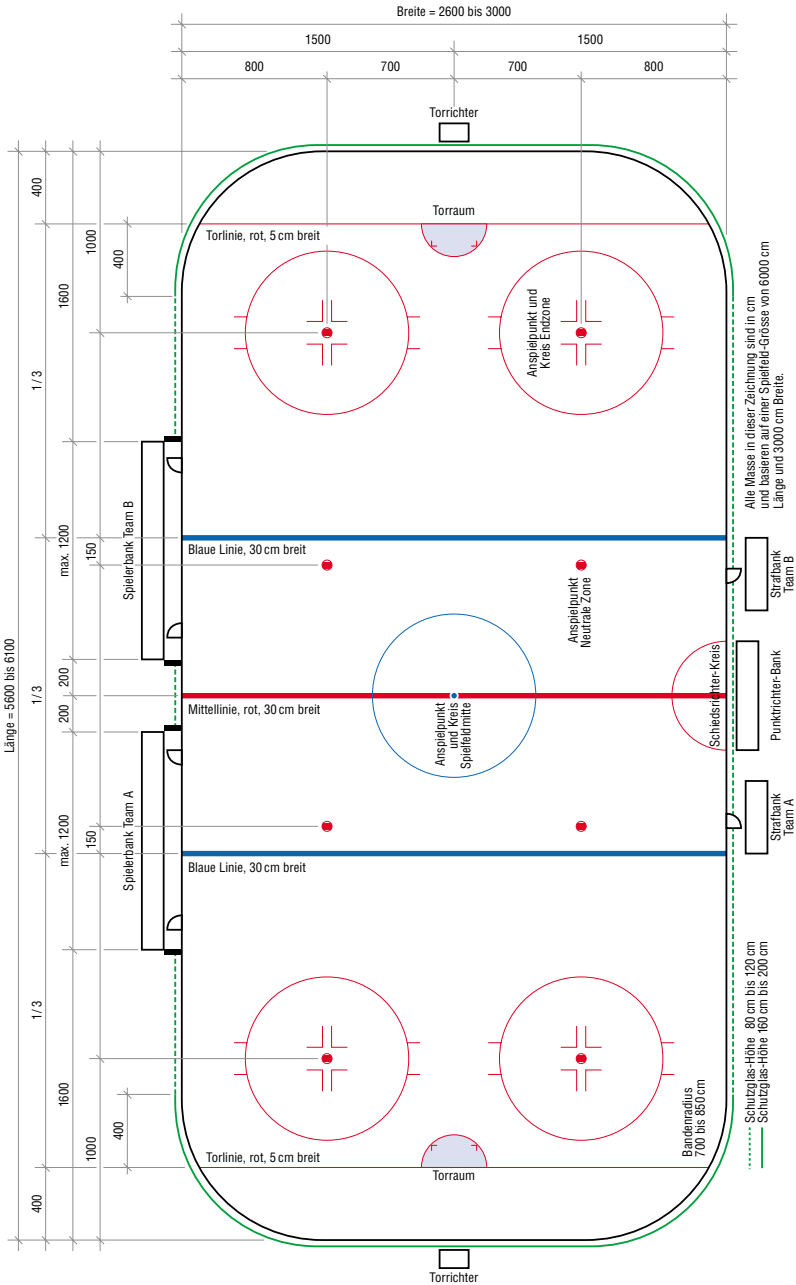


SPIELFELD



ABSCHNITT 1 – SPIELFELD

Es dürfen **keine Markierungen** auf dem Eis, an den Banden, auf dem Schutzglasaufsatz über den Banden, an den Netzen, den Toren, oder auf irgendeiner 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 bis 61 m Länge** und **29 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 **120 und 122 cm**, 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 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.

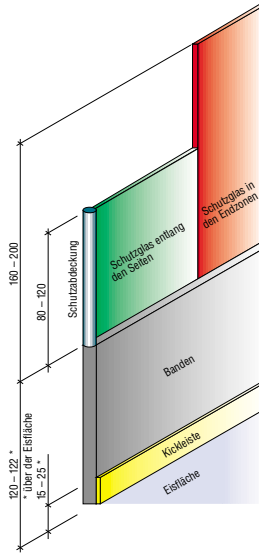
Die Farbe der Kickleiste ist **gelb**.

