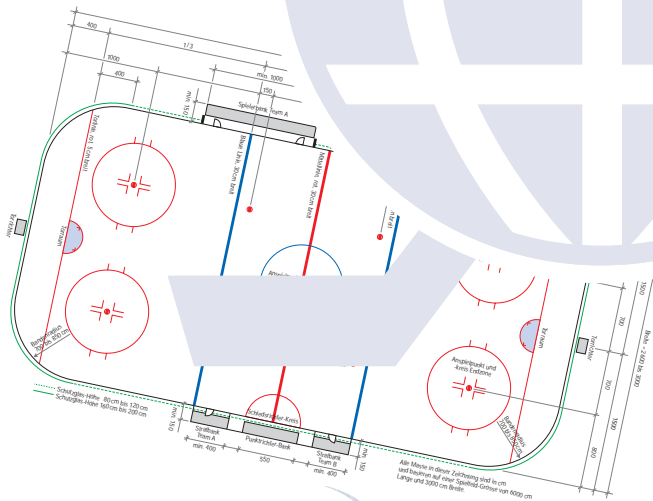
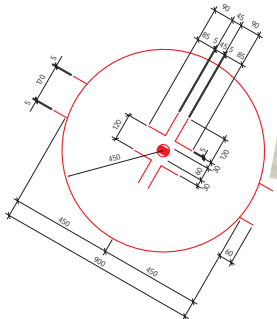




INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION



International Ice Hockey Federation
Brandschenkestrasse 50
8002 Zürich, Switzerland

Telefon: +41 - 1 - 562 22 00
Fax: +41 - 1 - 562 22 29 (General Secretary)
Fax: +41 - 1 - 562 22 39 (Administration)
e-mail: office@iihf.com
Internet: www.iihf.com

FAIR PLAY AND RESPECT

Offizielles Regelbuch 2002-2006



DASHER BOARD SYSTEMS

ICE ARENA COMPONENTS...

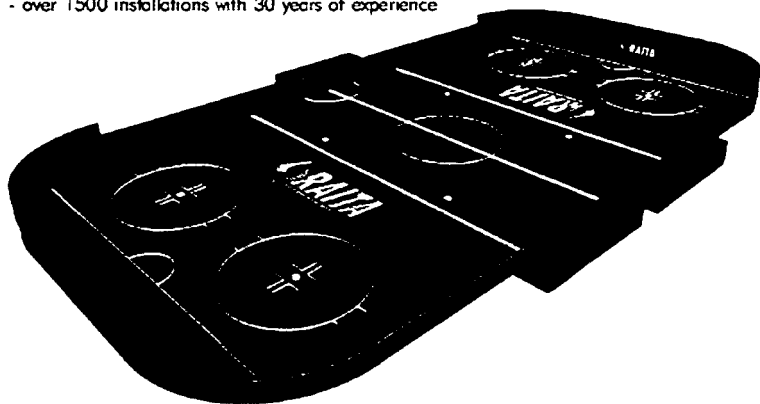
and the PEOPLE who build them FOR YOU!

OUR LATEST TOP LEVEL REFERENCES:

Sport Palace, St. Petersburg	RUS	IIHF World Championships 2000
Jubileini Arena, St. Petersburg	RUS	IIHF World Championships 2000
Arena Nürnberg, Nürnberg	GER	IIHF World Championships 2001
KölnArena, Köln	GER	IIHF World Championships 2001
Preussag Arena, Hannover	GER	IIHF World Championships 2001
Elysee Arena, Turku	FIN	IIHF World Championships 2003
Ice Palace, Jaroslavl	RUS	2002
Color Line Arena, Hamburg	GER	2002

THE LEADING DASHER BOARD MANUFACTURER IN EUROPE:

- two Olympic and 16 IIHF World Championship arena installations
- specialists in both Aluminium and Steel constructions
- over 1500 installations with 30 years of experience



◆ RAITA SPORT Co. Ltd.
Ratamestarintie 3
FIN 86300 Oulainen
FINLAND

◆ Tel: + 358 8 479 5000
◆ Fax: + 358 8 473 603
◆ info@raitasport.com
◆ www.raitasport.com

OFFIZIELLES REGELBUCH 2002 – 2006

September 2003

2. Ausgabe

Der Internationale Eishockeyverband (IIHF) dankt den folgenden Fotografen für die Zusammenarbeit für diese Publikation:

City Press Berlin
Jukka Rautio
Dave Sandford
Gerry Thomas

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

ABSCHNITT 1 SPIELFELD

100	DEFINITION DES SPIELFELDES	11
101	ABMESSUNGEN DES SPIELFELDES	11
102	BANDEN	11
103	KICKLEISTE	11
104	BANDENTÜREN	11
105	SCHUTZGLAS	13
106	FANGNETZE IN DEN ENDZONEN	13
110	EINTEILUNG UND MARKIERUNGEN DES SPIELFELDES	13
111	TORLINIEN	13
112	BLAUE LINIEN	13
113	MITTELLINIE	13
114	ANSPIELPUNKTE UND -KREISE	15
115	ANSPIELPUNKT UND -KREIS IN DER MITTE	15
116	ANSPIELPUNKTE IN DER NEUTRALE ZONE	15
117	ANSPIELPUNKTE UND -KREISE ENDZONE	15
118	SCHIEDSRICHTER-KREIS	17
119	TORRAUM	17
130	TORE/ GOALS	19
140	SPIELERBANKE	19
141	STRAFBANKE	19
142	TORRICHTER-GEHÄUSE	19
143	ZEITNAHMEBANK	19
150	ANZEIGE UND SPIELZEIT-APPARATUREN	21
151	SIRENE/ HORN	21
152	SPIELZEITUHR	21
153	ROTE UND GRÜNE SIGNALLAMPEN	21
160	SPIELER-KABINEN	21
161	SCHIEDSRICHTER- UND LINIENRICHTER-KABINEN	21
170	BELEUCHTUNG DES SPIELFELDES	21
171	RAUCHEN IM STADION	21
172	MUSIK IM STADION	21

ABSCHNITT 2 TEAMS, SPIELER UND IHRE AUSTRÜTUNG

200	SPIELER IN AUSTRÜTUNG	23
201	KAPITÄN DES TEAMS	23
210	AUSTRÜTUNG	23
220	SPIELER-AUSTRÜTUNG	23
221	SPIELER-SCHLITTSCHUHE	23
222	SPIELER-STOCK	25
223	SPIELER-HELM	25
224	SPIELER-HELMVISIER	25
225	SPIELER-HANDSCHUHE	25
226	NACKEN- UND KEHLKOPFSCHUTZ	25
227	MUNDSCHUTZ / ZAHNSCHUTZ	25
230	TORHÜTER-AUSTRÜTUNG	27
231	TORHÜTER-SCHLITTSCHUHE	27
232	TORHÜTER-STOCK	27
233	TORHÜTER-HANDSCHUHE	27
233A	TORHÜTER-BLOCKERHANDSCHUH	27
233B	TORHÜTER-FANGHANDSCHUH	27
234	TORHÜTER-HELM UND GESICHTSSCHUTZ	29
235	TORHÜTER-BEINSCHONER	29
240	SPIELER-TRIKOTS	29
250	PUCK	29
260	VERMESSUNG VON AUSTRÜTUNGSGEGENSTÄNDEN	31

ABSCHNITT 3 OFFIZIELLE UND IHRE PFLICHTEN

300	BEZEICHNUNG DER OFFIZIELLEN	33
310	SPIEL-OFFIZIELLE	33
311	SCHIEDSRICHTER- UND LINIENRICHTER-AUSTRÜTUNG	33
312	SCHIEDSRICHTER-PFLICHTEN	33
313	LINIENRICHTER-PFLICHTEN	33

320	"OFF-ICE-OFFIZIELLE"	35
321	TORRICHTER	35
322	PUNKTRICHTER	35
323	SPIELZEITNEHMER	35
324	STADIONSPRECHER	35
325	STRAFBANK-BETREUER	35
330	VIDEO-TORRICHTER	35
340	ZUSTÄNDIGE INSTANZ/ ZUSTÄNDIGE DISZIPLINARINSTANZ	35

ABSCHNITT 4 SPIELREGELN

400	SPIELER AUF DER EISFLÄCHE	37
402	BEGINN DES SPIELES UND DER EINZELNEN SPIELDRITTEL	37
410	SPIELER- UND TORHÜTERWECHSEL	37
411	SPIELERWECHSEL VON DER SPIELERBANK WÄHREND DES LAUFENDEN SPIELES	37
412	SPIELERWECHSEL WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHES	39
413	SPIELERWECHSEL VON DER STRAFBANK	39
415	TORHÜTERWECHSEL WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHES	39
416	VERLETZTE SPIELER	39
417	VERLETZTE TORHÜTER	41
418	VERHÜTUNG VON INFEKTIONEN	41
420	SPIELZEIT	41
421	NACHSPIELZEIT/ "OVERTIME"	41
422	AUSZEIT/ "TIME-OUT"	41
430	WERTUNG DES SPIELES	41
440	ANSPIELE/ EINWÜRFE	43
441	ALLGEMEINE GRUNDSÄTZE	45
442	AUSFÜHREN DER ANSPIELE/ EINWÜRFE	45
450	ABSEITS/ "OFFSIDE"	45
451	ANGEZEIGTES ABSEITS/ "DELAYED OFFSIDE"	47
460	UNERLAUBTER BEFREIUNGSSCHUSS/ "ICING THE PUCK"	47

470	DEFINITION EINES ERZIELTEN TORES	47
471	ANNULLIERUNG EINES TORES	49
472	TORSCHÜTZE UND MITHELFER (ASSISTENT) EINES ERZIELTEN TORES	49
480	PUCK AUSSERHALB DES SPIELFELDES	49
481	PUCK AUF DEM TORNETZ	49
482	PUCK AUSSER SICHT	49
483	IRREGULÄRER PUCK	49
484	BERÜHRUNG DES PUCKS DURCH EINEN SPIEL-OFFIZIELLEN	49
490	STOPPEN/ ZUSPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND	51
491	KICKEN DES PUCKS	51
492	SPIELEN DES PUCKS MIT HOHEM STOCK	51
493	BEHINDERUNG DURCH ZUSCHAUER	51

ABSCHNITT 5 STRAFEN

500	STRAFEN - DEFINITION UND VORGEHENSWEISE	53
501	KLEINE STRAFE	55
502	KLEINE BANKSTRAFE	55
503	GROSSE STRAFE	55
504	DISZIPLINARSTRAFE	55
505	SPIELDAUER-DISZIPLINARSTRAFE	57
507	MATCHSTRAFE	57
508	STRAFSCUSS (PENALTY)	57
509	AUSFÜHREN DES STRAFSCUSSSES (PENALTY)	59
510	ERGÄNZENDE DISZIPLINARMASSNAHMEN	59
511	STRAFEN GEGEN DEN TORHÜTER	59
512	ZUSAMMENFALLENDE STRAFEN	61
513	AUFGESCHOBENE STRAFEN	61
514	AUSSPRECHEN VON STRAFEN	63
	"FOULS" GEGEN SPIELER	65
520	CHECK GEGEN DIE BANDE	65
521	STOCKENDEN-STOSS	65
522	UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF	65
523	CHECK VON HINTEN	67
524	CHECK GEGEN DAS KNIE	67
525	CHECK MIT DEM STOCK	67
526	CHECK MIT ELLBOGEN	69
527	VERLETZUNGSGEFÄHRliche HANDLUNG	69

528	FAUSTSCHLÄGE ODER ÜBERTRIEBENE HARTE	71
529	KOPFSTOSS	73
530	HOHER STOCK.	73
531	HALTEN EINES GEGNERS.	73
532	HALTEN DES STOCKES	73
533	HAKEN MIT DEM STOCK.	75
534	BEHINDERUNG	75
535	SCHLITTSCHUHTRITT	77
536	CHECK MIT DEM KNEE	77
537	STOCKSCHLAG.	77
538	STOCKSTICH	79
539	BEINSTELLEN	79
540	CHECK GEGEN DEN KOPF UND NACKENBEREICH.	81
	ANDERE STRAFEN.	81
550	BELEIDIGUNG VON SPIEL-OFFIZIELLEN UND UNSPORTLICHES VERHALTEN DURCH SPIELER	81
551	BELEIDIGUNG VON SPIEL-OFFIZIELLEN UND UNSPORTLICHES VERHALTEN DURCH TEAM-OFFIZIELLE	83
554	SPIELVERZÖGERUNG	85
554a)	PUCK IN BEWEGUNG HALTEN	85
554b)	VERSCHIEBEN DES TORES	85
554c)	SCHIESSEN ODER WERFEN DES PUCKS AUS DEM SPIELFELD.	87
554d)	RICHTIGSTELLEN DER AUSRÜSTUNG	87
554e)	VERLETZTE SPIELER VERWEIGERN DAS VERLASSEN DES SPIELFELDES	87
554f)	MEHR ALS EIN WECHSELNDER SPIELERBLOCK AUF DEM EIS (NACH EINEM ERZIELTEN TOR)	87
554g)	VERSTÖSSE BEI ANSPIELEN/ EINWÜRFEN	87
555	IRREGULÄRE UND GEFÄHRLICHE AUSRÜSTUNG	89
556	ZERBROCHENER STOCK	91
557	FALLEN AUF DEN PUCK DURCH SPIELER	91
558	FALLEN AUF DEN PUCK DURCH TORHÜTER	93
559	SPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND DURCH SPIELER.	93
560	SPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND DURCH TORHÜTER.	93
561	AUSEINANDERSETZUNG MIT ZUSCHAUERN.	93
562	SPIELER VERLASSEN DIE SPIELER- ODER DIE STRAFBANK	95
563	SPIELER VERLASSEN DIE STRAFBANK	95
564	SPIELER VERLASSEN DIE SPIELER- ODER DIE STRAFBANK WAHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG.	95
565	TEAM-OFFIZIELLE VERLASSEN DIE SPIELERBANK	97
566	VERWEIGERUNG DAS SPIEL ZU BEGINNEN – TEAM AUF DEM EIS	97
567	VERWEIGERUNG DAS SPIEL ZU BEGINNEN – TEAM NICHT AUF DEM EIS	97
568	WERFEN EINES STOCKES ODER EINES GEGENSTANDES AUS DEM SPIELFELD	97
569	WERFEN EINES STOCKES ODER EINES GEGENSTANDES INNERHALB DES SPIELFELDES	99

570	WERFEN EINES STOCKES ODER EINES GEGENSTANDES IN EINER "BREAKSITUATION"	99
571	VERHÜTEN VON INFEKTIONEN DURCH BLUT	99
572	KAPITÄN, ASSISTENZ-KAPITÄN - VERHALTEN	99
573	ZU VIELE SPIELER AUF DEM EIS	101
575	VERSTÖSSE BEIM SPIELERWECHSEL	101
590	STRAFEN GEGEN TORHÜTER.	101
591	TORHÜTER ÜBER DER MITTELLINIE	101
592	TORHÜTER BEGIBT SICH WAHREND DES SPIELUNTERBRUCHS ZUR SPIELERBANK	101
593	TORHÜTER VERLÄSST WAHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG DEN TORRAUM.	101
594	TORHÜTER LÄSST DEN PUCK AUF DAS TORNETZ FALLEN	101

ABSCHNITT 6 BESONDERE REGELN

	BESONDERE REGELN FÜR FRAUEN	103
600	VOLLGESICHTSSCHUTZ	103
601	KÖRPERCHECKS / "BODY-CHECKING"	103
	BESONDERE REGELN FÜR JUNIOREN DER KATEGORIE UNTER 18 JAHREN	103
650	VOLLGESICHTSSCHUTZ	103
651	NACKEN- UND KEHLKOPFSCHUTZ	103

ANHANG 1 WERBUNG 105

ANHANG 2 ZEITABLAUF UND AUFWÄRMPHASE 105

ANHANG 3 OFFIZIELLE LAUTSPRECHERDURCHSAGEN 107

A3.1	OFFIZIELLE DURCHSAGEN	107
A3.2	INFORMATIVE DURCHSAGEN	107

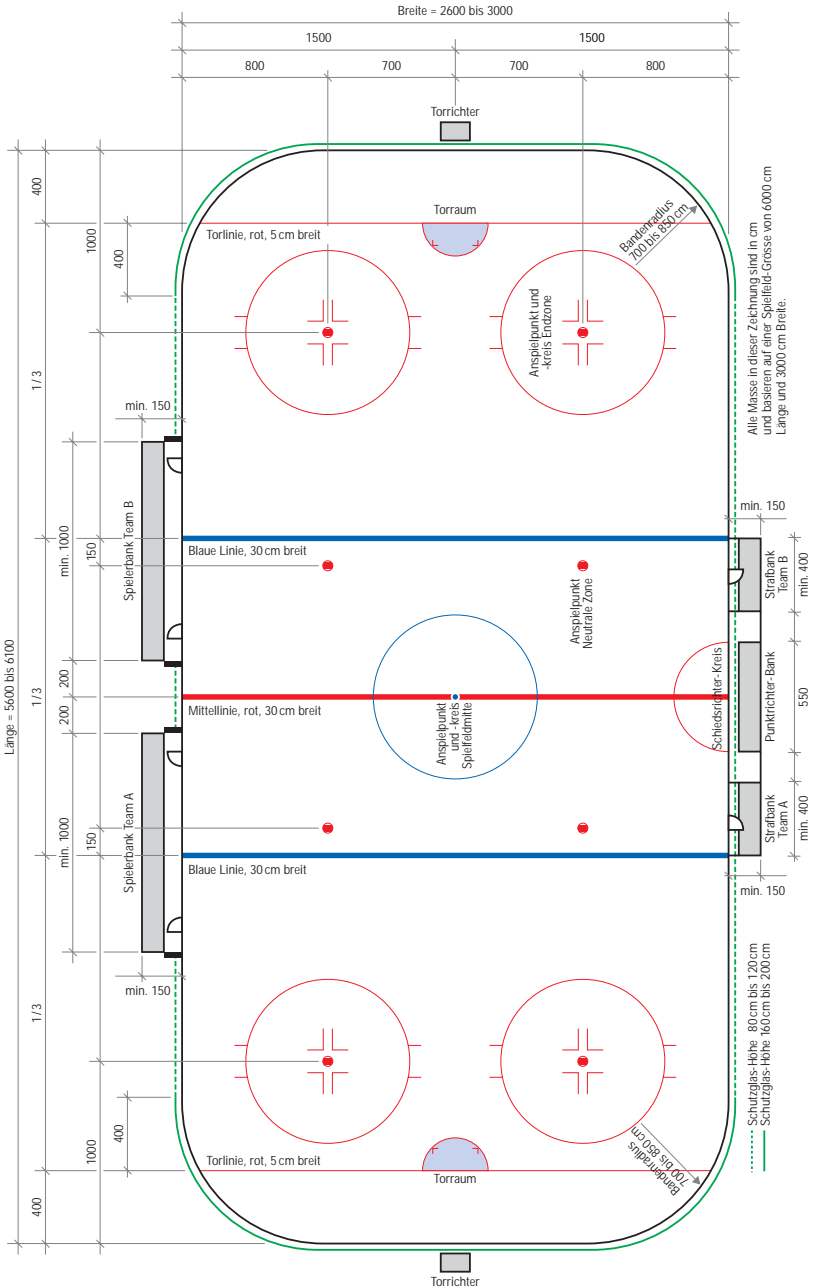
ANHANG 4 PFLICHTEN DER OFFIZIELLEN 108

A4.1	NICHT EINSATZFAHIGE SCHIEDSRICHTER ODER LINIENRICHTER – VOR SPIELBEGINN	108
A4.2	NICHT EINSATZFAHIGE SCHIEDSRICHTER ODER LINIENRICHTER – WÄHREND DES SPIELES	108
A4.3	DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN	108
A4.4	DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN – PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS – VOR DEM SPIEL	108
A4.5	DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN – PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS – WÄHREND DES SPIELES	108
A4.6	DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN – PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS – NACH DEM SPIEL	109
A4.7	DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN – PFLICHTEN DER LINIENRICHTER	109
A4.8	DAS SYSTEM MIT ZWEI SPIEL-OFFIZIELLEN	110
A4.9	DAS SYSTEM MIT ZWEI SPIEL-OFFIZIELLEN – PFLICHTEN DER SCHIEDSRICHTER – VOR DEM SPIEL	110
A4.10	DAS SYSTEM MIT ZWEI SPIEL-OFFIZIELLEN – PFLICHTEN DER SCHIEDSRICHTER – WÄHREND DEM SPIEL	110
A4.11	DAS SYSTEM MIT ZWEI SPIEL-OFFIZIELLEN – PFLICHTEN DER SCHIEDSRICHTER – NACH DEM SPIEL	111
A4.20	"OFF-ICE-OFFIZIELLE"	111
A4.21	PFLICHTEN DES PUNKTRICHTERS – VOR DEM SPIEL	111
A4.22	PFLICHTEN DES PUNKTRICHTERS – WÄHREND DES SPIELES	111
A4.23	PFLICHTEN DES PUNKTRICHTERS – NACH DEM SPIEL	112
A4.24	PFLICHTEN DES SPIELZEITNEHMERS	112
A4.25	PFLICHTEN DES STADIONSPRECHERS	112
A4.26	PFLICHTEN DER STRAFBANK- BETREUER	113

ANHANG 5 SCHIEDSRICHTER UND LINIENRICHTER ZEICHENGEBUG 114

ALPHABETISCHES INHALTSVERZEICHNIS 122

SPIELFELD



ABSCHNITT 1 - SPIELFELD

Es dürfen **keine Markierungen** auf dem Eis, an den Banden, auf dem Schutzglasauflauf über den Banden, an den Netzen, den Toren, oder auf irgend einer Fläche im Bereich der Spieler- und Strafbänke, im Bereich der Torrichter- oder Punktrichter-Arbeitsplätze angebracht werden, ausser in diesen Regeln spezifizierte Markierungen, oder wie im Anhang 1 (Werbung) beschrieben.

100 - DEFINITION DES SPIELFELDES

Das Eishockeyspiel wird auf einer Eisfläche gespielt, die als **SPIELFELD** bezeichnet wird. Die Farbe der Eisfläche ist weiss.

101 - ABMESSUNGEN DES SPIELFELDES

Maximale Abmessungen: **61 m Länge** und **30 m Breite**.

Minimale Abmessungen: **56 m Länge** und **26 m Breite**.

Die Ecken müssen abgerundet sein, mit einem Radius von **7.0 bis 8.5 m**.

► Für IIHF-Meisterschaften müssen die Abmessungen zwischen **60 m bis 61 m Länge** und **29 m bis 30 m Breite** betragen.

102 - BANDEN

- Das Spielfeld muss mit Wänden aus Holz oder Kunststoff umgeben sein. Diese Wände werden als **BANDEN** bezeichnet. Die Farbe der Banden ist weiss.

- Die Höhe der Banden muss zwischen **1.17 m** und **1.22 m**, ab der Eisoberfläche gemessen, betragen.

- Die Banden müssen so beschaffen und konstruiert sein, dass die Fläche **gegen das Spielfeld glatt und frei von jeglichen Hindernissen** ist, die eine Verletzung von Spielern verursachen könnte.

- Die Spalten zwischen den einzelnen Bandenelemente dürfen maximal **3 mm** betragen.

- Die Befestigungen der Banden und des Schutzglases sind so anzubringen, dass sie sich ausserhalb vom Spielfeld befinden.

103 - KICKLEISTE

- Am unteren Teil der Bande ist eine **KICKLEISTE** anzubringen.

- Die Höhe muss zwischen **15** und **25 cm**, ab Eisoberfläche gemessen, betragen.

- Die Farbe der Kickleiste ist **gelb**.

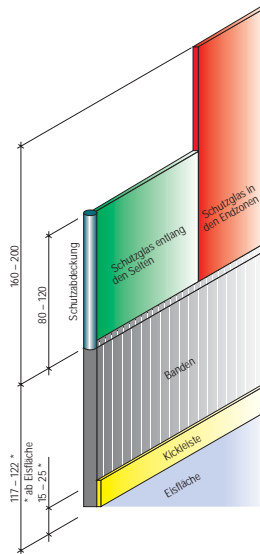
104 - BANDENTÜREN

- Alle Türen, die als Zutritt zum Spielfeld dienen, dürfen **nicht gegen das Spielfeld** aufschwingen.

- Die Spalten zwischen den Bandentüren und den einzelnen Bandensegmenten dürfen maximal **8 mm** betragen.

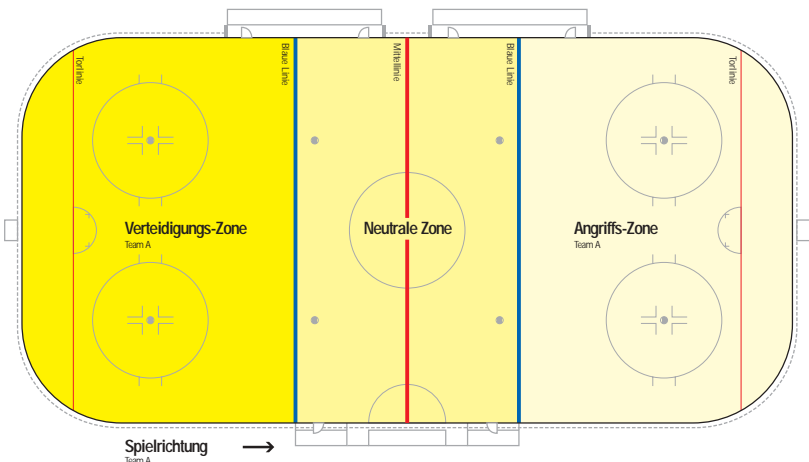
- Für IIHF Meisterschaften ist eine Schutzglasumrandung und die Anbringung von Fangnetzen in den Endzonen zwingend vorgeschrieben.

SCHUTZGLAS UND BANDEN Vermassung in cm.



- Bei **nicht überdachten** Eisflächen können alle Linien und Anspielpunkte wie in den Regeln 112 bis 116 beschrieben mit zwei Linien von 5 cm Breite markiert werden.
- In Fällen in denen Werbung an den Banden erlaubt ist, sind die Linien bis auf **Höhe der Kickleisten zu markieren**.
- Die gesamte Breite der Linie zählt als Teil der Zone, aus dem der Puck gespielt wird.

EINTEILUNG DER EISFLÄCHE



105 - SCHUTZGLAS

- Das Schutzglas wird auf die Banden aufgebaut.
- Die Höhe des Schutzglases entlang der Querbanden in den Endzonen (hinter den Torlinien und von der Torlinie 4 m Richtung Neutrale Zone), muss zwischen **1.60 m** bis **2.00 m** betragen.
- Die Höhe des Schutzglases entlang der Längsbanden beträgt **0.80 m** bis **1.20 m**.
- Die Spalten zwischen den einzelnen Schutzglaselementen dürfen maximal 8 mm betragen.
- Das Schutzglas wird im Bereich der Spielerbänke unterbrochen.
- Jede Unterbrechung des Schutzglases muss mit Schutzpolstern versehen sein, um Verletzungen von Spielern vorzubeugen.

106 - FANGNETZE IN DEN ENDZONEN

- In den Endzonen müssen oberhalb der Banden und Schutzglasumrandung Fangnetze angebracht sein.

110 - EITEILUNG UND MARKIERUNGEN DES SPIELFELDES

- Das Spielfeld wird in der Länge durch **fünf Linien** unterteilt.
- Diese Linien sind quer, über die ganze Breite des Spielfeldes zu markieren und reichen vertikal bis an die Oberkante der Banden.

111 - TORLINIEN

- Die **TORLINIEN** sind parallel, mit **4 m** Abstand zur Querbande zu markieren.
- Die Farbe der Torlinie ist **rot** und deren Breite beträgt **5 cm**.

