

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 der oder um die Spielerbänke
- auf einer Fläche der oder um die Strafbänke
- im Bereich der Torrichter
- im Bereich der "Off-Ice"-Offiziellen
- auf den Spieleruniformen / -ausrüstungen
- auf den Schieds- und Linienrichter Uniformen / -ausrüstungen

Voraussetzung ist, dass die umschriebenen Rahmenbedingungen eingehalten werden, und eine schriftliche Genehmigung vom Veranstalter vorliegt:

- Vom Internationalen Eishockey Verband, zuständig für IIHF-Meisterschaften .
- Von den nationalen Verbänden, in deren Land nationale und/ oder internationale Spiele durchgeführt werden, zuständig für alle Spiele.

ANHANG 2 – ZEITABLAUF UND AUFWÄRMPHASE

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

<u>Zeit</u>	
– 60 Min.	(60 Minuten vor Spielbeginn) Die Teams übergeben die Formulare mit den Spieleraufstellungen an den Punktrichter
– 40 Min.	Die Teams erscheinen zur 20 Minuten-Aufwärmphase auf dem Spielfeld. Matchuhr beginnt mit 20 Minuten-Countdown.
– 20 Min.	Sirene signalisiert das Ende der Aufwärmphase. Die Teams verlassen das Spielfeld. Das Eis wird aufbereitet. Matchuhr beginnt mit 20 Minuten-Countdown. Die verantwortlichen Team-Offiziellen übergeben dem Punktrichter die Startaufstellung.
– 3 Min.	Der Schiedsrichter und die Linienrichter betreten das Spielfeld.
– 2 Min.	Die Teams betreten das Spielfeld.
– 15 Sek.	Der Schiedsrichter beordert die Teams zum Anspielpunkt in der Spielfeldmitte.
0	Das Spiel beginnt.

BEISPIELE VON DURCHSAGEN:

Torschützen und Mithelfer:

"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 Gastteam 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
- 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 irgendeinem 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 DEM SPIEL

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 ausserstande 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 ausserstande das Spiel weiterhin zu leiten, bezeichnet der Schiedsrichter nötigenfalls den 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 hat die allgemeine Aufsicht über das Spiel, die volle Kontrolle über die Offiziellen und die Spieler.

Bei Meinungsverschiedenheiten entscheidet der Schiedsrichter endgültig.

A4.4 – DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN – PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS VOR DEM SPIEL

Vor Spielbeginn kontrolliert der Schiedsrichter, ob die aufgebotenen "Off-Ice"-Offiziellen sich auf ihren zugeordneten Plätzen befinden. Er überzeugt sich davon, dass die Matchuhr 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 DEM SPIEL

Der Schiedsrichter entscheidet, ob ein Tor erzielt wurde.

Er meldet dem offiziellen Punktrichter Namen oder Nummer des Torschützen und der am Torschuss beteiligten Mithelfer.

➤ Bei umstrittenen Torsituationen kann er sich vor seinem endgültigen Entscheid mit den Linienrichtern oder dem Torrichter besprechen.

► Bei IIHF-A-Pool-Meisterschaften bestimmt der offizielle Punktrichter die Mitthelfer. 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-Captain verlangt wird, gemäss Regel 260, jeden Ausrüstungsgegenstand nachmessen.

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

Die Spiel-Offiziellen müssen am Ende jedes Spieldrittels so lange auf dem Spielfeld bleiben, bis alle Spieler zu ihren Garderoben gegangen sind.

Der Schiedsrichter führt das Anspiel zu jedem Drittelsbeginn 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**
- **Schweren Disziplinarstrafen**
- **Matchstrafen**

im offiziellen Spielbericht einzutragen.

► Zusätzlich **rapportiert** er zum offiziellen Spielbericht sämtliche besonderen Vorkommnisse, unter Angabe aller Einzelheiten, der "zuständigen Instanz".

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

Es ist die Aufgabe der Linienrichter, 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
- Zuspielen des Pucks einem Mitspieler mit der Hand
- Berühren des Pucks mit hohem Stock

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

Die Linienrichter unterbrechen das Spiel sonst nur, um dem Schiedsrichter mitzuteilen:

- Zuviele Spieler auf dem Spielfeld
- Werfen von Stöcken oder irgendwelchen Gegenständen vom Bereich der Spieler- oder Strafbänke auf das Spielfeld.

Auf Rückfrage des Schiedsrichters äussern sie ihre Meinung zu allen Vorfällen, die sich während dem Spiel 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**
- **Schweren Disziplinarstrafen**
- **Matchstrafen**

Die Linienrichter führen sämtliche Anspiele durch, ausgenommen bei Spiel-/ Drittelsbeginn 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 Matchuhr 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 DEM SPIEL

Die Schiedsrichter entscheiden, ob ein Tor erzielt wurde.

Sie melden dem offiziellen Punktrichter Namen oder Nummer des Torschützen und der am Torschuss beteiligten Mithelfer.

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-Captain 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 Garderoben gegangen sind.

Sie führen sämtliche Anspiele 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**
- **Schweren Disziplinarstrafen**
- **Matchstrafen**

im offiziellen Spielbericht einzutragen.

Zusätzlich rapportieren sie zum offiziellen Spielbericht sämtliche besonderen Vorkommnisse, unter Angabe aller Einzelheiten, der "zuständigen Instanz".

