

Reglement

Eishockey

Version 1 - 11.12.2019



WINTER WORLD MASTERS GAMES INNS' BRUCK 2020

10. - 19. 01. 2020

www.innsbruck2020.com



**INNS'
BRUCK**

Seefeld

Tirol



INTERNATIONAL
MASTERS
GAMES
ASSOCIATION

RECOGNISED
BY THE IOC



Reglement | Eishockey

Registrierung & Berechtigung	2
Regeln	2
Strafen	3
Scoring & Tie Breakers.....	4

Registrierung & Berechtigung

- 1) Teilnehmende Mannschaften müssen vor Beginn des Turniers, die Mannschaftsaufstellung, beim Turnier-Komitee abgeben. Jegliche Änderungen müssen dem Komitee gemeldet werden und von diesem auch genehmigt werden.
- 2) Alle Mannschaften müssen sich beim Turnier-Komitee registrieren bevor sie ihr erstes Spiel bestreiten.
- 3) Alle teilnehmenden Spieler müssen dem vorgegebenen Turnieralter entsprechen oder bis zum 31.12.2019 dieses Alter erreichen. Das Turnier-Komitee kann einen Nachweis des Alters einfordern.
Notiz: Nachweis muss innerhalb einer Stunde dem Komitee vorliegen.
Notiz: Spieler, welche in der Altersgruppe 30 oder älter teilnehmen, müssen im 31. Lebensjahr bei dem Start des Turniers sein. Spieler, welche nicht im 31. Lebensjahr sind dürfen daher nicht in dieser Altersgruppe teilnehmen.
- 4) Bei Mannschaften, welche Spieler einsetzen, die nicht berechtigt sind, wird das Spiel strafverifiziert. Weitere Konsequenzen werden vom Turnier-Komitee beschlossen.

Regeln

- 1) Ein Spieler darf nur in einem Team für das gesamte Turnier spielen.
Notiz: Spezielle Umstände in Bezug auf die Regeln entscheidet das Turnier-Komitee.
- 2) Mannschaften, welche nur einen Torhüter haben, müssen bei einer Verletzung des Torhüters, einen Spieler ins Tor stellen. Sollte sich kein Spieler zur Verfügung stellen, wird der Strafsenat eine Entscheidung treffen.
- 3) Um für ein Playoff-Spiel berechtigt zu sein, muss der Spieler in mindestens einem Grunddurchgangsspiel am Spielbericht stehen.
- 4) Falls ein Spiel strafverifiziert wird, ist das Ergebnis mit 5:0 für die Siegermannschaft zu werten.
- 5) Es liegt in der Verantwortung der Mannschaften, die Regel zu verstehen und einzuhalten.
- 6) Es wird verlangt, dass die Mannschaften pünktlich am Eis sind.
- 7) Spieler dürfen nur mit geprüfter Ausrüstung (CE-Zertifikate) am Turnier teilnehmen.
- 8) Das Kinnband muss immer und zu jeder Zeit ordnungsgemäß verwendet werden.
- 9) Mannschaften dürfen kein Timeout nehmen. Falls eine Mannschaft das Spiel verzögert, wird eine Strafe ausgesprochen—Delay of Game
- 10) Schlagschüsse sind während dem gesamten Turnier verboten.
- 11) Körperspiel ist untersagt.
- 12) Spielzeit beträgt 3 mal 15 Minuten netto