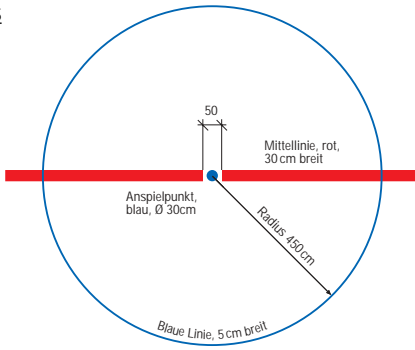
112 - BLAUE LINIEN

- Die Eisfläche zwischen den zwei Torlinien wird in drei gleich grosse Flächen aufgeteilt, welche mit zwei **blauen** Linien von **30 cm** Breite abgegrenzt werden.
- Die Linien werden als **BLAUE LINIEN** bezeichnet.
- Die Blauen Linien teilen das Spielfeld in folgende **drei Zonen** ein:
 - Für ein Team wird die Zone, in der sich ihr Tor befindet, als **VERTEIDIGUNGS-ZONE** bezeichnet.
 - Die mittlere Zone wird als **NEUTRALE-ZONE** bezeichnet.
 - Die vom eigenen Tor am weitest entfernte Zone wird als **ANGRIFFS-ZONE** bezeichnet.

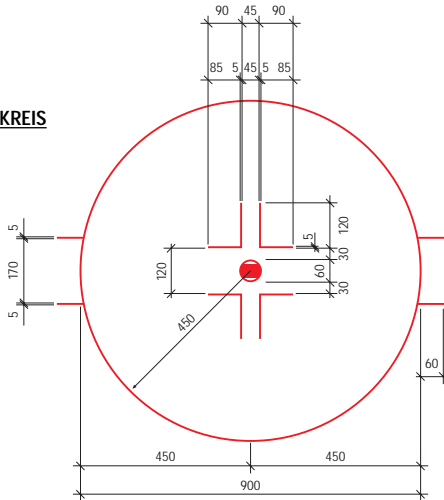
113 - MITTELLINIE

- Die als **MITTELLINIE** bezeichnete, **30 cm** breite Linie, befindet sich in der Mitte des Spielfeldes.
- Die Farbe der Mittellinie ist **rot**.

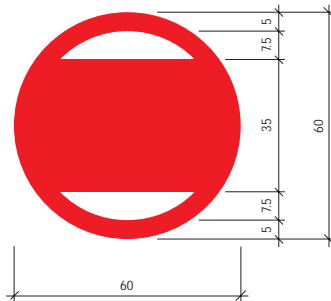
**ANSPIELPUNKT UND -KREIS
IN DER MITTE**
Vermassung in cm.



**ANSPIELPUNKT UND -KREIS
IN DEN ENDZONEN**
Vermassung in cm.



DETAIL ANSPIELPUNKT
Vermassung in cm.



114 - ANSPIELPUNKTE UND -KREISE

- Alle Anspielpunkte und -kreise des Spielfeldes dienen dazu, dass sich die Spieler **bei Spielbeginn, zu Beginn jedes Drittels und** nach sämtlichen Unterbrüchen, auf Anweisung der Spiel-Offiziellen, korrekt zum Anspiel positionieren müssen.

115 - ANSPIELPUNKT UND -KREIS IN DER MITTE

- Ein runder, **blauer Punkt** von **30 cm** Durchmesser muss genau in der Mitte des Spielfeldes markiert sein.

- Mit diesem Anspielpunkt als Zentrum wird ein Kreis mit einem Radius von **4.5 m** markiert.

- Die Farbe der Kreislinie ist **blau**, und deren Breite beträgt **5 cm**.

116 - ANSPIELPUNKTE IN DER NEUTRALEN ZONE

- Zwei Anspielpunkte mit einem Durchmesser von **60 cm** und einem Abstand von **1.5 m** von jeder Blauen Linie sind auf dem Spielfeld markiert.

- Die Farbe dieser Anspielpunkte ist **rot**.

117 - ANSPIELPUNKTE UND -KREISE IN DEN ENDZONEN

- Die Anspielpunkte und -kreise werden in beiden Endzonen und auf beiden Seiten der Tore auf dem Spielfeld markiert.

➤ Die Farbe der Anspielpunkte ist **rot** und deren Durchmesser beträgt **60 cm**.

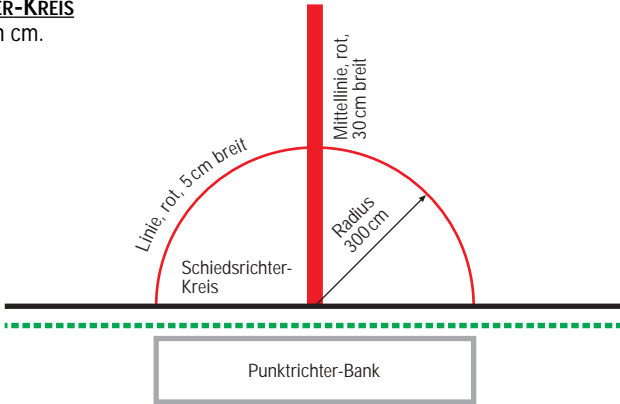
- Zwei gegenüberliegende "**Doppel-L-Markierungen**" weisen den anspielenden Spielern die korrekte Position für ihre Schlittschuhe zu.

➤ Mit den Anspielpunkten als Zentrum werden die jeweiligen Kreise mit einem Radius von **4.5 m** markiert.

- Die Farbe der Kreislinien ist **rot** und deren Breite beträgt **5 cm**.

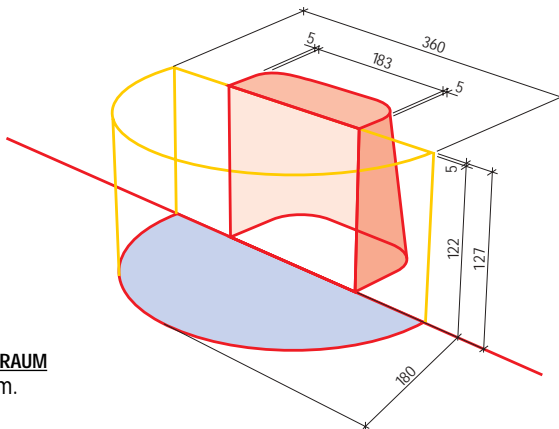
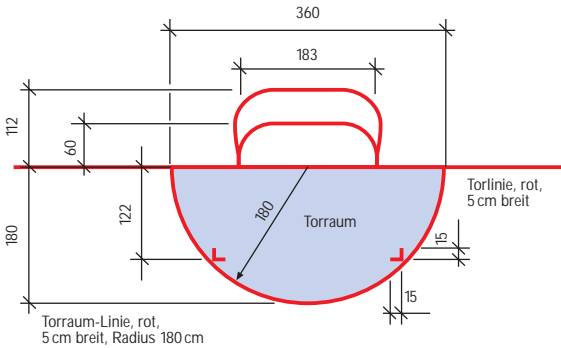
SCHIEDSRICHTER-KREIS

Vermassung in cm.



TORRAUM

Vermassung in cm.



PERSPEKTIVE TORRAUM

Vermassung in cm.

118 - SCHIEDSRICHTER-KREIS

- Eine Fläche, als **SCHIEDSRICHTER-KREIS** bezeichnet, wird auf dem Spielfeld markiert.
- Diese Fläche wird mit einem Halbkreis, mit einem Radius von **3 m**, abgegrenzt.
- Die Farbe der Kreislinie ist **rot** und deren Breite beträgt **5 cm**.
- Der Schiedsrichter-Kreis wird an der Bande, unmittelbar vor der Zeitnahmebank des offiziellen Punktrichters, platziert.

119 - TORRAUM

- Vor jedem Tor befindet sich ein **TORRAUM**.
 - Die Torraumfläche wird auf dem Spielfeld mit **roten, 5 cm** breiten Linien markiert. Diese Linien sind Bestandteil des Torraumes.
 - Die Fläche des Torraumhalbkreises wird mit **hellblauer** Farbe auf dem Eis markiert.
- Der in den Regeln beschriebene Torraum hat ein **Volumen**, welches horizontal durch die Tor-/ Halbkreislinie auf dem Eis, sowie vertikal bis Oberkante der Querstange des Tores von **1.27 m** abgegrenzt ist.

► 1. Torpfosten und Netze müssen so befestigt (verankert) sein, dass sie sich während des Spieles nicht leicht verschieben lassen.

► 2. **Flexible Torverankerungen** sind für Olympische Spiele, IIHF- Weltmeisterschaften der Senioren A Männer und Damen, Division 1-, Junioren U20-, Junioren U18-Meisterschaften zwingend vorgeschrieben und werden auch für andere Veranstaltungen sehr empfohlen.



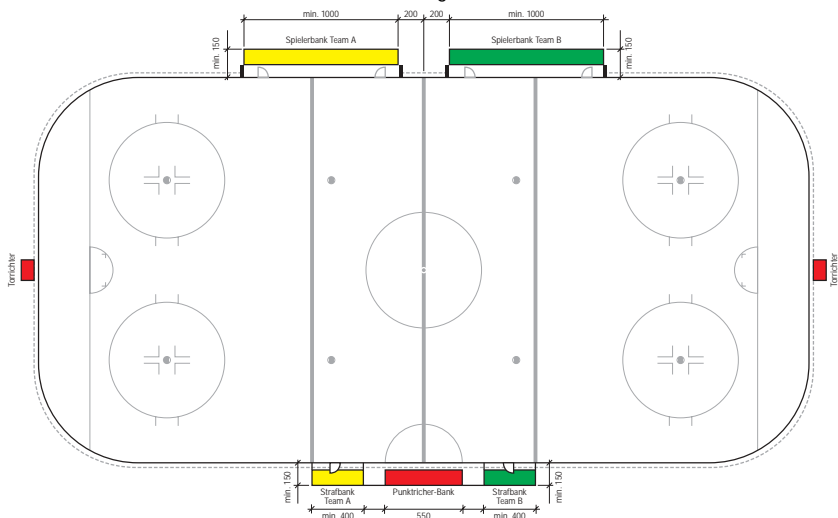
► 1. Von jeder Spielerbank muss der Zugang zur Eisfläche über zwei Türen gewährleistet sein, wobei eine Türöffnung in die **Neutrale Zone** führen muss

► 2. Die Spielerbänke müssen gegen den Zutritt von unbefugten Personen, mit Ausnahme der je sechs Team-Offiziellen, geschützt sein.

► **Meldung** an die "zuständige Instanz".

SPIELERBÄNKE UND STRAFBÄNKE

Vermessung in cm.



130 - TORE

- Die Tore müssen in der Mitte der Torlinien verankert sein.
- Die Torpfosten weisen folgende Abmessungen auf:
- Höhe (Innenmass): **1.22 m**, von der Eisfläche gemessen;
- Breite (Innenmass): **1.83 m**.
- Die Querstange verbindet die beiden Torpfosten. Das gesamte Tor muss aus einer geprüften Konstruktion und aus geprüften Materialien bestehen.
- Der Durchmesser der Querstange beträgt **5 cm**.
- Die Farbe der Torpfosten und der Querstange ist **rot**.
- Hinten an der Rahmenkonstruktion des Tores sind Netze angebracht, die den Puck gegebenenfalls innerhalb des Tores zurück halten.
- Abmessungen: Tiefe min. **0.60 m** oben, max. **1.12 m** unten.
- Die Innenteile der Konstruktion, ausser die Torpfosten und die Querstange, müssen mit einer **weissen** Abdeckung versehen sein. Die Abdeckung der Konstruktion auf der Eisfläche muss 10 cm von den Torpfosten zurückversetzt sein.

140 - SPIELERBÄNKE

- Am Spielfeld müssen zwei identische Spielerbänke vorhanden sein, welche ausschliesslich durch die Spieler in Ausrüstung und die Offiziellen der beiden Teams benützt werden.
- Die Spielerbänke müssen auf der gleichen Spielfeld-Längsseite, unmittelbar an der Eisfläche gegenüber der Strafbänke gelegen sein und sind nötigenfalls mit entsprechenden baulichen Massnahmen gegeneinander abzugrenzen.
- Der mühelose Zugang zu den Spieler-Kabinen muss gewährleistet sein.
- Der seitliche Abstand der Spielerbänke von der Mittellinie soll **2 m** betragen.
- Die Länge jeder Spielerbank muss mindestens **10 m** in der Länge und **1.50 m** in der Raumbreite betragen.
- Jede Spielerbank muss für **16 Spieler** und **6 Team-Offizielle** Platz bieten.

141 - STRAFBÄNKE

- Am Spielfeld müssen zwei Strafbänke vorhanden sein. Jede Strafbank muss mindestens **5 Spielern** Platz bieten.
- Die Strafbänke müssen unmittelbar beidseitig an der Zeitnahme und gegenüber der Spielerbänke stehen.
- Jede Strafbank muss mindestens **4.0 m** in der Länge und **1.50 m** in der Raumbreite betragen.
- Die Strafbänke müssen gegen den Zutritt von unbefugten Personen (andere Personen als die bestrafte Spieler und die Strafbank-Betreuer) geschützt sein.

142 - TORRICHTER-GEHÄUSE

- Damit die Torrichter nicht durch äussere Einflüsse behindert werden, müssen entsprechende Vorkehrungen getroffen werden.
- Für die Torrichter sind auf jeder Seite des Spielfeldes, hinter den Banden und hinter dem Schutzglas, auf der Mittelachse des Tores abgeschirmte Gehäuse aufzustellen.

143 - ZEITNAHMEBANK

- Die Zeitnahmebank befindet sich zwischen den Strafbänken. Die Länge muss mindestens **5.5 m** betragen und für **6 Personen** ausreichend Platz bieten.



➤ Elektronische Anzeigetafeln mit Videotext sind für IIHF-Meisterschaften empfohlen.

➤ 1. Die **rote Lampe** muss mit der Spielzeituhr verbunden sein, so dass es nicht möglich ist, die Lampe durch den Torrichter manuell aufleuchten zu lassen, wenn die Spielzeit beendet ist.

➤ 2. Um ein Tor anzuerkennen ist es nicht entscheidend ob die rote Lampe nach Spielzeitende aufleuchtet. Massgebend ist der Zeitpunkt, wann der Puck die Torlinie komplett überschritten hat.

➤ 3. Die **grüne Lampe** zeigt den Spiel-Offiziellen den genauen Zeitpunkt des Drittelendes an.

➤ Niemandem, ausser den autorisierten Personen, ist es erlaubt, die Schiedsrichter Kabine während oder gleich anschliessend an ein Spiel zu betreten. Im Falle eines Verstosses:

➤ **Meldung** an die "zuständige Instanz"

➤ 1. Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters die Beleuchtung nicht ausreicht, damit das Spiel fortgesetzt werden kann, hat er das Recht, den Rest des Spieles zu verschieben, oder das Spiel zu unterbrechen, bis die Beleuchtungsanlage wieder einwandfrei funktioniert.

➤ 2. Wenn eines der beiden Teams wegen mangelhafter Beleuchtung in grösserem Masse benachteiligt ist, und das Spiel nach Ansicht des Schiedsrichters nicht abgebrochen werden soll, hat er das Recht, einen Seitenwechsel der Teams anzuordnen. Jedes Team spielt so während der gleichen Zeitspanne in den beiden Spielfeldhälften.



➤ Musik kann während der Aufwärmphase und während den Spielunterbrüchen gespielt werden.

150 - ANZEIGE- UND SPIELZEIT-APPARATUREN

151 - SIRENE/ HORN

Das Eisstadion muss mit einer elektrischen Sirene, einem Horn oder einem anderen geeigneten akustischen Signal ausgerüstet sein, welches durch den offiziellen Spielzeitnehmer betätigt werden kann.

152 - SPIELZEITUHR

Das Eisstadion muss mit einer **elektrischen Spielzeituhr** (Anzeigetafel) ausgerüstet sein, von der die Zuschauer, Spieler und die Spiel-Offiziellen genau über folgende Punkte unterrichtet werden:

- Die **Namen** des Heim- und Gästeteams
- Die **Spielzeit eines jeden Spieldrittels**. (Die Spielzeit wird vorwärts gemessen, in Minuten und Sekunden - von 0.00 bis 20.00)
- Die verbleibenden **Strafzeiten** von mindestens zwei Spielern pro Team. (Die Strafzeiten werden rückwärts gemessen, in Minuten und Sekunden bis 0.00)
- **Spielstand/** Anzahl Tore
- Die für eine Auszeit/ **"Time-Out"** benötigte Zeit, in Sekunden - von 30 bis 0
- Die verbleibende Zeit während den **Drittelpausen** bzw. der Pause zur Nachspielzeit, in Minuten und Sekunden (von 15.00 bis 0.00)

153 - ROTE UND GRÜNE SIGNALLAMPEN

Hinter jedem Tor müssen elektrische Lampen angebracht werden, welche folgende Situationen signalisieren:

- Die **rote Lampe** wird manuell durch den Torrichter betätigt, falls aus seiner Sicht der Puck die Torlinie komplett überquert hat.
- Die **grüne Lampe** leuchtet automatisch, in Abhängigkeit mit der Spielzeituhr, wenn der offizielle Spielzeitnehmer die Spielzeit stoppt, oder sie zeigt das Ende eines Spieldrittels an.

160 - SPIELER-KABINEN

Jedes Team hat das Anrecht auf eine geeignete Kabine, welche genügend Platz für **25 Personen** (Spieler und Team-Offizielle) mit kompletter Ausrüstung bietet. Die Kabinen müssen mit Bänken, Toiletten und Duschen ausgerüstet sein.

161 - SCHIEDSRICHTER- UND LINIENRICHTER- KABINEN

Den Spiel-Offiziellen muss eine separate Kabine zur Verfügung gestellt werden, welche mit Bänken oder Stühlen, einer Toilette und einer Dusche ausgestattet sein muss. Die Nutzung dieser Einrichtungen steht ausschliesslich den Spiel-Offiziellen zu.

170 - BELEUCHTUNG DES SPIELFELDES

Das Spielfeld muss genügend beleuchtet sein, damit die Spieler, die Spiel-Offiziellen und die Zuschauer dem Spielgeschehen jederzeit uneingeschränkt folgen können.

171 - RAUCHEN IM STADION

In einem räumlich abgeschlossenen Eisstadion gilt striktes **Rauchverbot**. In sämtlichen Spieler- und Zuschauerzonen, in den Kabinen und in sämtlichen Zonen in denen sich Spieler aufhalten gilt das Rauchverbot.

172 - MUSIK IM STADION

Während das Spiel läuft und in den Auszeiten/"Time-Outs" darf **keine Musik** abgespielt werden. Luftdruckhörner und Trillerpfeifen sind in den Stadien verboten.

- 1. Auf dem offiziellen Spielbericht sind **keine Änderungen** oder Ergänzungen erlaubt, sobald das Spiel begonnen hat.
- 2. Ist es einem Team während des Spiels aufgrund von Strafen oder Verletzungen nicht mehr möglich, die korrekte Anzahl Spieler aufs Spielfeld zu schicken, erklärt der Schiedsrichter das Spiel als **"Forfait"** (Spielabbruch).
 - **Meldung** an die "zuständige Instanz"

- 1. Es ist nicht erlaubt, einen Torhüter, Spielertrainer oder Team-Offiziellen als Kapitän oder Assistenten zu benennen..
- 2. Befindet sich weder der Kapitän noch der Assistent auf dem Spielfeld, ist es ihnen nicht erlaubt von der Spielerbank zu kommen, ausser sie wurden vom Schiedsrichter dazu aufgefordert.
 - **Kleine Bankstrafe** (Regel 572)
- 3. Befindet sich der Kapitän und der Assistent auf dem Spielfeld, so ist es nur dem Kapitän erlaubt mit dem Schiedsrichter zu kommunizieren.
- 4. Spieler die weder das "C" noch das "A" auf ihrem Trikot tragen ist es nicht erlaubt mit dem Schiedsrichter zu kommunizieren.



- Die offiziellen Spielregeln umschreiben den Gebrauch von Schutzausrüstungen für die ordnungsgemässe Teilnahme am Spiel und in Bezug auf Sicherheit und Gesundheit der Teilnehmer. Die IIHF kann mit diesen Regeln nicht garantieren, dass der Gebrauch solcher Ausrüstungen das Verletzungsrisiko komplett ausschliesst. Es liegt in der Verantwortung der Spieler, ihre Schutzausrüstungen gemäss den Regeln zu tragen.
- Für Werbung und/ oder Markenartikel auf den Spielerausrüstungen siehe Anhang 1.



SPIELER-SCHLITTSCHUH

ABSCHNITT 2 - TEAMS, SPIELER UND IHRE AUSRÜSTUNG

200 - SPIELER IN AUSRÜSTUNG

Vor Spielbeginn muss der verantwortliche Offizielle jedes Teams dem Schiedsrichter oder dem offiziellen Punktrichter eine Liste mit den Namen und Nummern der berechtigten Spieler, Torhüter und die Namen des Kapitäns und der Assistenten des Kapitäns überreichen.

Jedes Team kann maximal benennen:

- **20 Feldspieler, und**
- **2 Torhüter**
- **Total 22 Spieler**

201 - KAPITÄN DES TEAMS

Jedes Team bezeichnet einen **Kapitän** und maximal **zwei Assistenten des Kapitäns**. Diese sind dem Schiedsrichter und dem offiziellen Punktrichter mit Namen und Nummern vor Spielbeginn mitzuteilen.

Der Kapitän **muss** mit dem Buchstaben **"C"** und die Assistenten müssen mit dem Buchstaben **"A"** bezeichnet sein.

Diese Buchstaben müssen eine Höhe von **8 cm** aufweisen, aus einer Kontrastfarbe zum Trikot bestehen und gut sichtbar auf der Frontseite des Trikots getragen werden.

Auf dem Eis ist es nur diesen bezeichneten Personen gestattet, sofern diese nicht bestraft sind, mit dem Schiedsrichter Fragen zu klären, die während des Spieles auftreten können, welche die Interpretation der Regeln betreffen.

Wichtig: Eine Reklamation zu einer Strafe ist nicht eine Frage zur Regelauslegung und wird entsprechend bestraft.

► **Kleine Strafe** (Regel 572)

210 - AUSRÜSTUNG

a) Die Ausrüstung der Spieler und der Torhüter besteht aus Stöcken, Schlittschuhen, Schutzausrüstungen und Trikots.

b) Die gesamte Schutzausrüstung, mit Ausnahme von Handschuhen, Kopfschutz und Beinschoner der Torhüter, muss vollständig unter dem Trikot getragen werden.

c) Sämtliche Verstöße im Zusammenhang mit dem Tragen der Ausrüstung wird unter der Regel 555 bestraft.

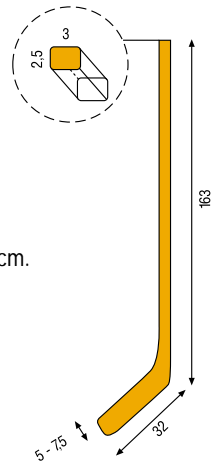
220 - SPIELER-AUSRÜSTUNG

221- SPIELER-SCHLITTSCHUHE

Zur Teilnahme am Spiel müssen alle Spieler **EISHOCKEY-SCHLITTSCHUHE** tragen, die den internationalen Richtlinien entsprechen.

Sämtliche Schlittschuhe müssen mit **Sicherheits-Kufen** versehen sein.

► Die maximale **Krümmung** der Stockschaufel darf nicht mehr als **1.5 cm** betragen. Gemessen wird die maximale Krümmung ab einer Geraden, die zwischen der Ferse und dem Ende der Stockschaufel gezogen wird. (Die Distanz von dieser Geraden zu irgend einem Punkt an der Stockschaufel darf an keiner Stelle mehr als 1.5 cm betragen.)



SPIELER-STOCK
Vermassung in cm.

SPIELER-HELM



SPIELER-HELMVISIER



► Die Regel 227 gilt für Spieler der folgenden Jahrgänge:

- Geboren im Jahr 1983 - für die Saison 2002/ 2003
- Geboren im Jahr 1984 - für die Saison 2003/ 2004
- Geboren im Jahr 1985 - für die Saison 2004/ 2005
- Geboren im Jahr 1986 - für die Saison 2005/ 2006

222 - SPIELER-STOCK

Die Stöcke müssen aus Holz oder einem anderen, von der IIHF genehmigten Material, wie z.B. Aluminium oder Kunststoff, hergestellt sein.

Die Stöcke dürfen keine Unebenheiten aufweisen. Alle Kanten müssen abgerundet sein. Nicht fluoreszierende Klebänder beliebiger Farbe können an jeder Stelle um den Stock gewickelt werden.

Abmessungen und Formen

- **Schaft:** Maximale Länge **163 cm** von der Ferse bis Oberkante des Stockes
Maximale Breite **3.0 cm**, Dicke max. **2.5 cm**
Der Schaft muss **gerade** sein
- **Schaufel:** Maximale Länge **32 cm** von der Ferse des Stockes
Maximale Breite **7.5 cm**
Minimale Breite **5.0 cm**

223 - SPIELER-HELM

a) In der Warmlaufphase vor dem Spiel und während der Teilnahme am Spiel müssen sämtliche Spieler einen, den **internationalen Normen** entsprechenden Eishockey-Helm, tragen, der korrekt mit dem Kinnband befestigt ist.

➤ Der Helm muss so getragen werden, dass die untere Vorderkante des Helms nicht mehr als eine Fingerbreite über den Augenbrauen liegt. Der Abstand zwischen dem Kinnband und dem Kinn beträgt im Maximum eine Fingerbreite.

b) Ein Spieler der während des Spiels seinen Helm verliert darf so lange nicht am Spiel teilnehmen, bis er seinen Helm wieder aufgesetzt hat und diesen regelkonform mit dem Kinnband befestigt hat.

- Falls ein Spieler ohne korrekt befestigten Helm am Spiel teilnimmt, erhält er eine:
 - **Kleine Strafe** (Regel 555e)

224 - SPIELER-HELMVISIER

Während der Teilnahme am Spiel müssen sämtliche Spieler die **nach dem 31. Dezember 1974** geboren sind mindestens ein den internationalen Normen entsprechendes Helmvisier tragen.

- Das Visier muss über die Augen bis zur Unterkante der Nase reichen.

225 - SPIELER-HANDSCHUHE

Die Spieler-Handschuhe müssen die Hände und das Handgelenk abdecken.

Die Innenflächen der Handschuhe dürfen nicht entfernt werden, um den Stock mit den blossen Händen halten zu können.

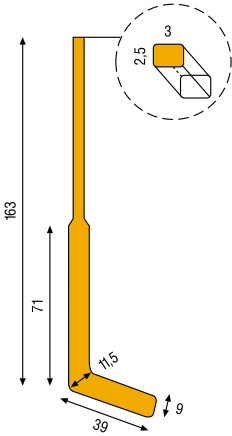
226 - NACKEN- UND KEHLKOPFSCHUTZ

Es wird allen Spielern empfohlen, einen Nacken- und Kehlkopfschutz zu tragen.

227 – MUNDSCHUTZ/ ZAHNSCHUTZ

- Es wird allen Spielern empfohlen, einen massgefertigten Mundschutz/ Zahnschutz zu tragen.

- Sämtliche Spieler der Alterskategorie unter 20 Jahren, welche keinen Vollgesichtschutz tragen, müssen einen massgefertigten Mundschutz/ Zahnschutz tragen.



► Die maximale **Krümmung** der Stockschaufel darf nicht mehr als **1.5 cm** betragen. Gemessen wird die maximale Krümmung ab einer Geraden, die zwischen der Ferse und dem Ende der Stockschaufel gezogen wird. (Die Distanz von dieser Geraden zu irgend einem Punkt an der Stockschaufel darf an keiner Stelle mehr als 1.5 cm betragen)

TORHÜTER-STOCK
Vermassung in cm.



TORHÜTER-VOLLGESICHTSSCHUTZ

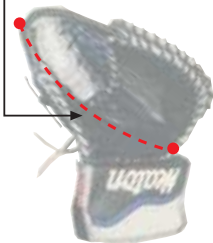
BLOCKERHANDSCHUH



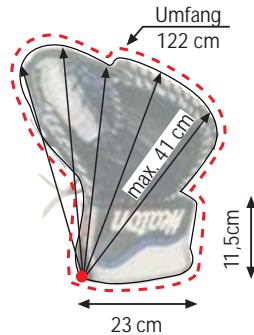
TORHÜTER-SCHLITTSCHUH



Durchmesser innen
Abmessungen 48 cm



FANGHANDSCHUH



230 - TORHÜTER-AUSRÜSTUNG

Mit Ausnahme der Schlittschuhe und des Stockes darf die vom Torhüter getragene Ausrüstung nur den Zweck erfüllen, dessen Kopf und Körper zu schützen. Die Ausrüstung darf keine "besonderen Vorkehrungen" aufweisen, welche dem Torhüter zusätzliche, unerlaubte Hilfe beim Hüten des Tores gewähren könnten.