104 – BANDENTÜREN

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

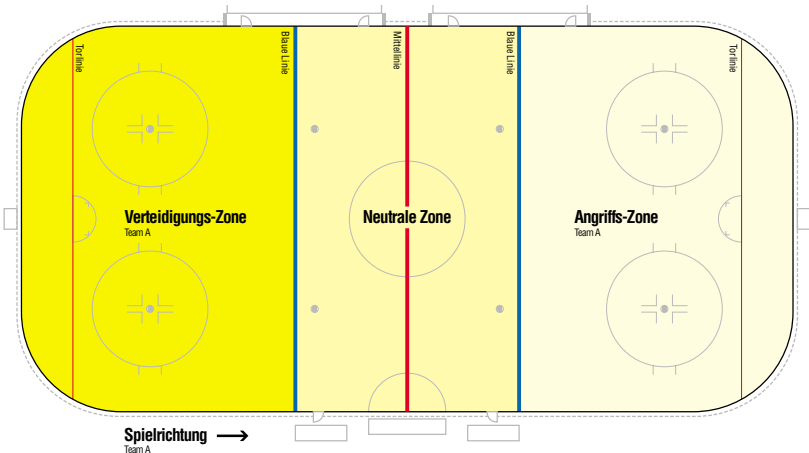
- Für IIHF Meisterschaften sind das Schutzglas und die Fangnetze in den Endzonen obligatorisch.

SCHUTZGLAS UND BANDEN Vermassung in cm.



- Bei nicht überdachten Spielfeldern können alle Linien und Anspielpunkte, wie in den Regeln 112 bis 116 beschrieben, mit zwei Streifen von 5 cm Breite markiert werden.
- In Fällen wo Werbung an den Banden erlaubt ist, sind die Linien mindestens auf den Kickeisten zu markieren.
- Die gesamte Breite der Linie zählt als Teil der Zone, von wo der Puck herkommt.

AUFTEILUNG DES SPIELFELDES



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 **160 bis 200 cm** betragen.

Die Höhe des Schutzglases entlang der Längsbanden beträgt **80 bis 120 cm**.

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

Schutznetze können in den Endzonen montiert werden, um Verletzungen von Zuschauern vorzubeugen.

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:

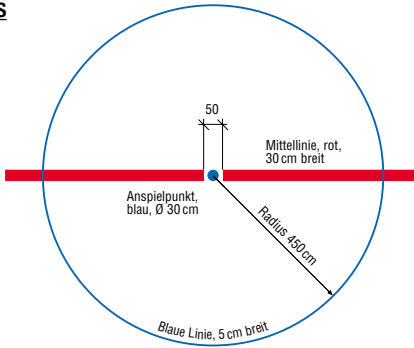
- Für das eine Team wird die Zone, in der sich ihr Tor befindet, als **VERTEIDIGUNGSZONE** bezeichnet.
- Die Mittelzone wird als **NEUTRALE ZONE** bezeichnet.
- Die vom eigenen Tor entfernteste Zone wird als **ANGRIFFSZONE** bezeichnet.

113 – MITTELLINIE

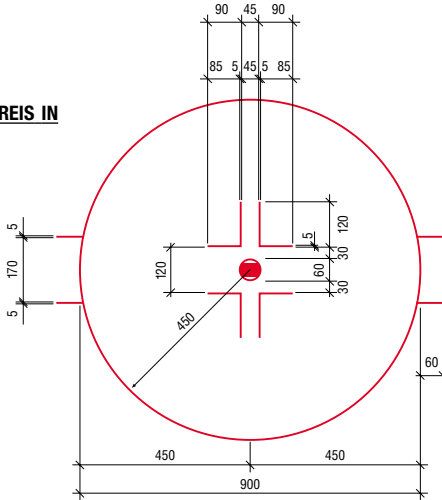
Die als **MITTELLINIE** bezeichnete, **30 cm** breite Linie, befindet sich in der Mitte des Spielfeldes.

