IIHF

OFFIZIELLES REGELBUCH

2018-2022

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

Kein Teil dieser Publikation darf in deutscher Sprache reproduziert oder in eine andere Sprache übersetzt oder auf irgendeine Weise übermittelt oder auf elektronische oder mechanische Art (inkl. photokopiert) aufgezeichnet oder auf irgendeine Art gespeichert werden, ohne die ausdrückliche Genehmigung der International Ice Hockey Federation.

Juni 2018

The official text of the 2018 – 2022 IIHF Official Rule Book is the English version provided exclusively by the International Ice Hockey Federation. Any discrepancies or differences created in this translated version of the 2018 – 2022 IIHF Official Rule Book are not binding and have no legal effect for compliance or enforcement purposes. If any questions arise concerning the accuracy of the information presented by this translated version of the 2018 – 2022 IIHF Official Rule Book, please refer to the English version of the 2018 – 2022 IIHF Official Rule Book available on IIHF.com, which is the official version.

IIHF

OFFIZIELLES REGELBUCH

2018–2022

REGELBUCH 11

REGEL 1 INTERNATIONALER EISHOCKEY-VERBAND (IIHF) ALS FÜHRENDER VERBAND 11

ABSCHNITT 1 – RICHTLINIEN FÜR DIE WETTBEWERBE **12**
REGEL 2 TEILNEHMENDE GESCHLECHTER 12
REGEL 3 STARTBERECHTIGUNG FÜR SPIELER / ALTERSSTUFE 12
REGEL 4 SPIELOFFIZIELLE 12
REGEL 5 ZUSTÄNDIGE STELLEN UND DISZIPLIN 12
REGEL 6 DOPING 13
REGEL 7 FACHBEGRIFFE 13

ABSCHNITT 2 – DAS STADION **16**
REGEL 8 EISFLÄCHE – BESPIELBARKEIT 16
REGEL 9 SPIELERBÄNKE 16
REGEL 10 STRAFBÄNKE 17
REGEL 11 GEGENSTÄNDE AUF DEM EIS 17
REGEL 12 GRÖSSE DER EISBAHN 17
REGEL 13 BANDE DER EISBAHN 19
REGEL 14 SCHUTZGLAS 19
REGEL 15 SCHUTZNETZ 20
REGEL 16 BANDENTÜREN 20
REGEL 17 MARKIERUNGEN AUF DER EISFLÄCHE - ZONEN 20
REGEL 18 MARKIERUNG AUF DER EISFLÄCHE - ANSPIELKREISE + PUNKTE 21
REGEL 19 MARKIERUNG AUF DER EISFLÄCHE-KREISE 22
REGEL 20 DAS TOR 24

ABSCHNITT 3 – TEAMS UND SPIELER **25**
REGEL 21 ZUSAMMENSETZUNG DES TEAMS 25
REGEL 22 ABBRUCH DES SPIELS 25
REGEL 23 NICHT SPIELBERECHTIGE SPIELER IM SPIEL 25
REGEL 24 AUFSTELLUNG DES TEAMS 26
REGEL 25 TEAMPERSONAL 26
REGEL 26 TEAMOFFIZIELLE UND TECHNISCHE AUSRÜSTUNG 27
REGEL 27 SPIELER AUF DEM EIS WÄHREND DES SPIELS 27
REGEL 28 KAPITÄN UND ASSISTENZKAPITÄN 27

Abschnitt 4 – AUSRÜSTUNG FÜR FELDSPIELER **29**
REGEL 29 GEFÄHRLICHE AUSRÜSTUNG 29
REGEL 30 ELLBOGENSCHÜTZER 29

REGEL 31	GESICHTSSCHUTZ	29
REGEL 32	LEUCHTENDE MATERIALIEN	30
REGEL 33	HANDSCHUHE	30
REGEL 34	HELME	30
REGEL 35	HALS- UND NACKENSCHUTZ - FELDSPIELER	31
REGEL 36	SCHIENBEINSCHÜTZER	31
REGEL 37	SCHLITTSCHUHE - FELDSPIELER	31
REGEL 38	STOCK - FELDSPIELER	32
REGEL 39	KLEBEBAND	33
REGEL 40	TEAMKLEIDUNG - FELDSPIELER	33
REGEL 41	VERMESSUNG VON SPIELERAUSRÜSTUNG	34
REGEL 42	VERMESSUNG VON STÖCKEN DER FELDSPIELER – PENALTY-SCHIESSEN ZUR ERMITTLUNG DES GEWINNERS	35

ABSCHNITT 5— SPIELREGELN - ALLGEMEIN **36**

REGEL 43	ABLAUF DES SPIELS	36
REGEL 44	DAUER DES SPIELS	36
REGEL 45	SPIELZEITUHR	37
REGEL 46	PFIFF DES SPIELOFFIZIELLEN	37
REGEL 47	PUCK	37
REGEL 48	AUFWÄRMEN	38
REGEL 49	PUCK IM SPIEL	38
REGEL 50	SEITENWECHSEL	38
REGEL 51	SPIELBEGINN	38
REGEL 52	BESTIMMUNG DES ANSPIELPUNKTES - ALLGEMEIN	39
REGEL 53	BESTIMMUNG DES ANSPIELORTES - STRAFEN VERHÄNGT	39
REGEL 54	BESTIMMUNG DES ANSPIELORTES – VERLETZUNG	40
REGEL 55	BESTIMMUNG DES ANSPIELORTES – VERTEIDIGUNGSZONE	40
REGEL 56	BESTIMMUNG DES ANSPIELORTES - ANSPIELPUNKTE MITTE	40
REGEL 57	BESTIMMUNG DES ANSPIELORTES – ANGRIFFSZONE	41
REGEL 58	DURCHFÜHRUNG DER ANSPIELE	42
REGEL 59	UNKORREKTE ANSPIELE	43
REGEL 60	TV-TIME-OUTS	44
REGEL 61	TEAM-TIME-OUT	44
REGEL 62	VERLÄNGERUNG	44
REGEL 63	PENALTY-SCHIESSEN ZUR ERMITTLUNG DES GEWINNERS	44

ABSCHNITT 6 – SPIELREGELN – SPIELUNTERBRUCH **46**

REGEL 64	BEEINTRÄCHTIGUNG DURCH ZUSCHAUER	46
REGEL 65	ICING - HYBRID ICING	46
REGEL 66	ICING - SPIELBEZOGENE FÄLLE	47
REGEL 67	PUCK AUSSERHALB DES SPIELFELDES	48
REGEL 68	PUCK AUF DER BANDE	49

REGEL 69 PUCK AUF DEM TORNETZ (BASIS UND AUF DEM NETZ) 49
REGEL 70 PUCK IM FANGNETZ HINTER DEM TOR 49
REGEL 71 PUCK AUSSER SICHT 50
REGEL 72 PUCK ABGEFÄLSCHT VOM TOR 50
REGEL 73 PUCK TRIFFT EINEN SPIELOFFIZIELLEN 50
REGEL 74 HANDPASS 51
REGEL 75 SPIELEN DES PUCKS MIT HOHEM STOCK - IM LAUFENDEN SPIEL 52
REGEL 76 PUCK GELANGT DURCH EINEN HOHEN STOCK INS TOR 53
REGEL 77 SCHUTZGLAS - BESCHÄDIGUNG 53
REGEL 78 ABSEITS - (OFFSIDE) 53
REGEL 79 ABSEITSSITUATIONEN 54
REGEL 80 ANSPIEL NACH ABSEITS 55
REGEL 81 KEIN ABSEITS 56
REGEL 82 ANGEZEIGTES ABSEITS 57
REGEL 83 ANGEZEIGTES ABSEITS - ICING 58
REGEL 84 ABSICHTLICHES ABSEITS 58
REGEL 85 VERLETZTER FELDSPIELER 59
REGEL 86 VERLETZTE SPIELOFFIZIELLE 59

ABSCHNITT 7 – SPIELREGELN – SPIELERWECHSEL 60
REGEL 87 DEFINITION AUF - NICHT AUF DEM EIS 60
REGEL 88 SPIELERWECHSEL IM LAUFENDEN SPIEL 60
REGEL 89 ILLEGALES BETRETEN DER GEGNERISCHEN SPIELERBANK 60
REGEL 90 SPIELERBANK IN DER ENDZONE - ABSEITS 60
REGEL 91 SPIELERWECHSEL IM SPIELUNTERBRUCH 61
REGEL 92 VERFAHREN DES SPIELERWECHSELS 61
REGEL 93 SPIELERWECHSEL NACH ICING 62

ABSCHNITT 8 – SPIELREGELN - TORE 63
REGEL 94 ERZIELEN EINES TORES 63
REGEL 95 TORRAUM IM HINBLICK AUF DAS ERZIELEN VON TOREN 64
REGEL 96 TORE MIT DEM SCHLITTSCHUH 65
REGEL 97 ANNULLIERUNG EINES TORES - IM LAUFENDEN SPIEL 65
REGEL 98 ERZIELEN EINES TORES - TORRAHMEN AUS DER POSITION 67
REGEL 99 NUTZEN DES VIDEO-TORRICHTERS ZUR FESTSTELLUNG VON TOREN 67

ABSCHNITT 9 – STRAFEN IM SPIEL - DAUER UND SITUATIONEN 69
REGEL 100 WANN WERDEN STRAFEN AUSGESPROCHEN 69
REGEL 101 FOLGEN VON STRAFEN 69
REGEL 102 STRAFEN AUF DER SPIELZEITUHR 70
REGEL 103 UNTERZAHLSPIEL 70

REGEL 104 DAUER DER STRAFZEITEN – KLEINE STRAFE / KLEINE BANKSTRAFE 71
REGEL 105 DAUER DER STRAFZEITEN - GROSSE STRAFE 71
REGEL 106 DAUER DER STRAFZEITEN - KLEINE UND GROSSE STRAFE 71
REGEL 107 DAUER DER STRAFZEITEN – DISZIPLINARSTRAFE 71
REGEL 108 DAUER DER STRAFZEITEN - KLEINE UND DISZIPLINARSTRAFE 72
REGEL 109 DAUER DER STRAFZEITEN - SPIELDAUER-DISZIPLINARSTRAFE 72
REGEL 110 DAUER DER STRAFZEITEN – MATCHSTRAFE 72
REGEL 111 STRAFENSITUATIONEN 72
REGEL 112 ZUSAMMENFALLENDE STRAFEN 73
REGEL 113 AUFGESCHOBENE STARTZEIT VON STRAFEN 74
REGEL 114 ANGEZEIGTE STRAFEN – PUCK KONTROLLE & TORE 75
REGEL 115 STRAFEN WÄHREND DER VERLÄNGERUNG 77

ABSCHNITT 10 – BESCHREIBUNG VON STRAFEN IM SPIEL 78
REGEL 116 BESCHIMPFUNG VON OFFIZIELLEN 78
REGEL 117 KLEINE BANKSTRAFE 79
REGEL 118 BEISSEN 80
REGEL 119 CHECK GEGEN DIE BANDE 80
REGEL 120 GEBROCHENER STOCK - SPIELEN MIT - ERSATZ 80
REGEL 121 STOCKENDENSTOSS 81
REGEL 122 UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF 81
REGEL 123 CHECK VON HINTEN 82
REGEL 124 CHECK GEGEN DEN KOPF ODER HALSBEREICH 82
REGEL 125 CHECK GEGEN DAS KNIE 83
REGEL 126 EINSCHLIESSEN DES PUCKS MIT DER HAND 83
REGEL 127 CHECK MIT DEM STOCK 84
REGEL 128 GEFÄHRLICHE AUSRÜSTUNG - GEFÄHRLICHE VERWENDUNG VON AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE 84
REGEL 129 SPIELVERZÖGERUNG – BERICHTIGUNG DER AUSRÜSTUNG 85
REGEL 130 SPIELVERZÖGERUNG – VERSCHIEBEN DES TORES 85
REGEL 131 SPIELVERZÖGERUNG – FALLEN AUF DEN PUCK 86
REGEL 132 SPIELVERZÖGERUNG – UNNÖTIGES BLOCKIEREN DES PUCKS 86
REGEL 133 SPIELVERZÖGERUNG – TORJUBEL 86
REGEL 134 SPIELVERZÖGERUNG – VERSPÄTETES AUFSTELLEN 86
REGEL 135 SPIELVERZÖGERUNG – SCHIESSEN ODER WERFENS DES PUCKS AUS DEM SPIELFELD 86
REGEL 136 SPIELVERZÖGERUNG – SPIELERWECHSEL NACH ICING 87
REGEL 137 SPIELVERZÖGERUNG – VERSTOSS GEGEN ANSPIELVERFAHREN 87
REGEL 138 SCHWALBE ODER TÄUSCHUNG 88
REGEL 139 ELLBOGEN CHECK 88
REGEL 140 AUSEINANDERSETZUNG MIT ZUSCHAUERN 88
REGEL 141 FAUSTKAMPF 88
REGEL 142 KOPFSTOSS 89

REGEL 143	HOHER STOCK	90
REGEL 144	HALTEN	90
REGEL 145	HALTEN DES STOCKES	90
REGEL 146	HAKEN	90
REGEL 147	ILLEGALER STOCK – STOCKVERMESSUNG	91
REGEL 148	VERLETZTE SPIELER VERWEIGERN DIE EISFLÄCHE ZU VERLASSEN	92
REGEL 149	BEHINDERUNG	92
REGEL 150	BEHINDERUNG AM TORHÜTER	94
REGEL 151	KICKEN	94
REGEL 152	CHECK MIT DEM KNIE	94
REGEL 153	SPÄTER CHECK (LATE HIT)	95
REGEL 154	STRAFBANKVERGEHEN - ZU FRÜHES VERLASSEN UNKORREKTER ZUTRITT	95
REGEL 155	SPIELEN OHNE HELM	95
REGEL 156	ZIEHEN AN DEN HAAREN, HELM, GITTER	96
REGEL 157	VERWEIGERUNG, DAS SPIEL ZU BEGINNEN	96
REGEL 158	ÜBERTRIEBENE HÄRTE	96
REGEL 159	STOCKSCHLAG	97
REGEL 160	SLEW-FOOTING	97
REGEL 161	STOCKSTICH	97
REGEL 162	SPUCKEN	98
REGEL 163	VERHÖHNEN, VERSPOTTEN	98
REGEL 164	TEAMOFFIZIELLER BETRITT DAS SPIELFELD	98
REGEL 165	WERFEN EINES STOCKES ODER GEGENSTANDES	98
REGEL 166	ZU VIELE SPIELER AUF DEM EIS	99
REGEL 167	BEINSTELLEN	100
REGEL 168	UNSPORTLICHES VERHALTEN	100
REGEL 169	REGELWIDRIGER CHECK (FRAUEN)	101

ABSCHNITT 11 – PENALTYSCHÜSSE + ZUGESPROCHENE TORE **103**

REGEL 170	PENALTYSCHÜSSE UND PENALTY-SCHIESSEN ZUR ERMITTLUNG DES GEWINNERS ALS TEIL DES SPIELS	103
REGEL 171	ZUSPRECHEN EINES PENALTYSCHUSSES – BREAK-AWAY	103
REGEL 172	ZUSPRECHEN EINES PENALTYSCHUSSES - BEHINDERUNG ODER WERFEN VON GEGENSTÄNDEN	104
REGEL 173	ZUSPRECHEN EINES PENALTYSCHUSSES – LETZTE ZWEI MINUTEN IN DER REGULÄREN SPIELZEIT UND IN DER VERLÄNGERUNG	105
REGEL 174	ZUSPRECHEN EINES PENALTYSCHUSSES – SPIELER VERSCHIEBT DAS TOR	105
REGEL 175	ZUSPRECHEN EINES PENALTYSCHUSSES - FELDSPIELER FÄLLT AUF DEN PUCK	105
REGEL 176	ABLAUF DES PENALTYSCHUSSES – ÜBERSICHT	105
REGEL 177	PENALTYSCHUSS ABLAUF - AUSFÜHRUNG DES PENALTYSCHUSSES	106

REGEL 178 PENALTYSCHUSS ABLAUF – SPEZIELLE SITUATIONEN 108
REGEL 179 ZUGESPROCHENE TORE 109
REGEL 180 ZUGESPROCHENE TORE - BLOCKIEREN DES TORES 110

ABSCHNITT 12 – REGELN BETREFFEND DEN TORHÜTER 111
REGEL 181 AUFWÄRMEN DES TORHÜTERS 111
REGEL 182 TORHÜTER ALS KAPITÄN ODER ERSATZKAPITÄN 111
REGEL 183 SCHUTZ DES TORHÜTERS 111
REGEL 184 TORHÜTER UND TORRAUM 112
REGEL 185 TORHÜTER UND TORRAUM – REGULÄRE TORE 112
REGEL 186 TORHÜTER UND TORRAUM – TOR NICHT GÜLTIG 113
REGEL 187 TORHÜTERAUSRÜSTUNG – GENERELLES 113
REGEL 188 BLOCKERHANDSCHUH – TORHÜTER 114
REGEL 189 BRUST- UND ARMSCHUTZ – TORHÜTER 114
REGEL 190 GESICHTSMASKE – TORHÜTER 114
REGEL 191 KNIESCHUTZ – TORHÜTER 115
REGEL 192 NACKEN- UND HALSSCHUTZ – TORHÜTER 115
REGEL 193 BEINSCHONER – TORHÜTER 115
REGEL 194 HOSEN – TORHÜTER 115
REGEL 195 SCHLITTSCHUHE – TORHÜTER 116
REGEL 196 STOCK – TORHÜTER 116
REGEL 197 TRIKOT – TORHÜTER 116
REGEL 198 HALSSCHUTZ – TORHÜTER 117
REGEL 199 TEAMKLEIDUNG – TORHÜTER 117
REGEL 200 LAUFENDES SPIEL – PUCK TRIFFT MASKE DES TORHÜTER 117
REGEL 201 WERFEN DES PUCKS NACH VORN – TORHÜTER 117
REGEL 202 AUSWECHSELN DES TORHÜTERS 118
REGEL 203 UNKORREKTER WECHSEL – TORHÜTER 118
REGEL 204 ANSPIELE – TORHÜTER 119
REGEL 205 ICING UND TORHÜTER 119
REGEL 206 TEAM-TIME-OUT UND DER TORHÜTER 119
REGEL 207 STRAFEN GEGEN DEN TORHÜTER – ÜBERSICHT 119
REGEL 208 STRAFEN GEGEN DEN TORHÜTER – BESCHREIBUNG 120
REGEL 209 ÜBER DER ROTEN MITTELLINE – TORHÜTER 120
REGEL 210 GEBROCHENER STOCK – TORHÜTER 121
REGEL 211 GEFÄHRLICHE AUSRÜSTUNG – TORHÜTER 121
REGEL 212 SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – RICHTIGSTELLUNG DER AUSRÜSTUNG 122
REGEL 213 SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – VERSCHIEBEN DES TORES 122
REGEL 214 SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – BLOCKIEREN DES PUCKS ENTLANG DER BANDE 122
REGEL 215 SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHES ZUR SPIELERBANK LAUFEN 123

REGEL 216	SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – ABNEHMEN DER GESICHTSMASKE	123
REGEL 217	SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – SCHIESSEN ODER WERFEN DES PUCKS AUS DEM SPIELFELD	124
REGEL 218	PUCK AUFS TORNETZ LEGEN – TORHÜTER	124
REGEL 219	FAUSTKAMPF – TORHÜTER	124
REGEL 220	BLOCKIEREN DES PUCKS IM TORRAUM – TORHÜTER	124
REGEL 221	BLOCKIEREN DES PUCKS AUSSERHALB DES TORRAUMES TORHÜTER	125
REGEL 222	BLOCKIEREN DES TORES ODER ANHÄUFUNG VON SCHNEE – TORHÜTER	125
REGEL 223	VERLASSEN DES TORRAUMES WÄHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG – TORHÜTER	125
REGEL 224	ZU VIELE SPIELER AUF DEM EIS – TORHÜTER	126
REGEL 225	PENALTYSCHÜSSE – FOULS DURCH DEN TORHÜTERS	126
REGEL 226	ZUGESPROCHENE TORE – FOULS DURCH DEN TORHÜTER	126

ANHANG 1 – STRAFEN AUF DER STRAFZEITUHR – SPEZIFISCHE SITUATIONEN **128**

ERZIELTE TORE GEGEN EIN TEAM IN UNTERZAHL

TOR ERZIELET WÄHREND EINER ANGEZEIGTEN STRAFE

ZUSAMMENFALLENDE KLEINE STRAFEN

ZUSAMMENFALLENDE GROSSE STRAFEN

ZUSAMMENFALLENDE KOMBINIERTE KLEINE- UND GROSSE STRAFEN

ZUSAMMENFALLENDE KOMBINIERTE GROSSE- UND MATCH STRAFEN

AUFGESCHOBENE STRAFEN

TORHÜTERSTRAFEN

SCHIEDS- UND LINIENRICHTER ZEICHEN **146**

SCHIEDSRICHTERZEICHEN 147

SCHIEDSRICHTERZEICHEN (FRAUEN) 155

LINIENRICHTERZEICHEN 156

INDEX **158**

NOTIZEN **165**

REGELBUCH

REGEL 1 - INTERNATIONALER EISHOCKEY-VERBAND (IIHF) ALS FÜHRENDER VERBAND

I. Die IIHF besteht aus Mitgliedsnationen, die als teilnehmende Nationen die auf sportlicher Fairness basierenden Regeln anerkennen, ungeachtet der Spielklasse und des Austragungsortes.

II. Die Regeln der IIHF beabsichtigen, Spielkunst und Athletik in einem sicheren Umfeld zu fördern. Verstösse gegen diese Regeln während eines Spiels werden von den Spieloffiziellen geahndet. Schwerwiegendere Verstösse können darüber hinaus auf der Grundlage der IIHF By-Laws (Statuten/Satzungen) und dem Disciplinary Code (Disziplinarordnung) nach dem Spiel der zuständigen Stelle gemeldet werden.

III. Ein Spieler, Spieloffizieller, Teamoffizieller oder ein Mitglied eines Nationalen Verbandes, der in Verbindung mit einer Spielmanipulation/eines Wettbewerbsbetrugs gebracht wird, wird gemäss des IIHF Code of Conduct (Verhaltenskodex) bestraft.

IV. Spieler, die für ihren Nationalen Verband an einer IIHF-Veranstaltung teilnehmen, tun dies im Einvernehmen sowie mit Rücksicht auf diese Regeln und befolgen sie jederzeit.

I.

V. Das Offizielle IIHF Regelbuch gilt für alle IIHF-Wettkämpfe, Olympischen Wettkämpfe und Qualifikationen sowie für alle anderen internationalen Spiele, wie sie vom IIHF festgelegt und im IIHF Bylaw 1300 definiert wurden.

ABSCHNITT 1 – RICHTLINIEN FÜR DIE WETTBEWERBE

ÜBERBLICK - Die Normen für das Spiel gewährleisten Fairness bei Wettbewerben auf jedem Niveau. Diese Regeln beruhen auf dem Bedürfnis nach Chancengleichheit sowie darauf, dass die Nationalen Mitgliedsverbände, die Spieler und Offiziellen diese Normen einhalten.

REGEL 2 – TEILNEHMENDE GESCHLECHTER

I. Auf IIHF-Wettbewerben darf kein männlicher Spieler an Frauen-Wettbewerben und keine weibliche Spielerin an Männer-Wettbewerben teilnehmen.

REGEL 3 – STARTBERECHTIGUNG FÜR SPIELER – ALTERSSTUFE

Siehe auch IIHF Statutes and Bylaws

I. An Turnieren mit Altersgrenzen, gekennzeichnet als U18 und U20, gibt es ein Mindest- und Höchstalter für die Startberechtigung der Spieler. Das Mindestalter beträgt 15 Jahre.

REGEL 4 – SPIELOFFIZIELLE

Siehe auch IIHF "Officiating Procedural Manual".

I. Alle Entscheidungen der Spieloffiziellen beruhen auf ihrem Ermessen soweit es das Verständnis, die Anwendung und die Auslegung des Regelbuchs betrifft, in unvoreingenommener Weise.

II. Auf allen IIHF-Meisterschaften, Turnieren und internationalen Spielen zwischen Nationalteams kommt entweder das Drei-Mann-System (ein Schiedsrichter und zwei Linienrichter) oder das Vier-Mann-System (zwei Schiedsrichter und zwei Linienrichter) zur Anwendung. Die Aufgaben der Schieds- und Linienrichter sind in beiden Systemen dieselben.

III. Nationale Mitgliedsverbände sind berechtigt, das Zwei-Mann-System (zwei Spieloffizielle, die sowohl als Schieds- als auch als Linienrichter arbeiten) oder ein anderes System in Spielen anzuwenden, welche vollständig in ihre Zuständigkeit fallen.

IV. Das Video-Torrichter-System ist nur bei speziellen IIHF-Wettbewerben vorgeschrieben.

REGEL 5 – ZUSTÄNDIGE STELLEN UND DISZIPLIN

Siehe auch IIHF Disziplinarordnung (Disciplinary Code)

I. „Zuständige Stellen" beziehen sich auf denjenigen Verband, unter dessen Leitung die Spiele stehen. Zusätzlich zu den Spieloffiziellen wird jedes Spiel bei IIHF Meisterschaften und Veranstaltungen von bevollmächtigten Vertretern überwacht. Die Handlung von Spielern oder Teampersonal, die die Spielregeln offenkundig verletzen, können nach dem Spiel von den zuständigen Stellen behandelt werden.

REGEL 6 – DOPING

Siehe auch IIHF Doping Control Regulation and IIHF Disziplinarordnung (Disciplinary Code)

I. Mitgliedschaft in der IIHF beinhaltet die Anerkennung des "World Anti-Doping Code" und die Bedingung, dass die Regeln und Programme der Nationalen Verbände diesen Anforderungen gerecht werden.

REGEL 7 – FACHBEGRIFFE

ALTERSKATEGORIE - Der Status eines Spielers für die gesamte Saison (d.h., ein Spieler der Alterskategorie Unter 18 unterliegt den Regeln der Alterskategorie Unter 18 für diese spezielle Saison, ungeachtet an welcher Veranstaltung oder Turnier er teilnimmt.)

ANGRIFFSHÄLFTE - VERTEIDIGUNGSHÄLFTE **–** Die Rote Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleiche Spielhälften. Das Team, welches nahe am eigenen Tor ist, ist in der Verteidigungshälfte, während das Team fern vom eigenen Tor in der Angriffshälfte ist.

BODYCHECK - Ein Bodycheck steht für Kontakt zwischen Feldspieler und gegnerischem Feldspieler, der darauf ausgerichtet ist, den Gegner vom Puck zu trennen. Jeder Feldspieler, der Puckkontrolle oder Puckbesitz ausübt, darf gecheckt werden, vorausgesetzt:

a) Der Bodycheck wird mit der Hüfte, dem Körper oder der Schulter ausgeführt.

b) Der Kontakt mit dem Gegner erfolgt von vorn oder von der Seite und zielt nicht gegen den Kopf oder Halsbereich oder den Unterkörper (unterhalb der Hüfte).

So etwas, wie einen fairen Bodycheck gegen den Rücken, Kopf oder Unterkörper des Gegners gibt es nicht.

So etwas, wie einen fairen Bodycheck, der hauptsächlich mit dem Unterkörper, Stock oder Kopf ausgeführt wird, gibt es nicht.

So etwas wie einen fairen Bodycheck gegen den Torhüter gibt es nicht.

BREAK-AWAY-SITUATION - Jede Situation während des laufenden Spiels, welche die folgenden Kriterien erfüllt: (1) Ein angreifender Feldspieler, welcher den Puck unter Kontrolle hat oder offensichtlich die Kontrolle über einen freien Puck erlangen kann und allein auf den Torhüter zuläuft; (2) Der angreifende Feldspieler hat keinen gegnerischen Feldspieler zwischen sich und dem gegnerischen Tor; (3) Der Puck befindet sich komplett über der Blauen Linie seiner Verteidigungszone; (4) Der angreifende Feldspieler hat eine aussichtsreiche Torchance.

KAPUTTER STOCK - Ein Stock ist nicht mehr völlig intakt, wenn das Stockblatt oder der Stockschaft gebrochen oder er nicht mehr vollständig ist.

GITTER (Feldspieler) – Ein Vollgesichtsschutz, der am Helm eines Feldspielers befestigt ist und das komplette Gesicht abdeckt.

COACH - Ein Coach ist derjenige Teamoffizielle, der verantwortlich ist für alle Entscheidungen im Hinblick auf die Aufstellung des Teams einschliesslich der Spieltaktik, des Spielerwechsels, der Benennung derjenigen Spieler, die Strafen für ihren Torhüter oder Kleine Bankstrafen für ihr Team absitzen oder am Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners teilnehmen. Die Aufgaben des Coaches während des Spiels (beginnend zwei Stunden vor dem ersten Anspiel zur Spieleröffnung bis zur Schlusssirene, einschliesslich einer etwaigen Verlängerung und/oder des Penalty-Schiessens zur Ermittlung des Gewinners) umfasst jegliche unmittelbare und/oder mittelbare Kommunikation mit Teamoffiziellen und Spieloffiziellen mit Bezug auf die direkten und/oder indirekten Gesichtspunkte des Spiels.

KÖRPERKONTAKT IM KAMPF UM DEN PUCK – Körperkontakt bedeutet Berührung zwischen zwei oder mehr Feldspielern in unmittelbarer Nähe zum Puck, die versuchen, Puckbesitz zu erlangen. Diesen Feldspielern ist es erlaubt, einander zu schieben und gegeneinander anzulehnen, vorausgesetzt, die Erlangung des Puckbesitzes bleibt ihr alleiniges Ziel.

AUSEINANDERSETZUNG – Jeder Fall, in welchen Gegner einen physischen Kontakt in unsportlicher Weise herbeiführen.

KONTROLLE/BESITZ ÜBER DEN PUCK - Kontrolle bedeutet umfassenden Puckbesitz.

- Kontrolle über den Puck meint einen Spieler, der den Puck mit seinem Stock führt oder den Puckbesitz mit seinen Händen oder Schlittschuhen behauptet. Wenn der Puck von einem anderen Spieler oder dessen Ausrüstung berührt wird oder gegen das Tor trifft oder auf irgendeine Art und Weise freikommt, gilt der Spieler nicht mehr als jemand, der den Puck unter Kontrolle hat.

- Besitz des Pucks ist demjenigen Spieler zuzuordnen, der den Puck mit dem Stock führt, bewusst den Puck zu einem Mitspieler lenkt oder den Puck blockiert. Jeder zufällige Kontakt oder ein zufälliges Abprallen vom Gegenspieler, Torrahmen oder von der Bande führt nicht zum Puckbesitz. Derjenige Feldspieler, der den Puck zuletzt berührt, gilt als im Besitz des Pucks und darf gecheckt werden, vorausgesetzt, der Kontakt ist regelkonform und erfolgt während des Puckbesitzes oder unmittelbar danach.

ABLENKEN/LENKEN – Ablenken bedeutet, der Puck nimmt eine ungewollte Richtung vom Körper, Stock oder Schlittschuh des Feldspielers. Lenken bedeutet, der Puck nimmt eine Richtung, die vom Spieler gewollt war.

GESICHTSMASKE (Torhüter) - Entweder ein Spielerhelm mit einem daran befestigten Gitter oder ein Kopf- und Gesichtsschutz für Torhüter.

SPIELAKTION / Game Action – Das laufende Spiel während die Spielzeituhr läuft.

DAS TOR/DER TORRAHMEN - Der Torrahmen besteht aus den drei roten Pfosten, die eine Ebene bilden – die Torpfosten und die Querstange. Das Tor besteht aus der gesamten Einheit, einschliesslich des Torrahmens, des Netzes und des unteren Teils hinter der Torlinie.

SPÄTER Check – Ein später Check besteht in der rücksichtslosen Gefährdung eines Feldspielers, der nicht mehr Puckkontrolle oder -besitz hat. Jeder Feldspieler der im Begriff ist, die Puckkontrolle oder den -besitz aufzugeben oder zu verlieren, darf gecheckt werden, solange der Angreifer sich in unmittelbarer Nähe des Spielers mit dem Puck befindet. Falls sich der Angreifer zum Feldspieler hinbewegen muss und einen heftigen Kontakt herbeiführt, riskiert er, dass aus einem Bodycheck ein später Check wird, aufgrund der verwundbaren Lage des Gegenspieles und der Wucht des Zusammenpralls.

KLEINE STRAFE - KLENE BANKSTRAFE - Eine Kleine Strafe ist eine 2-Minuten-Strafe, die gegen einen bestimmten Spieler ausgesprochen wird. Eine Kleine Bankstrafe ist ebenfalls eine 2-Minuten-Strafe, die gegen das Team und nicht gegen einen bestimmten Spieler verhängt wird. Kleine Bankstrafen können von irgendeinem Spieler verbüsst werden, der vom Coach über den Kapitän benannt wird und sich zu demjenigen Zeitpunkt auf dem Eis befand, als das Spiel unterbrochen wurde, es sei denn, die Regeln schreiben etwas anderes vor.

SPIELOFFIZIELLER - Entweder ein Schiedsrichter oder ein Linienrichter.

SPIELER/FELDSPIELER - Spieler ist jedes Teammitglied (Torhüter, Verteidiger, Stürmer), Feldspieler bezieht sich nur auf Verteidiger und Stürmer.

SPIELFELD – Der dreidimensionale Bereich über der Eisfläche, der von Banden und Schutzglas umschlossen und über die Höhe der Banden und des Schutzglases hinausreicht.

ZUSTÄNDIGE STELLEN - Das leitende oder rechtsprechende Gremium, welches das Verhalten der Spieler und Teamoffiziellen während des Spiels beaufsichtigt.

RÜCKSICHTSLOS - Jede Handlung, die einen Gegner gefährdet

SCHIESSEN (AKT DES SCHIESSENS) – Die Handlung, den Puck in Richtung Tor zu bringen. Wurde der Puck geschossen, gilt die kontinuierliche Bewegung des Pucks als Fortsetzung des Schusses, solange keine weitere Aktion des angreifenden Teams hinzutritt oder das verteidigende Team Puckbesitz erlangt

TEAMOFFIZIELLER - Jedes Mitglied eines Teams, welches nicht in Ausrüstung am Spiel teilnimmt, einschliesslich (aber nicht beschränkt auf) Coach, Assistenzcoach, Personal für Ausrüstung und Sport, etc.

RAUMGEWINN - Jede Entscheidung, welche das Anspiel näher an die Verteidigungszone bringt und so einen räumlichen Vorteil für das fehlbare Team verhindert.

VERWUNDBAR/ WEHRLOS– Ein Feldspieler gilt als in verwundbarer Position, wenn er nicht mehr Puckbesitz hat und er sich des drohenden Checks entweder nicht bewusst oder darauf nicht vorbereitet ist. Ein Bodycheck gegen einen verwundbaren Gegner gilt automatisch als rücksichtslos, selbst dann, wenn er als regelkonform gelten würde, würde er gegen einen Gegner in nicht verwundbare Position ausgeführt worden sein.

ABSCHNITT 2 – DAS STADION

ÜBERSICHT - Eishockey wird gespielt auf einer umschlossenen Fläche aus Eis, welche mit Markierungen für spezielle Spielregeln versehen ist. Das Stadion muss so errichtet sein, dass es für Spieler fair und sicher ist und auch die Sicherheit für die Zuschauer in Betracht zieht, darin liegt die grösste Bedeutung. Die einzig erlaubten Markierungen im gesamten Stadion sind in diesem Regelbuch oder in den IIHF Marketing Richtlinien beschrieben. Abweichungen von diesen Anforderungen für IIHF-Wettkämpfe bedürfen der Zustimmung des IIHF. Informationen zu den Richtlinien und Anforderungen an die Arena finden Sie in den entsprechenden Handbüchern.

Soweit es Leitlinien für das Stadion sowie die Anforderungen an die Einrichtung betrifft, siehe einschlägige Handbücher.

REGEL 8 – EISFLÄCHE – BESPIELBARKEIT

I. Eishockey wird auf einer weissen Eisfläche gespielt, die als Spielfeld anerkannt wird. Sie muss Eigenschaften haben, die nach Ansicht der verantwortlichen Spieloffiziellen des Spiels für ein Spiel geeignet sind.

II. Die Eisfläche muss hergestellt sein aus Wasser und Chemikalien mit konstanter Beschaffenheit auf der gesamten Fläche. Sie muss angemessen gekühlt werden, entweder durch ein zuverlässiges Kühlsystem, welches dauerhaft die Temperatur sichert, oder durch natürliche Bedingungen.

III. Falls vor oder während des Spiels Teile der Eisfläche oder des Stadions beschädigt werden, unterbrechen die Spieloffiziellen das Spiel sofort und sorgen dafür, dass erforderliche Reparaturen durchgeführt werden, ehe das Spiel fortgesetzt wird.

IV. Falls die Reparatur das Spiel übermässig verzögert, hat der Schiedsrichter die Wahl, die Teams in ihre jeweilige Kabine zu schicken, bis das Stadion für das Spiel wieder geeignet ist. Kann das Problem nicht in kurzer Zeit gelöst werden oder droht von irgendeinem Teil des Stadions Gefahr für das Spiel, hat der Schiedsrichter das Recht, das Spiel zu unterbrechen bis die Eisfläche oder das Stadion für das Spiel wieder geeignet ist.

V. Tritt eine übermässig lange Verzögerung innerhalb der letzten zehn Minuten eines Drittels ein, hat der Schiedsrichter die Wahl, die Teams in ihre jeweilige Kabine zu schicken und die Drittelpause vorzuziehen. Die restliche Spielzeit des Drittels wird gespielt, wenn die Reparatur sowie der Eisaufbereitung erledigt sind und die Drittelpause vollständig abgelaufen ist. Das Spiel wird ohne Seitenwechsel fortgesetzt. Die Teams verteidigen dasselbe Tor, wie zum Zeitpunkt des Unterbruchs. Nach Ende des Drittels werden die Seiten gewechselt, und das folgende Drittel ohne Verzögerung begonnen.

VI. Ist das Spielfeld von Nebel oder anderen schlechten Sichtverhältnissen beeinträchtigt, lässt der Schiedsrichter ein Spiel solange nicht zu, bis die Atmosphäre im Stadion für Spieler und Fans wieder geeignet ist und ein sicheres Umfeld besteht.

REGEL 9 – SPIELERBÄNKE

I. Obwohl die Spielerbänke nicht Teil des Spielfeldes sind, werden sie als Teil davon betrachtet und sind Gegenstand derjenigen Regeln, die das Spielfeld betreffen.

II. Die einzigen Personen, die auf oder an der Spielerbank sein dürfen, sind die Spieler in Ausrüstung und nicht mehr als acht Teamoffizielle.

III. Beide Spielerbänke müssen dieselbe Abmessung und Beschaffenheit haben, ohne einem der Teams einen Vorteil zu gewähren.

IV. Jede Spielerbank muss ihren Anfang 2 m entfernt von der Roten Mittelinie haben und 10 m lang sowie 1,5 m tief sein.

V. Jede Spielerbank muss zwei Türen haben, eine an jedem Ende.

VI. Die Spielerbänke müssen sich auf derselben Seite befinden, gegenüber ihrer jeweiligen Strafbank und der Punktrichterbank.

VII. Die Teams behalten dieselbe Bank über die gesamte Dauer des Spiels.

VIII. Spielerbänke müssen auf allen drei Seiten umschlossen und von Zuschauern abgegrenzt sein. Die einzige offene Seite ist jene, die für die Spieler einen direkten Zugang aufs Eis bietet.

IX. Das bezeichnete Heimteam kann die Spielerbank auswählen.

REGEL 10 – STRAFBÄNKE

I. Die Strafbank, eine für jedes Team, muss jeweils neben der Punktrichterbank und jeweils gegenüber der Spielerbank ihren Platz haben. Jede Strafbank muss dieselbe Abmessung und Beschaffenheit haben, ohne einem der Teams einen Vorteil zu gewähren.

II. Die Teams müssen die Strafbank gegenüber ihrer Spielerbank benutzen. Das gilt für die gesamte Dauer des Spiels.

III. Jede Strafbank darf nur eine Tür als Aus- bzw. Eingang haben, die ausschliesslich vom Strafbankbetreuer betätigt werden darf.

IV. Nur der Strafbankbetreuer, die bestraften Feldspieler und die Spieloffiziellen dürfen Zugang zu den Strafbänken haben.

V. Beide Strafbänke müssen innerhalb der Neutralen Zone sein.

REGEL 11 – GEGENSTÄNDE AUF DEM EIS

I. Die Eisfläche ist nur für Spieler und Spieloffizielle gedacht. Alle Gegenstände auf dem Eis, die nicht mit ihnen, ihrer Ausrüstung oder mit dem Puck in Zusammenhang stehen, sind streng verboten. Bei jeglicher Beschädigung des Spielfeldes in irgendeiner Weise, wird das Spiel sofort unterbrochen. Das Spiel wird erst dann fortgesetzt, wenn die Gegenstände von der Eisfläche entfernt worden sind, und das Spielfeld wieder bespielbar ist.

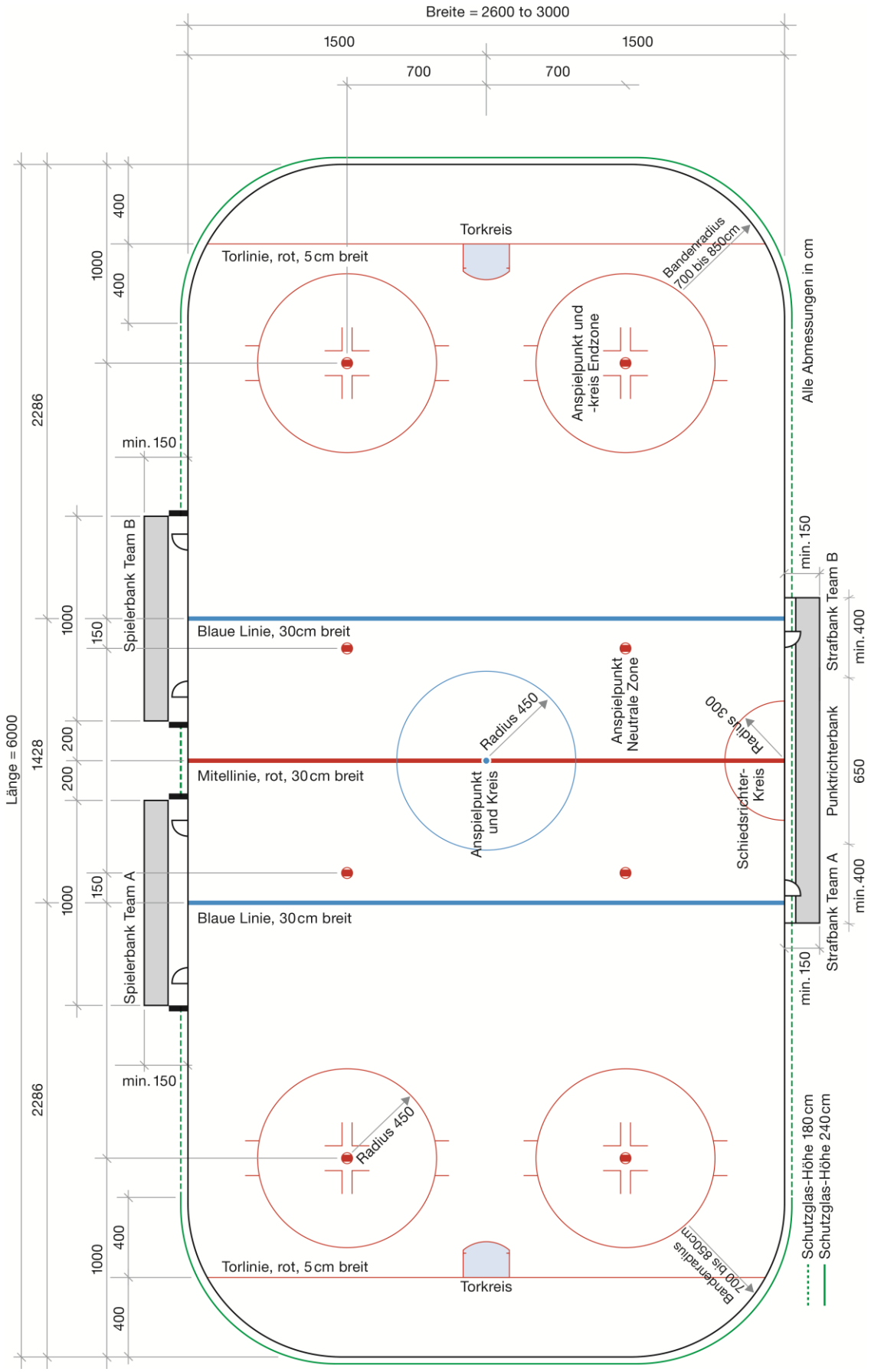
REGEL 12 – GRÖSSE DER EISBAHN

I. Für IIHF-Veranstaltungen beträgt die empfohlene Grösse der Eisbahn 60 m in der Länge und 26 m – 30 m in der Breite.

II. Die Ecken der Eisbahn müssen abgerundet sein und einen Radius von 7.0 m bis 8.5 m aufweisen.

III. In Ländern, in denen die Masse laut Regel 12 I und 12 II nicht realisierbar sind, werden andere Masse erlaubt, sofern sie vor einem Wettbewerb, einer sportlichen Veranstaltung oder einem Spiel von der IIHF genehmigt wurden.

IV. Für IIHF Weltmeisterschaften müssen die offiziellen Abmessungen von 60 m Länge und 30 m Breite bestehen.


Breite = 2600 to 3000
1500
1500
700
700
Länge = 6000
2286
1428
2286
1000
400
400
1000
150
200
200
150
1000
1000
400
400
min. 150
min. 150
min. 150
min. 150
Torkreis
Torlinie, rot, 5 cm breit
Bandenradius 700 bis 850cm
Anspielpunkt und -kreis Endzone
Spielerbank Team B
Spielerbank Team A
Blaue Linie, 30cm breit
Mitellinie, rot, 30 cm breit
Blaue Linie, 30 cm breit
Radius 450
Anspielpunkt und Kreis
Anspielpunkt Neutrale Zone
Radius 300
Schiedsrichter-Kreis
Strafbank Team B
Strafbank Team A
Punktrichterbank
min. 400
min. 400
650
Radius 450
Torlinie, rot, 5 cm breit
Torkreis
Bandenradius 700 bis 850cm
Alle Abmessungen in cm
Schutzglas-Höhe 180 cm
Schutzglas-Höhe 240 cm

II.

REGEL 13 – BANDE DER EISBAHN

I. Die Eisbahn besteht aus einer Umrandung, die als Bande bezeichnet wird, welche aus Holz oder Kunststoff in der Farbe Weiss hergestellt ist.

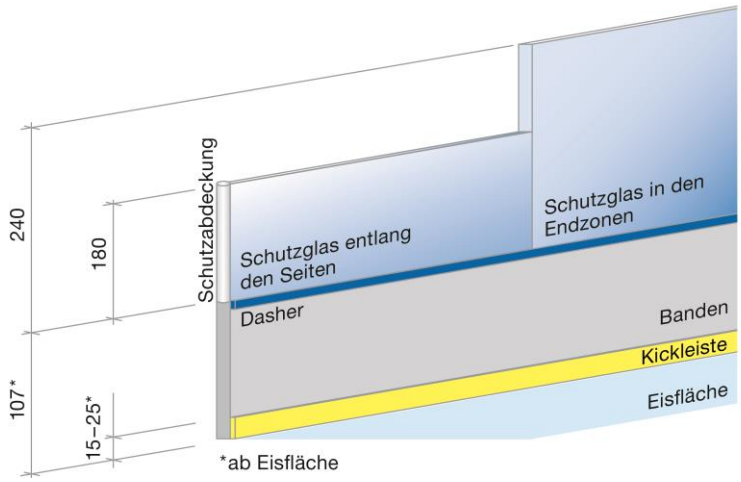
II. Der Spalt zwischen den einzelnen Bandenelementen darf maximal 3 mm betragen.

III. Die Bande muss so konstruiert sein, dass die dem Eis zugewandte Bandenseite glatt und frei von jeglichen Hindernissen ist, die eine Verletzung von Spielern oder eine unnatürliche Richtungsänderung des Pucks verursachen können.

IV. Die Höhe der Bande beträgt 107 cm, gemessen ab Eisoberfläche.

V. Am unteren Teil der Bande, angrenzend zum Eis und entlang des gesamten Umfangs der Bande, ist eine Kickleiste in gelber Farbe anzubringen. Deren Höhe beträgt zwischen 15 cm und 25 cm.

VI. Am oberen Ende der Bande ist ein blaues Abschlussbrett zu befestigen, welches den gesamten Umfang der Bande abdecken muss. Das blaue Abschlussbrett kennzeichnet den Bereich, wo die Bande endet und das Schutzglas anfängt. Es muss sich in einer Höhe von 110 cm oberhalb des Betonbodens befinden.



Alle Abmessungen in cm.

REGEL 14 – SCHUTZGLAS

I. Das Schutzglas soll aus Plexiglasscheiben oder ähnlichem Acryl-Material bestehen, eine hohe Haltbarkeit besitzen, durchsichtig und 12 mm bis 15 mm dick sein. Das Schutzglas muss oben in die Bande eingefügt und festmontiert werden. Das Schutzglas muss mit Hilfe von Stützen ausgerichtet sein, welche den einzelnen Elementen Flexibilität geben. Für IIHF-Veranstaltungen ist das zwingend vorgeschrieben.

II. Das Schutzglas muss hinter den Toren eine Höhe von 2.4 m haben und mindestens 4 m, gerechnet von der Torlinie, in Richtung Blaue Linie reichen. Das Glas muss an den Seitenbanden 1.8 m hoch sein. Davon ausgenommen ist der Bereich vor den Spielerbänken.

III. Schutzglas vor den Spielerbänken ist unzulässig. Im Bereich hinter und an den Seiten der Spieler- und Strafbänke muss jedoch ein Schutzglas in der gleichen Höhe, wie in der Regel 14 II beschrieben, vorhanden sein. Überall dort, wo das Schutzglas endet und die Glaskante von der Bande nach oben reicht, muss die Glaskante mit einem Schutzpolster über die gesamte Höhe des Glases versehen sein.

IV. Das Schutzglas und die dafür vorgesehenen Halterungen an den Banden, müssen an der dem Spielfeld abgewandten Seite befestigt werden.

V. Die Spalten zwischen den einzelnen Schutzglassegmenten dürfen nicht mehr als 5 mm betragen.

VI. Im gesamten Schutzglas sind Öffnungen oder Löcher nicht zulässig. Davon gibt es eine Ausnahme. Vor der Punktrichterbank ist ein Loch mit einem Durchmesser von 10 cm erlaubt.

VII. Das Schutzglas muss so montiert werden, dass eine Teilfläche ausgetauscht werden kann, ohne die Beschaffenheit der anderen Teile zu gefährden.

REGEL 15 – SCHUTZNETZ

I. Ein Schutznetz von passender Höhe muss über dem Schutzglas in den Endzonen hinter beiden Toren angebracht sein und mindestens bis zur Torlinie herumreichen.

REGEL 16 – BANDENTÜREN

I. Alle Türen, die als Zutritt zur Eisfläche dienen, müssen von der Eisfläche weg in Richtung Zuschauerbereich aufschwingen.

II. Der Abstand zwischen den Bandentüren und den einzelnen Bandenelementen darf nicht mehr als 5 mm betragen.

REGEL 17 – MARKIERUNGEN AUF DER EISFLÄCHE - ZONEN

I. Die Eisfläche wird in der Länge durch fünf Linien unterteilt, die auf der Eisfläche markiert werden. Folgende Linien verlaufen komplett quer zur Spielfläche und werden an den Banden nach oben bis zur Höhe des Handlaufes gezeichnet: Torlinie, Blaue Linie, Rote Mittellinie, Blaue Linie, Torlinie.

II. Die mittleren drei Linien markieren die drei Zonen, die als Verteidigungs-, Neutrale Zone und Angriffszone bezeichnet werden. Die Zonen werden gebildet: von der Torlinie zur Blauen Linie, von Blauer Linie zu Blauer Linie, von Blauer Linie zur Torlinie, jeweils gemessen von der Mitte der jeweiligen Linie.

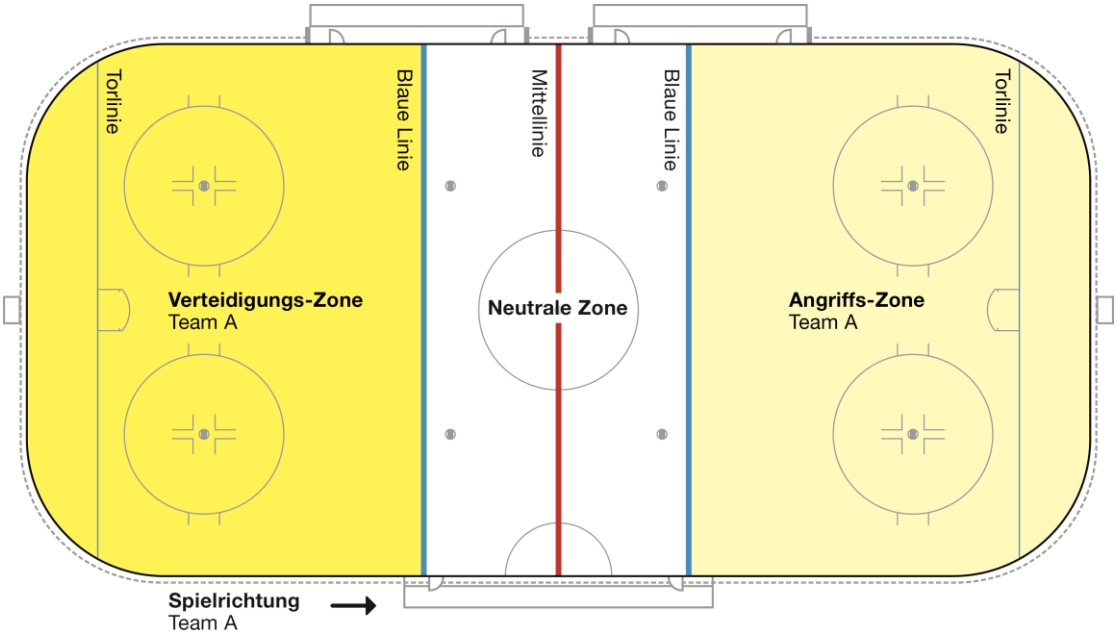
III. Die Rote Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei exakt gleiche Teile. Sie muss 30 cm breit sein und über die Kickleiste und komplette Bandenhöhe bis zum Handlauf markiert werden. In Fällen, in denen Werbung an den Banden erlaubt ist, sind die Linien mindestens bis zur Oberkante der Kickleiste zu markieren.

IV. Die beiden Torlinien müssen an beiden Enden des Spielfeldes jeweils 4.00 m vom geraden Teil (d. h. nicht vom runden Teil) der Endbanden entfernt markiert werden und 5 cm breit sein.

V. Die Blauen Linien müssen an beiden Enden der Spielfläche 22.86 m von dem geraden, mittleren Teil der jeweiligen Endbande markiert und 30 cm breit sein. Die Markierungen müssen auf der Kickleiste und an der Bande erkennbar sein. In Fällen, in denen Werbung an den Banden erlaubt ist, sind die Linien bis auf die Oberkante der Kickleiste zu markieren.

