INNSBRUCK · ÖSTERREICH

WORLD HOCKEY CHAMPIONSHIPS

2027

OFFIZIELLES TURNIERREGLEMENT

Alle Spiele werden nach dem aktuellen IIHF-Regelwerk ausgetragen, sofern in diesem Dokument nichts Anderes bestimmt ist.
Weicht dieses Dokument vom IIHF-Regelwerk ab, hat dieses Dokument für WHC-Spiele Vorrang.

Dies ist eine Arbeitsübersetzung des offiziellen englischen Reglements. Bei Abweichungen ist die englische Fassung maßgeblich.

WORLDHOCKEYCHAMPIONSHIPS.COM · INFO@WORLDHOCKEYCHAMPIONSHIPS.COM

INHALT

01 Turnierleitung
02 Spielberechtigung & Kader
03 Ausrüstung, Trikots & Sicherheit
04 Spielformat und Zeitnehmung
05 Spielregeln (Checking, Abseits, Icing, Slapshots)
06 Disziplinarische Maßnahmen
07 Tabellenstand, Punkte, Tiebreaker & Overtime
08 Kampflos gewertetes Ergebnis (Forfaits)
09 Haftung, Versicherung & Verhalten
10 Schlussbestimmungen

01 — TURNIERLEITUNG

1.1 TURNIERDIREKTOR/IN

Der/die Turnierdirektor/in ist zuständig für die Klärung aller Anfragen oder Streitfälle bezüglich:

- Anwendung oder Auslegung von Regeln außerhalb des Eises
- Spielberechtigung
- Disziplinarmaßnahmen und Sperren
- Sonstige verfahrensbezogene Streitfälle

Der/die Turnierdirektor/in hebt keine Entscheidung auf, die die Anwendung von Regeln auf dem Eis und/oder Ermessensentscheidungen der Eisschiedsrichter betrifft. Alle Entscheidungen des/der Turnierdirektor/in sind endgültig.

1.2 SCHIEDSRICHTER AUF DEM EIS

Alle Entscheidungen der Schiedsrichter auf dem Eis bezüglich Strafen, Toren und Spielsituationen sind endgültig und können nicht angefochten werden.

02 — SPIELBERECHTIGUNG & KADER

Jede Turnierdivision basiert auf einem festgelegten Geburtsjahrgang (z. B. „Jahrgang 2012“). Sofern nachstehend nichts anderes bestimmt ist:

- Spieler dürfen stets in einer älteren Alterskategorie spielen („Playing up“).
- Spieler dürfen niemals in einer jüngeren Alterskategorie spielen, unabhängig vom Geschlecht, auch wenn Altersausnahmen dies technisch zulassen würden.

2.1 MÄNNLICHE SPIELER – ALTERSAUSNAHME

Drei (3) männliche Spieler können bis zu drei (3) Monate älter sein als der festgelegte Geburtsjahrgang:

Berechtigt sind: Spieler, die im festgelegten Jahrgang geboren wurden, sowie drei (3) Spieler, die zwischen dem 1. Oktober und dem 31. Dezember des Vorjahres geboren wurden.

Beispiel: Für den Jahrgang 2013 sind männliche Spieler, geboren zwischen 1. Januar und 31. Dezember 2013, sowie männliche Spieler, geboren zwischen 1. Oktober und 31. Dezember 2012, berechtigt.

2.2 WEIBLICHE SPIELER – ALTERSAUSNAHME

Weibliche Spieler dürfen bis zu einem (1) Jahr älter sein als der festgelegte Geburtsjahrgang:

Berechtigt sind: Spielerinnen, die im festgelegten Jahrgang geboren wurden, sowie alle Spielerinnen, die im Vorjahr geboren wurden.

Beispiel: Für den Jahrgang 2013 sind Spielerinnen, geboren zwischen 1. Januar und 31. Dezember 2013, sowie Spielerinnen, geboren zwischen 1. Januar und 31. Dezember 2012, berechtigt.