► Schutzausrüstung für den Unterleib, die bis an die Oberschenkel und über die Hosen reichen, sind nicht gestattet.

231 - TORHÜTER-SCHLITTSCHUHE

Der Torhüter kann spezielle, geprüfte Schlittschuhe tragen, welche als **Torhüter-Schlittschuhe** konzipiert sind.

232 - TORHÜTER-STOCK

Die Stöcke müssen aus Holz oder einem anderen, von der IIHF genehmigten Material, wie z. B. Aluminium oder Plastik, hergestellt sein.

Die Stöcke dürfen keine Unebenheiten aufweisen. Alle Kanten müssen abgerundet sein. Nicht fluoreszierende Klebänder beliebiger Farbe können an jeder Stelle um den Stock gewickelt werden.

Abmessungen und Formen

- **Schaft:** Maximale Länge **163 cm** von der Ferse bis Oberkante des Stockes
Maximale Breite **3.0 cm**, Dicke max. **2.5 cm**
Verbreiterung am Schaft:
Maximale Länge **71 cm** von der Ferse des Stockes
Maximale Breite **9.0 cm**
Der Schaft muss **gerade** sein
- **Schaufel:** Maximale Länge **39 cm** von der Ferse des Stockes
Maximale Breite **9.0 cm**,
ausser im Bereich der Ferse
Breite max. **11,5 cm**

233 - TORHÜTER-HANDSCHUHE

233a) - TORHÜTER BLOCKERHANDSCHUH

Die maximalen Abmessungen der Schutzplatte des Stockhandschuhes:

- Länge **41 cm**
- Breite **21 cm**

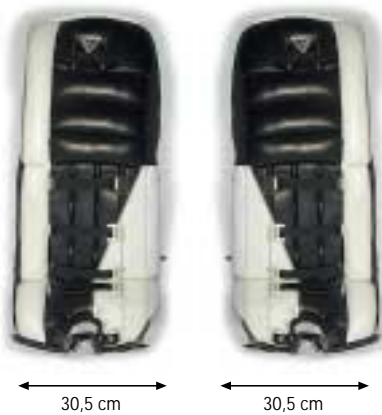
233b) - TORHÜTER-FANGHANDSCHUH

Die maximalen Abmessungen des Fanghandschuhes:

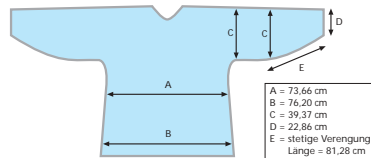
- Länge **41 cm**
- Breite **23 cm** in irgend einem Bereich des Handgelenkes
- **11.5 cm** zur Handgelenkmanschette
- **48 cm** Innenmass vom Handgelenk bis zur Tasche
- **122 cm** Umfang des Fanghandschuhs



**TORHÜTER VERLIERT
GESICHTSSCHUTZ**

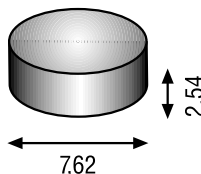


BEINSCHONER



ABMESSUNGEN TORHÜTER-TRIKOT

- 1. Spieler die sich nicht an diese Vorschrift halten sind **nicht spielberechtigt**.
- 2. Gleichen sich die Farben der Trikots beider Teams derart, dass Fehlentscheidungen möglich sind, so liegt es in der Verantwortung des **Heimteams** ihre Trikotfarben zu wechseln, wenn sie vom Schiedsrichter dazu aufgefordert werden.
- 3. Verdecken die Haare eines Spielers seinen Namenszug oder die Nummer, müssen sie in den Helm gesteckt, oder zusammengebunden werden.



Puck
Vermessung in cm.

234 - TORHÜTER-HELM UND GESICHTSSCHUTZ

a) Der Torhüter muss einen Helm mit **Gesichtsschutzmaske** oder einen Torhüter-Vollkopfschutz tragen, der den anerkannten internationalen Normen entspricht.

➤ Gesichtsschutzmasken müssen so konstruiert sein, dass **kein Puck die Schutzvorrichtung durchdringen** kann.

b) Verliert ein Torhüter während dem Spiel seinen Helm und/ oder Gesichtsschutz, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.

c) Wird der Torhüter während des Spieles von einem **harten** Schuss am Gesichtsschutz getroffen, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.

235 - TORHÜTER-BEINSCHONER

Die maximale Breite der Torhüter-Beinschoner beträgt, an den Beinen befestigt, **30.5 cm**.

➤ Es nicht gestattet, an der Unterseite der Beinschützer etwas zu befestigen, um damit den Zwischenraum vom unteren Rand der Schoner bis zur Eisfläche zu abzudecken.

240 - SPIELER-TRIKOTS

Sämtliche Spieler eines gleichen Teams müssen **einheitlich gekleidet** sein, was die Farbe der Trikots, Helme (ausgenommen Torhüter), Hosen und Strümpfe betrifft.

Dem Torhüter steht es frei eine andere Helmfarbe zu wählen.

➤ Die Grundfarbe muss mit ca. **80 Prozent** auf allen Ausrüstungsteilen dominieren (ausgenommen Namen und Nummern).

➤ Trikots, einschliesslich der Ärmel und Strümpfe, müssen die **gleiche Farbe** haben.

➤ Die Trikots müssen über die Hosen getragen werden.

➤ Jeder Spieler muss auf dem **Rücken seines Trikots** eine individuelle Nummer tragen, welche eine Höhe zwischen **20 cm** und **25 cm** aufweisen muss.

➤ Jeder Spieler muss auf **beiden Ärmeln** diese Nummer tragen, welche eine Höhe von **8 cm** aufweist.

➤ Die Nummern sind auf die Zahlen zwischen **1** und **99** begrenzt.

Bei IIHF-Meisterschaften muss jeder Spieler seinen Namen, mit **8 cm** hohen, lateinischen Grossbuchstaben auf dem Trikot tragen. Der Namenszug muss auf dem oberen Teil des Rückens angebracht sein.

250 - PUCK

Der Puck muss aus vulkanisiertem Gummi, oder aus einem anderen, von der IIHF genehmigten Material, hergestellt sein.

Die Farbe des Pucks ist primär **schwarz**.

Abmessungen und Gewicht:

- Durchmesser: **7.62 cm**

- Dicke: **2.54 cm**

- Gewicht **156 bis 170 g**

260 - VERMESSUNG VON AUSTRÜTUNGSGEGENSTÄNDEN

a) Der Schiedsrichter ist berechtigt, von sich aus zu jedem Zeitpunkt, jeden beliebigen Ausrüstungsgegenstand nachzumessen.

b) Der Kapitän eines Teams kann beim Schiedsrichter eine formelle Beschwerde hinsichtlich der Masse eines speziell bezeichneten Ausrüstungsgegenstandes anbringen. Der Schiedsrichter nimmt die notwendige Vermessung unverzüglich vor.

➤ Ist die Beschwerde ungerechtfertigt, erhält das Team, das die Vermessung verlangte, eine:

➤ **Kleine Bankstrafe** (Regel 555)

➤ Ist die Beschwerde gerechtfertigt, erhält der fehlbare Spieler eine:

➤ **Kleine Strafe** (Regel 555)

Ein regulär erzielt Tor kann als Folge einer Vermessung eines Stockes oder Ausrüstungsgegenstandes nicht aberkannt werden.

➤ Das Nachmessen von Ausrüstungsgegenständen ist auf einen Antrag und ein Team in einem Spielunterbruch beschränkt.

➤ **Nachmessen von Torhüter-Ausrüstungsgegenständen**, mit Ausnahme des Stockes, kann nur unmittelbar nach dem **Ende eines Spieldrittels** verlangt werden.

► Nationale Verbände sind berechtigt, Spiele die in ihrem Verantwortungsbereich liegen, im System mit **zwei Spiel-Offiziellen** (zwei Schiedsrichter) durchzuführen.



ABSCHNITT 3 - OFFIZIELLE UND IHRE PFLICHTEN

300 - BEZEICHNUNG DER OFFIZIELLEN

Für alle internationalen Spiele sind folgende Offizielle vorgesehen:

SPIEL-OFFIZIELLE - Ein **Schiedsrichter**
- Zwei **Linienrichter**

OFF-ICE-OFFIZIELLE - Zwei **Torrichter**
- Ein **Punktrichter** (mit bis zu zwei Assistenten)
- Ein **Spielzeitnehmer**
- Ein **Stadionsprecher**
- Zwei **Strafbank-Betreuer**
- Ein **Video-Torrichter**
(wird evtl. bei IIHF-Meisterschaften verlangt)

310 - SPIEL-OFFIZIELLE

311 - SCHIEDSRICHTER- UND LINIENRICHTER-AUSRÜSTUNG

Alle Schiedsrichter und Linienrichter müssen mit schwarzen Hosen und den offiziellen Trikots gekleidet sein.

Der Schiedsrichter trägt **rote, 8 cm** breite Armbänder, die am oberen Teil jedes Ärmels angebracht sind (gilt nur für das System mit drei Spiel-Offiziellen – 1 Schiedsrichter und 2 Linienrichter).

Die Spiel-Offiziellen müssen Schlittschuhe und einen schwarzen Helm mit Visier tragen. Sie müssen mit einer geprüften Pfeife und einem Metall-Massband (minimale Länge **2 m**) ausgerüstet sein.

312 - SCHIEDSRICHTER-PFLICHTEN

Der Schiedsrichter hat die allgemeine Aufsicht über das Spiel, die volle Kontrolle über die Offiziellen und die Spieler.

Bei Meinungsverschiedenheiten entscheidet der Schiedsrichter endgültig.

Die kompletten Pflichten des Schiedsrichters sind im Anhang 4 genau umschrieben.

313 - LINIENRICHTER-PFLICHTEN

Die Linienrichter sind hauptsächlich für die Kontrolle bei Linienverstössen verantwortlich (Abseits/ "Offsides", unerlaubter Befreiungsschuss/ "Icing the puck").

In den meisten Fällen sind sie dafür verantwortlich, die Anspiele/ Einwürfe durchzuführen und unterstützen den Schiedsrichter in der Spielleitung.

Die kompletten Pflichten der Linienrichter sind im Anhang 4 genau umschrieben.

- 1. Die Torrichter müssen die offiziellen Trikots tragen.
- 2. Trifft ein Torrichter vermehrt Fehlentscheidungen, die zu unnötigen Diskussionen führen, steht es dem Schiedsrichter frei, einen neuen Torrichter zu bezeichnen.

- Ergänzungen zum Video-Torrichter siehe IIHF Sport Regulative.



RÜCKFRAGE DES SCHIEDSRICHTERS BEIM VIDEO-TORRICHTER

320 - "OFF-ICE-OFFIZIELLE"

321 - TORRICHTER

a) Hinter beiden Toren ist je ein Torrichter platziert. Die Torrichter dürfen während des Spieles nicht die Seiten wechseln. Bei IIHF-Meisterschaften eingesetzte Torrichter müssen andere Nationalitäten, als die am Spiel beteiligten Teams aufweisen.

b) Der Torrichter entscheidet nur, ob **der Puck** von vorne kommend, **zwischen den beiden Torpfosten** eingedrungen ist und **die Torlinie vollständig überschritten hat**. In der Folge gibt er das entsprechende Signal.

c) Bei einem umstrittenen Tor, entscheidet der Schiedsrichter endgültig. Bevor der Schiedsrichter seinen **endgültigen Entscheid** trifft, kann er den Torrichter noch befragen.

322 - PUNKTRICHTER

Die kompletten Pflichten des Punktrichters sind im Anhang A4.21 bis A4.23 genau umschrieben.

323 - SPIELZEITNEHMER

Die kompletten Pflichten des Spielzeitnehmers sind im Anhang A4.24 genau umschrieben.

324 - STADIONSPRECHER

Die kompletten Pflichten des Stadionsprechers sind im Anhang A4.25 genau umschrieben.

325 - STRAFBANK-BETREUER

Bei jeder Strafbank ist ein Strafbank-Betreuer einzusetzen. Die kompletten Pflichten der Strafbank-Betreuer sind im Anhang A4.26 genau umschrieben.

330 - VIDEO-TORRICHTER

Nur auf Verlangen des Schiedsrichters oder des Video-Torrichters kann eine Spielphase per Video nachgeprüft werden.

Folgende Situationen werden vom Video-Torrichter überprüft:

- hat der Puck die Torlinie **überquert**
- gelangte der Puck ins Tor, bevor der **Torrahmen verschoben** wurde
- gelangte der Puck ins Tor, bevor die offizielle **Spielzeit abgelaufen** ist
- wurde der Puck mit der **Hand gespielt**, oder mit dem Schlittschuh **gekickt**, ins Tor geleitet
- wurde der Puck von einem Spiel-Offiziellen ins Tor **abgelenkt**
- wurde der Puck von einem **angreifenden Spieler** mit hohem Stock (Stock über der **Höhe der Querstange** gehalten) berührt, bevor er ins Tor gelangte
- um die **korrekte Spielzeit** festzustellen, vorausgesetzt, dass die Spielzeit auf dem Monitor des Video-Torrichters zu sehen ist

340 - ZUSTÄNDIGE INSTANZ

Unter dem Begriff **"Zuständige Instanz"** oder **"Zuständige Disziplinarinstanz"** versteht man unter diesen Regeln den das betreffende Spiel organisierenden Verband.

➤ Jedes Team darf gleichzeitig nur einen Torhüter auf dem Eis einsetzen.

Der Torhüter kann durch einen Feldspieler ersetzt werden. Ein eingewechselter Feldspieler hat nicht die Rechte eines Torhüters.

➤ 1. Falls bei Veranstaltungen das Heimteam noch nicht feststeht, einigen sich die teilnehmenden Teams gegenseitig, z.B. durch Münzwurf oder auf ähnliche Weise, wer als Heimteam gilt.

➤ 2. **Privilegien des Heimteams**

- Wahl der Spielerbank
- Wahl der Trikotfarbe
- Beim Anspiel nach einer Spielunterbrechung muss das Gästeteam vor dem Heimteam den Spielerwechsel durchführen

➤ 3. Das Gästeteam ist während des Spieles verpflichtet, zuerst einen Spielerblock auf das Eis zu stellen, damit das Spiel beginnen kann (evtl. Aufforderung des Kapitäns durch den Schiedsrichter).

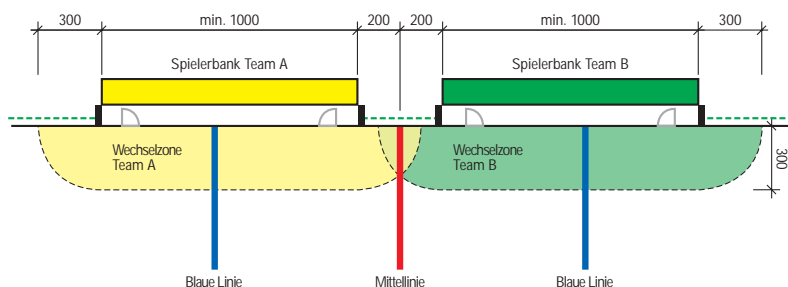
➤ 1. Nach dem Ende des ersten und des zweiten Drittels, sowie während den Spielunterbrüchen, wird Spielern und Torhütern **keine "Aufwärmzeit"** gewährt.

➤ 2. Die Teams wechseln die Seiten nicht, wenn das Eis für eine Verlängerung oder "Penalty-Schiessen" / "Game-Winning-Shots" nicht neu aufbereitet wurde.

➤ In Übereinstimmung mit dieser Regel gilt der Wechsel eines oder mehrerer Spieler als ein Spielerwechsel.

WECHSELZONE FÜR SPIELER

Vermassung in cm.



ABSCHNITT 4 - SPIELREGELN

400 - SPIELER AUF DER EISFLÄCHE

Während das Spiel läuft, darf ein Team nicht mehr als **sechs Spieler** auf der Eisfläche haben. Bei einem Verstoß gegen diese Regel erhält das verfehlende Team:

➤ **Kleine Bankstrafe** (Regel 573).

Die sechs Spieler werden wie folgt bezeichnet:



402 - BEGINN DES SPIELES UND DER EINZELNEN SPIELDRITTEL

Das Spiel muss pünktlich zum festgesetzten Zeitpunkt beginnen, mit dem **Anspiel in der Mitte des Spielfeldes**.

Das Anspiel findet zu jedem Drittelbeginn im gleichen Rahmen statt.

Die Teams **beginnen das Spiel in der Hälfte**, die sich **in Höhe der eigenen Spielerbank** befindet.

Die Teams müssen nach jedem Drittel und für eine evtl. Nachspielzeit die Seiten wechseln.

410 - SPIELER- UND TORHÜTERWECHSEL

a) Unter den nachstehenden Voraussetzungen **können** Spieler und Torhüter **jederzeit**, während das Spiel läuft oder während eines Spielunterbruchs, **ausgewechselt** werden.

b) Wenn während eines Wechsels der einwechselnde Spieler den Puck spielt, oder einen körperlichen Kontakt mit einem Gegenspieler verursacht, und der auswechselnde Spieler sich dabei noch immer auf dem Spielfeld befindet, wird eine Strafe ausgesprochen:

➤ **Kleine Bankstrafe** (Regel 573).

c) Wird während eines Wechsels der einwechselnde Spieler oder der auswechselnde Spieler zufällig vom Puck getroffen, wird das Spiel nicht unterbrochen. Es wird keine Strafe ausgesprochen.

411 - SPIELERWECHSEL VON DER SPIELERBANK WÄHREND DES LAUFENDEN SPIELES

a) **Spieler und Torhüter können** von der Spielerbank **jederzeit ausgewechselt** werden, auch während das Spiel läuft. Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein:

1. Die wechselnden Spieler und Torhüter müssen sich **innerhalb einer imaginären Wechselzone** befinden. Die Wechselzone beschränkt sich auf die Länge der Spielerbank sowie eine Breite von **3 m von der Bande** aus gerechnet (siehe Zeichnung links).

2. Während eines Wechsels dürfen sich die einwechselnden Spieler und Torhüter **nicht am Spielgeschehen** beteiligen.

➤ **Kleine Bankstrafe** (Regel 573)

b) Falls ein Torhüter seinen Torraum verlässt und sich zur Spielerbank begibt um sich für einen Mitspieler auswechseln zu lassen, und der Wechsel ist unkorrekt, so hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen, sobald sich das verfehlende Team in Puckbesitz befindet. Das nächste Anspiel findet in der Mitte des Spielfeldes statt.



SCHIEDSRICHTERZEICHEN:
SPIELERWECHSEL
REGEL 412

➤ Wenn ein Team versucht, nach der ihm zur Verfügung stehenden Zeit einen Spielerwechsel vorzunehmen, schickt der Schiedsrichter den/ die Spieler auf die Bank zurück. Für jeden wiederholten Verstoss gegen diese Regel, ungeachtet zu welchem Zeitpunkt des Spieles er stattfindet, erhält das fehlbare Team eine:

➤ **Kleine Bankstrafe** (Regel 575)

➤ Einem Ersatztorhüter wird **keine "Aufwärmzeit"** gewährt.

412 - SPIELERWECHSEL WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHES

a) Unmittelbar nach einem Spielunterbruch muss zuerst das Gästeteam einen eventuellen Spielerwechsel durchführen. Bis das Spiel wieder begonnen hat, darf kein Wechsel mehr durchgeführt werden.

Das Heimteam kann anschliessend einen eventuellen Spielerwechsel durchführen, ohne dass das Spiel dadurch verzögert wird.

Verzögert ein Team den Spielerwechsel unnötig, fordert der Schiedsrichter das sich verfehlende Team oder beide Teams auf, ihre Position sofort einzunehmen. Er gestattet keine weiteren Wechsel mehr.

b) Ein Spielerwechsel wird wie folgt durchgeführt:

1. Der Schiedsrichter nimmt die Position für das nächste Anspiel ein. Der Linienrichter, welcher das Anspiel ausführt, begibt sich sofort zum Anspielort.
2. Der Schiedsrichter gewährt zuerst dem Gästeteam einen Zeitabschnitt von **fünf Sekunden** um einen Spielerwechsel durchzuführen zu können.
3. Nach diesen **fünf Sekunden** hebt der Schiedsrichter seinen Arm und signalisiert damit, dass das Gästeteam keinen weiteren Wechsel mehr vornehmen darf.
4. Anschliessend gewährt der Schiedsrichter, mit noch immer erhobenem Arm, dem Heimteam einen Spielerwechsel während einer Zeitspanne von **fünf Sekunden**.
5. Nach diesen **fünf Sekunden** senkt der Schiedsrichter seinen Arm und signalisiert damit, dass das Heimteam keinen weiteren Wechsel mehr vornehmen darf.
6. Sobald der Schiedsrichter seinen Arm gesenkt hat, signalisiert der Linienrichter, welcher das Anspiel durchführt, mit einem Pfiff, dass beide Teams noch höchstens **fünf Sekunden** Zeit haben ihre Positionen für das Anspiel einzunehmen.
7. Nach diesen **fünf Sekunden**, oder früher falls die Spieler zum Anspiel bereit sind, wirft der Linienrichter den Puck ein. Der Linienrichter ist nicht verantwortlich auf die Spieler am Anspiel zu warten bis sie ihre Position eingenommen haben.

413 - SPIELERWECHSEL VON DER STRAFBANK

Ein Spieler der eine Strafe verbüsst hat, darf erst durch einen Mitspieler ersetzt werden, wenn er das **Spielfeld** von der Straf- zur Spielerbank **überquert** hat. Er muss sich innerhalb der Wechselzone seiner Spielerbank befinden, bevor ein Wechsel stattfinden darf. Bei einem Verstoß gegen diese Regel, erhält das sich verfehlende Team eine:

➤ **Kleine Bankstrafe** (Regel 563)

415 - TORHÜTERWECHSEL WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHES

a) Während eines Spielunterbruches ist es dem Torhüter **nicht erlaubt zur Spielerbank zu gehen, ausgenommen um sich auszuwechseln zu lassen oder während einer Auszeit/"Time-Out"**. Bei einem Verstoß gegen diese Regel, erhält der Torhüter eine:

➤ **Kleine Strafe** (Regel 592)

b) Wurde der Torhüter während eines Spielunterbruches gewechselt, kann er erst wieder zurückgewechselt werden, wenn das Spiel wieder läuft.

416 - VERLETZTE SPIELER

Kann ein verletzter Spieler das Spiel nicht fortsetzen oder sich zu seiner Spielerbank begeben, wird das Spiel so lange nicht unterbrochen, bis das Team des verletzten Spielers in den Besitz des Pucks gelangt. Ist das Team dieses Spielers zum Zeitpunkt seiner Verletzung im Besitz des Pucks, wird das Spiel unverzüglich unterbrochen, ausgenommen, es hat gerade eine aussichtsreiche Möglichkeit ein Tor zu erzielen.

Ist ein Spieler, Torhüter ausgenommen, verletzt oder gezwungen das Spielfeld während des Spieles zu verlassen, kann er sich vom Spiel zurückziehen und sich durch einen Mitspieler ersetzen lassen.

- 1. Hat sich ein Spieler offensichtlich ernsthaft verletzt, unterbricht der Schiedsrichter oder der Linienrichter das Spiel unverzüglich.
- 2. Wurde das Spiel wegen eines verletzten Spielers, Torhüter ausgenommen, unterbrochen, muss der verletzte Spieler das Spielfeld verlassen. Er darf das Spielfeld erst wieder betreten wenn das Spiel wieder läuft. Weigert er sich, das Spielfeld zu verlassen, erhält er eine:

➤ **Kleine Strafe** (Regel 554e)

- 1. Einem Ersatztorhüter wird **keine "Aufwärmzeit"** gewährt.
- 2. Wurde ein anderer Spieler als Ersatztorhüter ausgerüstet und eingewechselt, darf keiner der beiden regulären Torhüter wieder am Spiel teilnehmen.

In IIHF-Meisterschaften können 3 Torhüter gemeldet werden. Verletzt sich einer der beiden, im Spielbericht eingetragenen Torhüter, kommt das "IIHF By-Law 617 f" zur Anwendung.

➤ **Kleine Strafe** (Regel 571)

- 1. Der jeweilige Spielzeitabschnitt dauert vom Zeitpunkt des Puckeinwurfs beim Anspiel bis zum Spielunterbruch durch Pfeifsignal.
- 2. Tritt irgend eine aussergewöhnliche Verzögerung innerhalb der letzten **fünf Minuten** des ersten oder zweiten Spieldrittels ein, ist der Schiedsrichter berechtigt, die nächste reguläre Pause sofort beginnen zu lassen. Die verbleibende Spielzeit des unterbrochenen Drittels ist nach der Pause zu spielen, wobei die beiden Teams die Seiten noch nicht wechseln.

Nachdem die verbleibende Spielzeit gespielt wurde, wechseln die Teams die Seiten der Eisfläche. Das Spiel wird unverzüglich mit dem nachfolgenden Spieldrittel weitergeführt.

- 3. Bei einer nicht überdachten Eisfläche müssen die Teams nach der Hälfte des letzten Spieldrittels oder der Nachspielzeit die Seiten wechseln.
- 4. In den Pausen zwischen den Spieldritteln muss die Eisfläche aufbereitet werden.



**SCHIEDSRICHTERZEICHEN:
AUSZEIT / "TIME-OUT"
REGEL 422**

Das Spiel muss jedoch fortgesetzt werden, ohne dass die Teams das Spielfeld verlassen. Wurde gegen einen verletzten Spieler eine Kleine Strafe, eine Grosse Strafe oder eine Matchstrafe ausgesprochen, hat das bestrafte Team an dessen Stelle unverzüglich einen Ersatzspieler auf die Strafbank zu schicken. Er darf auf der Strafbank nicht ausgewechselt werden. Der verletzte, bestrafte Spieler, darf **erst nach Ablauf seiner Strafe** wieder am Spiel teilnehmen.

417 - VERLETZTE TORHÜTER

Ist ein Torhüter verletzt oder erkrankt, muss er unverzüglich weiterspielen oder durch den Ersatztorhüter vertreten werden. Sind beide Torhüter eines Teams **aktionsunfähig** und nicht in der Lage zu spielen, hat das betroffene Team **10 Minuten** Zeit, um einen anderen Spieler entsprechend auszurüsten, der als Ersatztorhüter eingesetzt werden kann.

418 - VERHÜTUNG VON INFEKTIONEN

Ein Spieler, der blutet oder durch einen gegnerischen Spieler mit Blut verschmiert wurde, gilt als "verletzter Spieler".

Er hat das Spielfeld unverzüglich zwecks Behandlung und/ oder Reinigung zu verlassen. Widersetzt sich ein Spieler gegen diese Regel, erhält er eine:

➤ **Kleine Strafe** (Regel 571)

Ein solcher Spieler darf erst wieder auf das Spielfeld zurückkehren, wenn:

- die Wunde vollständig geschlossen und mit geeignetem Verbandmaterial versorgt ist
- sämtliche Blutreste vom Körper des Spielers entfernt bzw. mit Blut verschmierte Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände gereinigt oder ersetzt wurden.

Ist die Eisfläche oder andere Einrichtungen des Spielfeldes mit Blut beschmutzt, veranlasst der Schiedsrichter, dass die Blutreste unmittelbar nach dem ersten Spielunterbruch vom Eisreinigungspersonal entfernt werden.

420 - DAUER DER SPIELZEIT

Ein reguläres Spiel dauert **drei Drittel zu je 20 Minuten Netto-Spielzeit** mit zwei Pausen zu je 15 Minuten. Die Teams wechseln die Seiten nach jedem Drittel.

421 - NACHSPIELZEIT/ "OVERTIME"

Bei einem "Play-Off-Spiel", in welchem ein Sieger ermittelt werden muss, wird das Spiel nötigenfalls um **10 Minuten Netto-Spielzeit** verlängert.