VI. Die Abstände schliessen die gesamte Breite der Linien mit ein.

VII. In offenen Stadien sind die Blauen Linien und die Rote Mittellinie auch 30 cm breit, werden aber jeweils mit zwei Linie in je 5 cm Breite dargestellt.



REGEL 18 – MARKIERUNG AUF DER EISFLÄCHE - ANSPIELKREISE UND – PUNKTE

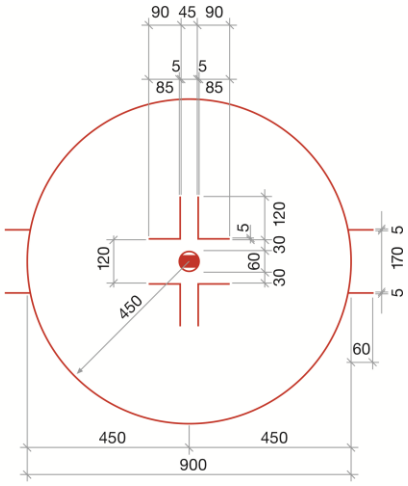
I. Auf der Eisfläche gibt es neun Anspielpunkte. Das sind die einzigen Positionen, an denen ein Spieloffizieller den Puck zum Anspiel einwerfen kann, um das Spiel fortzusetzen.

II. Alle Anspielpunkte müssen in roter Farbe sein, ausser der Anspielpunkt in der Mitte, der in der Farbe Blau sein muss.

III. Ein runder Punkt mit einem Durchmesser von 30 cm muss exakt in der Mitte der Eisfläche markiert werden. Um diesen Anspielpunkt als Zentrum wird ein Kreis mit einem Radius von 4.5 m mit einer 5 cm breiten blauen Linie markiert. Dieser stellt den Anspielkreis in der Mitte dar.

IV. Insgesamt vier Anspielpunkte mit einem Durchmesser von 60 cm müssen in der Neutralen Zone markiert sein. Davon müssen zwei Anspielpunkte an jeder Blauen Linie jeweils 1.5 m entfernt sein. Diese Anspielpunkte müssen denselben Abstand von einer gedachten Linie haben. Die gedachte Linie verbindet die jeweilige Mitte der beiden Torlinien. Von dieser gedachten Linie werden auch die Abstände der Endanspielpunkte gemessen.

V. Insgesamt vier Anspielpunkte mit einem Durchmesser von 60 cm werden in beiden Endzonen, beidseits der Tore auf dem Spielfeld markiert. Um diese Anspielpunkte als Zentrum werden die jeweiligen Kreise mit einem Radius von 4.5 m, gemessen vom Zentrum des Anspielpunktes bis zur Aussenseite der Linie mit einer 5 cm breiten roten Linie markiert. Auf jeder Seite des Anspielpunktes in der Endzone muss ein doppeltes „L" markiert sein.

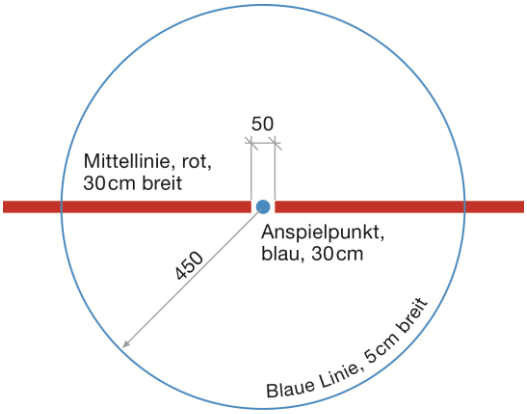


Alle Abmessungen in cm.

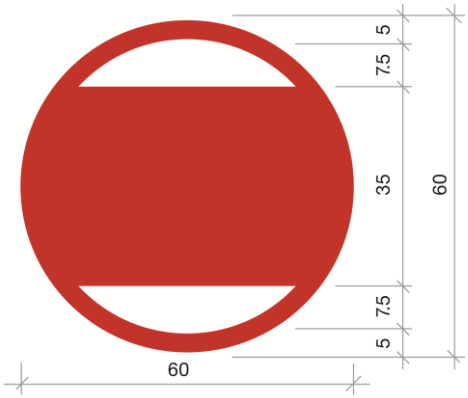
VI. Der Ort der Endanspielpunkte wird zum einen bestimmt von einem Abstand von 6 m, gemessen von der Torlinie. Zum anderen wird ein Abstand von 7 m gemessen von der gedachten Linie, die die Mitte der beiden Torlinien verbindet. Dort, wo sich beide

gemessenen Abstände berühren, ist die Mitte des jeweiligen Endanspielpunktes.

VII. Die Distanzen sind so gewählt, dass die gesamte Breite der Linien bei allen Massen berücksichtigt werden (sofern nicht anders angegeben).



Alle Abmessungen in cm.

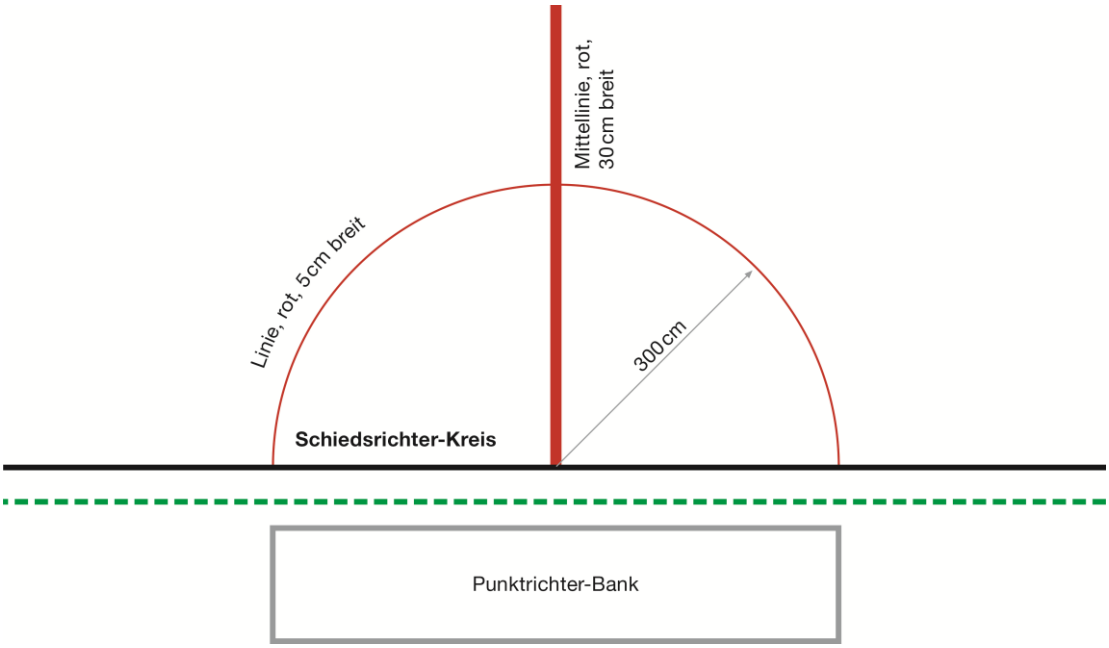


Alle Abmessungen in cm.

REGEL 19 – MARKIERUNG AUF DER EISFLÄCHE - KREISE

I. Es gibt drei Halbkreise auf dem Eis: vor jedem Tor für den jeweiligen Torhüter sowie einen an der Bande der Punktrichterbank für die Spieloffiziellen.

II. Der Kreis für die Spieloffiziellen muss unmittelbar vor der Punktrichterbank als Halbkreis in einem Radius von 3 m mit einer 5 cm breiten, roten Linie markiert sein. Spieler dürfen diesen Kreis während Spielunterbrüchen nicht betreten, wenn sich die Spieloffiziellen darin beraten oder mit den Off Ice Offiziellen kommunizieren.



III. Vor jedem Tor muss der Torraum mit einer 5 cm breiten, roten Linie markiert werden.

IV. Die Fläche des Torraumes muss aus hellblauer Farbe bestehen, jedoch muss die Fläche zwischen der Torlinie und dem hinteren Torrahmen weiss sein.

V. Der Torraum ist dreidimensional und nimmt den Raum über den Markierungen auf dem Eis bis zur Höhe der Oberkante der Querstange ein.

VI. Der Torraum wird wie folgt dargestellt:

1. Im Abstand von 30,5 cm vom jeweiligen Torpfosten wird im rechten Winkel zur Torlinie eine 137 cm lange Linie in Richtung Spielfeldmitte gezogen. Der Abstand von 30,5 cm schliesst die Breite der Linie und die Breite des Pfostens mit ein, die 137 cm schliessen die Breite der Torlinie mit ein.

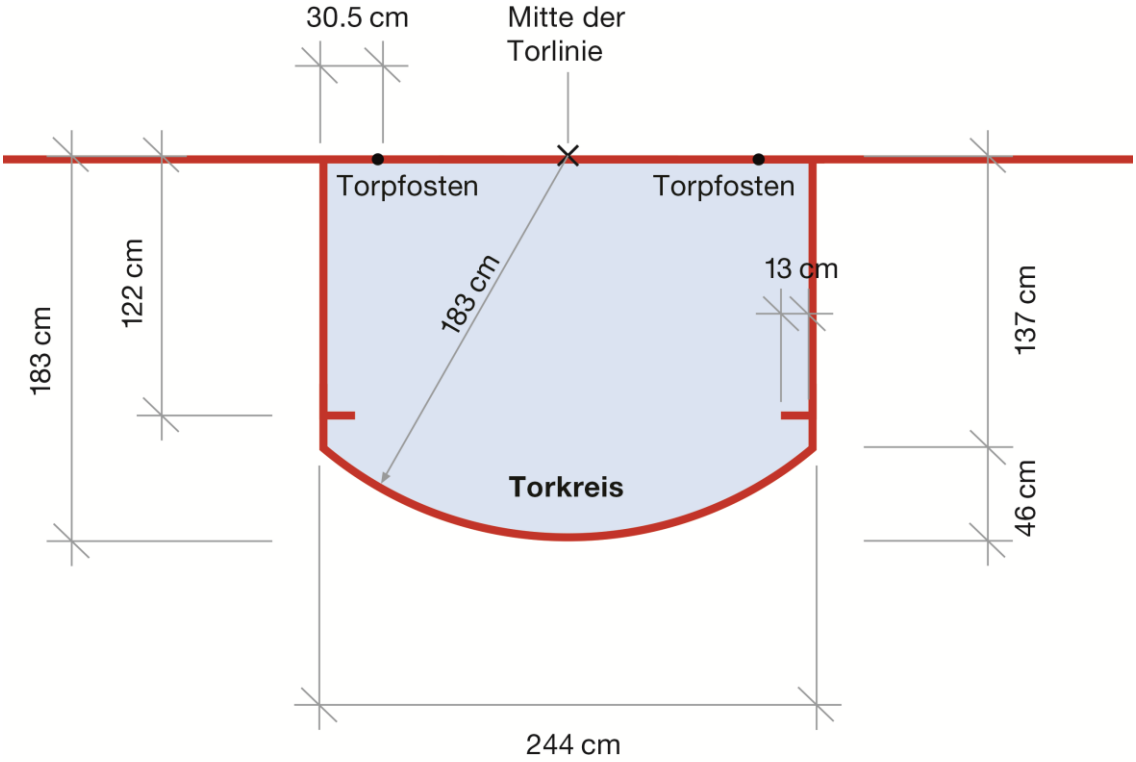
2. Der Halbkreis hat einen Radius von 183 cm, gemessen von der Mitte der Torlinie und verbindet beide Enden der Seitenlinien. Die 183 cm beginnen vom hinteren Rand der Torlinie und reichen bis zum äusseren Rand des Halbkreises.

3. Im Abstand von 122 cm vom hinteren Rand der Torlinie wird im rechten Winkel zur jeweiligen Seitenlinie des Torraums jeweils eine rote Linie dargestellt, die 13 cm in den Torraum hineinreicht. Der Abstand von 122 cm schliesst die Breite dieser Linien nicht mit ein.

4. Der Torraum muss einschliesslich der beiden Seitenlinien insgesamt 244 cm breit sein.

5. Der Radius des Halbkreises von 183 cm schliesst sowohl die Breite der Torlinie und als auch die Breite der Halbkreislinie mit ein.

VII. Der Torraum ist dreidimensional und nimmt den Raum über den Markierungen auf dem Eis bis zur Höhe der Oberkante der Querstange mit ein. Er schliesst die Markierungen auf dem Eis mit ein und reicht vertikal (127 cm) bis zum oberen Rand des Torrahmens.



Alle Linien sind 5 cm breit.

REGEL 20 – DAS TOR

I. Jede Spielfläche hat zwei Tore, eines auf jeder Seite der Spielfläche.

II. Das Tor setzt sich zusammen aus dem Torrahmen und dem Netz.

III. Die offene Seite des Tores muss zur Mitte der Eisfläche zeigen.

IV. Jedes Tor muss in der Mitte der Torlinie an jedem Spielfeldende so aufgestellt werden, dass es während des Spiels verankert bleibt. In hochklassigen IIHF-Veranstaltungen sind flexible Pflöcke zwingend vorgeschrieben, die den Torrahmen in seiner Position halten, jedoch den Torrahmen aufgrund heftigen Kontakts aus seiner Verankerung verschieben. Dies wird auch für andere Veranstaltungen dringend empfohlen. Die Löcher für die Pflöcke müssen exakt auf der Torlinie sein.

V. Die Torpfosten messen ab Eisfläche in der Höhe 1.22 m und sind horizontal 1.83 m voneinander entfernt (Innenmasse). Die Torpfosten und die Querstange, welche eine Stahlrohr-Rahmenkonstruktion bilden, müssen einen Durchmesser von 5 cm aufweisen und in roter Farbe sein.

VI. Torpfosten und Querstange werden auf der Innenseite vom unteren Torrahmen bis nach oben durch einen weissen Rahmen ergänzt, der auf dem Boden von Pfosten zu Pfosten verläuft und an dem das Tornetz befestigt ist. Der Rahmen darf zwischen 0.60 m bis 1.12 m in Richtung der Endbande tief sein.

VII. Ein haltbares weisses Nylonnetz muss auf der gesamten Torrückseite fest angebracht sein und zwar so, dass es für den ins Tor geschossenen Puck undurchlässig ist und es ausserdem verhindert, dass der Puck auf andere Weise, als von vorn, in das Tor gelangen kann.

VIII. Die Spieloffiziellen müssen das Tor und dessen Netz vor dem Beginn eines jeden Spieldrittels prüfen. Wenn sie irgendeine Beschädigung erkennen, kann das Spiel solange nicht beginnen, bis die erforderlichen Reparaturen erledigt wurden.

IX. Die weissen Innenseiten des Torrahmens, jedoch nicht die Torpfosten und die Querstange, müssen mit weissem Polster bedeckt sein. Das Polster des unteren Torrahmens muss mindestens 10 cm vom jeweiligen Torpfosten zurückversetzt und so befestigt sein, dass es den Puck nicht daran hindert, die Torlinie komplett zu überqueren.

ABSCHNITT 3 – TEAMS UND SPIELER

ÜBERBLICK: Ein Eishockeyspiel wird von zwei Teams unter der Leitung von Spieloffiziellen bestritten.

Zur Vereinfachung sind die Inhalte dieses Regelbuchs in der männlichen Form beschrieben, jedoch finden die Regeln auch im Frauen-Eishockey Anwendung, ausser dort, wo spezielle Anmerkungen enthalten sind.

REGEL 21 – ZUSAMMENSETZUNG DES TEAMS

I. Um ein Spiel bestreiten zu können, muss das Team in der Lage sein, mindestens fünf Feldspieler und einen Torhüter zu Spielbeginn aufs Eis zu bringen.

REGEL 22 – ABBRUCH DES SPIELS

I. Befinden sich beide Teams auf dem Eis, und weigert sich ein Team aus irgendeinem Grund zu spielen, verwarnt der Schiedsrichter den Kapitän des sich weigernden Teams und fordert es auf, innerhalb von 30 Sekunden das Spiel zu beginnen. Weigert sich das Team nach Fristablauf immer noch zu spielen, erhält es eine Kleine Bankstrafe. Wiederholt sich der gleiche Vorfall oder wird er weitergeführt, beendet der Schiedsrichter das Spiel und berichtet den Vorfall den zuständigen Stellen.

II. Befindet sich ein Team nicht auf dem Eis und weigert sich, obwohl es vom Schiedsrichter über den Kapitän, Manager oder Coach aufgefordert wurde, aufs Eis zu gehen, um das Spiel zu beginnen, gewährt der Schiedsrichter dem sich weigernden Team maximal zwei Minuten, um das Spiel wiederaufzunehmen. Nimmt das Team innerhalb dieser zwei Minuten das Spiel wieder auf, erhält es eine Kleine Bankstrafe. Weigert es sich weiterhin, aufs Eis zu gehen, beendet der Schiedsrichter das Spiel und berichtet den Vorfall den zuständigen Stellen.

III. Weigert sich ein Team das Spiel mit der vorgeschriebenen Anzahl an Spielern auf dem Eis zu beginnen, wird das Spiel zugunsten des Gegners gewertet.

IV. Das Spiel wird zugunsten des Gegners gewertet, wenn es während des Spiels aufgrund von Strafen oder Verletzungen nicht die erforderliche Anzahl an Spielern aufs Eis stellen kann

V. Weigert sich ein Team am Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners teilzunehmen, wird dem Gegner der Sieg zugesprochen.

REGEL 23 – NICHT SPIELBERECHTIGE SPIELER IM SPIEL

I. Ein Spieler muss die Kriterien sowohl der IIHF als auch seines Nationalen Verbandes erfüllen, um an einem Spiel teilzunehmen zu können. Insbesondere muss er die Nationalität und Altersanforderungen erfüllen und auf den einschlägigen Meldelisten enthalten sein, die vor einem Turnier, vor einem Wettbewerb oder vor einem Spiel sowie auch auf dem Spielbericht geführt werden.

II. Der entscheidende Faktor für die Spielberechtigung eines Spielers ist dessen Name (nicht dessen Trikot-Nummer), welcher auf der Teamaufstellung korrekt aufgeführt ist.

III. Ein Tor ist nicht gültig, wenn ein nicht spielberechtigter Spieler auf dem Eis ist, während sein Team ein Tor erzielt, und der Fehler unmittelbar erkannt wird, bevor das nächste Anspiel auf dem Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes erfolgt. Alle von ihm zuvor erzielten Tore bleiben gültig.

IV. Wird festgestellt, dass ein Spieler, der eine gegen ihn verhängte Strafe verbüsst, nicht spielberechtigt ist, wird er vom Spiel ausgeschlossen und ein Feldspieler seines Teams, der vom Coach über den Kapitän benannt wird, verbüsst den Rest der Strafe.

V. Wird im Spiel festgestellt, dass ein Spieler nicht spielberechtigt ist, wird er ohne Strafe sofort vom Spiel ausgeschlossen.

VI. Alle Fälle eines nicht spielberechtigten Spielers werden den zuständigen Stellen berichtet.

REGEL 24 – AUFSTELLUNG DES TEAMS

I. 60 Minuten vor Beginn des Spiels, muss ein Vertreter jedes Teams dem Punktrichter eine Teamaufstellung (Liste mit Namen und Trikotnummern der Spieler) überreichen. Die Namen des jeweiligen Kapitäns und der Assistenzkapitäne müssen darauf gekennzeichnet sein.

II. Auf IIHF Turnieren muss spätestens 2 Minuten vor Beginn des Spiels ein Vertreter jedes Teams die Teamaufstellung bestätigen. Bis zum Anspiel zu Beginn des Spiels dürfen Spieler ergänzt oder gestrichen werden.

III. Mit Ausnahme eines dritten Torhüters sind Änderungen oder Ergänzungen nicht erlaubt, sobald das Spiel begonnen hat.

IV. Kein Teamoffizieller darf ohne Zustimmung der Spieloffiziellen das Eis betreten, ausser im Fall, dass ein verletzter Spieler behandelt werden muss.

V. Jedes Team darf maximal 20 Feldspieler und zwei Torhüter für ein Spiel benennen (siehe Regel 202 VI-VII für Ausnahmen).

VI. Alle Spieler müssen einen Stock, Schlittschuhe für Spieler und eine komplette Ausrüstung tragen, um am Spiel teilzunehmen zu dürfen. Die komplette Ausrüstung besteht aus Stöcken, Schlittschuhen, Schutzausrüstung und Teamkleidung.

VII. Die gesamte Schutzausrüstung muss komplett unter der Teamkleidung getragen werden, ausser den Handschuhen, den Helmen und den Beinschonern des Torhüters.

VIII. Kein Spieler darf sich nach dem Ende eines Drittels oder in einem Spielunterbruch auf dem Eis aufwärmen.

IX. Nur spielberechtigte Spieler dürfen auf der Teamaufstellung benannt werden und am Spiel teilnehmen.

X. Spieler, die für ein Turnier oder eine Veranstaltung registriert, jedoch nicht auf dem Spielbericht aufgeführt sind, dürfen vor dem Spiel beim Aufwärmen auf dem Eis teilnehmen.

REGEL 25 – TEAMPERSONAL

I. Jedes Team muss mindestens eine Teamperson auf der Spielerbank haben, die als Coach fungiert sowie mindestens einen ausgebildeten Trainer oder einen kundigen Mediziner, der Spieler im Falle von Verletzungen behandeln kann.

REGEL 26 – TEAMOFFIZIELLE UND TECHNISCHE AUSRÜSTUNG

I. Teamoffiziellen, welche sich auf oder neben der Spielerbank befinden, ist es erlaubt, während des Spiels ein Funkgerät zu nutzen, um mit einem anderen Teamoffiziellen, in einem vom IIHF bezeichneten Bereich, Kontakt aufzunehmen.

II. Alle anderen Formen von Technologie sind nur zu Zwecken des Coachings (z.B. Kennzeichnung und Statistik) erlaubt. Jeglicher Gebrauch zur Beeinflussung eines Spieloffiziellen auf irgendwelche Art und Weise ist untersagt.

REGEL 27 – SPIELER AUF DEM EIS WÄHREND DES SPIELS

I. Die Spielregeln erlauben es nicht, dass ein Team weniger als vier Spieler (ein Torhüter und drei Feldspieler, resultierend aus Strafen) bzw. mehr als sechs Spieler (ein Torhüter und fünf Feldspieler oder sechs Feldspieler) während des laufenden Spiels auf dem Eis haben.

II. Es ist den Feldspielern überlassen, welche Position sie im laufenden Spiel einnehmen, jedoch sind die 6 Grundpositionen im Spiel Torhüter, linker Verteidiger, rechter Verteidiger, Mittelstürmer, linker Aussenstürmer und rechter Aussenstürmer.

III. Während des laufenden Spiels darf nur ein Torhüter auf dem Eis sein. Dieser Torhüter kann ausgewechselt und durch einen Feldspieler ersetzt werden. Jedoch gelten für diesen Feldspieler nicht die speziellen Regeln für den Torhüter, insbesondere im Hinblick auf Ausrüstung, festhalten des Pucks und Körperkontakt mit dem Gegenspieler.

REGEL 28 – KAPITÄN UND ASSISTENZKAPITÄN

I. Jedes Team muss einen Kapitän und nicht mehr als zwei Assistenzkapitäne aus denjenigen Feldspielern bestimmen, die in der Teamaufstellung genannt sind. Ein Team darf nicht auf die Bestimmung des Kapitäns verzichten und stattdessen drei Assistenzkapitäne benennen.

II. Ein Team kann seinen Kapitän oder die Assistenzkapitäne während eines Spiels nicht ändern. Wird der Kapitän vom Spiel ausgeschlossen oder scheidet er verletzungsbedingt aus, muss einer seiner Assistenten dessen Aufgaben übernehmen.

III. Der Kapitän muss den Buchstaben "C" und die Assistenzkapitäne müssen den Buchstaben "A" deutlich sichtbar auf der Frontseite des Trikots tragen. Diese Buchstaben müssen eine Höhe von 8 cm und eine Kontrastfarbe zur Grundfarbe ihres Trikots haben.

IV. Sofern sie nicht bestraft sind, ist es nur diesen bestimmten Feldspielern erlaubt, mit dem Schiedsrichter Angelegenheiten zu erörtern, die während des Spiels im Hinblick auf die Regelauslegung entstehen.

V. Wenn der Kapitän und ein Assistenzkapitän auf dem Eis sind, ist es nur dem Kapitän erlaubt, mit dem Schiedsrichter über einen Punkt der Regelauslegung zu sprechen.

VI. Wenn weder der Kapitän noch ein Assistenzkapitän auf dem Eis ist, darf er nicht von der Spielerbank aufs Eis kommen, um mit dem Schiedsrichter eine Situation zu besprechen, es sei denn, er wird von einem Spieloffiziellen dazu aufgefordert. Verlässt er die Spielerbank, ohne dazu aufgefordert worden zu sein, schickt ihn der Schiedsrichter zurück und gibt dem Head Coach eine Verwarnung mit dem Hinweis, dass ein zweiter Verstoss eine Disziplinarstrafe zur Folge hat.

VII. Eine Beschwerde über den Grund einer Strafe ist keine Angelegenheit im Hinblick auf die Regelauslegung und deshalb nicht erlaubt. Ein Spieler, der über die Strafe streitet, setzt sich einer Disziplinarstrafe aus.

ABSCHNITT 4 – AUSRÜSTUNG FÜR FELDSPIELER

ÜBERBLICK: Die Ausrüstung für Feldspieler besteht aus Stöcken, Schlittschuhen, Schutzausrüstung und Teamkleidung. Sämtliche Schutzausrüstung, ausser Handschuhe, Helme und Schlittschuhe müssen vollständig unter der Teamkleidung getragen werden. Die Ausrüstung muss den Sicherheitsstandards entsprechen und darf nur dem Schutz der Feldspieler dienen, nicht aber, um deren spielerische Fähigkeiten zu steigern oder zu verbessern oder beim Gegner eine Verletzung hervorzurufen. Die gesamte Ausrüstung einschliesslich Helm, muss auch während des Aufwärmens vor dem Spiel auf dem Eis regelkonform getragen werden.

REGEL 29 – GEFÄHRLCHE AUSRÜSTUNG

I. Illegale Ausrüstung, die nicht dem IIHF-Standard entspricht sowie Ausrüstung, die für ein Spiel nicht akzeptabel ist, wird als gefährliche Ausrüstung eingestuft. Spieler, die eine solche Ausrüstung verwenden, setzen sich einer Strafe gem. Regel 128 aus.

II. Ein Schiedsrichter darf die Vermessung eines Spielerstockes oder der Beinschoner des Torhüters veranlassen. Wenn er entscheidet, dass sie den hier genannten IIHF Standards nicht entsprechen, gelten sie als gefährliche Ausrüstung und dürfen erst dann wieder im Spiel benutzt werden, wenn sie standardgemäss sind.

III. Ein Spieler, der gefährliche Ausrüstung verwendet, wird vom Schiedsrichter der Eisfläche verwiesen und sein Team wird verwarnt.

IV. Gefährliche Ausrüstung umfasst das Tragen eines Visiers in der Weise, dass es am Gegenspieler eine Verletzung verursachen könnte, das Tragen von nicht zugelassener Ausrüstung, das Benutzen von gefährlichen oder nicht regulären Schlittschuhen oder Stöcken, sowie den Fall, dass die Ausrüstung nicht vollständig unter der Teamkleidung (ausser Handschuhe, Helm und Beinschoner des Torhüters) getragen wird. Das Verwenden von Handschuhen, deren Innenflächen entfernt sind ist ebenfalls unzulässig.

REGEL 30 – ELLBOGENSCHÜTZE

I. Ellbogenschützer müssen einen weichen Aussenschutz aus Schaumgummi oder ähnlichem Material besitzen. Dieser Aussenschutz muss mindestens 1,27 cm dick sein.

REGEL 31 – GESICHTSSCHUTZ & MUNDSCHUTZ

I. Es gibt drei Arten von zulässigem Schutz, der an der Vorderseite eines Helms für Feldspieler befestigt werden kann: Gitter, Visier und Vollvisier.

II. Ein Visier, welches am Helm angebracht ist, muss die Augen und die Nase vollständig abdecken. Es muss seitlich so angebracht sein, dass es nicht hochgeklappt werden kann.

III. Nationale Verbände, die an einer IIHF-Meisterschaft teilnehmen, müssen sicherstellen, dass ihre Spieler mit einem Helm spielen, der speziell für Eishockey hergestellt wurde und, falls nötig, das Visier oder das Gitter regelkonform am Helm befestigt ist.

IV. Männliche Spieler, die nach dem 31. Dezember 1974 geboren wurden, müssen mindestens ein Visier tragen.

V. Alle Spielerinnen müssen einen Helm mit Gitter oder ein Vollvisier tragen.

VI. Alle Feldspieler der Alterskategorie Unter 18 müssen ein Gitter tragen, welches so konstruiert ist, dass es weder vom Puck noch vom Stockblatt durchdrungen werden kann.

VII. Feldspielern ist es nicht gestattet, ein getöntes oder gefärbtes Visier oder Gitter zu tragen.

VIII. Ein Spieler, dessen Visier oder Gitter im laufenden Spiel bricht oder beschädigt wird muss das Eis sofort verlassen.

IX. Alle Feldspieler der Alterskategorie Unter 20 müssen einen Mundschutz tragen.

Visier

Vollvisier

Gitter

REGEL 32 – LEUCHTENDE MATERIALIEN

I. Sämtliche Ausrüstung und Teamkleidung im Spiel muss frei von Leuchtfarben (Neonfarben) sein.

REGEL 33 – HANDSCHUHE

I. Die Handschuhe der Feldspieler müssen die Hände und das Handgelenk abdecken und eine entsprechende Form besitzen.

II. Die Rückseite der Handschuhe muss aus weichem Material bestehen. Es darf kein anderes Material als Polster eingenäht sein.

III. Die Handschuhe müssen vollständig sein und dürfen nicht manipuliert werden, um einen Vorteil zu erzielen (z. B. die Innenfläche entfernen.)

REGEL 34 – HELME

I. Während des Aufwärmens auf dem Eis vor dem Spiel und im Spiel selbst (reguläre Spielzeit, Verlängerung und Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners) müssen Feldspieler einen zugelassenen, speziell für Eishockey hergestellten Helm tragen, der mit einem geschlossenen Kinnriemen regelkonform festgemacht ist.

II. Trägt ein Feldspieler keinen Helm während des Aufwärmens auf dem Eis bei einem IIHF Wettbewerb, berichtet der Standby-Schiedsrichter diese Regelverletzung den zuständigen Stellen. Bei nationalen Wettbewerben gelten die Vorschriften der Nationalen Verbände.

III. Feldspieler müssen ihren Helm so tragen, dass die Unterkante des Helms nicht mehr als eine Fingerbreite über den Augenbrauen liegt. Darüber hinaus darf der Abstand zwischen Kinnriemen und Kinn nicht grösser sein als eine Fingerbreite.

IV. Verliert der Feldspieler seinen Helm im laufenden Spiel, muss er sich direkt zu seiner Spielerbank begeben. Ihm ist es nicht erlaubt, den Puck zu berühren oder am Spiel teilzunehmen. Es ist ihm ausserdem nicht erlaubt, auf dem Eis einen Moment zu nutzen, um den Helm aufzusetzen, selbst wenn er nicht am Spiel teilnimmt.

V. Einem Spieler ist es nicht erlaubt, den Helm vom Kopf des Gegenspielers zu entfernen, insbesondere um ihn dazu zu zwingen, sich zur Spielerbank zu begeben oder um ihn von der Spielaktion auszuschalten.

VI. Auf den Helmen der Feldspieler dürfen keine Zeichen oder Schriftzüge sein, ausser der Nummer, die ihrer Trikotnummer entspricht oder offiziell zugelassene Werbung.

VII. Feldspieler müssen ihren Helm auf dem Kopf tragen, während sie auf der Spielerbank oder Strafbank sitzen, ausser der Helm wird gereinigt oder repariert.

SITUATION 1: Wenn das Kinnband des Helmes eines Spielers während des Spiels aufgeht, der Helm jedoch auf seinem Kopf bleibt, so darf der Spieler weiter am Spiel teilnehmen bis zum nächsten Unterbruch bzw. bis er das Eis verlässt.

REGEL 35 – HALS- UND NACKENSCHUTZ – FELDSPIELER

Siehe auch IIHF Sportvorschriften (Sport Regulations)

I. Alle Spieler, die 18 Jahre oder jünger sind, müssen einen Hals- und Nackenschutz tragen, unabhängig davon, an welchem Spiel oder Turnier sie teilnehmen.

REGEL 36 – SCHIENBEINSCHÜTZER

I. Die Schienbeinschützer eines Feldspielers dürfen nur so gross sein, dass sie komplett unter normalgrosse Stutzen passen. Von handelsüblichen Schienbeinschützern dürfen keine überstehenden Teile entfernt oder hinzugefügt werden.

REGEL 37 – SCHLITTSCHUHE - FELDSPIELER

I. Schlittschuhe dürfen nur aus vier Teilen bestehen: Schuh, Kufe, Kufenhalterung und Schnürsenkel.

II. Der Schlittschuh muss zum Fuss des Feldspielers passen und darf nicht übermässig breit oder lang sein oder irgendwelche Zusätze haben.

III. Die Kufe muss von der Spitze bis zum Ende glatt und zu jeder Zeit mit einer Kufenhalterung befestigt sein. Sie darf keine Zacken wie bei einem Eiskunstlaufschlittschuh aufweisen.

IV. Die Spitze und das Ende der Kufe müssen von der Kufenhalterung ausreichend abgedeckt sein, sodass keines der beiden Teile hervorsteht. Die Kufe darf nicht über die Schuhspitze oder die Ferse des Schlittschuhs hinausragen, wie bei einem Eisschnellläufer.

V. Mechanische Befestigung oder irgendein anderer Zusatz, der das Tempo des Feldspielers erhöht oder seine Fähigkeit zu skaten unterstützt, ist nicht erlaubt.

VI. Schnürsenkel dürfen jede nicht fluoreszierende Farbe haben und auf jede Art gebunden sein, jedoch dürfen sie nicht so lang sein, dass sie das Eis berühren.

REGEL 38 – STOCK - FELDSPIELER

I. Stöcke müssen aus einem von der IIHF genehmigten Material sein. Sie müssen glatt und alle Kanten abgeschrägt sein.

II. Die Krümmung des Stockblattes eines Feldspielers darf nicht 1.5 cm überschreiten. Die Krümmung wird bestimmt, indem eine gerade Linie von irgendeinem Punkt von der Ferse bis zum Ende des Blattes gezogen wird.

III. Ein Stockblatt darf nur eine Krümmung und ein Stock nur ein Blatt haben. Jede doppelte Krümmung des Blattes, die mit einer Messlehre gemessen wird, macht den Stock unkorrekt.

IV. Der Stockschaft muss vom oberen Ende bis zum Beginn des Blattes gerade sein.

V. Das Stockende muss von einem Schutz abgedeckt sein. Wenn die Kappe am Ende eines hergestellten Stockes (z.B. aus Metall oder Karbon) entfernt wurde oder abgefallen ist, wird der Stock als gefährliche Ausrüstung erachtet.

VI. Es ist verboten, irgendein Material in einen hohlen Stockschaft zu stecken, um dessen Gewicht, Beschaffenheit oder Zweck zu verändern.

VII. Haftendes, nicht fluoreszierendes Klebeband jeder Farbe darf an jeder Stelle um den Stock gewickelt werden. Der Stock darf nicht mit fluoreszierender Farbe angemalt sein.

VIII. Es ist verboten, mit einem gebrochenen Stock zu spielen. Wenn der Stock eines Feldspielers während des Spielgeschehens bricht, muss er diesen unmittelbar fallen lassen.

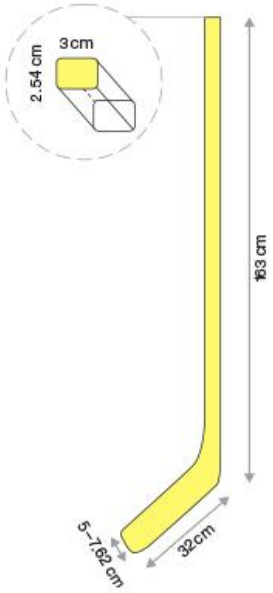
IX. Einem Feldspieler ist es zu keiner Zeit erlaubt, einen Torhüterstock zu benutzen.

X. Einem Feldspieler ist es zu keiner Zeit erlaubt, mehr als einen Stock zu benutzen.

XI. Einem Feldspieler ist es verboten, den Stock eines Gegenspielers zu benutzen, egal, ob er den Stock vom Eis aufhebt oder dem gegnerischen Spieler entreisst.

XII. Die maximale Länge des Stockschaftes ist 163 cm vom oberen Ende bis zur Ferse; die maximale Breite ist 3 cm; die maximale Dicke beträgt 2.54 cm.

XIII. Die maximale Länge des Stockblattes ist 32 cm von der Spitze bis zur Ferse des Blattes, und es muss 5 cm - 7.62 cm hoch sein.



XIV. Besondere Ausnahmen für die Länge eines Stocks werden genehmigt, wenn: (1) der Spieler mindestens 2,00 Meter gross ist; (2) ein schriftlicher Antrag an die IIHF in angemessener Frist gestellt wird, bevor der Spieler den Stock verwenden will; (3) der Stock nicht länger ist als 165.1 cm.

REGEL 39 – KLEBEBAND

I. Nur Klebeband, das um einen Stock gewickelt ist, darf das Stockblatt abdecken. Jedes selbstklebende, doppelseitige Klebeband ist illegal.

REGEL 40 - TEAMKLEIDUNG - FELDSPIELER

I. Alle Spieler eines Teams müssen einheitliche Trikots, Hosen, Stutzen und Helme tragen.

II. Alle Trikots eines Teams müssen einheitlich gestaltet sein. Dies bezieht sich auch auf Logos auf der Vorderseite, Nummern auf den Ärmeln und der Rückseite sowie das Namensschild auf der Rückseite.

III. Spielern ist es nicht erlaubt, ihre Teamkleidung zu manipulieren, indem sie Teile davon abschneiden, darauf schreiben oder sie markieren.

IV. Wenn sich die Farben der Teamkleidung beider Teams nach Ansicht des Schiedsrichters so stark ähneln, dass die Gefahr der Verwechslung besteht, liegt es in der Verantwortung des Heimteams, seine Trikots zu wechseln.

V. Die dominierende Farbe der Teamkleidung muss etwa 80 Prozent der Trikots und Stutzen bedecken, ausgenommen davon sind die Namen und Nummern.

VI. Trikots müssen vollständig ausserhalb der Hose getragen werden und sofern möglich mit Befestigungsriemen an der Hose befestigt werden.

VII. Trikots müssen der Statur des Spielers angepasst sein und dürfen nicht übertrieben weit sein.

VIII. Trikots dürfen nicht so lang sein, dass sie über das untere Ende der Hose hängen und die Ärmel dürfen nicht über die Handschuhfinger hinausreichen.

IX. Jeder Spieler muss eine 25 cm - 30 cm hohe Nummer auf der Rückseite des Trikots und eine 10 cm hohe Nummer auf beiden Ärmeln tragen. Spielernummern sind auf ganze Zahlen von 1 bis 99 beschränkt (Bruchzahlen oder Kommastellen sind unzulässig).

X. Eine Nummer darf in demselben Spiel nur von einem Spieler desselben Teams getragen werden.

XI. Sobald das Spiel begonnen hat, dürfen Spieler ihre Trikotnummer nicht wechseln oder austauschen. Sie müssen ihre Nummer während des gesamten Spiels tragen sowie für die Dauer des Turniers oder Wettbewerbs.

XII. Die einzige Ausnahme von Regel 40 XI ist, wenn das Trikot eines Spielers mit Blut befleckt oder während eines Spiels stark zerrissen wird. Daraufhin darf er von einem Spieloffiziellen angewiesen werden, das Eis zu verlassen und ein Ersatztrikot mit einer anderen Nummer und ohne Namen anzuziehen.

XIII. Ein Spieler dessen Haar so lang ist, dass es den Namen oder die Nummer auf der Rückseite des Trikots verdeckt, muss das Haar zusammenbinden oder unter dem Helm befestigen.

XIV. Graffitiartige Designs, Muster, Grafiken, Illustrationen oder Sprüche, die beleidigend oder anstössig sind oder, die sich auf Kultur, ethnische Herkunft oder Religion beziehen, sind auf keinem Teil der Teamkleidung erlaubt.

XV. In IIHF-Wettbewerben muss jeder Spieler seinen Namen auf dem oberen Bereich der Rückseite seines Trikots tragen. Der Name muss 10 cm hoch aufgedruckt sein, in lateinischen Grossbuchstaben in einer Schriftart, die vor dem Spiel oder Turnier von der IIHF genehmigt wurde.

XVI. Alle Spieler eines Teams müssen während der Aufwärmphase auf dem Eis die gleiche Teamkleidung und Trikotnummern tragen, wie während des Spiels.

XVII. Spieler, die diese Regelungen nicht einhalten, dürfen nicht am Spiel teilnehmen. Nichteinhaltung nach einer Warnung führt zu einer Kleinen Strafe für Spielverzögerung.

REGEL 41 – VERMESSUNG VON SPIELERAUSRÜSTUNG

I. Der Schiedsrichter darf während des Spiels zwei Arten der Ausrüstung vermessen: den Stock eines Spielers (in jedem Spielunterbruch) und die Beinschoner des Torhüters (während der ersten und zweiten Drittelpause oder nach dem dritten Drittel, wenn das Spiel in Verlängerung geht). Wenn er entscheidet, dass sie den hier genannten IIHF Standards nicht entsprechen, gelten sie als gefährliche Ausrüstung und dürfen erst dann wieder im Spiel benutzt werden, wenn sie standardgemäss sind.

II. Aufgrund unzulässiger Ausrüstungsgegenstände darf kein Tor aberkannt werden.

III. Nur der Kapitän oder Ersatzkapitän darf beim Schiedsrichter formell beantragen, dass ein spezifisch bezeichneter Teil eines Ausrüstungsgegenstands beim gegnerischen Team vermessen wird. Der Antrag darf in jedem Spielunterbruch oder vor dem Beginn eines Spieldrittels gestellt werden.

IV. Der Schiedsrichter nimmt die erforderliche Vermessung unmittelbar vor. Ist der Antrag erfolglos, d. h. der Ausrüstungsgegenstand ist korrekt, wird gegen das antragstellende Team eine Kleine Bankstrafe verhängt. Führt der Antrag zum Erfolg, wird gegen den sich verfehlenden Spieler eine Kleine Strafe verhängt. Der Schiedsrichter bringt den unkorrekten Ausrüstungsgegenstand zur Spielerbank des bestraften Spielers zurück.

V. Der Antrag ist auf ein Team in demselben Unterbruch begrenzt, aber ein Kapitän kann über das gesamte Spiel hinweg so viele Anträge stellen, wie er will.

VI. Der Spieler, dessen Stock vermessen werden soll, muss diesen zum Zeitpunkt des Antrags in seinen Händen halten. Der Spieler kann in diesem Moment auf der Bank oder auf dem Eis sein, aber es muss für den Schiedsrichter ersichtlich sein, dass es sich bei dem fraglichen Stock um den Stock dieses Spielers handelt.

VII. Wenn ein Stock für unkorrekt befunden wird, muss sich der bestrafte Feldspieler unverzüglich auf die Strafbank begeben und ein Mitspieler darf ihm einen anderen Stock bringen. Den unkorrekten Stock bringt der Schiedsrichter zur Spielerbank und, wenn das Team den Stock entsprechend der Regeln korrigiert, darf dieser wiederverwendet werden. Demzufolge kann er auch erneut vermessen werden.

VIII. Ist es dem Schiedsrichter aus irgendeinem Grund nicht möglich, die Krümmung des Stocks mit einer Messlehre zu vermessen, er jedoch den Stock als unkorrekt beurteilt, wird er aus dem Spiel entfernt. Allerdings wird gegen kein Team eine Strafe verhängt.

IX. Stöcke von Feldspielern oder Torhütern können ab Beginn des Spiels bis zu dessen Ende zu jeder Zeit vermessen werden, auch in der Verlängerung oder im Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners.

SITUATION 1: Der Stock eines Feldspielers, der im Begriff ist, die Strafbank zu betreten oder zu verlassen, weil er die Strafe antritt, oder sie gerade beendet hat, darf vermessen werden.

REGEL 42 – VERMESSUNG VON STÖCKEN DER FELDSPIELER – PENALTY- SCHIESSEN ZUR ERMITTLUNG DES GEWINNERS

I. Ein Kapitän darf während des Penalty-Schiessen einen Antrag auf Stockvermessung stellen.

II. Wenn die Vermessung beantragt wird, bevor ein Feldspieler den Penaltyschuss ausführt, und der Stock ist korrekt, wird gegen das beantragende Team eine Kleine Bankstrafe verhängt und ein Feldspieler dieses Teams muss sich auf die Strafbank begeben. Er ist in der Folge vom Penalty-Schiessen ausgeschlossen. Der Feldspieler, dessen Stock vermessen wurde, darf daraufhin den Penaltyschuss ausführen.

III. Wenn die Vermessung nach Regel 42 II ergibt, dass der Stock unkorrekt ist, darf der Feldspieler den Penaltyschuss nicht ausführen. Er muss sich stattdessen auf die Strafbank begeben und ist in der Folge vom Penalty-Schiessen ausgeschlossen. Ein anderer Feldspieler wird benannt, der den Schuss ausführt.

IV. Kapitäne können Stockvermessungen zwischen allen Penaltyschüssen während des Penalty-Schiessen beantragen, aber nur eine Vermessung in jeder "Unterbrechung" (d.h., die Zeit zwischen zwei Penaltyschüssen) ist zulässig.

V. Wenn die Vermessung beantragt wird, nachdem ein Spieler einen Penaltyschuss ausgeführt hat, sind die Folgen analog zu den Regeln 42 II und 42 III. Hat der Spieler ein Tor mit einem Stock erzielt, welcher im Nachhinein als unkorrekt beurteilt wird, so zählt dieses Tor dennoch.

ABSCHNITT 5 – SPIELREGELN - ALLGEMEIN

ÜBERBLICK – Regeln bilden die grundlegende Basis für ein Eishockeyspiel und müssen zu jeder Zeit respektiert und eingehalten werden. Obwohl jede Anstrengung unternommen wurde, um alle denkbaren Verstösse auf dem Eis zu regeln, haben die Spieloffiziellen in Übereinstimmung mit diesem Regelbuch das Recht, Strafen für andere Verstösse auszusprechen, die aus ihrer Sicht den Geist von Fairplay und die Integrität des Sports verletzen, auch wenn sie nicht in den nachfolgenden Regeln ausgeführt sind.

REGEL 43 – ABLAUF DES SPIELS

I. Ein Spiel besteht aus drei Spieldritteln von jeweils 20 Minuten zuzüglich Verlängerung und Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners, sofern notwendig.

II. Zwei Teams konkurrieren darum, die meisten Tore in einem Spiel zu erzielen. Das Team, welches die höhere Anzahl an Toren erzielt, ist der Gewinner.

III. Um ein Tor zu erzielen, muss der Puck auf in regelkonformer Weise in das gegnerische Tor befördert werden (Ausnahmen siehe auch Regeln 179 und 180 – Zugesprochene Tore).

IV. Feldspieler führen den Puck mit ihrem Stock und versuchen, das gegnerische Tor durch Passen, Schiessen und Skaten zu erreichen.

V. Bodychecks sind ein wesentlicher Teil des Spiels. Es ist eine oft übliche Methode, Puckkontrolle zu erlangen. Um einen Bodycheck als legal beurteilen zu können, muss eine Reihe von Kriterien erfüllt sein, die in diesen Regeln näher beschrieben werden.

VI. Spieler und Teamoffizielle, die diese Regeln nicht einhalten, werden von den Spieloffiziellen oder in schwerwiegenden Fällen von den zuständigen Instanzen bestraft.

REGEL 44 – DAUER DES SPIELS

I. Die reguläre Spielzeit besteht aus drei Drittel von jeweils 20 Minuten gestoppter Zeit.

II. Die Spieldrittel werden durch 15-minütige Pausen unterbrochen.

III. Nach jedem Spieldrittel wechseln die Teams die Seiten.

IV. Das Eis muss vor Beginn jedes Spieldrittels neu aufbereitet werden (ausser bei 5- oder 10-minütiger Verlängerung).

V. Eine 5-, 10- oder 20-minütige Verlängerung folgt auf das dritte Spieldrittel, wenn der Spielstand nach regulärer Spielzeit von 60 Minuten unentschieden ist. In jedem Fall werden diese Verlängerungsdrittel im Modus „Sudden Death" (das nächste Tor macht den Gewinner) gespielt. Das Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners besteht aus einer bestimmten Anzahl von Schüssen pro Team, gefolgt von einem Tie-Break-Penalty-Schiessen, wenn der Spielstand nach diesen Schüssen des Penalty-Schiessens unentschieden ist.

REGEL 45 – SPIELZEITUHR

I. Die Spielzeituhr erfasst die Spielzeit und zählt die verbleibende Zeit eines Drittels (20 Minuten, 10 Minuten oder 5 Minuten) hinunter bis 0:00.

II. Die Spielzeituhr wird mit dem Anspiel durch Einwerfen des Pucks durch einen Spieloffiziellen gestartet und durch einen Pfiff eines Spieloffiziellen gestoppt.

III. Die Spieloffiziellen dürfen Video-Torrichter konsultieren, falls zusätzliche Spielzeit auf der Spielzeituhr abgelaufen sein könnte – insbesondere nach einem fehlerhaften Anspiel oder, weil der Zeitnehmer verzögert auf einen Pfiff reagiert hat – und die Spielzeit daraufhin entsprechend anpassen.

REGEL 46 – PFIFF DES SPIELOFFIZIELLEN

I. Wenn ein Spieloffizieller pfeift, um das Spiel zu unterbrechen, müssen Spieler weiteren Körperkontakt mit Gegenspielern unterlassen und dürfen den Puck nicht mehr spielen.

II. Wenn das Spiel im Gange ist, wird es fortgesetzt, bis ein Spieloffizieller pfeift, um es zu unterbrechen.

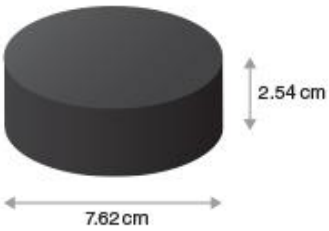
REGEL 47 – PUCK

I. Der Puck muss hauptsächlich schwarz sein und aus vulkanisiertem Gummi bestehen oder einem anderen von der IIHF genehmigten Material.

II. Der Puck muss einen Durchmesser von 7.62 cm haben und 2.54 cm dick sein.

III. Der Puck muss 156 - 170 Gramm wiegen.

IV. Ein auf den Puck gedrucktes Logo, Markenzeichen oder Werbung darf im Durchmesser 4.5 cm der Fläche auf jeder Seite oder 35 Prozent der Fläche auf jeder Seite nicht überschreiten. Beide Seiten des Pucks dürfen bedruckt sein.



REGEL 48 – AUFWÄRMEN

I. Jeder körperliche Kontakt zwischen Spielern der gegnerischen Teams ist während des Aufwärmens nicht erlaubt, und die Spieler dürfen während dieser Zeit die Rote Mittellinie nicht überschreiten. Werden diese Regeln verletzt, ist der Standby-Schiedsrichter zuständig, der das Aufwärmen überwacht.

II. Alle Regelverstösse, die während des Aufwärmens geschehen, dürfen nicht durch die Spieloffiziellen bestraft werden, da sich diese nicht auf dem Eis befinden, um die Verstösse aus erster Hand beurteilen zu können. Jedoch können diese durch die zuständigen Stellen nach dem Spiel überprüft werden.

REGEL 49 – PUCK IM SPIEL

I. Das Spiel wird sofort unterbrochen, wenn der Puck nicht mehr vollständig ist (d. h. nur noch ein Reststück oder in irgendeiner Weise zerbrochen).

II. Wenn während des Spiels ausser dem offiziellen Puck ein weiterer auf dem Eis auftaucht, ist das Spiel nicht zu unterbrechen, bis ein Wechsel des Puckbesitzes erfolgt oder der regelwidrige Puck irrtümlich anstelle des offiziellen Pucks gespielt wird.

III. Der Puck muss sich jederzeit in Bewegung befinden oder gespielt werden. Wenn ein oder beide Teams sich weigern, den Puck zu spielen, unterbrechen die Spieloffiziellen das Spiel und das nachfolgende Anspiel erfolgt am nächstgelegenen Anspielpunkt an der Stelle, an welcher sich der Puck befand, als das Spiel unterbrochen wurde.

SITUATION 1: Team A ist aufgrund einer Kleinen Strafe in Unterzahl. Gegen Team B wird eine Kleine Strafe angezeigt. Spielt Team A jedoch bewusst nicht den Puck mit der Absicht, seine eigene Strafzeit herunterlaufen zu lassen, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Das folgende Anspiel findet in der Verteidigungszone des bestraften Teams statt (Team B).

REGEL 50 – SEITENWECHSEL

I. Zu Spielbeginn verteidigen die Teams das zu ihrer Spielerbank nächstgelegene Tor.

II. Die Teams wechseln die Seiten vor jedem Drittel der regulären Spielzeit. Für Verlängerungen und Penalty-Schiessen siehe IIHF Sport Regulations.

III. Bei einer nicht überdachten Eisfläche ist das Spiel im dritten Spieldrittel bei 10:00 zu unterbrechen, damit die Teams die Seiten wechseln können. Jedoch erfolgt in einer Verlängerung kein Seitenwechsel. Für weitere Informationen siehe IIHF Sport Regulations

REGEL 51 – SPIELBEGINN

I. Das Spiel beginnt stets mit einem Anspiel, das von einem Spieloffiziellen durchgeführt wird.

II. Jedes Spieldrittel beginnt mit einem Anspiel auf dem Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes. Alle anderen Anspiele werden ausschliesslich auf einem der neun auf dem Eis markierten Anspielpunkte durchgeführt.

REGEL 52 – BESTIMMUNG DES ANSPIELPUNKTES - ALLGEMEIN

I. Wird das Spiel aus einem Grund unterbrochen, der nachfolgend nicht näher ausgeführt ist, erfolgt das nachfolgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Zone, in welcher der Puck zuletzt gespielt wurde.

II. Wenn das Spiel wegen zweier Regelverstösse desselben Teams unterbrochen wird (z. B. Spiel mit hohem Stock und absichtliches Abseits), erfolgt das nachfolgende Anspiel an demjenigen Anspielpunkt, der dem sich verfehlenden Team keinen räumlichen Vorteil bietet.

III. Führen Regelverstösse beider Teams zu einem Spielunterbruch (z. B. Spiel mit hohem Stock und absichtliches Abseits), erfolgt das nachfolgende Anspiel an dem Anspielpunkt nahe der Stelle, an welcher sich der Puck befand, als das Spiel unterbrochen wurde.

IV. Wird ein Spielunterbruch durch einen angreifenden Feldspieler in der Angriffszone verursacht, erfolgt das nachfolgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone, sofern nicht zur selben Zeit gegen das verteidigende Team eine Strafe ausgesprochen wird.