Strafen

- 1) Spieler (auch Torhüter), welche eine Spieldauerstrafe begehen, müssen für den Rest des Spiels die Eisfläche/Spielerbank verlassen. Für diesen Spieler muss ein anderer Spieler die 5 min Strafe auf der Strafbank absitzen.
- 2) Match Strafe
 - a. Jeder Spieler und Mannschaftsoffizielle, welcher eine „Matchstrafe“ erhält, muss umgehend in die Umkleidekabine. Es ist ihm nicht erlaubt an weiteren Spielen teilzunehmen, bis seine Strafe vom Strafsenat behandelt worden ist.
- 3) Unsportlichkeit, Beleidigung von Offiziellen, Misconduct, hat nicht automatisch eine Sperre zur Folge, außer sie geschieht in den letzten 10 min des Spiels.
- 4) Faustkampf
 - a. Eine „Matchstrafe“ wird gegenüber dem provozierenden (beginnenden) Spieler (1) des Faustkampfes ausgesprochen. Dem teilnehmenden Spieler (2) wird eine Matchstrafe ausgesprochen, wenn er sich dem Kampf stellt bzw. fortführt. Eine kleine Strafe (2) für übertrieben Härte oder gar keine Strafe wird den Umständen entsprechend ausgesprochen.
Notiz: Wenn beide Spieler gleichzeitig den ersten Schlag machen, bekommen beide eine „Matschstrafe“.
- 5) Check gegen die Bande und Körperkontakt
 - a. Eine kleine oder große Strafe, die nach Ermessen des Schiedsrichters auf der Absicht und der Gewalt des Checks mit dem Gegenspieler passiert, wird gegen jeglichen Spieler der stößt, tritt, absichtlichen Körperkontakt sucht oder behindert eine Strafe ausgesprochen. Bei Verletzungsfolge wird automatisch eine große Strafe verhängt.
- 6) Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters ein versehentlicher Kontakt stattgefunden hat, wird keine Strafe verhängt.
- 7) Kopfkontakt
 - a. Wenn ein Schläger absichtlich oder unabsichtlich den Kopf des Gegenspielers berührt, fällt dieser Verstoß unter Regel 62 Hoher Stock
 - b. Eine kleine Strafe wird gegen jeden Spieler verhängt, der versehentlich einen Gegner am Kopf, im Gesicht oder Hals mit einem anderen Körperteil trifft
 - c. Eine Matchstrafe wird gegen jeden Spieler verhängt, der absichtlich versucht, einen Gegenspieler zu verletzen oder vorsätzlich zu verletzen.
- 8) Hoher Stock (Regel 62)
 - a. Eine kleine Strafe wird gegen jeden Spieler verhängt, der einen Gegner einschüchtert während er seinen Stock auf Hüfthöhe oder darüber hält.
 - b. Ein Spieler, der versehentlich oder absichtlich einen Gegner über der normalen Höhe seiner Schultern mit dem Stock berührt, wird im Ermessen des Schiedsrichters mit einer kleinen oder einer großen Strafe verhängt, unabhängig davon, ob eine Verletzung vorliegt oder nicht.
 - c. Eine Matchstrafe wird gegen jeden Spieler verhängt, der einen Gegner mit dem Stock vorsätzlich versucht zu verletzen oder vorsätzlich verletzt.
- 9) Spieler und / oder Mannschaftsoffizielle, die aufgrund von festgesetzten Strafen für die Zeit eines Spiels oder mehrerer Spiele gesperrt sind, dürfen sich rund um die Eisfläche (Spielbereich) nicht aufhalten.
- 10) Schlagschuss

- a. Wird ein Schlagschuss gemacht, wird das Spiel unterbrochen und es erfolgt ein Anspiel in der Neutralen Zone.
 - b. Wird ein Schlagschuss angetäuscht, wird das Spiel unterbrochen und es erfolgt ein Anspiel in der Neutralen Zone.
 - c. Wird ein Gegenspieler durch einen Schlagschuss verletzt, bekommt der Spieler der den Schlagschuss ausgeführt hat eine Spieldauerstrafe.
- 11) Die Schiedsrichter werden angewiesen, ein Feingefühl im Bezug auf Regeln und Intensität von Strafen anzuwenden.

Scoring & Tie Breakers

- 1) Ein Team erhält 3 Punkte für den Gewinn eines Spiels, 1 Punkt für ein Unentschieden und 0 Punkte bei einer Niederlage.

Bei Gleichstand nach Abschluss des Grunddurchganges wird in folgender Reihenfolge gereiht:

1. meisten Siege
2. Sieger des Spieles im Grunddurchgang zwischen den Punktegleichen Mannschaften
3. Tordifferenz
Notiz 1: Unterschied zwischen den von einer Mannschaft erzielten Toren und den gegen diese Mannschaft erzielten Toren.
4. wenigsten Tore erhalten
5. beste Leistung gegen den 1. Platzierten der Gruppe zwischen den Punktegleichen Mannschaften
6. Mannschaft mit den wenigsten Strafen
7. Entscheidung des Turnierkomitees.

Die obigen Regeln gelten nacheinander, ohne dass ein Zurücksetzen erforderlich ist, um die Platzierung der Teams zu bestimmen.