Die Farbe der Mittellinie ist **rot**.

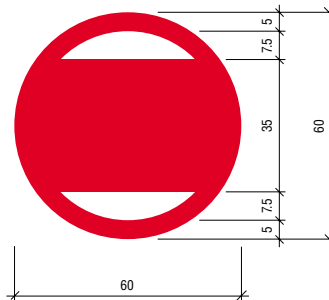
**ANSPIELPUNKT UND -KREIS
IN DER MITTE**
Vermassung in cm



**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 nach sämtlichen Unterbrüchen, auf Anweisung der Spiel-Offiziellen, korrekt zum Anspielplatzieren können.

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. (- siehe Grafik auf der linken Seite)

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. (- siehe Grafik auf der linken Seite und "Spielfeld")

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. (- siehe Grafiken auf der linken Seite und "Spielfeld")

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

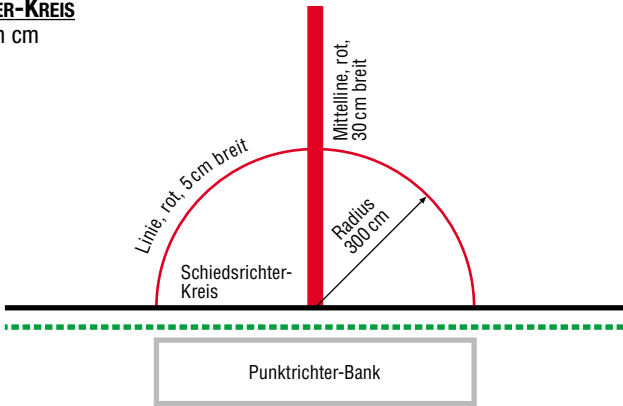
Zwei gegenüberliegende **Doppel-"L"**-Markierungen weisen den anspielenden Spielern die korrekte Position für ihre Schlittschuhe zu.

➤ 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**.

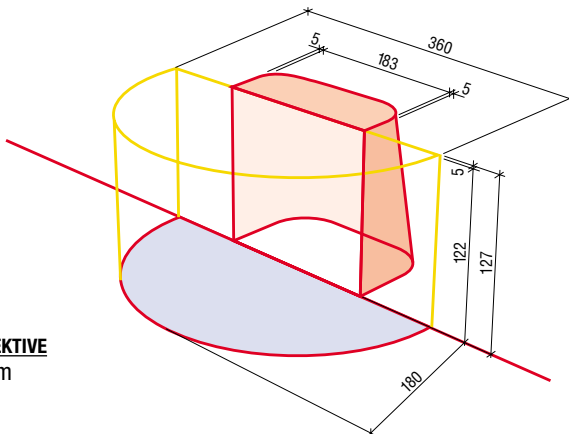
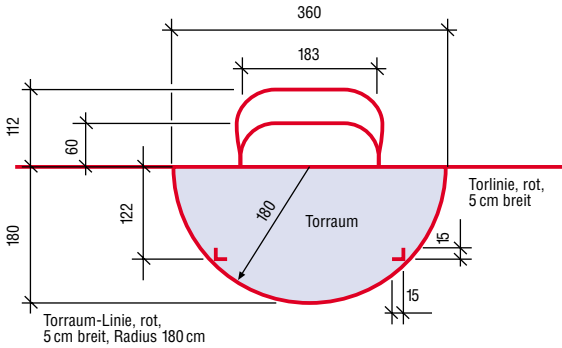
SCHIEDSRICHTER-KREIS

Vermassung in cm



TORRAUM

Vermassung in cm



TORRAUM PERSPEKTIVE

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. (- siehe Grafik auf der linken Seite)

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

Der Schiedsrichter-Kreis wird an der Bande, unmittelbar vor dem Arbeitsplatz 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.