V. Spielt ein Spieler den Puck so hoch, dass dieser die Spielzeituhr oder irgendein Hindernis oberhalb der Eisfläche trifft, wird das Spiel unterbrochen und der nachfolgende Einwurf erfolgt an dem Anspielpunkt nahe der Stelle, von welcher der Puck gespielt wurde.

REGEL 53 – BESTIMMUNG DES ANSPIELORTES - STRAFEN VERHÄNGT

I. Werden Strafen gegen Spieler derart ausgesprochen, dass Strafen in die Strafzeituhr nur eines Teams eingeben werden, wird das nachfolgende Anspiel in der Endzone desjenigen Teams durchgeführt, auf dessen Seite die Strafe/Strafen eingegeben worden ist/sind, ausgenommen:

   1. Wird eine Strafe nach einem erzielten Tor verhängt, erfolgt das nachfolgende Anspiel am Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes.

   2. Wird eine Strafe vor Beginn oder nach Ende eines Spieldrittels verhängt, erfolgt das nachfolgende Anspiel am Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes.

   3. Wenn das verteidigende Team im Begriff ist, bestraft zu werden, und ein angreifender Spieler dringt während einer Auseinandersetzung in die Angriffszone ein und überquert dabei die Aussenkante der Anspielkreise (gedachte Linie), erfolgt das Anspiel an einem der beiden Anspielpunkte ausserhalb der Angriffszone.

II. Wenn ein Feldspieler des angreifenden Teams eine Strafe während eines Anspiels in der Angriffszone erhält, wird das Anspiel in die Verteidigungszone des bestraften Teams verlegt.

III. Wird gegen einen Spieler eine Disziplinarstrafe oder Spieldauer-Disziplinarstrafe verhängt, findet das folgende Anspiel in der Verteidigungszone des bestraften Teams statt.

IV. Werden Strafen gegen beide Teams in demselben Spielunterbruch verhängt, jedoch aus unterschiedlichen Gründen, erfolgt das Anspiel in der Verteidigungszone desjenigen Teams, welches das letzte Foul begangen hat.

V. Verursachen beide Teams Strafen, die in die Strafzeituhr eingeben werden, findet das nachfolgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in derjenigen Zone statt, in welcher das Spiel unterbrochen wurde.

SITUATION 1: Wenn bei einer angezeigten Strafe das nicht fehlbare Team verfrüht den Torhüter wechselt und das Spiel wird in der Endzone des nicht fehlbaren Teams unterbrochen, findet das Anspiel immer noch an einem der beiden Anspielpunkte in der Endzone des bestraften Teams statt.

REGEL 54 – BESTIMMUNG DES ANSPIELORTES - VERLETZUNG

I. Wird das Spiel wegen der Verletzung eines Spielers unterbrochen, wird der Anspielpunkt für das folgende Anspiel durch den Ort bestimmt, wo sich der Puck befand sowie durch das Team, welches den Puckbesitz im Moment des Abpfiffs ausübte.

II. Hat das Team des verletzten Spielers Puckbesitz in der Angriffszone unabhängig davon, wo sich der verletzte Spieler befindet, wird das nachfolgende Anspiel an einem der Anspielpunkte an der Blauen Linie ausserhalb der Angriffszone durchgeführt.

III. Hat das Team des verletzten Spielers Puckbesitz in der Neutralen Zone unabhängig davon, wo sich der verletzte Spieler befindet, wird das nachfolgende Anspiel am Anspielpunkt in der Neutralen Zone nahe der Stelle durchgeführt, an welcher sich der Puck im Zeitpunkt des Pfiffes befand.

IV. Hat das Team des verletzten Spielers Puckbesitz in der Verteidigungszone unabhängig davon, wo sich der verletzte Spieler befindet, wird das nachfolgende Anspiel an einem der Anspielpunkte in der Verteidigungszone durchgeführt.

V. Wenn ein Spieloffizieller verletzt ist, wird das Spiel sofort unterbrochen, es sei denn, es besteht eine Torschussmöglichkeit, und das nachfolgende Anspiel erfolgt auf einem Anspielpunkt nahe der Stelle, an welcher der Puck im Moment des Abpfiffs gespielt wurde.

REGEL 55 – BESTIMMUNG DES ANSPIELORTES - VERTEIDIGUNGSZONE

I. Blockiert ein Spieler des verteidigenden Teams den Puck an der Bande in seiner Verteidigungszone, wird das nachfolgende Anspiel am Endanspielpunkt auf derjenigen Seite durchgeführt, auf welcher die Unterbrechung erfolgte.

II. Schiesst oder passt ein angreifender Feldspieler den Puck und wird dieser von einem verteidigenden Feldspieler in der Neutralen Zone aus dem Spielfeld abgelenkt, wird das nachfolgende Anspiel in der Neutralen Zone durchgeführt, nahe dem Ort, an welchem der Puck abgelenkt wurde.

III. Schiesst oder passt ein angreifender Feldspieler den Puck und wird dieser von einem verteidigenden Feldspieler in dessen Verteidigungszone aus dem Spielfeld abgelenkt, wird das nachfolgende Anspiel am Endanspielpunkt durchgeführt, nahe dem Ort, an welchem der Puck abgelenkt wurde.

IV. Verursacht das angreifende Team ein absichtliches Abseits, wird das nachfolgende Anspiel in seiner Verteidigungszone auf derjenigen Seite durchgeführt, auf welcher das Abseits geschah.

REGEL 56 – BESTIMMUNG DES ANSPIELORTES - ANSPIELPUNKT IN DER MITTE

I. Anspiele finden am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte in folgenden Fällen statt:

   1. Zu Beginn eines Spieldrittels;

   2. Nachdem ein Tor erzielt wurde;

3. Nach einer fehlerhaften Icing-Entscheidung eines Spieloffiziellen;
4. Wenn Feldspieler beider Teams den Puck an der Bande nahe der Roten Mittellinie blockieren;
5. Bei einem verfrühten Wechsel des Torhüters, wenn das Spiel in der Angriffshälfte unterbrochen wird. Befindet sich jedoch der Puck vor der Roten Mittelinie, wird das nachfolgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in derjenigen Zone durchgeführt, an welchem das Spiel unterbrochen wurde.

II. Wird das Spiel in der Neutralen Zone aus einem Grund unterbrochen, der nicht eindeutig einem der beiden Teams zugeordnet werden kann, wird das nachfolgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt zwischen den Blauen Linien durchgeführt. Wenn unklar ist, welcher der fünf Anspielpunkte in der Neutralen Zone der nächstgelegene ist, wird derjenige Anspielpunkt für das nachfolgende Anspiel ausgewählt, welcher dem Heimteam den grössten räumlichen Vorteil verschafft.

REGEL 57 – BESTIMMUNG DES ANSPIELORTES - ANGRIFFSZONE

I. Blockiert ein Feldspieler des angreifenden Teams den Puck an der Bande in der Angriffszone mit dem deutlichen Versuch, eine Unterbrechung herbeizuführen, wird das folgende Anspiel an der Blauen Linie ausserhalb der Angriffszone auf derjenigen Seite durchgeführt, auf der der Unterbruch erfolgte.

II. Schiesst ein Feldspieler des angreifenden Teams den Puck innerhalb der Angriffszone über das Schutzglas, ohne dass der Puck den Körper oder Stock eines Gegenspielers berührt, wird das folgende Anspiel an der Blauen Linie ausserhalb der Angriffszone auf derjenigen Seite durchgeführt, von welcher der Puck geschossen wurde.

III. Schiesst ein Feldspieler des angreifenden Teams den Puck innerhalb der Angriffszone über das Schutzglas, wobei der Puck den Körper oder Stock eines Gegenspielers berührt, wird das folgende Anspiel an demjenigen Anspielpunkt in der Angriffszone durchgeführt, der nächstgelegen zu der Stelle ist, an welcher der Puck zuletzt berührt wurde.

IV. Schiesst ein Feldspieler des angreifenden Teams von irgendwo auf der Eisfläche auf das Tor, und der Puck trifft, ohne vorher abgelenkt worden zu sein, gegen einen Teil des Torrahmens und geht aus dem Spielfeld, wird das folgende Anspiel an demjenigen Anspielpunkt in der Angriffszone durchgeführt, der nächstgelegen ist zu der Stelle, von welcher der Puck geschossen wurde.

V. Erzielt ein Feldspieler des angreifenden Teams ein Tor mit hohem Stock, Kickbewegung oder in irgendeiner anderen Weise, die vom Spieloffiziellen oder Video-Torrichter als unkorrekt erachtet wird, wird das folgende Anspiel an der Blauen Linie ausserhalb der Angriffszone durchgeführt.

VI. Gelangt der Puck ins Tor infolge eines direkten Ablenkens durch einen Spieloffiziellen, wird das folgende Anspiel am Anspielpunkt durchgeführt, nächstgelegen zu der Stelle, an welcher er vom Puck getroffen wurde.

VII. Stösst ein angreifender Feldspieler in der Angriffszone den Torrahmen aus seiner Verankerung ohne versucht zu haben, dies zu vermeiden, wird das folgende Anspiel an der Blauen Linie ausserhalb der Angriffszone durchgeführt. Wird jedoch der angreifende Spieler von einem verteidigenden Spieler gegen den Torrahmen gestossen, findet das folgende Anspiel am Anspielpunkt in der Angriffszone statt.

VIII. Es gibt vier Fälle, in denen eine Spielunterbrechung in der Angriffszone erfolgt, aber das folgende Anspiel an der Blauen Linie ausserhalb der Angriffszone durchgeführt wird:

1. Wenn während einer Konfrontation zwischen Spielern einer oder beide auf dem Eis befindlichen Verteidiger oder ein von der Spielerbank kommender Spieler des angreifenden Teams in die Angriffszone über die Aussenkante der Anspielkreise (gedachte Linie) eindringen;
2. Wenn ein Feldspieler des angreifenden Teams den Puck aus dem Spielfeld schiesst oder ablenkt, ohne dass der Puck irgendwie das Tor oder einen Spieler des verteidigenden Teams berührt;
3. Wenn das angreifende Team den Puck im Angriffsdrittel mit hohem Stock spielt;
4. Wenn ein angreifender Feldspieler aus eigenem Entschluss seine Position im Torraum einnimmt.

REGEL 58 – DURCHFÜHRUNG DER ANSPIELE

I. Der Spieloffizielle wirft den Puck auf einem der neun vorgesehenen Anspielpunkte ein.

II. Nur ein Feldspieler jedes Teams darf an einem Anspiel teilnehmen.

III. Die beiden Feldspieler, welche das Anspiel durchführen, müssen genau in Richtung der jeweils gegnerischen Endzone aufgestellt sein, ungefähr eine Stocklänge voneinander getrennt, die Spitze des Stockblattes stillhaltend auf der weissen Markierung des Anspielpunkts. Für Anspiele in der Endzone müssen die beiden Feldspieler ihre Schlittschuhe innerhalb der Markierungen auf beiden Seiten des Anspielpunktes (doppeltes "L"). Ein Eindringen in den Raum oberhalb des Zentrums des Anspielpunktes mit irgendeinem Teil des Körpers ist untersagt.

IV. Falls einer der beiden Feldspieler, welche das Anspiel durchführen, Helm-zu-Helm-Kontakt mit dem Gegenspieler hat, so ordnet der Spieloffizielle an, dass der jeweils Betroffene durch einen Mitspieler auf dem Eis für das Anspiel ersetzt wird. Kann der Spieloffizielle nicht unterscheiden, welcher Spieler den Kontakt verursacht hat, so werden beide Betroffenen durch einen Mitspieler auf dem Eis ersetzt.

V. Der Spieloffizielle kann den Puck einwerfen, wenn nur ein Feldspieler zum Anspiel bereitsteht, unter der Voraussetzung, dass sich alle anderen, nicht am Anspiel beteiligten Feldspieler, auf ihrer Seite und in spielbereiter Position befinden.

VI. Findet das Anspiel in der Verteidigungshälfte der Eisfläche statt, muss der Feldspieler des verteidigenden Teams seinen Stock zuerst auf dem Eis platzieren. Unmittelbar danach platziert der angreifende Spieler seinen Stock.

VII. Findet das Anspiel auf dem Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes statt, muss der Feldspieler des Gastteams seinen Stock zuerst auf dem Eis platzieren.

VIII. Alle Feldspieler, die nicht unmittelbar am Anspiel beteiligt sind, müssen die Schlittschuhe ausserhalb des Kreises stellen (Kontakt mit der Linie ist erlaubt). Der Feldspieler darf seinen Stock in den Kreis halten, vorausgesetzt, dass kein Kontakt mit dem Gegenspieler oder dessen Stock besteht.

IX. Der Feldspieler muss seine Schlittschuhe diesseits der Hash Marks stellen (Kontakt mit der Linie ist erlaubt). Der Feldspieler darf seinen Stock zwischen den Hash Marks halten, vorausgesetzt, dass kein Kontakt mit dem Körper oder Stock eines Gegenspielers besteht.

X. Bei Anspielen an den Blauen Linien müssen alle Feldspieler jeweils auf ihrer Seite des Eises in angemessenem Abstand zu den Spielern am Anspielpunkt ihre Position einnehmen. Sie müssen in ruhender Position verbleiben und dürfen während des Anspiels nicht in Bewegung sein oder das Anspiel beeinflussen oder behindern.

XI. Haben die Spieler ihre Position für das Anspiel eingenommen, dürfen sie ihre Position nicht mehr wechseln.

REGEL 59 – UNKORREKTE ANSPIELE

I. Nehmen ein oder beide Feldspieler am Anspielpunkt nach Aufforderung nicht unverzüglich ihre regelkonforme Position ein, kann der Spieloffizielle anordnen, dass einer oder beide durch einen Mitspieler auf dem Eis für das Anspiel ersetzt werden.

II. Nachdem die Ersetzung vorgenommen wurde, informiert der Linienrichter den ankommenden Mitspieler darüber, dass ein zweiter Regelverstoss eine Bankstrafe für Spielverzögerung zur Folge hat.

III. Betritt einer, oder betreten beide Feldspieler zu früh den Anspielkreis, beendet der Spieloffizielle das Anspiel. Der Feldspieler des fehlbaren Teams, der für das Anspiel vorgesehen war, muss dann ausgetauscht werden.

IV. Begibt sich einer der anderen nicht unmittelbar am Anspiel beteiligten Feldspieler verfrüht in den Anspielkreis in einem Moment, in welchem der Puck eingeworfen wurde, wird die Spielaktion unterbrochen und das Anspiel wiederholt, es sei denn, das gegnerische Team erlangt den Puckbesitz. Wird das Spiel unterbrochen, muss der für das Anspiel vorgesehene Feldspieler des fehlbaren Teams ausgetauscht werden.

V. Nach einem unkorrekten Anspiel ist ein Spielerwechsel solange nicht erlaubt, bis dieses Anspiel regelkonform durchgeführt wird, ausser eine Strafe wurde verhängt, die sich auf Anzahl der Spieler auf dem Eis auswirkt.

VI. Gewinnt ein Feldspieler das Anspiel dadurch, dass er den Puck zu einem Mitspieler kickt, wird die Spielaktion unterbrochen und das Anspiel wiederholt. Der Feldspieler, der das Anspiel für das fehlbare Team durchführte, muss ausgetauscht werden.

VII. Wird ein Anspiel durch ein Zuspiel mit der Hand gewonnen, wird das Spiel unterbrochen und das Anspiel wiederholt. Der Feldspieler, der das Handzuspiel verübte, muss ausgetauscht werden. Führt das Handzuspiel beim Anspiel dazu, dass das gegnerische Team den Puckbesitz erlangt, geht das Spiel weiter. Jeder Spieloffizielle ist hier befugt zu entscheiden.

VIII. Gegen dasjenige Team, welches einen zweiten Regelverstoss in demselben Anspiel begeht, wird eine Kleine Bankstrafe verhängt.

IX. Es kann kein Anspiel dadurch gewonnenen werden, dass ein Spieler den Puck in der Luft mit der Hand spielt oder schlägt, unmittelbar nachdem ihn der Spieloffizielle eingeworfen hat.

X. Überschreitet ein Feldspieler mit seinem Schlittschuh die Hash Marks bevor der Puck eingeworfen wird, liegt ein unkorrektes Anspiel vor.

XI. Kommt es zu einem Kontakt mit dem Gegenspieler oder dessen Stock bevor der Puck eingeworfen wird, liegt ein unkorrektes Anspiel vor.

XII. Läuft die Spielzeituhr während eines regelwidrigen Anspiels, muss die Spielzeit um die verlorene Zeit angepasst werden, bevor das Anspiel wiederholt wird.

REGEL 60 – TV-TIME-OUTS

Siehe auch IIHF Sport Regulations

I. In einem IIHF-Spiel, welches im TV übertragen wird, sind Werbeauszeiten vorgesehen.

REGEL 61 – TEAM-TIME-OUT

I. Jedem Team ist ein 30-Sekunden-Time-Out im Spiel erlaubt (in der regulären 60-minütigen Spielzeit einschliesslich Verlängerung).

II. Ein vom Coach bezeichneter Spieler oder der Coach selbst darf den Schiedsrichter im Spielunterbruch um die Team-Time-Out ersuchen.

III. Allen Spielern auf dem Eis ist es erlaubt, sich während der Team-Time-Out zu ihren jeweiligen Spielerbänken zu begeben.

IV. Beide Teams können ihre Team-Time-Out in demselben Spielunterbruch nehmen, aber dasjenige Team, welches als zweites die Team-Time-Out nehmen will, muss dem Schiedsrichter dieses Vorhaben zur Kenntnis bringen, bevor die laufende Team-Time-Out zu Ende ist.

V. Die Team-Time-Out kann nicht gefordert werden während des Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners, vor Beginn eines Spieldrittels oder nach Ende eines Spieldrittels.

VI. Die Team-Time-Out kann nicht gefordert werden, nachdem ein Wechsel der Spieler abgeschlossen ist.

VII. Die Team-Time-Out kann nicht gefordert werden nach einem unkorrekten Anspiel.

VIII. Die Team-Time-Out kann nicht gefordert werden während des laufenden Spiels.

REGEL 62 – VERLÄNGERUNG

Siehe auch IIHF Sport Regulations

I. Ein Spiel, das einen Gewinner haben muss (z. B., in welchem ein Unentschieden nicht gilt) und welches nach Ende der regulären Spielzeit unentschieden steht, wird mit einer 5-, 10-, oder 20-minütigen „Sudden Death"-Verlängerung weitergespielt.

63 – PENALTY-SCHIESSEN ZUR ERMITTLUNG DES GEWINNERS

Siehe auch Regeln 176 – 178 zum Penaltyschuss-Verfahren

I. Wird in der „Sudden Death"-Verlängerung kein Tor erzielt, wird ein Penalty-Schiessen durchgeführt, um den Gewinner des Spiels zu ermitteln.

II. Vor Beginn des Penalty-Schiessen wird der mittlere Teil der Eisfläche über die gesamte Länge des Spielfeldes zwischen den Endanspielpunkten mit der Eismaschine trocken aufbereitet.

III. Der Schiedsrichter bittet beide Kapitäne zu sich an den Schiedsrichterkreis und veranlasst einen Münzwurf. Das Heimteam hat die erste Wahl. Der Gewinner des Münzwurfs hat die Wahl, ob sein Team zuerst oder als zweites Team schiesst.

IV. Die Torhüter verteidigen dasselbe Tor wie in der Verlängerung.

V. Die Torhüter dürfen nach jedem Penaltyschuss gewechselt werden. Muss aber der Penaltyschuss aus irgendeinem Grund wiederholt werden, müssen Feldspieler und Torhüter dieselben bleiben, ausser im Fall einer Verletzung.

VI. Während der Dauer des Penalty-Schiessens dürfen die Torhüter beider Teams in ihrem Torraum bleiben.

VII. Es schiessen abwechselnd unterschiedliche Feldspieler jedes Teams (A,B,A,B,A,B). Diese Feldspieler brauchen namentlich nicht benannt zu werden und können jederzeit gewechselt werden, bis zu dem Zeitpunkt, in welchem der Schiedsrichter pfeift, um den Start des Penaltyschusses zu signalisieren.

VIII. Für das Penalty-Schiessen kommen alle Spieler beider Teams in Betracht, die im offiziellen Spielbericht eingetragen sind, ausser: a) denjenigen, die Strafen verbüssen, die bis zum Ende der Verlängerung noch nicht abgelaufen waren; b) Spieler, gegen welche Spieldauer-Disziplinarstrafen oder Matchstrafen verhängt worden. Diese Spieler müssen während des Penalty-Schiessens auf der Strafbank oder in der Kabine bleiben.

IX. Das Team mit den meisten Toren nach dem ersten Penalty-Schiessen ist der Gewinner des Spiels. Steht das Ergebnis bereits fest, obwohl noch nicht alle Schüsse abgegeben wurden, wird auf die restlichen Schüsse verzichtet.

X. Ist das Ergebnis nach dem Penalty-Schiessen immer noch unentschieden, wird es nach dem „Sudden Death"-Modus weitergeführt.

XI. Im „Sudden Death"-Modus tritt jeweils ein Feldspieler je Team zum Penalty-Schiessen an, bis der Gewinner ermittelt ist. Jeder Feldspieler, einschliesslich derjenigen aus dem ersten Abschnitt des Penalty-Schiessens, kann für den „Sudden Death"-Modus benannt werden, so oft auch immer eine weitere Runde erforderlich wird.

XII. Das Team, welches in der ersten Runde des Penalty-Schiessens begann, schiesst ab dem „Sudden Death"-Modus alle nachfolgenden Penaltyschüsse als zweites, bis der Gewinner ermittelt ist.

XIII. Wenn der Coach trotz Aufforderung durch den Schiedsrichter keinen Feldspieler für den Penaltyschuss benennt oder, wenn ein Feldspieler sich weigert, den Penaltyschuss auszuführen, gilt der Schuss als vergeben, und das andere Team wird den nächsten Penaltyschuss ausführen.

XIV. Verweigert ein Team die Teilnahme am Penalty-Schiessen, wird dem anderen Team der Sieg zugesprochen.

XV. Der Schiedsrichter darf sich mit dem Video-Torrichter nur beraten, wenn Zweifel bestehen, ob der Puck die Torlinie vollständig überschritten hat. Für weitere Fälle des Videobeweises darf der Video-Torrichter nicht konsultiert werden.

ABSCHNITT 6 – SPIELREGELN - SPIELUNTERBRUCH

ÜBERBLICK: Die Spielaktion beginnt, sobald ein Spieloffizieller den Puck beim Anspiel eingeworfen hat. Sie wird mit dem Pfiff eines Spieloffiziellen wegen einer der unten beschriebenen Regelverletzungen oder durch ein Ereignis beendet, welches die Fortsetzung des Spiels verhindert (Puck aus dem Spielfeld, Puck ist blockiert, etc.).

REGEL 64 – BEEINTRÄCHTIGUNG DURCH ZUSCHAUER

I. Jede Beeinträchtigung des Spiels durch Zuschauer muss von den Spieloffiziellen den zuständigen Stellen zur Kenntnis gebracht werden.

II. Im Fall, dass Zuschauer Gegenstände aufs Eis werfen, die eine Spielaktion beeinträchtigen, wird das Spiel abgepfiffen und das folgende Anspiel auf demjenigen Anspielpunkt durchgeführt, in dessen Nähe die Aktion unterbrochen wurde.

III. Im Fall, dass ein Feldspieler von einem Zuschauer festgehalten oder gestört wird, wird das Spiel abgepfiffen.

IV. Ist dasjenige Team, dessen Feldspieler beeinträchtigt wird, in Puckbesitz, wird das Spiel erst dann abgepfiffen, wenn der Puckbesitz auf das andere Team wechselt.

REGEL 65 – ICING - HYBRID

I. Befördert ein Spieler eines Teams in gleicher oder höherer Anzahl an Spielern auf dem Eis den Puck in irgendeiner Weise (Stock, Handschuh, Schlittschuh, Körper) aus seiner Hälfte des Spielfeldes über die Torlinie des gegnerischen Teams (nicht zwischen den Torpfosten) - einschliesslich über die Bande oder das Schutzglas - ohne dass irgendein Spieler beider Teams den Puck in der Angriffshälfte des Spielfeldes berührt, bevor der Puck die Torlinie (nicht zwischen den Torpfosten) überquert, besteht ein Icing.

II. Unter dem Aspekt der Regel über Hybrid-Icing hat der Linienrichter zwei Entscheidungen zu treffen. Erstens muss er entscheiden, ob der aus der eigenen Hälfte beförderte Puck die Torlinie im Angriffsdrittel überqueren wird (nicht zwischen den Torpfosten). Zweitens muss er entscheiden, ob ein verteidigender oder ein angreifender Feldspieler den Puck zuerst berühren würde.

III. Diese zweite Entscheidung muss spätestens in dem Moment getroffen werden, wenn der erste von diesen Feldspielern die Höhe der Anspielpunkte in der Endzone erreicht hat, sie kann auch früher getroffen werden. Die Schlittschuhe der Feldspieler bilden den entscheidenden Faktor.

IV. Wird der Puck so geschossen oder befördert, dass er entlang der Bande zurück in Richtung Spielfeldmitte gleitet, muss der Linienrichter entscheiden, welcher Feldspieler den Puck zuerst berühren würde. In diesem Fall sind nicht die Anspielpunkte in der Endzone, sondern der Puck der bestimmende Faktor.

V. Besteht kein „Rennen" um den Puck, wird solange nicht auf Icing entschieden, bis der verteidigende Spieler die Blaue Linie und der Puck die Torlinie überquert haben (nicht zwischen den Torpfosten).

VI. Ist das Rennen um den Puck zu eng, um bestimmen zu können, welcher Spieler den Puck zuerst berühren würde, ist auf Icing zu entscheiden.

VII. Wird in einer Icing-Situation das Spiel unterbrochen, müssen die Regeln über den vermeidbaren Körperkontakt streng durchgesetzt werden

VIII. Wurde eine Icing-Situation annulliert, weil ein angreifender Spieler einen Vorteil in der Position zum Puck erlangte, müssen die Spieler die Regeln über den Körperkontakt befolgen.

REGEL 66 – ICING - SPIELBEZOGENE FÄLLE

Siehe auch Regel 93 – Spielerwechsel bei Icing-Entscheiden und Regel 205 - Icing und Torhüter

I. Im Sinne des Icings gehört die gesamte Rote Mittellinie zur Angriffshälfte des Spielfeldes. Hat der Feldspieler „die Linie erreicht", darf er den Puck bis ans andere Ende des Spielfeldes schiessen, ohne ein Icing zu verursachen.

II. „Die Linie erreichen" heisst, dass der Spieler mit dem Puck an seinem Stock Kontakt mit der Mittelinie hat (nicht mit dem Schlittschuh).

III. Nur das Team, welches in Unterzahl spielt (weniger Spieler auf dem Eis aufgrund von Strafen) darf den Puck aus der eigenen Hälfte über die gegnerische Torlinie (nicht zwischen die Torpfosten) schiessen, ohne ein Icing zu verursachen.

IV. Ob ein Team in Unterzahl ist oder nicht, wird in dem Moment bestimmt, in welchem der Puck den Stock des Spielers verlässt. Hat der Strafbankbetreuer die Tür der Strafbank mit Ablauf der Strafzeit geöffnet, aber der Spieler noch keinen Schritt aufs Eis gemacht, gilt er als auf dem Eis, soweit es die Auslegung der Icingregel betrifft.

V. Ein Team wird nicht als in Unterzahl angesehen, wenn dessen Anzahl an Spielern auf dem Eis geringer ist, jedoch diese geringere Anzahl nicht aus Strafen resultiert.

VI. Trifft der Puck auf dem Weg ans andere Ende des Spielfeldes einen Spieloffiziellen, wird das Icing nicht aufgehoben. Wird aufgrund der Berührung durch einen Spieloffiziellen der Puck abgebremst und überquert nicht die Torlinie (nicht zwischen die Torpfosten), ist das Icing aufgehoben.

VII. Wird auf Icing entschieden, erfolgt das nächste Anspiel auf demjenigen Anspielpunkt in der Endzone des sich verfehlenden Teams, der dem Ort, von welchem der Puck geschossen oder zuletzt berührt wurde, am nächsten liegt.

VIII. Haben die Spieloffiziellen irrtümlich auf Icing entschieden, erfolgt das nächste Anspiel auf dem Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes.

IX. Kommt es zu einer der folgenden Situationen, wird nicht auf Icing entschieden:

1. Wenn der Puck von einem Feldspieler beim Anspiel direkt ans andere Ende des Spielfeldes gespielt wird;
2. Wenn ein gegnerischer Feldspieler den Puck spielen könnte, bevor der Puck die Torlinie (nicht zwischen die Torpfosten) überquert, einschliesslich gegnerischer Feldspieler, die ihr Tempo verringern um sicherzustellen, dass der Puck die Torlinie (nicht zwischen den Torpfosten) überquert oder ohne ernsthaften Versuch nur vortäuschen, schnell zu laufen;
3. Wenn ein Spieler auswechseln will und dabei den Puck ignoriert statt ihn zu spielen, weil er entweder eine Strafe wegen zu vieler Spieler auf dem Eis vermeiden will oder aus anderen Gründen;
4. Wenn der Puck auf dem Weg bis an die Torlinie (nicht zwischen den Torpfosten) einen Gegenspieler oder dessen Ausrüstung berührt;
5. Wenn der Torhüter ab Entstehen der Icing-Situation seinen Torraum verlässt oder er sich ausserhalb seines Torraumes in Richtung des Pucks bewegt;

6. Wenn der Puck den Torrahmen berührt und dann die Torlinie (nicht zwischen den Torpfosten) überquert.

X. Schiesst das verteidigende Team den Puck über die gegnerische Torlinie (nicht zwischen die Torpfosten) während sich das angreifende Team in einer angezeigten Abseitssituation befindet, wird auf Icing entschieden.

SITUATION 1: Ein Feldspieler passt den Puck von hinter seiner eigenen Blauen Linie zu einem Mitspieler, welcher sich mit beiden Schlittschuhen noch vor der Roten Mittellinie befindet. Falls der Puck gegen dessen Stock jenseits der Mittellinie trifft und der Puck dann die gegnerische Torlinie (nicht zwischen den Torpfosten) überquert, wird nicht auf Icing entschieden.

SITUATION 2: Ein Spieler Team A schießt den Puck aus seiner Verteidigungszone. Der Puck trifft gegen einen Gegenspieler vor der Roten Mittellinie. Danach gleitet der Puck weiter über das Eis bis über die gegnerische Torlinie (nicht zwischen den Torpfosten). Es ist kein Icing.

SITUATION 3: Ein Torhüter, dessen Stock bereits ausserhalb seines Torraums ist, bewegt sich in Richtung des Pucks, ohne mit den Schlittschuhen den Torraum zu verlassen. Auch wenn er seinen Stock zurücknimmt, wird nicht auf Icing entschieden, weil er sich in Richtung des Pucks bewegt hat.

SITUATION 4: Ein Spieler, in seiner Angriffshälfte schiesst den Puck in Richtung gegnerisches Tor. Trifft der Puck einen verteidigenden Spieler und prallt von dort zurück über die Torlinie (nicht zwischen den Torpfosten) desjenigen Teams, welches den Schuss abgab, wird nicht auf Icing entschieden.

SITUATION 5: Ein Spieler hat seine Schlittschuhe jenseits der roten Mittelinie. Sein Stock ist diesseits der roten Mittelinie. Schiesst er den Puck über die gegnerische Torlinie (nicht zwischen den Torpfosten) aus dieser Position, (ohne jedoch die Mittel Linie erreicht zu haben), wird auf Icing entschieden.

SITUATION 6: Ein Spieler schiesst diesseits der Roten Mittellinie den Puck, der über den Stock eines Gegenspielers springt, welcher versuchte den Puck zu spielen, diesen aber nicht erreicht. Geht der Puck über die Torlinie (nicht zwischen den Torpfosten) am anderen Ende des Spielfeldes, wird auf Icing entschieden.

REGEL 67 – PUCK AUSSERHALB DES SPIELFELDES

I. Wenn der Puck aus dem Spielfeld geschossen oder abgelenkt wurde (einschliesslich in die Spielerbank) oder gegen irgendein Hindernis über dem Spielfeld trifft, ausser die Bande oder das Schutzglas, wird das Spiel abgepfiffen und das nächste Anspiel auf dem Anspielpunkt durchgeführt, welcher dem Ort, von welchem der Puck geschossen oder abgelenkt wurde, am nächsten liegt, solange die Regeln nicht etwas Anderes vorschreiben.

II. Wenn das Spiel deshalb unterbrochen wird, weil der Schuss oder der Pass eines Spielers einen Mitspieler trifft, der über der Bande der Spielerbank lehnt oder dessen Körper in das Spielfeld reicht oder der Puck durch die offene Tür der Spielerbank trifft, wird das nächste Anspiel auf dem nächstgelegenen Anspielpunkt in der Zone durchgeführt, von welcher der Puck geschossen wurde, ohne dem fehlbaren Team einen räumlichen Vorteil zu gewähren.

III. Wenn das Spiel deshalb unterbrochen wird, weil der Schuss oder der Pass eines Spielers einen Gegenspieler trifft, der über der Bande der Spielerbank lehnt oder dessen Körper in das Spielfeld reicht oder der Puck durch die offene Tür der gegnerischen Spielerbank trifft, wird das nächste Anspiel in der Neutralen Zone auf demjenigen Anspielpunkt durchgeführt, welcher der gegnerischen Spielerbank am nächsten liegt, ohne dem fehlbaren Team einen räumlichen Vorteil zu gewähren.

IV. Gelangt der Puck direkt vom Anspiel aus dem Spielfeld, wird das Anspiel wieder auf demselben Anspielpunkt durchgeführt. Eine Strafe wegen Spielverzögerung wird nicht ausgesprochen.

V. Das Schutzglas am Ende der beiden Spielerbänke ist mit einem Pfosten verbunden, an welchem sich eine Schutzkonstruktion anschliesst. Trifft der Puck gegen den Pfosten, ist der Puck noch im Spiel, trifft er aber gegen die Schutzkonstruktion gilt der Puck als aus dem Spiel.

VI. Trifft der Puck in das Schutznetz hinter den beiden Toren, gilt er als aus dem Spiel und die üblichen Regeln über das Anspiel finden Anwendung, vorausgesetzt, das Spiel wird abgepfiffen (siehe auch Regel 70 IX als Ausnahme).

REGEL 68 – PUCK AUF DER BANDE

I. Sollte der Puck zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spielverlaufs auf der Bande liegen bleiben, wird er als im Spiel befindlich betrachtet und die Spieler können den Puck auf übliche, legale Weise in ihren Besitz bringen.

REGEL 69 – PUCK AUF DEM TORNETZ (BASIS UND AUF DEM NETZ)

I. Wenn der Puck länger, als der Spielfluss es erlaubt, auf der Aussenseite des Tornetzes landet (entweder auf dem unteren Teil des Tores) oder, wenn er vom Tornetz blockiert wird, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.

II. Verursacht ein verteidigender Spieler die Unterbrechung, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Endzone statt.

III. Verursacht ein angreifender Feldspieler die Unterbrechung, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone statt.

IV. Ist ein Spieler in der Lage, den Puck vom unteren oder oberen Teil des Tornetzes zu befördern, wird das Spiel nicht unterbrochen.

V. Befördert ein Spieler den Puck vom oberen Teil des Tornetzes mit dem Stock, gelten die üblichen Regeln für Spielen mit hohem Stock

REGEL 70 – PUCK IM FANGNETZ HINTER DEM TOR

I. Wird der Puck in der Angriffszone direkt ins Fangnetz geschossen, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone statt.

II. Wird der Puck in der Angriffszone geschossen und landet im Fangnetz, nach dem er vom verteidigenden Team abgefälscht wurde, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Angriffszone statt, von wo der Puck geschossen wurde.

III. Wird der Puck von ausserhalb der Angriffszone direkt ins Fangnetz geschossen, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt statt, von wo der Puck geschossen wurde, ohne dem fehlbaren Team einen räumlichen Vorteil zu verschaffen.

IV. Wird der Puck gem. Regel 70 III von der Neutralen Zone direkt ins Fangnetz geschossen, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone statt, der dem fehlbaren Team keinen räumlichen Vorteil verschafft.

V. Wird der Puck gem. Regel 70 III von der Verteidigungszone direkt ins Fangnetz geschossen, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Verteidigungszone statt.

VI. Wird der Puck von ausserhalb der Angriffszone geschossen und vom verteidigenden Team ins Fangnetz abgelenkt, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt statt, wo der Puck abgelenkt wurde, ohne dem fehlbaren Team einen räumlichen Vorteil zu verschaffen.

VII. Wird der Puck gem. Regel 70 VI in der Verteidigungszone abgelenkt, findet das folgende Anspiel in der Verteidigungszone statt.

VIII. Wird der Puck gem. Regel 70 VI in der Neutralen Zone abgelenkt, findet das folgende Anspiel in der Neutralen Zone statt, nächstgelegen dem Ort, an welchem der Puck abgefälscht wurde, ohne dem fehlbaren Team einen räumlichen Vorteil zu verschaffen.

REGEL 71 – PUCK AUSSER SICHT

I. Sobald der Puck für den Schiedsrichter nicht mehr sichtbar ist, unterbricht er das Spiel. Das folgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt statt, an welchem das Spiel unterbrochen wurde, es sei denn, die Regeln schreiben etwas Anderes vor.

REGEL 72 – PUCK ABGEFÄLSCHT VOM TOR

I. Wenn der Puck von einem angreifenden Feldspieler geschossen wird und gegen den Torrahmen oder das Tornetz trifft, ohne einen verteidigenden Spieler berührt zu haben, und von dort direkt aus dem Spielfeld gelangt, findet das folgende Anspiel in der Angriffszone statt.

II. Wenn der Puck von einem verteidigenden Spieler abgefälscht wird, bevor oder nachdem er den Torrahmen oder das Tornetz getroffen hat, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Endzone statt, von wo der Schuss abgegeben wurde.

REGEL 73 – PUCK TRIFFT EINEN SPIELOFFIZIELLEN

I. Das Spiel wird nicht unterbrochen, wenn der Puck einen Spieloffiziellen berührt, es sei denn:

   1. Der Puck gelangt ins Tor infolge des Kontaktes.
   2. Der Puck gelangt aus dem Spielfeld infolge des Kontaktes.
   3. Ein Spieloffizieller wird dadurch verletzt.

II. Sollte das angreifende Team ein Tor erzielen, weil der Puck durch den Spieloffiziellen abgefälscht oder direkt vom Spieloffiziellen ins Tor gelenkt wurde, zählt das Tor nicht und das folgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt statt, an welchem der Spieloffizielle den Puck berührte.

III. Trifft der Puck gegen einen Spieloffiziellen und wird danach auf regelkonforme Weise ins Tor befördert wird, zählt das Tor.

IV. Trifft der Puck einen Spieloffiziellen in der Neutralen Zone und gelangt dadurch aus dem Spielfeld, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone statt, an welchem der Puck den Spieloffiziellen berührte.

V. Trifft der Puck einen Spieloffiziellen in der Endzone und gelangt dadurch aus dem Spielfeld, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Endzone statt, an welchem der Puck den Spieloffiziellen berührte.

REGEL 74 – HANDPASS

I. Einem Feldspieler ist es nicht erlaubt, ausserhalb der Verteidigungszone den Puck mit der Hand einem Mitspieler zuzuspielen oder in seine Richtung zu lenken. Ebenfalls ist es nicht erlaubt, den Puck mit der Hand zu fangen und mit ihm zu skaten, entweder, um einen Check zu vermeiden oder den Puckbesitz zu behaupten.

II. Sollte eine Regelverletzung durch einen Handpass vorkommen, wird das Spiel unterbrochen, und das folgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt statt, an welchem die Regelverletzung geschah oder, wo der Mitspieler in Puckbesitz gelangte, je nachdem, welche Auslegung dem fehlbaren Team den geringsten räumlichen Vorteil verschafft.

III. Ein Handpass in der Verteidigungszone ist erlaubt, wenn der Passempfänger und der Puck sich innerhalb der Verteidigungszone befinden.

IV. Lenkt ein Feldspieler in seiner Verteidigungszone den Puck mit der Hand oder dem Arm zu einem Mitspieler in irgendeiner Zone ausser der Verteidigungszone und verschafft dadurch seinem Team einen Vorteil, wird das Spiel unterbrochen. Das folgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Verteidigungszone statt, von wo der Puck gepasst wurde.

V. Einem Feldspieler ist es nicht erlaubt, in der Neutralen Zone den Puck einem Mitspieler in der Verteidigungszone mit der Hand zuzuspielen. In diesem Fall ist das Spiel zu unterbrechen, und das folgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Verteidigungszone statt.

VI. Gelangt der Puck ins Tor, weil ein angreifender Spieler ihn mit der Hand ins Tor lenkt oder der Puck von irgendeinem Spieler auf irgendeine Weise ins Tor gelenkt wird, nachdem ein angreifender Spieler ihn mit der Hand spielte, wird das Tor annulliert. Das folgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt ausserhalb der Angriffszone statt, von wo der Puck mit der Hand gespielt wurde und der dem Team den geringsten räumlichen Vorteil bringt.

VII. Schlägt oder lenkt ein verteidigender Spieler den Puck mit der Hand ins eigene Tor, ist das Tor gültig.

SITUATION 1: A6 schlägt den Puck mit der Hand. Der Puck trifft gegen den gegnerischen Torhüter, prallt zurück und wird dann von einem Mitspieler von A6 übernommen. Das Spiel wird unterbrochen, da der Torhüter keine Kontrolle über diesen Puck erlangte.

SITUATION 2: A6 schlägt innerhalb der Verteidigungszone den Puck mit der Hand. Der Puck trifft gegen den Körper von A10 und wird dann von einem gegnerischen Spieler aufgenommen. Das Spiel wird nicht unterbrochen, es sei denn, ein Mitspieler desjenigen Spielers, der ursprünglich vom Puck getroffen wurde, erlangt ausserhalb der Verteidigungszone Besitz oder Kontrolle über den Puck.

SITUATION: 3 A6 schlägt den Puck mit der Hand in seiner Verteidigungszone in Richtung Neutrale Zone. Der Puck berührt den Gegenspieler B7 in der Neutralen Zone. B7 erlangt weder Besitz noch Kontrolle über den Puck. Wird der Puck von einem Spieler von Team A in der Neutralen Zone aufgenommen, so wird das Spiel unterbrochen, weil B7 weder Kontrolle noch Besitz über den Puck erlangte

REGEL 75 – SPIELEN DES PUCKS MIT HOHEM STOCK - IM LAUFENDEN SPIEL

I. Berührt ein Spieler den Puck mit dem Stock über der Höhe seiner Schulter, und gelangt entweder er selbst oder ein Mitspieler danach in Puckbesitz, oder, der Puck wird so aus dem Spielfeld befördert, ist das Spiel zu unterbrechen.

II. Geschieht dieser Regelverstoss in der Angriffszone und ein Mitspieler erlangt dadurch Puckbesitz in der Angriffszone, wird das folgende Anspiel an der Blauen Linie ausserhalb der Angriffszone durchgeführt, auf der Seite, wo der Mitspieler in Puckbesitz gelangte.

III. Geschieht dieser Regelverstoss in der Angriffszone und ein Mitspieler erlangt dadurch Puckbesitz in der Neutrale Zone oder Verteidigungszone, wird das folgende Anspiel an dem Anspielpunkt durchgeführt, wo der Puckbesitz eintrat und dem fehlbaren Team den geringsten räumlichen Vorteil bringt.

IV. Geschieht dieser Regelverstoss in der Neutralen Zone, wird das folgende Anspiel in der Verteidigungszone auf der Seite durchgeführt, wo der Mitspieler anschliessend Puckkontrolle erlangte.

V. Geschieht dieser Regelverstoss in der Verteidigungszone und ein Mitspieler erlangt Puckbesitz, wird das folgende Anspiel in der Verteidigungszone auf der Seite durchgeführt, wo der Mitspieler in Puckbesitz gelangte.

VI. Beim Spielen des Pucks mit hohem Stock ist die Höhe der Schulter des Spielers massgebend (wohingegen die zulässige Höhe im Fall des Ablenkens des Pucks ins Tor durch die Querstange des Tores bestimmt wird).

VII. Berührt ein Spieler den Puck mit hohem Stock über der Höhe seiner Schulter, aber ein Gegenspieler gelangt danach in Puckbesitz, wird das Spiel nicht unterbrochen.

VIII. Lenkt ein Spieler den Puck mit hohem Stock und lenkt ihn dadurch ins eigene Tor, zählt das Tor.

IX. Die „Lacrosse-Bewegung", bei der ein Spieler den Puck auf dem eigenen Stockblatt liegend führt, ist erlaubt, solange er dabei den Stock (und dadurch auch den Puck) zu keiner Zeit über der Höhe seiner Schulter führt. Sollte der Stock und der Puck während dieser Aktion über der eigenen Schulterhöhe geführt werden, so ist das Spiel zu unterbrechen.

X. Wenn ein Spieler während einer angezeigten Strafe gegen das gegnerische Team den Puck mit einem hohen Stock spielt, findet das Anspiel trotzdem an einem der Endanspielpunkte des bestraften Teams statt.

SITUATION 1: B6 berührt den Puck mit hohem Stock. Der Puck prallt dann von der Brust des Torhüters Team A ab. Sollte irgendein Spieler Team B in der Folge den Puck kontrollieren, schiessen oder passen, wird das Spiel unterbrochen, weil der Torhüter keine Puckkontrolle hatte.

REGEL 76 – PUCK GELANGT DURCH EINEN HOHEN STOCK INS TOR

Siehe Regel 97 II - Annullierung eines Tores – im laufenden Spiel

I. Ein Tor ist nicht gültig, wenn ein angreifender Feldspieler den Puck auf irgendeine Art ins Tor schlägt oder lenkt und sein Stock dabei über der Höhe der Querstange ist, selbst dann, wenn der Puck danach von einem Feldspieler, Torhüter oder Spieloffiziellen ins Tor gelenkt wird oder vom Eis ins Tor prallt.

II. Der entscheidende Faktor bei der Bestimmung der Höhe ist der Punkt, an welchem der Puck Kontakt mit dem Stock hat in Bezug auf die Querstange. Ist dieser Punkt unter der Höhe der Querstange, ist das Tor gültig.

III. Ein Tor kann mit einem "Lacrosse-ähnlichen" Manöver erzielt werden (wobei ein Feldspieler den Puck auf seinem Stockblatt führt), vorausgesetzt, dass der Feldspieler seinen Stock (und damit den Puck) zu keiner Zeit über die Schulterhöhe hebt. Wenn sich der Puck und das Stockblatt während des Manövers über Schulterhöhe befinden, so wird das Spiel unterbrochen. Befinden sich bei der Schussabgabe, welche den Puck in das Tor befördert, der Puck und das Stockblatt über der Höhe der Querstange, zählt das Tor nicht.

REGEL 77 – SCHUTZGLAS - BESCHÄDIGUNG

I. Sollte irgendein Teil des Schutzglases während des Spiels beschädigt werden, ist das Spiel sofort zu unterbrechen und nicht weiterzuführen, bis das Schutzglas repariert ist.

REGEL 78 – ABSEITS

I. Die einzige Abseitslinie ist die Baue Linie der Angriffszone. Um ein Abseits zu verhindern, dürfen die Spieler des angreifenden Teams diese Linie nicht vor dem Puck überqueren.

II. Die gesamte Breite der Blauen Linie gehört zu der jeweiligen Zone, in der sich der Puck befindet.

III. Befindet sich der Puck ausserhalb der Blauen Linie der Angriffszone, wird er solange nicht als in der Angriffszone befindlich erachtet, bis er die Blaue Linie komplett überquert hat.

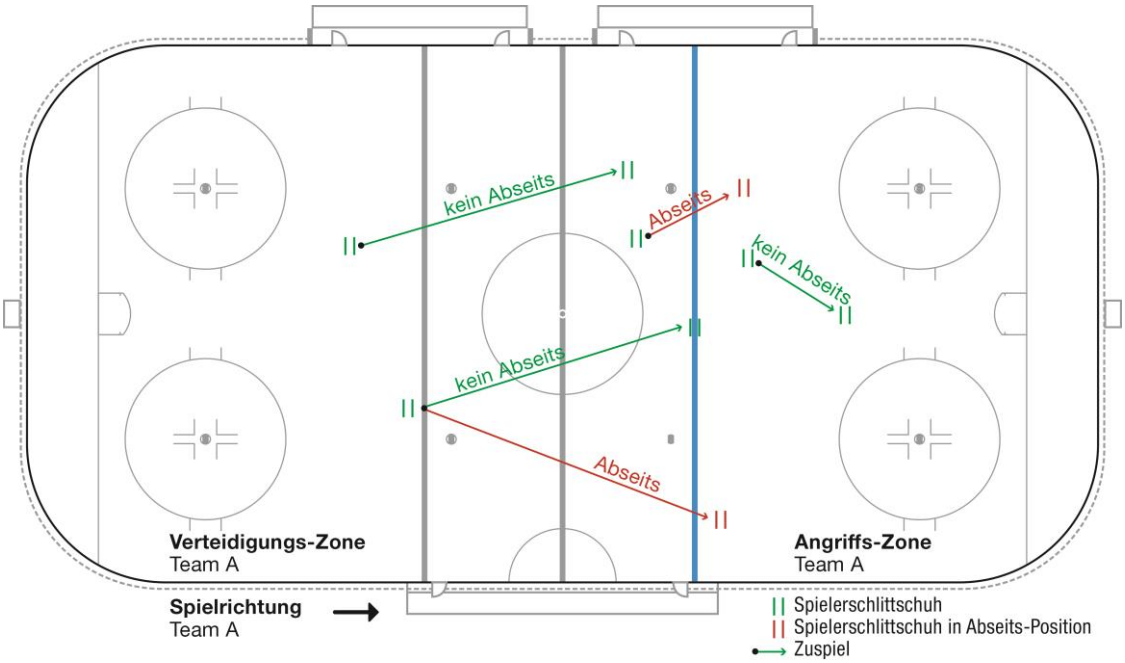
IV. Befindet sich der Puck in der Angriffszone, wird er solange nicht als ausserhalb der Blauen Linie erachtet, bis er komplett die Blaue Linie überquert hat.

V. Befindet sich ein Feldspieler des angreifenden Teams in der Angriffszone und der Puck in der Neutralen Zone, wird der Puck solange als nicht in der Angriffszone befindlich erachtet, bis er die Blaue Linie komplett überquert hat.

VI. Die Position der Schlittschuhe des angreifenden Teams im Verhältnis zur Position des Pucks ist massgeblich bei der Abseitsentscheidung. Ein angreifender Feldspieler ist abseits, wenn sich beide Schlittschuhe über der Blauen Linie in der Angriffszone befinden, bevor der Puck die Blaue Linie komplett überquert hat. Dies gilt auch für die dreidimensionale Position des Pucks. Wenn der Puck in der Luft ist und die Blaue Linie komplett überquert hat, bevor ein angreifender Spieler die Blaue Linie überquert, so ist er nicht abseits.

VII. Die Position der Schlittschuhe wird nur zweidimensional betrachtet. Ein Schlittschuh, der sich in der Luft befindet, wird solange nicht in die Beurteilung einbezogen, ob diesseits oder jenseits, bis der Schlittschuh das Eis berührt.

VIII. Um nicht abseits zu sein, kann ein Feldspieler einen Schlittschuh innerhalb der Angriffszone haben, solange der andere Schlittschuh sich auf dem Eis auf der Blauen Linie oder ausserhalb der Angriffszone befindet.



REGEL 79 – ABSEITSSITUATIONEN

I. Trifft ein angreifender Feldspieler mit einem Schuss oder Pass einen Mitspieler, der sich bereits im Angriffsdrittel befindet, ist das Spiel zu unterbrechen und auf Abseits zu entscheiden. Das folgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt statt, von wo der Puck geschossen oder gespielt wurde, ohne dem fehlbaren Team einen räumlichen Vorteil zu geben.

II. Schiesst ein angreifender Spieler den Puck von ausserhalb der Angriffszone und der Puck gelangt aus dem Spielfeld in der Angriffszone, während ein Mitspieler bereits vor dem Puck in der Angriffszone war, so ist das Spiel zu unterbrechen und auf Abseits zu entscheiden. Das folgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt statt, von wo der Puck gespielt wurde, ohne dem fehlbaren Team einen räumlichen Vorteil zu geben.

III. Schiesst ein verteidigender Spieler den Puck aus der Verteidigungszone und der Puck trifft einen Spieloffiziellen in der Neutralen Zone und prallt von dort zurück in die Verteidigungszone, während ein angreifender Feldspieler sich noch in dieser befindet, wird Abseits angezeigt.

IV. Passt ein Feldspieler ausserhalb der Verteidigungszone zu einem Mitspieler, der sich mit beiden Schlittschuhen bereits in der Angriffszone befindet, ist das Spiel zu unterbrechen und auf Abseits zu entscheiden. Das folgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone statt, von wo der Puck gepasst wurde, ohne dem fehlbaren Team einen räumlichen Vorteil zu geben.

V. Passt ein Spieler aus seiner Verteidigungszone zu einem Mitspieler, der sich bereits in der Angriffszone befindet, ist das Spiel zu unterbrechen und auf

Abseits zu entscheiden. Das folgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Verteidigungszone statt, von wo der Puck gepasst wurde.

VI. Befindet sich ein angreifender Feldspieler in der Angriffszone und führt den Puck spielenderweise über der Blauen Linie hin und her, ist auf Abseits zu entscheiden. Das folgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone statt, wo sich der Puck im Moment des Abpfiffs befand.

SITUATION 1: Hat ein Feldspieler einen Schlittschuh über dem Eis und einen Schlittschuh in der Angriffszone, während der Puck die Blaue Linie vollständig überquert, ist Abseits.

SITUATION 2: Hat ein Feldspieler beide Schlittschuhe komplett in der Angriffszone, während der Puck die Blaue Linie vollständig überquert, ist Abseits.

SITUATION 3: Ein Feldspieler in der Neutralen Zone schiesst den Puck in die Angriffszone, aber ein Mitspieler überquert die Blaue Linie früher als der Puck, ohne diesen zu spielen, so ist dieser Mitspieler im Angezeigten Abseits.

SITUATION 4: Ein Feldspieler mit beiden Schlittschuhen vollständig in der Angriffszone nimmt einen Pass eines Mitspielers an. Stoppt er den Puck mit seinem Stock, bevor der Puck die Blaue Linie überquert und zieht ihn dann über die Blaue Linie, ist Abseits.

SITUATION 5: A6 ist mit beiden Schlittschuhen komplett in der Angriffszone. Ein Schuss oder Pass von A8 in der Neutralen Zone trifft gegen B4 in der Neutralen Zone. Wird der Puck vom Körper oder Stock von B4 über die Blaue Linie in die Angriffszone abgelenkt, ist A6 im Angezeigten Abseits.

