

Bezeichnung der sechs Spieler:

Torhüter
Rechter Verteidiger **Linker Verteidiger**
Rechter Flügelstürmer **Mittelstürmer** **Linker Flügelstürmer**

➤ Ein Team darf gleichzeitig nur einen Torhüter auf dem Eis zu haben.

Der Torhüter kann durch einen Feldspieler ersetzt werden.

Ein eingewechselter Feldspieler hat nicht die Rechte eines Torhüters.

➤ 1. Wenn bei Veranstaltungen das Heimteam noch nicht feststeht, haben die teilnehmenden Teams durch gegenseitige Vereinbarung, z.B. mit Münzwurf oder auf ähnliche Weise festzulegen, wer als Heimteam gilt.

➤ 2. **Heimteam-Privilegien:**

- Bekanntgabe der Startaufstellung nach dem Gastteam
- Wahl der Spielerbank
- Wahl der Farbe für die Uniform

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

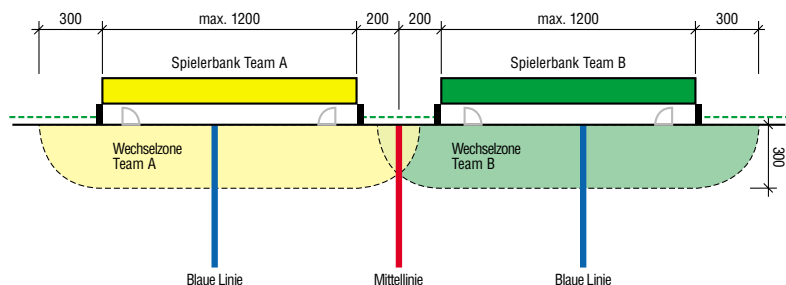
➤ 1. Nach dem Ende des ersten und des zweiten Drittels, sowie während den Spielunterbrüchen, wird Spielern und Torhütern **keine "Aufwärmzeit"** gewährt.

➤ 2. Die Teams wechseln die Seiten nicht, wenn das Eis nicht neu aufbereitet wurde.

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

WECHSELZONE FÜR SPIELER

Vermassungen in cm



ABSCHNITT 4 – SPIELREGELN

400 – SPIELER AUF DEM SPIELFELD

Ein Team darf nicht mehr als **sechs Spieler** auf dem Spielfeld haben, während das Spiel läuft.

➤ **Kleine Bankstrafe für zuviele Spieler auf dem Eis** (Regel 573)

401 – STARTAUFGSTELLUNG / "STARTING LINE-UP"

Der verantwortliche Team-Offizielle des **Gastteams** muss dem Schiedsrichter oder dem Punktrichter vor Spielbeginn als erster die Startaufstellung bekanntgeben.

Der verantwortliche Team-Offizielle des **Heimteams** muss dem Schiedsrichter oder dem Punktrichter vor Spielbeginn die Startaufstellung bekanntgeben, nachdem er über die Startaufstellung des Gastteams orientiert wurde.

Nach diesem Vorgehen darf bis Spielbeginn **kein Wechsel** der Startaufstellung mehr durchgeführt werden.

Bei einem Verstoß gegen diese Regel, erhält das fehlbare Team eine:

➤ **Kleine Bankstrafe für unkorrekte Startaufstellung** (Regel 574)

402 – BEGINN DES SPIELES UND DER SPIELABSCHNITTE

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

Das Anspiel findet zu jedem Drittelsbeginn im gleichen Rahmen statt.

Die Teams beginnen das Spiel in jener Spielhälfte in welcher sich ihre zu verteidigenden Tore näher der eigenen Spielerbank befinden.

Die Teams müssen für jedes reguläre Spieldrittel oder für die Nachspielzeit die Seiten wechseln.

410 – SPIELER- UND TORHÜTERWECHSEL

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

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 für zuviele Spieler auf dem Eis** (Regel 573)

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 SPIELVERLAUFS

Die Spieler können von der Spielerbank jederzeit ausgewechselt werden, auch während das Spiel läuft.

Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein:

- Die wechselnden Spieler müssen sich innerhalb einer imaginären Wechselzone befinden. Die Wechselzone beschränkt sich auf die Länge der Spielerbank sowie **3 m von der Bande** (- siehe Grafik links)
- Während eines Wechsels dürfen sich die einwechselnden Spieler nicht am Spielgeschehen beteiligen.