2.3 TORHÜTER/INNEN

Sofern in den Turnierinformationen nichts anderes mitgeteilt wird, gelten für Torhüter/innen dieselben Berechtigungsregeln wie für Feldspieler ihres Geschlechts und ihrer Division.

2.4 ALTERSNACHWEIS

Wird das Alter eines Spielers angezweifelt, muss das Team einen anerkannten Nachweis vorlegen (z. B. Reisepass, nationaler Personalausweis, offizielle Spielerlizenz). Wird kein Nachweis erbracht, kann dies zum Ausschluss des Spielers vom Turnier und/oder zur Wertung von Spielen als verloren führen, nach Ermessen des/der Turnierdirektor/in.

2.5 KADERSPERRE & ÄNDERUNGEN

Der Kader eines Teams wird mit Beginn des ersten Turnierspiels des Teams gesperrt.
Änderungen danach:

- Müssen beim Turnierbüro beantragt werden.
- Bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung des/der Turnierdirektor/in, bevor der Spieler an einem Spiel teilnimmt.

2.6 AUSNAHMEN VON DEN BERECHTIGUNGSREGELN

In Ausnahmefällen können Abweichungen von den oben genannten Berechtigungsregeln gewährt werden. Eine solche Ausnahme:

- Muss vorab schriftlich vom Team Leader beantragt werden, und
- Ist nur gültig, wenn sie vom/von der Turnierdirektor/in schriftlich genehmigt wurde, bevor der Spieler an einem Spiel teilnimmt.

Ausnahmen werden nach freiem Ermessen des/der Turnierdirektor/in gewährt und können ohne weitere Begründung abgelehnt werden.

03 — AUSRÜSTUNG, TRIKOTS & SICHERHEIT

3.1 TRIKOTS & FARBEN

- Heim- und Gastteams werden im Turnierplan angegeben.
- Heimteams tragen dunkle Trikots.
- Gastteams tragen helle Trikots.
- Alle Trikots müssen eine deutlich sichtbare Spielernummer auf dem Rücken tragen; Nummern auf Brust/Schulter werden empfohlen, sind aber nicht verpflichtend.

Im letzten Spiel jeder Division (Goldmedaillenspiel) hat das in der Round-Robin-Phase besser platzierte Team das Recht, die Trikotfarbe (dunkel oder hell) zu wählen. Bei einem nicht durch diese Regel abgedeckten Farbkonflikt entscheidet der/die Turnierdirektor/in oder der

Hallenmanager endgültig.

3.2 HALSSCHUTZ

Alle Spieler (Feldspieler und Torhüter/innen) müssen einen für den Eishockeysport zugelassenen Schnittschutz am Hals (Halsschutz) tragen. Ein Spieler ohne Halsschutz darf erst teilnehmen, wenn er ordnungsgemäß ausgestattet ist.

3.3 MUNDSCHUTZ

Das Tragen eines Mundschutzes wird für alle Spieler dringend empfohlen. Verbandsspezifische oder nationale Vorschriften, die einen Mundschutz vorschreiben, bleiben in Kraft, sofern sie strenger sind als diese Turnierregel.

3.4 SONSTIGE SCHUTZAUSRÜSTUNG

Sämtliche weitere, nach IIHF-Regeln vorgeschriebene Schutzausrüstung muss ordnungsgemäß getragen werden (Helm, Gitter, Handschuhe, Schienbeinschoner, Ellbogenschoner usw.). Die Ausrüstung muss sich in einwandfreiem Zustand befinden. Die Schiedsrichter auf dem Eis und/oder der/die Turnierdirektor/in können einen Spieler vom Spiel ausschließen, bis Ausrüstungsmängel behoben sind.

3.5 TEAMVERSICHERUNG

Die Teams sind dafür verantwortlich, dass alle Spieler und Betreuer über eine gültige Kranken- und Unfallversicherung verfügen, die Eishockeyaktivitäten abdeckt. Der Veranstalter stellt keine Versicherung bereit und übernimmt keine Verantwortung für medizinische oder damit verbundene Kosten.