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,
- die Startaufstellung.

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 Captains und der zwei Assistenz-Captains mit "C" und "A" vor den jeweiligen Namen
- Startaufstellung
- Alle Daten die mit dem Spiel im Zusammenhang stehen (Ort, Datum, Namen des Heim- und des Gastteams, Namen der Spiel-Offiziellen).

A4.22 – PFLICHTEN DES PUNKTRICHTERS - WÄHREND DEM SPIEL

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

- Die erzielten Tore
- Die Nummern der Torschützen und Mithelfer
- Die Spieler beider Teams, welche sich zum Zeitpunkt des erzielten Tores auf dem Spielfeld befanden
- Alle ausgesprochenen Strafen, mit den Nummern der bestraften Spieler, Verstoß, Zeitpunkt und Dauer der ausgesprochenen Strafe
- Jeden zugesprochenen Strafschuss, mit der Nummer des den Strafschuss ausführenden Spielers, sowie dem entsprechenden Resultat
- Zeitpunkt wann ein Ersatztorhüter eingewechselt wird.

- Bei IHF-A-Pool-Meisterschaftsspielen bestimmt der offizielle Punktrichter die Mithelfer.
- Von Spielern werden keine Änderungswünsche bezüglich den "Scorer-Punkten" entgegengenommen, ausser sie werden vor Spielschluss durch den Captain bekanntgegeben. 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 kontaktiert wird, falls die auf der Matchuhr 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 Grosse Strafe oder 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 dem Spiel
- Beginn und Ende aller Strafen
- Beginn und Ende einer Auszeit / "Time-Out"

Verfügt das Stadion über kein automatisches Signalhorn oder eine 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 die beiden Teams drei Minuten vor Beginn des zweiten und des dritten Spieldrittels
- ▶ Bei Meinungsverschiedenheiten, die Zeit betreffend, entscheidet der Schiedsrichter endgültig.

A4.25 – PFLICHTEN DES STADIONSPRECHERS

Der Stadionsprecher informiert über die Lautsprecheranlage:

- Torschützen und Mithelfer
- 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 verbüßt 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.



STOCKEND-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 ZEICHEN / PLAYER CHANGE SIGNAL – REGEL 412

Der Schiedsrichter erlaubt zuerst dem Gastteam eine Zeitspanne von fünf Sekunden um einen Spielerwechsel durchzuführen. Nach diesen fünf Sekunden hebt der Schiedsrichter seinen Arm um dem Gastteam 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.



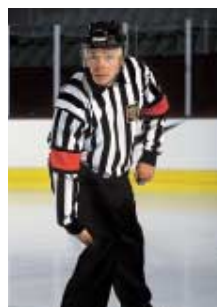
CHECK VON HINTEN / CHECKING FROM BEHIND – REGEL 523

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 Schlitsschuhe 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.



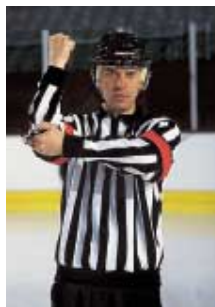
ANGEZEIGTE STRAFE / DELAYED CALLING OF PENALTY – REGEL 514

Der Arm (ohne Pfeife) wird über Kopfhöhe ganz ausgestreckt. Es ist akzeptiert, 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.



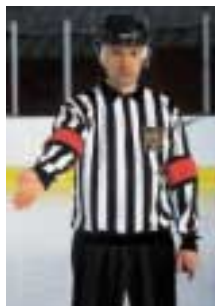
ERZIELTES TOR / GOAL SCORED – REGEL 470

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



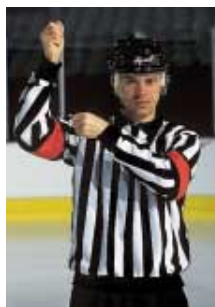
HANDPASS / HAND PASS – REGEL 490

Mit der offenen Hand eine schiebende Bewegung.



HOHER STOCK / HIGH STICKING – REGEL 530

Beide geballten Fäuste übereinander – Zeichen auf Schulter- Kopfhöhe.



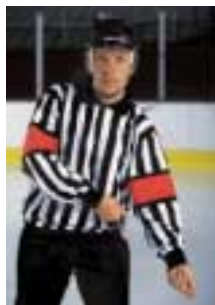
HALTEN EINES GEGNERS / HOLDING AN OPPONENT – REGEL 531

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



STOCKHALTEN / 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 STICK / 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.



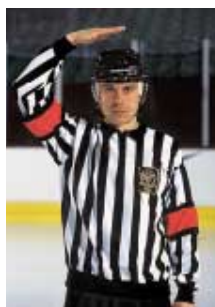
CHECK MIT DEM KNIE / KNEEING – REGEL 536

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 den Kopfoberteil.



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 HÄRTE /
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.



ZUVIELE 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.



ABWINKEN / 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 ZEICHENGEBUG

ANGEZEIGTES ABSEITS / DELAYED OFFSIDE – REGEL 451

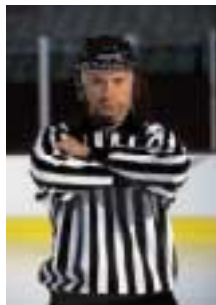
Der Arm (ohne Pfeife) wird über Kopfhöhe ganz ausgestreckt.

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.