Bei einem Verstoß gegen diese Regel, erhält das fehlbare Team eine:

➤ **Kleine Bankstrafe für zuviele Spieler auf dem Eis** (Regel 573)



“SPIELERWECHSEL”-ZEICHEN
REGEL 412

- 1. Wenn ein Team versucht, nach der ihr zur Verfügung stehenden Zeit einen Spielerwechsel vorzunehmen, schickt der Schiedsrichter den/ die Spieler auf die Bank zurück.
- 2. 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

Unmittelbar nach einem Spielunterbruch muss zuerst das Gastteam 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.

Provoziert ein Team irgendeine unrechtmässige Verzögerung, sorgt der Schiedsrichter dafür, dass zuerst das angreifende Team seine Position zum Anspiel einnimmt.

Ein Spielerwechsel wird wie folgt durchgeführt:

- Der Schiedsrichter oder der Linienrichter nimmt die Stellung für ein Anspiel ein.
- Der Schiedsrichter gewährt zuerst dem Gastteam einen Zeitabschnitt von **fünf Sekunden** um einen Spielerwechsel durchzuführen.
- Nach diesen fünf Sekunden hebt der Schiedsrichter seinen Arm und signalisiert damit, dass der Spielerwechsel für das Gastteam zeitlich beendet ist.
- Nun gewährt der Schiedsrichter, mit noch immer erhobenem Arm, dem Heimteam einen Spielerwechsel während einer Zeitspanne von **fünf Sekunden**.
- Nach diesen fünf Sekunden senkt der Schiedsrichter seinen Arm und signalisiert damit, dass der Spielerwechsel auch für das Heimteam zeitlich beendet ist.

413 – SPIELERWECHSEL VON DER STRAFBANK

Ein Spieler der eine Strafe verbüsst hat, darf nur, **nach dem Weg quer über das Spielfeld**, durch einen Mitspieler ersetzt werden. Er muss sich innerhalb der Wechselzone seiner Spielerbank befinden, bevor ein Wechsel stattfinden darf. Bei einem Verstoss gegen diese Regel, erhält das fehlbare Team eine:

➤ **Kleine Bankstrafe** (Regel 563)

414 – TORHÜTERWECHSEL WÄHREND DES SPIELVERLAUFS

Während das Spiel läuft, kann ein Torhüter jederzeit durch einen Mitspieler und/oder Torhüter ersetzt werden, vorausgesetzt dass:

- der einwechselnde Spieler und/oder Torhüter sich innerhalb der Wechselzone (die Länge der Spielerbank und **drei Meter von der Bande**) aufhält.
- während eines Wechsels sich der einwechselnde Spieler oder Torhüter nicht am Spielgeschehen beteiligen.

➤ **Keine Zeitstrafe**

415 – TORHÜTERWECHSEL WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHES

Während eines Spielunterbruches ist es dem Torhüter nicht erlaubt zur Spielerbank zu gehen, ausgenommen bei einem Wechsel oder während einem "Time-Out".

Wurde ein Torhüterwechsel während einem Spielunterbruch ausgeführt, ist ein erneuter Wechsel erst wieder beim nächsten Spielunterbruch möglich.

Bei einem Verstoss gegen diese Regel, erhält der fehlbare Torhüter eine:

➤ **Kleine Bankstrafe** (Regel 592)

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, muss das Spiel unverzüglich unterbrochen werden 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 durch einen Ersatzmann vertreten werden.

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 hat die Strafe ohne Wechsel zu verbüssen.

Der verletzte, bestrafte Spieler, darf erst nach Ablauf seiner Strafe wieder am Spiel teilnehmen.