04 — SPIELFORMAT UND ZEITNEHMUNG

4.1 SPIELDAUER

Alle Spiele werden in drei (3) Dritteln zu je fünfzehn (15) Minuten Bruttospielzeit ausgetragen.

4.2 AUFWÄRMEN

Jedem Spiel geht ein dreiminütiges (3) Aufwärmen auf der Spieluhr voraus.

4.3 DRITTELPAUSEN

Zwischen den Dritteln gibt es eine zweiminütige (2) Pause.

4.4 EISAUFBEREITUNG

Das Eis wird in der Regel nach jedem Spiel aufbereitet. Der genaue Aufbereitungsplan kann sich durch den Hallenmanager ändern und wird bei Bedarf mit dem Spielplan kommuniziert.

4.5 OPTION AUF VORZEITIGEN START

Alle Teams müssen bereit sein, bis zu zehn (10) Minuten vor der angesetzten Startzeit zu beginnen, falls Spiele dem Zeitplan voraus sind. Spieler müssen bereit sein, das Eis unmittelbar nach Abfahrt der Eismaschine zu betreten. Der Hallenmanager vor Ort trifft die endgültige Entscheidung über einen vorzeitigen Start.

4.6 LAUFENDE ZEIT – MERCY RULE

Führt ein Team zu einem beliebigen Zeitpunkt mit sechs (6) oder mehr Toren, läuft die Spieluhr durchgehend weiter (laufende Zeit), bis der Vorsprung auf weniger als sechs Tore reduziert ist; danach wird wieder mit Bruttospielzeit gespielt. Alle während der laufenden Zeit verhängten Strafen werden mit der vollen regulären Zeit (2, 5 bzw. 10 Minuten auf der Spieluhr) abgesessen.

05 — SPIELREGELN (CHECKING, ABSEITS, ICING, SLAPSHOTS)

5.1 BODYCHECKING NACH ALTERSGRUPPE

Jahrgänge 2012, 2013 & 2014: Vollkontakt (Bodychecking) ist gemäß den IIHF-Regeln für die jeweilige Altersgruppe erlaubt.

Jahrgänge 2015 & 2016:

- Kontrollierter Körperkontakt ist erlaubt (Kampf um den Puck, Anlehnen und kontrolliertes Abdrängen an der Bande).
- Bodychecking mit dem Ziel, den Gegner mit Wucht vom Puck zu trennen – insbesondere offene Checks, Frontalzusammenstöße, Checks von der blinden Seite oder übermäßiges Beschleunigen in den Gegner – ist nicht erlaubt.

Die Schiedsrichter auf dem Eis entscheiden gemäß den IIHF-Grundsätzen, ob es sich um legalen Körperkontakt oder um unerlaubtes Bodychecking, Charging, Boarding oder Check gegen Kopf/Nacken handelt.

5.2 SLAPSHOTS

Slapshots sind auf allen Ebenen erlaubt.

5.3 ABSEITSREGEL

Auf allen Ebenen gilt die Tag-up-Abseitsregel gemäß IIHF-Regelwerk.

5.4 ICING-REGEL

Auf allen Ebenen gilt die Hybrid-Icing-Regel gemäß IIHF-Regelwerk.

06 — DISZIPLINARISCHE MASSNAHMEN

6.1 STANDARDSTRAFEN

Sofern nicht anders angegeben, werden Strafen gemäß den IIHF-Regeln verhängt.
Zur Orientierung:

- Kleine Strafe: 2 Minuten
- Große Strafe: 5 Minuten
- Disziplinarstrafe: 10 Minuten
- Spieldauer-Disziplinarstrafe / Matchstrafe: Der Spieler wird für den Rest des Spiels vom Eis genommen und kann gesperrt werden.