Der Sieger in dieser Nachspielzeit wird im Modus "**Plötzlicher Sieg**"/ "Sudden-Victory" ermittelt. Wird in der Nachspielzeit kein Tor erzielt, kommt es zum "Penalty-Schiessen"/ "Game-Winning-Shots".

422 - AUSZEIT/ "TIME-OUT"

Jedem Team ist es erlaubt, **eine 30 Sekunden Auszeit/"Time-Out"** zu verlangen. Die Auszeit kann während der regulären Spielzeit oder während der Nachspielzeit verlangt werden. Ein von seinem Team-Offiziellen beauftragter Spieler stellt während eines Spielunterbruches beim Schiedsrichter den Antrag auf eine Auszeit (Time-Out).

Der Schiedsrichter meldet dem Spielzeitnehmer die Auszeit. Während der Auszeit ist es den Spielern und den Torhütern, **ausgenommen bestrafte Spielern**, erlaubt, sich zur ihrer Spielerbank zu begeben. Beide Teams können ihre Auszeit während dem gleichen Spielunterbruch beantragen. Die Auszeit des zweiten Teams muss vor Ablauf der ersten Auszeit beim Schiedsrichter beantragt werden.

430 - WERTUNG DES SPIELES

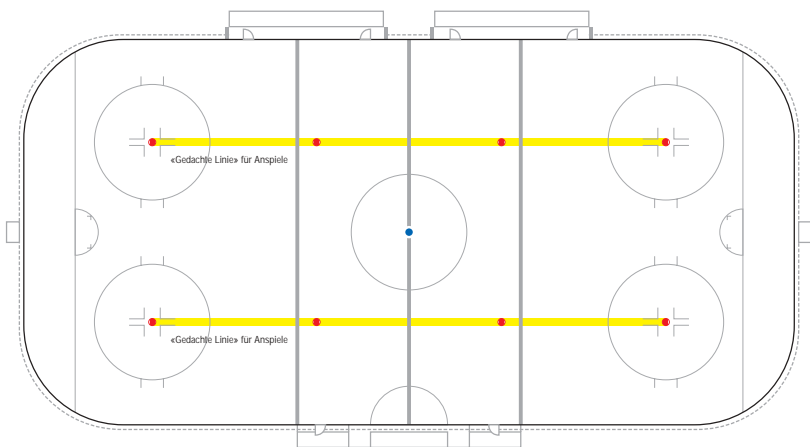
a) Sieger ist das Team, das in den drei Dritteln zu je 20 Minuten die meisten Tore erzielt hat. Der Sieg wird in der Rangliste mit **zwei Punkten** gewertet.

Erzielen beide Teams die gleiche Anzahl von Toren, wird das Spiel als unentschieden gewertet, und beiden Teams wird in der Rangliste je **ein Punkt** gutgeschrieben.

➤ **"Plötzlicher Sieg" / "Sudden-Victory"** bedeutet, dass das Team als Sieger feststeht, das in der Nachspielzeit das erste Tor erzielen konnte.

➤ Wird das Spiel aus irgend einem Grund, der in den Regeln nicht genau umschrieben ist, unterbrochen, findet das Anspiel auf der "gedachten Linie" zwischen den Anspielpunkten, nahe der Stelle an der das Spiel unterbrochen wurde, statt.

ANSPIELPUNKTE UND "GEDACHTE LINIEN"



b) Bei einem "Play-Off-Spiel", in welchem ein Sieger ermittelt werden muss, wird das Spiel nötigenfalls um **10 Minuten Netto-Spielzeit** verlängert. Der Sieger wird in dieser Nachspielzeit im Modus "**Plötzlicher Sieg**" / "Sudden-Victory" ermittelt. Wird während der Nachspielzeit kein Tor erzielt, kommt es zum "Penalty-Schiessen" / "Game-Winning-Shots".

440 - ANSPIELE/ EINWÜRFE

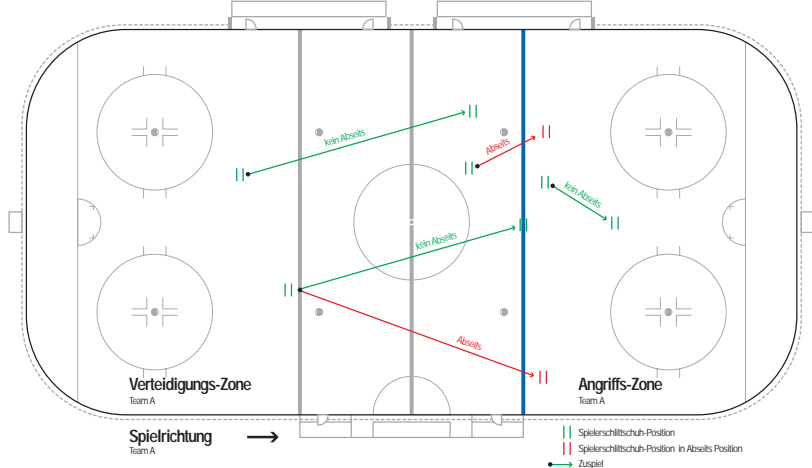
- a) Bei jedem **Beginn eines Spieldrittels, sowie nach jedem Spielunterbruch** wird ein Anspiel durchgeführt.
- b) Alle Anspiele werden durchgeführt:
- 1- bei einem der neun bezeichneten **Anspielpunkte**.
 - 2- an einer Stelle der beiden "gedachten Linien" - parallel zur Längsbande, zwischen den Endanspielpunkten.
- c) Das Anspiel wird auf dem **Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes** durchgeführt:
- 1- zu Beginn eines Spieldrittels.
 - 2- nach einem erzielten Tor.
 - 3- nach einem Fehlentscheid "unerlaubter Befreiungsschuss/ Icing".
 - 4- nach einem unkorrekten Wechsel zwischen Torhüter und Spieler.
- d) Das Anspiel erfolgt auf dem nächstgelegenen **Anspielpunkt in der Verteidigungszone des verteidigenden Teams**:
- 1- wenn sich zwischen den Endanspielpunkten und der Spielfeldumrandung ein Spielunterbruch ereignet (das Anspiel erfolgt auf der Spielfeldhälfte, wo der Unterbruch verursacht wurde, ausgenommen die Regeln schreiben etwas anderes vor).
 - 2- wenn der Puck durch einen Spiel-Offiziellen ins Tor abgelenkt wurde – Tor ungültig.
 - 3- nach einem nicht verwerteten Strafschuss (Penalty) des angreifenden Teams.
- e) Das Anspiel erfolgt auf dem nächstgelegenen **Anspielpunkt in der Verteidigungszone des angreifenden Teams**.
- 1- nach einem "unerlaubten Befreiungsschuss" / "Icing" durch das angreifende Team.
 - 2- nach einem "absichtlichen Abseits" / "intentional Offside" des angreifenden Teams.
- f) Das Anspiel erfolgt auf dem nächstgelegenen **Anspielpunkt in der Neutralen Zone**:
- 1- nach einem Abseits/ "Offside".
 - 2- nach einem Regel-Verstoss in der Angriffszone, verursacht durch das angreifende Team.
 - 3- wenn sich ein oder beide, nahe der blauen Angriffslinie spielende/ r Verteidiger, oder ein von der Spielerbank kommender Spieler des angreifenden Teams, nach einem Spielunterbruch über die "gedachte Linie" der Endanspielpunkte begibt/ begeben.
- g) Das Anspiel erfolgt auf der "**gedachten Linie**":
- 1- nach einem Pass-Abseits/ "Pass-Offside", oder
 - 2- nach irgend einem Regel-Verstoss eines Teams, an der nächstgelegenen Stelle, wo der Spielunterbruch erfolgte, ausgenommen die Regeln schreiben etwas anderes vor.



- 1. Der Schiedsrichter signalisiert den Spielbeginn nicht mit einem Pfiff.
- 2. Bis das Anspiel ausgeführt ist und das Spiel wieder läuft darf kein Spielerwechsel mehr erfolgen, ausser es wurde eine Strafe ausgesprochen, welche die Anzahl der Spieler auf dem Eis beeinflusst.
- 3. Ein Spieler der sich beim Anspiel nicht sofort korrekt aufstellt, obwohl er vom Spiel-Offiziellen dazu aufgefordert wurde, wird unverzüglich durch einen, sich auf dem Spielfeld befindenden Mitspieler, ersetzt.
- 4. Betritt ein Spieler den Anspielkreis zu früh, pfeift der Spiel-Offizielle, und das Anspiel wird wiederholt, ausgenommen das schuldlose Team kommt in den Puckbesitz.
- 5. Der Schiedsrichter spricht für die Regelverstöße der Spieler die hierfür vorgesehenen **Strafe/n** aus. (Regel 554g)

- 1. Ein Spieler der den Puck "unter Kontrolle" hat, darf die Linie vor dem Puck rückwärts überqueren, wobei nicht auf Abseits entschieden wird..
- 2. Wenn ein verteidigender Spieler den Puck in seine Verteidigungszone hineinführt oder passt, während sich Spieler des angreifenden Teams in der Zone aufhalten, wird nicht auf Abseits entschieden.
- 3. Mit der Absicht, einen Spielunterbruch zu erzwingen entsteht ein **"absichtliches Abseits"** / "intentional Offside". Es ist dabei bedeutungslos, warum dies geschah.

ABSEITS/"OFFSIDE"-PASS-SITUATIONEN



442 - AUSFÜHREN DER ANSPIELE/ EINWÜRFE

a) Der Schiedsrichter oder Linienrichter **wirft den Puck zwischen die Stöcke der zwei "anspielenden" Spieler** auf die Eisfläche.

b) Die anspielenden Spieler müssen sich einander gegenüber aufstellen, rechtwinklig zur Querbande und etwa eine Stocklänge vom Anspielpunkt entfernt. Beide Stockschaufeln müssen das Eis auf dem bezeichneten weissen Feld berühren.

c) Der Spieler des angreifenden Teams hat in seiner Angriffshälfte den Stock zuerst auf dem Eis zu platzieren. – Unmittelbar danach hat dies der Spieler des verteidigenden Teams zu tun.

► Bei einem Anspiel am Mittelpunkt des Spielfeldes muss der Spieler des Gästeteams zuerst seinen Stock auf das Eis platzieren.

450 - ABSEITS/ "OFFSIDE"

a) Spieler des angreifenden Teams dürfen sich **nicht vor dem Puck** in die Angriffszone begeben.

b) Die bestimmenden Faktoren, um auf ein Abseits zu entscheiden sind:

1- die **Position der Spieler-Schlittschuhe**. Ein Spieler befindet sich im Abseits, wenn sich beide Schlittschuhe komplett über der Blauen Linie in seiner Angriffszone befinden, bevor der Puck die Linie komplett überschritten hat.

2- die **Position des Pucks**. Der Puck muss die Blaue Linie zur Angriffszone komplett überschritten haben.

c) Bei einem Verstoss gegen diese Regel wird das Spiel sofort unterbrochen und ein Anspiel/ Einwurf durchgeführt:

1- beim nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone, wenn der Puck von einem angreifenden Spieler am Stock über die Blaue Linie hineingeführt wurde.

2- an der nächstgelegenen Stelle der "gedachten Linie", von der, der Puck von einem angreifenden Spieler über die Blaue Linie gepasst oder geschossen wurde.

3- am Endanspielpunkt in der Verteidigungszone des angreifenden Teams, wenn nach Ansicht des Spiel-Offiziellen, ein Mitspieler das Abseits **absichtlich/ vorsätzlich** verursacht hat.

➤ 1. Bevor ein "angezeigtes Abseits" annulliert werden kann, muss die Angriffszone **völlig frei sein von angreifenden Spielern**, während sich der Puck noch in der Angriffszone befindet.

➤ 2. "Angriffszone **umgehend verlassen**" bedeutet: Ein angreifender Spieler muss seine Angriffszone verlassen, ohne den Puck zu berühren oder zu versuchen diesen zu berühren, indem er den Gegenspieler in die Zone zurückdrängt, während sich der Puck noch in seiner Angriffszone im Abseits befindet.

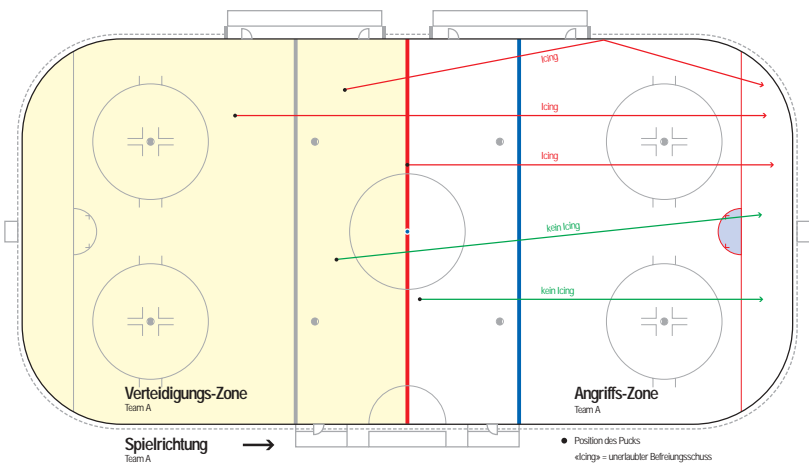
➤ 3. Sobald sich alle angreifenden Spieler aus der Angriffszone zurückgezogen haben, senkt der Spiel-Offizielle seinen Arm, um das "angezeigte Abseits" zu annullieren. **Angreifende Spieler** können sich nun **wieder** in die Angriffszone begeben.

➤ 1. Entscheidet der Spiel-Offizielle fälschlicherweise auf einen "unerlaubten Befreiungsschuss"/ "Icing" muss das Anspiel am Anspielpunkt in der Mitte der Eisfläche erfolgen.

➤ 2. Der Sinn dieser Regel ist es, ein flüssiges Spiel durchzusetzen. Die Spiel-Offizieln wenden diese Regel folgerichtig an, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

➤ 3. In "**Unterzahl**" bedeutet, dass ein Team aufgrund von Strafen gegenüber des gegnerischen Teams eine geringere Anzahl Spieler auf dem Eis einsetzen kann.

UNERLAUBTER BEFREIUNGSSCHLAG



PUCK IM TOR

451 - ANGEZEIGTES ABSEITS/ "OFFSIDE"

Befindet sich ein angreifender Spieler vor dem Puck in der Angriffszone, aber ein verteidigender Spieler kann den Puck spielen, signalisiert der Spiel-Offizielle mit seinem erhobenen Arm ein **"angezeigtes Abseits"**. Wird jedoch **der Puck in Richtung des Tores geschossen und dadurch der Torhüter gezwungen, den Puck zu spielen**, wird auf "Offside" entschieden.

Der Spiel-Offizielle senkt seinen Arm um das "angezeigte Abseits" zu annullieren und das Spiel weiterlaufen zu lassen falls:

- Das verteidigende Team entweder den Puck in die Neutrale Zone hinausführt oder passt, oder
- alle angreifenden Spieler die Angriffszone **umgehend verlassen**, indem sie die Blaue Linie mit einem Schlittschuh berühren.

460 - UNERLAUBTER BEFREIUNGSSCHUSS/ "ICING THE PUCK"

a) Für die Anwendung dieser Regel wird die Eisfläche durch die Mittellinie in zwei Hälften geteilt. Die Stelle der letzten Puck-Berührung durch das Team das sich im Puckbesitz befindet ist entscheidend, ob auf "unerlaubten Befreiungsschuss" / "Icing" entschieden wird.

b) Wenn ein Spieler eines Teams, mit gleicher oder grösserer Anzahl Spieler den Puck **aus der eigenen Spielhälfte über die verlängerte Torlinie** des gegnerischen Teams schießt oder ablenkt, wird das Spiel unterbrochen und auf "unerlaubten Befreiungsschuss"/ "Icing" entschieden.

c) Das Anspiel findet beim nächstgelegenen Anspielpunkt in der Endzone (Verteidigungszone des angreifenden Teams) statt, in der, der Puck letztmals berührt wurde.

d) Es wird **nicht** auf "unerlaubter Befreiungsschuss"/ "Icing" entschieden:

1- wenn der Puck in das Tor gelangt – das **Tor** ist gültig.

2- wenn der Puck den Torraum durchquert.

3- wenn sich das angreifende Team in **"Unterzahl"** befindet, während der Puck geschossen wird.

4- wenn der Puck irgend einen Teil eines gegnerischen Spielers berührt, einschliesslich den Torhüter, bevor der Puck die Torlinie überquert.

5- wenn der Puck von einem das Anspiel ausführenden Spieler direkt geschossen wurde.

6- wenn nach Ansicht eines Spiel-Offiziellen ein Spieler des anderen Teams, ausgenommen der Torhüter, den Puck hätte spielen können, bevor dieser die Torlinie überquert hat.

470 - DEFINITION EINES ERZIELTEN TORES

Ein **Tor** ist gültig:

1- wenn der Puck mit dem Stock eines angreifenden Spielers, von vorne zwischen den beiden Torpfosten und unter der Querstange hindurchgespielt wurde und der Puck die Torlinie komplett überquert hat.

2- wenn der Puck auf irgend eine Art durch einen verteidigenden Spieler in das Tor gelenkt wird.

3- wenn ein Schuss eines angreifenden Spielers durch einen Körperteil eines Mitspielers in das Tor abgelenkt wird.

4- wenn ein angreifender Spieler durch eine körperliche Aktion eines verteidigenden Spielers behindert und so in den Torraum gedrängt wird. (Wenn jedoch der angreifende Spieler nach Ansicht des Schiedsrichters genügend Zeit hatte den Torraum zu verlassen, bevor der Puck ins Tor gelangte, ist das Tor ungültig.)

5- wenn der **Puck im Torraum freikommt** und danach durch den Stock eines angreifenden Spielers in das Tor geschossen wird.

6- wenn der Puck **direkt durch einen Schlittschuh** eines angreifenden oder verteidigenden Spielers in das Tor **abgelenkt** wird.

- 1. Nach erfolgtem Anspiel darf kein Tor annulliert werden.

- 2. Der Torraum hat ein **Volumen**, welches horizontal durch die Linien auf dem Eis, sowie vertikal bis Oberkante der Querstange des Tores von 127 cm abgegrenzt ist.

- 1. Pro Tor kann einem Spieler nur ein Punkt gutgeschrieben werden.
- 2. Nach einem Tor, das aufgrund eines Abprallers vom Torhüter erzielt wurde, kann nur ein Mithelfer (Assistent) bezeichnet werden.
- 3. Im Falle einer offensichtlich falschen Bezeichnung des Torschützen oder des/der Mithelfer/s, ist der Fehler umgehend zu korrigieren. Im Spielbericht sind keine Änderungen mehr zugelassen, wenn der Schiedsrichter diesen unterzeichnet hat.

471 - ANNULLIERUNG EINES TORES

Ein **Tor** ist **ungültig**:

1- wenn ein angreifender Spieler den Puck absichtlich kickt, mit der Hand schlägt, wirft, oder auf eine andere Weise, ausser mit dem Stock, in das Tor lenkt – auch wenn der Puck nachträglich noch durch irgend einen Spieler, Torhüter oder Spiel-Offiziellen abgelenkt wird.

2- wenn ein angreifender Spieler den Puck mit hohem Stock, oberhalb der Querstange des Tores, berührt.

3- wenn der Puck direkt durch einen Spiel-Offiziellen ins Tor abgelenkt wird.

4- wenn ein angreifender Spieler im Torraum steht, oder seinen Stock im Torraum hält, ausser er wurde körperlich durch einen verteidigenden Spieler behindert den Torraum zu verlassen, während der Puck ins Tor gelangt. Der Schiedsrichter entscheidet ob der angreifende Spieler genügend Zeit hatte den Torraum zu verlassen, oder ob die Regel 470 angewendet wird.

5- wenn das Tor aus seiner normalen Position verschoben worden ist.

472 - TORSCHÜTZE UND MITHELFER (ASSISTENT) EINES ERZIELTEN TORES

In der Torschützenliste wird das erzielte Tor dem Spieler gutgeschrieben, der das **Tor** erzielt hat.

Jedes erzielte Tor zählt in der Torschützenliste **einen Punkt**.

Spieler, die unmittelbar an der Spielphase zur Erzielung des Tores beteiligt waren, erhalten einen "**Assist-Punkt**" gutgeschrieben.

Für ein erzieltes Tor können nicht mehr als zwei "Assist-Punkte" gutgeschrieben werden.

Jeder "Assist-Punkt" zählt in der Torschützenliste **einen Punkt**.

480 - PUCK AUSSERHALB DES SPIELFELDES

Wenn der Puck das Spielfeld verlässt oder irgend welche Hindernisse berührt (Banden ausgenommen), wird das Spiel unterbrochen. Das Anspiel findet an der nächstgelegenen Stelle statt, von der, der Puck zuvor abgepielt oder abgelenkt wurde, ausser die Regeln schreiben etwas anderes vor.

481 - PUCK AUF DEM TORNETZ

Wenn sich der Puck länger als **drei Sekunden** an der Aussenseite eines Tores im Netz verfängt, oder wenn er am Tor zwischen gegnerischen Spielern blockiert wird, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.

Das Anspiel erfolgt:

- am nächstgelegenen Endanspielpunkt, oder
- am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone, wenn nach Ansicht des Schiedsrichters der Unterbruch durch einen angreifenden Spieler verursacht wurde.

482 - PUCK AUSSER SICHT

Bei einer Rauferei, oder wenn ein Spieler versehentlich auf den Puck fällt und der Puck für den Schiedsrichter nicht mehr sichtbar ist, wird das Spiel sofort unterbrochen.

Das Anspiel erfolgt dort, wo das Spiel unterbrochen wurde, ausser die Regeln schreiben etwas anderes vor.

483 - IRREGULÄRER PUCK

Wenn während des Spielverlaufes zu irgend einem Zeitpunkt ein zusätzlicher Puck auf der Eisfläche bemerkt wird, wird das Spiel nicht unterbrochen.

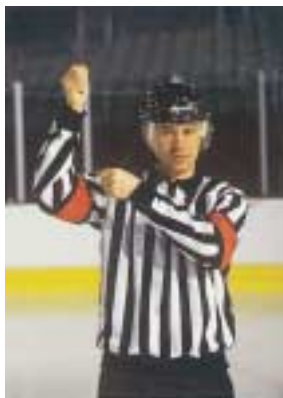
Das Spiel wird jedoch unterbrochen, **sobald** mit diesem irregulären Puck **gespielt** wird.

484 - BERÜHRUNG DES PUCKS DURCH EINEN SPIEL-OFFIZIELLEN

Das Spiel wird nicht unterbrochen wenn der Puck durch einen Spiel-Offiziellen berührt wurde, ausser der Puck gelangt dadurch ins Tor (Tor ungültig).



SCHIEDSRICHTERZEICHEN:
HANDPASS
REGEL 490



SCHIEDSRICHTERZEICHEN:
SPIELEN DES PUCKS
MIT HOHEM STOCK
REGEL 492



SCHIEDSRICHTERZEICHEN: "AUSWINKEN" / ANNULLIEREN

490 - STOPPEN/ ZUSPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND

Ein Spieler darf den Puck in der Luft mit offener Hand **stoppen, wegschlagen** oder auf dem Eis mit der Hand **wegschieben**, wenn nach Meinung des Schiedsrichters, der Puck **nicht absichtlich** einem Mitspieler zugespielt wird.

- a) Wird der Puck auf diese Weise absichtlich einem Mitspieler zugespielt, der sich in der **Neutralen Zone** aufhält, wird das Spiel unterbrochen. Das Anspiel erfolgt dort, wo der Regel-Verstoß begangen wurde, ausser, dass sich das verfehlende Team dadurch einen "räumlichen Vorteil" verschafft – dann erfolgt das Anspiel am Ort der Passabgabe.
- b) Wird der Puck auf diese Weise absichtlich einem Mitspieler zugespielt, der sich in **seiner Verteidigungszone** aufhält, wird das Spiel nicht unterbrochen, sofern der Handpass bereits ausgeführt ist, bevor der Spieler und der Puck diese Zone verlassen hat. Wird der Puck einem Mitspieler von der **Neutralen Zone** in die Verteidigungszone zugespielt, wird das Spiel unterbrochen und das Anspiel erfolgt in der **Verteidigungszone** am Ort der Passannahme.
- c) Wird der Puck einem Mitspieler in der **Angriffszone** zugespielt, wird das Spiel **unterbrochen** und das Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone ausgeführt.
- d) Wird der Puck von einem angreifenden Spieler mit der Hand in das Tor geschlagen, ist dieses **Tor ungültig** – auch, wenn der Puck nachträglich noch durch irgend einen Spieler oder Stock, Torhüter oder Spiel-Offiziellen abgelenkt wurde.

491 - KICKEN DES PUCKS

Das Kicken des Pucks ist in allen Zonen erlaubt. Ein **von einem angreifenden Spieler mit einem direkten Kick erzielt Tor ist ungültig**, ausser der Puck wird noch von einem angreifenden Spieler mit dem Stock ins Tor abgelenkt.

492 - SPIELEN DES PUCKS MIT HOHEM STOCK

- a) Es ist **nicht erlaubt**, den Puck mit dem **Stock über der normalen Schulterhöhe** zu stoppen oder zu schlagen. Das Spiel wird unterbrochen, ausser:
 - 1) - der Puck wird einem Gegenspieler zugespielt. Das Spiel wird nicht unterbrochen und der Schiedsrichter signalisiert dies mit "**Auswinken**"/ "Wash-Out".
 - 2) - der Puck wird von einem **verteidigenden Spieler** in das eigene Tor befördert. Das **Tor** ist gültig.
- b) Wird der Puck mit einem hohen Stock von einem angreifenden Spieler in seiner Angriffszone berührt, wird das Spiel unterbrochen und das Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone statt.
- c) Wird der Puck von einem Spieler in seiner Verteidigungszone oder in der Neutralen Zone mit hohem Stock berührt, wird das Spiel unterbrochen. Das Anspiel findet am Ort des Vergehens statt, ausser das sich verfehlende Team erzielt dadurch einen "räumlichen Vorteil" – dann erfolgt das Anspiel am Ort wo der Puck mit hohem Stock gespielt wurde.
- d) Ein Tor ist ungültig, wenn der angreifende Spieler den Puck mit dem Stock in der **Höhe oberhalb der Querstange** des Tores berührt hat.

493 - BEHINDERUNG DURCH ZUSCHAUER

Werfen Zuschauer Gegenstände auf das Spielfeld, die den Spielfortgang behindern, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Das Anspiel erfolgt an der nächstgelegenen Stelle, an der, der Spielunterbruch erfolgte.

Wird ein Spieler durch einen Zuschauer festgehalten oder behindert, unterbricht der Schiedsrichter oder Linienrichter das Spiel. Ist das Team des behinderten Spielers zu diesem Zeitpunkt in Puckbesitz, lässt der Spiel-Offizielle diese Spielphase beenden.

➤ **Meldung** an die "zuständige Instanz".

Strafenübersicht

Strafe	Spieler		Torhüter		Bemerkungen		
	Spieler aus dem Spiel	Strafe wird abgessen auf der Strafbank durch	Torhüter aus dem Spiel	Strafe wird abgessen auf der Strafbank durch	Eintrag im Spielbericht	Spezielles	Zusammenfallende Strafen
KLEINE STRAFE	2 Minuten	Verursacher	-	Spieler vom Eis	2 Minuten	Kann nach Tor erföschen	möglich
KLEINE BANKSTRAFE	2 Minuten	irgend ein Spieler	nicht möglich	-	2 Minuten	Kann nach Tor erföschen	möglich
GROSSE STRAFE	bis Spielende	irgend ein Spieler ausser der Verursacher für 5 Minuten	bis Spielende	Spieler vom Eis für 5 Minuten	5 Minuten	-	möglich
DIZIPLINARSTRAFE	10 Minuten	Verursacher	-	Spieler vom Eis	10 Minuten	-	-
SPIELDAUER DIZIPLINARSTRAFE	bis Spielende	keiner	bis Spielende	keiner	20 Minuten	Zusatzmeldung	-
MATCHSTRAFE	bis Spielende	irgend ein Spieler ausser der Verursacher für 5 Minuten	bis Spielende	Spieler vom Eis für 5 Minuten	25 Minuten	Zusatzmeldung	möglich
STRAFSCUSS	-	-	-	-	Strafscuss	-	-

ABSCHNITT 5 - STRAFEN

500 - STRAFEN - DEFINITION UND VORGEHENSWEISE

Die Strafen werden in folgende Kategorien eingeteilt:

- Kleine Strafe	(2')
- Kleine Bankstrafe	(2')
- Grosse Strafe	(5')
- Disziplinarstrafe	(10')
- Spieldauer-Disziplinarstrafe	(SPD)
- Matchstrafe	(MS)
- Strafschuss	(Penalty)

Alle Strafen entsprechen **Netto-Spielzeit**.

