



## REGELÄNDERUNGEN UND

## BEGRIFFSDEFINITIONEN SAISON

### 2018/2019

#### Neue Begriffe

- "icing line" wird ersetzt durch "goal line".
- "Verletzung" oder "verletzt" wird ersetzt durch "rücksichtslose Gefährdung" oder "rücksichtslos gefährdet". • "gefährlich" wird ersetzt durch "rücksichtslos".

**Reckless/Rücksichtslos = Jede Handlung, die einen Gegenspieler gefährdet.** Die erhöhten Strafen wegen Verletzung (altes Regelbuch) gibt es im neuen nicht mehr. Das maximale Strafausmaß ist bei diesen Tatbeständen entweder bereits im „normalen“ Anwendungsbereich ohne Verletzungsfolge oder unter dem Begriff "rücksichtslos gefährdet" integriert!

#### Matchstrafen

Die einzigen 3 Strafen, die eine zwingende Matchstrafe wegen "rücksichtsloser Gefährdung" nach sich ziehen, sind:

butt ending / Stockendenstoß late hit / später Check (NEU) spearing / Stockstich

#### Änderungen Regel 160 – SLEW-FOOTING

Nicht mehr zwingend Matchstrafe – nun auch 5 + SPD möglich.

- Ein Spieler, der seinen Gegenspieler slew-footet, erhält eine Große Strafe und eine Spieldauerdisziplinarstrafe.
- Ein Spieler, der seinen Gegenspieler durch slew-footing rücksichtslos gefährdet, erhält eine Matchstrafe.

iii.

### **Änderungen Regel 31 - GESICHTSSCHUTZ & MUNDSCHUTZ**

Feldspieler, deren Visier, Vollvisier oder Schutzgitter beschädigt wurde oder gebrochen ist, müssen das Spielfeld sofort verlassen.

viii. Ein Spieler, dessen Visier oder Vollvisier während des Spiels zerbrochen ist oder beschädigt wurde muss das Eis sofort verlassen.

ALT: Spieler durfte seinen Shift beenden.

### **Änderungen Regel 34 - GESICHTSSCHUTZ & MUNDSCHUTZ**

Feldspieler, deren Helmriemen sich während des Spiels geöffnet hat, dürfen weiterspielen solange der Helm auf dem Kopf bleibt.

GAME SITUATION 1: Wenn sich der Kinnriemen des Helmes eines Feldspielers während des Spieles öffnet, der Helm jedoch auf dem Kopf bleibt, darf der Feldspieler bis zur nächsten Spielunterbrechung oder bis er das Eis verlässt weiterhin am Spiel teilnehmen.

### **Änderungen Regel 53 - BESTIMMUNG DES ANSPIELORTES - STRAFEN VERHÄNGT**

Anspiel nach Aussprechen einer Diszi oder SPD gegen einen Spieler oder TH immer an einem der Endanspielpunkte des bestraften Teams.

iii. Wenn ein Spieler (Feldspieler od . TH) eine Disziplinar- oder Spieldauerdisziplinarstrafe erhält findet das folgende Faceoff am Endanspielpunkt der Verteidigungszone des bestraften Teams statt.

### **Änderungen Regel 96 - TORE MIT DEM SCHLITTSCHUH**

Kein gültiges Tor, wenn ein Feldspieler den Puck mit dem Schlittschuh in irgendeiner Weise in das gegnerische Tor lenkt.

Das Ablenken/Weiterleiten des Pucks ist das entscheidende Kriterium – nicht mehr die Kickbewegung.

i. Kein Tor wird gegeben, wenn ein angreifender Feldspieler den Puck mit seinem Schlittschuh in irgendeiner Weise in das Tor lenkt.

Besonderheit Kärnten:

In Kärnten werden weiterhin Tore, bei denen die Scheibe ohne Absicht mit dem Schlittschuh in das Tor gelenkt werden als reguläre Tore anerkannt. Wird zum Beispiel ein Spieler angeschossen und die Scheibe gelangt dadurch von seinem Schlittschuh in das Tor, ist das Tor als regulär zu bewerten und daher gültig.

### **Änderungen Regel 116 - BESCHIMPFUNG VON OFFIZIELLEN**

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

i. Kleine Strafe

2. Ein Spieler (Feldspieler oder Torhüter), der eine obszöne lästernde oder beleidigende Sprache oder Taten gegen einen Spieloffiziellen gerichtet verwendet.

### **Änderungen Regel 116 - BESCHIMPFUNG VON OFFIZIELLEN**

Team-Offizieller oder Spieler, der Video-Ausrüstung verwendet um mit Schiedsrichter über eine Entscheidung zu diskutieren, erhält eine Strafe.

ii. KleineBankstrafe 4. Ein Team-Offizieller, der Video-Technologien verwendet, um eine Entscheidung eines Spieloffiziellen anzufechten.

iii. Disziplinarstrafe

1. Ein Spieler, der einen Spieloffiziellen herausfordert oder Video- Technologien verwendet, um eine Entscheidung eines Spieloffiziellen anzufechten.