SITUATION 6: Das angreifende Team hat Puckbesitz in der Angriffszone. Der Puck ist teils auf der Blauen Linie, teils in der Neutralen Zone. Zieht ein angreifender Spieler jetzt den Puck vollständig über die Blaue Linie in die Angriffszone, besteht kein Abseits

SITUATION 7: Ein angreifender Feldspieler hat einen Schlittschuh in und den anderen Schlittschuh ausserhalb der Angriffszone. Er nimmt einen Pass mit seinem Stock an, dann bringt er seinen Schlittschuh aus der Neutralen Zone über die Blaue Linie, während der Puck am Stockblatt in der Neutralen Zone ist. Zieht er dann den Puck über die Blaue Linie, ist Abseits.

SITUATION 8: Ein verteidigender Spieler bringt den Puck aus seiner Verteidigungszone. Der Puck ist komplett über der Blauen Linie, als er von irgendeinem Spieler beider Teams in der Neutralen Zone zurück in die Verteidigungszone abprallt. Solange ein angreifender Feldspieler noch in der Angriffszone ist, ist Abseits.

REGEL 80 – ANSPIEL NACH ABSEITS

I. Im Fall von Abseits, wird das Spiel unterbrochen und das Anspiel wie folgt durchgeführt:

1. Auf dem nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone, wenn der Puck von einem angreifenden Feldspieler über die Blaue Linie geführt wurde, während ein Mitspieler vor dem Puck über der Blauen Linie war;
2. Auf dem Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes, wenn der Pass oder Schuss seinen Ursprung zwischen der Roten Mittelinie und der gegnerischen Blauen Linie hatte;
3. Auf einem Anspielpunkt in der Neutralen Zone nahe der Verteidigungszone, wenn der Pass oder Schuss seinen Ursprung zwischen der eigenen Blauen Linie und der Roten Mittelinie hatte;

4. Auf einem Anspielpunkt in der Verteidigungszone des fehlbaren Teams, wenn ein Feldspieler ein Abseits absichtlich verursacht;
5. Auf einem Anspielpunkt in der Verteidigungszone des fehlbaren Teams, wenn der Puck von einem Spieler aus dieser Zone gepasst oder geschossen wurde;
6. Auf dem Anspielpunkt, nächstgelegen zu dem Ort, an welchem der geschossene oder gespielte Puck zunächst ein Angezeigtes Abseits verursacht und dann aus dem Spielfeld gelangt;
7. Auf einem Anspielpunkt in der Verteidigungszone, wenn das verteidigende Team während des Angezeigten Abseits eine Strafe verschuldet;

II. Entscheidet ein Linienrichter fälschlicherweise auf Abseits, findet das darauffolgende Anspiel an demjenigen Anspielpunkt statt, an welchem das Anspiel bei einem korrekten Entscheid durchgeführt worden wäre

REGEL 81 – KEIN ABSEITS

I. Hat der Puckführer den Puck an seinem Stock, während er mit seinen Schlittschuhen die Blaue Linie vor dem Puck überquert, gilt er als nicht im Abseits, vorausgesetzt, dass er die Kontrolle über den Puck bereits ausgeübt hat, als er sich mit beiden Schlittschuhen noch in der Neutralen Zone befand und diese Kontrolle behielt, bis er den Puck über die Blaue Linie führte.

II. Wenn ein Feldspieler einen Pass erhält, während sein Stock und ein Schlittschuh hinter der Blauen Linie sind, aber der andere Schlittschuh in der Neutralen Zone Kontakt mit dem Eis hat, liegt kein Abseits vor.

III. Wenn ein Feldspieler des verteidigenden Teams den Puck aus der Neutralen Zone oder aus der Angriffszone in seine Verteidigungszone zurückbefördert (am Stock führend, den Puck passend oder kickend), während Feldspieler des angreifenden Teams in dieser Zone sind, liegt kein Abseits vor.

SITUATION 1: Hat ein Feldspieler einen Schlittschuh auf der Blauen Linie oder in der Neutralen Zone und einen Schlittschuh in der Angriffszone, während der Puck die Blaue Linie komplett überquert, ist kein Abseits.

SITUATION 2: Hat ein Feldspieler beide Schlittschuhe in der Neutralen Zone, jedoch seinen Stock in der Angriffszone, während der Puck die Blaue Linie komplett überquert, ist kein Abseits.

SITUATION 3: Hat ein Feldspieler einen Schlittschuh in der Neutralen Zone einen Schlittschuh auf der Blauen Linie, während der Puck die Blaue Linie komplett überquert, ist kein Abseits.

SITUATION 4: Hat ein Feldspieler beide Schlittschuhe vollständig in der Angriffszone während der Puck noch auf der Blaue Linie ist, ist solange kein Abseits bis der Puck die Blaue Linie komplett überquert.

SITUATION 5: Hat A8 beide Schlittschuhe vollständig in der Angriffszone, während B5 den Puck aus der Neutralen Zone in seine Verteidigungszone schiesst, passt oder führt, ist A8 nicht Abseits.

SITUATION 6: Ein angreifender Feldspieler mit beiden Schlittschuhen in der Angriffszone erhält einen Pass von seinem Mitspieler in der Neutralen Zone. Er stoppt den Puck mit seinem Stock, bevor der Puck die Blaue Linie überquert, dann führt er einen Schlittschuh auf die Blaue Linie. Zieht er den Puck über die Blaue Linie, während sein Schlittschuh immer noch auf der Blauen Linie ist, ist kein Abseits.

REGEL 82 – ANGEZEIGTES ABSEITS

I. Befindet sich ein angreifender Feldspieler vor dem Puck in der Angriffszone, ohne aber den Puck zu berühren, hebt der Spieloffizielle den Arm und signalisiert ein Angezeigtes Abseits. Das Spiel läuft weiter, wenn das verteidigende Team Puckbesitz erlangt und der angreifende Feldspieler keine Versuche unternimmt, seinerseits den Puckbesitz zu erlangen oder den verteidigenden Puckführer weiter zurück in seine Endzone zu drängen und stattdessen die Angriffszone so verlässt, dass er mit mindestens einem Schlittschuh Kontakt zur Blauen Linie hat.

II. Die Angriffszone muss komplett frei von angreifenden Feldspielern sein, oder das verteidigende Team muss den Puck über die Blaue Linie befördert haben, ehe der Linienrichter das Abseits aufhebt. Ab diesem Moment darf das angreifende Team wieder versuchen, den Puckbesitz zu erlangen oder die Angriffszone wieder zu betreten.

III. Resultiert aus dem Angezeigten Abseits ein Spielunterbruch, erfolgt das Anspiel ausserhalb der Endzone des verteidigenden Teams auf demjenigen Anspielpunkt, zu welchem der Puck am nächsten lag, als das Spiel abgepfiffen wurde.

IV. Wenn das verteidigende Team während des Angezeigten Abseits keinen Versuch unternimmt, den Puck aus der Endzone zu spielen und das angreifende Team keinen Versuch unternimmt, die Zone zu räumen, wird das Spiel wegen Abseits unterbrochen. Das Anspiel wird ausserhalb der Endzone des verteidigenden Teams auf demjenigen Anspielpunkt durchgeführt, zu welchem der Puck am nächsten lag, als das Spiel abgepfiffen wurde.

V. Wenn das verteidigende Team während des Angezeigten Abseits den Puck ins eigene Tor befördert, zählt das Tor.

VI. Im Fall des Angezeigten Abseits ist es dem verteidigenden Team erlaubt, den Puck hinter das eigene Tor zu spielen, während das andere Team die Endzone räumt, solange darin kein Versuch besteht, das Spiel zu verzögern.

VII. Wird der Puck in die Angriffszone geschossen und verursacht ein Angezeigtes Abseits, jedoch gelangt der Puck ins gegnerische Tor (entweder direkt oder vom Torhüter, einem Feldspieler, einem Spieloffiziellen oder vom Schutzglas oder Bande abprallend), ist das Tor nicht gültig, weil ein Abseits vorlag. Das gilt selbst dann, wenn das angreifende Team die Endzone in dem Moment geräumt hatte, bevor der Puck die Torlinie überquerte.

VIII. Schiesst das verteidigende Team im Fall des Angezeigten Abseits den Puck direkt aus dem Spielfeld, greifen die Regeln über die Spielverzögerung und die entsprechenden Strafen werden verhängt.

IX. Wird der Puck in einer Situation gem. Regel 82 VIII vom Schutzglas oder einen Mitspieler abgelenkt, ohne die gesamte Breite der Blaue Linie zu überqueren, wird keine Strafe verhängt und das Anspiel wegen des Angezeigten Abseits in der Neutralen Zone durchgeführt.

X. Wird der Puck in einer Situation gem. Regel 82 VIII vom Schutzglas oder einen Mitspieler abgelenkt und überquert die gesamte Breite der Blaue Linie, wird keine Strafe verhängt und das Anspiel in der Endzone auf der Seite durchgeführt, von welcher der Puck geschossen oder abgelenkt wurde.

XI. Führt ein Schuss des angreifenden Teams zum Angezeigten Abseits und wird dann der Puck von einem Spieler des verteidigenden Teams aus dem Spielfeld abgelenkt, wird das Anspiel auf demjenigen Anspielpunkt durchgeführt, der dem Ort der Schussabgabe am nächsten liegt.

XII. Die Regeln über Angezeigte Strafen gehen den Regeln über Angezeigten Abseits vor. Verursacht das angreifende Team einen Spielunterbruch wegen Angezeigten Abseits, während gegen das verteidigende Team eine Strafe verhängt wird, bleibt das Anspiel in der Verteidigungszone des bestraften Teams gemäss den einschlägigen Regeln über das Anspiel nach Strafen.

REGEL 83 – ANGEZEIGTES ABSEITS – ICING

I. Wenn ein Feldspieler versucht, ein Icing zu verhindern und dabei die gegnerische Blaue Linie vor dem Puck überquert und dadurch ein Angezeigtes Abseits verursacht, findet die Hybrid-Icing-Regel weiterhin Anwendung. Beurteilt der Linienrichter aber, dass der sich im Abseits befindliche Feldspieler der erste sein würde, der den Puck berührt, wird auf Abseits entschieden.

II. Berührt der Feldspieler im Fall der Regel 83 I den Puck bevor auf Icing entschieden werden kann, woraus eine Entscheidung auf Abseits resultiert, findet das folgende Anspiel an demjenigen Anspielpunkt statt, nächstgelegen dem Ort, von welchem der Puck geschossen wurde.

REGEL 84 – ABSICHTLICHES ABSEITS

I. Ein Abseits wird dann als absichtlich beurteilt, wenn das angreifende Team eine Aktion begeht, die darauf abzielt, einen Spielunterbruch bewusst herbeizuführen.

II. Das folgende Anspiel findet in der Verteidigungszone desjenigen Teams statt, welches das Absichtliche Abseits herbeiführte.

III. Ein Angezeigtes Abseits wird als Absichtliches Abseits beurteilt, wenn:

1. Der Schuss, mit welchem das angreifenden Team das Angezeigte Abseits verursacht, aufs Tor oder in dessen Nähe geht und so den Torhüter zur Abwehr zwingt;
2. Das angreifende Team während des Angezeigten Abseits den Puck berührt oder versucht, Puckbesitz zu erlangen, weil es den Puck spielt oder den verteidigenden Feldspieler bedrängt, der in Puckbesitz ist;
3. Das angreifende Team während des Angezeigten Abseits ein Tor erzielt (z. B. das Hineinschiessen des Pucks führt zu einem Tor), welches in diesem Fall nicht zählt;
4. Das angreifende Team keinen Versuch unternimmt, die Angriffszone zu verlassen („clearen"), um so das Abseits aufzuheben.

IV. Resultiert aus einem Schuss in die Angriffszone ein Angezeigtes Abseits und der Puck gelangt auf irgendeine Weise ins Tor, zählt das Tor nicht, es sei denn, dass es durch eine bewusste, kontrollierte Aktion eines verteidigenden Spielers erzielt wurde. Das folgende Anspiel findet in der Verteidigungszone desjenigen Teams statt, welches das Absichtliche Abseits verursachte.

V. Wird ein angreifender Feldspieler in der Angriffszone zufällig vom Puck getroffen, während sein Team die Angriffszone verlässt, wird auf Abseits jedoch nicht auf Absichtliches Abseits entschieden.

REGEL 85 – VERLETZTER FELDSPIELER

I. Ist es offensichtlich, dass ein Feldspieler eine ernsthafte Verletzung erlitt, unterbrechen die Spieloffiziellen das Spiel sofort und rufen das entsprechende medizinische Personal aufs Eis.

II. In den anderen Fällen, in welchen ein verletzter Feldspieler das Spiel nicht fortsetzen kann oder sich zur Spielerbank begibt, läuft das Spiel solange weiter, bis sein Team Puckbesitz erlangt, ausser, sein Team hat eine Gelegenheit, ein Tor zu erzielen.

III. Erleidet ein Feldspieler eine Verletzung zur selben Zeit, in welcher eine Strafe gegen ihn ausgesprochen wird, ist es ihm erlaubt, in die Kabine zu gehen. Wurde gegen ihn eine Kleine, Grosse oder Matchstrafe verhängt, muss sein Team direkt einen Feldspieler auf die Strafbank bringen, der ihn dort ersetzt.

IV. Falls der verletzte Feldspieler vor Ablauf seiner Strafe in der Lage ist zurückzukehren, muss er sich auf die Strafbank begeben, um die restliche Strafzeit selbst abzusitzen.

V. Wurde das Spiel wegen eines verletzten Feldspielers unterbrochen, muss dieser das Eis verlassen und darf erst zurückkehren, wenn das Spiel wieder fortgesetzt wurde.

REGEL 86 – VERLETZTE SPIELOFFIZIELLE

I. Erleidet ein Spieloffizieller im Spiel eine Verletzung, wird das Spiel sofort unterbrochen (ausser ein Team hat eine Gelegenheit, ein Tor zu erzielen), um die Heftigkeit der Verletzung einschätzen und den verletzten Spieloffiziellen versorgen zu können. Kann die Sache sofort behandelt werden, begibt sich der verletzte Spieloffizielle zur Spielerbank des Heimteams oder er wird ärztlich vom medizinischen Personal des Heimteams versorgt.

II. Kann der verletzte Schiedsrichter nicht weitermachen, wird der verbleibende Schiedsrichter (im Vier-Mann-System) zum alleinigen Schiedsrichter. Im Drei-Mann-System übernimmt ein Linienrichter, der vom Schiedsrichtersupervisor, vom verletzten Schiedsrichter oder den Teamführern ausgewählt wird, die Aufgaben des Schiedsrichters.

III. Kann ein verletzter Linienrichter im Vier- oder im Drei-Mann-System nicht weitermachen, wird er dann ersetzt, wenn es der/die Schiedsrichter für erforderlich hält/halten.

IV. Sind für das Spiel Standby-Spieloffizielle benannt, wird der entsprechende Spieloffizielle in das Spiel einsteigen, wenn er vollständig umgezogen und für das Spiel bereit ist. Bis dahin wird das Spiel in der vorläufigen Besetzung weitergeführt.

ABSCHNITT 7 – SPIELREGELN - SPIELERWECHSEL

ÜBERBLICK – Während des Spiels gibt es zwei Möglichkeiten für einen Spielerwechsel: Während eines Spielunterbruchs sowie während des laufenden Spiels. In jedem Fall gelten spezielle Regeln, nach denen ein Wechsel ausgeführt bzw. unter welchen Umständen ein Wechsel nicht ausgeführt werden darf.

REGEL 87 - DEFINITION AUF - NICHT AUF DEM EIS

I. Ein Spieler, der einen Schlittschuh auf dem Eis und den anderen Schlittschuh in der Spielerbank hat, gilt als nicht auf dem Eis. Spielt er jedoch den Puck oder beteiligt sich an einer Aktion gegen einen Gegenspieler, gilt er als auf dem Eis.

REGEL 88 – SPIELERWECHSEL IM LAUFENDEN SPIEL

I. Ein Spielerwechsel darf im laufenden Spiel jederzeit erfolgen, vorausgesetzt, die wechselnden Spieler befinden sich innerhalb eines 1,5 m-Abstandes von der Bande über die Länge ihrer Spielerbank, und die wechselnden Spieler sind an keinerlei Spielaktionen beteiligt.

II. Verlässt ein einwechselnder Spieler die 1,5 m-Zone und nimmt am Spiel teil, bevor der auswechselnde Spieler mindestens einen Schlittschuh in der Spielerbank hat, wird gegen dieses Team eine Strafe wegen zu vieler Spieler auf dem Eis verhängt.

III. Wenn bei einem Spielerwechsel im laufenden Spiel derjenige Spieler, der aufs Eis kommt oder derjenige, der das Eis verlässt, den Puck spielt, Kontakt mit einem Gegenspieler hat oder an einer Spielaktion teilnimmt (einschliesslich Gewinnen von territorialen oder numerischen Vorteilen), während der auswechselnde und der einwechselnde Spieler innerhalb der 1,5 m-Zone sind, wird eine Strafe wegen zu vieler Spieler auf dem Eis verhängt.

IV. Erfolgen Spielerwechsel im laufenden Spiel und die wechselnden Spieler befinden sich innerhalb eines 1,5 m-Abstandes von der Bande über die Länge ihrer Spielerbank und die wechselnden Spieler nehmen in keiner Weise am Spiel teil, wird keine Strafe wegen zu vieler Spieler auf dem Eis verhängt.

REGEL 89 – ILLEGALES BETRETEN DER GEGNERISCHEN SPIELERBANK

I. Während des Spiels ist es einem Spieler nicht erlaubt, die Spielerbank des Gegners zu betreten, es sei denn, es erfolgt unbeabsichtigt.

REGEL 90 – SPIELERBANK IN DER ENDZONE - ABSEITS

I. Wenn ein angreifender Spieler während des Angezeigten Abseits die Angriffszone auf seine Spielerbank verlässt, die in die Angriffszone hineinreicht, wird er als nicht auf dem Eis angesehen, vorausgesetzt, sein ihn ersetzender Mitspieler begibt sich in der Neutralen Zone aufs Eis. Begibt sich der ihn ersetzende Mitspieler in der Angriffszone aufs Eis, besteht das Angezeigte Abseits fort, der ihn ersetzende Mitspieler muss die Angriffszone räumen. Haben auch die verbleibenden angreifenden Spieler die Angriffszone geräumt, und hat der Linienrichter deshalb das Angezeigte Abseits aufgehoben, gilt der ihn ersetzende Mitspieler als nicht im Abseits.

REGEL 91 – SPIELERWECHSEL IM SPIELUNTERBRUCH

I. Der Wechsel eines oder mehrerer Spieler gilt als Spielerwechsel.

II. Das Heimteam hat das Recht des „letzten Wechsels". Das bedeutet, dass der Gastcoach seine Spieler zuerst aufs Eis bringen muss, worauf der Heimcoach an der Reihe ist, nach dem unten beschriebenen Verfahren vorzugehen. Falls irgendein Team nicht unverzüglich seinen Wechsel durchführt, lässt der Schiedsrichter keinen Wechsel mehr zu.

III. Befolgt ein Team die Regel nicht oder folgt es den Regeln mit Verspätung oder weicht es bewusst von den Regeln ab, spricht der Schiedsrichter zuerst eine Verwarnung und dann eine Kleine Bankstrafe wegen Spielverzögerung gegen das Team aus.

IV. Sind die Spielerwechsel einmal vollzogen, ist es den Teams nicht mehr erlaubt, die Spieler auf dem Eis zu wechseln, bis das Spiel nach einem regelkonformen Anspiel wieder fortgesetzt wurde.

V. Den Teams ist es nicht erlaubt, Spieler nach einem unkorrekten Anspiel auszuwechseln.

VI. Werden nach einem Spielerwechsel und vor dem regelkonformen Anspiel gegen ein oder beide Teams Strafen ausgesprochen, welche die Anzahl der Spieler auf dem Eis irgendeines Teams ändern, dürfen die Teams einen weiteren Spielerwechsel durchführen.

VII. Nach einem Tor dürfen die Spieler von der Spielerbank nur aufs Eis gehen, um einen Spielerwechsel zu vollziehen. Es dürfen nicht mehr Spieler aufs Eis kommen, als für einen Spielerwechsel erforderlich sind, auch nicht um zu jubeln.

REGEL 92 – VERFAHREN DES SPIELERWECHSELS

I. Während des Spielerwechsels müssen die Spieler das folgende Verfahren einhalten:

1. Unmittelbar nach dem das Spiel unterbrochen wurde, gibt der Schiedsrichter dem Coach des Gastteams das Zeichen, den Spielerwechsel durchzuführen;
2. Das Gastteam hat fünf Sekunden für einen Spielerwechsel;
3. Der Schiedsrichter hebt seinen Arm, um dem Gastteam anzuzeigen, dass es keine Spieler mehr wechseln darf;
4. Mit noch erhobenem Arm zeigt er dem Coach des Heimteams an, seine Spieler zu wechseln;
5. Nach fünf Sekunden senkt der Schiedsrichter seinen Arm, um dem Heimteam anzuzeigen, dass es keine Spieler mehr wechseln darf;
6. Sobald der Schiedsrichter seinen Arm senkt, pfeift der Linienrichter, der das Anspiel durchführen wird und signalisiert so, dass beide Teams noch höchstens fünf Sekunden haben, ihre Positionen für das Anspiel einzunehmen;
7. Nach diesen fünf Sekunden (oder früher, falls die Feldspieler für das Anspiel bereit sind), wirft der Linienrichter den Puck ein. Es liegt in der Verantwortung des Linienrichters dafür zu sorgen, dass alle Feldspieler ihre korrekte Position für das Anspiel einnehmen;

8. Versucht ein Team nach der jeweils bewilligten Zeit einen Spielerwechsel durchzuführen, schickt der Schiedsrichter den/die Spieler zurück zu ihrer Spielerbank und verwarnt den Coach. Jeder nachfolgende Verstoss gegen dieses Verfahren hat eine Kleine Bankstrafe wegen Spielverzögerung zur Folge.

REGEL 93 – SPIELERWECHSEL NACH ICING

I. Verstösst ein Team gegen die Icingregel, darf es seine Spieler vor dem nächsten Anspiel nicht wechseln. Die Ermittlung der Spieler auf dem Eis erfolgt in dem Moment, in welchem der Puck den Stock des Spielers verlässt.

II. Sollte ein Team in einer Icing-Situation versuchen, einen Spielerwechsel vorzunehmen, wird es vom Schiedsrichter für den ersten Verstoss verwarnt und er verhängt für weitere Verstösse jeweils eine Kleine Bankstrafe wegen Spielverzögerung.

III. Nimmt das Team, welches Icing verursachte, in diesem Spielunterbruch seine Team-Time-Out, ist es ihm nicht erlaubt, einen Spielerwechsel vorzunehmen.

IV. Nur in den folgenden Fällen ist dem Team ein Spielerwechsel erlaubt:

1. Um den Torhüter wieder einzuwechseln, der zuvor durch einen zusätzlichen Feldspieler ersetzt wurde;
2. Um einen verletzten Spieler zu ersetzen;
3. Wenn gegen eines der Teams eine Strafe verhängt wird, welche die Anzahl der Spieler auf dem Eis verändert, darf das gegen Icingregel verstossende Team einen Spielerwechsel durchführen. Das folgende Anspiel findet in der Verteidigungszone des bestraften Teams statt.
4. Um einen Spieler zu ersetzen, dessen Ausrüstung kaputt ist (z. B. ein beschädigtes Gitter, Visiere oder Schlittschuhe).

V. Einem Feldspieler, dessen Stock während einer Icing-Situation zerbricht, ist es erlaubt, sich an seiner Spielerbank mit einem neuen Stock zu versorgen.

ABSCHNITT 8 – SPIELREGELN - TORE

ÜBERBLICK – Spezifische Regeln bestimmen, wie Tore erzielt und unter welchen Umständen sie annulliert werden. Sobald der Puck in irgendeiner Art und Weise in das Tor gelangt, und der Schiedsrichter pfeift, wird der Spielzeituhr angehalten.

REGEL 94 – ERZIELEN EINES TORES

I. Ein Tor ist gültig, wenn ein Team im laufenden Spiel den Puck in vollem Umfang über die Torlinie zwischen den Pfosten ins Tor geschossen oder gelenkt hat, und der Schiedsrichter und/oder der Video-Torrichter die Aktion als legal befunden hat/haben (zu Ausnahmen dieser Regel, siehe Regel 99 VII).

II. Ein Tor ist gültig, wenn der Puck zwischen den beiden Torpfosten und unter der Querstange befördert wurde und die Torlinie komplett überquert hat.

III. Ein Tor ist gültig, wenn der Puck von einem verteidigenden Spieler ins eigene Tor geschossen, gekickt, gelenkt oder in irgendeiner Weise ins eigene Tor befördert wird.

IV. Ein Tor ist gültig, wenn der Puck mit dem Helm oder irgendeinem Körperteil eines Feldspielers nach einem Schuss irgendeines Spielers unabsichtlich ins Tor abgelenkt wird.

V. Wenn ein angreifender Feldspieler den Puck absichtlich mit dem Helm oder irgendeinem Teil seines Körpers ins Tor befördert, ist das Tor nicht gültig.

VI. Der Puck muss als „Ganzes" die Torlinie zwischen den Pfosten in vollem Umfang überqueren.

VII. Wird der Puck im Spielunterbruch ins Tor geschossen, zählt das Tor nicht.

VIII. Ein erzieltes Tor gilt offiziell, sobald das Anspiel nach diesem Tor auf dem Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes ausgeführt ist. Video-Beweismaterial, das nach diesem Anspiel zugänglich wird und erkennen lässt, dass das Tor nicht hätte zählen dürfen, ist nicht mehr zulässig.

IX. Nur ein Tor kann für nur ein Team pro Spielunterbruch anerkannt werden. Wird ein Tor erzielt, ohne dass das Spiel unterbrochen wird und später ein weiteres Tor von einem der beiden Teams erzielt, und der folgende Videobeweis zeigt, dass das erste Tor gültig war, zählt das erste Tor. Das zweite Tor wird annulliert und die Spielzeituhr (Spielzeit und ggf. Strafzeiten) dem Zeitpunkt des ersten Tores angepasst.

X. Wenn in der Situation gem. Regel 94 VIII der Video-Torrichter das erste Tor als irregulär befindet, wird das zweite Tor anerkannt und die Spielzeituhr braucht nicht angepasst zu werden.

XI. Jede Strafe, die während der Spielzeit zwischen den beiden Toren gem. Regel 94 IX oder im Spielunterbruch nach dem zweiten Tor verhängt wurde, wird verbüsst, mit Ausnahme der ersten Kleinen Strafe jenes Teams, gegen das ein Tor erzielt wurde (aufgrund der Regel, wonach eine angezeigte Strafe entfällt, wenn ein Tor erzielt wird).

XII. Die „Lacrosse-Bewegung", mit der ein Spieler den Puck auf dem eigenen Stockblatt liegend führt und ins Tor befördert, ist erlaubt, vorausgesetzt, der Stock wird zu keiner Zeit über die Höhe seiner Schulter geführt (siehe auch Regel 75 IX)

XIII. Wird der Puck vom Stock oder Körper eines angreifenden Feldspielers ins Tor abgelenkt, der bereits vor dem Puck seine Position im dreidimensionalen Bereich des Torraums hatte, während der Torhüter in seinem Torraum ist,

wird das Tor nicht anerkannt, und das folgende Anspiel findet an der Blauen Linie ausserhalb der Angriffszone statt.

XIV. Sind die Schlittschuhe eines angreifenden Feldspielers gem. Regel 94 XII nicht im Torraum, sondern lediglich sein Stock, wird ein Tor anerkannt, dass mit diesem Stock erzielt wird, vorausgesetzt, dieser Stock hat den Torhüter nicht darin beeinträchtigt, frei sein Stellungsspiel ausüben zu können. Lag eine solche Beeinträchtigung mit dem Stock vor, wird das Tor nicht anerkannt, und das folgende Anspiel findet an einem Anspielpunkt an der Blauen Linie ausserhalb der Angriffszone statt.

XV. Ein Feldspieler darf sich im Torraum aufhalten während der Puck entweder durch sein Zutun oder das Zutun eines anderen Spielers die Torlinie überquert, solange sich der Torhüter freiwillig ausserhalb des Torraums befindet.

XVI. Ein Tor ist gültig, wenn der Puck die Torlinie vor Ablauf des Spieldrittels überquert hat. Falls die Spielzeituhr nicht funktioniert, kann der Video-Torrichter konsultiert werden. In allen anderen Fällen ist die Entscheidung des Spieloffiziellen endgültig.

XVII. Wenn der Strafbankbetreuer es versäumt, die Strafbanktür zu öffnen, sobald eine Strafe abgelaufen ist, wodurch der Feldspieler verzögert wieder zurück aufs Eis kommt, ist ein Tor gültig, welches das gegnerische Team in dieser Zeit erzielt hat.

XVIII. Wird kurz vor der Sirene am Ende eines Drittels ein Tor erzielt und der Schiedsrichter anerkennt das Tor, wird das Anspiel in der Mitte nicht durchgeführt. Der Schiedsrichter stellt sicher, dass der Punktrichter das Tor bei 19:59 auf dem Spielbericht einträgt.

XIX. Wenn Tore in der letzten Minute eines Drittels erzielt werden, wobei Zehntelsekunden auf der Spielzeituhr angegeben werden, wird die Zeit des Tors, die auf dem offiziellen Spielbericht eingetragen wird, auf die nächste Sekunde abgerundet.

SITUATION 1: Wenn den Schiedsrichtern nach dem Videobeweis mitgeteilt wird, dass die Spielzeituhr stillstand, während das Tor erzielt worden ist, ist das Tor unter der Voraussetzung, dass das Drittel noch nicht zu Ende war, gültig. Die Schiedsrichter bestimmen in Absprache mit den Linienrichtern, dem Zeitnehmer, und dem Video-Torrichter die Anzahl Sekunden, während welchen die Spielzeituhr stillstand und nehmen die nötige Anpassung vor. Wenn weder der Schiedsrichter noch die Off-Ice-Offiziellen die Zeitanpassung bestimme können, wird das Spiel mit der auf der Spielzeituhr angezeigten Zeit weitergespielt.

SITUATION 2: Wenn ein verteidigender Spieler den Puck ins Tor befördert, während ein angreifender Feldspieler im Torraum steht, ist das Tor gültig.

REGEL 95 – TORRAUM IM HINBLICK AUF DAS ERZIELEN VON TOREN

I. Wird ein angreifender Feldspieler vom verteidigenden Spieler geschoben, gestossen, gedrängt oder gefoult, wodurch er in den Torraum gelangt, während der Puck ins Tor geht, zählt das Tor, ausser, der angreifende Spieler hatte genügend Zeit, den Torraum zu verlassen, bevor der Puck ins Tor gelangte.

II. Ist der Puck im Torraum frei, und ein angreifender Feldspieler befördert diesen mit seinem Stock ins Tor, ist das Tor gültig.

III. Ist ein angreifender Feldspieler in dem Moment im Torraum, in welchem der Puck die Torlinie überquert, den Torhüter jedoch keineswegs darin stört, den

Schuss abzuwehren oder sein Stellungsspiel frei auszuüben, ist das Tor gültig.

IV. Wird ein Tor erzielt, während der Torhüter sich ausserhalb seines Torraums befindet, und ein angreifender Feldspieler den Torhüter daran hindert, zurück in seinen Torraum zu gelangen oder darin beeinträchtigt, sein Stellungsspiel frei ausüben zu können, ist das Tor nicht gültig, und der angreifende Feldspieler erhält eine Kleine Strafe wegen Behinderung.

V. Der Torkreis wird als dreidimensionaler Raum angesehen, so dass alle Regeln, die den Torkreis betreffen nicht nur für den blauen Halbkreis auf dem Eis sondern auch für den Raum darüber bis zur Höhe der Querstange gelten.

REGEL 96 – TORE MIT DEM SCHLITTSCHUH

I. Ein Tor ist nicht gültig, wenn ein angreifender Feldspieler den Puck in irgendeiner Art und Weise mit seinem Schlittschuh ins Tor lenkt.

II. Wenn ein angreifender Feldspieler den Puck kickt, und der Torhüter wehrt den Puck ab, und wird dieser Puck danach von diesem Feldspieler oder einem Mitspieler ins Tor geschossen, ist das Tor gültig.

III. Wenn ein angreifender Feldspieler den Puck kickt, und prallt dieser Puck direkt vom Torhüter oder von irgendeinem Spieler eines Teams ins Tor ab, ist das Tor nicht gültig.

IV. Wenn ein angreifender Feldspieler seinen Schlittschuh mit der Absicht dreht, den Puck abzulenken und resultiert hieraus, dass der Puck ins Tor geht, ist das Tor nicht gültig.

V. Wenn ein angreifender Feldspieler versucht, den Puck von seinem Schlittschuh zu seinem Stock zu kicken, es ihm aber nicht gelingt, den Puck mit seinem Stock unter Kontrolle zu bringen, bevor der Puck ins Tor gelangt, ist das Tor nicht gültig aufgrund der erkennbaren Kickbewegung.

VI. Wenn ein angreifender Feldspieler in einem Gedränge mit einem Gegenspieler versucht, die Balance zu behalten und dabei mit einer erkennbaren Kickbewegung den Puck ins Tor lenkt, ist das Tor nicht gültig. Die erkennbare Kickbewegung ist das alleinige Kriterium, nicht das Gedränge mit dem Gegenspieler.

VII. Wenn ein angreifender Feldspieler den Puck am Stock hat und kickt gegen seinen Stock, um den Puck ins Tor voranzutreiben, ist Tor nicht gültig.

REGEL 97 – ANNULLIERUNG EINES TORES - IM LAUFENDEN SPIEL

Siehe auch die Regeln 184 - 186 zu entsprechenden Vergehen am Torhüter und Torraum.

I. Ein Tor ist nicht gültig, wenn ein angreifender Feldspieler den Puck ins Tor kickt, wirft, mit der Hand spielt oder mit irgendeinem Teil seines Körpers ins Tor lenkt, ausser er lenkt ihn mit seinem Stock ins Tor. Das Tor ist auch dann nicht gültig, wenn der Puck nach einer solchen Aktion von einem Spieler oder Spieloffiziellen berührt wird.

II. Ein Tor ist nicht gültig, wenn ein angreifender Feldspieler den Puck mit seinem Stock ins Tor hineinlenkt, abfälscht oder schlägt und dabei seinen Stock über der Höhe der Querstange führt, selbst dann nicht, wenn der Puck nach einer solchen Aktion von einem Feldspieler, Torhüter oder Spieloffiziellen ins Tor abgelenkt wird oder vom Eis ins Tor prallt. Der entscheidende Faktor bei der Bestimmung der Höhe ist der Punkt, an

welchem der Puck Kontakt mit dem Stock hat in Bezug auf die Querstange. Ist dieser Punkt unter der Höhe der Querstange, ist das Tor gültig.

III. Ein Tor ist nicht gültig, wenn der Puck direkt von einem Spieloffiziellen ins Tor gelenkt wird, selbst dann nicht, wenn der Puck danach von einem Feldspieler irgendeines Teams oder vom Torhüter ins Tor abprallt. Trifft der Puck einen Spieloffiziellen und wird danach auf regelkonforme Weise ins Tor befördert, zählt dieses Tor.

IV. Ein Tor ist nicht gültig, wenn der Puck sich unter einem verteidigenden Spieler befindet und dieser zusammen mit dem Puck vom angreifenden Feldspieler ins Tor geschoben wird.

V. Ein Tor ist nicht gültig, wenn ein Spieler regelwidrig von seiner Spielerbank aufs Eis kommt, während sein Team ein Tor erzielt und er sich auf dem Eis befindet.

VI. Wenn ein Feldspieler die Strafbank vor Ablauf seiner Strafe verlässt, egal, ob aus eigenem Irrtum oder wegen Irrtums des Strafbankbetreuers und sein Team schiesst ein Tor, während er auf dem Eis ist oder ausgewechselt wurde, zählt das Tor nicht. Der Feldspieler muss zurück auf die Strafbank und dort seine restliche Strafzeit absitzen. Falls weitere Strafen während dieser Zeit ausgesprochen wurden, müssen auch diese abgesessen werden.

VII. Der Schiedsrichter hat das Recht die Linienrichter zu konsultieren über Vorfälle, die zu einem Tor führten. Hat der Linienrichter ein Foul wahrgenommen, welches eine Grosse Strafe, Spieldauer-Disziplinarstrafe, Matchstrafe oder eine Strafe für unsportliches Verhalten, begangen durch einen angreifenden Spieler, das vom Schiedsrichter unmittelbar vor diesem Tor nicht wahrgenommen wurde, kann der Linienrichter den Vorfall schildern. Der Schiedsrichter kann dieses Tor annullieren und Strafen aussprechen.

VIII. Ein Tor ist nicht gültig, wenn der Puck die Torlinie erst nach Ablauf des Spieldrittels komplett überquert hat.

IX. Ein Tor ist nicht gültig, wenn der Schiedsrichter das Spiel abgepfiffen hatte, bevor der Puck die Torlinie komplett überquert hat. Eine solche Situation kann nicht vom Video-Torrichter überprüft werden.

SITUATION 1: A7 schlägt den Puck mit seiner Hand. Der Puck prallt vom gegnerischen Torhüter ab zu A8, der den Puck ins Tor schiesst. Das Tor ist nicht gültig.

SITUATION 2: A6 schlägt den Puck mit seiner Hand. Der Puck prallt vom gegnerischen Torhüter zu B2 ab und von B2 zu A9, der den Puck ins Tor schiesst. Das Tor ist nicht gültig.

SITUATION 3: A7 schlägt den Puck mit seiner Hand. Trifft der Puck dann gegen den Stockschaft von A6 und geht von dort direkt ins gegnerische Tor, ist das Tor nicht gültig.

SITUATION 4: Trifft der Puck gegen den Stock eines angreifenden Feldspielers an einem Punkt, der höher ist als die Querstange und trifft dann gegen den Körper irgendeines anderen Spielers und geht ins Tor, ist das Tor nicht gültig.

SITUATION 5: Lenkt ein verteidigender Feldspieler den Puck ins eigene Tor, während ein angreifender Feldspieler im Torraum Kontakt mit dem Torhüter initiierte, ist das Tor nicht gültig und der angreifende Feldspieler könnte bestraft werden.

SITUATION 6: Lenkt ein verteidigender Feldspieler den Puck ins eigene Tor, während ein angreifender Spieler Kontakt mit dem Torhüter initiierte, ist das Tor nicht gültig und der angreifende Feldspieler wird bestraft.

SITUATION 7: Lenkt ein verteidigender Feldspieler den Puck ins eigene Tor, während ein angreifender Spieler im Torraum ist, jedoch in keiner Weise das Stellungsspiel des Torhüters beeinflusst, ist das Tor gültig.

REGEL 98 – ERZIELEN EINES TORES - TORRAHMEN AUS DER POSITION

I. Verschiebt ein verteidigender Spieler den eigenen Torrahmen und das gegnerische Team erzielt ein Tor, ist dieses Tor unter folgenden Voraussetzungen gültig:

   1. Der Gegner war in der Aktion des Schusses, bevor der Torrahmen verschoben wurde;
   2. Der Schiedsrichter stellt fest, dass der Puck ins Tor gegangen wäre, wenn der Torrahmen in regulärer Position geblieben wäre.

II. Der Torrahmen gilt als verschoben, wenn:

   1. Einer der beiden flexiblen Pflöcke nicht im entsprechenden Loch ist;
   2. Einer oder beide Pflöcke ausser Position ist/sind.

III. Wenn ein oder beide Torpfosten nicht flach auf dem Eis ist/sind, aber Kontakt mit dem Pflock haben und sich der Pflock im Loch befindet, ist das Tor gültig.

IV. Für alle anderen Torrahmen, die keine flexiblen Pflöcke haben, gilt, dass die Torpfosten flach auf dem Eis und auf der Torlinie stehen müssen, während der Puck die Torlinie überquert, damit ein erzieltes Tor gültig ist.

V. Wenn ein verteidigender Spieler die Rückseite des Tors anhebt und der Puck die Ebene über der Torlinie überschreitet, ist das Tor unter der Voraussetzung gültig, das keine Regel bzgl. der Pflöcke für die Torpfosten verletzt wird (Regel 98-i-iv)

VI. Wenn der Torrahmen in irgendeiner Weise während des laufenden Spiels aus seiner normalen Position verschoben wurde, wird das Spiel unterbrochen, falls der Torrahmen nicht in seine reguläre Position zurückgeht. Falls der Torrahmen in seine normale Position zurückgeht, wird das Spiel fortgesetzt.

VII. Ein Tor ist nicht gültig, wenn der Torrahmen verschoben wurde bevor der Puck die Torlinie komplett überquert hat, ausser Regel 98 I kommt zur Anwendung.

VIII. Wenn während eines Break-Aways eines angreifenden Feldspielers das Tor von einem verteidigenden Feldspieler verschoben wird, wobei der Torhüter des verteidigenden Teams das Eis für einen zusätzlichen Feldspieler bereits verlassen hat, wird ein Tor zugesprochen

REGEL 99 – NUTZEN DES VIDEO-TORRICHTERS ZUR FESTSTELLUNG VON TOREN

I. Der Video-Torrichter kann konsultiert werden, entweder auf Wunsch des Schiedsrichters oder auf Wunsch des Video-Torrichters selbst. Er wird primär zur Feststellung der Gültigkeit von Toren konsultiert.

II. Wird ein Tor erzielt, oder besteht der Verdacht eines Tores, trifft der Schiedsrichter sofort seine Entscheidung (Tor, kein Tor) und, falls nötig, konsultiert der Schiedsrichter den Video-Torrichter. Es liegt am Video-Torrichter, die Entscheidung des Schiedsrichters entweder zu bestätigen oder zu widerlegen, wenn ihm hierfür die massgebenden Beweise vorliegen.

III. Bringt der Videobeweis kein Ergebnis, bleibt es bei der ursprünglichen Entscheidung des Schiedsrichters.

IV. Wünscht der Video-Torrichter die Konsultation mit dem Schiedsrichter aufgrund eines möglichen Tores, welches die Spieloffiziellen nicht wahrgenommen haben, ist die Ansicht des Video-Torrichters endgültig.

V. Haben weder die Spieloffiziellen noch der Video-Torrichter die Situation eines möglichen Tores im unmittelbar nächsten Spielunterbruch überprüft, ist eine Überprüfung nach dem folgenden Anspiel unzulässig.

VI. Haben weder die Schiedsrichter noch der Video-Torrichter unmittelbar nach Drittelende angezeigt, einen Videobeweis zu erheben, ist ein solcher nicht mehr zulässig, sobald die Spieler das Eis verlassen haben.

VII. Nur die folgenden Situationen können vom Video-Torrichter überprüft werden (siehe Regel 45 III für weitere Anwendung):

1. Der Puck hat die Torlinie komplett überquert;
2. Der Puck ist im Tor, bevor der Torrahmen verschoben wurde;
3. Der Punk geht ins Tor nach Ablauf des Drittels;
4. Der angreifende Feldspieler lenkte mit irgendeinem Körperteil den Puck ins Tor;
5. Der Puck wurde von einem Spieloffiziellen ins Tor abgelenkt;
6. Der Puck traf gegen einen Stock eines angreifenden Feldspielers in einer Höhe über der Querstange, bevor er ins Tor ging.
7. Der Puck geht ins Tor nach einer Behinderung am Torhüter durch einen angreifenden Feldspieler;

VIII. Regeln für die Coaches Challenge, siehe IIHF-Sportvorschriften (Sport Regulations.

IX. Der Video-Torrichter kann nicht befragt werden um zu entscheiden:

1. Ob der Puck vor oder nach dem Abpfiff ins Tor ging;
2. Ob der Torrahmen bei einem Penaltyschuss oder beim Penalty-Schiessen verschoben wurde;
3. Ob es bei einem Penaltyschuss oder beim Penalty-Schiessen nach einem Abpraller einen zweiten Schuss gab.

ABSCHNITT 9 – STRAFEN IM SPIEL - DAUER UND SITUATIONEN

ÜBERSICHT – Strafen im Spiel werden verhängt nach Ermessen der Spieloffiziellen.

Soweit es die Regelverstösse bzgl. Torhüter betrifft, siehe Abschnitt 12 – Regeln speziell für Torhüter.

REGEL 100 – WANN WERDEN STRAFEN AUSGESPROCHEN

I. Strafen können zu jeder Zeit während eines Spiels ausgesprochen werden. Dies beinhaltet die reguläre Spielzeit von 60 Minuten, die Verlängerung, das Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners, in Spielunterbrüchen sowie beim Verlassen der Teams vom Eis zu den Kabinen.

II. Ein Spieloffizieller muss jeglichen Regelverstoss selbst wahrnehmen, um Strafen aussprechen zu können und sie in den offiziellen Spielbericht aufnehmen zu lassen. Das schliesst Ereignisse vor, während und nach dem Spiel ein.

III. „Vor" dem Spiel bezieht sich auf die Minuten vor dem ersten Anspiel, wenn die Spieloffiziellen und Spieler auf dem Eis sind, das Spiel aber noch nicht begonnen hat.

IV. Regelverstösse während des Aufwärmens auf dem Eis vor Beginn des Spiels oder in den Garderobengängen können nicht mit Strafen während des Spiels bestraft werden, weil die Spieloffiziellen zu der Zeit der Ereignisse nicht zugegen waren. Solche Regelverstösse werden stattdessen vom Standby-Schiedsrichter mitgeteilt und, falls nötig, von den zuständigen Stellen behandelt.

V. Keinem Spieler oder Teamoffiziellen ist es erlaubt, die Kabine der Spieloffiziellen während oder unmittelbar nach dem Spiel zu betreten. Jeglicher Verstoss gegen diese Regel wird den zuständigen Stellen berichtet.

REGEL 101 – FOLGEN VON STRAFEN

I. Im Zwei-Mann-System kann ein Spieler von beiden Schiedsrichtern nicht zweimal für denselben Regelverstoss bestraft werden. Ein Spieler kann aber von beiden Schiedsrichtern für zwei separate Regelverstösse bestraft werden.

II. Ist ein Team, das bestraft wird, im Puckbesitz, wird das Spiel sofort unterbrochen. Ist das gegnerische Team im Puckbesitz, läuft das Spiel weiter, bis das bestrafte Team die Puckkontrolle erlangt.

III. Ein bestrafter Feldspieler muss sich direkt auf die Strafbank oder in die Kabine begeben, ausser ein Spieloffizieller hat anderes angewiesen. Verstösst er dagegen, wird zusätzlich eine Kleine Bankstrafe ausgesprochen.

IV. Wird gegen ein Team mehr als eine Strafe derselben Dauer verhängt, welche die Anzahl der Spieler auf dem Eis beeinflusst, muss der Kapitän den Schiedsrichter darüber informieren, in welcher Reihenfolge die Strafen verbüsst werden sollen, falls weitere Strafen dazu führen, dass ein bestrafter Spieler die Strafbank vor den anderen verlassen darf.

V. Ein Spieler muss sich in seine Kabine begeben, wenn er im dritten Drittel eine Disziplinarstrafe erhält, die ihn daran hindert, an der Verlängerung oder am Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners teilzunehmen.

REGEL 102 – STRAFEN AUF DER SPIELZEITUHR

I. Strafen müssen auf der Strafzeituhr exakt zu ihrem Beginn und ihrer Dauer eingegeben werden. Zum Beispiel: wenn eine Kleine Strafe bei 4:58 ausgesprochen wurde, läuft sie bei 2:58 ab. Wenn eine Grosse Strafe bei 13:05 ausgesprochen wurde, endet sie bei 8:05, unabhängig davon, ob der Feldspieler in genau dieser Sekunde das Eis betritt. Bei Zusammenfallenden Strafen und Disziplinarstrafen gilt, dass der Feldspieler im ersten Spielunterbruch nach Ablauf seiner Strafzeit aufs Eis zurückkehren darf.

II. Nur Strafen, die auf der Strafzeituhr angezeigt werden, führen dazu, dass ein Team einen zusätzlichen Feldspieler erlangen kann, sobald sie im laufenden Spiel abgelaufen ist. Zu den Strafen, die nicht auf der Strafzeituhr angezeigt werden, gehören Zusammenfallende Kleine oder Grosse Strafen, Disziplinarstrafen, Spieldauer-Disziplinarstrafen und Zusammenfallende Matchstrafen.

III. Auf der Strafzeituhr werden Kleine, doppelte Kleine, Grosse sowie Matchstrafen angezeigt.

IV. Aufgeschobene Strafen werden auf der Strafzeituhr erst angezeigt, wenn sie zu laufen beginnen.

V. Im Falle von Disziplinarstrafen ist es dem Feldspieler erst erlaubt, im ersten Spielunterbruch nach Ablauf seiner Strafzeit auf das Eis zurückzukehren.

VI. Im Fall von mehr als einer Strafe pro Team, dürfen Feldspieler erst nach Ablauf ihrer eigenen Strafe wieder auf das Eis zurückkehren. Kommt ein Feldspieler aufs Eis, nachdem die Strafzeit eines Mitspielers abgelaufen war – also nicht seine eigene – setzt er sich einer weiteren Strafe aus.

REGEL 103 – UNTERZAHLSPIEL

I. Ein Team ist in Unterzahl, wenn es aufgrund von Strafen während des laufenden Spiels weniger Spieler als das gegnerische Team auf dem Eis hat.

II. Erzielt das gegnerische Team ein Tor, während das andere Team in Unterzahl ist, darf der bestrafte Spieler aufs Eis zurückkehren, wenn es sich bei der zu verbüssenden Strafe um eine Kleine oder Kleine Bankstrafe handelt, die das Team in Unterzahl brachte.

REGELN 104 - 110 – DAUER DER STRAFZEITEN

ZUSAMMENFASSUNG (Für einen Spieler)

Kleine Strafe/Bankstrafe = 2 Minuten auf der Strafzeituhr (2’)

Grosse Strafe = 5 Minuten auf der Strafzeituhr + automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe, Zeit nicht auf der Strafzeituhr (25´)

Kleine + Grosse Strafe = 5 Minuten auf der Strafzeituhr, dann 2 Minuten auf der Strafzeituhr + automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe, Zeit nicht auf der Strafzeituhr (27´)

Disziplinarstrafe = 10 Minuten, Zeit nicht auf der Strafzeituhr (10’)

Kleine + Disziplinarstrafe = 2 Minuten auf der Strafzeituhr, 10 Minuten nicht auf der Strafzeituhr (12’)

Kleine + Spieldauer-Disziplinarstrafe = 2 Minuten auf der Strafzeituhr + Restausschluss, Zeit nicht auf der Strafzeituhr (22’)

Spieldauer-Disziplinarstrafe = Restausschluss, Zeit nicht auf der Strafzeituhr (20’)

Matchstrafe = 5 Minuten auf der Strafzeituhr, Restausschluss, Zeit nicht auf der Strafzeituhr (25') + automatisch 1 Spielsperre

REGEL 104 – DAUER DER STRAFZEITEN – KLEINE STRAFE/KLEINE BANKSTRAFE

I. Eine Kleine Strafe bedeutet zwei Minuten der Spielzeit und müssen vom bestraften Feldspieler voll abgesessen werden. Dieser Feldspieler kann auf dem Eis nicht ersetzt werden. Erzielt das gegnerische Team ein Tor während des folgenden Überzahlspiels, gilt die Strafe als beendet, und der bestrafte Feldspieler kann die Strafbank verlassen.

II. Wenn ein Team aufgrund eines Penaltyschusses während eines Überzahlspiels ein Tor erzielt, darf der bestrafte Feldspieler nicht auf das Eis zurückkehren.

REGEL 105 – DAUER DER STRAFZEITEN - GROSSE STRAFE

I. Eine Grosse Strafe bedeutet fünf Minuten der Spielzeit und ist mit einer automatischen Spieldauer-Disziplinarstrafe verbunden. Dieser Spieler kann auf dem Eis während der fünf Minuten nicht ersetzt werden. Der bestrafte Spieler muss sich in die Kabine begeben und ein Mitspieler, der vom Coach über den Kapitän benannt wird, muss die gesamte Strafe verbüssen, ungeachtet dessen, wie viele Tore das gegnerische Team erzielt. Sind die fünf Minuten beendet, kann das Team den Feldspieler für die Dauer der Spieldauer-Disziplinarstrafe ersetzen. Eine automatische Überprüfung des Vorfalls wird von den zuständigen Stellen nach dem Spiel vorgenommen.

REGEL 106 – DAUER DER STRAFZEITEN - KLEINE UND GROSSE

I. Werden gegen einen Feldspieler gleichzeitig eine Kleine und eine Grosse Strafe (inklusive Spieldauer-Disziplinarstrafe) verhängt, wird zuerst die Grosse Strafe verbüsst und nach deren Ablauf beginnt die Kleine Strafe. Der bestrafte Spieler muss sich in die Kabine begeben und ein Feldspieler, der vom Coach über den Kapitän benannt wird, muss die gesamten Strafen verbüssen.

II. Werden eine Kleine und eine Grosse Strafe gegen zwei unterschiedliche Feldspieler desselben Teams verhängt, und befindet sich dieses Team bereits in Unterzahl, wird zuerst die Kleine Strafe verbüsst und die Grosse beginnt nicht, bevor die Kleine Strafe beendet ist. Der mit der Grossen Strafe bestrafte Spieler muss sich in die Kabine begeben und ein Feldspieler, der vom Coach über den Kapitän benannt wird, muss die ausgesprochene Strafe verbüssen.

REGEL 107 – DAUER DER STRAFZEITEN - DISZIPLINARSTRAFE

I. Eine Disziplinarstrafe bedeutet zehn Minuten der Spielzeit, allerdings ist ein sofortiger Ersatz der Spieleranzahl auf dem Eis erlaubt. Der Feldspieler muss seine Disziplinarstrafe vollständig verbüssen, ausser, er ist verletzt. In diesem Fall muss ein Mitspieler, der vom Coach über den Kapitän benannt wird, auf die Strafbank gehen. Der Feldspieler kann erst wieder im ersten Unterbruch nach Ablauf von zehn Minuten Spielzeit die Strafbank verlassen.

II. Wird ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel mit einer zweiten Disziplinarstrafe bestraft, so wird diese automatisch in eine Spieldauer-Disziplinarstrafe umgewandelt. Der bestrafte Spieler muss sich in die Kabine

begeben, wird aber auf dem Eis sofort ersetzt. Kein Mitspieler muss diese Strafe absitzen.

III. Wird gegen den Torhüter eine Disziplinarstrafe ausgesprochen, wird diese durch einen Feldspieler verbüsst, der sich zum Zeitpunkt des Abpfiffs auf dem Eis befand und vom Coach über den Kapitän benannt wird.

REGEL 108 – DAUER DER STRAFZEITEN - KLEINE UND DISZIPLINAR-STRAFE

I. Wird gegen einen Feldspieler eine Kleine Strafe und eine Disziplinarstrafe gleichzeitig verhängt, muss das bestrafte Team einen zusätzlichen Feldspieler auf die Strafbank schicken, der die Kleine Strafe verbüsst. Dieser Feldspieler darf während der Dauer der Strafe auf dem Eis nicht ersetzt werden. Mit Ende dieser Strafe, darf der Mitspieler die Strafbank verlassen. Der Feldspieler aber, der den Regelverstoss beging, muss auf der Strafbank verbleiben und seine Disziplinarstrafe verbüssen. Auch wenn ein Mitspieler die Kleine Strafe verbüsst, beginnt die Disziplinarstrafe solange nicht, bis die Kleine Strafe beendet ist.