Wenn drei oder mehr Mannschaften Punktegleich sind, wird das folgende Gleichstands Format verwendet:

1. Mannschaften werden basierend auf den meisten Siegen einer Mannschaft gewertet
2. Die Mannschaft, welche alle Spiele gegen die Punktegleichen Mannschaften gespielt und gewonnen hat, platziert sich am besten.
3. geschossene Tore minus erhaltene Tore
Notiz 1: Unterschied zwischen den von einer Mannschaft erzielten Toren und den gegen diese Mannschaft erhaltenen Toren
4. am wenigsten Tore erhalten
5. beste Leistung gegen den 1. Platzierten der Gruppe zwischen den Punktegleichen Mannschaften
6. Mannschaft mit den wenigsten Strafen

Unentschieden in der Finalphase werden in einer 5-minütigen 5 gegen 5 Suddendeath-Overtime ohne Unterbrechung, sollte es die Zeit zulassen, gespielt. Wenn die Zeit es nicht zulässt, wird der Shootout sofort beginnen. Wenn immer noch Gleichstand besteht, wird jedes Team in einem Best-of-3-Shootout antreten. Wenn immer noch Gleichstand herrscht, wird der Shootout ebenfalls im Sudden-victory Format abgehalten. Abwechselnd ein Spieler pro Mannschaft tritt an um den Sieger zu bestimmen. Spieler können erst wieder schießen, wenn alle Mitglieder ihres Teams eingesetzt wurden. Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis ein Gewinner ermittelt wurde. Die Mannschaften müssen die ersten 3 Schützen auswählen und diese auf dem offiziellen Spielblatt angeben, bevor die 5-minütige Sudden death Overtime beginnt.

Die Regeln können gegebenenfalls von der Turnierdirektion vor Turnierstart geändert werden. (in Anlehnung an die offiziellen Regeln des IIHF-Regelbuches).

Rules & Regulations

Ice Hockey

Version 1 – 11.12.2019



WINTER WORLD MASTERS GAMES INNS' BRUCK 2020

10. - 19. 01. 2020

www.innsbruck2020.com



**INNS'
BRUCK**

Seefeld

Tirol



INTERNATIONAL
MASTERS
GAMES
ASSOCIATION

RECOGNISED
BY THE IOC



Rules & Regulations | Ice Hockey

Registration & Eligibility	2
Playing Rules.....	2
Penalties & Infractions	2
Scoring & Tie Breakers.....	4

Registration & Eligibility

- 1) Prior to the start of the tournament, participating teams must forward the team's tournament roster to the Tournament Committee. Any changes to the roster after the schedule is drawn must be cleared with the Tournament Committee.
- 2) Teams must register with the Tournament Committee prior to playing their first tournament game.
- 3) All players participating must be the designated tournament age or turn the designated age by December 31st, 2019. At the request of the Tournament Committee, participants must show proof of age.

Note: Proof of age must be presented within one hour of Committee's request.

Note: Players participating in a 30 and over division must be 30 years of age by the tournament start date. Players under the age of 30 will be considered ineligible to participate.

- 4) A team who is found to have used an ineligible player in a tournament game(s) shall have the game(s) defaulted. The Tournament Committee may take further action against the offending team depending on the severity of the infraction.

Playing Rules

- 1) A player will only be allowed to play for one team in a tournament.
Note: Special circumstances with regards to this rule may be reviewed by the Tournament Committee and their decision shall be final.
- 2) Teams having one goalkeeper must replace goalkeeper by a player or must accept a goalkeeper approved by the Tournament Committee in the event of an injury, sickness or suspension to the original goalkeeper.
- 3) To be eligible for the play-off games the player's name must appear on the team roster and he must have participated in one of his/her team's round robin games.
- 4) Any tournament game(s) that results in a default, the final score will be recorded as a 5:0 victory for the non-defaulting team
- 5) It is the responsibility of the teams and the players to understand the Playing Rules as they apply to suspensions.
- 6) Teams are requested to be ready to start their tournament games at the designated times.
- 7) All equipment worn by players must be CSA approved. Non-CSA APPROVED helmets will not be allowed on the ice at any CARHA Hockey operated tournaments.
- 8) While on the ice, all players must wear a CSA approved helmet with the chin strap properly fastened under the chin.
- 9) Teams are not permitted to take timeouts and if, in the opinion of the Referee, a team is deliberately delaying the game in any manner that team will be assessed a Bench Minor penalty.
- 10) Slap Shots are not permitted throughout the tournament.
- 11) Ideational body-contact is not permitted.
- 12) Playing time is 3 times 15 minutes netto.