6.2 AUSSCHLUSS VS. SPIELDAUER-DISZIPLINARSTRAFE

Zur Klarstellung für dieses Turnier:

a) Ausschluss (Spielausschluss ohne automatische Sperre) — In bestimmten Fällen (z. B. wenn ein Spieler mehrere Strafen erhält oder von den Offiziellen wegen unsportlichen Verhaltens bestraft wird) kann ein Spieler für den Rest des laufenden Spiels vom Eis genommen werden, ohne automatische Sperre für künftige Spiele. Dies wird als Spielausschluss vermerkt.

b) Spieldauer-Disziplinarstrafe (mit Überprüfungsoption) — Wird gemäß IIHF-Regeln eine Spieldauer-Disziplinarstrafe verhängt:

- Wird der Spieler für den Rest des laufenden Spiels vom Eis genommen.
- Wird der Vorfall automatisch vom/von der Turnierdirektor/in überprüft.
- Kann der/die Turnierdirektor/in eine zusätzliche automatische Sperre von einem (1) Spiel und/oder weitere Sperren verhängen, abhängig von der Schwere des Vergehens, dem Schiedsrichterbericht und verfügbarem Videomaterial.

6.3 SCHLÄGEREI

Jeder Spieler, der wegen einer Schlägerei bestraft wird:

- Wird für den Rest des laufenden Spiels vom Eis genommen (Spieldauer-Disziplinarstrafe / Matchstrafe, je nach Fall).
- Erhält eine automatische Sperre von mindestens einem (1) weiteren Spiel, mit der Möglichkeit weiterer Spiele nach Ermessen des/der Turnierdirektor/in.

6.4 CHECK VON HINTEN

Ein Check von hinten gilt als schwerwiegender Sicherheitsverstoß. Ein solches Vergehen zieht nach sich:

- Eine große Strafe von mindestens 5 Minuten, zuzüglich
- Eine 10-minütige Disziplinarstrafe oder Spieldauer-Disziplinarstrafe, je nach Entscheidung der Schiedsrichter auf dem Eis.

Eine weitere Sperre kann nach Überprüfung durch den/die Turnierdirektor/in verhängt werden.

6.5 BOARDING

Boarding, das einen Gegner gefährdet, zieht nach sich:

- Eine große Strafe von mindestens 5 Minuten.

Je nach Schwere können weitere Disziplinarmaßnahmen (10-minütige Disziplinarstrafe, Spieldauer-Disziplinarstrafe, Matchstrafe und/oder Sperre) verhängt werden.

6.6 VERLETZUNGSABSICHT / SPIELERSPERRE

Jede Handlung, die als Verletzungsabsicht gegenüber einem Gegner gewertet wird, hat zur Folge:

- Eine große Strafe von 5 Minuten,
- Eine Spieldauer-Disziplinarstrafe, und
- Eine automatische Überprüfung durch den/die Turnierdirektor/in, mit einer Sperre von mindestens einem (1) weiteren Spiel und möglichen weiteren Spielen, abhängig von der Schwere des Vorfalls.

6.7 ZUSÄTZLICHE DISZIPLINARISCHE BEFUGNIS

Der/die Turnierdirektor/in kann nach eigenem Ermessen:

- Die Dauer von Sperren über die automatischen Mindestwerte hinaus verlängern.
- Sperren für Vorfälle verhängen, die auf dem Eis nicht vollständig geahndet wurden (z. B. Fehlverhalten abseits des Eises, schwerwiegendes unsportliches Verhalten).
- Einen Spieler oder ein Team in extremen Fällen vom Turnier ausschließen.

07 — TABELLENSTAND, PUNKTE, TIEBREAKER & OVERTIME

7.1 PUNKTESYSTEM

In der Round-Robin-Phase werden Punkte wie folgt vergeben:

- Sieg: 2 Punkte
- Unentschieden: 1 Punkt
- Niederlage: 0 Punkte
- Forfait (kampflose Niederlage): 0 Punkte, gewertet als 0:5-Niederlage (siehe Abschnitt 8).