REGEL 109 – DAUER DER STRAFZEITEN - SPIELDAUER-DISZIPLINAR-STRAFE

I. Eine Spieldauer-Disziplinarstrafe erfordert, dass sich der bestrafte Spieler oder Teamoffizielle unmittelbar in die Kabine begeben muss. Der Spieler kann sofort auf dem Eis ersetzt werden.

II. Ein Spieler, der in demselben Spiel oder in verschiedenen Spielen eines Turniers oder eines Wettbewerbs zwei Spieldauer-Disziplinarstrafen erhält, wird automatisch für ein Spiel gesperrt.

REGEL 110 – DAUER DER STRAFZEITEN – MATCHSTRAFE

I. Eine Matchstrafe zieht den sofortigen Spielausschluss eines Spielers oder eines Teamoffiziellen nach sich. Ein Mitspieler, der vom Coach über den Kapitän benannt wird, muss die fünfminütige Strafzeit verbüssen. Ein Ersatz des Spielers auf dem Eis ist solange nicht erlaubt, bis die fünf Minuten abgelaufen sind

II. Eine Matchstrafe zieht eine automatische Sperre von (mindestens) einem Spiel nach sich.

REGEL 111 – STRAFENSITUATIONEN

Siehe auch ANHANG 1 – Strafen auf der Strafzeituhr – spezifische Situationen

I. Nur Strafen, die auf der Strafzeituhr angezeigt werden, beeinträchtigen die Spieleranzahl auf dem Eis (ausser Strafen mit einer aufgeschobenen Startzeit).

II. Damit ein bestrafter Feldspieler nach einem Tor auf das Spielfeld zurückkehren darf, muss sich sein Team zum Zeitpunkt des Tores in Unterzahl wegen einer Kleinen oder Kleinen Bankstrafe befinden (eine Angezeigte Strafe zählt nicht). Sollte mehr als ein Feldspieler bestraft sein, erlischt die erste laufende Kleine oder Kleine Bankstrafe (ausser, sie ist zeitgleich auch gegen einen Gegenspieler verhängt worden; in diesem Fall erlischt die nächste Kleine oder Kleine Bankstrafe).

III. Wird gegen ein Team eine Kleine Strafe oder Kleine Bankstrafe angezeigt, welches sich bereits in Unterzahl wegen einer Grossen oder einer Matchstrafe befindet und das gegnerische Team erzielt ein Tor, bevor das Spiel unterbrochen wird, um die neue Strafe auszusprechen, wird die Angezeigte Strafe aufgrund des erzielten Tores annulliert.

IV. Wird eine Strafe gegen einen Spieler angezeigt, die eine Kleine, Grosse und automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe ist, und das gegnerische Team erzielt ein Tor, wird die Kleine Strafe annulliert, aber die Grosse Strafe und die Spieldauer-Disziplinarstrafe oder die Matchstrafe wird trotzdem ausgesprochen. Der Feldspieler muss sich in die Kabine begeben und ein Mitspieler, der vom Coach über den Kapitän benannt wird, verbüsst die Grosse oder die Matchstrafe.

V. Werden gegen ein Team in demselben Unterbruch zwei oder mehr Strafen von gleicher Dauer ausgesprochen, teilt der Kapitän des bestraften Teams dem Schiedsrichter mit, in welcher Reihenfolge die Feldspieler die Strafbank wieder verlassen (nach einem erzielten Tor durch das gegnerische Team oder nach Ablauf der Strafen). Das muss erfolgen bevor das Spiel wieder fortgesetzt wird. Der Schiedsrichter unterrichtet darüber den Punktrichter.

SITUATION 1: Wegen zu vieler Spieler auf dem Eis wurde gegen Team A eine Bankstrafe verhängt. In demselben Spielunterbruch verlangt Team A eine Stockvermessung eines Spielers Team B. Wird der Stock als legal befunden, resultierte hieraus eine zweite Bankstrafe gegen Team A. Beide Bankstrafen werden von einem Feldspieler Team A abgesessen (2 + 2 Minuten).

SITUATION 2: Gegen A5 wird eine Kleine Strafe wegen Hakens verhängt. Wird in demselben Spielunterbuch gegen Team A noch eine Bankstrafe verhängt, sitzt A5 seine Kleine Strafe ab und Team A muss noch einen weiteren Feldspieler bestimmen, der die Bankstrafe absitzt.

SITUATION 3: Gegen ein Team, welches bereits mit einer oder mehr Kleinen Strafen oder Bankstrafen in Unterzahl spielt, wird ein Regelverstoss angezeigt, der einen Penaltyschuss zur Folge hat. Erzielt das nicht fehlbare Team ein Tor, bevor der Referee das Spiel unterbricht, um den Penaltyschuss zuzusprechen, wird für den angezeigten Regelverstoss (der den Penaltyschuss zur Folge hatte) eine Kleine (doppelte Kleine, Grosse oder Match) Strafe ausgesprochen und die erste der laufenden Kleinen Strafe erlischt.

SITUATION 4: Team A ist wegen einer Kleinen Strafe in Unterzahl, während der Referee eine Grosse Strafe gegen Team A anzeigt. Erzielt Team B ein Tor, bevor das Spiel unterbrochen wird, erlischt die erste der laufenden Kleinen Strafen und der Referee spricht die Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe aus.

SITUATION 5: Wird gegen denselben Spieler eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe verhängt und ausserdem wegen eines anderen Regelverstosses eine Matchstrafe ausgesprochen, muss das Team einen Feldspieler bestimmen, der die insgesamt 10 Minuten auf der Strafbank absitzt.

SITUATION 6: Wird gegen einen Teamoffiziellen eine Matchstrafe verhängt, müssen die verbleibenden Teamoffiziellen über den Kapitän einen Feldspieler bestimmen, der die 5-Minuten-Strafe absitzt.

REGEL 112 – ZUSAMMENFALLENDE STRAFEN

Siehe auch ANHANG 1 – Strafen auf der Spielzeituhr – spezifische Situationen

I. Wird in demselben Spielunterbruch eine gleiche Anzahl von Kleinen, Grossen oder Matchstrafen von gleicher Dauer gegen beide Teams ausgesprochen,

heben sich diese Strafen gegenseitig auf. Diese Strafen werden als Zusammenfallende Strafe bezeichnet.

II. Werden in demselben Spielunterbruch gegen beide Teams Strafen ausgesprochen, streicht der Schiedsrichter so viele Strafen beider Teams von gleicher Dauer wie möglich (Kleine, Kleine Bankstrafen, doppelte Kleine Strafen, Grosse und automatische Spieldauer-Disziplinarstrafen, Matchstrafen), sodass möglichst keine Ersatzspieler auf die Strafbank müssen und sich so viele Feldspieler wie möglich auf dem Eis befinden.

III. Spielen die Teams 5 gegen 5 und es wird je nur eine Kleine oder Kleine Bankstrafe ausgesprochen, spielen die Teams 4 gegen 4 weiter. Die beiden bestraften Spieler begeben sich auf die Strafbank, werden auf dem Eis nicht ersetzt und kehren nach Ablauf der Strafe auf das Eis zurück.

IV. Erhalten einer oder beide gem. Regel 112 III bestraften Spieler zusätzlich zur Kleinen Strafe eine Disziplinarstrafe, spielen die beiden Teams 4 gegen 4 und ein zusätzlicher Feldspieler begibt sich auf die Strafbank und verbüsst die Kleine Strafe, während der bestrafte Spieler die gesamten 12 Minuten zu verbüssen hat. Der Mitspieler der die Kleine Strafe verbüsst, kehrt nach Ablauf der Strafe auf das Eis zurück.

V. Werden Strafen gem. Regel 112 I ausgesprochen, und ein Team befindet sich in Unterzahl, fallen die Strafen von gleicher Dauer und gleicher Anzahl beider Teams sofort zusammen. Sie gelten nicht als aufgeschobene Strafen (Siehe Regel 113).

VI. Entspricht die Anzahl der Spieler der Teams auf dem Eis nicht 5 gegen 5 und es werden weitere Strafen von gleicher Anzahl und gleicher Dauer ausgesprochen, die sich gegenseitig aufheben, reduziert sich die Anzahl der Spieler auf dem Eis nicht.

VII. Werden mehrere Strafen gegen beide Teams ausgesprochen in gleicher Anzahl von Kleinen, Grossen (und automatische Spieldauer-Disziplinarstrafen) und Matchstrafen, heben sich diese gem. der Regel „Zusammenfallende Strafen" gegenseitig auf. Bleiben Strafen übrig, werden diese in die Strafzeituhr eingegeben und die Feldspieler verbüssen die Strafen entsprechend. Diejenigen Spieler, deren Strafen zusammenfallen, kehren im ersten Unterbruch nach Ablauf ihrer jeweiligen Strafen aufs Eis zurück.

VIII. Erhalten Spieler Grosse oder Matchstrafen, welche zusammenfallen, begeben sich diese unverzüglich in die Kabine, und sie werden auf der Strafbank nicht durch einen Mitspieler ersetzt, ausser, eine der Strafen erscheint auf der Strafzeituhr.

IX. Sind Torhüter betroffen, siehe Regeln 207 II und 207 IV.

X. Im Sinne der Regel „Zusammenfallender Strafen" werden Kleine Strafen und Kleine Bankstrafen gleichbehandelt.

REGEL 113 – AUFGESCHOBENE STARTZEIT VON RAFEN

Siehe auch ANHANG 1 – Strafen auf der Strafzeituhr – spezifische Situationen

I. Kein Team darf während des laufenden Spiels mit weniger als drei Feldspielern spielen.

II. Spieler müssen immer in der Reihenfolge des Ablaufs ihrer Strafen auf das Eis zurückkehren.

III. Muss sich ein dritter oder weiterer Spieler irgendeines Teams während der regulären Spielzeit auf die Strafbank begeben, auf welcher bereits zwei Mitspieler Strafen absitzen, beginnt diese Strafzeit des dritten oder weiteren Spielers erst zu laufen, wenn eine Strafe eines der beiden ersten Mitspieler

abgelaufen ist. Dennoch muss sich der dritte und jeder weitere Feldspieler sofort auf die Strafbank begeben, aber sie können auf dem Eis ersetzt werden, bis ihre Strafzeit beginnt.

IV. Mit Ablauf der ersten von drei oder mehr Strafen kann der erstbestrafte Feldspieler nicht sofort auf das Eis zurückkehren, sondern erst im ersten Unterbruch bei oder nach Ablauf seiner Strafe.

REGEL 114 – ANGEZEIGTE STRAFEN

I. Bei den meisten Strafen muss ein Spieler des fehlbaren Teams die Puckkontrolle erlangen, bevor das Spiel unterbrochen wird und die entsprechenden Strafen ausgesprochen werden.

II. Eine Berührung oder kurzes Streifen des Pucks mit dem Stock bedeutet keine Kontrolle, ausser, daraus resultiert ein Tor für das Team, das die Strafe verursacht hat.

III. Hat das Team, das die Strafe verursacht, keine Puckkontrolle, hebt der Schiedsrichter seinen Arm, um damit anzuzeigen, dass eine Strafe ausgesprochen wird, dabei unterbricht er das Spiel nicht bis:

1. Das fehlbare Team die Puckkontrolle erlangt;
2. Der Puck blockiert ist;
3. Der Puck aus dem Spielfeld gelangt;
4. Das Team mit Puckkontrolle ebenfalls ein Foul begeht;
5. Eines der Teams ein Icing verursacht;
6. Andere Gründe, die in den Regeln beschrieben werden

IV. Befindet sich das fehlbare Team nicht in Puckbesitz und das Team, mit der Aussicht auf eine Überzahlsituation, weigert sich absichtlich den Puck nicht zu spielen, damit eine Strafe, die es zuvor erhalten hat abläuft, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.

V. Befördert das Team, welches Puckkontrolle hat, bei einer Angezeigten Strafe den Puck ins eigene Tor, so zählt dieses Tor und wird dem gegnerischen Team zugeschrieben. Die Strafe muss jedoch ungeachtet dessen verbüsst werden.

VI. Ein Team, gegen welches eine Strafe angezeigt ist, kann mit eigenen Mitteln kein Tor erzielen.

VII. Erzielt das Team mit Puckkontrolle ein Tor, während der Schiedsrichter eine oder mehrere Strafen oder Kleine Bankstrafen anzeigt, ist dieses Tor gültig. Der Schiedsrichter fragt hierbei den Kapitän des bestraften Teams, welche der angezeigten Strafen aufgehoben werden soll.

VIII. Befindet sich das Team, gegen welches eine Strafe angezeigt ist, bereits in Unterzahl, und der Gegner schiesst ein Tor, so wird die erste Kleine Strafe, die abgesessen wird, automatisch beendet. Alle neu angezeigten Strafen werden verhängt.

IX. Befindet sich das Team, gegen welches eine Kleine oder Kleine Bankstrafe Strafe angezeigt ist, bereits in Unterzahl wegen einer Grossen oder Matchstrafe, und der Gegner schiesst ein Tor, wird die Angezeigte Strafe nicht ausgesprochen, aber die Grosse oder Matchstrafe verbleibt auf der Spielzeituhr.

X. Verursacht ein Team einen Regelverstoss und erzielt so schnell ein Tor, dass der Schiedsrichter keine Zeit hatte, das Spiel zu unterbrechen, bevor der

Puck die Torlinie überquerte, annulliert er nach seinem Abpfiff das Tor und verhängt die Strafe.

XI. Wenn während einer angezeigten Strafe das Team mit Puckbesitz beim Gegner ein Tor erzielt, erlischt die Kleine Strafe. Wurde eine doppelte Kleine Strafe angezeigt, erlischt eine Kleine Strafe und die andere wird verbüsst. Wurde eine Grosse, eine Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe verhängt, werden diese trotz des Tores auferlegt.

XII. Werden zwei oder mehr Kleine Strafen gegen mehr als einen Spieler angezeigt und ein Tor erzielt, fragt der Schiedsrichter den Kapitän des bestraften Teams, welche Strafe erlöschen soll. Alle anderen Strafen sind zu verbüssen. Auf die Reihenfolge der ausgesprochenen Strafen kommt es hierbei nicht an.

XIII. Wird ein angreifender Feldspieler in einer Break-Away-Situation von einem Gegenspieler derart gefoult, dass dies eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe zur Folge hat, werden die Strafen gegen den Spieler verhängt, unabhängig davon, ob der folgende Penaltyschuss erfolgreich ist oder nicht.

SITUATION 1: Gegen Team A wird eine Strafe angezeigt und ein Spieler von Team B schiesst den Puck auf das Tor. Wenn der Torhüter den Schuss abwehrt, Puckkontrolle erlangt, und den Puck zu einem Mitspieler weiterleitet, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.

SITUATION 2: Gegen einen Spieler von Team A wird eine Strafe angezeigt und Team B hat seinen Torhüter gegen einen zusätzlichen Feldspieler ausgewechselt. Während ein Feldspieler von Team B vor seinem Tor durchfährt, wird von einem Feldspieler von Team A mit dem Stock gestört. Wenn der Puck dadurch ins leere Tor befördert wird, ist das Tor nicht gültig.

SITUATION 3: Gegen einen Spieler von Team A wird eine Strafe angezeigt und Team B hat seinen Torhüter gegen einen zusätzlichen Feldspieler ausgewechselt. Ein Spieler von Team B hat die Puckkontrolle und als er den Puck zu einem Mitspieler passen möchte, wird der Puck von einem Spieler des Teams A abgelenkt. Wenn der Puck dadurch ins leere Tor befördert wird, ist das Tor nicht gültig und die Strafe wird ausgesprochen

SITUATION 4: Gegen einen Spieler von Team A wird eine Strafe angezeigt und Team B hat seinen Torhüter gegen einen zusätzlichen Feldspieler ausgewechselt. Ein Spieler von Team B hat die Puckkontrolle und als er den Puck schiesst, wird der Puck von einem Spieler des Teams A abgelenkt. Wenn der Puck übers Eis zurückprallt und dadurch ins leere Tor befördert wird, ist das Tor nicht gültig und die Strafe wird ausgesprochen.

SITUATION 5: Gegen A6 ist eine Strafe angezeigt, woraus für Team B aufgrund des Vergehens ein Penaltyschuss resultiert. Bevor der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen kann, begeht A6 ein weiteres Foul, das eine Kleine Strafe nach sich zieht. Sollte Team B vor dem nächsten Spielunterbruch ein Tor erzielen, wird der Penaltyschuss aufgehoben und der Schiedsrichter spricht die Kleine Strafe gegen A6 aus. Erzielt Team B vor dem nächsten Spielunterbruch kein Tor, spricht der Schiedsrichter Team B einen Penaltyschuss zu und gegen A6 die Kleine Strafe aus. A6 sitzt die Strafe unabhängig vom Resultat des Penaltyschusses ab.

SITUATION 6: Gegen einen Spieler von Team A wird eine Strafe angezeigt und Team B hat seinen Torhüter gegen einen zusätzlichen Feldspieler ausgewechselt. Ein Spieler von Team B hat die Puckkontrolle in seiner Verteidigungszone und möchte den Puck zu einem Mitspieler passen, doch der Pass misslingt und der Puck steuert auf das eigene Tor zu. Der Mitspieler hechtet in der Absicht, den Puck an der Überquerung der Torlinie zu hindern, nach dem Puck, verfehlt diesen jedoch. Sollte sein Schwung ihn gegen die Torumrandung schleudern, sodass das

Tor inkl. seiner Pflöcke komplett aus der Verankerung gehoben wird, wird Team A ein Tor zugesprochen und die Strafe gegen Team A ausgesprochen.

SITUATION 7: Gegen einen Spieler von Team A wird eine Strafe angezeigt und Team B hat seinen Torhüter gegen einen zusätzlichen Feldspieler ausgewechselt. Ein Spieler von Team B hat die Puckkontrolle in seiner Verteidigungszone und möchte den Puck zu einem Mitspieler passen, doch der Pass misslingt und der Puck steuert auf das eigene Tor zu. Der Mitspieler hechtet erfolgreich nach dem Puck und hindert diesen an der Überquerung der Torlinie. Sein Schwung schleudert ihn gegen die Torumrandung, sodass das Tor inkl. seiner Pflöcke komplett aus der Verankerung gehoben wird. Sollte der Schiedsrichter bestimmen, dass der Feldspieler zufälligerweise (sehr unwahrscheinlich) das Tor verschoben hat, nachdem er den Puck abgewehrt hat, wird gegen Team B keine Strafe ausgesprochen. Sollte hingegen der Schiedsrichter zum Urteil gelangen, dass der Feldspieler das Tor absichtlich vershoben hat, um ein Tor zu verhindern, wird Team A ein Tor zugesprochen und die Strafe gegen Team A ausgesprochen.

REGEL 115 – STRAFEN WÄHREND DER VERLÄNGERUNG

Siehe auch IIHF Sportvorschriften (Sport Regulations)

I. Ungeachtet der Dauer der Verlängerung und der Regeln über die Spieleranzahl in der Verlängerung, sind Strafen aus der regulären Spielzeit oder Strafen, die vor Beginn der Verlängerung ausgesprochen worden, zu verwirklichen.

ABSCHNITT 10 – BESCHREIBUNG VON STRAFEN IM SPIEL

ÜBERBLICK: Es folgen Definitionen, Erklärungen und Interpretationen von Fouls während des Spiels (welche die 60 regulären Spielminuten, die Verlängerung, das Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners sowie die Zeit unmittelbar nach dem Spiel, wenn die Spieler die Eisfläche verlassen und sich in ihre Kabinen begeben). In jedem Fall, wenn ein Spieler einen Gegner verletzt, hat die zuständige Stelle das Recht, unabhängig zu den durch die Spieloffiziellen ausgesprochenen Strafen, einen Spieler zu suspendieren.

REGEL 116 – BESCHIMPFUNG VON OFFIZIELLEN

Siehe auch Regel 168 – Unsportliches Verhalten

DEFINITION: Ein Versuch eines Spielers oder eines Team-Offiziellen, der sich anmasst, die Entscheidungsbefugnis eines Spieloffiziellen nicht zu akzeptieren, einen Spieloffiziellen zu erniedrigen oder sich ihm gegenüber herablassend aufzuführen, die Integrität des Spieloffiziellen in Frage zu stellen oder seine Fähigkeiten anzuzweifeln oder sich körperlich einem Spieloffiziellen entgegenzustellen.

I. Kleine Strafe

1. Ein Spieler, der aus Protest gegen eine Entscheidung eines Spieloffiziellen mit seinem Stock gegen das Schutzglas oder die Banden schlägt;
2. Ein Spieler, der unanständige, lästerliche oder ausfallende Sprache gegenüber einem Spieloffiziellen gebraucht.

II. Kleine Bankstrafe.

1. Ein nicht identifizierter Spieler oder Teamoffizieller, der sich einer unanständigen, ausfallenden oder schimpfenden Sprache bedient oder den Namen eines Spieloffiziellen lautstark mit Bemerkungen verwendet;
2. Ein bestrafter Spieler, der sich nicht auf direktem Weg auf die Strafbank oder in die Kabine begibt, nachdem er von einem Spieloffiziellen dazu aufgefordert wurde;
3. Ein Teamoffizieller, der aus Protest gegen eine Entscheidung eines Spieloffiziellen mit dem Stock oder einem anderen Gegenstand gegen die Bande schlägt;
4. Ein Teamoffizieller, der Video-Technologie benutzt, um einen Entscheid eines Spieloffiziellen in Frage zu stellen.

III. Disziplinarstrafe

1. Ein Spieler, der einen Spieloffiziellen herausfordert oder mit ihm über eine Entscheidung streitet oder Video-Technologie benutzt, um einen Entscheid in Frage zu stellen
2. Ein Spieler, der den Puck absichtlich aus der Reichweite eines Spieloffiziellen schiesst, der ihn gerade an sich nehmen will;
3. Ein Spieler, der den Schiedsrichterkreis betritt oder sich darin aufhält, während sich die Spieloffiziellen miteinander oder mit einem Off-Ice-Offiziellen besprechen;
4. Ein Kapitän oder Assistenzkapitän, der sich auf oder neben dem Eis bei einem Spieloffiziellen über die Spielleitung, die Regelinterpretation oder sein Handeln im Spiel beschwert;

5. Ein Spieler, der aus Protest gegen eine Entscheidung eines Spieloffiziellen mit dem Stockgegen oder einem anderen Gegenstand gegen das Schutzglas die Bande schlägt, wofür er bereits mit einer Kleinen Strafe bestraft wurde;
6. Ein bestrafter Spieler, der sich nach einem Kampf oder einer Konfrontation nicht sofort direkt zur Strafbank begibt, erhält eine Disziplinarstrafe.

IV. Spieldauer-Disziplinarstrafe

1. Ein Spieler oder Teamoffizieller, der sich einer unanständigen, beleidigenden oder ausfallenden Sprache gegenüber einem Spieloffiziellen bedient, wofür er bereits mit einer Kleinen Strafe oder Kleinen Bankstrafe bestraft wurde. Falls dieses Vergehen nach Ablauf der Spielzeit stattfindet, auf oder neben dem Eis, so kann diese Strafe auch ausgesprochen werden, ohne zwingend zuvor eine Kleine oder Kleine Bankstrafe verhängt zu haben.
2. Ein Spieler oder Teamoffizielle, der respektlos mit einem Spieloffiziellen umgeht oder physischen Einfluss gegenüber einem Spieloffiziellen anwendet.
3. Ein Spieler oder Teamoffizieller, der irgendeinen Gegenstand wirft oder einen Spieloffiziellen mit einer Wasserflasche anspritzt.
4. Ein Spieler, der seine Aktionen fortsetzt, für welche er bereits eine Disziplinarstrafe erhalten hat.

V. Matchstrafe

1. Ein Spieler oder Teamoffizieller, der gegen Spieloffiziellen absichtlich und rücksichtslos Gewalt anwendet oder ihn verletzt.
2. Ein Spieler, der einen Stock gegen einen Spieloffiziellen wirft oder schwingt (mit oder ohne Kontakt) oder den Puck auf ihn schiesst
3. Ein Spieler oder Teamoffizieller, der einen Spieloffiziellen bedroht, rassistisch oder ethisch verunglimpft, anspuckt, mit Blut beschmiert, oder sexuelle Äusserungen gegen ihn richtet
4. Ein Spieler oder Teamoffizieller, der auf dem Eis oder irgendwo sonst im Stadion, direkt vor, während, oder direkt nach dem Spiel irgendeine unanständige Gestik oder Aktion an einen Spieloffiziellen richtet.

Regel 117 – KLEINE BANKSTRAFE

DEFINITION: Verhalten, welches nachteilig für das Spiel ist, oder Regelverstösse, die von identifizierten oder nicht identifizierten Spielern oder Teamoffiziellen von der Spielerbank ausgehen.

I. Ein Regelverstoss, der von der Spielerbank aus verübt wird, ist mit einer kleinen Bankstrafe zu ahnden

II. Jede Aktion auf dem Eis, die eine Disziplinarstrafe oder eine Spieldauer-Disziplinarstrafe zur Folge hätte, wird ebenso geahndet, wenn sie von einem identifizierten Spieler oder Teamoffiziellen auf der Spielerbank begangen wird.

III. Eine Kleine Bankstrafe kann durch irgendeinen Feldspieler verbüsst werden, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruches auf dem Eis befand, ausser, die Regeln schreiben etwas Anderes vor.

IV. Falls der Head Coach eines bestraften Teams sich weigert, einen Feldspieler zu benennen, der die Kleine Bankstrafe oder eine Strafe gegen einen

Torhüter verbüssen soll, bestimmt der Schiedsrichter einen Feldspieler nach seiner Wahl.

V. In ausgewiesenen IIHF-Wettbewerben darf der Coach ein Tor anfechten, welchem möglicherweise ein Abseits vorausging. Bleibt es jedoch bei der ursprünglichen Entscheidung, wird gegen das Team, welches angefochten hat, eine Kleine Bankstrafe verhängt.

REGEL 118 – BEISSEN

DEFINITION: Ein Spieler, der einen Gegner in irgendeinen Körperteil beisst.

I. Ein Spieler, der einen Gegenspieler beisst, erhält eine Matchstrafe

REGEL 119 – CHECK GEGEN DIE BANDE

DEFINITION: Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Körper oder dem Ellenbogen checkt, ihn angreift oder ihm so das Bein stellt, dass dieser dadurch heftig gegen die Bande geworfen wird.

I. Für einen Check gegen die Bande werden eine Kleine- und eine Disziplinarstrafe verhängt.

II. Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Check gegen die Bande rücksichtslos gefährdet, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.

III. Das „Rollen" eines Gegenspielers, der sich in Puckbesitz an der Bande entlang versucht durchzudrängen, gilt nicht als Check gegen die Bande.

REGEL 120 – GEBROCHENER STOCK - SPIELEN MIT ERSATZ

Siehe auch Regel 165 – Werfen eines Stockes oder eines Gegenstandes

DEFINITION: Ein Stock, der nicht ganz intakt ist, ein gebrochenes Stockblatt oder einen gebrochenen Schaft aufweist oder, der nicht mehr als Ganzes existiert, wird als gebrochen angesehen und gilt entsprechend als nicht regelkonform.

I. Ein Spieler muss einen gebrochenen Stock sofort fallen lassen. Falls er sich mit einem gebrochenen Stock weiter am Spiel beteiligt, erhält er eine Kleine Strafe.

II. Ein Feldspieler, der im laufenden Spiel einen Torhüterstock benutzt, erhält eine Kleine Strafe.

III. Einem Spieler, dessen Stock gebrochen ist, ist es nicht erlaubt, einen Stock zu erhalten, der ihm entweder von der Spielerbank oder einem Zuschauer zugeworfen wird. Er muss den Stock von seiner Spielerbank von Hand zu Hand überreicht bekommen Ein Mitspieler, der ihm einen Stock zuwirft, zuschleudert, zuschiebt oder zuschiesst erhält eine Kleine Strafe. Wenn ein nicht identifizierbarer Mitspieler, einen Stock zu ihm wirft, schleudert, schiebt oder stösst, zieht dies eine Kleine Bankstrafe nach sich. Der Spieler, welcher den Stock annimmt wird nicht bestraft.

IV. Ein Spieler dessen Stock zerbrochen ist, darf einen Stock von einem Mitspieler auf dem Eis erhalten. Dieser Austausch muss allerdings von Hand zu Hand erfolgen. Ein Mitspieler, welcher einen Stock zu ihm wirft, schleudert, schiebt oder stösst, erhält eine Kleine Strafe. Der Spieler, welcher den Stock annimmt wird nicht bestraft.

V. Zu keiner Zeit ist es einem Feldspieler erlaubt, einen Stock eines Gegenspielers zu fassen: (1) von einem Gegenspieler auf dem Eis, der entweder den Stock hält oder ihn fallen gelassen hat; (2) von einem

Gegenspieler, der auf seiner Spielerbank ist; (3) aus dem Stockständer der gegnerischen Spielerbank. Jeder Verstoss gegen diese Regel wird mit einer Kleinen Strafe bestraft.

VI. Ein Feldspieler welcher sich am Spiel beteiligt, während er einen Ersatzstock zu einem Feldspieler oder Torhüter bringt, erhält eine Kleine Strafe.

VII. Wenn ein Feldspieler, dessen Stock gebrochen ist, während des laufenden Spiels einen Stock von einem Mitspieler von der Strafbank erhält, wird gegen den Spieler, der den Stock annimmt, eine Kleine Strafe ausgesprochen.

VIII. Ein Feldspieler, der keinen Spielerstock in seinen Händen hält, darf trotzdem am Spiel teilnehmen.

SITUATION 1: Wenn ein Spieler von Team A einen Stock, der von der Spielerbank Team B geworfen wurde und für einen Spieler Team B bestimmt war aufhebt, wird eine Kleine Strafe gegen beide, den Spieler Team A genauso wie den Spieler Team B, verhängt. Wenn der Spieler von Team B nicht identifizierbar ist, erhält das Team eine Kleine Bankstrafe.

SITUATION 2: Ein Spieler bringt einen Torhüterstock zum Torhüter, welcher seinen Stock verloren oder zerbrochen hat. Währenddessen entschliesst sich dieser Spieler in das Spiel einzugreifen. Wenn er den Torhüterstock fallen lässt, um am Spiel teilzunehmen, wird keine Strafe ausgesprochen. Aber wenn er den Puck spielt oder in das Spielgeschehen eingreift mit dem Torhüterstock in der Hand, erhält er eine Strafe.

SITUATION 3: A5 nimmt am Spiel ohne Stock teil. Wenn A8 ihm seinen Stock übergibt und A9 wiederum übergibt seinen Stock an A 8 während das Spiel weiterläuft, findet kein Regelverstoss statt. Die Spieler können ihre Stöcke untereinander weiterreichen so häufig, wie sie möchten, vorausgesetzt dies geschieht von Hand zu Hand.

SITUATION 4: Während das Spiel läuft zerbricht oder verliert ein Spieler das Stockblatt seines Composite- oder Metallstockes. Wenn er weiterhin mit diesem Stock spielt, erhält er eine Kleine Strafe.

REGEL 121 – STOCKENDENSTOSS

DEFINITION: Ein Spieler, der die obere Hand am Stock nach unten in Richtung Stockblatt schiebt und damit einen gefährlichen Vorsprung kreiert und diesen Teil des Stockes in den Körper eines Gegenspielers stösst.

I. Der Versuch, einen Stockendenstoss auszuführen, wird mit einer doppelten Kleinen Strafe und einer Disziplinarstrafe bestraft.

II. Ein Spieler, der gegen einen Gegenspieler einen Stockendenstoss ausführt, wird entweder mit einer Grossen Strafe und einer automatischen Spieldauer-Disziplinarstrafe oder mit einer Matchstrafe bestraft.

III. Ein Spieler, der durch einen Stockendenstoss einen Gegenspieler rücksichtslos gefährdet, wird mit einer Matchstrafe bestraft.

REGEL 122 – UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF

DEFINITION: Ein Spieler, der in Richtung eines Gegenspielers läuft und ihn mit unnötiger Wucht checkt oder in ihn hineinrennt oder gegen ihn springt. Diese Regel ist dann nachrangig, wenn es Aktionen gegen den Kopf oder Hals bzw. Faustschläge sind.

I. Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit unnötiger Wucht checkt, in ihn hineinrennt oder gegen ihn springt, wird mit einer Kleinen Strafe bestraft.

II. Ein Spieler, der einen Gegenspieler körperlich angeht, nachdem das Spiel bereits abgepfiffen wurde, und er genügend Zeit hatte, diesen Kontakt zu vermeiden, wird mit einer Kleinen Strafe wegen unerlaubten Körperangriffs bestraft.

III. Ein Torhüter ist kein «Freiwild», nur weil er sich ausserhalb des Torraumes befindet. Eine Kleine Strafe wegen Behinderung oder unerlaubten Körperangriffs ist gegen jeden Gegenspieler zu verhängen, der unnötigen Kontakt mit dem Torhüter herbeiführt.

IV. Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen unerlaubten Körperangriff rücksichtslos gefährdet, wird entweder mit einer Grossen Strafe und einer automatischen Spieldauer-Disziplinarstrafe oder mit einer Matchstrafe bestraft.

REGEL 123 – CHECK VON HINTEN

DEFINITION: Ein Spieler, der einen Check gegen einen Gegenspieler ausführt, der sich in einer wehrlosen Position befindet, sich des Checks nicht bewusst ist und nicht in der Lage ist, sich vor so einem Check zu schützen oder zu verteidigen. Der Kontakt erfolgt dabei auf die Rückseite des Körpers.

I. Ein Spieler, der einen Check gegen einen Gegenspieler von hinten gegen die Bande, gegen den Torrahmen oder auf offenem Eis in irgendeiner Weise ausführt (hoher Stock, Check mit dem Stock, etc., jedoch nicht Behinderung) ausführt, wird mit einer Kleinen Strafe und einer Disziplinarstrafe bestraft.

II. Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Check von hinten rücksichtslos gefährdet, wird entweder mit einer Grossen Strafe und automatischen Spieldauer-Disziplinarstrafe oder einer Matchstrafe bestraft.

III. Dreht der Spieler unmittelbar vor dem Bodycheck seinen Rücken in Richtung des ihn checkenden Spielers und bringt sich so selbst in eine wehrlose Position, um so eine des Checks von hinten zu kreieren, wird keine Strafe wegen Checks von hinten ausgesprochen (jedoch können andere Strafen ausgesprochen werden).

REGEL 124– CHECK GEGEN DEN KOPF ODER HALSBEREICH

DEFINITION: Einen «sauberen» Check gegen den Kopf gibt es nicht. Ein Spieler, der mit irgendeinem Teil seines Körpers oder seiner Ausrüstung einen Check irgendeiner Art gegen den Kopf oder Hals eines Gegenspielers ausführt oder den Kopf eines Gegners gegen das Schutzglas oder die Bande führt oder drängt. Diese Regel geht anderen Regeln vor, soweit es Aktionen gegen den Kopf oder Hals betrifft, ausser den Regeln bezüglich Faustschlag.

I. Ein Spieler, der einen Check gegen den Kopf oder Halsbereich eines Gegenspielers ausführt, erhält eine Kleine Strafe und eine Disziplinarstrafe.

II. Ein Spieler, der gegen einen Gegenspieler einen Check gegen den Kopf oder Hals ausführt, kann ausserdem entweder eine Grosse Strafe plus eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe erhalten.

III. Eine Strafe wegen Checks gegen den Kopf oder Halsbereich wird ausgesprochen, wenn eines der folgenden Merkmale bei der Ausführung eines Checks vorkommt:

1. Ein Spieler führt mit irgendeinem Teil seines Körpers oder seiner Ausrüstung einen Check gegen den Kopf oder Halsbereich eines Gegenspielers aus;

2. Ein Spieler führt oder drängt mit irgendeinem Teil seines Oberkörpers den

Kopf eines Gegenspielers gegen die Banden oder das Schutzglas;

3. Ein Spieler streckt irgendeinen Teil seines Oberkörpers aus und führt diesen gegen den Kopf oder Halsbereich eines Gegenspielers;
4. Ein Spieler streckt seinen Körper nach oben oder nach aussen, um einen Gegenspieler zu erreichen, oder benutzt irgendeinen Teil seines Oberkörpers, woraus Kontakt gegen den Kopf oder Halsbereich eines Gegenspielers resultiert.
5. Ein Spieler springt (seine Schlittschuhe haben keinen Kontakt mehr zum Eis) und versetzt dem Gegenspieler einen Schlag gegen den Kopf oder Halsbereich.

IV. Läuft ein Feldspieler mit erhobenem Kopf in Puckbesitz und ist Erwartung eines Checks, hat ein Gegenspieler nicht das Recht, ihn gegen den Kopf oder Halsbereich zu checken.

V. Geht die ursprüngliche Wucht eines Schlags zuerst gegen Körper und gleitet danach nach oben gegen den Kopf oder Halsbereich ab, wird keine Strafe wegen eines Checks gegen den Kopf oder Halsbereich ausgesprochen.

VI. Versetzt ein Feldspieler einem Gegenspieler, der sich in Puckbesitz befindet und den Kopf nach unten hält und auf diesen Feldspieler zuläuft, ein Bodycheck, ohne dabei seinen Körper aufwärts zu führen, wird keine Strafe wegen eines Checks gegen den Kopf oder Halsbereich ausgesprochen.

VII. Nimmt ein Feldspieler eine dem Spielgeschehen angepasste Position ein, während ein Gegner in ihn hineinrennt, wird der daraus entstehende Kontakt nicht als Check gegen den Kopf oder Halsbereich gewertet, ausser dies verstösst gegen Regel 124 III oder 124 IV.

REGEL125 – CHECK GEGEN DAS KNIE

DEFINITION: Clipping ist eine Aktion, in welcher ein Spieler seinen Körper eigens zu dem Zweck nach unten senkt, um so einen Check gegen das Knie des Gegenspielers anzubringen.

I. Ein Spieler, der einen Check, in oben beschriebener Weise, ausführt oder mit seinem Körper tiefgeht, um einen Check gegen die Knieregion des Gegenspielers anzubringen, erhält eine Kleine Strafe.

II. Ein Spieler, der sich nahe der Bande duckt, um einem Bodycheck zu entgehen und dadurch verursacht, dass ein Gegenspieler über ihn stürzt, erhält eine Kleine Strafe.

III. Ein Spieler, der mit einem Check gegen das Knie den Gegenspieler rücksichtslos gefährdet, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.

REGEL 126 – EINSCHLIESSEN DES PUCKS MIT DER HAND

DEFINITION: Obwohl ein Feldspieler den Puck mit der Hand schlagen oder diesen fangen darf, um ihn unverzüglich aufs Eis zu bringen, ist es ihm nicht erlaubt, den Puck in seiner Hand einzuschliessen (z. B. den Puck in der Hand zu behalten), ihn länger zu halten als es braucht, um den Puck aufs Eis zu bringen oder mit dem Puck in der Hand zu laufen.

I. Ein Feldspieler, der den Puck fängt und ihn in seiner Hand hält, während er steht oder damit läuft, entweder, um einem Gegenspieler auszuweichen oder um ungehinderten Puckbesitz zu erlangen, wird wegen Einschliessen des Pucks in der Hand mit einer Kleinen Strafe bestraft.

II. Ein Feldspieler, der während des laufenden Spiels den Puck ausserhalb seines Torraumes mit der Hand vom Eis aufhebt, erhält eine Kleine Strafe.

III. Ein Feldspieler, der den Puck auf dem Eis ausserhalb seines Torraums mit seiner Hand abdeckt, erhält eine Kleine Strafe.

IV. Wenn ein verteidigender Feldspieler den Puck innerhalb des dreidimensionalen Torraums vom Eis mit seiner Hand aufhebt, den Puck dort mit seiner Hand verbirgt oder abdeckt, während sich der eigene Torhüter auf dem Spielfeld befindet, wird dem Gegner ein Penaltyschuss zugesprochen.

V. Wenn ein verteidigender Feldspieler den Puck innerhalb des dreidimensionalen Torraums vom Eis mit seiner Hand aufhebt, den Puck dort mit seiner Hand verbirgt oder abdeckt, während sich der eigene Torhüter nicht auf dem Spielfeld befindet, sondern durch einen zusätzlichen Feldspieler ersetzt wurde, wird dem Gegner ein Tor zugesprochen.

REGEL 127 – CHECK MIT DEM STOCK

DEFINITION: Ein Spieler, der mit beiden Händen am Stock einen Check gegen den Körper eines Gegenspielers ausführt, wobei sich kein Teil des Stockes auf dem Eis befindet.

I. Ein Spieler, der gegen einen Gegenspieler einen Check mit dem Stock ausführt, erhält eine Kleine Strafe.

II. Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit einem Check mit dem Stock rücksichtslos gefährdet, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.

REGEL 128 – GEFÄHRLICHE AUSRÜSTUNG

DEFINITION: Schoner und Schutzausrüstung, die aus Material bestehen, welches eine Verletzung verursachen kann, werden als gefährlich eingestuft. Deren Verwendung ist strikt verboten

I. Ein Schiedsrichter kann jegliche Spielerausrüstung verbieten, wenn er meint, dass sie eine Verletzung verursachen könnte.

II. Nehmen Spieler eines Teams mit unzulässiger Ausrüstung am Spiel teil, wird das Team vom Schiedsrichter zuerst verwarnt. Versäumt es das Team, nach der Verwarnung die Ausrüstung anzupassen, zu ersetzen oder sicher zu machen, wie vom Schiedsrichter angeordnet, wird bei weiterem Verstoss gegen diese Regel gegen jeden Spieler diese Teams eine Disziplinarstrafe ausgesprochen.

III. Stuft der Schiedsrichter den Stock eines Feldspielers als gefährlich ein, muss dieser Stock aus dem Spiel entfernt werden, ohne dass eine Strafe ausgesprochen wird. Sollte der Feldspieler diesen Stock später wieder benutzen, erhält er eine Disziplinarstrafe.

IV. Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser jegliches persönliche Zubehör entfernt, welches als gefährlich angesehen wird. Sollte dieses persönliche Zubehör schwierig zu entfernen sein, muss es der Spieler mit Klebeband umwickeln oder es unter dem Trikot tragen, sodass es nicht länger gefährlich ist. Der Spieler muss das Eis während dieses Prozesses verlassen und eine Verwarnung wird ausgesprochen. Versäumt es das Team der Verwarnung nachzukommen, wird bei einem weiteren Verstoss gegen diese Regel gegen jeden Spieler dieses Teams eine Disziplinarstrafe ausgesprochen.

V. Ein Feldspieler oder Torhüter, der seinen Stock während des Spielgeschehens verliert, kann diesen nicht zurückerhalten indem er durch einen Mitspieler in irgendeiner Art und Weise geworfen wird. Er kann ihn von einem Mitspieler entgegennehmen, aber der Austausch muss von Hand zu Hand passieren. Ein Spieler, welcher einen Stock zu einem Mitspieler wirft, schleudert, schiebt oder stösst, erhält eine Kleine Strafe

REGEL 129 - 137 – SPIELVERZÖGERUNG

DEFINITION: Eine absichtliche oder unabsichtliche Aktion, die das Spiel verzögert, einen Spielunterbruch zur Folge hat oder die Fortsetzung des Spiels verhindert.

REGEL 129 – BERICHTIGUNG DER AUSRÜSTUNG

I. Ein Spieler, der ein laufendes Spiel unterbricht oder den Start oder die Fortsetzung des Spiels verzögert, weil er seine Ausrüstung repariert oder berichtigt, erhält eine Kleine Strafe.

II. Ein Spieler muss die gesamte Schutzausrüstung unter seiner Spielerkleidung tragen, ausser, Handschuhe, Helm und die Beinschoner des Torhüters. Tut er es trotz Verwarnung nicht, wird eine Kleine Strafe verhängt.

III. Ein Spieler, der sich trotz Verwarnung nicht an die Bestimmungen der Regel 40 VI hält, erhält eine Kleine Strafe

REGEL 130 – VERSCHIEBEN DES TORES

I. Ein Spieler, der das Torgehäuse absichtlich aus seiner regulären Position verschiebt, erhält eine Kleine Strafe.

II. Verschiebt ein Spieler während der letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder zu irgendeinem Zeitpunkt während der Verlängerung sein eigenes Torgehäuse aus seiner regulären Position, wird dem gegnerischen Team ein Penaltyschuss zugesprochen.

III. Verschiebt ein Spieler das Torgehäuse absichtlich aus seiner regulären Position, während ein Gegenspieler sich in Break-Away-Situation befindet, wird dem nicht fehlbaren Team ein Penaltyschuss zugesprochen.

IV. Hat der Torhüter das Eis verlassen und ein Mitspieler verschiebt das Torgehäuse aus seiner regulären Position während ein Gegenspieler sich in einer Break-Away-Situation befindet, wird dem nicht fehlbaren Team ein Tor zugesprochen.

V. Wurde das Tor während des laufenden Spiels aufgrund einer Aktion eines angreifenden Spielers verschoben, während das verteidigende Team Puckbesitz erlangt mit einer guten Gelegenheit, das Spiel in seine Angriffszone zu verlagern, wird das Spiel solange nicht unterbrochen, bis der Puckbesitz wieder gewechselt hat. Erzielt das verteidigende Team ein Tor, ist das Tor gültig.

VI. Wechselt der Puckbesitz gem. Regel 130 V innerhalb der Verteidigungszone, erfolgt das darauffolgende Anspiel an einem der beiden Anspielpunkte in der Neutralen Zone an der Blauen Linie des verteidigenden Teams.

VII. Wechselt der Puckbesitz gem. Regel 130 V innerhalb der Neutralen Zone oder Angriffszone des verteidigenden Teams, erfolgt das darauffolgende Anspiel, am Anspielpunkt nächstgelegen dem Ort des Unterbruchs.

REGEL 131 – FALLEN AUF DEN PUCK

Siehe auch Regel 175 (Zusprechen eines Penaltyschusses) & Regel 179 (Zugesprochene Tore)

I. Gegen einen Feldspieler, der auf den Puck fällt, diesen hält oder den Puck mit seinem Körper abdeckt oder in seiner Ausrüstung versteckt, um einen Spielunterbruch zu erreichen, wird eine Kleine Strafe ausgesprochen. Falls ein Puck beim Blocken eines Schusses oder Passes in den Schlittschuhen oder der Ausrüstung des Feldspielers hängen bleibt, wird das Spiel unterbrochen, aber keine Strafe verhängt.

II. Gegen einen Feldspieler, der seine Hand benutzt und den Puck dort einschliesst oder in der Ausrüstung verbirgt, um so einen Unterbruch zu erzwingen, wird eine Kleine Strafe ausgesprochen.

REGEL 132 – UNNÖTIGES BLOCKIEREN DES PUCKS

I. Gegen einen Feldspieler, der den Puck mit seinem Stock, seinen Schlittschuhen oder seinem Körper entlang der Bande oder auf offenem Eis hält oder blockiert, ohne von einem Gegenspieler bedrängt zu werden, wird eine Kleine Strafe ausgesprochen.

REGEL 133 – TORJUBEL

I. Nach einem Tor können Spieler von der Spielerbank aufs Eis kommen um auszuwechseln. Nicht mehr als jene Spieler dürfen aufs Eis kommen um zu jubeln. Ein Verstoss gegen diese Regel mündet in eine Verwarnung an beide Teams durch den Schiedsrichter, und ein weiterer Verstoss zieht in eine Kleine Bankstrafe nach sich.

REGEL 134 – VERSPÄTETES AUFSTELLEN

I. Gegen ein Team, dessen Coach nicht die erforderliche Anzahl Spieler rechtzeitig zum Beginn eines Drittels, inklusive der Verlängerung aufs Eis schickt, wird eine Kleine Bankstrafe ausgesprochen.

II. «Erforderliche Anzahl» bedeutet die volle Anzahl an Spielern, welche gemäss den Regeln berechtigt sind, am Spiel teilzunehmen (5 Feldspieler und ein Torhüter, wenn das Team in voller Spielstärke spielt und 4 oder 3 Feldspieler plus Torhüter, wenn das Team in Unterzahl spielt).

REGEL 135 – SCHIESSEN ODER WERFENS DES PUCKS AUS DEM SPIELFELD

I. Gegen einen Spieler, der während des laufenden Spiels innerhalb seiner Verteidigungszone den Puck direkt herausschiesst, -wirft oder -schlägt, ohne abgelenkt worden zu sein, wird eine Kleine Strafe ausgesprochen. Der entscheidende Faktor ist die Position des Pucks im Moment, wenn er gespielt wird.

II. Wird der Puck direkt über die Bande an den Spielerbänken geschossen, wird keine Strafe verhängt. Das gilt nicht, wenn der Puck über das Schutzglas hinter den Spielerbänken geschossen wird.

III. Schiesst ein Spieler auf einem Spielfeld ohne Schutzglas den Puck aus irgendeiner Zone direkt über die Bande, wird keine Strafe verhängt.

IV. Schiesst der Spieler während des laufenden Spiels oder im Spielunterbruch den Puck von irgendwo absichtlich aus dem Spielfeld, wird gegen ihn eine Kleine Strafe ausgesprochen

V. Schiesst ein Spieler, den Puck aus der Verteidigungszone und trifft gegen die Spielzeituhr oder gegen beliebige Konstruktion oberhalb der Eisfläche, woraus ein Spielunterbruch resultiert, wird keine Strafe verhängt.

SITUATION 1: Wird der Puck geschossen und trifft gegen den Stock eines Feldspielers oder Torhüters oder gegen irgendeinen Teil seiner Ausrüstung oder Spielerkleidung und prallt dann ungewollt über die Bande, wird keine Strafe verhängt.

SITUATION 2: Schiesst ein Spieler den Puck durch eine offene Bandentür, wird keine Strafe verhängt.

SITUATION 3: Wird der Puck aus der Verteidigungszone über das Schutzglas am anderen Ende des Spielfelds geschossen, hat das eine Kleine Strafe wegen Spielverzögerung zur Folge (die Icingregel kommt hier nicht zur Anwendung).

SITUATION 4: Der Schiedsrichter zeigt eine Kleine Strafe gegen A3 an. Erlangt A 6 in seiner Verteidigungszone Kontrolle über den Puck und schiesst ihn direkt über das Schutzglas, als der Schiedsrichter abpfeift, wird gegen A6 keine Strafe verhängt. Ist der Schiedsrichter jedoch der der Auffassung, dass A6 den Puck vor Wut oder aus Protest gegen die Entscheidung bewusst über das Schutzglas geschossen hat, kann eine Strafe verhängt werden.

REGEL 136 – SPIELERWECHSEL NACH ICING

I. Ein Team, welches ein Icing verursacht hat, kann seine Spieler nicht wechseln, ausser:

   1. Um einen Torhüter wieder einzuwechseln, der gegen einen zusätzlichen Feldspieler ausgewechselt wurde.
   2. Um einen verletzten Feldspieler oder Torhüter zu ersetzen.
   3. Wenn eines der beiden Teams während des Icingvergehens eine Strafe verursacht, welche die Spieleranzahl auf dem Eis verändert, darf das Icing verursachende Team einen Spielerwechsel vornehmen; aber das folgende Anspiel findet in der Verteidigungszone des bestraften Teams statt.

II. Versucht der Coach desjenigen Teams, welches das Icing verursachte, einen illegalen Spielerwechsel durchzuführen, woraus eine Verzögerung des Wechselverfahrens resultiert, wird der Coach beim ersten Mal verwarnt. Versucht der Coach ein zweites Mal einen Spielerwechsel vorzunehmen, um das folgende Anspiel zu verzögern, wird gegen das Team eine Kleine Bankstrafe verhängt.

III. Begeht ein beliebiger Feldspieler des verteidigenden Teams nach einem Icing-Entscheid absichtlich einen Anspiel-Regelverstoss, mit dem Ziel das Spiel zu verzögern, wird das fehlbare Team verwarnt. Ein zweiter Verstoss im gleichen Spiel resultiert in einer kleinen Bankstrafe für Spielverzögerung

REGEL 137 – VERSTOSS GEGEN ANSPIELVERFAHREN

I. Wenn ein Feldspieler, der nicht das Anspiel ausführt, den Anspielkreis betritt, bevor der Puck eingeworfen worden ist, muss der das Anspiel ausführende

Feldspieler dieses Teams ersetzt werden. Bei einem zweiten Verstoss durch irgendeinen Feldspieler dieses Teams in demselben Anspiel wird gegen das fehlbare Team eine Kleine Bankstrafe ausgesprochen.

II. Wenn ein das Anspiel ausführender Feldspieler durch einen Spieloffiziellen vom Anspiel weggeschickt wird, und ein anderer Feldspieler desselben Teams die Einnahme der korrekten Position auch nach einer Verwarnung nicht sofort einnimmt, wird gegen das fehlbare Team eine Kleine Bankstrafe ausgesprochen.

III. Nimmt ein Feldspieler, seine Position trotz Verwarnung durch einen Spieloffiziellen nicht auf seiner Seite oder in anderer Weise regelwidrig ein, wird gegen ihn eine Kleine Strafe ausgesprochen.

REGEL 138 – SCHWALBE ODER TÄUSCHUNG

DEFINITION: Ein Spieler, der offenkundig ein Fallen beschönigt oder eine Verletzung vortäuscht in der Absicht, eine Strafe herauszuholen.

I. Gegen einen Spieler, der ein Foul eines Gegners beschönigt oder vorgibt, von einem Gegenspieler gefoult worden zu sein, wird eine Kleine Strafe ausgesprochen.

REGEL 139 – ELLBOGEN CHECK

DEFINITION: Ein Spieler, der seinen Ellbogen einsetzt, um einen Gegenspieler zu foulen.

I. Gegen einen Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Ellbogen checkt, wird eine Kleine Strafe ausgesprochen.

II. Gegen einen Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Ellbogencheck rücksichtslos gefährdet, wird entweder eine grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe ausgesprochen.

REGEL 140 – AUSEINANDERSETZUNG MIT ZUSCHAUERN

DEFINITION: Ein Spieler oder Teamoffizieller, der während des Spiels, einschliesslich Spielunterbrüche und Pausen, physischen Kontakt mit einem Zuschauer hat.

I. Gegen einen Spieler oder Teamoffiziellen, der Zuschauer in physischer Weise konfrontiert, sich rächt oder einen Zuschauer angreift, wird eine Matchstrafe ausgesprochen.

REGEL 141 – FAUSTKAMPF

DEFINITION: Ein Spieler, der innerhalb einer ausgedehnten Konfrontation wiederholt einen Gegenspieler mit der Faust schlägt, sei es während des laufenden Spiels, nach dem Abpfiff oder irgendwann im Verlauf des Spiels.

I. Alle Spieler, die sich an einem Faustkampf beteiligen, erhalten eine Matchstrafe.

II. Gegen einen Spieler, der sich in irgendeiner Weise für einen Faustschlag rächt, wird eine Kleine Strafe ausgesprochen.

III. Gegen einen Spieler, der einen Handschuh oder beide auszieht oder seinen Helm abnimmt, mit der Absicht, einen Kampf mit einem Gegenspieler zu

beginnen, wird in Ergänzung zu anderen Strafen zusätzlich eine Disziplinarstrafe ausgesprochen.

IV. Gibt es einen eindeutigen Anstifter für einen Faustkampf, wird gegen diesen Spieler in Ergänzung zu anderen Strafen zusätzlich eine Kleine Strafe ausgesprochen.