Penalties & Infractions

- 1) A player, including a goalkeeper, assessed a Major penalty shall be ruled off the ice for the remainder of the game (Major penalty plus Game Misconduct). The penalized team shall place a

substitute player on the Penalty Bench to serve five minutes actual playing time, during which time no on ice substitutions shall be permitted.

2) Match Penalty

Any player or team official incurring a “Match” penalty shall be ordered to the dressing room immediately for the balance of the game and will not be permitted to take part in any further games until his case has been dealt with by the Chairman.

3) Abuse of Officials, Unsportsmanlike Conduct/Misconduct, does not incur automatic suspension, unless it occurs in the last 10 minutes of the game.

4) Fighting

A Match penalty shall be assessed to any player who is identified by the referee as the instigator or aggressor in a fight. The opposing player may then be assessed a Match penalty if he fights back or continues the altercation, a Minor penalty for roughing, or no penalty at all, depending on the circumstances.

Note 1: If two players throw the first punch simultaneously, then both players will receive Match penalties.

5) Boarding and Body Contact

A Minor or Major penalty, at the discretion of the Referee, based upon the intent and the violence of the impact with the opposing player, shall be assessed to any player who intentionally bodies, pushes, shoves, stands in front of an opponent for the purpose of making contact, and/or does not avert body contact with an opponent. When injury results from intentional body contact a Major penalty shall be assessed.

6) Where, in the opinion of the Referee, accidental contact has taken place, no penalty shall be assessed.

7) Head Contact

- a. If a stick is used on contact this infraction falls under Rule 62 – High Sticks Rule
- b. A Minor penalty shall be assessed to any player who accidentally contacts an opponent in the head, face or neck with any part of the player’s body or equipment other than a stick.
- c. A Match penalty shall be assessed to any player who deliberately attempts to injure or deliberately injures an opponent under this rule.

8) High Sticking Rule 62

- a. A Minor penalty shall be assessed to any player who checks an opponent or intimidates an opponent while carrying their stick above the waist height of their opponent.
- b. A player who accidentally or intentionally contacts an opponent above the normal height of his shoulders with a high stick shall be assessed a Major penalty, whether or not injury results
- c. A Match penalty shall be assessed to any player who deliberately attempts to injure or deliberately injures an opponent with a high stick.

9) Players and/or Team Officials who, by virtue of penalty(ies) assessed, are suspended for the balance of a game and any further game(s) and will not be permitted in the playing area. Failure to comply with this rule may lead to further action taken against the team and person(s) affiliated with the team, including assessing Delay of Game penalties.

10) Slap Shot

- a. If a slapshot is taken the play will stop and faceoff will take place in the neutral zone.
- b. If a player uses the action of a Fake Slap Shot, the play will stop and faceoff will take place in the neutral zone.
- c. If an injury to an opponent results by a Slap Shot, a Major penalty shall be assessed.

11) The Referees are instructed to apply the rules firmly in regards to acts of violence.

Scoring & Tie Breakers

- 1) A team will be awarded 3 points for winning a game, 1 point for a tie and 0 points for a loss for all round robin tournament games.

Ties after completion of round robin play will be broken in the following order:

1. Most wins,
2. winner of round robin game between tied teams
3. goals for minus goals against, (Note 1): difference between goals scored by a team and the goals scored against that team.
4. least goals against
5. best performance against 1st place team in division of tied teams,
6. least penalized team,
7. decision by Tournament Committee.

The above rules will apply in sequence with no reverting back to determine placement of teams. In a division of 6 teams where two teams are tied, the above format will be used. If three or more teams are tied, the following tie breaker format will be used:

1. teams will be rated based on the most wins by a team
2. the team that played and beat all of the teams with which it is tied, places highest
3. goals for minus goals against,
Note 1: difference between goals scored by a team and the goals scored against that team
4. least goals against
5. best performance against 1st place team in division of tied teams
6. least penalized team.

Ties in the championship games will be broken by a 5 minute 5 on 5 sudden victory stop time period **should time permit**. If time does not permit, then the shootout will commence immediately. If still tied, each team will compete in a best of 3 shootout. If still tied, the shootout will go to sudden victory, with one player each side going until a victor is determined. Players cannot shoot again until everyone on their team has been used. This process will continue until a winner is determined. The shootout will run simultaneously with both shooters going at the same time. Teams must pick the initial 3 shooters and indicate them on the official game sheet prior to the start of the 5- minute sudden death overtime.

Rules may be changed by organization Committee and are subject to review prior to the tournament. If a ruling is not in this document, please refer to the IIHF Rule Book.