- 1. Hat sich ein Spieler offensichtlich ernsthaft verletzt, kann der Schiedsrichter und/oder der Linienrichter das Spiel unverzüglich unterbrechen.
- 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 der fehlbare Spieler eine:

➤ **Kleine Strafe** (Regel 554e)

- 1. Einem Ersatztorhüter wird **keine "Aufwärmzeit"** gewährt.
- 2. Wurde ein anderer Spieler als Ersatztorhüter ausgerüstet, kann keiner der beiden regulären Torhüter wieder am Spiel teilnehmen.
- 1. Der jeweilige Spielzeitabschnitt dauert vom Zeitpunkt des Puckeinwurfs beim Anspiel bis zum Spielunterbruch durch Pfeifsignal.
- 2. Tritt irgendeine ungewöhnliche 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 Teams die Seiten nicht wechseln. Nachdem die verbleibende Spielzeit gespielt wurde, wechseln die Teams die Spielfeldseiten. Das Spiel wird unverzüglich mit dem nachfolgenden Spieldrittel weitergeführt.
- 3. Bei einem nicht überdachten Spielfeld müssen die Teams nach der Hälfte des dritten Spieldrittels oder der Nachspielzeit die Seiten wechseln.
- 4. In den Pausen zwischen den Spieldritteln muss die Eisfläche aufbereitet werden.



"AUSZEIT"-ZEICHEN
REGEL 422

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 Team **zehn 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.

Sind das Spielfeld oder 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 Play-Off Spielen, wo 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 in der Nachspielzeit kein Tor erzielt, kommt es zum "Spielentscheidenden Tor-schiessen" / den "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 Spieler, der von seinem Team-Offiziellen dazu beauftragt ist, stellt während eines Spielunterbruches beim Schiedsrichter den "Time-Out"-Antrag.

Der Schiedsrichter meldet dem Spielzeitnehmer die Auszeit.

Während dem "Time-Out" ist es den Spielern und den Torhütern, ausgenommen bestraf-ten 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 verlangt werden.

430 – WERTUNG DES SPIELES

Das Team ist Sieger, das während den drei Dritteln zu 20 Minuten die meisten Tore erzielt hat.

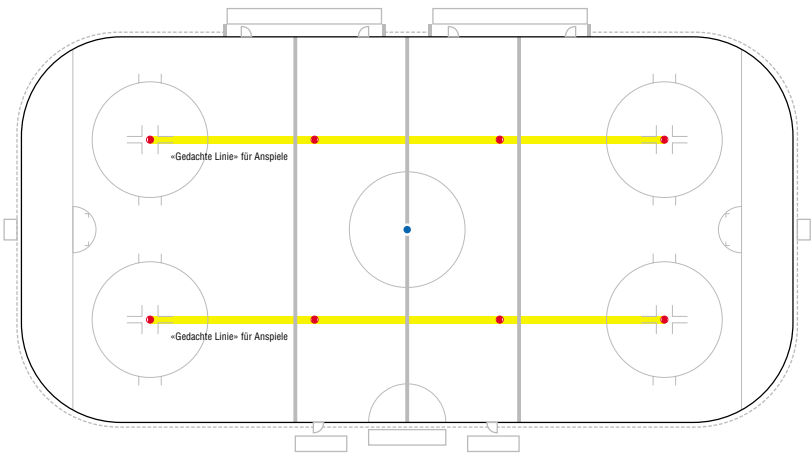
Der Sieg wird in der Rangliste mit **zwei Punkten** gewertet.

Erzielen beide Teams die gleiche Anzahl Tore, wird das Spiel als unentschieden gewer-tet, und beiden Teams wird in der Rangliste je **ein Punkt** gutgeschrieben.

► "Plötzlicher Sieg" bedeutet, dass das Team als Sieger feststeht, das in der Nachspielzeit das erste Tor erzielt.

► Wird das Spiel aus irgendeinem Grund, welcher in den Regeln nicht genau umschrieben ist, unterbrochen, findet das Anspiel an der nächstgelegenen Stelle auf der "gedachten Linie" statt, wo das Spiel unterbrochen wurde.

ANSPIELPUNKTE UND "GEDACHTE" LINIEN



431 – WERTUNG EINES "PLAY-OFF"-SPIELES

Bei Play-Off Spielen, wo ein Sieger ermittelt werden muss, wird das Spiel nötigenfalls um **10 Minuten** effektive Spielzeit verlängert.

Die Nachspielzeit wird als "**Plötzlicher Sieg**" / "**Sudden Victory**" bezeichnet.

Wird in der Nachspielzeit kein Tor erzielt, kommt es zum "Spielentscheidenden Tor-schiessen" / den "Game Winning Shots".