### **Änderungen Regel 116 - BESCHIMPFUNG VON OFFIZIELLEN**

Physischer Kontakt mit Schiedsrichter: nicht mehr zwingend Matchstrafe – nun auch SPD möglich.

iv. Spieldauer-Disziplinarstrafe

2. Ein Spieler oder Team-Offizieller, der auf respektlose Weise Kontakt mit einem Spieloffiziellen herstellt oder körperliche Gewalt gegen einen Spieloffiziellen anwendet.

v. Matchstrafe

1. Ein Spieler oder Team-Offizieller, der absichtlich und rücksichtslos Gewalt in irgendeiner Form gegenüber Spieloffiziele anwendet oder der einen Spieloffiziellen verletzt.

### **Änderungen Regel 135 - SCHIESSEN ODER WERFENS DES PUCKS AUS DEM SPIELFELD**

Keine Strafe, wenn Spieler oder Torhüter den Puck direkt über die Banden an irgendeiner Stelle ohne Schutzglas schießt.

iii. Keine Strafe wird ausgesprochen, wenn ein Spieler den Puck direkt über die Banden an irgendeiner Stelle der Eisfläche ohne Schutzglas schießt.

### **Änderungen Regel 141 – FAUSTKAMPF**

Alle Spieler, die an einem Kampf beteiligt sind, erhalten eine Matchstrafe.

i. Alle Spieler, die in einem Kampf involviert sind, erhalten eine Matchstrafe.

### **Änderungen Regel 167 – BEINSTELLEN**

Ein Spieler, der nach dem Puck hechtet, diesen zuerst wegstößt und dann den Gegenspieler zu Fall bringt, erhält eine Kleine Strafe.

ii. Wenn ein Spieler einen Gegenspieler, der sich im Puckbesitz befindet, hinterhereilt und sich auf das Eis hechtet, zuerst den Puck wegstößt und anschließend diesen Spieler zu Fall bringt, wird j edenfalls eine Strafe wegen Beinstellens verhängt (**allerdings wird kein Strafschuss zugesprochen**).

### **Änderungen Regel 168 – UNSPORTLICHES VERHALTEN**

Neuer Zusatz

ii. / 4 Ein sich nicht auf dem Eis befindlicher nicht identifizierter Spieler/ TH oder Team-Offizieller, der einen Gegenstand auf das Eis wirft um gegen eine Entscheidung zu protestieren, erhält eine Kleine Bankstrafe.

### **Änderungen Regel 176 – ABLAUF DES PENALTYSCHUSSES - ÜBERSICHT**

Jeder nicht bestrafte Spieler eines Teams darf den Penalty ausführen.

i. In Fällen, in denen ein Feldspieler in einer Weise gefoult wird, sodass ein Strafschuss zugesprochen wird, kann jeder Feldspieler seines Teams, der nicht bestraft ist, vom Coach benannt werden, diesen Strafschuss auszuführen.

### **Änderungen Regel 185 – TORHÜTER UND TORRAUM – REGULÄRE TORE**

Ein Tor ist sogar dann gültig, wenn ein Angreifer vom Verteidiger in den Torraum geschoben wird und den TH berührt während der Puck ins Tor geht.

ii. Wenn ein Feldspieler des angreifenden Teams von einem Verteidiger gestoßen, geschoben oder gefoult wird, sodass er sich im Torraum befindet während der Puck in das Tor geht, ist das Tor gültig, selbst wenn er den Torhüter berührt, außer der angreifende Feldspieler hat genügend Zeit, um den Torraum zu verlassen.

### **Neue Regel!! Regel 153–LATE HIT / SPÄTER CHECK**

DEFINITION: Ein Später Check stellt einen Bodycheck für einen Feldspieler dar, der sich in einer gefährdeten Position befindet, weil er den Puck nicht mehr kontrolliert oder besitzt. Ein später Check kann einem Feldspieler versetzt werden, der den bevorstehenden Kontakt entweder bemerkt oder sich dessen nicht bewusst ist.

#### **LATE HIT**



#### **LATE HIT**

i. Ein Feldspieler, der sich nicht in unmittelbarer Nähe eines Gegners befindet, welcher sich im Besitz des Pucks oder dessen Kontrolle befindet, und diesem Gegenspieler, der den bevorstehenden Kontakt bemerkt, einen späten Check versetzt, erhält eine Kleine Strafe.

2 Minuten Strafe

#### **LATE HIT**

ii. Ein Feldspieler, der einem ahnungslosen Gegenspieler einen späten Check versetzt, erhält eine Große Strafe mit automatischer Spieldauer-Disziplinarstrafe.

5 Minuten + SPD

### **LATE HIT**

iii. Ein Feldspieler, der rücksichtslos einen ungeschützten Gegenspieler mit einem späten Treffer gefährdet, wird mit einer Matchstrafe bestraft.

5 Minuten + Match