V. Gegen einen Spieler, der sich auf dem Eis befindet und als Erster in einen bereits laufenden Faustkampf zwischen zwei gegnerischen Spielern eingreift (dritter Beteiligter), wird eine Spieldauer-Disziplinarstrafe ausgesprochen.

VI. Gegen einen Spieler, der versucht zu kämpfen oder weiterkämpft, nachdem er vom Schiedsrichter angewiesen wurde, aufzuhören oder sich einem Linienrichter widersetzt, der versucht, die Fortführung des Faustkampfes zu unterbinden, wird eine doppelte Kleine Strafe oder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe ausgesprochen.

VII. Gegen einen Team-Offiziellen, der in einem Faustkampf auf oder neben dem Eis verwickelt ist, wird eine Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe ausgesprochen.

VIII. Gegen den ersten Spieler jedes Teams, der die Spielerbank oder Strafbank während einer Konfrontation zwischen Spielern auf dem Eis verlässt, wird eine doppelte Kleine Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe ausgesprochen. Gegen nachfolgende Spieler, welche die Spielerbank während einer Konfrontation zwischen Spielern verlassen, werden Disziplinarstrafen ausgesprochen. Gegen nachfolgende Spieler, welche die Strafbank während einer Konfrontation zwischen Spielern verlassen, werden jeweils eine Kleine Strafen und Spieldauer-Disziplinarstrafen ausgesprochen. Diese Strafen werden nach Ablauf sämtlicher vorhergehender Strafen abgesessen. Der alleinige Akt des Verlassens der Spielerbank oder Strafbank stellt eine Verletzung dieser Regeln dar, selbst dann, wenn die Spieler nicht in den Faustkampf eingreifen, wenn sie auf dem Eis sind.

IX. Entsteht eine Konfrontation zwischen Spielern während eines Spielerwechsels (z.B. Wechsel der Reihe) gelten die üblichen Regeln. Aber, jeder Spieler, der nicht Teil des Spielerwechsels ist und sich an der Konfrontation beteiligt wird bestraft, als hätte er die Spieler- oder die Strafbank verlassen, um sich vornehmlich an der Konfrontation zu beteiligen

X. Falls Spieler beider Teams ihre jeweiligen Bänke zeitgleich verlassen oder falls Spieler eines Teams ihre Spielerbank deshalb verlassen, weil dies Spieler des anderen Teams getan haben, wird der erste identifizierbare Spieler jedes Teams gemäss dieser Regel bestraft.

XI. Maximal fünf Disziplinarstrafen und/oder Spieldauer-Disziplinarstrafen pro Team können gemäss dieser Regel ausgesprochen werden.

XII. Gegen einen Spieler, der einen Faustkampf fortsetzt, kann nicht sowohl eine Matchstrafe als auch eine Spieldauer-Disziplinarstrafe ausgesprochen werden.

REGEL142 – KOPFSTOSS

DEFINITION: Ein Spieler, der seinen Kopf, mit oder ohne Helm, einsetzt, um einem Gegenspieler einen Stoss zu versetzen.

I. Gegen einen Spieler, der entweder versucht, einen Kopfstoss auszuführen oder den Kopfstoss gegen einen Gegenspieler führt, wird eine Matchstrafe ausgesprochen.

REGEL 143 – HOHER STOCK

DEFINITION: Ein Spieler, der einen Teil seinen Stocks über der Höhe seiner Schulter führt und einem Gegenspieler damit einen Schlag versetzt.

I. Gegen einen Spieler, der einen Gegenspieler mit hohem Stock berührt, wird mindestens eine Kleine Strafe ausgesprochen.

II. Resultiert aus einem hohen Stock ungewollt eine Verletzung des Gegenspielers, wird gegen diesen Spieler eine doppelte Kleine Strafe verhängt.

III. Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch ein Foul des hohen Stocks rücksichtslos gefährdet, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder einer Matchstrafe.

IV. Gegen einen Spieler, der während des Ausholens oder Durchschwingen seines Stocks beim Schuss oder Pass mit dem Stock gegen den Oberkörper eines Gegenspielers trifft, wird gemäss der Regeln über den hohen Stock bestraft.

REGEL 144 – HALTEN

DEFINITION: Ein Spieler, der mit einer Hand oder mit beiden Händen, mit Armen oder Beinen oder auf andere Weise das Vorwärtskommen eines Gegenspielers behindert oder ihn davon abhält, frei Schlittschuh zu laufen

I. Ein Spieler, der einen Gegenspieler festhält, erhält eine Kleine Strafe.

II. Folgende drei übliche Arten des Haltens sind:

1. Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit einem oder mit beiden Armen hält, um ihn daran zu hindern, mit oder ohne Puck frei und ungehindert Schlittschuh laufen zu können.
2. Ein Spieler, der ohne jegliche Absicht den Puck zu spielen, den Gegenspieler mit seinen Armen, mit seinem Ober- oder Unterkörper an die Bande drückt, um ihn daran zu hindern, sich von der Bande wegbewegen zu können.
3. Ein Spieler, der einen Gegenspieler am Trikot festhält, um ihn daran zu hindern, sich frei und ungehindert bewegen zu können oder ihm das Tempo nimmt.

Regel 145 – HALTEN DES STOCKES

DEFINITION: Ein Spieler, der den Stock des Gegenspielers mit irgendwelchen Mitteln festhält (mit Händen, Armen, Körper, Beinen), und ihn so daran hindert, Schlittschuh zu laufen, den Puck zu spielen oder ansonsten frei am Spiel teilnehmen zu können sowie jedes Handeln, welches den Gebrauch des Stocks einschränkt

I. Ein Spieler, der den Stock des Gegenspielers hält, erhält eine Kleine Strafe

REGEL 146 – HAKEN

DEFINITION: Ein Spieler, der seinen Stock einsetzt, um einen Gegenspieler, mit oder ohne Puck, am Vorwärtskommen zu hindern.

I. Ein Spieler, der einen Gegenspieler hakt, erhält eine Kleine Strafe.

II. Folgende vier übliche Arten des Hakens sind:

1. Ein Spieler hakt gegen den Arm, die Hand, oder den Handschuh eines Gegenspielers, der im Begriff ist, einen Pass zu spielen oder einen Schuss abzugeben.
2. Ein Spieler, der seinen Stock gegen irgendeinen Teil des Körpers seines Gegenspielers einsetzt, während beide Spieler um den Puck kämpfen.
3. Ein Spieler, der seinen Stock gegen den Körper eines Gegenspielers einsetzt, um ihn daran zu hindern, im Besitz des Pucks zu bleiben;
4. Ein Spieler, der seinen Stock einsetzt, um einen Gegenspieler am freien Schlittschuhlaufen zu hindern.

III. Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch Haken rücksichtslos gefährdet, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.

REGEL 147 – ILLEGALER STOCK – STOCKVERMESSUNG

DEFINITION: Spieler müssen regelkonforme Stöcke verwenden, die den Richtlinien der IIHF entsprechen.

Siehe auch Regel 38 (Stock Feldspieler) & Regel 196 (Stock Torhüter)

I. Der Kapitän eines Teams darf in jedem Spielunterbruch eine Stockvermessung beantragen. Ergibt die Vermessung, dass der Stock nicht korrekt ist, erhält der fehlbare Spieler eine Kleine Strafe und der Stock wird vom Schiedsrichter an der Spielerbank zurückgegeben.

II. Der Spieler, dessen Stock vermessen werden soll, muss im Moment des Antrags im Besitz dieses Stockes sein. Er kann sich auf der Bank oder auf dem Eis befinden, der Schiedsrichter muss sich jedoch sicher sein, dass es sich bei dem zu vermessenden Stock um den Stock dieses Spielers handelt.

III. Ergibt die Vermessung, dass der Stock korrekt ist, erhält das Team, das die Vermessung beantragte, eine Kleine Bankstrafe wegen Spielverzögerung. Die Strafe wird durch irgendeinen Spieler verbüsst, der sich zum Zeitpunkt des Antrags auf dem Eis befand.

IV. Die Anzahl der auf Vermessung gerichteten Anträge pro Team ist nicht beschränkt. Es kann jedoch nur ein Team je Unterbruch einen Antrag stellen.

V. Weigert sich ein Spieler, den Stock zu übergeben oder zerstört diesen oder irgendeinen Teil seiner Ausrüstung, die vermessen werden soll, wird dessen Ausrüstung als nicht korrekt erachtet und gegen diesen Spieler wird Kleine Strafe und eine Disziplinarstrafe ausgesprochen.

VI. Eine Stockvermessung kann in der regulären Spielzeit nach einem erzielten Tor beantragt werden. Sollte sich aber herausstellen, dass der Stock nicht korrekt war, ist das Tor dennoch gültig. Diese Regel findet auch in der Overtime und beim Penalty-Schiessen Anwendung.

VII. Wenn in den letzten zwei Spielminuten oder irgendwann in der Verlängerung der Kapitän eines Teams, dass in doppelter Unterzahl spielt, die Vermessung eines Ausrüstungsgegenstandes beantragt, der sich jedoch als korrekt erweist, wird gegen dieses Team ein Penaltyschuss verhängt. Ist jedoch der Antrag erfolgreich, wird gegen den beteiligten Spieler eine Kleine Strafe verhängt.

SITUATION 1: Der Stock eines Feldspielers, der gerade die Strafbank betreten oder verlassen hat oder der gerade auf die Strafbank geht oder gerade eine Strafe abgesessen hat, kann vermessen werden.

Regel 148 – VERLETZTE SPIELER VERWEIGERN DIE EISFLÄCHE ZU VERLASSEN

DEFINITION: Ein Spieler, der nicht weiter am Spiel teilnehmen kann oder nicht in der Lage ist, selbständig die Eisfläche zu verlassen, muss im Spielunterbruch das Eis verlassen, um sich behandeln zu lassen.

I. Ein verletzter Spieler auf dem Eis, der medizinisch versorgt werden muss, hat sich spätestens bis zum nächsten Anspiel auf die Spielerbank zu begeben, sofern er dazu in der Lage ist. Weigert sich dieser Spieler, das zu tun, erhält er eine Kleine Strafe. Weigert er sich nach Verhängung der Kleinen Strafe immer noch, wird gegen ihn eine Disziplinarstrafe ausgesprochen.

II. Blutet der Feldspieler, ist es ihm nicht erlaubt, ins Spiel zurückzukehren bis seine Wunde ausreichend verbunden oder genäht wurde, um den Austritt von Blut zu verhindern. Kehrt er zurück, ohne richtigen Schutz oder mit blutverschmierter Ausrüstung, erhält er eine Kleine Strafe.

III. Liegt ein Feldspieler auf dem Eis und täuscht entweder eine Verletzung vor oder weigert sich, das Eis zu verlassen, erhält er eine Kleine Strafe.

REGEL 149 – BEHINDERUNG

DEFINITION: Ein Spieler, der einen Gegenspieler ohne Puck blockiert oder daran hindert, Schlittschuh zu laufen, einen Pass anzunehmen oder sich frei auf der Eisfläche zu bewegen.

I. Ein Spieler, der einen Gegenspieler behindert, erhält eine Kleine Strafe.

II. Eine Behinderung während des Spieles kann folgende Situationen beinhalten:

1. Ein Feldspieler, der einen Gegenspieler davon abhält, frei Schlittschuh zu laufen.
2. Ein Feldspieler, der den Weg eines Gegenspielers in die Angriffszone blockiert, insbesondere der Fall, wenn er den Gegenspieler durch Herausstrecken der Hüfte zwingt, um ihn herumzulaufen, nachdem er den Puck in die Angriffszone geschossen hat.
3. Ein Feldspieler, der einen Gegenspieler blockiert und ihn so daran hindert, dass dieser den puckführenden Mitspieler dieses Feldspielers erreichen kann. Oder, wenn der Feldspieler in den Weg des Gegenspielers läuft, ohne zuvor in Position gewesen zu sein. (z.B. ein „Pick").
4. Ein Feldspieler, der einen Gegenspieler wegblockt, und ihn so daran hindert, den Puck anzunehmen.
5. Ein Feldspieler, der das Anspiel gewinnt, jedoch den Gegenspieler davon abhält, sich zum Puck zu begeben (Behinderung am Anspiel).
6. Ein Spieler, der sich während des laufenden Spiels auf der Spieler- oder Strafbank aufhält und mit seinem Stock oder seinem Körper in die Eisfläche hineinreicht und so die Bewegung des Pucks oder die eines Gegenspielers stört.
7. Ein Feldspieler, der sich seitlich zum Gegenspieler begibt und somit dessen Vorwärtskommen verhindert, ohne zuvor in Position gewesen zu sein.
8. Ein Spieler, der einen Gegenspieler daran hindert, einen Ausrüstungsgegenstand vom Eis aufzuheben (Stock, Handschuh, Helm), indem er diesen Gegenstand vom Gegenspieler wegschiebt.

III. Feldspielern vor dem Tor wird eine gewisse Toleranz in Bezug auf die Auslegung gegeben, wie z.B. im Hinblick auf Behinderung, Check mit dem

Stock, Haken, Halten, Beinstellen und Stockschlag, solange sie darum bemüht sind, ihre Position vor dem Tor zu verteidigen, oder einen Gegenspieler vor dem Tor wegzuschieben und dabei die Grenze eines fairen Kampfes um das Territorium nicht überschreiten. Verstösse in diesem Bereich beinhalten: Einen Gegenspieler zu Fall zu bringen, der nicht im Puckbesitz ist; am Trikot eines Gegenspielers ziehen; den Stock zwischen den Beinen des Gegners platzieren („Korkenzieher"); heftiger Check mit dem Stock; Stockschlag hinten in die Beine.

IV. Situationen, die nicht als Behinderungen gelten:

1. Ein Feldspieler ist berechtigt, das Eis zu besetzen, solange er seine Tempo und seine Körperposition zwischen dem freien Puck und dem Gegenspieler beibehält. Falls er abbremst, riskiert er, den Gegenspieler zu behindern.
2. Ein Feldspieler ist berichtigt, seine Position zu halten und nicht verpflichtet, Platz zu machen, falls ein Gegenspieler seinen Laufweg genau durch diese Zone auf der Eisfläche wählt.
3. Ein Feldspieler ist berechtigt, einen Gegenspieler zu blocken, solange er seine Position vor ihm hat und in dieselbe Richtung läuft.
4. Ein Feldspieler kann seine Körperposition dazu nutzen, dem Gegenspieler nicht den direkten Weg zum Puck zuzugestehen, solange er dazu weder Hand noch Arm einsetzt, um den Gegner festzuhalten oder zu blockieren.

V. Ein Spieler, der einen Gegenspieler checkt, welcher nicht im Puckbesitz ist, erhält eine Kleine Strafe für Behinderung.

VI. Ahnt ein Feldspieler, dass ein Gegenspieler Puckbesitz oder –kontrolle erlangen wird, erhält er eine Strafe wegen Behinderung, wenn er Kontakt mit dem Gegenspieler herbeiführt, bevor dieser den Puck erreicht.

VII. Berühren zwei Feldspieler einander in Konkurrenz um die Position zu einem freien Puck, so ist das zulässig. Setzt jedoch einer seinen Stock, Arm, oder Schlittschuh so ein, dass der Gegenspieler nicht zum Puck laufen kann, erhält er eine Kleine Strafe wegen Behinderung.

VIII. „Auf dem Eis" bedeutet, dass beide Schlittschuhe auf dem Eis sind. Hat ein Spieler einen Schlittschuh auf dem Eis und einen über der Bande bzw. dem Eis an seiner Spieler- oder Strafbank, gilt er als nicht auf dem Eis. Ist er im Sinne dieser Definition nicht auf dem Eis, darf er weder den Puck spielen noch Kontakt mit einem Gegenspieler haben oder in irgendeiner Weise am Spiel teilnehmen. Tut er das, wird eine Kleine Strafe wegen Behinderung ausgesprochen.

IX. Lehnt ein Spieler über der Bande seiner Spielerbank und spielt den Puck oder berührt einen Gegenspieler auf dem Eis oder beteiligt sich in irgendeiner Weise am Spiel, erhält er eine Strafe wegen Behinderung.

X. Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch die Behinderung rücksichtslos gefährdet, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.

REGEL 150 – BEHINDERUNG AM TORHÜTER

Siehe auch Regel 183 (Schutz des Torhüters) & Regel 184 (Torhüter und Torraum)

DEFINITION: Ein Spieler, der auf irgendeine Art den Torhüter daran hindert, seine Position am Tor einzunehmen.

I. Ein Feldspieler, der in irgendeiner Weise seinen Stock oder seinen Körper einsetzt und so die Bewegung des Torhüters in seinem Torraum erschwert oder ihn daran hindert, seine Position einzunehmen, erhält eine Kleine Strafe.

II. Wenn ein angreifender Feldspieler in Puckbesitz vorwärts- oder rückwärtslaufend Kontakt mit dem Torhüter in seinem Torraum verursacht und der Puck die Torlinie überquert, ist das Tor nicht gültig, und der angreifende Spieler erhält eine Kleine Strafe. (Ausnahme, siehe Regel 183-III). Diese Regel findet auch Anwendung bei Penaltyschüssen sowie beim Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners

III. Ein angreifender Feldspieler, der sich vor den gegnerischen Torhüter stellt und in der Weise agiert, dass er Arme oder den Stock vor dem Gesicht des Torhüters hin und her schwenkt, um diesen abzulenken, anstelle sich in Position zu bringen, um am Spiel teilzunehmen, erhält eine Kleine Strafe. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich der angreifende Feldspieler innerhalb oder ausserhalb des Torraumes befindet.

IV. Ein Gegenspieler, der einen gegnerischen Torhüter davon abhält, in seinen Torraum zurückzukehren oder übermässig gegen ihn anstösst, während der Torhüter den Puck hinter dem Tor spielt, erhält eine Kleine Strafe.

V. Einem angreifenden Feldspieler ist es erlaubt, während des laufenden Spiels durch den Torraum zu laufen, solange er keinen Kontakt mit dem Torhüter verursacht. Falls er einen Kontakt verursacht oder der Torhüter in Kontakt mit ihm kommt, während er rückwärts zurück in seinen Torraum läuft, wird gegen den angreifenden Feldspieler eine Kleine Strafe ausgesprochen.

VI. Versehentlicher Kontakt mit dem Torhüter ist erlaubt, solange der Kontakt nicht die Merkmale erfüllt, die in Regel 150-I-V aufgeführt sind.

REGEL 151 – KICKEN

DEFINITION: Ein Spieler, der mit seinem Schlittschuh eine schwingende Bewegung ausführt, die gegen irgendeinen Körperteil eines Gegenspielers gerichtet ist.

I. Ein Spieler, der einen Gegenspieler tritt oder zu treten versucht, erhält eine Matchstrafe.

REGEL 152 - CHECK MIT DEM KNIE

DEFINITION: Ein Feldspieler, der sein Knie ausstreckt, um einen Kontakt mit einem Gegenspieler herbeizuführen.

I. Ein Feldspieler, der sein Knie einsetzt und so einen Kontakt mit dem Gegenspieler verursacht, erhält eine Kleine Strafe.

II. Ein Spieler, der durch einen Check mit dem Knie einen Gegenspieler rücksichtslos gefährdet, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.

REGEL 153 - SPÄTER CHECK (LATE HIT)

DEFINITION: Ein später Check ist ein Bodycheck an einem Feldspieler, der sich in einer verwundbaren Position befindet, da er nicht mehr Puckkontrolle oder –besitz hat. Ein später Check passiert an einem Feldspieler, der sich des drohenden Kontakts bewusst oder sich dessen nicht bewusst ist.

I. Ein Feldspieler, der sich nicht in unmittelbarer Nähe zu einem Gegenspieler mit Puckbesitz oder –kontrolle befindet und dennoch einen späten Check gegen den Gegenspieler ausübt, der sich des bevorstehenden Kontakts bewusst ist, erhält eine Kleine Strafe.

II. Ein Feldspieler, der einen späten Check gegen einen ahnungslosen Gegenspieler ausführt, erhält eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe.

III. Ein Feldspieler, der einen verwundbaren Gegenspieler durch einen späten Check rücksichtslos gefährdet. Erhält eine Matchstrafe.

REGEL 154 - ZU FRÜHES VERLASSEN DER STRAFBANK

DEFINITION: Nur dem Strafbankbetreuer ist es erlaubt, die Tür der Strafbank während des Spieles zu öffnen und zu schliessen. Einem Feldspieler ist es nicht erlaubt, die Strafbank zu verlassen, ausser nach Drittelende oder nach Ablauf seiner Strafzeit.

I. Ein bestrafter Feldspieler, der selbstverschuldet die Strafbank vor Ablauf seiner Strafzeit verlässt, erhält eine Kleine Strafe und hat zusätzlich die verbleibende Reststrafzeit zu verbüssen.

II. Ein Feldspieler, der aufgrund eines Fehlers des Strafbankbetreuers vor Ablauf seiner Strafzeit die Strafbank verlässt, wird nicht zusätzlich bestraft. Er muss sich jedoch zurück auf die Strafbank, um die verbleibende Reststrafzeit zu verbüssen.

III. Ein Feldspieler, der die Strafbank vor Ablauf seiner Strafzeit verlässt, um mit einem Spieloffiziellen über die Regelauslegung zu streiten, erhält eine Kleine Strafe und eine Spieldauer-Disziplinarstrafe.

IV. Ein Feldspieler, der die Strafbank vor Ablauf seiner Strafzeit verlässt, um in eine Konfrontation oder einen Faustkampf einzusteigen oder sie heraufzubeschwören erhält eine doppelte Kleine Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe (wenn er der erste ist) oder eine Kleine Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe (wenn er ein nachfolgender Spieler ist).

V. Ein Feldspieler, der einen anderen Teil der Arena als die Eisfläche benutzt, um die Strafbank zu betreten oder zu verlassen, erhält eine Kleine Strafe.

Regel 155 – SPIELEN OHNE HELM

DEFINITION: Ein Feldspieler, der am laufenden Spiel teilnimmt, ohne dass sein Helm korrekt auf seinem Kopf befestigt ist.

I. Ein Feldspieler, der während des laufenden Spiels seinen Helm verliert und sich nicht sofort zu seiner Spielerbank begibt, erhält eine Kleine Strafe.

II. Zur gefährlichen Ausrüstung gehören auch gebrochene oder kaputte Gitter und Visiere. Ein Feldspieler, dessen Visier oder Gitter, während des Spiels, rissig wird oder zerbricht, muss das Eis sofort verlassen. Tut er das nicht, wird dessen Team vom Schiedsrichter verwarnt mit dem Hinweis, dass in der Folge gegen jeden Spieler mit illegaler oder gefährlicher Ausrüstung eine Disziplinarstrafe verhängt wird.

III. Öffnet sich das Kinnband bei einem Feldspieler im laufenden Spiel, ohne dass er den Helm verliert, darf er weiterspielen bis zum nächsten Unterbruch bzw. bis er das Eis verlässt.

REGEL 156 – ZIEHEN AN DEN HAAREN, HELM, GITTER

DEFINITION: Ein Spieler, der nach dem Helm oder dem Gitter eines Gegners greift, ihn daran festhält oder ihn an den Haaren zieht.

I. Ein Spieler, der nach dem Helm oder dem Gitter greift oder festhält, oder an den Haaren eines Gegenspielers zieht, erhält entweder eine Kleine Strafe oder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe.

REGEL 157 – VERWEIGERUNG, DAS SPIEL ZU BEGINNEN

DEFINITION: Keinem Team ist es erlaubt, das Zeichen des Schiedsrichters für den Start des Spiels zu ignorieren.

I. Befinden sich beide Teams auf dem Eis, und ein Team weigert sich, aus irgendeinem Grund nicht zu spielen, verwarnt der Schiedsrichter den Kapitän des unwilligen Teams und gibt ihm nicht mehr als 30 Sekunden Zeit, das Spiel wieder aufzunehmen. Weigert sich das Team zu spielen, erhält es eine Kleine Bankstrafe.

II. Wiederholt sich derselbe Vorfall erneut, beendet der Schiedsrichter das Spiel und der Vorfall wird der zuständigen Stelle gemeldet, die die Kompetenz hat, das Spiel zugunsten des gegnerischen Teams zu werten.

III. Weigert sich ein Team, das sich nicht auf dem Eis befindet, sich auf das Eis zu begeben, um das Spiel zu beginnen, obwohl es vom Schiedsrichter über den Kapitän, Manager oder Coach dazu aufgefordert worden ist, gibt der Schiedsrichter dem sich weigernden Team zwei Minuten Zeit, um das Spiel zu beginnen. Ist das Team innerhalb dieser zwei Minuten wieder zum Spiel bereit, erhält es eine Kleine Bankstrafe. Weigert sich das Team weiterhin, sich auf das Eis zu begeben, erklärt der Schiedsrichter das Spiel als beendet und der Vorfall wird der zuständigen Stelle gemeldet, die die Kompetenz hat, das Spiel zugunsten des gegnerischen Teams zu werten.

REGEL 158 – ÜBERTRIEBENE HÄRTE

DEFINITION: Ein Spieler, der einen Gegenspieler während des Spiels anrempelt oder schlägt.

I. Ein Spieler, der sich mit einem Gegenspieler in eine kurze Auseinandersetzung begibt, erhält eine Kleine Strafe, eine doppelte Kleine Strafe oder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe.

II. Ein Spieler, der den Helm eines Gegenspielers absichtlich von dessen Kopf schlägt, um ihn damit aus dem Spiel zu nehmen, erhält eine Kleine Strafe.

III. Ein Spieler, der auf die Fortsetzung einer Auseinandersetzung beharrt, wird entsprechend der Regel über Faustschlag bestraft (siehe auch Regel 141).

REGEL 159 – STOCKSCHLAG

DEFINITION: Ein Spieler, der seinen Stock mit einer oder beiden Händen gegen irgendeinen Körperteil oder Ausrüstungsteil seines Gegenspielers schwingt. Ein Kontakt mit dem Gegenspieler ist nicht nötig, um eine Strafe zu verhängen.

I. Klopfen auf den Stock des puckführenden Spielers wird nicht als Stockschlag beurteilt, wenn dabei die Absicht verfolgt wird, den Gegenspieler vom Puck zu trennen. Heftiger Kontakt, vor allem, wenn in der Folge der Stock des Gegenspielers oder der eigene Stock des Spielers zerbricht, wird als Stockschlag beurteilt.

II. Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Stock schlägt, erhält eine Kleine Strafe.

III. Ein Spieler, der mit einem Stockschlag einen Gegenspieler rücksichtslos gefährdet, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.

IV. Ein Spieler, der seinen Stock während einer Auseinandersetzung gegen einen Gegenspieler schwingt, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.

V. Ein Spieler, der den Stock heftig nach dem sich auf dem Eis oder in der Luft befindlichen Puck schwingt, mit der Absicht, den Gegenspieler einzuschüchtern, erhält eine Kleine Strafe.

VI. Ein Spieler, der seinen Stock zwischen den Beinen seines Gegners hochreisst, mit der Absicht, seinen Gegner an den Leisten zu treffen, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.

REGEL 160 –SLEW-FOOTING

DEFINITION: Ein Spieler, der rücksichtslos von hinten gegen den Schlittschuh eines Gegenspielers tritt oder einen Gegenspieler rücksichtslos zurückzieht, während er gleichzeitig die Füsse unter ihm wegkickt oder -schlägt.

I. Ein Spieler, der an einem Gegenspieler ein Slew-Footing verübt, erhält eine Grosse und automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe.

II. Ein Spieler, der rücksichtslos einen Gegenspieler durch Slew-Footing gefährdet, erhält eine Matchstrafe.

REGEL 161 – STOCKSTICH

DEFINITION: Ein Spieler, der mit dem Ende seines Stockblatts einen Gegenspieler sticht oder zu stechen versucht, unabhängig davon, ob er den Stock mit einer oder mit beiden Händen hält. Ein Kontakt mit dem Gegner ist nicht nötig, um eine Strafe zu verhängen.

I. Ein Spieler, der versucht, gegen einen Gegenspieler einen Stockstich auszuführen, erhält eine doppelte Kleine Strafe und eine Disziplinarstrafe.

II. Ein Spieler, der gegen einen Gegenspieler einen Stockstich ausführt, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.

III. Ein Spieler, der mit einem Stockstich einen Gegenspieler rücksichtslos gefährdet, erhält eine Matchstrafe.

REGEL 162 - SPUCKEN

DEFINITION: Ein Spieler der während eines Spiels einen Gegenspieler, einen Zuschauer, oder irgendjemanden im Stadion anspuckt oder in dessen Richtung spuckt.

I. Ein Spieler oder Teamoffizieller, der während eines Spiels einen Gegenspieler oder irgendjemanden im Stadion anspuckt oder in dessen Richtung spuckt, erhält eine Matchstrafe.

II. Ein blutender Spieler, der absichtlich Blut von seinem Körper an einen Gegenspieler oder an irgendjemanden im Stadion wischt, erhält eine Matchstrafe für Spucken.

REGEL 163 – VERHÖHNEN, VERSPOTTEN

DEFINITION: Ein Feldspieler, der ein Tor bejubelt oder den Gegner nervt, während er an der gegnerischen Spielerbank vorbeiläuft und dabei mit höhnischen und spöttischen Gesten oder provokativen Worten agiert mit der Absicht, den Gegner aufzuhetzen.

I. Übermässiges Jubeln oder Verspotten von Gegenspielern auf ihrer Spielerbank, egal auf welche Weise, wird mit einer Disziplinarstrafe geahndet.

REGEL164 – TEAMOFFIZIELLER BETRITT DAS SPIELFELD

DEFINITION: Es ist Teamoffiziellen verboten, während eines Spiels die Eisfläche ohne die Zustimmung eines Spieloffiziellen zu betreten.

I. Hat sich ein Spieler verletzt und es kommt zu einem Spielunterbruch, kann der Teamarzt (oder anderes medizinisches Personal) das Eis betreten, um dem Spieler Hilfe zu leisten, ohne die Zustimmung des Schiedsrichters einzuholen.

II. Ein Teamoffizieller, der zu irgendeinem Zeitpunkt zwischen dem Beginn eines Drittels und dessen Ende das Eis betritt (Ausnahme Regel 164 I), erhält eine Spieldauer-Disziplinarstrafe.

REGEL 165 – WERFEN EINES STOCKES ODER GEGENSTANDES

DEFINITION: Ein Spieler oder Teamoffizieller, der einen Stock oder irgendeinen anderen Gegenstand innerhalb oder ausserhalb des Spielfelds wirft.

I. Ein Spieler, der einen Stock, einen Teil davon oder irgendeinen Gegenstand aus dem Spielfeld wirft, erhält eine Spieldauer-Disziplinarstrafe.

II. Ein Spieler darf einen Stock oder ein Teil davon oder einen anderen Gegenstand aus seinem unmittelbaren Aktionsbereich wegschieben oder weglenken, solange dies einen Gegenspieler nicht behindert. Wirft oder lenkt der Spieler auf dem Eis einen Stock, einen Teil davon oder anderen Gegenstand gegen den Puck oder gegen den puckführenden Spieler in der Neutralen Zone oder Angriffszone, erhält er eine Kleine Strafe.

III. Wenn ein nicht identifizierter Spieler oder Teamoffizieller auf der Spieler- oder Strafbank einen Stock, einen Teil davon oder einen anderen Gegenstand nach dem Puck oder den puckführenden Spieler in der Neutralen Zone oder Angriffszone wirft oder lenkt, erhält dessen Team eine Kleine Bankstrafe.

IV. Wenn ein identifizierter Spieler oder Teamoffizieller auf der Spieler- oder Strafbank einen Stock, einen Teil davon oder einen anderen Gegenstand nach dem Puck oder dem puckführenden Spieler in der Neutralen Zone oder

Angriffszone wirft oder lenkt, wird eine Kleine Strafe oder eine Kleine Bankstrafe und Spieldauer-Disziplinarstrafe verhängt.

V. Wenn ein Spieler oder Teamoffizieller eine Aktion gem. Regel 165 II bis 165 IV in seiner eigenen Verteidigungszone verübt, wird dem gegnerischen Team ein Penaltyschuss zu gesprochen.

VI. Der entscheidende Faktor dafür, ob eine Kleine Strafe, eine Kleine Bankstrafe oder ein Penaltyschuss verhängt wird, ist die Position des Pucks oder des puckführenden Spielers zum Zeitpunkt des Wurfes.

VII. Wenn ein Spieler oder Teamoffizieller einen Stock, einen Teil davon oder einen anderen Gegenstand nach einem angreifenden Feldspieler wirft, welcher sich in einer Break-Away-Situation befindet, wird dessen Team ein Penaltyschuss zugesprochen.

VIII. Wurde der Torhüter vom Eis genommen und durch einen zusätzlichen Feldspieler ersetzt, und deshalb das Tor leer ist, und ein Mitspieler oder Teamoffizieller wirft einen Stock, einen Teil davon oder einen anderen Gegenstand nach dem Puck oder nach dem puckführenden Feldspieler in der Neutralen Zone oder Verteidigungszone und so einen freien Schuss des Puckführers vereitelt, wird dem angreifenden Team ein Tor zugesprochen. Der Torhüter gilt als ausserhalb des Eises, sobald der einwechselnde Feldspieler einen Schlittschuh auf dem Eis hat.

SITUATION 1: Gegen Team A wird eine Strafe angezeigt. Team B hat seinen Torhüter durch einen Feldspieler ersetzt. Ein Feldspieler Team B wirft seinen Stock nach dem freien Puck, der in seiner Verteidigungszone in Richtung des leeren Tores gleitet. Team A wird ein Tor zugesprochen. Ausserdem wird die (angezeigte) Strafe gegen Team A ausgesprochen

REGEL 166 – ZU VIELE SPIELER AUF DEM EIS

DEFINITION: Ein Team darf maximal einen Torhüter und fünf Feldspieler oder sechs Feldspieler auf dem Eis haben. Eine Kleine Bankstrafe wegen zu vieler Spieler auf dem Eis wird ausgesprochen, wenn ein Team einen oder mehrere Feldspieler auf dem Eis hat als erlaubt.

I. Ein Spieler der das Eis betreten will, muss warten, bis sich der auswechselnde Spieler innerhalb der 1.5 m-Zone an seiner Spielerbank befindet.

II. Spielerwechsel während des laufenden oder unterbrochenen Spiels müssen immer an der Spielerbank erfolgen. Spielerwechsel durch andere Eingänge oder Ausgänge sind regelwidrig und eine Kleine Bankstrafe wegen zu vieler Spieler auf dem Eis wird ausgesprochen.

III. Hat ein Team während des laufenden Spieles mehr Spieler auf dem Eis als erlaubt, wird eine Kleine Bankstrafe wegen zu vieler Spieler auf dem Eis ausgesprochen.

IV. Wenn während eines Spielerwechsels im laufenden Spiel ein Spieler, der das Eis verlässt oder auf das Eis kommt, den Puck spielt, einen Körperkontakt mit einem Gegenspieler verursacht oder am Spiel teilnimmt, während innerhalb der 1.5 m-Zone sowohl der ein- als auch der auswechselnde Spieler auf dem Eis sind, wird eine Kleine Bankstrafe wegen zu vieler Spieler auf dem Eis ausgesprochen.

V. Wenn ein Spielerwechsel während des laufenden Spiels erfolgt und (1) sich die wechselnden Spieler innerhalb des 1.5 m-Zone an der Bande entlang ihrer Spielerbank befinden, sowie (2) die wechselnden Spieler in keiner Weise an irgendeiner Spielaktion beteiligt sind, wird keine Strafe wegen zu viele Spieler auf dem Eis verhängt.

VI. Eine Strafe wegen zu vieler Spieler auf dem Eis muss von einem Feldspieler verbüsst werden, der sich zum Zeitpunkt des Spielunterbruchs auf dem Eis befand.

REGEL 167 – BEINSTELLEN

DEFINITION: Ein Spieler setzt seinen Stock, Schlittschuh, Arm oder sein Bein gegen das Bein des Gegenspielers, wodurch er die Balance verliert oder fällt.

I. Ein Spieler, der einem Gegenspieler auf irgendeine Weise das Bein stellt, erhält eine Kleine Strafe.

II. Wenn ein Spieler einen Gegenspieler im Puckbesitz verfolgt, sich aufs Eis wirft und den Puck mit seinem Stock wegschlägt und dieser Gegenspieler deswegen in der weiteren Folge zu Fall kommt, wird eine Strafe wegen Beinstellens verhängt (Erfolgt dieses Vergehen in einer Break-Away Situation wird kein Penaltyschuss zugesprochen, sondern ebenfalls nur die entsprechende Strafe ausgesprochen).

III. Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch ein Beinstellen rücksichtslos gefährdet, erhält entweder eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.

REGEL 168 – UNSPORTLICHES VERHALTEN

Für Strafen wegen unsportlichem Verhalten gegenüber Schiedsrichtern, siehe Regel 116 – Beschimpfung von Offiziellen

DEFINITION: Ein Spieler oder Teamoffizieller, welcher gegen die Regeln der sportlichen Fairness, des Fairplay oder des Respekts verstösst.

I. Kleine Strafe

1. Ein identifizierbarer Spieler, der gegen die Regeln der sportlichen Fairness, des Fairplay oder des Respekts verstösst,
2. Ein identifizierbarer Spieler, der unanständige, lästerliche oder ausfallende Sprache gegenüber irgendeiner Person auf dem Eis oder irgendwo im Stadion gebraucht,
3. Ein identifizierbarer Spieler, der mit einem Mitspieler jubelt oder einem Mitspieler gratuliert, aufgrund einer Verletzung eines Gegenspielers,
4. Ein angreifender Feldspieler, der den Torhüter, welcher den Puck blockiert, durch sein Bremsen Eis ins Gesicht spritzt.

II. Kleine Bankstrafe

1. Ein nicht identifizierter Spieler oder Teamoffizieller, der gegen die Regeln der sportlichen Fairness, des Fairplay oder des Respekts verstösst.
2. Ein nicht identifizierter Spieler oder Teamoffizielle, der mit einem Mitspieler jubelt oder einem Mitspieler gratuliert, aufgrund einer Verletzung eines Gegenspielers.
3. Ein nicht identifizierter Spieler oder Teamoffizieller. der eine unanständige, lästerliche oder ausfallende Sprache gegenüber irgendeiner Person auf dem Eis oder irgendwo im Stadion gebraucht.
4. Ein nicht identifizierter Spieler oder Teamoffizieller, der einen Stock oder einen anderen Gegenstand aufs Eis wirf.

III. Disziplinarstrafe

1. Ein Spieler, der den Puck nach dem Abpfiff oder am Ende eines Spieldrittels schiesst,
2. Ist ein Regelverstoss offenkundig oder setzt der Spieler sein unsportliches Verhalten fort,
3. Ein Spieler, der seine unanständige, lästerliche oder ausfallenden Sprache gegen irgendeine Person auf dem Eis oder irgendwo im Stadion fortführt, für welche er bereits mit einer Kleinen Strafe bestraft wurde,
4. Ein Spieler, der fortgesetzt einen Gegenspieler zu einer strafbaren Handlung aufhetzt.
5. Ein Spieler, der sich aus irgendeinem Grund und nicht etwa unbeabsichtigt auf die gegnerische Spielerbank begibt.

IV. Spieldauer-Disziplinarstrafen

1. Ein Teamoffizieller, der ein fehlbares Verhalten fortsetzt, wofür bereits eine Kleine Bankstrafe verhängt wurde.
2. Ein Spieler oder Teamoffizieller, der unanständige, lästerliche oder ausfallende Sprache oder Handlung gegenüber irgendeiner Person auf dem Eis oder irgendwo im Stadion gebraucht, wofür bereits eine Kleine bzw. eine Kleine Bankstrafe verhängt wurde. Passiert diese Verhalten auf oder ausserhalb des Eises nach Ende des Spiels, kann eine Spieldauer-Disziplinarstrafe direkt ausgesprochen werden, ohne dass es zuvor eine Kleine Strafe bzw. Kleine Bankstrafe verhängt worden war.

V. Kleine Strafe (Kleine Bankstrafe) und Spieldauer-Disziplinarstrafe

1. Wirft ein identifizierter Spieler oder Teamoffizieller, der sich nicht auf dem Eis befindet, einen Stock oder einen anderen Gegenstand aufs Eis um gegen einen Entscheid zu protestieren.

VI. Matchstrafe

1. Ein Spieler oder Teamoffizieller, der droht, rassistische oder ethnische Verunglimpfungen, hasserfüllte, diskriminierende oder sexuelle Bemerkungen macht, spuckt oder Blut an irgendeiner Person abwischt.
2. Ein Spieler oder Teamoffizieller, der unanständige Gestik oder Handlungen gegenüber irgendeiner Person auf dem Eis oder irgendwo im Stadion unmittelbar vor, während oder unmittelbar nach dem Spiel zeigt.
3. Ein Spieler, der seinen Stock gegen einen Zuschauer oder irgendeine andere Person als einen Gegenspieler schwingt.

REGEL 169 - REGELWIDRIGER CHECK (FRAUEN)

DEFINITION: Im Fraueneishockey ist es einer Spielerin nicht erlaubt, eine Gegenspielerin mit dem Körper zu checken.

I. Eine Spielerin, die eine Gegenspielerin mit dem Körper checkt, wird mit einer (1) Kleinen Strafe, (2) Grossen Strafe und automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder (3) Matchstrafe bestraft.

II. Eine Spielerin, die eine Gegenspielerin mit einem Körpercheck rücksichtslos gefährdet, wird mit einer Grossen Strafe und automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder einer Matchstrafe bestraft.

III. Wenn zwei Spielerinnen dem Puck nachjagen, können sie einander schieben oder aneinander anlehnen, solange die Erlangung des Puckbesitzes ihr alleiniges Ziel bleibt.

IV. Wenn zwei oder mehrere Spielerinnen um den Besitz des Pucks kämpfen, ist es nicht erlaubt, die Banden zu benutzen, um die Gegenspielerin aus dem Spiel zu nehmen oder sie in die Banden zu stossen oder an die Bande zu klemmen. All diese Aktionen zeigen, dass der Fokus nicht auf das Erlangen des Puckbesitzes gerichtet ist.

V. Einer Spielerin, die sich nicht bewegt, gehört dieser Bereich des Eises. Es ist die Pflicht der Gegenspielerin, einen Körperkontakt mit ihr zu vermeiden. Steht diese Spielerin zwischen Gegenspielerin und Puck, so muss die Gegenspielerin um sie herumlaufen.

VI. Wenn eine Spielerin in Puckbesitz direkt auf eine Gegenspielerin, die sich nicht bewegt, zuläuft, so ist es die Pflicht der Puckführerin, einen Kontakt zu vermeiden. Wenn die puckführende Spielerin jedoch alles versucht, den Kontakt zu vermeiden und die Gegenspielerin läuft in die puckführende Spielerin, so wird die Gegenspielerin mit einer Kleinen Strafe wegen Körperchecks bestraft.

VII. Haben Spielerinnen einmal ihre Position auf dem Eis eingenommen, dürfen sie diese beibehalten. Keine Spielerin ist angehalten, einer entgegenkommenden Spielerin auszuweichen, um eine Kollision zu vermeiden. Jede Bewegung der Spielerin in Richtung der Gegenspielerin mit der Absicht, in sie hineinzugleiten, hat eine Kleine Strafe wegen Bodychecks zur Folge.

VIII. Verursacht eine Spielerin deshalb eine Kollision, weil ihre Absicht darin besteht, den Puck zu spielen, bleibt das straffrei.

ABSCHNITT 11 – PENALTYSCHÜSSE UND ZUGESPROCHENE TORE

ÜBERBLICK: In Situationen, in welchen sich ein Spieler des verteidigenden Teams regelwidriger Mittel bedient, um einem Gegenspieler eine aussichtsreiche Torchance zu nehmen und sich der Torhüter auf dem Eis befindet, hat der Schiedsrichter die Möglichkeit, dem Gegenspieler einen Penaltyschuss zuzusprechen. In Situationen, in welchen sich ein Spieler des verteidigenden Teams regelwidriger Mittel bedient, um einem Gegenspieler eine angemessene Torchance zu nehmen und sich der Torhüter nicht auf dem Eis befindet, hat der Schiedsrichter die Möglichkeit, dem Gegenspieler ein Tor zuzusprechen.

Die Absicht dieser Regeln ist es, eine aussichtsreiche Torchance wiederherzustellen, welche durch ein Foul eines Gegenspielers von hinten oder durch eine klare Übertretung der Regel genommen wurde und wodurch eine angemessene Torchance oder in ein Tor unterbunden wurde.

REGEL 170 – PENALTYSCHÜSSE UND PENALTY-SCHIESSEN ZUR ERMITTLUNG DES GEWINNERS ALS TEIL DES SPIELS

I. Das Ausführen eines Penaltyschusses und das Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners sind Teil des Spiels. Jede Strafe, die während des normalen Spiels ausgesprochen werden kann, kann auch während eines Penaltyschusses oder des Penalty-Schiessens zur Ermittlung des Gewinners ausgesprochen werden.

REGEL 171 – ZUSPRECHEN EINES PENALTYSCHUSSES - BREAK-AWAY

I. Wird ein angreifender Feldspieler in einer Break-Away-Situation von einem Gegenspieler von hinten oder vom gegnerischen Torhüter gefoult, wird ihm ein Penaltyschuss zugesprochen.

II. Verliert der Feldspieler die Kontrolle oder den Besitz über den Puck, nachdem er gefoult worden ist, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und spricht einen Penaltyschuss zu.

III. Wird der Feldspieler gefoult, bleibt aber im Puckbesitz, zeigt der Schiedsrichter die Strafe an und lässt den Feldspieler den Spielzug vollenden.

IV. Erzielt der gefoulte Feldspieler ein Tor, ist der Penaltyschuss aufgehoben. Wäre die zu verhängende Strafe eine Kleine Strafe, wird sie ebenfalls wegen des Tores aufgehoben. Wäre aber die zu verhängende Strafe eine Disziplinarstrafe, eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe, werden diese jeweils ausgesprochen.

V. Zeigt der Schiedsrichter einen Penaltyschuss an und bevor er abpfeift (aufgrund eines Tores oder, weil er die Strafe ausspricht) begeht das fehlbare Team ein weiteres Foul, wird die Strafe für dieses weitere Foul verhängt, egal, ob der Feldspieler während des angezeigten Penaltyschusses ein Tor erzielt oder ein Tor aus folgenden Penaltyschuss entsteht.

VI. Wenn ein Foul nahe dem Ende eines Spieldrittels (reguläres Spielzeit oder Verlängerung) begangen wird, und die Zeit auf der Spielzeituhr abläuft, bevor der Schiedsrichter den Penaltyschuss aussprechen kann, so wird dieser trotzdem noch vor der Pause ausgeführt.

SITUATION 1: A9 wird in einer Break-Away-Situation mit einem Check von hinten von B5 gefoult. Der Schiedsrichter spricht dem Team A einen Penaltyschuss zu. B5 muss die automatische Disziplinarstrafe absitzen

SITUATION 2: Ein Feldspieler Team A wird in einer Break-Away-Situation von hinten von B9 gefoult. Hat das Foul entweder eine Grosse Strafe und eine automatischer Spieldauer-Disziplinarstrafe oder Matchstrafe zur Folge, spricht der Schiedsrichter Team A einen Penaltyschuss zu und der Feldspieler, der das Foul beging erhält entweder die Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe oder die Matchstrafe.

SITUATION 3: Ein Feldspieler Team A wird in einer Break-Away-Situation von hinten gefoult. Fällt er aufs Eis, vollbringt es aber aufzustehen und gezielt aufs Tor zu schiessen, wird kein Penaltyschuss zugesprochen. Die Kleine Strafe gegen Team B wird jedoch verhängt.

SITUATION 4: A9 wird in einer Break-Away-Situation ein Bein gestellt. Der Puck ist frei, kann von A7 kontrolliert aufgenommen werden und gibt einen gezielten Schuss ab (schießt aber kein Tor) wird kein Penaltyschuss zugesprochen. Die Kleine Strafe gegen Team B wird jedoch verhängt.

SITUATION 5: A6 wird in einer Break-Away-Situation von hinten von B3 gefoult. Der Schiedsrichter zeigt einen Penaltyschuss an. Bevor der Spielzug vollendet werden kann, wird ein zweiter Regelverstoss angezeigt (entweder gegen B3 oder einen anderen Feldspieler Team B).In diesem Fall ist der Penaltyschuss die Folge für den ersten Regelverstoss. Gegen den Spieler, der den zweiten Regelverstoss auf Seiten Team B beging, muss seine Strafe absitzen, unabhängig vom Resultat des Penaltyschusses. Sollte gegen Team B bereits eine laufende Kleine Strafe bestanden haben, muss diese weiter abgesessen werden, unabhängig vom Resultat des Penaltyschusses. Team B spielt in doppelter Unterzahl.

SITUATION 6: A10 sitzt auf der Strafbank (die Strafe ist auf der Uhr). A8 begeht einen Stockschlag. Bevor aber das Spiel unterbrochen werden kann, wird Team B ein Penaltyschuss wegen eines weiteren Fouls zugesprochen. Erzielt Team B mit dem Penaltyschuss ein Tor, bleibt die laufende Strafe und die Strafe gegen A8 ist ausserdem zu verbüssen.

SITUATION 7: Ist A9 in einer Break-Away-Situation während B2 hinter seinem Tor das Tor verschiebt, spricht der Schiedsrichter Team A einen Penaltyschuss zu.

REGEL 172 – ZUSPRECHEN EINES PENALTYSCHUSSES - BEHINDERUNG ODER WERFEN VON GEGENSTÄNDEN

I. Schiesst oder lenkt ein Spieler oder Teamoffizieller, auf oder ausserhalb des Eises, einen abgelegten oder gebrochenen Stock oder einen Teil davon oder einen anderen Ausrüstungsteil oder Gegenstand gegen den Puck oder den puckführenden Spieler, während das Spiel in der Verteidigungszone des fehlbaren Spielers läuft, spricht der Schiedsrichter einen Penaltyschuss zu.

II. Greift ein Spieler oder Teamoffizieller von der Spielbank oder von irgendwo in der Arena regelwidrig ins Spiel ein, und behindert einen angreifenden Spieler in einer Break-Away-Situation, spricht der Schiedsrichter dem gegnerischen Team einen Penaltyschuss zu.

III. Wirft oder schiesst ein Spieler oder Teamoffizieller einen Stock oder einen Teil davon oder einen anderen Gegenstand oder lenkt jemand (mit einem Teil seines Körpers) einen Stock oder Teil davon oder einen anderen Gegenstand in Richtung des Pucks oder des puckführenden Spielers in einer Break-Away-Situation spricht der Schiedsrichter dem gegnerischen Team einen Penaltyschuss zu.

REGEL 173 – ZUSPRECHEN EINES PENALTYSCHUSSES – LETZTE ZWEI MINUTEN IN DER REGULÄREN SPIELZEIT UND IN DER VERLÄNGERUNG

I. Verschiebt ein Spieler in den letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder zu irgendeinem Zeitpunkt während der Verlängerung absichtlich das eigene Tor aus seiner regulären Position, spricht der Schiedsrichter dem gegnerischen Team einen Penaltyschuss zu.

II. Führt ein Team in den letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder zu irgendeinem Zeitpunkt in der Verlängerung absichtlich einen regelwidrigen Spielerwechsel durch und resultiert hieraus eine Situation von zu vielen Spielern auf dem Eis, wird dem gegnerischen Team ein Penaltyschuss zugesprochen.

III. Ein absichtlicher regelwidriger Spielerwechsel liegt vor, wenn das Team bewusst zusätzliche Spieler aufs Eis bringt, während das Spiel läuft, um so einen Vorteil zu erlangen, ein Spielunterbuch zu erreichen oder ein Tor zu verhindern.

IV. Werden regelwidrige Spielerwechsel während des laufenden Spiels nicht als absichtlich eingestuft, erhält das fehlbare Team eine Kleine Bankstrafe, es sei denn, es verfolgt die Taktik gemäss Regel 173 III.

V. Beantragt der Kapitän eines Teams in doppelter Unterzahl in den letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder zu irgendeinem Zeitpunkt in der Verlängerung, die Vermessung eines Ausrüstungsgegenstandes und erweist sich dieser als korrekt, wird gegen das Team, das die Vermessung beantragt hat, ein Penaltyschuss verhängt.

REGEL 174 – ZUSPRECHEN EINES PENALTYSCHUSSES – SPIELER VERSCHIEBT DAS TOR

I. Verschiebt ein Spieler absichtlich das Tor aus seiner regulären Position und ein gegnerischer Feldspieler befindet sich in einer Break-Away-Situation, spricht der Schiedsrichter dem gegnerischen Team einen Penaltyschuss zu.

REGEL 175 – ZUSPRECHEN EINES PENALTYSCHUSSES / FELDSPIELER FÄLLT AUF DEN PUCK

I. Wenn ein Feldspieler in seinem Torraum auf den Puck fällt, ihn festhält, ihn unter seinen Körper zieht, mit seiner Hand aufhebt oder ihn mit seinen Händen abdeckt, spricht der Schiedsrichter dem gegnerischen Team einen Penaltyschuss zu.

II. Die Position des Pucks ist der entscheidende Faktor, nicht die des Feldspielers

REGEL 176 – ABLAUF DES PENALTYSCHUSSES - ÜBERSICHT

I. Sollte ein Foul gegen einen Feldspieler einen Penaltyschuss zur Folge haben, kann der Coach irgendeinen Feldspieler seines Teams bestimmen, der den Penaltyschuss ausführt, sofern er nicht bestraft ist.

II. Dem Coach des verteidigenden Teams ist es erlaubt, den Torhüter vor dem Penaltyschuss auszuwechseln. Dem einwechselnden Torhüter ist es jedoch untersagt, sich in irgendeiner Weise aufzuwärmen.

III. Sollten demselben Team zwei Penaltyschüsse in demselben Unterbruch zugesprochen werden (für zwei unterschiedliche Fouls), kann nur ein Tor erzielt werden. Sollte mit dem ersten Penaltyschuss ein Tor erzielt werden, wird der zweite Penaltyschuss annulliert und die entsprechende Strafe für das zweite Vergehen verhängt. Wenn der erste Penaltyschuss nicht erfolgreich ist, wird der zweite Penaltyschuss ausgeführt. Die Reihenfolge der Penaltyschüsse ist dieselbe, wie die Reihenfolge der Fouls während des Spiels.

IV. Nur ein Torhüter oder Ersatztorhüter darf das Tor während eines Penaltyschusses oder eines Penalty-Schiessens zur Ermittlung des Gewinners verteidigen.

V. Ein Feldspieler darf das Tor während eines Penaltyschusses oder eines Penalty-Schiessens zur Ermittlung des Gewinners nur dann verteidigen, wenn der eingesetzte Torhüter und der Ersatztorhüter verletzt sind oder sie aufgrund von Strafen, das Spiel verlassen mussten.

REGEL 177 – PENALTYSCHUSS ABLAUF - AUSFÜHRUNG DES PENALTYSCHUSSES

I. Die Spieler beider Teams müssen zu ihren jeweiligen Spielerbänken laufen und die Eisfläche komplett verlassen und dortbleiben, bis der Penaltyschuss ausgeführt wurde. Nur die beiden Torhüter, die jeweils ihr Tor verteidigen, der Feldspieler, der den Penaltyschuss ausführt sowie die Spieloffiziellen sind auf der Eisfläche erlaubt.