440 – ANSPIELE

Ein Anspiel wird bei **jedem Beginn eines Spieldrittels sowie nach jedem Spielunterbruch durchgeführt**.

441 – ALLGEMEINE GRUNDSÄTZE

Alle Anspiele werden durchgeführt:

- bei einem der neun bezeichneten **Anspielpunkte**,
- an einer Stelle der "**gedachten Linie**" (parallel zur Längsbande und zwischen den **beiden Anspielpunkten der beiden Endzonen** – siehe Graphik links).

Das Anspiel wird auf dem **Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes** durchgeführt:

- zu Beginn eines Spieldrittels
- nach einem erzielten Tor
- nach einem Fehlentscheid "unerlaubter Befreiungsschuss/ Icing"
- nach einem unkorrekten Wechsel zwischen Torhüter und Spieler

Das Anspiel erfolgt auf dem **nähergelegenen Anspielpunkt in der Verteidigungszone des verteidigenden Teams**:

- wenn sich zwischen den Endanspielpunkten und seitlich zu den Längsbanden und den näherliegenden Querbanden ein Spielunterbruch ereignet, ausgenommen die Regeln schreiben etwas anderes vor
- nach einem Regelverstoss des verteidigenden Teams in dessen Verteidigungszone
- wenn der Puck durch einen Spiel-Offiziellen ins Tor abgelenkt wurde – Tor ungültig.

Das Anspiel erfolgt auf dem **nähergelegenen Anspielpunkt in der Verteidigungszone des angreifenden Teams**:

- nach einem "unerlaubten Befreiungsschuss / Icing" durch das angreifende Team
- nach einem "absichtlichen Abseits / Offside" des angreifenden Teams
- nach einem "hohen Stock am Puck" irgendwo auf dem Spielfeld

Das Anspiel erfolgt auf dem **nähergelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone**:

- nach einem Abseits/ "Offside"
- nach einem Regelverstoss in der Angriffszone, verursacht durch das angreifende Team
- 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 Endanspielkreise gebigt/ begeben.

Das Anspiel erfolgt auf der "**gedachten Linie**":

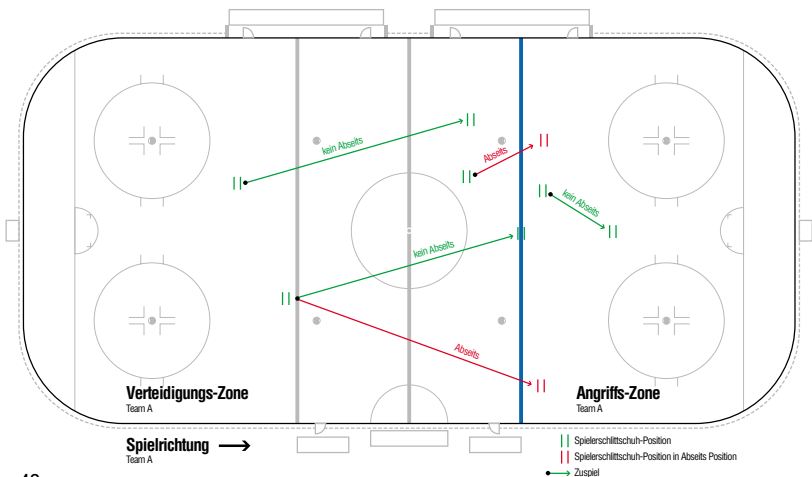
- nach einem Pass-Abseits/ "Pass-Offside"
- nach irgendeinem Regelverstoss eines Teams, an der nächstgelegenen Stelle, wo der Spielunterbruch erfolgte, ausgenommen die Regeln schreiben etwas anderes vor



- ▶ 1. Der Schiedsrichter signalisiert den Spielbeginn nicht mit einem Pfiff.
- ▶ 2. Bis das Anspiel ausgeführt ist, darf kein Spielerwechsel erfolgen.
- ▶ 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 **Strafen** aus. (Regel 554g)

- ▶ 1. Ein Spieler der den Puck "unter Kontrolle" hat, darf die Linie vor dem Puck rückwärts überqueren, es wird nicht auf Abseits entschieden.
- ▶ 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 "**vorsätzliches Abseits**", es ist dabei bedeutungslos, warum dies geschah.