1. Strafen, die nach Spielende ausgesprochen werden, müssen vom Schiedsrichter in den offiziellen Spielbericht eingetragen werden.
2. In bestimmten Fällen muss der verantwortliche Team-Offizielle einen Spieler benennen, der die Strafe verbüsst. Weigert er sich das zu tun, bezeichnet der Schiedsrichter irgend einen Spieler des fehlbaren Teams. Dieser hat die Strafe zu verbüßen.
3. Wenn Kleine Strafen oder Grosse Strafen von zwei Spielern des gleichen Teams gleichzeitig ablaufen, teilt der Kapitän des bestraften Teams dem Schiedsrichter mit, welcher der beiden Spieler zuerst auf das Eis zurückkehrt. Der Schiedsrichter unterrichtet darüber den Punktrichter.
4. - Für eine Spieldauer-Disziplinarstrafe werden dem fehlbaren Spieler im Spielbericht total **20 Minuten** eingetragen.
- Für eine Matchstrafe werden dem fehlbaren Spieler im Spielbericht total **25 Minuten** eingetragen.
5. Für alle Spieldauer-Disziplinarstrafen und Matchstrafen erstellt der Schiedsrichter unmittelbar nach Spielschluss eine:
 - **Meldung** an die "**zuständige Instanz**" unmittelbar nach Spielschluss.

➤ Wird gegen einen Spieler gleichzeitig eine Grosse Strafe und eine Kleine Strafe verhängt, ist **zuerst die Grosse Strafe** zu verbüssen (siehe Regel 513)..

➤ 1. In "**Unterzahl**" bedeutet, dass ein Team aufgrund von Strafen gegenüber des gegnerischen Teams, eine kleinere Anzahl Spieler auf dem Eis einsetzt.

➤ 2. Diese Regel (Strafe automatisch beendet) wird auch angewendet, wenn ein Tor mit einem Strafschuss (Penalty) erzielt wurde.

➤ 1. Wird gegen den gleichen Spieler gleichzeitig eine Grosse Strafe und eine Kleine Strafe verhängt, ist **zuerst die Grosse Strafe** zu verbüssen (siehe Regel 513)

➤ Wird gegen einen Spieler eine **Kleine Strafe** oder eine **Grosse Strafe** und **zusätzlich** eine **Disziplinarstrafe** verhängt, muss das bestrafte Team unverzüglich einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, welcher die Kleine Strafe oder die Grosse Strafe verbüsst, ohne dabei ersetzt zu werden..

501 - KLEINE STRAFE

Bei einer **KLEINEN STRAFE** muss der fehlbare Spieler, Torhüter ausgenommen, das Spielfeld für **zwei Minuten** Netto-Spielzeit verlassen.

Während seine Strafe abläuft, darf er **nicht** durch einen anderen Mitspieler auf dem Eis **ersetzt** werden.

502 - KLEINE BANKSTRAFE

Bei einer **KLEINEN BANKSTRAFE** muss ein, vom verantwortlichen Team-Offiziellen bezeichneter Spieler, der Torhüter ausgenommen, die Eisfläche für **zwei Minuten** Netto-Spielzeit verlassen.

Während eine solche Strafe abläuft, darf er **nicht** durch einen anderen Mitspieler auf dem Eis **ersetzt** werden..

503 - GROSSE STRAFE

Für eine **GROSSE STRAFE** wird der entsprechende Spieler, einschliesslich Torhüter, **für den Rest der Spielzeit** ausgeschlossen (automatische **Spieldauer-Disziplinarstrafe**) und von der Spielfläche verwiesen.

Ein anderer **Mitspieler** verbüsst für den fehlbaren Spieler die Strafzeit auf der Strafbank. Nach Ablauf der **fünf Strafminuten** kann der Ersatzspieler wieder am Spiel teilnehmen.

504 - DISZIPLINARSTRAFE

Für die **erste DISZIPLINARSTRAFE** muss der fehlbare Spieler, Torhüter ausgenommen, das Spielfeld für **zehn Minuten** verlassen.

Der bestrafte Spieler kann auf dem Eis sofort durch einen Mitspieler **ersetzt** werden. Es entsteht **keine "Unterzahl"**.

Ein Spieler, dessen **DISZIPLINARSTRAFE** beendet ist, muss bis zum nächsten Spielunterbruch auf der Strafbank verbleiben.

Für die **zweite DISZIPLINARSTRAFE** gegen den gleichen Spieler im gleichen Spiel, wird der sich verfehlende Spieler, **einschliesslich Torhüter**, für den **Rest der Spielzeit** ausgeschlossen (**Spieldauer-Disziplinarstrafe**) und in die Kabine verwiesen.

Der bestrafte Spieler kann auf dem Eis **sofort** durch einen anderen Mitspieler **ersetzt** werden.

➤ 1. Eine Spieldauer-Disziplinarstrafe zieht keine automatische Sperre nach sich. Sie gilt nur für das betreffende Spiel. Die "zuständige Disziplinarinstanz" ist berechtigt nachträglich noch eine Sperre auszusprechen.

➤ 2. In Meisterschafts- und in Turnierspielen wird jeder Spieler, der eine **zweite Spieldauer-Disziplinarstrafe** erhält, **automatisch** für das nächste Meisterschafts- oder Turnierspiel **gesperrt**.

➤ 1. Der bestrafte Spieler wird von der Spielfläche verwiesen und ein Ersatzspieler verbüsst für ihn auf der Strafbank die Strafzeit von **fünf Minuten**. Nach Ablauf dieser Strafzeit kehrt der Ersatzspieler auf das Spielfeld zurück.

➤ 2. Ein Spieler oder Torhüter, gegen den eine Matchstrafe verhängt wurde, wird **automatisch gesperrt**. Das bedeutet, dass der Spieler **mindestens für das nächste Spiel gesperrt** ist. Sein Fall wird von der "zuständigen Instanz" beurteilt.



SCHIEDRICHTERZEICHEN:
STRAFSCHUSS (PENALTY)
REGEL 508

505 - SPIELDAUER-DISZIPLINARSTRAFE

Für eine **SPIELDAUER-DISZIPLINARSTRAFE** wird der fehlbare **Spieler, Torhüter** oder **Team-Offizielle** für den **Rest der Spielzeit** ausgeschlossen und von der Spielfläche verwiesen.

Ein bestrafter Spieler oder Torhüter kann auf dem Spielfeld **sofort** durch einen anderen Mitspieler **ersetzt** werden.

507 - MATCHSTRAFE

Für eine **MATCHSTRAFE** wird der sich verfehlende Spieler, **einschliesslich Torhüter**, für den **Rest der Spielzeit** ausgeschlossen und in die Kabine verwiesen.

Ein anderer **Mitspieler** verbüsst für den fehlbaren Spieler die Strafzeit auf der Strafbank.

Nach Ablauf der **fünf Strafminuten** kann der Ersatzspieler wieder am Spiel teilnehmen.

508 - STRAFSCHUSS (PENALTY)

Erfolgt ein Regel-Verstoss, für den ein **STRAFSCHUSS (Penalty)** vorgesehen ist, aber an dessen Stelle eine **Kleine Strafe** ausgesprochen werden könnte, kann das schuldlose Team **entscheiden**:

- 1- ob Sie den **Strafschuss ausführen** will.
Wenn ja, wird die Kleine Strafe nicht ausgesprochen – egal ob mit dem Strafschuss ein Tor erzielt wurde, oder
- 2- ob die **Kleine Strafe** gegen den fehlbaren Spieler ausgesprochen werden soll und damit auf den Strafschuss verzichtet wird.

Werden wegen einem Regel-Verstoss ein Strafschuss und **zusätzlich andere Strafen** ausgesprochen, muss der **Strafschuss ausgeführt und die anderen Strafen ausgesprochen** werden – egal ob durch den Strafschuss ein Tor erzielt wurde, oder nicht.

► 1. Der Strafschuss ist in jedem Fall noch auszuführen, auch wenn durch eine Verzögerung als Folge einer angezeigten Strafe die Netto-Spielzeit eines Spieldrittels zwischenzeitlich abgelaufen ist.

► 2. Verlässt der Torhüter beim Strafschuss seinen Torraum bevor der Spieler den Puck berührt hat, oder der Torhüter begeht irgend einen anderen Regel-Verstoss, hebt der Schiedsrichter seinen Arm hoch und lässt den Strafschuss (Penalty) ausführen. Misslingt der Strafschuss, darf er wiederholt werden.

Wenn der Torhüter seinen Torraum zu früh verlässt, geht der Schiedsrichter wie folgt vor:

- Beim 1. Verstoss **verwarnt** er den Torhüter, und der **Strafschuss** wird wiederholt
- Beim 2. Verstoss spricht er gegen den Torhüter eine **Disziplinarstrafe** aus, und der **Strafschuss** wird wiederholt
- Beim 3. Verstoss entscheidet er zugesprochenes **Tor**

► 3. Der Torhüter darf versuchen, den Schuss auf irgend eine Art abzuwehren, das Werfen seines Stockes oder irgend eines Gegenstandes ist verboten. Bei diesem Verstoss wird ein Tor zugesprochen.

► 4. Wenn ein Spieler des bestraften Teams den Spieler der den Strafschuss ausführt behindert oder ablenkt, so dass als Folge der Strafschuss misslingt, ist ein zweiter Versuch erlaubt. Der Schiedsrichter spricht gegen den sich verfehlenden Spieler eine **Disziplinarstrafe** aus.

► 1. Alle Strafen gegen den Torhüter werden unter seinem Namen in der Strafenstatistik eingetragen, es ist dabei unerheblich wer die Strafe tatsächlich verbüsst.

► 2. Sämtliche gegen den Torhüter während dem gleichen Spielunterbruch ausgesprochenen Strafen, müssen **durch einen Mitspieler** verbüsst werden, der sich zum Zeitpunkt des Regel-Verstosses **auf dem Eis** befand.

509 - AUSFÜHREN DES STRAFSCHUSSES (PENALTY)

- a) Der Team-Offizielle oder **Kapitän des schuldlosen Teams** bestimmt und meldet dem Schiedsrichter einen Spieler, der den Strafschuss ausführt. Der Spieler, der den Strafschuss ausführt darf nicht bestraft sein, oder es darf keine Strafe gegen ihn angezeigt sein.
- b) Der Schiedsrichter veranlasst, dass Name und Nummer des Spielers durch den Stationsprecher benannt werden.
- c) Während der Strafschuss ausgeführt wird, haben sich **die Spieler beider Teams** seitlich an die Bande, hinter die Mittellinie zurückzuziehen.
- d) Der Schiedsrichter platziert den Puck auf dem **Anspielpunkt in der Spielfeldmitte**. **Nur der Torhüter** verteidigt das Tor beim Strafschuss.
- e) Der **Torhüter muss in seinem Torraum bleiben**, bis der den Strafschuss ausführende Spieler den Puck erstmals berührt hat.
- f) Auf das entsprechende Zeichen des Schiedsrichters, führt der Spieler den Puck in Richtung der gegnerischen Torlinie und versucht ein Tor zu erzielen.
- g) Die Aktion ist beendet, **sobald der Puck einmal geschossen wurde**. Es kann kein Tor mit irgend einem Nachschuss erzielt werden.
- h) Wurde ein Tor erzielt, findet das Anspiel in der Mitte der Eisfläche statt.
- i) Wurde kein Tor erzielt, findet das Anspiel an einem der beiden Anspielpunkte in der Endzone statt, dort wo der Strafschuss ausgeführt wurde.
- Die Zeit die für das Ausführen eines Strafschusses benötigt wird, wird nicht der Netto-Spielzeit angerechnet.

510 - ERGÄNZENDE DISZIPLINARMASSNAHMEN

Es liegt im Ermessen der "zuständigen Instanz" jedes Vorkommnis, das sich im Verlaufe einer Spielveranstaltung auf oder neben dem Spielfeld und vor, während oder nach dem Spiel zugetragen hat, nachträglich zu untersuchen. In der Folge können dafür, nebst den in diesen Regeln festgelegten Massnahmen, weitere zusätzliche Strafen ausgesprochen werden. Es ist dabei belanglos, ob die Vorfälle vom Schiedsrichter bereits geahndet worden sind.

511 - STRAFEN GEGEN DEN TORHÜTER

Ein Torhüter geht nie auf die Strafbank.

- a) Wird gegen den Torhüter eine **Kleine Strafe** oder die **erste Disziplinarstrafe** ausgesprochen:
- Spielt der Torhüter **weiter**.
- Seine Strafe wird **durch einen Mitspieler** verbüsst, der sich zum Zeitpunkt des Regel-Verstosses **auf dem Eis befand** und vom verantwortlichen Team-Offiziellen über den Kapitän bestimmt wird.
- b) Für eine **Grosse Strafe**, **Spieldauer-Disziplinarstrafe** oder eine **Matchstrafe** wird der Torhüter für den **Rest der Spielzeit** ausgeschlossen und von der Spielfläche in seine Kabine verwiesen.
- Er wird durch den Ersatztorhüter ersetzt.
- Falls kein Ersatztorhüter verfügbar ist, kann ein Mitspieler den Torhüter ersetzen. Er erhält 10 Minuten Zeit, um sich als Torhüter auszurüsten.
- Erhält der Torhüter eine **Grosse Strafe** oder eine **Matchstrafe**, wird die Strafe **durch einen Mitspieler** verbüsst, der sich zum Zeitpunkt des Regel-Verstosses **auf dem Eis befand** und vom verantwortlichen Team-Offiziellen über den Kapitän bestimmt wird

► 1. Wenn die Strafen von zwei Spielern des gleichen Teams gleichzeitig ablaufen, teilt der Kapitän des bestraften Teams dem Schiedsrichter mit, welcher der beiden Spieler zuerst auf das Eis zurückkehren soll. Der Schiedsrichter informiert den Punktrichter entsprechend.

► 2. Wenn eine Grosse Strafe und eine Kleine Strafe gleichzeitig gegen zwei oder mehr Spieler des gleichen Teams verhängt werden, hat der Punktrichter die Kleine Strafe als die zuerst verhängte Strafe in den Spielbericht einzutragen.

Das gilt auch, wenn die zwei Strafen gegen **verschiedene** Spieler ausgesprochen wurden (siehe Regel 501).

512 - ZUSAMMENFALLENDE STRAFEN

Werden beim **gleichen Spielunterbruch gegen beide Teams in gleicher Anzahl Strafen** (**Kleine Strafen**, **Grosse Strafen** oder **Matchstrafen**) ausgesprochen, spricht man von:

➤ "Zusammenfallenden Strafen"

Werden solche Strafen ausgesprochen, erfolgt ein **sofortiger Ersatz** der bestraften Spieler auf dem Eis.

Die "zusammenfallenden Strafen" verursachen keine "Unterzahl". Sie werden **nicht** wie "Aufgeschobene Strafen" behandelt.

Falls die bestraften Spieler nicht vom Rest des Spieles ausgeschlossen werden, müssen sie sich auf die Strafbank begeben. Diese Spieler können erst nach dem nächsten Spielunterbruch, nach Ablauf ihrer Strafe, auf das Eis zurückkehren.

Es gibt **nur eine Ausnahme** zu dieser Regel:

Spielen **beide Teams in voller Stärke** und es wird im **gleichen Spielunterbruch**, für **je einen Spieler beider Teams**, eine Kleine Strafe ausgesprochen, müssen diese Strafen verbüsst werden. Diese Strafen werden nicht ersetzt.

➤ Kleine Strafen und Kleine Bankstrafen werden unter dieser Regel als gleichwertig betrachtet.

513 - AUFGESCHOBENE STRAFEN

Diese Regel kommt nur bei **Kleinen Strafen, Kleinen Bankstrafen, Grossen Strafen** oder **Matchstrafen** zur Anwendung.

a) Wird ein **dritter Spieler eines Teams bestraft**, während bereits zwei andere Spieler des gleichen Teams Strafen verbüssen, kann die **Strafe des dritten Spielers nicht beginnen**, bevor eine Strafzeit der beiden bereits bestraften Spieler abgelaufen ist.

b) Die zusätzlich bestraften Spieler müssen sich **sofort auf die Strafbank** begeben. Sie können jedoch durch Mitspieler auf dem Eis ersetzt werden.

c) Verbüssen von einem Team gleichzeitig drei oder mehr Spieler Strafen, und befindet sich entsprechend den Bestimmungen der Regel "Aufgeschobene Strafen" ein Ersatzspieler für den dritten Spieler auf dem Eis, kann keiner der bestraften Spieler **vor einem Spielunterbruch** von der Strafbank auf das Eis zurückkehren.

Ausnahme: Ist das bestrafte Team berechtigt, mehr als vier Spieler, einschliesslich Torhüter, auf dem Eis zu haben, darf ein Spieler wieder von der Strafbank auf das Eis zurückkehren. In einem solchen Fall ist den bestraften Spielern, in der Reihenfolge der abgelaufenen Strafen, die Rückkehr auf das Eis zu gestatten.



ANGEZEIGTE
STRAFE



AUSSPRECHEN VON
STRAFEN



► 1. "**Wechsel des Puckbesitzes** bei einer angezeigten Strafe" bedeutet, dass der Puck in den Besitz und "**unter Kontrolle**" des gegnerischen Teams gelangt, oder **absichtlich** von einem Spieler oder Torhüter dieses Teams **weitergeleitet** oder gestoppt wird.

Kein Abpraller von irgend einem Spieler oder Torhüter des sich verfehlenden Teams vom Tor oder von den Banden führt zu einem Spielunterbruch.

► 2. Ist der Puck, während der Schiedsrichter eine Strafe anzeigt und das Spiel noch nicht unterbrochen hat, durch die Aktion eines Spielers des schuldlosen Teams in deren Tor eingedrungen, ist das Tor nicht gültig, und die angezeigte Strafe wird in gewohnter Weise verhängt.

514 - AUSSPRECHEN VON STRAFEN

Erfolgt ein Regel-Verstoss, welcher eine Strafe nach sich zieht, geht der Schiedsrichter wie folgt vor:

a)- Wenn sich das Team des fehlbaren Spielers im **Puckbesitz** befindet, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel **sofort** und spricht die Strafe aus.

Das Anspiel erfolgt an der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde.

Wenn der Spielunterbruch in der Angriffszone des bestraften Spielers erfolgte, ist das Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone auszuführen.

b)- Befindet sich das Team des fehlbaren Spielers **nicht im Puckbesitz**, signalisiert der Schiedsrichter die Strafe mit **erhobenem Arm**. Ist die **Spielphase beendet** und der Puck in den Besitz des sich verfehlenden Teams, unterbricht er das Spiel sofort und spricht die entsprechende Strafe aus.

c)- Ist der Puck durch die Aktion eines Spielers des schuldlosen Teams ins eigene Tor eingedrungen, während der Schiedsrichter eine Strafe anzeigt, aber das Spiel noch nicht unterbrochen hat, ist das **Tor nicht gültig**, und die angezeigte Strafe wird in gewohnter Weise verhängt.

d)- Erzielt das schuldlose Team ein Tor, während der Schiedsrichter eine Strafe anzeigt, wird das **Tor gegeben**, und die erste angezeigte **Kleine Strafe** wird nicht verhängt. Alle weiteren Strafen werden jedoch ausgesprochen.

Spielt das fehlbare Team bereits in **"Unterzahl"**, wird die erste angezeigte **Kleine Strafe nicht verhängt**, aber die laufenden Strafen bleiben bestehen. Alle weiteren Strafen im gleichen Spielunterbruch werden jedoch ausgesprochen

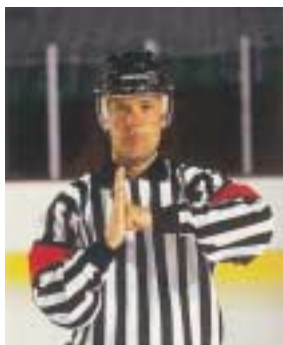
Der folgende Einwurf, ist an der Stelle auszuführen, an der das Spiel unterbrochen wurde.

Ausnahme: Wenn ein Spieler des **"nicht im Puckbesitz"** befindlichen Teams den Puck wegschiesst, während die Strafe noch angezeigt wird, und dadurch:

- einen "unerlaubten Befreiungsschuss"/ "Icing" provoziert, oder
- den Puck aus dem Spielfeld befördert, oder
- auf eine andere Art den Puck "unbespielbar" macht.

Nach einer solchen Situation findet das Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone statt, an dem der Puck zuletzt berührt wurde.

► Ein **puckführender Spieler**, der versucht sich zwischen der Bande und einem Spieler hindurch zu drängen, **"gerollt"** wird, gilt dies **nicht** als "Check gegen die Bande".



CHECK GEGEN DIE BANDE - ZEICHEN – REGEL 520

CHECK GEGEN DIE BANDE

- 1. Die Aktion eines Spielers, der den Schaft des Stockes (Stockende) über der Hand benützt, um einen Gegner zu checken, wird als **"Stockenden-Stoss"** bezeichnet.
- 2. **"Versuchter Stockenden-Stoss"** schliesst alle Fälle ein, bei denen ein Stoss mit dem Stockende angedeutet wird. Es muss dabei nicht zu einer Berührung des Gegenspielers kommen.



STOCKENDEN-STOSS



**STOCKENDENSTOSS - ZEICHEN
REGEL 521**

- 1. Die Aktion eines Spielers, der mehr als zwei Schritte Anlauf nimmt, um einen Gegner zu checken, wird als **"Unerlaubter Körperangriff"** bezeichnet.
- 2. Ein Spieler der **nach dem Pfiff** eines Spiel-Offiziellen einen körperlichen Kontakt mit einem Gegner provoziert und nach Ansicht des Schiedsrichters genügend Zeit hatte, diesen Kontakt zu vermeiden, wird nach Ermessen des Schiedsrichters bestraft.
- 3. Der Torhüter ist kein "Freiwill", wenn er sich außerhalb seines Torraumes befindet. Eine **Strafe** für "Behinderung" oder für "Unerlaubter Körperangriff" wird in jedem Fall ausgesprochen, wenn ein Spieler einen **unnötigen Körperkontakt mit einem Torhüter** provoziert.



**UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF -
ZEICHEN – REGEL 522**

"FOULS" GEGEN SPIELER

520 - CHECK GEGEN DIE BANDE (BOARDING)

a) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Körper oder mit dem Ellbogen checkt, an ihm "Unerlaubten Körperangriff" oder "Beinstellen" begeht und dadurch verursacht, dass der Gegner wuchtig gegen die Bande geworfen wird, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

b) Ein Spieler der einen Gegenspieler mit einem Check gegen die Bande verletzt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

521 - STOCKENDEN-STOSS (BUTT-ENDING)

a) Ein Spieler, der **versucht**, einen Gegenspieler mit dem Stockende zu stossen, erhält eine:

- **Doppelte Kleine Strafe + Disziplinarstrafe** (2'+2'+10')

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem **Stockende stösst**, erhält eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

c) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit einem Stockenden-Stoss **verletzt**, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

522 - UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF (CHARGING)

a) Ein Spieler, der in einen Gegenspieler, oder in den gegnerischen Torhüter in seinem Torraum hineinrennt, -springt oder unerlaubt ihn körperlich angreift, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

b) Ein Spieler der einen Gegenspieler durch einen unerlaubten Körperangriff **verletzt**, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

➤ 1. Ein **"Check von hinten"** ist ein ausgeführter Angriff auf einen Spieler, der auf den drohenden Aufprall nicht vorbereitet ist und sich gegen einen solchen Angriff nicht schützen kann. Der Check erfolgt auf die Rückseite des Körpers.



CHECK VON HINTEN -
ZEICHEN
REGEL 523

➤ 2. Eine Aktion, in der ein Spieler absichtlich seinen Körper abdreht, um einen "Check von hinten" zu provozieren, wird nicht als solcher definiert.



CHECK VON HINTEN



CLIPPING - ZEICHEN
REGEL 524

➤ Die Aktion, in welcher ein Spieler seinen Körper über oder unter das Knie des Gegners wirft, dessen Knie angreift oder in dieses fällt, nachdem er sich von vorne, von der Seite oder von hinten genähert hat, wird als **"Check gegen das Knie"** bezeichnet.



CHECK GEGEN DAS KNIE
(CLIPPING)



CROSSCHECK - ZEICHEN
REGEL 525

➤ Ein **"Check mit dem Stock"** ist ein mit beiden Händen am Stock ausgeführter Check, wobei kein Teil des Stockes das Eis berührt.



CHECK MIT DEM STOCK
(CROSSCHECK)

523 - CHECK VON HINTEN (CHECKING FROM BEHIND)

a) Ein Spieler, der von hinten in einen Gegenspieler hineinfährt -springt, schlägt oder unerlaubt körperlich angreift, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine

- **Kleine Strafe + automatisch Disziplinarstrafe** (2'+10')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Check **von hinten verletzt**, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

524 - CHECK GEGEN DAS KNIE (CLIPPING)

a) Ein Spieler, der einen Check auf Kniehöhe ausführt, dabei seine geduckte Körperhaltung zu einem Check auf oder unter das Knie benützt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen "Check gegen das Knie" **verletzt**, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

525 - CHECK MIT DEM STOCK (CROSS-CHECKING)

a) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Stock checkt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Stock checkt und diesen dabei **verletzt**, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)



CHECK MIT DEM
ELLBOGEN - ZEICHEN
REGEL 526



CHECK MIT DEM ELLBOGEN

526 - CHECK MIT DEM ELLBOGEN (ELBOWING)

a) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Ellbogen checkt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit einem Ellbogen-Check **verletzt**, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

527 - VERLETZUNGSGEFÄHRLICHE HANDLUNG (EXCESSIVE ROUGHNESS)

Ein Spieler, der eine in den Regeln unerlaubte Handlung gegen einen Spieler, einen Team- oder Spiel-Offiziellen begeht, die eine Verletzung herbeiführen könnte, oder eine Verletzung verursacht hat, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

► Befinden sich bei einer Auseinandersetzung Spieler auf dem Eis und andere nicht auf dem Eis, werden sämtliche Spieler als "auf dem Eis befindlich" betrachtet.