II. Der Schiedsrichter legt den Puck auf den Anspielpunkt in der Mitte.

III. Der Feldspieler, der den Penaltyschuss ausführt, muss vor dessen Beginn in seiner Spielfeldhälfte sein.

IV. Der Torhüter muss im Torraum bleiben, bis der Feldspieler den Puck am Anspielpunkt in der Mitte berührt. Wenn der Torhüter den Torraum davor verlässt, hebt der Schiedsrichter seinen Arm und erlaubt die Ausführung des Penaltyschusses. Wenn der Feldspieler ein Tor erzielt, ist das Tor gültig. Wenn er kein Tor erzielt, wird der Penaltyschuss wiederholt und der Torhüter wird verwarnt. Wenn der Torhüter seinen Torraum erneut während desselben Penaltyschusses zu früh verlässt, wird der Torhüter mit einer Disziplinarstrafe bestraft und ein vom Coach über den Kapitän bezeichneter Spieler geht auf die Strafbank. Der Feldspieler darf den Penaltyschuss wiederholen. Für den dritten Verstoss wird dem Feldspieler, der den Penaltyschuss ausführte, ein Tor zugesprochen.

V. Begeht ein Torhüter ein Foul gegen einen Feldspieler, der einen Penaltyschuss ausführt, und es wird kein Tor erzielt, wird gegen den Torhüter die entsprechende Strafe ausgesprochen und ein Feldspieler der vom Coach über den Kapitän bestimmt wurde, muss auf die Strafbank. Dem Feldspieler wird erlaubt, den Penaltyschuss zu wiederholen. Begeht ein Torhüter zum zweiten Mal ein Foul während dieses Penaltyschusses und es wird kein Tor erzielt, verhängt der Schiedsrichter die entsprechende Strafe und zusätzlich eine Disziplinarstrafe gegen den Torhüter. Der zuvor bestimmte Feldspieler sitzt die entsprechende Strafe ab und ein weiterer vom Coach über den Kapitän zu benennender Feldspieler sitzt die Disziplinarstrafe ab. Der Penaltyschuss wird wiederholt. Ein dritter Regelverstoss gegen den Feldspieler dieses Penaltyschusses führt zu einem Zugesprochen Tor, falls kein Tor erzielt wurde.

VI. Begeht ein Torhüter ein Foul gegen einen Feldspieler, der einen Penaltyschuss ausführt, worauf der Schiedsrichter eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe ausspricht, wird der Penaltyschuss wiederholt, falls kein Tor erzielt wurde. Der Torhüter wird für den Rest des Spiels ausgeschlossen und muss sich in die Spielerkabine begeben. Der Coach oder ein Teamoffizieller benennt über den Kapitän einen Feldspieler der die Fünf-Minuten-Strafe absitzt. Vor der Wiederholung des Penaltyschusses begibt sich dieser auf die Strafbank, bis die Strafe abgelaufen ist. Bevor der Penaltyschuss wiederholt wird, begibt sich der Ersatztorhüter ins Tor.

VII. Der Penaltyschuss beginnt, wenn der Schiedsrichter pfeift und so dem Feldspieler signalisiert, dass er nun den Penaltyschuss ausführen darf. Der Feldspieler muss in einer angemessenen Zeit, nachdem der den Pfiff gehört hat, den Puck spielen und darauf kontinuierlich in Richtung der gegnerischen Torlinie laufen und versuchen, ein Tor zu erzielen.

VIII. Wenn der Puck am Anspielpunkt in der Mitte liegt und der Feldspieler den Puck verfehlt und nicht berührt, während er vorbeifährt, kann er zurückfahren und den Penaltyschuss fortsetzen. Sobald der Feldspieler den Puck irgendwie berührt, hat er den Penaltyschuss gestartet.

IX. Sobald der Puck den Stock des Feldspielers verlassen hat und die Schussbewegung oder der Schussversuch vollzogen ist, gilt der Penaltyschuss als beendet. Kein Tor kann infolge eines zweiten Schusses in irgendeiner Art erzielt werden.

X. Der Feldspieler darf die gesamte Breite des Spielfeldes nutzen, solange er sich mit dem Puck kontinuierlichen vorwärts oder seitwärts in Richtung des Tores bewegt.

XI. Der Penaltyschuss wird als beendet erachtet, wenn:

1. Der Puck den Stock des Feldspielers infolge eines Schusses verlässt.
2. Der Torhüter den Puck gehalten hat.
3. Der Feldspieler den Puck nicht kontinuierlich vorwärts oder seitwärts bewegt;
4. Der Puck irgendwo zwischen der Roten Mittellinie und der Torlinie die Bande berührt oder nicht direkt ins Tor geht.
5. Der Puck die Torlinie aus irgendeinem Grund oder auf irgendeiner Weise nicht zwischen den beiden Pfosten überquert.
6. Ein Tor erzielt wurde.

XII. Wenn der Feldspieler den Puck verliert oder hinfällt, der Puck aber in einer kontinuierlichen Vorwärtsbewegung oder Seitwärts- bleibt, kann er ihn wiederaufnehmen und den Penaltyschuss in üblicher Weise fortsetzen.

XIII. Wenn ein Tor aus einem Penaltyschuss erzielt wurde, wird das folgende Anspiel am Anspielpunkt in der Mitte ausgeführt. Wenn kein Tor erzielt wurde, findet das Anspiel am nächstgelegenen Endanspielpunkt statt, von wo aus der Schuss auf das Tor erfolgte.

SITUATION 1: Trifft der Schuss des Penaltyschützen gegen das Schutzglas hinter dem Tor, prallt von dort zurück auf den Rücken des Torhüters und geht ins Tor, ist das Tor nicht gültig.

SITUATION 2: Prallt der Schuss vom Torhüter ab gegen den Schlittschuh des Penaltyschützen und geht ins Tor, ist das Tor nicht gültig.

SITUATION 3: Der Penaltyschütze versucht einen Schuss aufs Tor, trifft aber den Puck nicht, der sich weiter in Richtung Tor bewegt. Trifft der dann folgende Schuss ins Tor, ist das Tor gültig.

REGEL 178 – PENALTYSCHUSS ABLAUF – SPEZIELLE SITUATIONEN

I. Wenn ein Spieler des gegnerischen Teams einen Feldspieler, der einen Penaltyschuss ausführt, behindert oder irritiert, erlaubt der Schiedsrichter eine Wiederholung des Penaltyschusses und der verfehlende Spieler wird mit einer Disziplinarstrafe bestraft.

II. Wenn ein Teamoffizieller von der Spielerbank des verteidigenden Teams einen Feldspieler, der einen Penaltyschuss ausführt, behindert oder irritiert, erlaubt der Schiedsrichter eine Wiederholung des Penaltyschusses und der verfehlende Teamoffizielle wird mit einer Spieldauer-Disziplinarstrafe bestraft.

III. Die „Spin-O-Rama" Bewegung, bei welcher ein Feldspieler sich um 360 Grad dreht, während er auf das Tor zuläuft, ist nicht erlaubt.

IV. Das „Lacrosse-Manöver", mit welcher der Feldspieler den Puck vom Eis auf sein Stockblatt aufnimmt und so läuft, ist nicht erlaubt.

V. Wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt, zählt das Tor:

1. Der Puck trifft den Torpfosten und prallt in das Tor ab.
2. Der Puck trifft den Torhüter und prallt in das Tor ab.
3. Der Puck trifft den Torpfosten und prallt dann gegen den Torhüter und in das Tor ab.
4. Der Puck trifft den Torhüter und prallt dann vom Torpfosten und in das Tor ab
5. Der Puck trifft den Torhüter, welcher mit dem Puck gemeinsam in das Tor rutscht.

VI. Wenn der Feldspieler und der Torhüter von ihrem jeweiligen Coach dazu bestimmt wurden, den Penaltyschuss auszuführen bzw. das Tor zu verteidigen, ist die Auswechslung der beiden bei einer Wiederholung des Penaltyschusses nicht mehr möglich, unabhängig davon, ob der Penaltyschuss wegen eines Regelverstosses oder eines Fouls des Torhüters wiederholt werden muss, ausser infolge einer Verletzung. In diesem Fall kann der Coach einen anderen Feldspieler bestimmen bzw. den Ersatztorhüter einsetzen. um das Tor zu verteidigen.

VII. Wenn während eines Penaltyschusses oder des Penalty-Schiessens zur Ermittlung des Gewinners der Torrahmen aufgrund einer Abwehrbewegung oder irgendeiner Aktion des Torhüters aus seiner Verankerung gelöst oder verschoben wird, und der Puck die Torlinie überquert, wird das Tor anerkannt, ohne Videobeweis.

VIII. Wenn während eines Penaltyschusses oder des Penalty-Schiessens zur Ermittlung des Gewinners der Torrahmen aufgrund einer Abwehrbewegung oder irgendeiner Aktion des Torhüters aus seiner Verankerung gelöst oder verschoben wird, und der Puck die Torlinie nicht überquert, wird kein Tor anerkannt.

IX. Wenn ein Feldspieler während eines Penaltyschusses oder des Penalty-Schiessens zur Ermittlung des Gewinners den Torhüter durch irgendwelche Aktionen irritiert, gilt der Penaltyschuss als beendet und es wird kein Tor anerkannt.

X. Wenn ein Zuschauer den Penaltyschuss behindert, so dass entweder der Feldspieler keinen ordentlichen Torschuss ausführen kann oder der Torhüter

daran gehindert wird, sein Tor zu verteidigen, wird der Penaltyschuss wiederholt.

XI. Wenn ein Tor durch einen Penaltyschuss während eines Powerplays erzielt wird, bleibt der bestrafte Feldspieler auf der Strafbank.

XII. Während eines Penaltyschusses bleibt die Spielzeituhr bei der Zeit gestoppt, bei der das Spiel unterbrochen wurde. Die Uhr läuft nicht während der Ausführung des Penaltyschusses.

XIII. Wenn ein Team zu dem Zeitpunkt, an dem ein Penaltyschuss gegen sie ausgesprochen wird, ohne ausgerüsteten Torhüter spielt, muss es einen Feldspieler zum Torhüter ernennen und ihm die vollen Sonderrechte des Torhüters zugestehen. Der Feldspieler muss während des Schusses die selben Vorschriften wie ein regulärer Torhüter befolgen, allerdings ist er nicht verpflichtet die gesamte Ausrüstung zu tragen. Nach dem Schuss wird der Feldspieler wieder als solcher eingestuft. Diese Sachlage gilt nur im Fall eines Penaltyschusses.

SITUATION 1: Wenn einem Feldspieler der Stock bei der Ausführung eines Penaltyschusses bricht, bestehen vier mögliche Entscheidungen:

I. Wenn er ein Tor erzielt, während der Stock bricht, zählt das Tor.

II. Wenn er das Tor verfehlt, während der Stock bricht, gilt der Schuss als abgeschlossen

III. Wenn sein Stock bricht und danach erzielt er ein Tor, zählt das Tor nicht.

IV. Wenn er seinen Stock zu irgendeinem Zeitpunkt vor der Schussausführung zerbricht, gilt der Schuss als abgeschlossen

REGEL 179 – ZUGESPROCHENE TORE

I. Damit der Schiedsrichter einem Team ein Tor zusprechen kann, ohne dass der Puck ins Tor geht, muss der verteidigende Torhüter das Eis für einen zusätzlichen Feldspieler verlassen haben, bevor das Vergehen stattfand.

II. Ein Tor wird zugesprochen, wenn der Torhüter vom Eis genommen wurde und sich der Puck im dreidimensionalen Raum des Torraumes befindet und ein Feldspieler des verteidigenden Teams absichtlich:

   1. Auf den Puck fällt, ihn festhält oder den Puck unter seinen Körper zieht.
   2. Den Puck mit seinen Händen aufhebt.
   3. Den Puck mit seinen Händen bedeckt.

III. Ein Tor wird zugesprochen, wenn der Torhüter vom Eis genommen wurde und ein angreifender Feldspieler in einer Break-Away-Situation von hinten gefoult und ihm so eine klare Tormöglichkeit genommen wird

IV. Ein Tor wird zugesprochen, wenn der Torhüter vom Eis genommen wurde und ein Feldspieler seines Teams das Tor aus seiner regulären Position verschiebt, während ein Angreifender sich in einer Break-Away-Situation befindet.

V. Ein Tor wird zugesprochen, wenn der Torhüter vom Eis genommen wurde und ein Spieler oder Teamoffizieller seines Teams von der Spielerbank oder von irgendwo in der Arena regelwidrig ins Spiel eingreift und so einen angreifenden Feldspieler in einer Break-Away-Situation behindert.

VI. Ein Tor wird zugesprochen, wenn ein Torhüter vom Eis genommen wurde und ein Spieler oder Teamoffizieller von der Spielerbank oder Strafbank mit einem Stock oder einem anderen Gegenstand oder irgendeinem Körperteil die Bewegung des Pucks behindert, der über der Blauen Linie der gegnerischen Verteidigungszone ist.

SITUATION 1: Der Torhüter Team A wurde gegen einen zusätzlichen Feldspieler ausgewechselt. Nach einem Schuss trifft der Puck unter den Körper von A3, der im Torraum liegt. Unternimmt er keinen Versuch, den Puck abzudecken, auf ihn zu fallen oder den Puck unter seinen Körper zu raffen, jedoch bleibt der Puck eingeklemmt unter seinem Körper, wird kein Tor zugesprochen. Würde A3 den Puck jedoch absichtlich abdecken, würde Team B ein Tor zugesprochen.

REGEL 180 – ZUGESPROCHENE TORE - BLOCKIEREN DES TORES

I. Wenn ein Torhüter durch einen Feldspieler ersetzt wurde und ein Spieler dieses Teams irgendeinen Gegenstand vor seinem Tor liegen lässt und der Puck diesen Gegenstand berührt und damit den Puck daran hindert, die Torlinie zu überqueren, wird ein Tor zugesprochen.

II. Wenn ein Torhüter seinen Stock oder andere Ausrüstung oder andere Gegenstände vor sein Tor legt oder Schnee vor seinem Tor anhäuft, bevor er das Eis verlässt, und solche Hindernisse verhindern, dass der Puck ins Tor gelangt, wird ein Tor zugesprochen.

ABSCHNITT 12 – REGELN BETREFFEND DEN TORHÜTER

ÜBERSICHT – Dieser Abschnitt beinhaltet alle Regeln, welche die Torhüter betreffen. Jegliche Bezug zum "Torhüter" schliesst automatisch den "Ersatztorhüter" mit ein.

REGEL181 – AUFWÄRMEN DES TORHÜTERS

I. Jedem Torhüter, der nach Beginn des Spiels zum Einsatz kommt, ist ein Aufwärmen auf dem Spielfeld untersagt (Ausnahme siehe Regel 202 VII).

II. Mit "Torhüter" sind der Torhüter der Startaufstellung, der zu irgendeinem Zeitpunkt ins Spiel zurückkehrt, der Ersatztorhüter, ein dritter Torhüter oder ein Feldspieler, der sich als Torhüter umzieht und dessen Aufgabe übernimmt, gemeint.

REGEL 182 – TORHÜTER ALS KAPITÄN ODER ERSATZKAPITÄN

Ein Torhüter kann während des Spiels nicht Kapitän oder Ersatzkapitäns für sein Team sein.

REGEL 183 – SCHUTZ DES TORHÜTERS

I. Zu keiner Zeit darf ein gegnerischer Feldspieler Kontakt mit dem Torhüter verursachen. Das heisst, dass ein Torhüter nie dafür verantwortlich gemacht werden kann, ein Bodycheck zu erwarten. Kontakt, ob zufällig oder auf andere Weise, schliesst jede Berührung mit dem Stock oder Körper ein.

II. In jedem Fall, in welchem ein Feldspieler unnötig Kontakt mit dem gegnerischen Torhüter verursacht, wird eine Strafe ausgesprochen. Ein zufälliger Kontakt ist erlaubt, wenn der Torhüter ausserhalb seines Torraumes den Puck spielt, vorausgesetzt der angreifende Feldspieler hat sich sichtlich bemüht, den Kontakt zu minimieren oder zu vermeiden.

III. Wurde ein angreifender Feldspieler von einem Gegner derart gestossen, geschubst, gedrängt oder gefoult, dass er in Kontakt mit dem Torhüter kommt, wird ein solcher Kontakt nicht als ein von ihm herbeigeführter Kontakt gewertet, vorausgesetzt, der angreifende Feldspieler hat sich sichtlich bemüht, diesen Kontakt zu vermeiden.

IV. Einem angreifenden Feldspieler ist es nicht erlaubt, mit dem Stock nach dem Handschuh des Torhüters zu stossen, zu klopfen oder zu schlagen, nach dem der Torhüter den Puck hielt, egal, ob der Handschuh auf dem Eis oder in der Luft ist.

V. Ein angreifender Feldspieler darf den Stock des Torhüters nicht auf irgendeine Weise aus dessen Hand schlagen.

VI. Solange der Torhüter sein Stellungsspiel ausübt, gilt sein Stock als Teil seiner Ausrüstung und es darf deshalb nicht in dessen Stock eingehakt oder dessen Stock angehoben oder eine Aktion durchgeführt werden, die den Gebrauch seines Stocks einschränkt. Nutzt jedoch der Torhüter seinen Stock, um den Puck zu spielen, darf der Feldspieler seinen Stock gegen den Stock des Torhüters einsetzen.

VII. Einem Torhüter ausserhalb seines Torraums ist es nicht erlaubt, einen angreifenden Feldspieler zu behindern, der den Puck spielen oder einen Gegenspieler checken will.

REGEL 184 – TORHÜTER UND TORRAUM

ÜBERSICHT – Die Fähigkeit des Torhüters, sein Tor zu hüten, basiert darauf, sich frei in seinem Torraum bewegen zu dürfen. Obwohl es einem angreifenden Feldspieler erlaubt ist, durch den Torraum zu laufen, riskiert er damit eine Strafe oder die Annullierung eines Tores, wenn er das tut. Des Weiteren riskiert jeder angreifende Feldspieler bestraft zu werden oder ein Tor nicht gültig zu machen, wenn er einen Kontakt mit dem Torhüter verursacht, entweder direkt, oder, wenn er einen Gegenspieler gegen den Torhüter stösst.

I. Wenn ein angreifender Feldspieler eine Position im Torraum einnimmt, wird das Spiel unterbrochen und das folgende Anspiel erfolgt am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone.

II. Begeht ein angreifender Feldspieler ein Foul am Torhüter, egal, wo sich der Puck befand oder der Torhüter trotz des Fouls in der Lage war, sein Tor zu verteidigen, wird er bestraft.

III. Wenn sich ein Torhüter ausserhalb seines Torraums befindet und ein angreifender Feldspieler ihn daran hindert, in seinen Torraum zurückzukehren oder ihn davon abhält, das Tor ungehindert zu verteidigen, während ein Tor erzielt wird, ist das Tor nicht gültig und gegen den angreifenden Feldspieler wird eine Kleine Strafe wegen Behinderung ausgesprochen.

IV. Wenn ein angreifender Feldspieler im Torraum ist und zufällig Kontakt mit dem Torhüter herstellt und dabei den Torhüter davon abhält seine Position einnehmen zu können, während der Puck in das Tor gelangt, ist das Tor nicht gültig und es wird keine Strafe ausgesprochen

REGEL 185 – TORHÜTER UND TORRAUM – REGULÄRE TORE

I. Wenn ein angreifender Feldspieler zu dem Zeitpunkt, in welchem der Puck die Torlinie überquert, im Torraum steht und in keiner Weise den Torhüter daran hindert, eine Abwehr zu machen oder das Tor zu verteidigen, ist das Tor gültig.

II. Wird ein angreifender Feldspieler vom verteidigenden Feldspieler geschoben, gestossen oder gefoult, und so verursacht, dass er in den Torraum gelangt, während der Puck die Torlinie überquert, ist das Tor gültig, selbst wenn er den Torhüter berührt, ausser, der angreifende Feldspieler hatte genügend Zeit, den Torraum zu verlassen.

III. Versuchen ein angreifender Feldspieler und der Torhüter ausserhalb seines Torraumes Puckbesitz zu erreichen und es kommt dabei zu einem unbedeutenden Kontakt mit dem Torhüter, wird keine Strafe verhängt. Wird in dieser Situation ein Tor erzielt, ist das Tor gültig.

IV. Ein angreifender Feldspieler nimmt eine Position ausserhalb des Torraums direkt vor dem Torhüter ein und blockiert dessen Sicht, ohne ihn zu berühren. Wird ein Tor erzielt, ist das Tor gültig (ausser, es wird gegen Regel 150 III verstossen).

REGEL 186 – TORHÜTER UND TORRAUM – TOR NICHT GÜLTIG

I. Verursacht ein angreifender Feldspieler während des laufenden Spiels Kontakt am Torhüter in dessen Torraum, wird gegen ihn eine Kleine Strafe wegen Behinderung ausgesprochen. Wird in dieser Situation ein Tor erzielt, ist das Tor nicht gültig.

II. Ein angreifender Feldspieler, der während des laufenden Spiels absichtlich einen Kontakt mit dem Torhüter verursacht, erhält eine Kleine Strafe wegen Behinderung. Wenn in dieser Situation ein Tor erzielt wird, ist das Tor nicht gültig.

III. Wenn ein angreifender Feldspieler während des laufenden Spiels einen Gegenspieler auf eine Weise stösst, wodurch ein Kontakt zwischen dem Gegenspieler und seinem eigenen Torhüter entsteht, und in dieser Situation ein Tor erzielt wird, ist das Tor nicht gültig.

IV. Wenn ein angreifender Feldspieler seine Position im Torraum einnimmt und die Sicht des Torhüters versperrt, ohne diesen zu berühren, und ein Tor erzielt wird, ist das Tor nicht gültig.

V. Ein angreifender Feldspieler, der Kontakt mit dem Torhüter ausserhalb seines Torraumes verursacht, ausser es sei zufällig, erhält eine Kleine Strafe wegen Behinderung. Wenn in einer solchen Situation ein Tor erzielt wird, ist das Tor nicht gültig

REGEL 187 – TORHÜTERAUSRÜSTUNG – GENERELLES

Siehe auch IIHF Torhüter Messstandards (Goaltender Measurement Standards)

I. Sämtliche Schutzausrüstung muss komplett unter der Teamkleidung getragen werden, ausgenommen Handschuhe, Gesichtsmaske und Beinschoner des Torhüters.

II. Ein Antrag auf Vermessen der Beinschoner des Torhüters ist nur zulässig in der ersten oder zweiten Drittelpause oder nach dem dritten Drittel, wenn eine Verlängerung stattfindet.

III. Mit Ausnahme der Schlittschuhe und des Stocks muss die vom Torhüter getragene Ausrüstung ausschliesslich so konstruiert sein, um den Kopf und den Körper zu schützen. Sie darf keine besonderen Vorkehrungen oder Ergänzungen aufweisen, die dem Torhüter unzulässige Hilfe beim Verteidigen seines Tores geben oder ihn „vergrössern".

IV. Schürzenartige Vorrichtungen, welche sich ausserhalb der Hose über die Vorderseite der Oberschenkel erstrecken, sind verboten.

V. Graffitiähnliche Designs, Muster, Illustrationen, Zeichnungen oder Slogans, die ausfallend oder unanständig sind oder sich auf die Kultur, Rasse oder Religion beziehen, sind auf sämtlichen Ausrüstungsgegenständen nicht erlaubt.

VI. Der Schiedsrichter kann vom Torhüter verlangen, dass dieser jegliche persönlichen Ausrüstungsteile entfernt, falls diese als gefährlich angesehen werden. Sollten diese persönlichen Ausrüstungsteile schwierig zu entfernen sein, muss sie der Torhüter mit Klebeband umwickeln oder sie sicher unter dem Trikot tragen, sodass diese nicht mehr gefährlich sind. In einer solchen Situation muss der Torhüter das Eis verlassen, um die Ausrüstung in Ordnung zu stellen, und sein Team wird verwarnt.

VII. Für eine zweite Verletzung der Regel 187 VI wird gegen den fehlbaren Torhüter eine Disziplinarstrafe ausgesprochen

REGEL 188 – BLOCKERHANDSCHUH – TORHÜTER

I. Der Blockerhandschuh muss rechteckig sein.

II. Die Lasche, welche den Daumen und das Handgelenk schützt, muss am Blockerhandschuh befestigt sein und der Kontur des Daumens und des Handgelenks folgen.

III. Erhöhte Kanten sind auf keinem Teil des Blockerhandschuhs erlaubt.

REGEL 189 – BRUST- UND ARMSCHUTZ - TORHÜTER

I. Erhöhte Kanten an den Rändern oder an den Seiten des Brustschutzes, auf der Innen- oder Aussenseite der Arme oder über den Schultern, sind nicht erlaubt.

II. Schichtung von Material an den Ellbogen ist erlaubt, um den Schutz zu verbessern, jedoch nicht, um die Abwehrfläche zu vergrössern.

III. Der Schulterschutz muss der Kontur der Schulter des Torhüters folgen, ohne dass er die Schulterregion weder seitlich noch oberhalb der Schulter künstlich vergrössert, um mehr Abwehrfläche zu bieten.

IV. Die Schlüsselbeinprotektoren dürfen auf beiden Seiten nicht über die Schulter des Torhüters und sich nicht über die Achselhöhlen erstrecken. Einlagen zwischen den Schlüsselbeinprotektoren und der Brustpolsterung, welche die Schlüsselbeinprotektoren anheben, sind nicht erlaubt.

V. Falls der Schulter- oder Schulterkappenschutz über die Kontur der Schulter geschoben wird, wenn sich der Torhüter in seine Position in der Hocke begibt, gilt der Brustschutz als unzulässig.

REGEL 190 – GESICHTSMASKE – TORHÜTER

I. Jeder Torhüter muss zu jedem Zeitpunkt, während das Spiel läuft eine Gesichtsmaske tragen. Die Gesichtsmaske für Torhüter muss so hergestellt sein, dass kein Puck durch die Öffnungen durchdringen kann.

II. Die Torhüter der Alterskategorie Unter 18 müssen eine Gesichtsmaske tragen, die so hergestellt sein muss, dass sie weder vom Puck noch vom Stockblatt durchdrungen werden kann.

III. Einem Torhüter ist es erlaubt, eine Gesichtsmaske zu tragen, welche in Farbe und Design seiner Mitspieler abweicht.

IV. Der Ersatztorhüter ist nicht verpflichtet, seine Gesichtsmaske bzw. seinen Helm zu tragen, wenn er das Eis nach der Pause überquert, um zu der Spielerbank seines Teams zu gelangen.

REGEL 191 – KNIESCHUTZ – TORHÜTER

I. Der Knieschutz muss festgeschnallt sein und unter die Oberschenkelpolster der Hosen passen.

II. Laschen, welche über dem Knie an den Innenseiten der Beinschoner der Torhüter befestigt sind und nicht unter den Oberschenkelpolstern der Hose getragen werden, sind nicht erlaubt.

III. Die Knielasche ist das Polster, welches die Innenseite des Knies vom Eis trennt.

IV. Der Knieschutz muss mit einem fest angezogenen Riemen getragen werden, sodass er keinen Teil des "Five-Hole" (Öffnung zwischen den Oberschenkeln) verdeckt. Das Polster zwischen der Knielasche und dem inneren Knieschutz ist nicht von diesem Messstandard betroffen.

V. Mittelrollen (erhöhte Saumleisten) sind nicht erlaubt.

REGEL 192 – NACKEN- UND HALSSCHUTZ – TORHÜTER

I. Alle Torhüter unter 18 Jahren und jünger müssen einen Nacken- und Halsschutz tragen, egal an welchem Turnier sie teilnehmen.

REGEL 193 – BEINSCHONER – TORHÜTER

I. Zusatzteile irgendwelchen Materials vor den Schlittschuhen, welche den Raum zwischen den Beinschonern und dem Eis ausfüllen, sind nicht erlaubt.

II. Graffitiähnliche Designs, Muster, Illustrationen, Zeichnungen oder Slogans, die ausfallend oder unanständige sind oder sich auf die Kultur, Rasse oder Religion beziehen, sind nicht erlaubt. Die Beinschoner dürfen jedoch in jeder nicht fluoreszierenden Farbe getragen werden.

III. Zusatzteile, wie Flächen aus Hartplaste an irgendeinem Teil der Beinschoner sind nicht erlaubt.

REGEL 194 – HOSEN – TORHÜTER

I. Hosen für Torhüter werden von einem IIHF-Ausrüster nach den Vorgaben der IIHF-Richtlinien produziert. Diese dürfen in keiner Weise ohne Zustimmung eines Beauftragten des IIHF geändert werden.

II. Innere oder äussere Auspolsterung am Hosenbein oder an der Hüfte zum zusätzlichen Schutz sind nicht erlaubt (z. B. keine Erhöhungen, weder innen- noch aussenseitig).

III. Wenn ein Torhüter seine Überziehhose so locker trägt, dass sie es ihm ermöglicht, den Raum zwischen seinen Beinen zu schliessen, wenn er eine geduckte Haltung einnimmt, gelten als unzulässig.

IV. Der Oberschenkelschutz innerhalb der Hose muss der Kontur des Oberschenkels folgen. Flache Oberschenkelschützer sind nicht erlaubt.

REGEL 195 – SCHLITTSCHUHE – TORHÜTER

I. Schlittschuhe für Torhüter müssen an der Vorderseite jedes Schlittschuhs mit einer nicht fluoreszierenden Schutzschale versehen sein.

II. Die Kufe muss flach und darf nicht länger als der Schuh sein.

III. Jegliche Kufen, Verlängerungen oder "Kniffe", welche am Schlittschuh angebracht werden, um dem Torhüter zusätzlichen Kontakt zur Eisfläche zu gewähren, sind nicht erlaubt.

REGEL 196 – STOCK – TORHÜTER

Siehe auch Regel 39 - Klebeband

I. Ein Torhüterstock muss aus Holz oder aus einem anderen von der IIHF genehmigten Material hergestellt sein. Er darf keine vorspringenden Teile aufweisen und alle Kanten müssen abgeschrägt sein.

II. Der Schaft muss vom Stockende bis zum Blatt gerade sein.

III. Das Stockende eines Torhüterstocks muss einen Schutz haben. Wenn die Schutzkappe am Stockende eines metallenen Stocks entfernt wird oder abfällt, gilt der Stock als gefährliche Ausrüstung.

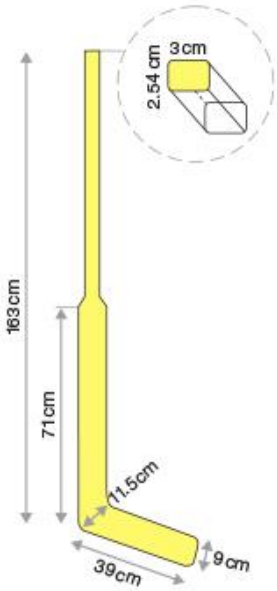
IV. Es ist verboten, einen hohlen Schaft mit Material zu füllen, um dessen Gewicht, Beschaffenheit oder Zweck zu verändern.

V. Nicht fluoreszierendes Klebeband beliebiger Farbe kann an jeder Stelle um den Stock gewickelt werden. Stöcke mit fluoreszierender Farbe sind nicht erlaubt.

VI. Die maximale Länge eines Schafts beträgt für einen Torhüterstock 163 cm vom Stockende bis zu der Ferse des Stockes; die maximale Breite beträgt 3 cm; die maximale Dicke beträgt 2.54 cm.

VII. Der Schaft besteht aus zwei Teilen. Der untere Teil (Verbreiterung am Schaft) darf bis zur Ferse nicht länger als 71 cm und nicht breiter als 9 cm sein. Beide Teile des Schaftes müssen gerade sein.

VIII. Die maximale Länge des Blattes beträgt 39 cm von der Ferse des Stockes bis zur Spitze des Blattes. Die Maximalhöhe beträgt 9 cm, ausser an der Ferse, wo die Höhe 11.5 cm betragen darf. Die maximale Krümmung des Blattes beträgt 1.5 cm.



REGEL 197 – TRIKOTS – TORHÜTER

I. Trikots für Torhüter werden von einem IIHF-Ausrüster nach den Vorgaben der IIHF-Richtlinien produziert. Diese dürfen in keiner Weise ohne Zustimmung eines Beauftragten des IIHF geändert werden.

II. Das Befestigen des Trikots am Handgelenk ist nicht erlaubt, wenn diese eine Spannung über das Ganze Trikot erzeugt und so zu einem Netzeffekt in den Achselhöhlen führt.

III. Weiteren Befestigungen und Zusätze am Trikot des Torhüters sind nicht erlaubt, falls diese irgendwo am Trikot einen Netzeffekt hervorrufen.

IV. Ein Trikot ist unzulässig, wenn durch dessen Länge der Raum zwischen den Beinen des Torhüters verdeckt wird.

V. Die Ärmel dürfen nicht über die Finger des Fang- und Blockerhandschuhs hinausreichen.

REGEL 198 – HALSSCHUTZ – TORHÜTER

I. Ein Torhüter darf einen Halsschutz am Kinn seiner Gesichtsmaske anbringen. Dieser muss aus einem Material hergestellt sein, welches keine Verletzungen hervorruft.

REGEL 199 – TEAMKLEIDUNG – TORHÜTER

I. Einem Torhüter ist es erlaubt, eine Gesichtsmaske zu tragen, welche in Farbe und im Design seiner Mitspieler abweicht.

II. Einem Torhüter ist es erlaubt, Schlittschuhe und Handschuhe zu tragen, welche in Farbe und Design seiner Mitspieler abweicht.

REGEL 200 – LAUFENDES SPIEL – TORHÜTER

I. Wird ein Torhüter während des laufenden Spiels von einem Puck an der Gesichtsmaske getroffen, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, falls nicht eine unmittelbare Torchance besteht.

II. Verliert ein Torhüter seine Gesichtsmaske während des laufenden Spiels und ist sein Team im Besitz des Pucks, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel sofort. Das folgende Anspiel wird am nächstgelegenen Anspielpunkt durchgeführt, wo sich der Puck befand, als das Spiel unterbrochen wurde.

III. Verliert ein Torhüter seine Gesichtsmaske während des laufenden Spiels und ist das gegnerische Team im Besitz des Pucks, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, falls keine unmittelbare Torchance besteht. Das folgende Anspiel erfolgt an einem der Anspielpunkte in der Verteidigungszone.

IV. Verliert ein Torhüter seine Gesichtsmaske während des laufenden Spiels und der Puck überquert die Torlinie, bevor der Pfiff des Schiedsrichters das Spiel unterbricht, ist das Tor gültig.

V. Trifft der Puck an die Gesichtsmaske des Torhüters und überquert die Torlinie, ist das Tor gültig.

REGEL 201 – WERFEN DES PUCKS NACH VORN – TORHÜTER

I. Wenn ein Torhüter den Puck in einem seiner Handschuhe hat und ihn vor sich auf das Eis legt und den Puck mit dem Stock, Schlittschuh oder einem anderen Teil seines Körpers oder seiner Ausrüstung vorwärts spielt, wird keine Strafe ausgesprochen.

II. Wenn ein Torhüter den Puck nach vorn wirft, und der Puck als erstes von einem Mitspieler gespielt wird, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und das folgende Anspiel wird am nächstgelegenen Anspielort in der Endzone des fehlbaren Teams durchgeführt, von wo der Wurf erfolgte.

III. Wenn ein Torhüter den Puck nach vorn wirft, und der Puck als erstes von einem Gegenspieler gespielt wird, läuft das Spiel weiter.

REGEL 202 – AUSWECHSELN DES TORHÜTERS

I. Begibt sich ein Torhüter während eines Unterbruchs aus irgendeinem Grund zur Spielerbank, muss er ausgewechselt werden, ausser, es ist ein Unterbruch wegen Team- oder TV-Time-Out. Er darf die Fortsetzung des Spiels nicht dadurch verzögern, um seine Ausrüstung anzupassen, zu berichtigen oder auszuwechseln.

II. Wenn ein Torhüter einen zerbrochenen Stock hat oder seinen Stock aus irgendeinem Grund wechseln möchte, muss er in seinem Torraum verbleiben und einen Mitspieler beauftragen diesen auszuwechseln.

III. Wenn ein Torhüterwechsel während eines Spielunterbruchs oder eines Time Outs erfolgt ist, darf der ausgewechselte Torhüter nicht ins Spiel zurückkehren, bis das Spiel wieder aufgenommen worden ist.

IV. Dem Torhüter auf dem Eis und dem Ersatztorhüter ist es erlaubt, sich während des laufenden Spiels wie Feldspieler auszuwechseln. Für einen solchen Wechsel gelten dieselben Regeln, wie für einen "fliegenden Wechsel".

V. Einem Ersatztorhüter oder einwechselnden Torhüter wird kein Aufwärmen gewährt (Ausnahme siehe Regel 202 VII).

VI. Wenn ein Torhüter verletzt wird oder erkrankt, muss er bereit sein, nach einer schnellen medizinischen Hilfe auf dem Eis das Spiel fortsetzen zu können. Sollte die Verletzung eine längere Verzögerung verursachen, muss der verletzte Torhüter das Spielfeld verlassen und ersetzt werden. Er darf jederzeit wieder zurückkehren.

VII. Wenn über die Dauer des Spiels beide Torhüter eines Teams spielunfähig werden, ist es einem Feldspieler von der Spielerbank erlaubt, sich umzuziehen und als Torhüter zu spielen. Er hat zehn Minuten Zeit, sich umzuziehen und für das Spiel bereit zu sein. Sollte er vor Ablauf der zehn Minuten bereit sein, darf er den Rest der Zeit zum Aufwärmen auf dem Eis verwenden.

VIII. Wenn die in Regel 202 VII beschriebene Situation eintritt, ist es keinem der regulären Torhüter erlaubt, wieder ins Spiel zurückzukehren.

IX. Wenn an einem Turnier des IIHF, an welchem drei Torhüter registriert sind, einer der beiden Torhüter auf dem Spielbericht spielunfähig wird, kommt die entsprechende IIHF- Verordnung zur Anwendung.

REGEL 203 – UNKORREKTER WECHSEL – TORHÜTER

DEFINITION: Ein Feldspieler, der auf das Eis kommt, um den Torhüter zu ersetzen, muss warten, bis der Torhüter innerhalb der 1.5 m-Zone an seiner Spielerbank ist.

I. Läuft ein Torhüter zu seiner Spielerbank, um sich für einen zusätzlichen Feldspieler auswechseln zu lassen, dieser Wechsel aber zu früh erfolgt, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, sobald das fehlbare Team in Puckbesitz gelangt.

II. Wird das Spiel in der Angriffshälfte unterbrochen, findet das darauffolgende Anspiel am Anspielpunkt in der Mitte statt.

III. Wird das Spiel in der Verteidigungshälfte unterbrochen, findet das darauffolgende Anspielt am nächstgelegenen Anspielpunkt in jener Zone statt, wo das Spiel unterbrochen wurde, ohne dass dem fehlbaren Team ein räumlicher Vorteil zugestanden wird.

REGEL 204 – ANSPIELE – TORHÜTER

I. Ein Torhüter darf nicht an einem Anspiel teilnehmen.

REGEL 205 – ICING UND TORHÜTER

I. Wenn ein Torhüter seinen Torraum verlässt oder ein Torhüter, der sich ausserhalb seines Torraums befindet, sich in Richtung des Pucks bewegt, während Icing gegen das andere Team angezeigt ist, wird das Icing annulliert, selbst dann, wenn er in seinen Torraum zurückweicht.

II. Befindet sich ein Torhüter ausserhalb seines Torraums, während Icing gegen das andere Team angezeigt ist, bleibt die Icing-Situation bestehen, wenn er umgehend in seinen Torraum zurückweicht.

III. Unternimmt ein Torhüter keinen Versuch, um gem. 205 II umgehend in seinen Torraum zurückzuweichen, wird das Icing annulliert.

IV. Wenn sich ein Torhüter zu seiner Spielerbank begibt, während ein Icing gegen das andere Team angezeigt ist, wird auf Icing entschieden, falls er keinen Versuch unternimmt, den Puck zu spielen und entweder seinen Weg zur Spielerbank fortsetzt oder auf direktem Weg in seinen Torraum zurückkehrt ohne zu versuchen, den Puck zu spielen.

V. Wenn der Torhüter in Fall 205 IV den Puck spielt oder versucht den Puck zu spielen, wird das Icing annulliert.

REGEL 206 – TEAM-TIME-OUT UND DER TORHÜTER

I. Im Verlaufe eines Spieles darf sich ein Torhüter nur während einem Team- oder TV-Time-Out zu seiner Spielerbank zu begeben.

REGEL 207 – STRAFEN GEGEN DEN TORHÜTER – ÜBERSICHT

I. Ein Torhüter, der einen angreifenden Feldspieler foult, erhält eine Kleine Strafe.

II. Ein Torhüter verbüsst niemals eine Strafe oder Strafen auf der Strafbank, die ihm oder seinem Team auferlegt wurden.

III. Alle zusätzlichen Strafen, die während desselben Spielunterbruchs gegen einen Torhüter verhängt werden, müssen von einem Feldspieler seines Teams, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Eis befand, abgesessen werden (vorausgesetzt, dieser Feldspieler hat nicht selbst Strafen zu verbüssen).

IV. Ein Feldspieler, der eine Strafe für einen Torhüter verbüsst, muss zum Zeitpunkt des Unterbruchs, in welchem die Strafe ausgesprochen wurde, auf dem Eis gewesen sein.

V. Wird eine erste Disziplinarstrafe gegen einen Torhüter verhängt, spielt dieser weiter. Diese Strafe muss von einem Mitspieler verbüsst werden, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Eis befand (vorausgesetzt, dieser Feldspieler hat nicht selbst Strafen zu verbüssen).

VI. Ein Torhüter, der eine zweite Disziplinarstrafe in demselben Spiel erhält (die eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe zur Folge hat), muss das Eis verlassen und wird durch den Ersatztorhüter ersetzt.

VII. Für Grosse Strafen, Spieldauer-Disziplinarstrafen und Matchstrafen wird der Torhüter selbst des Spielfeldes verwiesen.

VIII. Für den Fall, dass gegen den Torhüter eine Grosse Strafe oder eine

Matchstrafe ausgesprochen wird, muss die 5-Minuten-Strafe von einem Feldspieler verbüsst werden, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Eis befand (vorausgesetzt, dieser Feldspieler hat nicht selbst Strafen zu verbüssen).

IX. In jedem Fall muss zuerst der Ersatztorhüter zum Einsatz kommen, wenn ein Torhüter des Spielfeldes verwiesen wurde, bevor sich ein Spieler als Torhüter umziehen darf.

X. Werden in demselben Unterbuch mehr als eine Kleine oder Grosse Strafe gegen einen Torhüter verhängt, verbüsst ein vom Coach über den Kapitän bestimmter Feldspieler, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Eis befand, alle Strafen (vorausgesetzt, er hat nicht selbst Strafen zu verbüssen).

XI. Werden in demselben Unterbruch eine Kleine Strafe und eine Disziplinarstrafe gegen den Torhüter verhängt, wird die Kleine Strafe von einem Spieler verbüsst, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Eis befand und die vollen 12 Minuten von einem zweiten Feldspieler, der sich zum Zeitpunkt des Spielunterbruchs auf dem Eis befand. Beide Spieler werden vom Coach über den Kapitän bestimmt.

SITUATION 1: Gegen einen Torhüter wurde eine Disziplinarstrafe verhängt. Während ein Feldspieler diese Strafe für den Torhüter absitzt, wird gegen den Torhüter eine zweite Disziplinarstrafe ausgesprochen. Das hat zur Folge, dass der Torhüter vom Spiel ausgeschlossen wird, weil die zweite Disziplinarstrafe zur automatischen Spieldauer-Disziplinarstrafe wird. Der Feldspieler, der die Disziplinarstrafe absitzt, darf die Strafbank verlassen.

SITUATION 2: Wird gegen einen Torhüter auf der Spielerbank irgendwann im Spiel eine Strafe verhängt, muss diese von einem Feldspieler abgesessen werden, der zum Zeitpunkt des Spielunterbruchs auf dem Eis war. Dieser Feldspieler wird vom Coach oder einem Teamoffiziellen über den Kapitän benannt.

REGEL 208 – STRAFEN GEGEN DER TORHÜTER – BESCHREIBUNG

I. Ein Torhüter unterliegt allen Strafen, welche beschrieben sind in Abschnitt 10 – Beschreibung von Strafen im Spiel. Zusätzlich gibt es spezifische Regeln zu seiner Position auf dem Eis, seiner Ausrüstung und seiner Rolle im Spiel, die im Folgenden dargestellt werden.

REGEL 209 – ÜBER DER ROTEN MITTELLINE – TORHÜTER

DEFINITION: Einem Torhüter ist es nicht erlaubt, zu irgendeinem Zeitpunkt jenseits der Roten Mittellinie am laufenden Spiel teilzunehmen.

I. Für einen Verstoss gegen diese Regel wird eine Kleine Strafe ausgesprochen.

II. Beide Schlittschuhe müssen sich über der Roten Mittellinie befinden, um eine Strafe aussprechen zu können.

III. Ein Torhüter, der am Torjubel in der Angriffshälfte teilnimmt, erhält eine Kleine Strafe.

IV. Die Regeln für Faustkampf gehen dieser vor, wenn der Torhüter die Rote Mittellinie überquert, um an einer Konfrontation teilzunehmen.

REGEL 210 – GEBROCHENER STOCK – TORHÜTER

Siehe auch Regel 120-III (Gebrochener Stock – Spielen mit Ersatz) und 128-V (Gefährliche Ausrüstung)

DEFINITION: Ein Stock, der nicht vollkommen intakt ist, ein zerbrochenes Blatt oder einen zerbrochenen Schaft aufweist oder nicht mehr ganz ist, wird als gebrochener Stock bezeichnet und ist daher unzulässig.

I. Ein Torhüter muss einen gebrochenen Stock sofort fallen lassen. Wenn er mit einem zerbrochenen Stock am laufenden Spiel teilnimmt, erhält er eine Kleine Strafe.

II. Einem Torhüter, dessen Stock gebrochen ist, ist es nicht erlaubt, einen Stock zu erhalten, der ihm entweder von der Spielerbank oder einem Zuschauer zugeworfen wird. Er darf einen Stock von einem Mitspieler benutzen, vorausgesetzt, er wird ihm von Hand zu Hand überreicht. Ein Mitspieler, welcher ihm einen Stock zuwirft, zuschleudert, zuschiebt oder zuschiesst, erhält eine Kleine Strafe.

III. Ein Torhüter, der während eines Spielunterbruchs zu seiner Spielerbank läuft, um seinen Stock auszuwechseln und anschliessend in seinen Torraum zurückkehrt, erhält eine Kleine Strafe. Wird er hingegen ersetzt, bis das Spiel wiederaufgenommen wurde, wird keine Strafe ausgesprochen.

IV. Einem Torhüter ist es erlaubt, während des laufenden Spiels zur Spielerbank zu laufen und seinen Stock zu wechseln.

V. Zu keinem Zeitpunkt ist es dem Torhüter erlaubt, den Stock eines Gegenspielers zu ergreifen: (1) von einem Gegenspieler auf dem Eis, der entweder den Stock hält oder ihn fallen gelassen hat; (2) von einem Gegenspieler, der auf seiner Spielerbank ist; (3) aus dem Stockständer der gegnerischen Spielerbank. Jeder Verstoss gegen diese Regel wird mit einer Kleinen Strafe bestraft.

VI. Wenn ein Torhüter, dessen Stock gebrochen ist, während des laufenden Spiels einen Stock von einem Mitspieler von der Strafbank erhält, wird gegen den Torhüter, der den Stock annimmt, eine Kleine Strafe ausgesprochen.

VII. Einem Torhüter ist es erlaubt, einen Spielerstock zu benutzen.

VIII. Einem Torhüter ist es nicht erlaubt, gleichzeitig mehr als einen Stock zu benutzen.

REGEL 211 - GEFÄHRLICHE AUSRÜSTUNG – TORHÜTER

DEFINITION: Die Ausrüstung eines Torhüters muss den Sicherheitsstandards entsprechen, von annehmbarer Qualität sein und einen gebrauchsfähigen Zustand haben, sowie vollständig unter der Teamkleidung getragen werden (mit Ausnahme von Handschuhen, Gesichtsmaske und Beinschonern).

I. Das Team eines Torhüters, der am laufenden Spiel mit unzulässiger Ausrüstung teilnimmt, wird vom Schiedsrichter zuerst verwarnt. Versäumt es der Torhüter, nach der Verwarnung die Ausrüstung anzupassen, zu ersetzen oder sicher zu machen, wie vom Schiedsrichter angeordnet, wird bei weiterem Verstoss gegen diese Regel gegen jeden Spieler diese Teams eine Disziplinarstrafe ausgesprochen.

II. Wird die Ausrüstung eines Torhüters in einer Drittelpause vermessen und wird für illegal erachtet, wird gegen ihn eine Kleine Strafe verhängt. Irgendein Feldspieler seines Teams verbüsst diese Strafe.

REGELN 212-217 – SPIELVERZÖGERUNG – TORHÜTER

DEFINITION: Eine absichtliche oder zufällige Aktion, welche das Spiel verzögert, einen Unterbruch erzwingt oder die Fortsetzung des Spiels verhindert.

REGEL 212 – SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – RICHTIGSTELLUNG DER AUSRÜSTUNG

I. Ein Torhüter, der ein laufendes Spiel unterbricht oder den Start oder die Fortsetzung des Spiels verzögert, weil er seine Ausrüstung repariert oder berichtigt, erhält eine Kleine Strafe.

REGEL 213 – SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – VERSCHIEBEN DES TORES

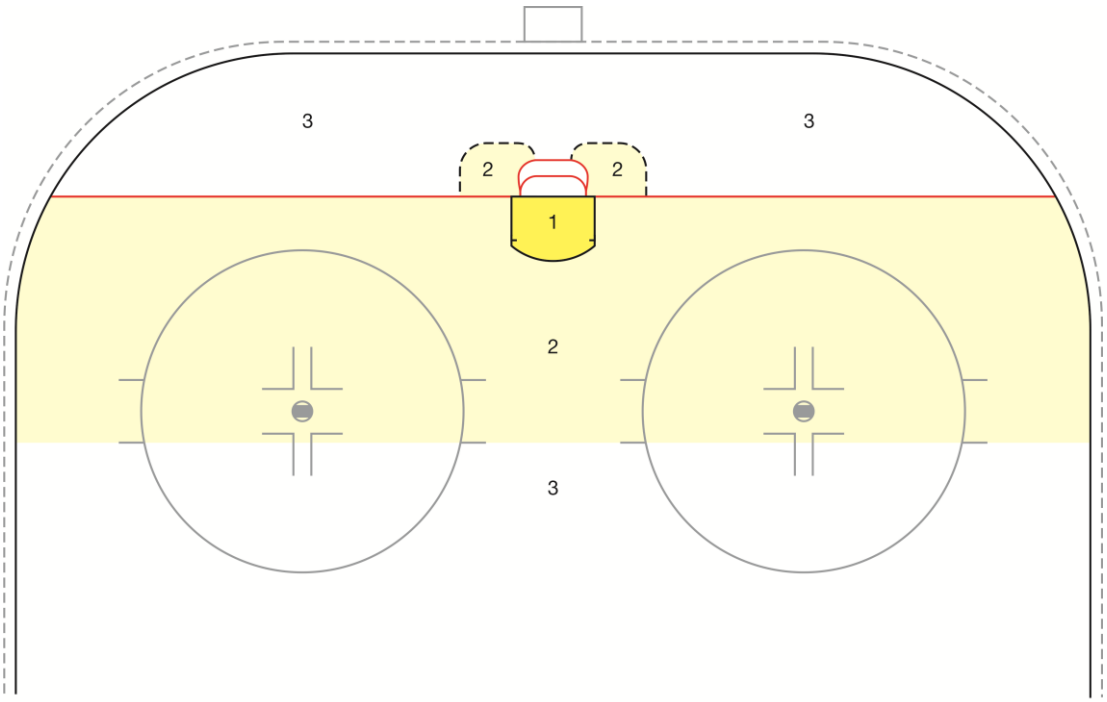
I. Ein Torhüter, der das Tor absichtlich aus seiner regulären Position verschiebt, erhält eine Kleine Strafe.

II. Verschiebt ein Torhüter während der letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder zu irgendeinem Zeitpunkt während der Verlängerung das Tor aus seiner regulären Position, wird dem gegnerischen Team ein Penaltyschuss zugesprochen.

III. Verschiebt ein Torhüter während eines Penaltyschusses oder während dem Penalty-Schiessen zur Ermittlung eines Gewinners das Tor aus seiner regulären Position, wird ein Tor zugesprochen, ausser Regel 178 VII oder 178 VIII findet Anwendung.

REGEL 214 – SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – BLOCKIEREN DES PUCKS ENTLANG DER BANDE

I. Ein Torhüter, der den Puck mit seinem Stock, seinen Schlittschuhen oder seinem Körper entlang der Bande hält oder spielt, sodass daraus ein Spielunterbruch entsteht, erhält eine Kleine Strafe, selbst wenn er gecheckt wird.



1	Torkreis
2	Dem Torhüter ist in dieser Zone das Blockieren des Pucks nur erlaubt, wenn er unter Druck ist und den Puck mit seinem Stock nicht spielen kann.
3	Dem Torhüter ist es nicht erlaubt, den Puck zu blockieren.

REGEL 215 – SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHES ZUR SPIELERBANK LAUFEN

I. Ein Torhüter, der während eines Spielunterbruchs, bei welchem es sich weder um eine TV-Time-Out noch um ein Team-Time-Out handelt, zu seiner Spielerbank fährt, erhält eine Kleine Strafe, ausser, er lässt sich auswechseln.

SITUATION 1: Begibt sich ein Torhüter zu seiner Spielerbank, um ein Tor zu bejubeln, muss er ausgewechselt werden oder es wird eine Kleine Strafe gegen ihn wegen Spielverzögerung verhängt.

SITUATION 2: Während eine Strafe angezeigt wird, läuft der Torhüter zu seiner Spielerbank, um sich gegen einen zusätzlichen Feldspieler auswechseln zu lassen. Bevor er sie erreicht, wird das Spiel unterbrochen. Läuft er nach dem Abpfiff weiter zu seiner Spielerbank, spricht der Schiedsrichter für diesen Verstoss eine Verwarnung aus. Wiederholt sich der Verstoss, wird gegen den Torhüter eine Kleine Strafe wegen Spielverzögerung verhängt

REGEL 216 – SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – ABNEHMEN DER GESICHTSMASKE

I. Ein Torhüter, der während des laufenden Spiels absichtlich seine Gesichtsmaske abnimmt, um einen Spielunterbruch herbeizuführen, erhält eine Kleine Strafe.

REGEL 217 – SPIELVERZÖGERUNG TORHÜTER – SCHIESSEN ODER WERFEN DES PUCKS AUS DEM SPIELFELD

I. Gegen einen Torhüter, der während des laufenden Spiels innerhalb seiner Verteidigungszone den Puck direkt herausschiesst, -wirf oder –schlägt, ohne abgelenkt worden zu sein, wird eine Kleine Strafe ausgesprochen. Der entscheidende Faktor ist die Position des Pucks im Moment, wenn er gespielt wird.