"ABSEITS-PASS"-SITUATIONEN



442 – AUSFÜHREN DER ANSPIELE

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

Die anspielenden Spieler müssen sich gegenüber aufstellen, rechtwinklig zum Ende des Spielfeldes und etwa eine Stocklänge vom Anspielpunkt entfernt. Die Stockschaufeln müssen das Eis auf dem bezeichneten weissen Feld berühren.

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 den Anspielpunkten in der Endzone, müssen sich beide Spieler so aufstellen, dass sie sich gegenüberstehen und mit den Schlittschuhen die Anspiel-Markierungen (Doppel-"L") auf dem Eis nicht berühren.

Kein anderer Spieler darf den Anspielkreis betreten oder sich den beiden am Einwurf beteiligten Spielern, auf weniger als **4,5 m** nähern. Sie müssen sich bei allen Anspielen auf ihrer Seite platzieren.

Kein Spieler darf physischen Kontakt (mit dem Körper oder mit dem Stock) mit einem gegnerischen Spieler provozieren, ausser nach erfolgtem Einwurf, beim Spielen des Pucks.

450 – ABSEITS / "OFFSIDE"

Spieler des angreifenden Teams dürfen sich **nicht vor dem Puck in die Angriffszone** begeben (- siehe Grafik links).

Die bestimmenden Fakten, um auf ein "Offside" zu entscheiden sind:

- die **Position der Spieler-Schlittschuhe**. Der Spieler befindet sich im Abseits, wenn sich beide Schlittschuhe komplett über der Blauen Linie in seiner Angriffszone befinden, bevor der Puck die Linie komplett überschreitet.
- die **Position des Pucks**. Der Puck muss die Blaue Linie zur Angriffszone komplett überschritten haben.

Bei einem Verstoss gegen diese Regel muss das Spiel sofort unterbrochen und ein Anspiel durchgeführt werden:

- beim nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone, wenn der Puck von einem angreifenden Spieler am Stock über die Blaue Linie hineingeführt wurde.
- an der nächstgelegenen Stelle der "gedachten Linie", wo der Puck von einem angreifenden Spieler über die Blaue Linie gepasst oder geschossen wurde
- am Endanspielpunkt in der Verteidigungszone des angreifenden Teams, wenn nach Ansicht des Spiel-Offiziellen ein Mitspieler das **Abseits vorsätzlich** verursacht hat.

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 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"

Für die Anwendung dieser Regel wird das Spielfeld durch die Mittellinie in zwei Hälften geteilt (- siehe Graphik links).

Die Stelle der letzten Puck-Berührung durch das Team das sich im Puckbesitz befindet ist entscheidend, ob auf "unerlaubten Befreiungsschuss" entschieden wird.

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

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

Es wird nicht auf **"unerlaubter Befreiungsschuss"** entschieden:

- wenn der Puck in das Tor gelangt – das Tor ist gültig
- wenn der Puck den Torraum durchquert
- wenn sich das angreifende Team in **"Unterzahl"** befindet, während der Puck geschossen wird
- wenn der Puck irgendeinen Teil eines gegnerischen Spielers berührt, einschliesslich den Torhüter, bevor der Puck die Torlinie überquert
- wenn der Puck von einem das Anspiel ausführenden Spieler direkt geschossen wurde
- 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:

- 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
- wenn der Puck auf irgendeine Art durch einen verteidigenden Spieler in das Tor geleitet wird
- wenn ein Schuss eines angreifenden Spielers durch einen Körperteil eines Mitspielers in das Tor abgelenkt wird
- 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.)
- wenn der Puck im Torraum freikommt und danach durch den Stock eines angreifenden Spielers in das Tor geschossen wird
- 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 ist 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" 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**:

- wenn ein angreifender Spieler den Puck absichtlich kickt, wirft, mit der Hand schlägt oder auf eine andere Weise, ausser mit dem Stock, in das Tor leitet – auch wenn der Puck nachträglich noch durch einen Spieler, Torhüter oder Spiel-Offiziellen abgelenkt wird
- wenn ein angreifender Spieler den Puck mit hohem Stock, oberhalb der Querstange, berührt
- wenn der Puck direkt durch einen Spiel-Offiziellen ins Tor abgelenkt wird
- wenn ein angreifender Spieler im Torraum steht, oder seinen Stock im Torraum hält, während der Puck ins Tor gelangt
- wenn das Tor aus seiner normalen Position verschoben worden ist

472 – TORSCHÜTZE UND MITHELFER EINES ERZIELTEN TORES

In der Torschützenliste wird das erzielte **Tor** dem Spieler gutgeschrieben, der den Puck in das gegnerische Tor hineingespielt hat.