ÜBERTRIEBENE HÄRTE -
ZEICHEN
REGEL 528



FAUSTSCHLÄGE / "ÜBERTRIEBENE HÄRTE"

528 - FAUSTSCHLÄGE ODER ÜBERTRIEBENE HÄRTE (FISTICUFFS OR ROUGHING)

a) Ein Spieler, der bei einer Schlägerei oder Auseinandersetzung **absichtlich** seine/n Handschuh/e auszieht, erhält eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')

b) Ein Spieler, der damit **beginnt Faustschläge** auszuteilen, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

c) Ein getroffener Spieler, der sich mit einem Schlag rächt, oder zu **rächen** versucht, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

d) Ein Spieler, einschliesslich Torhüter, der als **erster** in eine laufende Rauferei eingreift, erhält eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

e) Ein Spieler, der durch einen Spiel-Offiziellen aufgefordert wurde die Auseinandersetzung zu beenden, diese aber weiterführt, oder weiterzuführen versucht, sich einem Spiel-Offiziellen bei seiner Funktion widersetzt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Doppelte Kleine Strafe** (2'+2')

oder

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

oder

- **Matchstrafe** (MS)

f) Ein Spieler, der sich **ausserhalb des Spielfeldes** an einer Rauferei beteiligt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')

oder

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

g) Ein Spieler, der **unnötig hart** spielt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')

oder

- **Doppelte Kleine Strafe** (2'+2')

oder

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

h) Ein Spieler, der einem Gegenspieler in die Gesichtsmaske oder den Helm greift oder festhält, oder ihn an den Haaren zieht, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')

oder

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)



HOHER STOCK - ZEICHEN
REGEL 530



HOHER STOCK



HALTEN - ZEICHEN
REGEL 531



HALTEN EINES GEGNERS



STOCKHALTEN - ZEICHEN
REGEL 532

(Zweitteiliges Zeichen)



HALTEN DES STOCKES

529 - KOPFSTOSS (HEAD-BUTTING)

Ein Spieler, der versucht mit dem Kopf einen Stoss auszuführen, oder einen Kopfstoss bewusst ausführt, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

530 - HOHER STOCK (HIGH STICKING)

a) Es ist verboten, den Stock über normale Schulterhöhe zu halten. Jeder Spieler, der gegen diese Regel verstösst, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

b) Ein Spieler, der gegen diese Regel verstösst und damit einen Gegenspieler **verletzt**, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

c) Wird die Aktion mit dem hohen Stock, die eine Verletzung verursachte, als **zufällig erachtet**, erhält der fehlbare Spieler eine:

- **Doppelte Kleine Strafe** (2'+2')

531 - HALTEN EINES GEGNERS (HOLDING AN OPPONENT)

Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit seinen Händen oder mit dem Stock festhält, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

532 - HALTEN DES STOCKES (HOLDING THE STICK)

Ein Spieler, der den Stock eines gegnerischen Spielers mit seinen Händen oder anderswie festhält, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')



HAKEN - ZEICHEN - REGEL 533

HAKEN MIT DEM STOCK

- 1. Als **"Break"** wird eine Angriffssituation bezeichnet bei der ein Spieler den "Puck unter Kontrolle" hat und sich zwischen ihm und dem gegnerischen Torhüter oder dem Tor, falls der Torhüter vom Eis genommen wurde, kein gegnerischer Spieler mehr befindet.
- 2. **"Puck unter Kontrolle"** bedeutet, dass der Puck am Stock geführt wird. Falls der Puck einen anderen Spieler, eine Ausrüstung oder das Tor berührt, oder auf irgend eine andere Art ausser Kontrolle gerät, gilt der Puck nicht mehr als "unter Kontrolle"..
- 3. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel nicht, solange das angreifende Team nicht mehr im **Puckbesitz** ist.
- 4. Die **Position des Pucks** ist der **entscheidende Faktor**. Der Puck muss sich **komplett ausserhalb der Verteidigungszone**, d.h. komplett über der Blauen Linie befinden, damit der Schiedsrichter auf einen Strafschuss, respektive auf ein zugesprochenes Tor entscheidet.
- 5. Diese Regel bezweckt, eine aussichtsreiche Situation ein Tor zu erzielen, die als Folge eines "Fouls" von hinten verloren ging, wieder herzustellen.
- 1. **"Behinderung"** schliesst folgende Aktionen ein, wie:
 - mit dem Stock auf die Hand des Gegners "klopfen."
 - einen Gegenspieler daran hindern, seinen fallengelassenen Stock wieder aufzunehmen.
 - werfen oder zuschiessen eines fallengelassenen oder zerbrochenen Stockes oder irgend eines Gegenstandes gegen einen puckführenden Gegenspieler.
- 2. Der Spieler, **der den Puck zuletzt berührt** hat, Torhüter ausgenommen, gilt als Spieler im **"Besitz des Pucks"**.
- 3. Verbleibt ein angreifender Spieler **absichtlich im Torraum**, ohne den Torhüter zu behindern, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Das Anspiel erfolgt am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone.



BEHINDERUNG
- ZEICHEN
REGEL 534



BEHINDERUNG
EINES
GENGSPIELERS

533 - HAKEN MIT DEM STOCK (HOOKING)

a) Ein Spieler, der durch Haken mit seinem Stock das Vorwärtskommen eines gegnerischen Spielers behindert oder zu verhindern versucht, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

b) Ein Spieler, der durch Haken mit seinem Stock einen Gegenspieler **verletzt**, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

c) Wird in einer **"Breaksituation"** ein angreifender Spieler von hinten gehakt, während er den **Puck kontrolliert**, und sich **ausserhalb** seiner **Verteidigungszone** befindet, und **keinen gegnerischen Spieler**, ausgenommen den Torhüter, mehr zu umspielen hätte, und dadurch eine **aussichtsreiche Möglichkeit** dabei **verpasst**, ein Tor zu erzielen, wird dem schuldlosen Team ein

- **Strafschuss** (Penalty) zugesprochen

d) Wurde der Torhüter bereits vom Spielfeld genommen und ein angreifender Spieler gehakt, während er den **Puck kontrolliert**, und sich **ausserhalb** seiner **Verteidigungszone** befindet, und **keinen gegnerischen Spieler** mehr zu umspielen hätte, und dadurch eine **aussichtsreiche Möglichkeit** dabei **verpasst**, ein Tor zu erzielen, wird dem schuldlosen Team ein

- **Tor** zugesprochen

534 - BEHINDERUNG (INTERFERENCE)

a) Ein Spieler, der einen gegnerischen Spieler, der sich **nicht im Puckbesitz** befindet, behindert oder am Vorwärtskommen zu hindern versucht, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

b) Ein Spieler, der **von der Spielerbank oder Strafbank** aus, während das Spiel läuft, mit seinem Stock oder mit dem Körper die Bewegungen des Pucks oder die Bewegungen eines Gegners auf dem Spielfeld behindert, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

c) Ein Spieler, der mit seinem Stock oder mit dem Körper die **Bewegungen des Torhüters** in seinem Torraum behindert, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

d) Wurde der Torhüter bereits vom Spielfeld genommen und irgend ein Spieler oder ein Team-Offizieller begibt sich regelwidrig auf das Eis und behindert mit dem Stock oder mit dem Körper einen gegnerischen Spieler, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Tor** zugesprochen



KNIECHECK - ZEICHEN
REGEL 536



CHECK MIT DEM KNIE

➤ 1. Unter der Regel **"Stockschlag"** wird jeder Spieler bestraft der seinen Stock gegen einen gegnerischen Spieler schwingt. Es ist dabei unerheblich ob er seinen Gegenspieler dabei trifft, oder ob er ihn durch eine übermäßige Bewegung mit dem Stock einschüchtern will.

➤ 2. **"Klopfen" auf den Stock** des puckführenden Spielers, in der Absicht, in den Besitz des Pucks zu gelangen, wird nicht als "Stockschlag" beurteilt, wenn sich diese Schläge nur auf den Stock beschränken.



STOCKSCHLAG - ZEICHEN
REGEL 537



STOCKSCHLAG

535 - SCHLITTSCHUHTRITT (KICKING)

Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Schlittschuh **tritt** oder zu **treten versucht**, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

536 - CHECK MIT DEM KNIE (KNEEING)

a) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Knie checkt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Knie checkt und ihn dabei **verletzt**, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

537 - STOCKSCHLAG (SLASHING)

a) Ein Spieler, der durch Schläge mit seinem Stock das Vorwärtskommen eines gegnerischen Spielers unterbindet oder zu unterbinden versucht, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

b) Ein Spieler, der mit einem Stockschlag einen Gegenspieler **verletzt**, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

c) Ein Spieler, der **seinen Stock** während irgend einer Auseinandersetzung gegen einen Gegenspieler **schwingt**, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

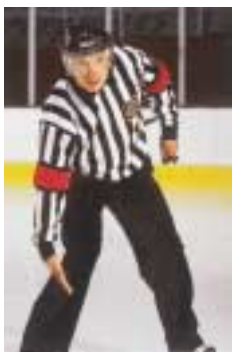
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

- 1. **"Versuchter Stockstich"** schliesst alle Fälle ein, bei denen ein Stechen angedeutet wird. Es muss dabei nicht zu einer Berührung des Gegenspielers kommen.
- 2. Die Aktion eines Spielers, der mit der Schaufel-
spitze des Stockes gegen einen Gegenspieler sticht, wird
als **"Stockstich"** bezeichnet. Es ist nicht massgebend,
ob der Stock dabei mit einer oder mit beiden Händen
gehalten wird.

STOCKSTICH - ZEICHEN
REGEL 538



Wichtig: Wenn ein Spieler nach Ansicht des Schiedsrichters zweifelsohne nach dem Puck angelt und auf diese Weise in dessen Besitz gelangt, wird **keine Strafe** verhängt, selbst wenn dieser dadurch stolpert



BEINSTELLEN - ZEICHEN
REGEL 539



BEINSTELLEN

- 1. Als **"Break"** wird eine Angriffssituation bezeichnet bei der ein Spieler den "Puck unter Kontrolle" hat und sich zwischen ihm und dem gegnerischen Torhüter oder dem Tor, falls der Torhüter vom Eis genommen wurde, kein gegnerischer Spieler mehr befindet.
- 2. **"Puck unter Kontrolle"** bedeutet, dass der Puck am Stock geführt wird. Falls der Puck einen anderen Spieler, eine Ausrüstung oder das Tor berührt, oder auf irgend eine andere Art ausser Kontrolle gerät, gilt der Puck nicht mehr als "unter Kontrolle".
- 3. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel nicht, solange das angreifende Team nicht mehr im **Puckbesitz** ist.
- 4. Die **Position des Pucks** ist der **entscheidende Faktor**. Der Puck muss sich komplett **ausserhalb der Verteidigungszone**, d.h. komplett über der **Blauen Linie** befinden, damit der Schiedsrichter auf einen Strafschuss, respektive auf ein zugesprochenes Tor entscheidet.
- 5. Diese Regel bezweckt, eine aussichtsreiche Situation ein Tor zu erzielen, die als Folge eines "Fouls" von hinten verloren ging, wieder herzustellen.

538 - STOCKSTICH (SPEARING)

a) Ein Spieler, der **versucht** einen Gegenspieler mit dem Stock zu stechen, erhält eine:

- **Doppelte Kleine Strafe + Disziplinarstrafe** (2'+2'+10')

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Stock **sticht**, erhält eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

c) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit einem Stockstich **verletzt**, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

539 - BEINSTELLEN (TRIPPING)

a) Ein Spieler, der seinen Stock, sein Bein, seinen Fuss, seinen Arm, seine Hand oder Ellbogen einsetzt, so dass dadurch der gegnerische Spieler stolpert oder stürzt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')

oder

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

oder

- **Matchstrafe** (MP)

b) Ein Spieler, der seinen Gegenspieler durch Beinstellen **verletzt**, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

oder

- **Matchstrafe** (MS)

c) Wird in einer "**Breaksituation**" einem angreifenden Spieler von hinten ein Bein gestellt, während er den **Puck kontrolliert**, und sich **ausserhalb** seiner **Verteidigungszone** befindet, und **keinen gegnerischen Spieler**, ausgenommen den Torhüter, mehr zu umspielen hätte, und dadurch eine **aussichtsreiche Möglichkeit** dabei **verpasst**, ein Tor zu erzielen, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Strafschuss** (Penalty) zugesprochen

d) Wurde der Torhüter bereits vom Spielfeld genommen und einem angreifenden Spieler von hinten ein Bein gestellt, während er den **Puck kontrolliert**, und sich **ausserhalb** seiner **Verteidigungszone** befindet, und **keinen gegnerischen Spieler** mehr zu umspielen hätte, und dadurch eine **aussichtsreiche Möglichkeit** dabei **verpasst**, ein Tor zu erzielen, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Tor** zugesprochen



"SCHWALBE" EINES SPIELERS



DISZIPLINARSTRAFE - ZEICHEN
REGELN 504, 550, 551

► Um diese Regel durchzusetzen hat der Schiedsrichter in vielen Fällen die folgenden Möglichkeiten Strafen auszusprechen:

- **Kleine Bankstrafe** für Vergehen von "nicht spielenden" Personen auf der Spielerbank oder **im Bereich der Spielerbank**, jedoch ausserhalb der Eisfläche.
- **Kleine Strafe** für Vergehen **auf der Eisfläche** oder **auf der Strafbank** und in Fällen wo der bestrafte Spieler klar erkennbar ist.

540 – CHECK GEGEN DEN KOPF UND NACKENBEREICH (CHECKING TO THE HEAD AND NECK-AREA)

a) Ein Spieler, der mit irgend einem Teil seines Körpers einen Check gegen einen Gegenspieler **in Richtung** des Kopfes oder des Nackenbereiches ausführt, schlägt, oder dessen Kopf gegen das Schutzglas der Bande stösst oder drängt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe + automatisch Disziplinarstrafe** (2'+10')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Check gegen die Kopf- resp. Nackenregion verletzt, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

► Schläge gegen die Kopfgregion während einer Auseinandersetzung oder eines Kampfes werden gemäss der Regel 528 Faustschläge oder übertriebene Härte bestraft.

ANDERE STRAFEN

550 - BELEIDIGUNG VON SPIEL-OFFIZIELLEN UND UNSPORTLICHES VERHALTEN DURCH SPIELER

a) Ein Spieler, der sich absichtlich fallen lässt ("Tauchen/ Schwalbe"), und damit eine Strafe gegen einen Gegenspieler herausholen will, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

b) Ein Spieler,

- der bestraft wurde, sich aber nicht direkt zur Strafbank oder Kabine begibt, bzw. die Eisfläche nicht verlässt, oder

- der sich ausserhalb des Spielfeldes aufhält und sich einer obszönen, fluchenden, beleidigenden Sprache oder Gestik gegen einen Spiel-Offiziellen oder

- gegenüber irgend einer Person bedient, oder der sich ausserhalb der Spielfläche aufhält und einen Spiel-Offiziellen auf irgend eine Weise behindert,

verursacht er gegen sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

c) Ein Spieler,

- der während des Spiels einen Spiel-Offiziellen herausfordert, mit ihm über die Regelauslegung streitet, oder

- der den Puck absichtlich aus der Reichweite eines Spiel-Offiziellen schießt, der ihn gerade an sich nehmen will, oder

- der den Schiedsrichter-Kreis betritt oder sich darin aufhält, während sich der Schiedsrichter mit irgend einem Offiziellen bespricht,

erhält eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')

Für jedes weitere Vergehen erhält er eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

► Ein Mitspieler bringt einem bestraften Spieler den Helm und die Handschuhe auf die Strafbank.

d) Ein Spieler, der sich auf der Eisfläche befindet,
- sich vor, während oder nach dem Spiel einer obszönen, fluchenden, beleidigenden Sprache oder Gestik bedient, gegen irgend eine Person, die sich auf dem Eis oder irgend wo im Stadion, ausser im Bereich der Spielerbänke aufhält, oder
- mit einem Stock oder einem Gegenstand zu irgend einem Zeitpunkt an die Bande schlägt, oder
- der in eine Auseinandersetzung oder in einen Streit verwickelt war und sich nicht direkt zur Strafbank begibt, oder eine Verzögerung verursacht indem er seine Ausrüstung zusammensucht, oder
- der einen Gegenspieler zu einer strafbaren Handlung provozieren will, oder
- absichtlich einen Stock oder Ausrüstungsgegenstand aus dem Spielfeld hinauswirft, erhält eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')

e) Ein Spieler, der sich auf der Eisfläche befindet, gegen den bereits eine Disziplinarstrafe ausgesprochen wurde und seine Widersetzlichkeit beharrlich weiterführt, erhält eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

f) Ein Spieler, der sich rassistisch äussert, oder jemanden ethnisch verunglimpft, erhält eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

g) Jeder Spieler der, absichtlich einen Spiel-Offiziellen
- mit den Händen oder mit dem Stock berührt, oder
- mit den Händen resp. Stock festhält oder stösst, oder
- mit dem Körper checkt, das Bein stellt, oder auf irgend eine Weise schlägt, erhält er eine:

- **Matchstrafe** (MS)

Ein Spieler,

- der den geordneten Spielverlauf beeinträchtigt, verspottet oder lächerlich macht, oder
- der irgend eine Person auf dem Spielfeld oder irgend wo im Stadion anspuckt erhält er eine:

- **Matchstrafe** (MS)

551 - BELEIDIGUNG VON SPIEL-OFFIZIELLEN UND UNSPORTLICHES VERHALTEN

DURCH TEAM-OFFIZIELLE

a) Wenn irgend ein Team-Offizieller,

- sich gegenüber einem Spiel-Offiziellen oder irgend einer Person einer obszönen, fluchenden, beleidigenden Sprache oder Gestik bedient, oder
- irgend wie einen Spiel-Offiziellen behindert, oder
- mit einem Stock oder einem Gegenstand zu irgend einem Zeitpunkt an die Bande schlägt,
verursacht er gegen sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

b) Setzt der Team-Offizielle seine Widersetzlichkeit fort, oder macht er sich eines unanständigen Verhaltens schuldig, erhält er eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

c) Ein Team-Offizieller, der sich rassistisch äussert, oder jemanden ethnisch verunglimpft, erhält eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

d) Wenn irgend ein Team-Offizieller,

- einen Spiel-Offiziellen festhält oder schlägt, oder
- den geordneten Spielverlauf beeinträchtigt, verspottet oder lächerlich macht, oder
- einen Spiel-Offiziellen anspuckt, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)



PUCK IN BEWEGUNG HALTEN



VERSCHIEBEN DES TORES

554 - SPIELVERZÖGERUNG

554a) - PUCK IN BEWEGUNG HALTEN

a) **Der Puck muss jederzeit in Bewegung gehalten werden.** Ein Team, das im Besitz des Pucks ist und sich in seiner Verteidigungszone befindet, muss den **Puck vorwärts gegen das gegnerische Tor** spielen, ausser:

- bei einem Spielaufbau darf der Puck einmal hinter das eigene Tor gespielt werden,
- es wird durch das gegnerische Team daran gehindert, oder
- es befindet sich in "**Unterzahl**".

Ein Spieler, der sich ausserhalb seiner Verteidigungszone befindet, darf den Puck nicht rückwärts in seine Verteidigungszone spielen, um dadurch das Spiel zu verzögern, ausser sein Team befindet sich in "**Unterzahl**".

Für den ersten Verstoss spricht der Schiedsrichter eine:

- **Verwarnung**

gegen den Kapitän des sich verfehlenden Teams aus.

Für den zweiten Verstoss, im gleichen Spieldrittel erhält der sich verfehlende Spieler eine:

- **Kleine Strafe** (2')

b) Ein Spieler oder Torhüter, der den Puck mit dem Stock, den Schlittschuhen oder mit seinem Körper irgend wo an der Bande entlang blockiert, befördert oder spielt, dass dadurch ein Spielunterbruch verursacht wird, ausgenommen er wird dabei von einem Gegner direkt behindert, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

554b) - VERSCHIEBEN DES TORES

a) Ein Spieler oder Torhüter, der absichtlich einen Torpfosten aus seiner normalen Position verschiebt, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

b) Erfolgt der Verstoss in den letzten zwei Spielminuten, oder im Verlaufe der Nachspielzeit, erhält das schuldlose Team einen:

- **Strafschuss** (Penalty) zugesprochen

c) Verschiebt ein verteidigender Spieler oder Torhüter absichtlich einen Torpfosten aus seiner normalen Position, während ein gegnerischer Spieler den Puck kontrolliert und keinen gegnerischen Spieler mehr, ausgenommen den Torhüter, zu umspielen hätte und eine aussichtsreiche Möglichkeit ein Tor zu erzielen dadurch verloren geht, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Strafschuss** (Penalty) zugesprochen

d) Wurde der Torhüter bereits vom Spielfeld genommen, und ein Spieler seines Teams verschiebt einen Torpfosten aus seiner normalen Position, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Tor** zugesprochen

554c) - SCHIESSEN ODER WERFEN DES PUCKS AUS DEM SPIELFELD

Ein Spieler, der absichtlich den Puck aus dem Spielfeld schießt, oder ein Torhüter den Puck direkt aus dem Spielfeld schießt, oder ein Spieler/ Torhüter den Puck aus dem Spielfeld wirft, oder absichtlich mit den Händen oder dem Stock hinausschlägt, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

554d) - RICHTIGSTELLEN DER AUSTRÜSTUNG

Das Spiel wird nicht unterbrochen oder verzögert, um Ausrüstungsgegenstände oder Trikots von Spielern zu reparieren oder in Ordnung zu bringen. Der Spieler muss die Eisfläche verlassen, um die Korrektur auszuführen.

Das Spiel wird nicht unterbrochen oder verzögert, um Ausrüstungsgegenstände oder die Ausrüstung des Torhüters zu reparieren oder in Ordnung zu bringen. Der Torhüter muss die Eisfläche verlassen und ist umgehend durch den Ersatztorhüter zu ersetzen, damit das Nötige ausgeführt wird.

Verstösst ein Spieler oder Torhüter gegen diese Regel, erhält er eine :

- **Kleine Strafe** (2')

554e) - VERLETZTE SPIELER WEIGERN SICH DIE EISFLÄCHE ZU VERLASSEN

Weigert sich ein verletzter Spieler, die Eisfläche zu verlassen, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

554f) - MEHR ALS EIN EINWECHSELNDER SPIELERBLOCK AUF DEM EIS

(NACH EINEM ERZIELTEN TOR)

Hat ein Team nach einem erzielten Tor mehr als einen einwechselnden Spielerblock auf der Eisfläche, erhält es eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

554g) - VERSTÖSSE BEI ANSPIELEN/ EINWÜRFEN

a) Wird ein Spieler durch einen Spiel-Offiziellen vom Anspiel weggeschickt, und ein anderer Spieler des gleichen Teams zögert nach einer **WARNUNG** die richtige Position einzunehmen, erhält sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

b) Wenn ein nicht am Anspiel beteiligter Spieler, den Anspielkreis betritt, bevor der Puck eingeworfen wurde, wird der Spieler seines Teams, der das Anspiel auszuführen beabsichtigt, vom Anspiel weggeschickt. Für einen zweiten Verstoss erhält der fehlbare Spieler eine:

- **Kleine Strafe** (2')

- ▶ Ein Spieler kann solange nicht am Spiel teilnehmen bis seine irreguläre Ausrüstung in Ordnung gebracht, oder ausgewechselt wurde.



SPIELER OHNE HELM

555 - IRREGULÄRE UND GEFÄHRLICHE AUSTRÜSTUNG

a) Ein Spieler oder Torhüter, der

- Ausrüstungsgegenstände oder ein Visier trägt, die einen Gegenspieler verletzen könnten, oder
- ungeprüfte Ausrüstungsgegenstände verwendet, oder
- unerlaubte oder gefährliche Schlittschuhe, Stöcke oder Ausrüstungsgegenstände verwendet, oder
- die Ausrüstungsgegenstände, ausgenommen (Schlittschuhe, Handschuhe, Kopfschutz und Torhüter-Beinschoner) nicht vollständig unter dem Trikot trägt, oder
- während des Spieles Handschuhe trägt, deren Innenflächen entfernt oder ausgeschnitten wurden, um so den Stock mit den blossen Händen halten zu können.

wird vom Spielfeld verwiesen und sein Team erhält eine:

- **WARNUNG**

Für einen zweiten Verstoss durch irgend einen Spieler der aus diesem Grund bereits verwarnen Teams, erhält der sich verfehlende Spieler eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')

b) Weigert sich ein Spieler oder Torhüter, seinen Stock oder irgend einen Ausrüstungsgegenstand durch den Schiedsrichter vermessen zu lassen, zerstört er den Stock oder den Ausrüstungsgegenstand, so wird die Ausrüstung als irregulär betrachtet. Der sich verfehlende Spieler oder Torhüter erhält eine:

- **Kleine Strafe + Disziplinarstrafe** (2'+10')

c) Hat ein Team eine Vermessung irgend eines Ausrüstungsgegenstandes des gegnerischen Teams beantragt, und die Reklamation erweist sich als richtig, erhält der fehlbare Spieler eine:

- **Kleine Strafe** (2')

d) Hat ein Team eine Vermessung irgend eines Ausrüstungsgegenstandes des gegnerischen Teams beantragt, und die Reklamation erweist sich als unberechtigt, erhält das reklamierende Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

e) Ein Spieler der seinen Helm während des Spiels verliert, muss diesen sofort wieder korrekt aufsetzen und mit dem Kinnband ordentlich befestigen, oder er darf nicht mehr am Spiel teilnehmen und muss sich auswechseln lassen. Der sich verfehlende Spieler erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

- 1. Ein **"zerbrochener Stock"** ist, nach Ermessen des Schiedsrichters, ein Stock, der für das Spiel nicht erlaubt ist.
- 2. Ein Spieler kann ohne Stock am Spiel teilnehmen.

➤ Ein Spieler **der sich in einen Schuss "wirft"** um diesen abzuwehren wird nicht bestraft, wenn der Puck unter seinen Körper geschossen wurde oder sich in seiner Ausrüstung verfängt. Benützt er seine Hände um den Puck unbespielbar zu machen wird er bestraft.

556 - ZERBROCHENER STOCK

a) Einem Spieler oder Torhüter, dessen Stock zerbrochen ist, darf nicht ein Ersatzstock aufs Eis geworfen werden. Er darf den Stock von einem Mitspieler erhalten, ohne sich zur Spielerbank begeben zu müssen.

b) Lässt ein **Spieler** die Teile seines zerbrochenen Stockes nicht **sofort** fallen, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

c) Ein **Torhüter** kann sich mit einem zerbrochenen Stock solange **am Spiel beteiligen** (bis zum nächsten Unterbruch), bis er regelkonform durch einen Mitspieler einen neuen Stock erhält.

d) Wirft ein **Spieler** von seiner Spielerbank einen Stock auf die Eisfläche und kann dabei **identifiziert** werden, erhält dieser eine:

- **Kleine Strafe + Spieldauer-Disziplinarstrafe** (2'+SPD)

e) Wirft ein **Team-Offizieller** von der Spielerbank einen Stock auf die Eisfläche, erhält sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

und der Team-Offizielle erhält eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

f) Wirft eine **nicht identifizierte** Person von der Spielerbank einen Stock auf die Eisfläche, erhält das sich verfehlende Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

g) Wenn sich der **Torhüter während eines Spielunterbruches zur Spielerbank** begibt um seinen Stock zu wechseln, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

► Dem Torhüter ist es **erlaubt zur Spielerbank** zu fahren und seinen Stock zu wechseln **während das Spiel läuft**.

h) Ein Spieler, der einen für einen Mitspieler oder einen Torhüter bestimmten Ersatzstock mitführt und sich am Spiel beteiligt, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

557 - FALLEN AUF DEN PUCK DURCH SPIELER

a) Wirft sich ein Spieler, ausgenommen der Torhüter, **absichtlich** auf den Puck und hält diesen fest oder zieht diesen unter seinen Körper, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

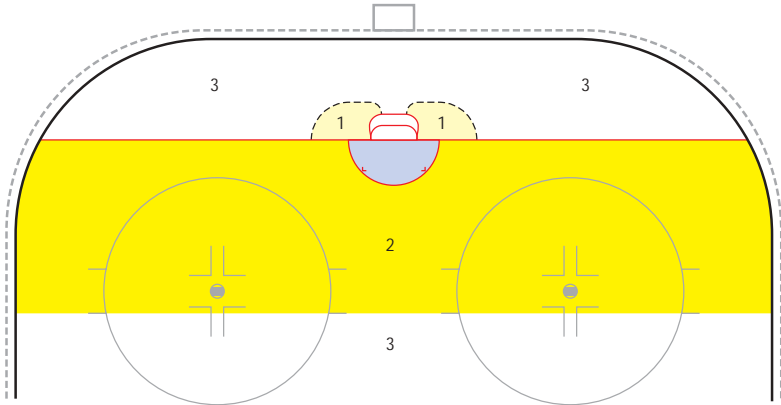
b) Wirft sich ein verteidigender Spieler **im Torraum absichtlich auf den Puck**, ausgenommen der Torhüter, und hält diesen fest oder zieht diesen unter seinen Körper, erhält das schuldlose Team einen:

- **Strafschuss** (Penalty) zugesprochen

c) Wurde der Torhüter vom Spielfeld genommen und ein verteidigender Mitspieler wirft sich **im Torraum absichtlich auf den Puck** und hält diesen fest, oder zieht diesen unter seinen Körper, erhält das schuldlose Team ein:

- **Tor** zugesprochen

FALLEN AUF DEN PUCK DURCH TORHÜTER



- 1** Dem Torhüter ist in dieser Zone das Blockieren des Pucks nur erlaubt, wenn sich wenigstens ein Teil seines Körpers im Torraum befindet.
- 2** Dem Torhüter ist es erlaubt den Puck zu blockieren.
- 3** Dem Torhüter ist es **nicht** erlaubt den Puck zu blockieren.