(- siehe Grafik auf der linken Seite)

Die Fläche des Torraumhalbkreises wird mit **hellblauer** Farbe auf dem Eis markiert.

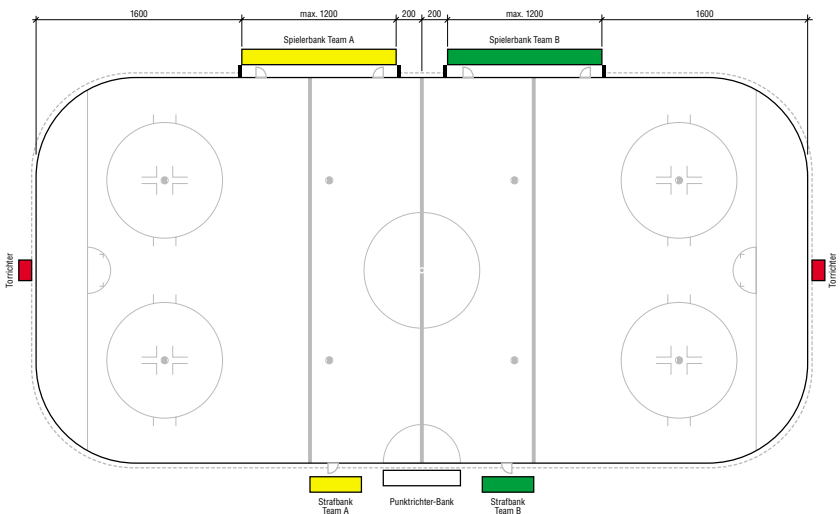
- ▶ Der in den Regeln beschriebene Torraum ist ein **Volumen**, welches horizontal durch die Tor-/Halbkreislinie auf dem Eis, sowie vertikal bis Oberkante der Querstange des Tores von **127 cm** abgegrenzt ist.

- 1. Torpfosten und Netze müssen so befestigt (verankert) sein, dass sie sich während des Spieles nicht leicht verschieben.
- 2. **Flexible Torverankerungen** sind für IHF-Meisterschaftsspiele der Senioren A und der Junioren A obligatorisch und für andere Veranstaltungen sehr empfohlen.



- 1. Jede Spielerbank muss zwei Türen aufweisen, wovon eine Zugang zur Neutralen Zone gewährleistet.
- 2. Die Spielerbänke müssen gegen den Zutritt von unbefugten Personen, mit Ausnahme der je sechs Team-Offiziellen, geschützt sein.
 - Rapport an die "zuständige Instanz"

SPIELERBÄNKE UND STRAFBÄNKE Vermassung in cm



130 – TORE

Die Tore müssen in der Mitte der Torlinien platziert sein.

Die Torpfosten weisen folgende Abmessungen auf:

Höhe (Innenmass): **122 cm**, von der Eisfläche gemessen;

Breite (Innenmass): **183 cm**.

Die Querstange verbindet die beiden Torpfosten. Das gesamte Tor muss aus einer geprüften Konstruktion und aus geprüften Material bestehen.

Der Durchmesser der Querstange beträgt **5 cm**.

An der Rahmenkonstruktion des Tores sind Netze angebracht, die den Puck gegebenenfalls innerhalb des Tores zurück halten.

Abmessungen: Tiefe min. **60 cm** oben, max. **122 cm** unten.

Die Farbe der Torpfosten und der Querstange ist **rot**.

Die Farbe der restlichen Konstruktion und der Netze ist **weiss**.

140 – SPIELERBÄNKE

Das Spielfeld muss mit zwei identischen Spielerbänken bestückt sein, welche ausschliesslich durch die Spieler in Ausrüstung und die Offiziellen der beiden Teams benützt werden.

Die Spielerbänke liegen im Bereich der Neutralen Zone, eine pro Spielfeldhälfte.

Die Spielerbänke müssen so platziert sein, dass sie unmittelbar an der Eisfläche und gegenüber der Strafbänke gelegen sind.

Die Spielerbänke müssen voneinander einen genügend grossen Abstand aufweisen und sind nötigenfalls mit entsprechenden baulichen Massnahmen gegeneinander abzugrenzen.