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

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

Für ein erzieltes Tor können nicht mehr als zwei **„Mithelfer“** bezeichnet werden.

Jeder **„Mithelfer-Punkt“** zählt in der Torschützenliste **einen Punkt**.

480 – PUCK AUS DEM SPIELFELD

Wenn der Puck das Spielfeld verlässt oder Hindernisse berührt (Banden ausgenommen), wird das Spiel unterbrochen.

Das Anspiel findet an der nächstgelegenen Stelle statt, von wo der Puck zuvor abgespielt oder abgelenkt wurde, ausser die Regel schreiben etwas anderes vor.

481 – PUCK AUF DEM NETZ DES TORES

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

Das Anspiel erfolgt:

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

482 – PUCK AUSSER SICHT

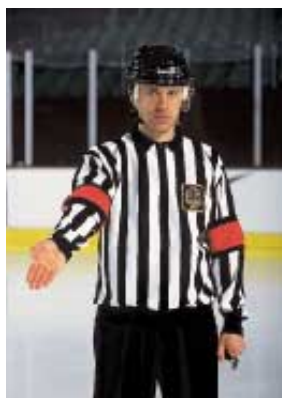
Bei einer Rauferei, oder wenn ein Spieler versehentlich auf den Puck fällt und der Puck für den Schiedsrichter nicht mehr sichtbar ist, wird das Spiel sofort unterbrochen.

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

483 – IRREGULÄRER PUCK

Erscheint während des Spielverlaufes zu irgendeinem Zeitpunkt ein zusätzlicher Puck auf dem Spielfeld, wird das Spiel nicht unterbrochen.

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



"HANDPASS"-ZEICHEN
REGEL 490



"HOHER STOCK"-ZEICHEN
REGEL 492



"ABWINKEN / ANNULATION"

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**

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, ohne dass das Spiel deshalb unterbrochen wird.

- Wird der Puck auf diese Weise, nach Ansicht des Schiedsrichters, **absichtlich** einem Mitspieler zugespielt, der sich in der Neutralen Zone oder in der Angriffszone aufhält, wird das Spiel **unterbrochen**.
- Wird der Puck auf diese Weise, nach Ansicht des Schiedsrichters, **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 verlässt.
- Wenn ein angreifender Spieler den Puck mit der Hand in das Tor schlägt, wird es annulliert – auch wenn der Puck nachträglich noch durch einen Spieler oder Stock, Torhüter oder Spiel-Offiziellen irgendwie 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 es Tor ist ungültig** – auch wenn der Puck nachträglich noch durch einen Spieler, Torhüter oder Spiel-Offiziellen irgendwie abgelenkt wurde.

492 – BERÜHREN DES PUCKS MIT HOHEM STOCK

- Es ist **verboten**, den Stock **über die normale Schulterhöhe zu heben**.
- Berührt ein angreifender Spieler den Puck mit **einem oberhalb der Querstange des Tores gehaltenen Stock**, ist ein so erzielt **Tor ungültig**.
- **Das Schlagen des Pucks mit dem über die normale Schulterhöhe gehobenen Stock ist verboten**. Das Spiel wird unterbrochen, und das Anspiel wird an einem der Endspielpunkte in der Verteidigungszone des fehlbaren Teams durchgeführt.

Ausnahmen:

- Wird der Puck einem Gegner zugeschlagen, wird das Spiel nicht unterbrochen und der Schiedsrichter signalisiert das mit **”Abwinken”**
- Wird der Puck durch einen verteidigen Spieler mit hohem Stock ins eigene Tor geschlagen, ist das Tor gültig.

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 wo der Spielunterbruch erfolgte.

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

➤ **Rapport** an die ”zuständige Instanz”