► Einem Spieler ist es erlaubt, den Puck auf dem Eis mit den Händen zu stoppen, wegzuschlagen oder zu schieben.

Ein **Tor ist ungültig**, wenn der Puck durch einen angreifenden Spieler mit den Händen geschlagen oder geschoben wurde, es ist auch dann ungültig, wenn der Puck durch irgend einen Spieler eines Teams, oder durch einen Spiel-Offiziellen ins Tor abgelenkt wurde.

► Diese Regel bezweckt, den Puck kontinuierlich im Spiel zu halten. Eine Aktion des Torhüters, die einen unnötigen Spielunterbruch bewirkt, wird bestraft.

558 - FALLEN AUF DEN PUCK DURCH TORHÜTER

Befindet sich ein Torhüter mit seinem Körper vollständig ausserhalb seines Torraumes, darf er sich nicht absichtlich auf den Puck werfen, diesen nicht festhalten, am Tor oder an der Bande blockieren.

Er darf den Puck nicht unter seinen Körper ziehen, wenn sich der Puck:

- hinter der Torlinie befindet, oder
 - hinter der gedachten Linie der beiden Markierungen bei den Anspielkreisen befindet.
- Verstösst der Torhüter gegen diese Regel, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

559 - SPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND DURCH SPIELER

a) **Schliesst** ein Spieler, ausgenommen der Torhüter, **den Puck in seinen Händen** ein, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

b) **Nimmt** ein Spieler, ausgenommen der Torhüter, **den Puck mit seinen Händen vom Eis auf**, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

c) **Nimmt** ein Spieler, ausgenommen der Torhüter, **den Puck mit seinen Händen aus dem Torraum vom Eis auf**, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Strafschuss** (Penalty) zugesprochen

560 - SPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND DURCH TORHÜTER

a) Ein Torhüter, der unbedrängt den Puck, länger als **3 Sekunden** festhält, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

b) Wirft ein Torhüter den Puck vorwärts, gegen das gegnerische Tor, einem Mitspieler zu und dieser spielt den Puck weiter, erhält der Torhüter eine:

- **Kleine Strafe** (2')

c) Ein Torhüter, der den Puck absichtlich in seine Beinschoner fallen lässt, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

561 - AUSEINANDERSETZUNG MIT ZUSCHAUERN

Ein Spieler, der sich mit einem Zuschauer körperlich auseinandersetzt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Matchstrafe** (MS)

- 1. Wenn ein Spieler aus eigenem Irrtum, oder infolge eines Irrtums des Strafbank-Betreuers **regelwidrig** von seiner eigenen Spielerbank oder von der Strafbank her **die Eisfläche betritt**, ist jedes **von seinem Team**, in einer solch dadurch regelwidrigen Situation, **erzieltes Tor ungültig**. Alle Strafen, die gegen irgend ein Team verhängt wurden, sind jedoch als reguläre Strafen zu verbüssen.
- 2. Wenn ein Spieler die Strafbank infolge eines Irrtums des Strafbank-Betreuers zu früh verlässt, wird der Spieler nicht zusätzlich bestraft. Die restliche Strafzeit hat er jedoch noch zu verbüssen.
- 3. Der Strafbank-Betreuer soll die verbleibende Strafzeit notieren und den Schiedsrichter über den Punktrichter beim nächsten Spielunterbruch in Kenntnis setzen

- 1. Auswechslungen die vor Beginn der Auseinandersetzung vorgenommen wurden sind erlaubt, sofern sich die eingewechselten Spieler nicht an der Auseinandersetzung beteiligen.
- 2. Wenn Spieler beider Teams ihre Bänke (Spieler- oder Strafbank) zur selben Zeit verlassen, wird der erste erkannte Spieler jedes Teams, entsprechend dieser Regel bestraft.
- 3. Um festzustellen, welcher Spieler die Spielerbank zuerst verlassen hat, kann sich der Schiedsrichter mit den Linienrichtern oder mit den "Off-Ice-Offiziellen" besprechen.
- 4. Ein **Maximum von fünf Disziplinarstrafen und/oder Spieldauer-Disziplinarstrafen** können gemäss dieser Regel **pro Team** ausgesprochen werden.

562 - SPIELER VERLASSEN DIE SPIELER- ODER DIE STRAFBANK

a) Jeder Spieler, der die Spieler- oder Strafbank verlässt (ausgenommen Regel 564) und in der Folge irgend einen Regel-Verstoss begeht, welcher eine Kleine Strafe, Grosse Strafe oder Disziplinarstrafe nach sich zieht, erhält zusätzlich automatisch eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

b) Greift ein Spieler unberechtigt in das Spielgeschehen ein und behindert dabei einen gegnerischen Spieler, der zwischen sich und dem Torhüter keinen Gegenspieler mehr zu umspielen hätte, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Strafschuss** (Penalty) zugesprochen

c) Wurde der Torhüter vom Eis genommen und ein Mitspieler seines Teams begibt sich unberechtigt auf die Eisfläche und behindert dabei einen gegnerischen Spieler, erhält das schuldlose Team ein:

- **Tor** zugesprochen

563 - SPIELER VERLASSEN DIE STRAFBANK

a) Ein bestrafter Spieler darf die Strafbank nicht vorzeitig verlassen, ausgenommen am Ende eines Spieldrittels. Verlässt ein Spieler die Strafbank, bevor seine Strafzeit beendet ist, erhält er zusätzlich eine:

- **Kleine Strafe** (2')

b) Verlässt ein Spieler die Strafbank während eines Spielunterbruches, wenn gleichzeitig eine Auseinandersetzung stattfindet, erhält er zusätzlich eine:

- **Kleine Strafe + Spieldauer-Disziplinarstrafe** (2'+SPD)

Diese Strafen beginnen erst nach Ablauf der ursprünglich zu verbüssenden Strafzeit.

c) Ein Spieler der eine Strafe verbüsst hat, darf erst durch einen Mitspieler ersetzt werden, wenn er die **Eisfläche** von der Straf- zur Spielerbank **überquert** hat. Er muss sich innerhalb der Wechselzone seiner Spielerbank befinden, bevor ein Wechsel stattfinden darf. Bei einem Verstoss gegen diese Regel, erhält das sich verfehlende Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

564 - SPIELER VERLASSEN DIE SPIELER- ODER DIE STRAFBANK WÄHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG

Kein Spieler darf die Spieler- oder die Strafbank während einer Auseinandersetzung verlassen. Der erste Spieler, der die Spieler- oder die Strafbank während einer Auseinandersetzung verlässt, erhält eine:

- **Doppelte Kleine Strafe +** (2'+2')

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

Jeder weitere Spieler, der die Spieler- oder die Strafbank während einer Auseinandersetzung verlässt, erhält eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')

565 - TEAM-OFFIZIELLE VERLASSEN DIE SPIELERBANK

Betritt ein Team-Offizieller, **ohne Erlaubnis des Schiedsrichters**, während dem Spielverlauf die Eisfläche, erhält er eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

566 - VERWEIGERUNG DAS SPIEL ZU BEGINNEN – TEAM AUF DEM EIS

Weigert sich ein Team, das sich auf dem Eis befindet, aus irgend einem Grund weiterzuspielen, obwohl sie vom Schiedsrichter über den Kapitän dazu aufgefordert wurde, so gibt ihm der Schiedsrichter **30 Sekunden** Zeit, um das Spiel wieder aufzunehmen.

Ist das Team nach dieser Zeitvorgabe noch immer nicht bereit weiterzuspielen, erhält sie eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

Wiederholt sich der gleiche Vorfall, bleibt dem Schiedsrichter keine andere Möglichkeit, als das Spiel abzubrechen **"Forfait"** und eine **Meldung** an die "zuständige Instanz" abzugeben.

567 - VERWEIGERUNG DAS SPIEL ZU BEGINNEN – TEAM NICHT AUF DEM EIS

Weigert sich ein Team, das sich nicht auf dem Eis befindet, aus irgend einem Grund weiterzuspielen, obwohl es vom Schiedsrichter über den Kapitän oder über einen Team-Offiziellen dazu aufgefordert wurde, gibt ihnen der Schiedsrichter **2 Minuten** Zeit, um das Spiel wieder aufzunehmen.

Entschliesst sich das Team während dieser Zeitvorgabe weiterzuspielen, erhält es eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

Verstreicht die Zeitvorgabe, ohne dass das Team das Spiel wieder aufnimmt, bleibt dem Schiedsrichter keine andere Möglichkeit, als das Spiel abzubrechen **"Forfait"** und eine **Meldung** an die "zuständige Instanz" abzugeben.

568 - WERFEN EINES STOCKES ODER EINES GEGENSTANDES AUS DEM SPIELFELD

Wirft ein Spieler oder Torhüter, **einen Stock, einen Teil des Stockes aus dem Spielfeld** hinaus, erhält er nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')
- oder
- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

► Wirft ein Spieler oder Torhüter die zerbrochenen Teile eines Stockes an die Seiten der Banden (und nicht über die Banden), damit der Spielablauf oder Spieler nicht behindert werden, wird diese Handlung nicht bestraft.

► Die **Position des Pucks** ist der entscheidende Faktor. Der Puck muss sich komplett **ausserhalb der Verteidigungszone**, über der **Blauen Linie** befinden, um auf einen Strafschuss (Penalty) respektive auf ein zugesprochenes Tor zu entscheiden.

569 - WERFEN EINES STOCKES ODER EINES GEGENSTANDES INNERHALB DES SPIELFELDES

Wirft ein Spieler oder Torhüter auf dem Eis, **in seiner Angriffszone oder in der Neutralen Zone**, einen Stock oder einen Teil des Stockes oder irgend einen Gegenstand in Richtung des Pucks, erhält er eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5' + SPD)

Wirft ein Spieler, Torhüter auf dem Eis, oder Team-Offizieller des verteidigenden Teams, in seiner Verteidigungszone einen Stock oder einen Teil des Stockes oder irgend einen Gegenstand in Richtung des Pucks, erhält das schuldlose Team einen:

- **Strafschuss** (Penalty) zugesprochen

Platziert der Torhüter absichtlich seinen Stock, einen Teil des Stockes, oder irgend einen Gegenstand vor seinem Tor, und der Puck trifft diesen Gegenstand, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Tor** zugesprochen

Es spielt dabei keine Rolle ob sich zu diesem Zeitpunkt der Torhüter auf der Eisfläche befindet, oder ob er bereits die Eisfläche verlassen hat.

570 - WERFEN EINES STOCKES ODER EINES GEGENSTANDES IN EINER BREAKSITUATION

Befindet sich ein Spieler ausserhalb seiner Verteidigungszone, hat den Puck "unter Kontrolle", zwischen sich und dem Torhüter keinen gegnerischen Spieler mehr zu umspielen und wird dann mit einem Stock, oder irgend einem Teil des Stockes behindert, oder irgend ein Gegenstand wird durch einen Spieler oder Team-Offiziellen des verteidigenden Teams in Richtung des Pucks geworfen oder geschossen, erhält das schuldlose Team einen:

- **Strafschuss** (Penalty) zugesprochen

Wurde vor dieser Situation der gegnerische Torhüter vom Eis genommen und mit dieser Aktion ein Schuss in das leere Tor verhindert, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Tor** zugesprochen

571 - VERHÜTUNG VON INFEKTIONEN DURCH BLUT

Ein Spieler, der blutet oder durch einen gegnerischen Spieler mit Blut beschmiert wurde, gilt als verletzter Spieler. Er hat das Spielfeld zwecks Behandlung und/oder Reinigung unverzüglich zu verlassen. Widersetzt er sich dieser Regel, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

572 - KAPITÄN, ASSISTENT-KAPITÄN - VERHALTEN

Kommt der Kapitän oder der Assistent-Kapitän von der Spielerbank, ohne durch den Schiedsrichter dazu aufgefordert worden zu sein, verursacht er gegen sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

Jeder Kapitän oder Assistent-Kapitän der sich über eine ausgesprochene Strafe beschwert, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')



**ZU VIELE SPIELER AUF
DEM EIS - ZEICHEN
REGEL 573**

573 - ZU VIELE SPIELER AUF DEM EIS

Hat ein Team zu irgend einem Zeitpunkt während des Spielverlaufes mehr als die erlaubte Anzahl von Spielern auf dem Eis, erhält es eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

Verursacht ein Team in den **letzten zwei Spielminuten**, oder zu **irgend einem Zeitpunkt** in der **Nachspielzeit**, **vorsätzlich** einen unkorrekten Spielerwechsel (mit zu vielen Spielern auf dem Eis), erhält das schuldlose Team einen:

- **Strafschuss** (Penalty) zugesprochen

575 - VERSTÖSSE BEIM SPIELERWECHSEL

Versucht ein Team einen oder mehrere Spieler auszuwechseln, nachdem die Zeit für den Wechsel abgelaufen ist, muss der Schiedsrichter diese Spieler zurückschicken und das sich verfehlende Team erhält eine.

- **Verwarnung**

Für jeden weiteren solchen Verstoss, zu irgend einem Zeitpunkt des Spielverlaufes, erhält das sich verfehlende Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

590 - STRAFEN GEGEN TORHÜTER

Das Vorgehen bei Strafen gegen Torhüter ist in der Regel 511 umschrieben.

► Besondere Strafen für Torhüter sind in den folgenden Regeln umschrieben:

- 509 Ausführen eines Strafschusses (Penalty)
- 554c Schiessen oder Werfen des Pucks aus dem Spielfeld
- 556 Zerbrochener Stock
- 558 Fallen auf den Puck
- 560 Spielen des Pucks mit der Hand
- 568 bis 570 Werfen eines Stockes oder eines Gegenstandes

591 - TORHÜTER ÜBER DER MITTELLINIE

Beteiligt sich ein Torhüter irgend wie am Spiel, während er sich über der Mittellinie befindet, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

592 - TORHÜTER BEGIBT SICH WÄHREND DES SPIELUNTERBRUCHS ZUR SPIELERBANK

Begibt sich ein Torhüter während eines Spielunterbruchs zu seiner Spielerbank, **ausgenommen er lässt sich auswechseln oder während einer Auszeit/ "Time-Outs"**, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

593 - TORHÜTER VERLÄSST WÄHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG DEN TORRAUM

Verlässt ein Torhüter während einer Auseinandersetzung seinen Torraum, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

594 - TORHÜTER LÄSST DEN PUCK AUF DAS TORNETZ FALLEN

Lässt ein Torhüter den Puck auf das Tornetz fallen, um dadurch einen Spielunterbruch zu provozieren, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

VOLLGESICHTSSCHUTZMASKEN



► Vollgesichtsschutzmasken müssen so konstruiert sein, dass **weder der Puck noch eine Stockschaufel die Schutzvorrichtung durchdringen kann.**

► Die Regeln 650 und 651 gelten für Spieler der folgenden Jahrgänge:

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| Geboren im Jahr 1985 | - für die Saison 2002/ 2003 |
| Geboren im Jahr 1986 | - für die Saison 2003/ 2004 |
| Geboren im Jahr 1987 | - für die Saison 2004/ 2005 |
| Geboren im Jahr 1988 | - für die Saison 2005/ 2006 |

► Vollgesichtsschutzmasken müssen so konstruiert sein, dass **weder der Puck noch eine Stockschaufel die Schutzvorrichtung durchdringen kann.**

ABSCHNITT 6 - SPEZIELLE REGELN

SPEZIELLE REGELN FÜR FRAUEN

600 - VOLLGESICHTSSCHUTZ

Spielerinnen im Frauen-Eishockey müssen Vollgesichtsschutzmasken tragen, die den internationalen Normen entsprechen.

601 - KÖRPERCHECKS/ BODY-CHECKING

Im Frauen-Eishockey ist es nicht erlaubt einen direkten Körper-Check/ "Body-Check" auszuführen. Spielerinnen die gegen diese Regel verstossen, erhalten eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

SPEZIELLE REGELN FÜR DIE KATEGORIE "JUNIOREN UNTER 18 JAHREN"

650 - VOLLGESICHTSSCHUTZ

Sämtliche Spieler und Torhüter der Alterskategorie unter 18 Jahren und jünger müssen Vollgesichtsschutzmasken tragen, die den internationalen Normen entsprechen.

651 - NACKEN- UND KEHLKOPFSCHUTZ

Sämtliche Spieler und Torhüter der Alterskategorie unter 18 Jahren und jünger müssen einen Nacken- und Kehlkopfschutz tragen.

- ▶ 1. Für den beschriebenen Zeitablauf, ist die Spielzeituhr im Stadion massgebend.
- ▶ 2. Jedes Team beschränkt ihre Aktivitäten während der Aufwärmphase auf ihre eigene Spielfeldhälfte. Dabei ist eine 9 Meter breite Fläche in der Neutralen Zone, quer zur Mittellinie, freizuhalten.
- ▶ 3. Den Spielern wird empfohlen, während der Aufwärmphase die komplette Ausrüstung zu tragen.
- ▶ 4. Es ist erlaubt, während der Aufwärmphase Musikeinspielungen durchzuführen.
- ▶ 5. Während IIHF- Meisterschaftsspielen beobachtet der "Standby- Schiedsrichter" die Aufwärmphase der Teams.

ANHANG 1 - WERBUNG

Werbung und Bezeichnung des Veranstaltungsortes kann an folgenden Stellen angebracht werden:

- auf der Eisfläche, an den Banden, am Schutzglasaufsatz, an den Netzen, an den Toren, auf einer Fläche in oder um die Spielerbänke, auf einer Fläche in oder um die Strafbänke, im Bereich der Torrichter, im Bereich der "Off-Ice-Offiziellen", auf den Spielertrikots/-ausrüstungen, auf den Schieds- und Linienrichter Trikots/ -ausrüstungen
Voraussetzung ist, dass die vorgeschriebenen Rahmenbedingungen eingehalten werden, und eine schriftliche Genehmigung vom Veranstalter/Verband vorliegt:

- der internationale Verband ist hierbei zuständig für die Durchführung von IIHF Meisterschaften
- die nationalen Verbände sind zuständig für alle nationale und internationale Spiele, die in ihrem Verband durchgeführt werden.

ANHANG 2 - ZEITABLAUF UND AUFWÄRMPHASE

Das folgende Zeitablauf-Schema gilt für alle IIHF-Eishockey-Meisterschaftsspiele:

Zeit

- 60 Min. Die Teams übergeben die Formulare mit den **Spieleraufstellungen** an den Punktrichter.
- 40 Min. Die Teams erscheinen zur **20 Minuten-Aufwärmphase** auf dem Spielfeld. Spielzeituhr beginnt mit 20 Minuten Countdown.
- 20 Min. Sirene signalisiert das **Ende der Aufwärmphase**.
Die Teams verlassen die Eisfläche.
Das Eis wird aufbereitet.
Die Spielzeituhr beginnt mit 20 Minuten-Countdown
- 3 Min. **Der Schiedsrichter und die Linienrichter betreten die Eisfläche.**
- 2 Min. **Die Teams betreten die Eisfläche.**
- 15 Sek. Der Schiedsrichter beordert die Teams zum Anspielpunkt in der Spielfeldmitte.
- 0 **Das Spiel beginnt.**

BEISPIELE VON DURCHSAGEN:

Torschützen und Mithelfer (Assistent):

"Das Tor für Team A erzielt durch Nummer 98, Jean LEWIS; assistiert durch die Nummer 53, Peter POPOV; und die Nummer 16, Remo SUTER. Zeit: 36 Minuten und 12 Sekunden!"

Strafen:

"Bei 42 Minuten und 17 Sekunden, Strafzeit für Team A; Nummer 98; zwei Minuten für Spielverzögerung; und Team B Nummer 7; zwei Minuten für Stockschlag!"

→ Die Strafe für das Gästeteam wird zuerst verkündet.

→ Verbüsst der bestrafte Spieler die Strafe nicht selber, oder wird eine Strafe gegen den Torhüter ausgesprochen:

"Die Strafe wird verbüsst durch Nummer 2, Paul JAMES!"

Ende der Strafzeit:

"Die Strafzeit gegen Team A ist beendet!" (wenn ein Team noch andere Strafen zu verbüßen und somit noch in "Unterzahl" zu spielen hat), oder

"Team A spielt in voller Stärke!" (wenn keine anderen Strafen mehr zu verbüßen sind, wo das Team in "Unterzahl" spielen müsste), oder

"Beide Team spielen in voller Stärke!" (wenn durch beide Teams keine Strafen mehr zu verbüßen sind).

Überprüfen einer Spielsituation durch den Video-Torrichter:

"Die Spielsituation wird durch den Video-Torrichter überprüft!"

Auszeit/ "Time-Out":

"Auszeit/ "Time-Out" für Team A!"

Restliche Spielzeit pro Drittel/ im Spiel:

"Eine Minute bis zum Ende des (ersten/ zweiten) Drittels!"

"Zwei Minuten bis zum Ende der Spielzeit !" (am Ende des dritten Drittels)

ANHANG 3 - OFFIZIELLE LAUTSPRECHERDURCHSAGEN

A3.1 - PFLICHT-DURCHSAGEN

Die folgenden Durchsagen sind obligatorisch und dienen zur Information der Spieler, der Team-Offiziellen, der Spiel-Offiziellen und der Zuschauer:

- Torschützen und Mithelfer (Assistent)
- Strafen
- Ende der Strafzeiten
- Überprüfung einer Spielsituation durch den Video-Torrichter
- Auszeit/ "Time-Out"
- Restliche Spielzeit pro Drittel/ im Spiel

A3.2 - Informative Durchsagen

- Abseits/ "Offsides"
- Unerlaubter Befreiungsschuss des Pucks/ "Icing"

ANHANG 4 - PFLICHTEN DER OFFIZIELLEN

A4.1 - NICHT EINSATZFÄHIGE SCHIEDSRICHTER ODER LINIENRICHTER – VOR SPIELBEGINN

Wenn aus irgend einem Grund die aufgebotenen Schiedsrichter und/ oder Linienrichter nicht erscheinen, einigen sich die verantwortlichen Team-Offiziellen auf einen Ersatz für den/ die Schiedsrichter und/ oder den/ die Linienrichter..

Ist es den Team-Offiziellen nicht möglich sich zu einigen, bestimmt die "zuständige Instanz" den Ersatz für die nicht einsatzfähigen Spiel-Offiziellen.

A4.2 - NICHT MEHR EINSATZFÄHIGE SCHIEDSRICHTER ODER LINIENRICHTER – WÄHREND DES SPIELES

Wenn ein **Schiedsrichter** das Spielfeld verlassen muss oder verletzt ausscheidet, unterbrechen die Linienrichter oder der zweite Schiedsrichter sofort das Spiel, ausgenommen ein Team hat gerade eine aussichtsreiche Gelegenheit, ein Tor zu erzielen.

Ist der Schiedsrichter nicht mehr in der Lage das Spiel weiterhin zu leiten, übernimmt einer der Linienrichter die Aufgaben des Schiedsrichters. Den entsprechenden Linienrichter bezeichnet entweder der Schiedsrichter, oder nötigenfalls die **verantwortlichen Team-Offiziellen**.

Ist ein **Linienrichter oder der zweite Schiedsrichter** nicht mehr in der Lage das Spiel weiterhin zu leiten, bezeichnet der Schiedsrichter nötigenfalls einen Ersatz.

➤ Kann der ersetzte Spiel-Offizielle am Spiel wieder teilnehmen, übernimmt er wieder die ursprünglich zugeordnete Aufgabe.

A4.3 - DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN

➤ Der Schiedsrichter und die Linienrichter verbleiben jeweils bei Spieldrittende und bei Spielschluss auf der Eisfläche, bis sämtliche Spieler das Spielfeld verlassen haben und sich zur Garderobe begeben haben.

A4.4 - DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN -

PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS VOR DEM SPIEL

Der Schiedsrichter hat die **allgemeine Aufsicht über das Spiel**, die volle Kontrolle über die Offiziellen und die Spieler. **Bei Meinungsverschiedenheiten entscheidet der Schiedsrichter endgültig.**

Vor Spielbeginn kontrolliert der Schiedsrichter, ob die aufgebotenen "Off-Ice-Offiziellen" sich auf ihren zugeordneten Plätzen befinden. Er überzeugt sich davon, dass die Spielzeituhr und Signalgeräte (Torlampen, Sirene) korrekt funktionieren..

Der Schiedsrichter sorgt dafür, dass zum festgesetzten Zeitpunkt des Spielbeginnes und zum Beginn jedes Spieldrittels die Teams auf das Spielfeld beordert werden.

A4.5 - DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN -

PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS WÄHREND DES SPIELES

Der Schiedsrichter **entscheidet**, ob ein Tor erzielt wurde. Er **meldet** dem offiziellen Punktrichter Namen oder Nummer des Torschützen und der am Torschuss beteiligten Mithelfer (Assistent).

➤ Bei umstrittenen Torsituationen kann er sich vor seinem endgültigen Entscheid mit den Linienrichtern, dem Torrichter und dem Video-Torrichter besprechen.

- Bei IIHF-A-Pool-Meisterschaften bestimmt der offizielle Punktrichter die Mithelfer (Assistent).

Wird ein Tor nicht anerkannt, sorgt der Schiedsrichter beim nächsten Spielunterbruch dafür, dass der Stadionsprecher den Grund für die Tor-Annullierung über die Lautsprecheranlage verkündet. Der Schiedsrichter ist verpflichtet, die für die Verletzung von Spielregeln vorgeschriebenen Strafen **auszusprechen** und dem offiziellen Punktrichter zu **melden**. Der Schiedsrichter kann aus eigener Initiative, oder wenn es von einem Team-Kapitän verlangt wird, gemäss Regel 260, jeden Ausrüstungsgegenstand nachmessen. Er sorgt dafür, dass die Teams zum festgesetzten Zeitpunkt jedes Spieldrittels auf das Eis beordert werden. Die Spiel-Offiziellen müssen am Ende jedes Spieldrittels so lange auf dem Spielfeld bleiben, bis alle Spieler zu ihren Kabinen gegangen sind. Der Schiedsrichter führt das Anspiel zu jedem Drittelbeginn und nach einem Tor in der Spielfeldmitte durch.

A4.6 - DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN - PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS NACH DEM SPIEL

Der Schiedsrichter lässt sich unmittelbar nach jedem Spiel vom Punktrichter den offiziellen Spielbericht aushändigen. Er überprüft, unterschreibt und gibt ihn dann dem offiziellen Punktrichter zurück.

Es obliegt dem Schiedsrichter, alle während dem Spiel ausgesprochenen:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafen**
- **Matchstrafen**

im offiziellen Spielbericht einzutragen.

- Zusätzlich zum offiziellen Spielbericht werden sämtliche besonderen Vorkommnisse, unter Angabe aller Einzelheiten, in einer **Zusatzmeldung** den "zuständigen Instanzen" gemeldet.

A4.7 - DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN - PFLICHTEN DER LINIENRICHTER

Es ist die Aufgabe der Linienrichter, in nachfolgenden Fällen Verletzungen von Spielregeln festzustellen und das Spiel mit einem Pfeifsignal zu unterbrechen:

- Abseits/ "Offsides"
- Unerlaubter Befreiungsschuss/ "Icing"
- Puck aus dem Spielfeld
- Puck unspielbar
- Behinderung durch Zuschauer oder unberechtigte Person
- Tor aus seiner normalen Position verschoben
- Falsche Position von Spielern beim Anspiel
- Unkorrekter Wechsel des Torhüters
- Verletzte Spieler
- Handpass-Zuspielen des Pucks einem Mitspieler mit der Hand
- Spielen des Pucks mit hohem Stock

- Die Linienrichter dürfen bei einem Handpass oder bei einer Berührung des Pucks mit hohem Stock nur dann das Spiel unterbrechen, wenn es offensichtlich ist, dass der Schiedsrichter die Situation nicht bemerkt hat.

Die Linienrichter **unterbrechen das Spiel mit einem Pfiff** nur, um dem Schiedsrichter mitzuteilen:

- Zu viele Spieler auf der Eisfläche
- Werfen von Stöcken oder irgend welchen Gegenständen vom Bereich der Spieler- oder Strafbänke aus auf die Eisfläche.