Der mühelose Zugang zu den Spielergarderoben muss gewährleistet sein.

Der seitliche Abstand der Spielerbänke von der Mittellinie soll **2 m** betragen.

Die Länge jeder Spielerbank in Richtung der Verteidigungszone ist auf **12 m** beschränkt. Jede Spielerbank muss für **16 Spieler und 6 Team-Offizielle** Platz bieten.

141 – STRAFBÄNKE

Das Spielfeld muss mit zwei Strafbänken bestückt sein.

Jede Strafbank muss für **mindestens 5 Spieler** Platz bieten.

Die Strafbänke werden so platziert, dass sie beidseits des offiziellen Punktrichters und gegenüber der Spielerbänke stehen.

➤ 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, in der Achse des Tores abgeschirmte Gehäuse aufzustellen.

MATCHUHR



- 1. Die rote Lampe sollte mit der Matchuhr verbunden sein, so dass es nicht möglich ist, die Lampe durch den Torrichter manuell aufleuchten zu lassen, wenn die Spielzeit beendet ist.
 - 2. Entscheidend ist nicht, ob die rote Lampe nach Spielzeitende aufleuchtet, um ein Tor anzuerkennen. Massgebend ist der Zeitpunkt, wann der Puck die Torlinie komplett überschritten hat.
 - 3. Die grüne Lampe zeigt den Spiel-Offiziellen den genauen Zeitpunkt des Drittendes an.
-
- Niemandem, ausser den autorisierten Personen, ist es erlaubt, die Schiedsrichter Garderobe während oder gleich anschliessend an ein Spiel zu betreten. Im Falle eines Verstosses:
 - **Rapport** 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 Spielfeld muss mit einer Sirene, einem Horn oder einem anderen geeigneten akustischen Signal ausgerüstet sein, welches durch den offiziellen Spielzeitnehmer betätigt wird.

152 – MATCHUHR

Das Spielfeld muss mit einer **elektrischen Matchuhr** ausgerüstet sein, welche die Zuschauer, die Spieler und die Spiel-Offiziellen genau über die folgenden Punkte unterrichtet:

- **Die Namen der beiden Teams**
- **Die Spielzeit in jedem Spieldrittel.** (Die Spielzeit wird **vorwärts gemessen**, in Minuten und Sekunden – von 0.00 bis 20.00)
- Die verbleibenden **Strafzeiten**, welche von mindestens zwei Spielern pro Team verbüsst werden. (Die Strafzeiten werden **rückwärts gemessen**, in Minuten und Sekunden bis 0.00)
- **Spielstand / Anzahl Tore**
- Die für ein **"Time-Out"** benötigte Zeit, in Sekunden – von 30 bis 0.
- Die **verbleibende Zeit** während den Drittels- resp. 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 Matchuhr, wenn der offizielle Spielzeitnehmer die Spielzeit stoppt, oder sie zeigt das Ende eines Spieldrittels an.

160 – SPIELER-GARDEROBEN

Jedes Team hat das Anrecht auf eine geeignete Garderobe, welche genügend Platz für **25 Personen** mit kompletter Ausrüstung bietet.

Die Garderoben müssen mit Bänken, Toiletten und Duschen ausgerüstet sein.

161 – SCHIEDSRICHTER- UND LINIENRICHTER-GARDEROBEN

Den Spiel-Offiziellen muss eine separate Garderobe zur Verfügung gestellt werden, welche mit Bänken oder Stühlen, einer Toilette und einer Dusche ausgerüstet 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 bequem folgen können.

171 – RAUCHEN IM STADION

In einem räumlich abgeschlossenen Spielfeld gilt striktes Rauchverbot.

In sämtlichen Spieler- und Zuschauerzonen, in den Garderoben und in sämtlichen Zonen wo sich Spieler aufhalten gilt das Rauchverbot.

172 – MUSIK IM STADION

Während das Spiel läuft **darf keine** Musik abgespielt werden.