II. Ein Torhüter erhält keine Strafe, wenn er den Puck infolge einer Abwehr über das Schutzglas ablenkt. Wenn er jedoch eine Abwehr vollzieht und in der gleichen Bewegung den Puck aus dem Spielfeld schlägt oder stösst, erhält er eine Kleine Strafe.

III. Schiesst der Torhüter während des laufenden Spiels oder im Spielunterbruch den Puck von irgendwo absichtlich aus dem Spielfeld, wird gegen ihn eine Kleine Strafe ausgesprochen.

REGEL 218 – PUCK AUFS TORNETZ LEGEN – TORHÜTER

DEFINITION: Einem Torhüter ist es nicht erlaubt, den Puck auf das obere Tornetz oder auf die Rückseite des Tornetzes zu legen, um so einen Unterbruch herbeizuführen.

I. Ein Torhüter, der den Puck auf das obere Tornetz oder auf die Rückseite des Tornetzes legt, um so einen Unterbruch herbeizuführen, erhält eine Kleine Strafe.

II. Wenn der Puck auf dem Tornetz landet, ist es dem Torhüter erlaubt, den Puck mit seinem Handschuh zu blockieren, damit ein Gegenspieler den Puck nicht spielen kann.

REGEL 219 – FAUSTKAMPF – TORHÜTER

DEFINITION: Ein Torhüter der mehrfach auf einen Gegenspieler einschlägt, sei es im laufenden Spiel, nach einem Abpfiff oder irgendwann im Spiel während einer ausgedehnten Konfrontation zwischen Spielern.

I. Ein Torhüter, der seinen Blockerhandschuh dazu benutzt, einen Gegenspieler gegen den Kopf, Halsbereich oder in das Gesicht zu schlagen, erhält eine Matchstrafe.

II. Ein Torhüter, der seinen Fang- und seinen Blockerhandschuh auszieht, um sich an einer Auseinandersetzung zu beteiligen, erhält eine Disziplinarstrafe zusätzlich zu allen anderen Strafen.

III. Ein Torhüter, der einen Faustkampf beginnt, erhält eine Matchstrafe.

REGEL 220 – BLOCKIEREN DES PUCKS IM TORRAUM – TORHÜTER

DEFINITION: Einem Torhüter ist es erlaubt, den Puck in seinem Torraum zu blockieren, solange er von einem Gegenspieler bedrängt wird. Falls von keinem Gegenspieler Druck ausgeübt wird und der Torhüter genügend Zeit hat, den Puck sicher zu einem Mitspieler zu spielen, muss er dies tun.

I. Ein Torhüter, der den Puck länger als drei Sekunden festhält, erhält eine Kleine Strafe, ausser, er wird von einem Gegenspieler bedrängt.

II. Ein Torhüter, der nicht von einem Gegenspieler bedrängt wird und den Puck absichtlich in seinen Beinschonern, seinem Körper oder seiner Ausrüstung

verschwinden lässt, um einen Unterbruch herbeizuführen, erhält eine Kleine Strafe.

REGEL 221 – BLOCKIEREN DES PUCKS AUSSERHALB DES TORRAUMES – TORHÜTER

DEFINITION: Einem Torhüter ist es in bestimmten Situationen nicht erlaubt, ausserhalb seines Torraums auf den Puck zu fallen, um einen Unterbruch herbeizuführen.

I. Befindet sich der Torhüter ausserhalb seines Torraums und ist der Puck hinter der Torlinie (nicht zwischen den Pfosten) oder jenseits der Hash-Marks, und fällt der Torhüter in einer solchen Situation auf den Puck oder deckt ihn mit seinem Körper oder einen Teil seines Körpers ab oder klemmt ihn an der Bande, erhält der Torhüter eine Kleine Strafe, egal, ob er von einem Gegenspieler bedrängt wurde oder nicht.

II. Ein Torhüter, der zwischen der Torlinie und den Hash-Marks auf den Puck fällt oder den Puck mit seinem Körper abdeckt, erhält eine Kleine Strafe, ausser, er wird von einem Gegenspieler bedrängt und kann deshalb den Puck nicht sicher spielen.

REGEL 222 – BLOCKIEREN DES TORES ODER ANHÄUFUNG VON SCHNEE – TORHÜTER

DEFINITION: Einem Torhüter ist es nicht erlaubt, seinen Stock oder andere Ausrüstung oder andere Gegenstände vor sein Tor zu legen oder Schnee vor seinem Tor anzuhäufen, um so zu verhindern, dass der Puck ins Tor gelangt. Es liegt in seiner Verantwortung, seinen Torraum frei von Hindernissen zu halten.

I. Ein Torhüter erhält eine Kleine Strafe, wenn er seinen Stock oder andere Ausrüstung oder andere Gegenstände vor sein Tor legt oder Schnee vor seinem Tor anhäuft, und diese Hindernisse verhindern, dass der Puck ins Tor gelangt, während er auf dem Eis ist.

II. Ein Tor wird zugesprochen, wenn ein Torhüter seinen Stock oder andere Ausrüstungsgegenstände oder Schneehaufen oder weitere Objekte vor seinem Tor belässt und eines dieser Hindernisse den Puck davon abhält, in das Tor zu gelangen, während der Torhüter ausserhalb der Eisfläche ist.

REGEL 223 – VERLASSEN DES TORRAUMES WÄHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG – TORHÜTER

DEFINITION: Ein Torhüter muss während einer Konfrontation zwischen Spielern in seinem Torraum bleiben, ausser, die Konfrontation verlagert sich in seinen Torraum.

I. Ein Torhüter, der die unmittelbare Umgebung seines Torraums verlässt, um irgendwie an einer Konfrontation teilzunehmen, erhält eine Kleine Strafe.

II. Ein Torhüter, der sich ausserhalb seines Torraums befindet (z. B. weil er den Puck hinter dem Tor spielt oder sich zu seiner Spielerbank begibt) und in eine Konfrontation zwischen Spielern gerät, wird nicht wegen Verlassen des Torraums bestraft, aber er kann für sämtliche Aktionen während der Konfrontation bestraft werden.

III. Passiert die Konfrontation zwischen Spielern in seinem Torraum, **muss** der Torhüter seinen Torraum verlassen, ohne bestraft zu werden, wenn er das tut. Zusätzlich muss er in eine Ecke oder einen anderen Bereich in seiner Verteidigungszone nahe dem Torraum laufen, die frei von Konfrontation ist,

wenn er von einem Spieloffiziellen dazu aufgefordert wird.

SITUATION 1: Verlässt ein Torhüter während einer Auseinandersetzung die Umgebung seines Torraums und tritt er als erster in einen Kampf ein, wird ihm eine Kleine Strafe auferlegt (für Verlassen des Torraums) und eine Spieldauer-Disziplinarstrafe (dafür, dass er dritter Beteiligter der Auseinandersetzung wird).

SITUATION 2: Begibt sich der Torhüter während einer Konfrontation in der (gegenüberliegenden) Angriffszone zu seiner Spielerbank innerhalb seiner Hälfte des Spielfelds, erhält er eine Kleine Strafe

REGEL 224 – ZU VIELE SPIELER AUF DEM EIS – TORHÜTER

DEFINITION: Einem Torhüter ist es während des Verlassens der Eisfläche nicht erlaubt, den Puck zu spielen oder Kontakt mit einem Gegenspieler zu verursachen, falls der einwechselnde Spieler bereits auf dem Eis ist.

I. Alle Regeln für zu viele Spieler auf dem Eis gelten sowohl für Feldspieler als auch für Torhüter (siehe Regel 166).

II. Zu keinem Zeitpunkt während laufenden Spiels ist es einem Team erlaubt, zwei Torhüter auf dem Eis zu haben, ausser für die Zeitspanne, die benötigt wird, um beide Torhüter "fliegend" gegeneinander wechseln zu lassen.

REGEL 225 – PENALTYSCHÜSSE – FOULS DURCH DEN TORHÜTERS

I. Begeht der Torhüter an einen angreifenden Feldspieler in einer Break-Away-Situation ein Foul, spricht der Schiedsrichter dem gegnerischen Team einen Penaltyschuss zu, egal, ob das Foul von hinten erfolgte oder nicht.

II. Verschiebt der Torhüter absichtlich den Torrahmen aus seiner regulären Position während der letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder zu irgendeinem Zeitpunkt in der Verlängerung, wird dem gegnerischen Team ein Penaltyschuss zugesprochen.

III. Verschiebt der Torhüter absichtlich den Torrahmen aus seiner regulären Position, während sich ein angreifender Feldspieler in einer Break-Away-Situation befindet, spricht der Schiedsrichter dem angreifenden Team einen Penaltyschuss zu.

IV. Greift der Ersatztorhüter auf unerlaubte Weise ins Spiel ein und behindert dabei einen angreifenden Spieler in einer Break-Away-Situation, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und spricht dem angreifenden Team einen Penaltyschuss zu. Erzielt der Feldspieler ein Tor, bevor der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, ist das Tor gültig und der Penaltyschuss wird aufgehoben.

V. Nimmt der Torhüter seine Gesichtsmaske ab, wenn ein angreifender Feldspieler in einer Break-Away-Situation ist, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und spricht dem Gegenspieler einen Penaltyschuss zu.

REGEL 226 – ZUGESPROCHENE TORE – FOULS DURCH DEN TORHÜTER

Siehe auch Regel 177V

I. Bewegt oder verschiebt der Torhüter während eines Penaltyschusses den Torrahmen, wird ein Tor zugesprochen, ausser, die Regeln schreiben etwas Anderes vor (siehe Regeln 178 VII und 178 VIII).

II. Nimmt der Torhüter während eines Penaltyschusses seine Gesichtsmaske ab, wird ein Tor zugesprochen.

III. Wirft der Torhüter während des Penaltyschusses seinen Stock nach dem Puck oder Puckführer, wird ein Tor zugesprochen.

ANHANG 1 – STRAFEN AUF DER STRAFZEITUHR SPEZIFISCHE SITUATIONEN

ERZIELTE TORE GEGEN EIN TEAM IN UNTERZAHL

1. Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B11	2‘
3:30	A9	2‘		
4:00			B Tor	

Um 3:00 Teams spielen 4 : 4

Um 3:30 Teams spielen 3 : 4

A9 kommt um 4:00 zurück

2. Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00			B11	2‘
3:30	A6	2‘		
4:00	A9	2‘		
4:30			B Tor	

A6 kommt um 4:30 zurück

3. Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B11	2‘
3:30	A9	5‘ + SPD		
4:00			B Tor	

Um 3:00 Teams spielen 4 : 4

Um 3:30 Teams spielen 3 : 4

A9 wird vom Spiel ausgeschlossen,

Team A muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken der die 5-Minuten Strafe von A9 verbüsst

Kein Spieler kommt um 4:00 zurück.

4 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	5‘ + SPD	B11	2‘
3:30	A9	2‘		
4:00			B Tor	

Um 3:00 Teams spielen 4 : 4

A6 wird vom Spiel ausgeschlossen

Team A muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken der die 5-Minuten Strafe von A6 verbüsst

Um 3:30 Teams spielen 3 : 4

A9 kommt um 4:00 zurück

5 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	5‘ + SPD	B11	2‘
3:00	A9	2‘		
4:00			B Tor	

Um 3:00 Teams spielen 4 : 5

A6 wird vom Spiel ausgeschlossen

Team A muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken der die 5-Minuten Strafe von A6 verbüsst

Kein Spieler kommt um 4:00 zurück

6 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
4:00	A6	2‘ + 5‘ + SPD		‘
8:00	A9	2‘		
9:15			B Tor	

A6 wird vom Spiel ausgeschlossen

Team A muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken der die 5-Minuten Strafe von A6 verbüsst

A9 kommt um 9:15 auf das Eis zurück da die Kleine Strafe von A9 auf der Uhr am weitesten gelaufen ist.

7 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
4:00	A6	2‘ + 5‘ + SPD		
9:10	A9	2‘		
9:15			B Tor	

A6 wird vom Spiel ausgeschlossen

Team A muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken der die 5-Minuten Strafe von A6 verbüsst

Der Ersatzspieler für A6 kommt um 9:15 aufgrund des Tores auf das Eis zurück da seine Kleine Strafe auf der Uhr am weitesten abgelaufen ist.

8 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A7	5‘ + SPD		
3:10	A11	5‘ + SPD		
4:00	A12	2‘		
4:30			B Tor	

A7 und A11 werden vom Spiel ausgeschlossen

Team A muss zwei Ersatzspieler auf die Strafbank schicken welche die 5-Minuten Strafe von A7 und A11 verbüssen

Kein Spieler kommt nach dem Tor auf das Eis zurück da die Strafe von A12 noch nicht zu laufen begonnen hat.

9 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
10:00	A4	2‘		
10:30	A7	2‘		
11:00	A9	2‘	B8	2‘
12:10			B Tor	

Um 11:00 spielen die Teams 3 : 5 da die Kleinen Strafen gegen A9 und B8 sich gegenseitig aufheben.

A4 kommt um 12:00 auf das Eis zurück und die Teams spielen 4 gegen 5 und die einzige auf der Spielzeituhr angezeigte Strafe ist die Kleine Strafe von A7

A7 kommt um 12:10 zurück

10 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A9	5‘ + SPD		
3:30	A6	2‘	B11	2‘ + 2‘
4:30			B Tor	

A9 ist vom Spiel ausgeschlossen

Team A muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken der die Grosse Strafe von A 9 verbüssen muss.

Um 3:30 spielen die Teams 4 : 4

Um 3:30 hebt sich die Kleiner Strafe von A6 mit einer der beiden Kleinen Strafen vom B11 auf

Team B muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken der die zweite Kleine Strafen gegen B11 verbüsst

Kein Spieler kommt um 4:30 zurück

B11 kehrt in der ersten Unterbrechung nach 7:30 zurück

11 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	5‘ + SPD		
3:30	A9	2‘	B11	5‘ + SPD
4:00			B Tor	

A6 und B11 werden vom Spiel ausgeschlossen

Team A und Team B muss je einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken welche die gegen A6 und B11 verhängten grossen Strafen verbüssen müssen.

Um 3.30 spielen die Teams spielen 3 : 4

Die Kleine Strafe gegen A9 wird nicht gegen die Grosse Strafe von B11 gekürzt.

A9 kommt um 4:00 zurück

12 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
12:00	A7	2‘ + 2‘	B3	2‘
13:15	A9	2‘		
13:30			B Tor	

Um 12:00 muss Team A einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, der eine gegen A7 verhängte Kleine Strafe verbüssen muss.

Eine Kleine Strafe gegen A7 wird mit einer Kleinen Strafe gegen B2 gekürzt.

Der Ersatzspieler für A7 kommt nach dem um 13:30 erzielten Tor durch Team B zurück

A7 kommt in der ersten Unterbrechung nach 15:30 zurück.

13 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:30	A7	2‘		
3:30			B11	2‘
3:30			B14	5‘ + SPD
3:30			B19	2‘
4:00	A Tor			

B14 ist vom Spiel ausgeschlossen

Team B muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken der die Grosse Strafe von B14 verbüssen muss

Um 3:30 spielen die Teams 5 gegen 3, da die Kleine Strafe gegen A7 mit der Kleinen Strafe gegen B11 oder B19 (Entscheidung des Kapitäns) gekürzt wird.

Bei 04:00 kommt entweder B11 oder B19 zurück

14 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	5‘ + SPD		
3:30	A9	2‘	B11	2‘
4:00			B Tor	

A6 wird vom Spiel ausgeschlossen

Team A muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, der die gegen A6 verhängte Grosse Strafe verbüssen muss

Um 3:30 spielen die Teams 4 gegen 5

Die Kleine Strafe gegen A9 wird gegen die Kleine Strafe gegen B11 gekürzt

Kein Spieler kehrt zurück, da der Ersatzspieler für A6 eine Grosse Strafe verbüsst

A9 und B11 kommen in der ersten Unterbrechung nach 5:30 zurück

15 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A8	2‘ + 2‘		
4:00	A9	2‘		
4:30			B Tor	
5:30			B Tor	

Um 4:30 ist die erste Kleine Strafe gegen 8 erloschen und die Teams spielen 3 gegen 5

Um 5:30 ist die Kleine Strafe gegen A9 erloschen und die Teams spielen 4 gegen 5

ERZIELTE TORE WÄHREND EINER ANGEZEIGTEN STRAFE

1 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A15	2‘		
	A23 angezeigt	2‘ + 2‘		
4:30			B Tor	

A15 kommt auf das Eis zurück

Die Angezeigte doppelte Kleine Strafe gegen A23 wird um 4:30 ausgesprochen.

2 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A15	2‘		
3:30			B12	2‘
	A23 angezeigt	2‘		
4:10			B Tor	

Kein Spieler kommt auf das Eis zurück

Das Tor annulliert die Angezeigte Kleine Strafe gegen A23 da Team A zum Zeitpunkt des Tores nicht in Unterzahl war.

3 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A15	2‘		
3:30			B12	2‘
4:00	A23	2‘		
4:30			B Tor	

A15 kehrt zurück auf das Eis. Seine Kleine Strafe ist am weitesten abgelaufen.

4 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A15	5‘ + SPD		
3:30	A23	2‘		
4:00			B12	2‘
4:30			B Tor	

A23 kehrt zurück aufs Eis. Team A spielt aufgrund einer Kleinen Strafe in Unterzahl

5 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A15	2‘	B12	2‘
3:15	A23	2‘		
4:30			B Tor	

A23 kehrt auf das Eis zurück

6 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A15	2‘		‘
3:30			B12	2
4:00	A23	2‘		
			B3 angezeigt	2‘
4:30	A Tor			

Die angezeigte Strafe gegen B3 wird nicht verhängt da die Strafe gegen B12 das Team B nicht in Unterzahl versetzte.

7 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A15	2‘		‘
3:30			B12	2
4:00	A23	2‘		
	A6 angezeigt	2‘		
4:30			B Tor	

A15 kehrt auf das Eis zurück

Die Kleine Strafe gegen A6 beginnt um 4:30

8 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A15	2‘		‘
3:30			B12	2
4:00	A23	2‘		
5:00			B Tor	

A15 kehrt auf das Eis zurück da seine Kleine Strafe abgelaufen ist

Die Teams spielen mit der gleichen Anzahl an Spielern in dem Moment, in dem das Tor fällt

9 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A15	2‘		‘
3:30	A23	2‘		
4:00			B12	2
4:30			B Tor	

A15 kehrt auf das Eis zurück

10 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00			B12	2
3:30	A15	2‘		
4:00	A23	5‘ + SPD		
4:30			B Tor	

A15 kehrt auf das Eis zurück

11 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A15	5‘ + SPD		
3:30			B12	5‘ + SPD
4:00	A23	2‘		
4:30			B Tor	

A23 kehrt auf das Eis zurück da Team A aufgrund einer Kleinen Strafe in Unterzahl spielt.

12 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A15	2‘	B12	2‘
3:30	A23	5‘ + SPD	B12	5‘ + SPD
	A6 angezeigt	2‘		
4:30			B Tor	

Die Strafe gegen A6 wird nicht verhängt (ausgenommen es wäre eine Grosse Strafe oder Matchstrafe) da Team A nicht aufgrund einer Kleinen Strafe in Unterzahl spielt.

ZUSAMMENFALLENDE KLEINE STRAFENERZIELT

1 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B11	2‘

Um 3:00 spielen beide Teams 4 gegen 4

2 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘ + 2‘	B11	2‘

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5

Team A muss einen Ersatzspieler für A6 auf die Strafbank schicken

Die Kleine Strafe gegen B11 und eine Kleine Strafe gegen A6 heben sich auf

3 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘ + 2‘		
3:30	A9	2‘	B11	2‘

Um 3:30 spielen die Teams 4 gegen 5, da die sich Kleinen Strafen gegen A9 und gegen B11 aufheben

4 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘		
3:30	A9	2‘	B11	2‘
3:30	A7	2‘		

Um 3:30 spielen die Teams 3 gegen 5, da sich die Kleine Strafe gegen B11 mit einer Kleinen Strafe entweder gegen A9 oder gegen A7aufhebt (Entscheidung des Kapitäns)

5 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘		
3:15	A9	2‘	B12	2 + 10“

Um 3:15 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die Kleinen Strafen gegen A9 und gegen B12 gegenseitig aufheben

6 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘		
4:00	A9	2‘ + 2‘	B12	2‘ + 2‘

Um 4:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die doppelten Kleinen Strafen gegen A9 und gegen B12 aufheben

7 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B11	2‘
3:00	A9	2‘		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die Kleine Strafe gegen B11 mit einer Kleinen Strafe entweder gegen A6 oder gegen A9 (Entscheidung des Kapitäns) aufhebt

8 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘		
3:30	A9	2‘	B11	2‘ + 2‘

Um 3:30 spielen die Teams 4 gegen 4, da sich die Kleine Strafe gegen A9 mit einer Kleinen Strafe gegen B11 aufhebt

Team B muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, der eine Kleine Strafe für B11 verbüsst

9 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘ + 10‘	B11	2‘ + 10‘

Team A und Team B muss je einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, welche um 5:00 auf das Eis zurückkehren können

A6 und B11 kehren in der ersten Spielunterbrechung nach 15:00 auf das Eis zurück

10 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
9:00	A6	2‘		
9:20	A9	2‘	B4	2‘
9:20	A8	2‘	B7	2‘

Um 9:20 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die Kleinen Strafen gegen A9 und gegen A8 mit den Kleinen Strafen gegen B4 und gegen B7 aufheben

11 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘ + 2‘	B11	2‘ + 2‘
3:00	A9	2‘ + 2‘		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die doppelte Kleine Strafe gegen B11 mit der doppelten Kleinen Strafen entweder gegen A6 oder gegen A9 (Entscheidung des Kapitäns) aufhebt

12 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B11	2‘ + 2‘
3:00	A9	2‘ + 2‘		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die doppelte Kleine Strafe gegen A9 mit der doppelten Kleinen Strafe gegen B11 aufhebt

13 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B11	2‘ + 2‘
3:00	A9	2‘	B12	2‘
3:00	A7	2‘ + 2‘		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die doppelten Kleinen Strafen gegen A7 und gegen B11 sowie die Kleine Strafe gegen B12 mit der Kleinen Strafe entweder gegen A6 oder gegen A9 (Entscheidung des Kapitäns) aufheben

14 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B11	2‘ + 2‘ + 2
3:00	A9	2‘ + 2‘	B12	2‘
3:00	A7	2‘ + 2‘		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die Kleinen Strafen gegen B11 und gegen B12 mit den Kleinen Strafen gegen A9 und gegen A7 aufheben

15 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B11	2‘ + 2‘
3:00	A9	2‘ + 2‘ + 2‘	B12	2‘ + 2‘
3:00	A7	2‘		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die Kleinen Strafen gegen B11 und gegen B12 mit den Kleinen Strafen gegen A9 und entweder gegen A6 oder gegen A7 (Entscheidung des Kapitäns) aufheben

16 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B11	2‘ + 2‘ + 2‘
3:00	A9	2‘ + 2‘	B12	2‘ + 2‘
3:00	A7	2‘ + 2‘‘		

Um 3:00 spielen die Teams 5 gegen 5, da sich alle Kleinen Strafen gegen beide Teams gegeneinander aufheben

17 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B8	2‘
3:00	A3	2‘ + 2‘	B9	2‘
3:00	A5	2‘	B7	2‘

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die drei Kleinen Strafen gegen Team B gegen die doppelte Kleine Strafe gegen A3 und die Kleine Strafe entweder gegen A6 oder gegen A5 (Entscheidung des Kapitäns) aufheben

18 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A5	2‘	B8	2‘
3:00	A6	2‘ + 2‘	B9	2‘
3:00	A7	2‘		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die Kleinen Strafen gegen A5 und gegen A7 mit den Kleinen Strafen gegen B8 und gegen B9 aufheben

19 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A5	2 + 2‘‘	B8	2‘ + 2‘
3:00	A6	2‘	B9	2‘ + 2‘
3:00	A7	2‘ + 2‘ + 2‘		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die jeweils doppelten Kleinen Strafen gegen B8 und gegen B9 mit den Kleinen Strafen gegen A7 und gegen A6 aufheben

20 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B11	2‘ + 2‘
3:00	A9	2‘		

Die Teams spielen 5 gegen 5, da sich die doppelte Kleine Strafe gegen B11 mit den Kleinen Strafen gegen A6 und gegen A9 aufhebt

21 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B8	2‘
3:00	A9	2‘	B7	2‘

Um 3:00 spielen die Teams 5 gegen 5, da sich alle vier Kleinen Strafen gegenseitig aufheben

22 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘ + 2‘	B8	2‘ + 2‘

Um 3:00 spielen die Teams 5 gegen 5, da sich alle vier Kleinen Strafen gegenseitig aufheben

23 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘ + 10‘	B11	2‘
3:00	A9	2‘ + 2‘		

Die Teams spielen 4 gegen 5 da Kleinen Strafen gegen A6 und gegen B11 sich gegenseitig aufheben

Team A spielt für 4 Minuten mit einem Spieler (A9) in Unterzahl

A9 kommt um 7:00 auf das Eis zurück

A6 kommt in der ersten Spielunterbrechung nach 15:00 und B11 in der ersten Spielunterbrechung nach 5:00 auf das Eis zurück

24 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	PS	B11	2‘
3:00	A9	2‘		

Die Teams spielen 4 gegen 4

25 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
4:00	A15	2		
4:20			B10	2‘
4:30	A18	2‘		
5:00	A77	2‘ + 2’	B21	2‘

Um 4:20 spielen die Teams 4 gegen 4

Um 4:30 spielen die Teams 3 gegen 4

Um 5:00 spielen die Teams 3 gegen 4

Um 5:00 die Kleine Strafe von B21 und eine Kleine Strafe von A77 werden ersetzt

Team A muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken

Um 6:00 beginnt die Kleine Strafe vom Ersatzspieler A77 zu laufen. A15 muss auf der Strafbank verbleiben bis zum ersten Unterbruch nach Ablauf seiner Strafe, die Teams spielen weiter mit 3 gegen 4

A77 darf die Strafbank beim ersten Unterbruch nach 10:00 verlassen

B21 darf die Strafbank beim ersten Unterbruch nach 7:00 verlassen

26 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘		
3:30	A7	2‘	B9	2‘ + SPD

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5

Um 3:30 spielen die Teams 4 gegen 5

B9 wird für den Rest des Spieles in die Kabine verwiesen

Es ist nicht erforderlich einen Ersatzspieler für die Kleine Strafe von B9 auf die Strafbank zu schicken, da die Kleinen Strafen von A7 und B9 nicht auf der Strafzeituhr angezeigt werden (zusammenfallende Strafen

ZUSAMMENFALLENDE GROSSE STRAFEN

1 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A3	5‘ + SPD	B8	5‘ + SPD

Um 3:00 spielen die Teams 5 gegen 5
Die Teams müssen keine Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, weil A3 und B8 vom Spiel ausgeschlossen wurden

2 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A1 Torhüter	5‘ + SPD	B8	5‘ + SPD

Um 3:00 spielen die Teams 5 gegen 5

Die Teams müssen keine Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, weil A1 und B8 vom Spiel ausgeschlossen wurden

KOMBINIERTE ZUSAMMENFALLENDE KLEINE- UND GROSSE STRAFEN

1 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘		
3:30	A9	5‘ + SPD	B14	5‘ + SPD

Um 3:30 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die Grossen Strafen gegen A9 und B14 gegenseitig aufheben

Die Teams müssen keine Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, weil A9 und B14 vom Spiel ausgeschlossen wurden

2 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘		
4:00	A7	2‘ + 5‘ + SPD	B19	2‘ + 5‘ + SPD

Um 4:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die Kleinen Strafen und Grossen Strafen plus Spieldauer-Disziplinarstrafen gegen A7 und B19 gegenseitig aufheben

Die Teams müssen keine Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, weil A7 und B19 vom Spiel ausgeschlossen wurden

3 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘		
4:00	A5	2‘	B11	2‘
4:00	A7	5‘ + SPD	B19	5‘ + SPD

Um 4:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die Kleinen Strafen gegen A5 und B11 sowie die Grossen Strafen plus Spieldauer-Disziplinarstrafen gegen A7 und B19 gegenseitig aufheben

Die Teams müssen keine Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, weil A7 und B19 vom Spiel ausgeschlossen wurden

4 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A3	2‘ + 2‘	B8	2‘ + 5‘ + SPD

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 4, da sich je eine Kleine Strafe gegen jedes Team gegenseitig aufheben

Der Ersatzspieler für A3 kommt um 5:00 zurück.

B8 ist vom Spiel ausgeschlossen und sein Ersatzspieler kehrt um 8:00 zurück

5 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A3	2‘ + 2‘	B8	2‘ + 5‘ + SPD
3:00	A5	2‘	B9	5‘ + SPD
3:00	A7	5‘ + SPD		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 4, da sich die Grosse Strafe plus Spieldauer-Disziplinarstrafe gegen A7 und die Kleine Strafe gegen A5 mit den Strafen gegen B8 aufheben

A7, B8 und B9 sind vom Spiel ausgeschlossen

Ein Ersatzspieler für B9 muss die Grosse Strafe auf der Strafbank verbüssen

Der Ersatzspieler für B9 kommt um 8:00 auf das Eis zurück

6 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
4:00	A7	2‘		
5:00	A9	5‘ + SPD	B4	5‘ + SPD
5:10	A8	2‘	B3	2‘
5:10	A4	2‘	B7	2‘

Um 5:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die Grossen Strafen plus Spieldauer-Disziplinarstrafen gegen A9 und B4 gegenseitig aufheben

Um 5:10 spielen die Teams immer noch 4 gegen 5, da sich alle vier Kleinen Strafen gegenseitig aufheben

Die Teams müssen keine Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, da A9 und B4 vom Spiel ausgeschlossen sind

7 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A3	2‘ + 5‘ + SPD	B8	2‘ + 5‘ + SPD

Um 3:00 spielen die Teams 5 gegen 5, da sich alle Strafen gegeneinander aufheben

Die Teams müssen keine Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, da A3 und B8 vom Spiel ausgeschlossen sind

8 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A3	2‘	B8	2‘
3:00	A7	5‘ + SPD	B9	5‘ + SPD

Um 3:00 spielen die Teams 5 gegen 5, da sich alle vier Strafen gegeneinander aufheben

Die Teams müssen keine Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, da A7 und B9 vom Spiel ausgeschlossen sind

9 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	5‘ + SPD	B11	2‘
3:00	A9	2‘		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5, da sich die Kleinen Strafen gegen A9 und B11 gegeneinander aufheben

Team A muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, der die 5-Minuten-Strafe für A9, welcher vom Spiel ausgeschlossen ist, verbüsst

KOMBINIERTE ZUSAMMENFALLENDE GROSSE- UND MATCHSTRAFEN

1 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	5‘ + SPD	B7	MS

Die Teams spielen 5 gegen 5 und keine Ersatzspieler werden für die Strafbank benötigt

2 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	MS	B7	MS

Die Teams spielen 5 gegen 5 und keine Ersatzspieler werden für die Strafbank benötigt

AUFGESCHOBENE STRAFEN

1 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
13:00	A6	2‘ + 2‘ + 10		
20:00	A6	2‘		

Die am Ende des Spieldrittels ausgesprochene Kleine Strafe beginnt mit dem Beginn des nächsten Spieldrittels und Team A spielt 4 gegen 5
Die (unterbrochene) Disziplinarstrafe beginnt weiter zu laufen um 2:00 nachdem die Kleine Strafe beendet ist

A6 kann in der ersten Spielunterbrechung nach 9:00 auf das Eis zurückkommen

Team A muss einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, der die Kleine Strafe am Beginn des Spielabschnittes verbüsst, und der um 2:00 wieder auf das Eis zurückkehren kann

2 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
13:00	A4	2‘		
13.00	A5	2‘		
13:00	A6	2‘ + 2‘		
13:00	A7	5‘ + SPD		

A7 wird vom Spiel ausgeschlossen

Der Ersatzmann für A7 muss zuletzt die Strafe verbüssen

Die Reihenfolge in der die anderen drei Spieler ihre Strafen absitzen obliegt der Wahl des Kapitäns auch wenn ein Spieler eine doppelte Kleine Strafe hat

3 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	2‘	B7	2‘ + 2‘
3.30			B7 - Strafbank	2‘

Um 3:00 spielen die Teams 5 gegen 4

Team B muss einen Ersatzspieler, der die zweite Kleine Strafe gegen B7 verbüsst, auf die Strafbank schicken

Um 3:30 spielen die Teams 5 gegen 4, da die Kleine Strafe gegen B7 (um 3:30 während er auf der Strafbank sitzt) zu der Zeit des Ersatzspielers addiert wird

Der Ersatzspieler von Team B muss 4 Minuten verbüssen und kann erst um 7:00 auf das Eis zurückkehren

Wenn Team A kein Tor erzielt, spielen die Teams bis 7:00 mit 5 gegen 4

B7 verbüsst die gesamte Zeit für alle drei seiner Strafen (6 Minuten. und kann erst in der ersten Spielunterbrechung nach 9:00 auf das Eis zurückkehren

4 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A7	2‘ + 2‘		
3.00	A8	2‘		
3:00	A9	2‘ Kleine. Bankstr.		

Um 3:00 spielen die Teams 3 gegen 5

Um 3:00 verbüssen A8 und A9 ihre Kleinen Strafen (auf der Uhr)

Um 5:00 beginnt A7 die Verbüssung seiner beiden Kleinen Strafen

Um 5:00 spielen die Teams 4 gegen 5

Um 5:00 kann entweder A8 oder A9 (Entscheidung des Kapitäns). auf das Eis zurückkehren

5 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	5‘ + SPD		
3:30	A8 Strafbank	2‘		
4:00	A8 Strafbank	10‘		

A6 ist vom Spiel ausgeschlossen und Team A muss einen Ersatzspieler **(A8)** auf die Strafbank schicken, der die Grosse Strafe für ihn verbüsst

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5

Um 3:30 wird gegen A8 eine zusätzliche Kleine Strafe verhängt, während er auf der Strafbank sitzt und die Teams spielen 4 gegen 5

Die Kleine Strafe gegen A8 beginnt um 8:00 nach dem Ablauf der 5-Minuten-Strafe (Aufgeschobene Strafe)

Um 4:00 erhält A8 eine Disziplinarstrafe während er auf der Strafbank sitzt und die Teams spielen 4 gegen 5

Um 4:00 muss Team A einen weiteren Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, der die um 3:30 verhängte Kleine Strafe gegen A8 verbüssen muss

Die Disziplinarstrafe gegen A8 beginnt um 10:00 (Aufgeschobene Strafe)

Wenn keine weiteren Strafen gegen Team A ausgesprochen werden und nach Ablauf der Grossen Strafe kein Tor erzielt wird, spielen die Teams ab 10:00 mit 5 gegen 5 Spielern

TORHÜTER STRAFEN

1 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A1 Torhüter	2‘ + 10‘		
3:30	A1 Torhüter	2‘ + 10‘		

Um 3:00 muss Team A zwei Spieler, die sich auf dem Eis befanden, auf die Strafbank schicken, da sie die Strafen gegen den Torhüter verbüssen müssen. Einer für 2 Minuten und der zweite für 12 Minuten

Um 3:30 muss Team A einen anderen Spieler, der sich auf dem Eis befand, auf die Strafbank schicken, denn dieser muss die zweite Kleine Strafe gegen den Torhüter verbüssen

Wegen der zweiten Disziplinarstrafe erhält A1 (Torhüter) eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe

Der Spieler, der die um 3:00 verhängte 2 + 10 Minutenstrafe verbüsst, darf die Strafbank verlassen (der Torhüter ist für den Rest der Spielzeit ausgeschlossen)

Um 3:30 spielen die Teams 3 gegen5

Die zweite Kleine Strafe beginnt um 3:30

Der Spieler, der die erste Kleine Strafe für den Torhüter verbüsst, kommt um 5:00 zurück sofern kein Tor erzielt wird

2 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A30 Torhüter	2‘		
3:30	A30 Torhüter	2‘ ,		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5

Team A muss einen Spieler, der sich auf dem Eis befand, auf die Strafbank schicken, da er die erste Kleine Strafe verbüssen muss

Um 3:30 muss Team A einen anderen Spieler, der sich auf dem Eis befand, auf die Strafbank schicken, denn dieser muss die zweite Kleine Strafe verbüssen

Um 3:30 spielen die Teams 3 gegen 5

Der Spieler, der die erste Kleine Strafe für den Torhüter verbüsst, kommt um 5:00 zurück (sofern kein Tor erzielt wird)

3 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A30 Torhüter	2‘		
3:30	A30 Torhüter	10‘ ,		

Um 3:00 spielen die Teams 4 gegen 5

Team A muss einen Spieler, der sich auf dem Eis befand, auf die Strafbank schicken, da er die Kleine Strafe verbüssen muss

Um 3:30 muss Team A einen anderen Spieler, der sich auf dem Eis befand, auf die Strafbank schicken, denn dieser muss die Disziplinarstrafe verbüssen

Um 3:30 spielen die Teams 4 gegen 5

Die zweite Strafe (Disziplinarstrafe) beginnt um 3:30

Der Spieler, der die Kleine Strafe verbüsst, kommt um 5:00 auf das Eis zurück (sofern kein Tor erzielt wurde)

Der Spieler, der die Disziplinarstrafe verbüsst, kommt in der ersten Spielunterbrechung nach 13:30 zurück

4 Zeit	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A30 Torhüter	10‘		
3:30	A30 Torhüter	2‘ ,		

Um 3:00 spielen die Teams 5 gegen 5

Team A muss einen Spieler, der sich auf dem Eis befand, auf die Strafbank schicken, da er die Disziplinarstrafe verbüssen muss

Um 3:30 muss Team A einen anderen Spieler, der sich auf dem Eis befand, auf die Strafbank schicken, denn dieser muss die Kleine Strafe verbüssen

Um 3:30 spielen die Teams 4 gegen 5

Die Kleine Strafe beginnt um 3:30

Der Spieler, der die Kleine Strafe verbüsst, kommt um 5:30 zurück (sofern kein Tor erzielt wird)

Der Spieler, der die Disziplinarstrafe verbüsst, kommt in der ersten Spielunterbrechung nach 13:00 zurück

SCHIEDS- UND LINIENRICHTERZEICHEN

SCHIEDSRICHTER ZEICHEN

REGEL 61 – TEAM-TIME-OUT

Mit beiden Händen ein „T" formen – Zeichen auf Brusthöhe.

REGEL 74 - HANDPASS

Mit der offenen Hand eine schiebende Bewegung.

REGEL 184I - SPIELER IM TORKREIS

Halb-Kreisbewegung mit einem Arm auf Brusthöhe parallel zur Eisfläche, die den Torraum nachahmt, und dann mit dem anderen Arm waagerecht gestreckt mit der Hand in Richtung der Neutralen Zone zeigen.

REGEL 92 - SPIELERWECHSEL ZEICHEN

Der Schiedsrichter erlaubt zuerst dem Gästeteam eine Zeitspanne von fünf Sekunden um einen Spielerwechsel durchzuführen. Nach diesen fünf Sekunden hebt der Schiedsrichter seinen Arm um dem Gästeteam zu signalisieren, dass kein Spielerwechsel mehr vollzogen werden darf. Jetzt hat das Heimteam fünf Sekunden Zeit, einen Spielerwechsel durchzuführen.

Regel 94 Puck im Tor

Mit dem ausgestreckten Arm auf das Tor zeigen, in welches der Puck korrekt hineingelangt ist.

Regel 107 und 109 - Disziplinarstrafe und Spieldauerdisziplinarstrafe

Beide Hände an den Hüften.

Regel 110 - Matchstrafe

Eine „Klappsbewegung" mit der flachen Hand auf die Kopfoberfläche

Regel 114 - Angezeigte Strafe

Der Arm (ohne Pfeife) wird über Kopfhöhe ganz ausgestreckt. Es ist erlaubt, den betroffenen Spieler einmal kurz anzuzeigen, und danach den Arm über Kopfhöhe auszustrecken

Regel 119 - Check gegen die Bande

Mit der geballten Faust in die andere, offene Hand tippen – Zeichen auf Brusthöhe

Regel 121 - Stockendenstoss

Eine zusammenstossende Bewegung der Vorderarme, ein Arm bewegt sich über dem anderen. Die obere Hand ist geöffnet, die untere ist zur Faust geballt – Zeichen auf Brusthöhe

Regel 122 - Unerlaubter Körperangriff

Geballte Fäuste kreisen umeinander – Zeichen auf Brusthöhe.

Regel 123 - Check von hinten

Mit beiden Armen eine Streckbewegung mit offenen, aufgerichteten Handflächen – Zeichen auf Brust- Schulterhöhe

.

Regel 124 - Check gegen den Kopf oder Halsbereich

Mit der flachen Hand eine Seitwärtsbewegung gegen die Seite des Kopfes.

Regel 125 - Check gegen das Knie

Mit der Hand das Bein unterhalb des Knies von hinten streifen. Beide Schlittschuhe bleiben dabei auf dem Eis.

Regel 127 - Check mit dem Stock

Eine Vorwärts- und Rückwärtsbewegung der Arme mit geballten Fäusten – Zeichen auf Brust- Schulterhöhe.

Regel 139 - Check mit Ellbogen

Mit einer Hand auf den gegenseitigen Ellbogen tippen – Zeichen auf Brusthöhe.

Regeln 135 und 217 - Spielverzögerung

Mit der flachen Hand (ohne Pfeife) quer über die Brust und von der Schulter aus weg vom Körper.

Regel 143 - Hoher Stock

Beide geballten Fäuste übereinander – Zeichen auf Schulter- Kopfhöhe.

Regel 144 - Halten eines Gegners

Mit der einen Hand das andere Handgelenk umfassen – Zeichen auf Brusthöhe.

Regel 145 - Halten des Stockes

Zweiteiliges Zeichen: Das „Halten”-Zeichen gefolgt von einem Zeichen das symbolisiert als würde man einen Stock normal in zwei Händen halten.

Regel 146 - Haken

Eine zerrende Bewegung mit beiden Armen, als würde man sich von der Seite her etwas gegen den Bauch ziehen.

Regeln 150-151 - Behinderung

Gekreuzte Arme mit geballten Fäusten vor die Brust gehalten.

Regel 152 - Check mit dem Knie

Mit der offenen Hand auf das Knie tippen. Beide Schlittschuhe bleiben dabei auf dem Eis.

Regel 153 – später Check

Zwei Fäuste vor der Brust zusammenstossen.

Regel 158 – übertriebene Härte

Seitlich ausgestreckter Arm mit geballter Faust – Zeichen auf Schulterhöhe.

REGEL 159 - STOCKSCHLAG

Eine „schlagende" Bewegung mit der Handkante auf den Unterarm – Zeichen auf Brusthöhe..

AUSWINKEN (WASH OUT)

Eine ausstreckende Seitwärtsbewegung beider Arme, Handflächen nach unten.

Der Schiedsrichter benutzt dieses Zeichen, um „kein Tor", „kein Handpass", oder „kein Hoher Stock" zu signalisieren.

Der Linienrichter benutzt dieses Zeichen, um unerlaubter Befreiungsschuss/ Icing" und kei Abseits/ Offside" zu signalisieren

REGEL 161 - STOCKSTICH

Stechende Bewegung mit geballten, hintereinander gehaltenen Fäusten, weg vom Körper – Zeichen auf Brusthöhe.

REGEL 167 - BEINSTELLEN

Mit der offenen Hand das Bein unterhalb des Knies seitwärts streifen. Beide Schlittschuhe bleiben dabei auf dem Eis.

SCHIEDSRICHTER ZEICHEN

REGEL 170 - PENALTYSCHUSS

Arme über dem Kopf gekreuzt. Das Zeichen wird nach dem Abpfiff angezeigt.

SCHIEDSRICHTER ZEICHEN (FRAUEN)

REGEL 169 – REGELWIDRIGER CHECK (FRAUEN)

Mit der flachen Hand (ohne Pfeife) übers Kreuz auf die Schulter

LINIENRICHTER-ZEICHEN

REGEL 65 - ICING
Der hintere Linienrichter (oder Schiedsrichter beim Zwei Mann System) signalisiert ein Mögliches „Icing" mit ausgestrecktem Arm über Kopfhöhe. Der Arm wird in dieser Position gehalten bis der vordere Linienrichter (oder Schiedsrichter) das „Icing" abpfeift, oder annulliert. Wird auf „Icing" entschieden, kreuzt der hintere Linienrichter (oder Schiedsrichter) zuerst die Arme vor der Brust und zeigt danach auf den entsprechenden Anspielpunkt. Dann läuft er zum Anspielpunkt.

REGEL 78 - ABSEITS
Der Spieloffizielle unterbricht zuerst das Spiel mit einem Pfeifsignal und zeigt dann mit ausgestrecktem Arm auf die Blaue Linie.

REGEL 82 - ANGEZEIGTES ABSEI
Der Arm (ohne Pfeife) wird über Kopfhöhe ganz ausgestreckt.
Um ein angezeigtes Abseits aufzuheben senkt der Linienrichter Arm.

REGEL 166 - ZU VIELE SPIELER AUF DEM EIS

Sechs Finger ausstrecken, wobei eine Hand geöffnet ist – Zeichen auf Brusthöhe

INDEX

INDEX Regel

Abseits 78
Abseitssituationen 79
Absichtliches Abseits 84
Angezeigte Strafe 114
Angezeigtes Abseits / Hybrid-Icing 83
Angezeigtes Abseits 82
Annullierung eines Tores im laufenden Spiel 97
Anspiele / Torhüter 204
Anspiele nach Abseits 80
Aufgeschobenen Startzeiten von Strafen 113
Aufwärmen des Torhüters 181
Aufwärmen 48
Auseinandersetzungen mit Zuschauern 140
Auswechseln des Torhüters 202
Banden 13
Bandencheck 119
Bankstrafe 117
Beginn des Spiels 51
Behinderung des Torhüters 150
Behinderung durch Zuschauer 64
Behinderung 149
Beinstellen 167
Beissen 118
Beschimpfung von Offiziellen 116
Bestimmung des Anspielortes / Angriffszone 57
Bestimmung des Anspielortes / Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes 56
Bestimmung des Anspielortes / ausgesprochene Strafen 53
Bestimmung des Anspielortes / generell 52
Bestimmung des Anspielortes / Verletzung 54
Bestimmung des Anspielortes / Verteidigungszone 55
Blockerhandschuh / Torhüter 188
Blockieren des Tores oder Anhäufen von Schnee / Torhüter 222
Bodycheck im Fraueneishockey (illegaler Check) 169
Brust- und Armschutz / Torhüter 189
Check gegen das Knie 125
Check gegen den Kopf oder Halsbereich 124
Check mit dem Knie 152
Check von hinten 123
Crosscheck 127
Dauer des Spiels 44
Dauer von Strafzeiten / Disziplinarstrafe 107
Dauer von Strafzeiten / Grosse Strafe 105
Dauer von Strafzeiten / Kleine – und Bankstrafe 104

INDEX Regel

Dauer von Strafzeiten / Kleine – und Disziplinarstrafe 108
Dauer von Strafzeiten / Kleine und Grosse Strafe 106
Dauer von Strafzeiten / Matchstrafe 110
Dauer von Strafzeiten / Spieldauer-Disziplinarstrafe 109
Doping 6
Einschliessen des Pucks mit der Hand 126
Eisfläche / angemessen für das Spiel 8
Ellbogencheck 139
Ellbogenschutz 30
Erzielen eines Tores / Torrahmen verschoben 98
Erzielen eines Tores 94
Fachbegriffe 7
Faustkampf / Torhüter 219
Faustkampf 141
Folgen von Strafen 101
Forfait 22
Gebrochener Stock / Spielen mit – Ersatz 120
Gebrochener Stock / Torhüter 210
Gefährliche Ausrüstung (Definition) 29
Gefährliche Ausrüstung (Strafe) 128
Gefährliche Ausrüstung / Torhüter 211
Gegenstände auf dem Eis 11
Geschlechtsspezifische Teilnahme 2
Gesichtsmaske / Torhüter 190
Gesichtsschutz 31
Haken 146
Halsschutz / Torhüter 198
Halten des gegnerischen Stockes 145
Halten des Pucks ausserhalb des Torraumes / Torhüter 221
Halten des Pucks im Torraum / Torhüter 220
Halten 144
Handpass 74
Handschuhe 33
Helm 34
Hoher Stock – Puck gelangt ins Tor 76
Hoher Stock – während des Spiels 75
Hoher Stock 143
Hosen / Torhüter 194
Icing / Besonderheiten des Spiels 66
Icing / Hybrid Icing 65
Icing und der Torhüter 205
Illegaler Stock – Stockvermessung 147
Internationale Ice Hockey Federation (IIHF) als führender Verband 1

INDEX Regel

Isolierband 39
Kapitän und Assistenzkapitän 28
Kein Abseits 81
Kicken 151
Knieschutz / Torhüter 191
Leuchtendes Material 32
Markierungen auf der Eisfläche / Anspielkreise und Anspielpunkte 18
Markierungen auf der Eisfläche / Torraum, Schiedsrichterkreis 19
Markierungen auf der Eisfläche / Zonen 17
Nacken- und Halsschutz / Feldspieler 35
Nacken- und Halsschutz /Torhüter 192
Nicht auf dem Eis / Definition 87
Nutzen des Video-Torrichters zur Feststellung von Toren 99
oder in der Verlängerung 173
Penalty-Schiessen zur Ermittlung des Gewinners 63
Penaltyschuss Prozedur / Ausführen des Penaltyschusses 177
Penaltyschuss Prozedur / Spezifische Situationen 178
Penaltyschuss Prozedur / Überblick 176
Pfiff des Spieloffiziellen 46
Prozedur zur Durchführung von Anspielen 58
Puck auf dem Tornetz (Basis und obenauf) 69
Puck auf der Bande 68
Puck aufs Tornetz legen / Torhüter 218
Puck aus dem Spiel 67
Puck ausser Sicht 71
Puck berührt einen Schiedsrichter 73
Puck im Spiel 49
Puck 47
Puckabpraller vom Schutznetz der Endzone 70
Puckabpraller vom Tornetz 72
Schiedsrichter 4
Schienenbeinschoner 36
Schlittschuhe / Feldspieler 37
Schlittschuhe / Torhüter 195
Schlittschuhtritt 152
Schutz des Torhüters 183
Schutznetz 15
Schutzpolster / Torhüter 193
Schutzglas / beschädigt 77
Schutzglas 14
Schwalbe oder Täuschung 138
Seitenwechsel 50
Slew-Footing 160

INDEX Regel

Später Check 153
Spielen ohne Helm 155
Spielberechtigung der Spieler / Alter 3
Spielen in Unterzahl 103
Spieler auf dem Eis während das Spiel läuft 27
Spielerbank innerhalb der Blauen Linie / Abseits 90
Spielerbänke 9
Spielhandlung / Torhüter 200
Spielverzögerung / Berichtigung der Ausrüstung 129
Spielverzögerung / Fallen auf den Puck 131
Spielverzögerung / Schiessen oder Werfen des Pucks aus dem Spielfeld 135
Spielverzögerung / Spielerwechsel nach einem Icing 136
Spielverzögerung / Torhüter - Abziehen der Gesichtsmaske 216
Spielverzögerung / Torhüter - Berichtigung der Ausrüstung 212
Spielverzögerung / Torhüter - Festhalten des Pucks an der Bande 214
Spielverzögerung / Torhüter - geht zur Spielerbank während eines Unterbruchs 215
Spielverzögerung / Torhüter – Schiessen oder Werfen des Pucks aus dem Spielfeld 217
Spielverzögerung / Torhüter - verschobenes Tor 213
Spielverzögerung / Torjubel 133
Spielverzögerung / unnötiges Blockieren des Pucks 132
Spielverzögerung / verschobener Torrahmen 130
Spielverzögerung / verspätetes Aufstellen 134
Spielverzögerung / Verstoss gegen Anspielverfahren 137
Spielzeituhr 45
Spucken 162
Standardabmessungen der Eisfläche 12
Stock / Feldspieler 38
Stock / Torhüter 196
Stockendenstoss 121
Stockendenstoss 142
Stockschlag 159
Stockstich 161
Strafbänke 10
Strafen auf der Spielzeituhr 102
Strafen gegen den Torhüter / Beschreibung 208
Strafen gegen den Torhüter / Überblick 207
Strafen Situationen 111
Strafen während der Verlängerung 115
Strafschüsse / Vergehen durch einen Torhüter 225
Strafschüsse und Penalty-Schiessen als Teil des Spiels 170
Teamaufstellung 21
Teambekleidung / Feldspieler 40
Teambekleidung / Torhüter 199

INDEX Regel

Teambetreuer 25
Teamkleidung der Spieler 24
Teamoffizielle und Technologie 26
Teamoffizieller betritt das Spielfeld 164
Time-Out und der Torhüter 206
Time-Out 61
Tor 20
Tore mit dem Schlittschuh 96
Torhüter als Kapitän oder Assistenzkapitän 182
Torhüter und Torraum / Tor aberkannt 186
Torhüter und Torraum / Tor anerkannt 185
Torhüter und Torraum 184
Torhüterausrüstung / generell 187
Torraum betreffend das Erzielen von Toren 95
Trikots / Torhüter 197
Türen 16
TV-Time-Out 60
Über der Roten Mittellinie / Torhüter 209
Übertriebene Härte 158
Unerlaubter Körperangriff 122
Unerlaubtes Betreten der gegnerischen Spielerbank 89
Unkorrekte Anspiele 59
Unkorrekter Wechsel / Torhüter 203
Unkorrekter Zu-/Abgang von der Strafbank 154
Unsportliches Verhalten 168
Unzulässiger Spieler in einem Spiel 23
Verlängerung 62
Verlassen der Strafbank, frühzeitig 154
Verlassen des Torraumes während einer Auseinandersetzung von Spielern / Torhüter 223
Verletzter Feldspieler 85
Verletzter Feldspieler, der sich weigert das Eis zu verlassen 148
Verletzter Schiedsrichter 86
Vermessung des Stockes eines Feldspielers / Penaltyschuss, Penalty-Schiessen 42
Vermessung von Spielerausrüstung 41
Verspotten 163
Vorwärtswerfen des Pucks / Torhüter 201
Wann Strafen ausgesprochen werden können 100
Wechsel von Spielern während das Spiel läuft 88
Wechsel von Spielern während eines Unterbruchs 91
Wechsel von Spielern, Prozedur 92
Wechseln von Spielern in einer Icing-Situation 93
Weigerung das Spiel zu beginnen 157
Werfen eines Stockes oder Gegenstandes 165

INDEX Regel

Wie das Spiel gespielt wird 43
Ziehen an den Haaren, Helm oder Gitter 156
Zu viele Spieler – Torhüter 224
Zu viele Spieler 166
Zugesprochene Tore / Blockieren des Tores 180
Zugesprochene Tore / Fouls durch den Torhüter 226
Zugesprochene Tore 179
Zusammenfallende Strafen 112
Zusprechen eines Penaltyschusses / Behinderung oder Werfen von Gegenständen 172
Zusprechen eines Penaltyschusses / Break-Away 171
Zusprechen eines Penaltyschusses / Feldspieler fällt auf den Puck 175
Zusprechen eines Penaltyschusses / in den letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder der Verlängerung 173
Zusprechen eines Penaltyschusses / Spieler verschiebt das Tor 174
Zuständige Stellen und Disziplin 5

NOTIZEN