Auf Nachfrage des Schiedsrichters äussern die Linienrichter ihre Meinung zu allen Vorfällen, die sich während des Spieles zugetragen haben.

Sie teilen dem Schiedsrichter sofort ihre Ansicht mit, welche Umstände mit dem absichtlichen Verschieben des Tores zusammenhängen.

Sie schildern dem Schiedsrichter nötigenfalls sofort ihre Ansicht im Zusammenhang mit:

- **Kleinen Bankstrafen**
- **Grossen Strafen**
- **Disziplinarstrafen**
- **Spieldauer-Disziplinarstrafen**
- **Matchstrafen**

Die Linienrichter **führen sämtliche Anspiele/ Einwürfe durch**, ausgenommen bei Spiel- / Drittel- Beginn und nach einem erzielten Tor.

A4.8 - DAS SYSTEM MIT ZWEI SPIEL-OFFIZIELLEN

Die Schiedsrichter haben die allgemeine Aufsicht über das Spiel, die volle Kontrolle über die Offiziellen und die Spieler. **Bei Meinungsverschiedenheiten entscheiden die Schiedsrichter endgültig.**

A4.9 - DAS SYSTEM MIT ZWEI SPIEL-OFFIZIELLEN -

PFLICHTEN DER SCHIEDSRICHTER VOR DEM SPIEL

Vor Spielbeginn kontrollieren die Schiedsrichter, ob die aufgebotenen "Off-Ice-Offiziellen" sich auf ihren zugeordneten Plätzen befinden. Sie überzeugen sich davon, dass die Spielzeituhr und Signalgeräte (Torlampen, Sirene) korrekt funktionieren.

Die Schiedsrichter sorgen dafür, dass zum festgesetzten Zeitpunkt des Spielbeginnes und zum Beginn jedes Spieldrittels die Teams auf das Spielfeld beordert werden.

A4.10 - DAS SYSTEM MIT ZWEI SPIEL-OFFIZIELLEN -

PFLICHTEN DER SCHIEDSRICHTER WÄHREND DES SPIELES

Die Schiedsrichter **entscheiden**, ob ein Tor erzielt wurde. Sie **melden** dem offiziellen Punktrichter Namen oder Nummer des **Torschützen** und der am Torschuss beteiligten **Mithelfer** (Assistent).

Wird ein Tor nicht anerkannt, sorgen die Schiedsrichter beim nächsten Spielunterbruch dafür, dass der Stadionsprecher den Grund für die Tor-Annullierung über die Lautsprecheranlage verkündet.

Die Schiedsrichter sind verpflichtet, die für die Verletzung von Spielregeln vorgeschriebenen **Strafen auszusprechen** und dem offiziellen Punktrichter zu melden.

Sie unterbrechen das Spiel bei sämtlichen Regelverstössen.

Die Schiedsrichter können aus eigener Initiative, oder wenn es von einem Team-Kapitän verlangt wird, gemäss Regel 260, jeden Ausrüstungsgegenstand nachmessen.

Sie sorgen dafür, dass die Teams zum festgesetzten Zeitpunkt jedes Spieldrittels auf das Spielfeld beordert werden.

Die Schiedsrichter müssen am Ende jedes Spieldrittels so lange auf dem Spielfeld bleiben, bis alle Spieler zu ihren Kabinen gegangen sind.

Sie führen **sämtliche Anspiele/ Einwürfe durch**.

A4.11 - DAS SYSTEM MIT ZWEI SPIEL-OFFIZIELLEN -

PFLICHTEN DER SCHIEDSRICHTER NACH DEM SPIEL

Die Schiedsrichter lassen sich unmittelbar nach jedem Spiel vom Punktrichter den offiziellen Spielbericht aushändigen. Sie überprüfen, unterschreiben und geben ihn dann dem offiziellen Punktrichter zurück.

Es obliegt den Schiedsrichtern, alle während dem Spiel ausgesprochenen

- **Spieldauer-Disziplinarstrafen**
- **Matchstrafen**

im offiziellen Spielbericht einzutragen.

Zusätzlich zum offiziellen Spielbericht werden sämtliche besonderen Vorkommnisse, unter Angabe aller Einzelheiten, in einer Zusatzmeldung der "zuständigen Instanz" gemeldet.

A4.20 - "OFF-ICE-OFFIZIELLE"

A4.21 - PFLICHTEN DES OFFIZIELLEN PUNKTRICHTERS - VOR DEM SPIEL

Vor Spielbeginn erhält der offizielle Punktrichter von den verantwortlichen Team-Offiziellen folgende Angaben:

- Eine Liste aller spielberechtigten Spieler,

Diese Angaben werden dem verantwortlichen Team-Offiziellen des gegnerischen Teams mitgeteilt (siehe Anhang 2 – "Zeitablauf und Aufwärmphase").

Der Punktrichter stellt den offiziellen Spielbericht fertig zusammen und ergänzt ihn mit den folgenden Angaben:

- Name, Position und Nummer jedes Spielers,
- Bezeichnung des Kapitäns und der zwei Assistenz-Kapitäne mit "C" und "A" vor den jeweiligen Namen
- Alle Daten die mit dem Spiel im Zusammenhang stehen (Ort, Datum, Namen des Heim- und des Gästeteams, Namen der Spiel-Offiziellen).

A4.22 - PFLICHTEN DES PUNKTRICHTERS - WÄHREND DES SPIELES

Der Punktrichter trägt die folgenden Angaben in den offiziellen Spielbericht ein:

- Die erzielten Tore
 - Die Nummern der Torschützen und Mithelfer (Assistent)
 - Die Spieler beider Teams, welche sich zum Zeitpunkt des erzielten Tores auf dem Eis befanden
 - Alle ausgesprochenen Strafen, mit den Nummern der bestraften Spieler, Verstoß, Zeitpunkt und Dauer der ausgesprochenen Strafe
 - Jeden zugesprochenen Strafschuss (Penalty), mit der Nummer des den Strafschuss ausführenden Spielers, sowie dem entsprechenden Resultat
 - Zeitpunkt wann ein Ersatztorhüter eingewechselt wird.
- Bei IIHF-A-Pool-Meisterschaftsspielen bestimmt der offizielle Punktrichter die Mithelfer (Assistent).
- Von Spielern werden keine Änderungswünsche bezüglich den "Scorer-Punkten" entgegengenommen, ausser sie werden vor Spielschluss durch den Kapitän bekannt gegeben. Hat der Schiedsrichter den offiziellen Spielbericht unterzeichnet, dürfen darin keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

Der Punktrichter ist verantwortlich, dass:

- sämtliche Tore und Strafen korrekt in die Statistik eingetragen werden
- die korrekte Anzahl Strafminuten durch die Spieler verbüsst werden
- der Schiedsrichter bei Unregelmässigkeiten sofort informiert wird, falls die auf der Spielzeituhr eingegebene Zeit mit der offiziellen, genauen Zeit nicht übereinstimmt
- die vom Schiedsrichter angeordneten Berichtigungen durchgeführt werden
- der Schiedsrichter unterrichtet wird, wenn der gleiche Spieler im gleichen Spiel seine zweite Disziplinarstrafe erhalten hat.

A4.23 - PFLICHTEN DES PUNKTRICHTERS - NACH DEM SPIEL

Der Punktrichter bereitet für den Schiedsrichter den offiziellen Spielbericht zur Unterschrift vor und leitet ihn an die "zuständige Instanz" weiter.

A4.24 - PFLICHTEN DES SPIELZEITNEHMERS

Der Spielzeitnehmer kontrolliert die folgenden Punkte:

- Zeitablauf vor dem Spiel (siehe Anhang 2 – "Zeitablauf und Aufwärmphase")
- **Start- und Endzeit jedes Spieldrittels** und des Spieles
- **15 Minuten Pause** zwischen jedem Spieldrittel
- **Aktuelle Spielzeit** während des Spieles
- **Beginn und Ende aller Strafen**
- Beginn und Ende **Auszeit/ "Time-Out"**

Verfügt das Stadion über kein automatisches Signalhorn oder einer Sirene, signalisiert er mit einem Horn, einer Sirene oder mit einer Pfeife das Ende eines Spieldrittels oder der Nachspielzeit.

- Der Spielzeitnehmer informiert die Spiel-Offiziellen und beide Teams drei Minuten vor Beginn des zweiten und des dritten Spieldrittels.
- Bei Meinungsverschiedenheiten, der Zeit betreffend, **entscheidet der Schiedsrichter endgültig.**

A4.25 - PFLICHTEN DES STADIONSPRECHERS

Der Stadionsprecher informiert durch die Lautsprecheranlage über:

- **Torschützen und Mithelfer** (Assistent)
- **Strafen**
- **Ende von Strafzeiten**
- **1 Minute** vor Ende des ersten und zweiten Spieldrittels
- **2 Minuten** vor Ende des dritten Spieldrittels
- Siehe Anhang 3 – "Offizielle Lautsprecherdurchsagen"

A4.26 - PFLICHTEN DER STRAFBANK-BETREUER

Pro Team-Strafbank wird ein Strafbank-Betreuer eingesetzt.

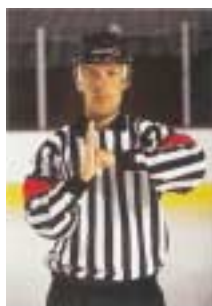
Der Strafbank-Betreuer ist für folgende Punkte verantwortlich:

- Er gibt einem bestraften Spieler auf Anfrage genau Auskunft über die Dauer seiner restlichen Strafzeit
- Er erlaubt, einem bestraften Spieler nach Verbüßung der Strafe, rechtzeitig auf das Spielfeld zurückzukehren
- Er unterrichtet den Punktrichter, wenn ein Spieler die Strafbank vorzeitig verläßt, das heisst, bevor seine Strafe abgelaufen ist

ANHANG 5 - SCHIEDSRICHTER ZEICHENGEbung

CHECK GEGEN DIE BANDE (BOARDING) – REGEL 520

Mit der geballten Faust in die andere, offene Hand tippen – Zeichen auf Brusthöhe.



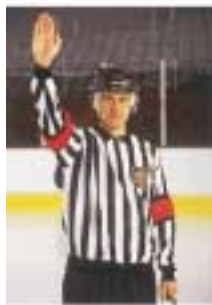
STOCKENDEN-STOSS (BUTT-ENDING) – REGEL 521

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.



SPIELERWECHSEL – REGEL 412

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.



UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF (CHARGING) – REGEL 522

Geballte Fäuste kreisen umeinander – Zeichen auf Brusthöhe.



CHECK VON HINTEN (CHECKING FROM BEHIND) – REGEL 523

Mit beiden Armen eine Streckbewegung mit offenen, aufgerichteten Handflächen – Zeichen auf Brust- Schulterhöhe.



CHECK GEGEN DAS KNIE (CLIPPING) – REGEL 524

Mit der Hand das Bein unterhalb des Knies von hinten streifen. Beide Schlittschuhe bleiben dabei auf dem Eis.



CHECK MIT DEM STOCK (CROSS-CHECKING) – REGEL 525

Eine Vorwärts- und Rückwärtsbewegung der Arme mit geballten Fäusten – Zeichen auf Brust- Schulterhöhe.



**ANGEZEIGTE STRAFE (DELAYED CALLING OF PENALTY) –
REGEL 514**

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.



CHECK MIT ELLBOGEN (ELBOWING) – REGEL 526

Mit einer Hand auf den gegenseitigen Ellbogen tippen – Zeichen auf Brusthöhe.



PUCK IM TOR (PUCK IN THE NET) – REGEL 470

Mit dem ausgestreckten Arm auf das Tor zeigen, in welches der Puck korrekt hineingelangt ist.



HANDPASS (HAND PASS) – REGEL 490

Mit der offenen Hand eine schiebende Bewegung.



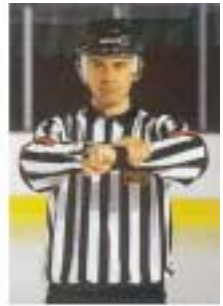
HOHER STOCK (HIGH STICKING) – REGEL 530

Beide geballten Fäuste übereinander – Zeichen auf Schulter- Kopfhöhe.



HALTEN EINES GEGNERS (HOLDING) – REGEL 531

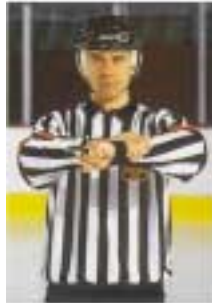
Mit der einen Hand das andere Handgelenk umfassen – Zeichen auf Brusthöhe.



HALTEN DES STOCKES

(HOLDING THE STICK) – REGEL 532

Zweiteiliges Zeichen: Das "Halten"-Zeichen gefolgt von einem Zeichen das symbolisiert als würde man einen Stock normal in zwei Händen halten.



HAKEN MIT DEM STOCK

(HOOKING) – REGEL 533

Eine zerrende Bewegung mit beiden Armen, als würde man sich von der Seite her etwas gegen den Bauch ziehen.



BEHINDERUNG (INTERFERENCE) – REGEL 534

Gekreuzte Arme mit geballten Fäusten vor die Brust gehalten.



CHECK MIT DEM KNIE (KNEEING) – REGEL 536

Mit der offenen Hand auf das Knie tippen. Beide Schlittschuhe bleiben dabei auf dem Eis.



MATCHSTRAFE (MATCH PENALTY) – REGEL 507

Eine "Klappsbewegung" mit der flachen Hand auf die Kopf-oberfläche.



**DISZIPLINARSTRAFE (MISCONDUCT PENALTY) –
REGEL 501 UND 504**

Beide Hände an den Hüften.

Das gleiche Zeichen wird für "Unsportliches Verhalten" (Kleine Disziplinarstrafe – 2 Minuten) sowie für die zehnmünütige Disziplinarstrafe angewendet.



STRAFSCHUSS (PENALTY SHOT) – REGEL 508

Arme über dem Kopf gekreuzt. Das Zeichen wird nach Spielunterbruch angezeigt.



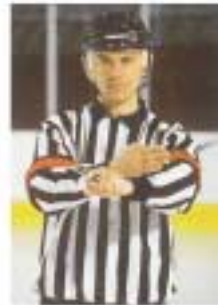
**FAUSTSCHLÄGE ODER ÜBERTRIEBENE HARTE
(FISTICUFFS OR ROUGHING) – REGEL 528**

Seitlich ausgestreckter Arm mit geballter Faust –
Zeichen auf Schulterhöhe.



STOCKSCHLAG (SLASHING) – REGEL 537

Eine "schlagende" Bewegung mit der Handkante auf den
Unterarm – Zeichen auf Brusthöhe.



STOCKSTICH (SPEARING) – REGEL 538

Stechende Bewegung mit geballten, hintereinander gehaltenen
Fäusten, weg vom Körper – Zeichen auf Brusthöhe.



AUSZEIT (TIME-OUT) – REGEL 422

Mit beiden Händen ein "T" formen – Zeichen auf Brusthöhe.



ZU VIELE SPIELER AUF DEM EIS

(TOO MANY PLAYERS ON THE ICE) – REGEL 573

Sechs Finger ausstrecken, wobei eine Hand geöffnet ist
– Zeichen auf Brusthöhe.



BEINSTELLEN (TRIPPING) – REGEL 539

Mit der offenen Hand das Bein unterhalb des Knies seitwärts streifen. Beide Schlittschuhe bleiben dabei auf dem Eis.



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 "kein unerlaubter Befreiungsschuss/ Icing" und in bestimmten Situationen "kein Abseits/ Offside" zu signalisieren.



ANHANG 5 - LINIENRICHTER ZEICHENGEBUNG

ANGEZEIGTES ABSEITS (DELAYED OFFSIDE) – REGEL 451

Der Arm (ohne Pfeife) wird über Kopfhöhe ganz ausgestreckt.

Um ein angezeigtes Abseits aufzuheben senkt der Linienrichter seinen Arm.



UNERLAUBTER BEFREIUNGSSCHUSS

(ICING THE PUCK) – REGEL 460

Der hintere Linienrichter (oder Schiedsrichter beim System mit zwei Offiziellen) signalisiert ein mögliches "Icing" mit einem ganz ausgestreckten 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. Nachher fährt er zum Anspielpunkt.



ABSEITS ENTSCHEID

(OFFSIDE CALL) – REGEL 450

Der Offizielle unterbricht zuerst das Spiel mit einem Pfeifsignal und zeigt dann mit ausgestrecktem Arm auf die Blaue Linie.



ALPHABETISCHES INHALTSVERZEICHNIS

Inhalt	Regel Nr.
Abmessungen des Spielfeldes	101
Abseits	450
Absichtliches Abseits	450
Angezeigte Strafe	514
Angezeigtes Abseits	451
Angriffszone	110
Annullierung eines Tores	471
Anspiele/ Einwürfe	440
Anspielkreise	114, 115, 117
Anspielpunkt und Kreis in der Mitte	115
Anspielpunkte	114, 115, 116, 117, 440
Anspielpunkte Neutrale Zone	116
Anspielpunkte und Kreise	114, 115, 117
Anspielpunkte und Kreise Endzone	117
Anzeige- und Spielzeit Apparaturen	150
Assistent (Mithelfer)	472
Assistent-Kapitän	201
Aufgeschobene Strafen	513
Aufstellung	200, 400
Auseinandersetzung mit Zuschauern	561
Ausführen des Strafschusses (Penalty)	509
Ausführen eines Anspieles/ Einwurfes	442
Ausrüstung	210
Aussprechen von Strafen	514
Auswinken/ "Wash-Out"	450, 51, 460, 471, 492, 514, 559, 560
Auszeit	422
Auszeit/ Time-Out	422
Banden	102
Bandencheck	520
Bandentüren	104
Beginn eines Spieles/ eines Spieldrittels	402, 566, 567
Behinderung	534
Behinderung durch Zuschauer	493
Beinstellen	539
Beleidigung von Spiel-Offiziellen durch Spieler	550
Beleidigung von Spiel-Offiziellen durch Team-Offizielle	551
Beleuchtung des Spielfeldes	170
Berührung des Pucks durch einen Spiel-Offiziellen	484
Besitz des Pucks	533, 534
Bezeichnung der Spiel-Offiziellen	300
Biegung der Stockschaufel	222, 232
Blaue Linien	112
Blut	571
Check gegen das Knie	524
Check gegen den Kopf und Nackenbereich	540
Check gegen die Bande	520
Check mit dem Knie	536
Check mit Ellbogen	526
Check von hinten	523
Checken mit dem Stock	525
Clipping	524
Cross-Checking	525
Dauer der Spielzeit	420
Definition eines erzielten Tores	470

Definition des Spielfeldes	100
Disziplinarstrafe	504
Drittel	420, 421
Effektive Spielzeit	420, 421
Eine verbleibende Spielminute im 1. und 2. Drittel	Anhang 2 und 3
Einteilung und Markierungen des Spielfeldes	110
Einwürfe/ Anspiele	440
Ellbogen-Check	526
Endschutz Schlitsschuhe	221
Ergänzende Disziplinarmaßnahmen	510
Ersatz für bestraften Spieler	503, 504, 505, 506, 507, 512
Fallen auf den Puck durch einen Spieler	557
Fallen auf den Puck durch einen Torhüter	558
Faustschläge	528
Forfait Niederlage	566, 567
Fraueneishockey: Körperchecks/ Body-Checking	601
Fraueneishockey: Vollgesichtsschutz	600
Game-Winning-Shots	421, 431
Gast-Team/ Gästeteam	400, 401, 412
Grosse Strafe	503
Haare	240, 531
Haken mit dem Stock	533
Halsschutz	226, 651
Halten des Stockes	532
Halten eines Gegners	531
Handpass, Spielen des Pucks mit der Hand	490, 559, 560
Handschuhe Spieler	225, 555
Handschuhe Torhüter	233
Heim-Team/ Heimteam	400, 401, 402
Helm	223, 234
Hoher Stock am Puck	492
Hoher Stock an einem Gegner	530
Icing	460
Irreguläre und gefährliche Ausrüstung	555
Irregulärer Puck	483
Junioreishockey: Nacken- und Kehlkopfschutz	651
Junioreishockey: Vollgesichtsschutz	650
Kapitän des Teams	201, 572
Kapitän, Assistenz-Kapitän - Verhalten	572, 201
Kehlkopfschutz	226, 651
Kicken des Pucks	491
Kickleiste	103
Kinnband	223
Kleine Bankstrafe	502
Kleine Strafe	501
Kniecheck	536
Kontrolle des Pucks	450, 514, 533, 539, 570
Kopfstoss	529
Kreis	114, 115, 117, 118, 440
Letzte zwei Spielminuten	420
Linie (Blaue Linie)	112
Linie (Mittellinie)	113
Linie (Torlinie)	111
Linienrichter	311, 313
Linienrichter Pflichten	313
Linienrichter Zeichengebung	Anhang 5

Matchstrafe	507
Mehr als ein wechselnder Spielerblock auf dem Eis (nach einem Tor)	554f
Mittellinie	113
Mundschutz/ Zahnschutz	227
Musik im Stadion	172
Nachspielzeit/ "Overtime"	421
Nackenschutz - Halskrause	226, 651
Netz (Tornetz)	130, 481, 594
Netze in den Endzonen	106
Neutrale Zone	110
Offizielle ("Off-Ice-Offizielle")	320, Anhang 4.20 bis A4.26
Offizielle (Spiel-Offizielle)	310, Anhang A4.1 bis A4.11
Offizielle (Team-Offizielle)	200, 502, 551, 553, 565
Offizielle Durchsagen	Anhang A3.1 bis A3.2, 324
Offizielle und ihre Pflichten	300 bis 330, Anhang 4
Offside	450, 451
Overtime/ Nachspielzeit	421
Pausen	420
Play-Off-Spiel	421, 431
Plötzlicher Sieg/ "Sudden-Victory"	421, 431
Puck	250
Puck auf dem Tornetz	481
Puck ausser Sicht	482
Puck ausserhalb des Spielfeldes	480
Puck berührt einen Offiziellen	470, 484
Puck in Bewegung	554a
Punktrichter	322, Anhang A4.21 bis A4.23
Rauchverbot	171
Rauferei	528, 564, 593
Resultat des Spieles	430, 431
Richtigstellen der Ausrüstung	555, 554d
Rote und Grüne Signallampen	153
Schiedsrichter Pflichten	312, Anhang 4
Schiedsrichter und Linienrichter Ausrüstung	311
Schiedsrichter- und Linienrichter-Kabinen	161
Schiedsrichter Zeichengebung	Anhang 5
Schiedsrichter/ Linienrichter System	Anhang A4.3 bis A4.7
Schiedsrichter-Kreis	118
Schiessen oder Werfen des Pucks aus dem Spielfeld	554c
Schlittschuh	221, 231
Schlittschuhtritt	535
Schlittschuhtritt/ Treten eines Gegners	535
Schutzglas	105
Schwalbe/ Tauchen	552
Sirene/ Horn	151
Spezielle Regeln für Frauen	600, 601
Spezielle Regeln für Junioren der Kategorie unter 18 Jahren	650, 651
Spieldauer-Disziplinarstrafe	505
Spieldrittel	420, 421
Spielen des Pucks mit der Hand durch einen Spieler	559
Spielen des Pucks mit der Hand durch einen Torhüter	560
Spielen des Pucks mit hohem Stock	492
Spielen des Pucks mit hohem Stock	492
Spielentscheidendes Torschiessen/Game-Winning-Shots	421, 431
Spieler auf der Eisfläche	400

Spieler in Ausrüstung	200
Spieler- und Torhüterwechsel	410
Spieler verlassen Spieler- oder Strafbank	562, 563, 564
Spieler verlassen Spieler- oder Strafbank während Auseinandersetzung	564
Spieler-Ausrüstung	220
Spielerbänke	140
Spieler-Handschuhe	225
Spieler-Helm	223
Spieler-Helmvisier	224
Spieler-Kabinen	160
Spieler-Schlittschuhe	221
Spieler-Stock	222
Spieler-Trikots	240
Spielerwechsel von der Spielerbank während des Spielverlaufes	411
Spielerwechsel von der Strafbank	413
Spielerwechsel während eines Spielunterbruches	412
Spiel-Offizielle	310
Spiel-Sperren	506, 507, 510
Spielunterbruch	114, 172, 412, 415, 422, 440, 512, 556
Spielverzögerung	554
Spielzeituhr	152
Spucken	550, 551
Stadionsprecher	324, Anhang A4.25
Stock (Spieler)	222
Stock (Torhüter)	232
Stock (zerbrochen)	556
Stockenden Stoss	521
Stockschaufel	222, 232
Stockschlag	537
Stockstich	538
Stoppen/ Zuspielen des Pucks mit der Hand	490
Strafbank-Betreuer	325, 563, 564, Anhang 4.26
Strafbänke	141
Strafen - Definition und Vorgehensweise	500
Strafen gegen den Torhüter	590 bis 594
Strafschuss (Penalty)	508
Sudden-Victory (Plötzlicher Sieg)	421, 431
System mit drei Spieloffiziellen	300 bis 313, Anhang 4
System mit zwei Spieloffiziellen	300, Anhang A4.8
Tauchen/ Schwalbe	552
Team Offizielle	551, 553, 565
Team-Offizielle verlassen die Spielerbank	565
Time-Out	415, 422, 592, Anhang 3
Tor (annulliert)	471
Tor (erzielt)	470
Tor (Gehäuse)	130
Torhüter Ausrüstung	230
Torhüter begibt sich zur Spielerbank während eines Spielunterbruches	592
Torhüter hinter der Mittellinie	591
Torhüter lässt den Puck auf das Tornetz fallen	594
Torhüter verlässt den Torraum während einer Auseinandersetzung	593
Torhüter-Beinschoner	235
Torhüter-Blockerhandschuh	233a

Torhüter-Fanghandschuh	233b
Torhüter-Helm und Gesichtsschutz	234
Torhüter-Schlittschuhe	231
Torhüter-Stock	232
Torhüterwechsel während eines Spielunterbruches	415
Torlinien	111
Torraum	119
Torrichter	321
Torrichter-Gehäuse	142
Torschütze und Mithelfer (Assistent)	
eines erzielten Tores	472
Treten eines Gegners/ Schlittschuhtritt	535
Trikot	240
Unerlaubter Befreiungsschuss des Pucks (Icing)	460
Unerlaubter Körperangriff	522
Unsportliches Verhalten durch Spieler	550
Unsportliches Verhalten durch Team-Offizielle	551
Unterzahl	460, 502, 514
Verhütung von Infektionen durch Blut	571
Verlassen der Spieler- oder Strafbank	562, 563, 564
Verlassen der Spielerbank durch Team-Offizielle	565
Verletzte Spieler	416, 571, 554e
Verletzte Spieler weigern sich das Spielfeld zu verlassen	554e
Verletzte Torhüter	417, 571
Verletzter Schiedsrichter	Anhang 4
Verletzungsgefährliche Handlung	527
Vermessung von Ausrüstungsgegenständen	260
Verschieben des Tores	554b
Verstöße bei Anspielen/ Einwüfen	554g
Verstöße bei Spielerwechsel	575
Verteidigungszone	110
Verwarnung	555
Verweigerung das Spiel zu beginnen – Team ist auf dem Eis	566
Verweigerung das Spiel zu beginnen – Team ist nicht auf dem Eis	567
Verzögerung des Spieles	554
Video-Torrichter	330
Vollgesichtsschutz	234, 600, 650
Werbung	Anhang 1, 100, 200
Werfen eines Stockes oder eines Gegenstandes aus dem Spielfeld	568
Werfen eines Stockes oder eines Gegenstandes in einer "Breaksituation"	570
Werfen eines Stockes oder eines Gegenstandes innerhalb des Spielfeldes	569
Werfen oder Schiessen des Pucks aus dem Spielfeld	554c
Wertung des Spieles	430
Zahnschutz	227
Zeitnahmebank	143
Zeitnehmer	323, Anhang A4.24
Zerbrochener Stock	556
Zu viele Spieler auf dem Eis	573
Zusammenfallende Strafen	512
Zuständige Disziplinarinstanz	340
Zuständige Instanz	340