7.2 ROUND-ROBIN-SPIELE – KEINE VERLÄNGERUNG

In der Round-Robin-Phase gibt es keine Verlängerung. Spiele können unentschieden enden.

7.3 SPIELZEITEN & VERLÄNGERUNG IN PLAYOFF-/PLATZIERUNGSSPIELEN

Playoff-, Platzierungs- und Medaillenspiele (einschließlich Viertelfinale, Halbfinale, Spiel um Bronze und Finale, sofern zutreffend) können einen Sieger erfordern.

a) Reguläre Spielzeit — Drei (3) Drittel zu je 15:00 Minuten Bruttospielzeit, wie in allen Spielen.

b) Verlängerung — Endet ein Playoff-/Platzierungsspiel nach der regulären Spielzeit unentschieden:

- Wird eine fünfminütige (5) Sudden-Death-Verlängerung gespielt, die als Verlängerung des 3. Drittels gilt.
- Wird die Verlängerung 4-gegen-4 (Feldspieler) plus Torhüter gespielt.
- Läuft die Uhr durchgehend (laufende Zeit), außer bei Auszeiten und bei Überzahlspielen, wenn die Zeit gestoppt wird.
- Wird im Goldmedaillenspiel (Finale) die fünfminütige Sudden-Death-Verlängerung mit voller Bruttospielzeit gespielt.

c) Penaltyschießen — Steht es nach der Verlängerung weiterhin unentschieden:

- Wählt jedes Team drei (3) Schützen.
- Schießt das Heimteam zuerst.
- Schießen die Teams abwechselnd.
- Steht es nach drei Schützen pro Team weiterhin unentschieden, folgt ein Sudden-Death-Penaltyschießen: Die Teams schießen weiterhin abwechselnd, ein Schütze nach dem anderen; jeder Spieler, der noch nicht geschossen hat, kann eingesetzt werden, bis alle Spieler einmal geschossen haben, danach dürfen Spieler ein zweites Mal schießen.

Ein Spieler, der beim Ablauf der regulären Spielzeit (d. h. am Ende des 3. Drittels) eine Strafe absitzt, ist nicht berechtigt, am Penaltyschießen teilzunehmen.

7.4 TIEBREAKER-VERFAHREN – ROUND-ROBIN-TABELLE

Sind zwei oder mehr Teams nach der Round-Robin-Phase punktgleich, wird die Platzierung anhand folgender Kriterien in dieser Reihenfolge festgelegt:

1. **Forfait —** Ein Team, das ein Spiel kampflos verloren hat, wird unter den punktgleichen Teams zuletzt gereiht.
2. **Anzahl der Siege —** Mehr Siege in den Gruppenspielen führen zu einer besseren Platzierung.
3. **Torquote —** Die Torquote eines Teams = GF / (GF + GA), wobei GF die Summe der erzielten Tore und GA die Summe der Gegentore ist, jeweils über alle Gruppenspiele. Die Tordifferenz wird nicht als Tiebreaker-Kriterium herangezogen; stattdessen wird die Torquote verwendet, um den Einfluss einzelner sehr hoher Ergebnisse zu verringern.
4. **Erzielte Tore —** Mehr erzielte Tore in der Gruppenphase führen zu einer besseren Platzierung.
5. **Strafminuten —** Weniger Strafminuten in der jeweiligen Phase führen zu einer besseren Platzierung.
6. **Losentscheid —** Besteht weiterhin Gleichstand, entscheidet ein Losentscheid durch den/die Turnierdirektor/in.

Das Tiebreaker-Verfahren wird iterativ angewendet. Sobald ein oder mehrere Teams durch ein Kriterium getrennt werden, werden sie entsprechend platziert. Die verbleibenden punktgleichen Teams werden danach erneut ab Kriterium 1 bewertet; dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Gleichstände aufgelöst sind.

08 — KAMPFLOS GEWERTETES ERGEBNIS (FORFAITS)

8.1 FORFAIT-ERGEBNIS

Verliert ein Team ein Spiel kampflos, aus welchem Grund auch immer (z. B. zu wenige Spieler, Spielverweigerung oder Disqualifikation), wird das Ergebnis als 5:0-Sieg für den Gegner gewertet, und das kampflos unterlegene Team erhält 0 Punkte.

8.2 AUSWIRKUNG AUF TIEBREAKER

Gemäß Abschnitt 7.4 wird ein Team, das ein Spiel kampflos verliert, unter den punktgleichen Teams automatisch zuletzt gereiht.

8.3 ENTSCHEIDUNGSBEFUGNIS

Die Entscheidung, dass ein Spiel kampflos verloren wurde, trifft der/die Turnierdirektor/in auf Grundlage der Berichte der Schiedsrichter auf dem Eis, der Hallenleitung und/oder weiteren Turnierpersonals.

09 — HAFTUNG, VERSICHERUNG & VERHALTEN

9.1 HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Der Veranstalter der World Hockey Championships (WHC) haftet nicht für Verletzungen, Schäden oder Verluste von Teilnehmern, Zuschauern, Offiziellen oder anderen Personen auf oder abseits des Eises während des Turniers. Mit der Teilnahme am bzw. dem Besuch des Turniers erkennen Personen die mit dem Eishockeysport und verbundenen Aktivitäten einhergehenden Risiken an und erklären sich bereit, auf eigenes Risiko teilzunehmen bzw. anwesend zu sein.

9.2 VERSICHERUNGSPFLICHT

Alle Teilnehmer (Spieler und Teambetreuer) müssen über eine gültige Kranken- und Unfallversicherung verfügen, die durch Eishockeyaktivitäten verursachte Verletzungen abdeckt. Die Teams sind dafür verantwortlich, den Versicherungsschutz ihrer Spieler sicherzustellen.

9.3 MEDIZINISCHE VERSORGUNG

In der Halle kann eine einfache Erste-Hilfe-Versorgung verfügbar sein; der Veranstalter garantiert jedoch kein medizinisches Personal vor Ort und übernimmt keine Verantwortung für medizinische Behandlung, Transport oder Nachsorge.

9.4 VERHALTENSKODEX

Von allen Spielern, Trainern, Teambetreuern, Eltern und Zuschauern wird jederzeit ein respektvolles und sportliches Verhalten erwartet.

- Verbale oder körperliche Beleidigungen gegenüber Offiziellen, Gegnern, Personal oder Zuschauern sind strikt untersagt.
- Der/die Turnierdirektor/in kann Personen der Halle verweisen und/oder weitere Disziplinarmaßnahmen gegen Teams verhängen, wenn deren Mitglieder oder Anhänger sich wiederholt oder schwerwiegend fehlverhalten.

10 — SCHLUSSBESTIMMUNGEN

10.1 REGELAUSLEGUNG

In allen nicht ausdrücklich in diesem Dokument geregelten Fällen gilt das IIHF-Regelwerk. Ist eine Auslegung erforderlich, ist die Entscheidung des/der Turnierdirektor/in endgültig.

10.2 AKTUALISIERUNGEN & KOMMUNIKATION

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, dieses Reglement vor oder während des Turniers zu ändern oder zu präzisieren, sofern dies aus Gründen der Sicherheit, Fairness oder des Turnierablaufs erforderlich ist. Änderungen werden den Teamverantwortlichen so bald wie vernünftigerweise möglich mitgeteilt.

10.3 ANERKENNUNG DES REGLEMENTS

Mit der Anmeldung zu den World Hockey Championships 2027 (WHC 2027) und der Teilnahme an den Turnieraktivitäten bestätigen Teams und Teilnehmer, dieses offizielle Turnierreglement gelesen, verstanden und dessen Einhaltung zugestimmt zu haben.