

**Internationales Jugend-Eishockeyturnier
United World Games 2024
Klagenfurt am Wörthersee
20.06. – 23.06.2024**
www.unitedworldgames.com
Hotline: 0043/699 19010545



In Kooperation mit:



Sportstätte

Eissportzentrum Ferlach
Waagstraße 16
9170 Ferlach

Ausschreibung Spielregeln Eishockey „3on3“

Wichtigste Regel - FAIR PLAY

Die Teilnehmer:innen haben sich im Geiste des Fair Play respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichter:innen, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, Gegner:innen, Mitspieler:innen und Zuschauer:innen zu verhalten.

1. Klasseneinteilung und Spielzeit

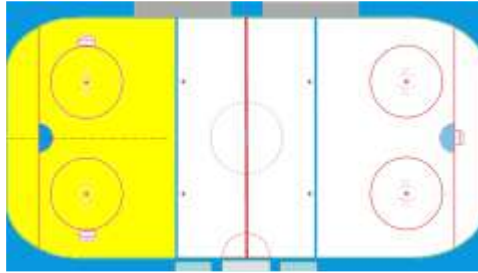
Männlich:

Altersklassen	Stichtag	Spieldauer	Mindestanzahl Spieler
U 16	Geb. am 01.01.2008 und jünger	2 x 16 Minuten	4 Spieler*innen (3+1)
U 14	Geb. am 01.01.2010 und jünger	2 x 14 Minuten	4 Spieler*innen (3+1)
U 12	Geb. am 01.01.2012 und jünger	2 x 12 Minuten	4 Spieler*innen (3+1)
U 10	Geb. am 01.01.2014 und jünger	1 x 15 Minuten	4 Spieler*innen (3+1)

Ausnahmegenehmigungen:

Aufgrund unterschiedlicher Stichtage einzelner nationaler Eishockeyverbände ist es per Regularium erlaubt, pro Team **1 Spieler:innen** im Kader zu haben, der/die den Stichtag für die jeweilige Altersklasse um bis zu **6 Monate überschreitet**. DieseR Spieler:in muss dem Organisationskomitee bekanntgegeben werden und auf der Spielerliste mit einem Vermerk auf die Ausnahmegenehmigung aufscheinen.

2. Turniermodus



Beim UWG 3on3 Turnier wird mit jeweils **3 Feldspieler:innen und 1 Torhüter:in** in einem Drittel auf 2 Tore (siehe Grafik) gespielt.

Die Spieler:innen tragen **volle Ausrüstung**. **Körperspiel und Schlagschuss** sind **nicht erlaubt**. Mund- und Halsschutz ist für alle Feldspieler verpflichtend zu tragen.

In der Vorrunde/Gruppenphase spielt jeder gegen jeden. Danach erfolgt die KO-Phase/Playoff.

Während einem Spiel können **max. 9 Spieler:innen** plus **max. 2 Torhüter:innen** eingesetzt werden. Wenn ein Verein unter demselben Namen in derselben Alterskategorie mehrere Teams stellt und nicht in allen Teams 2 Torhüter:innen hat, kann **einE Torhüter:in als Springer:in** genannt werden um im Falle einer Verletzung dem anderen Team auszuhelfen.

Ansonsten dürfen Spieler:innen nicht in 2 Teams in derselben Altersklasse spielen (siehe Punkt 5).

3. Sonderregelungen/Strafen/Ausschlüsse

- Jedes **Foul**/jeder **Regelverstoß** wird mit einem **Penaltyschuss** geahndet.
- Ein **Schlagschuss** ist ebenfalls ein **Foul**.
- In der **U10** muss ein minütiger Wechsel bei Ertönen des Horns durchgeführt werden.
- **Körperspiel/Checks** sind **untersagt**, da Technik und Spielwitz gefördert werden sollen. Verstöße werden ebenfalls mit einem Penaltyschuss geahndet.
- **Bei größeren Verstößen (disqualifizierendes Foul)** ist der/die Spieler:in fürs nächste Spiel automatisch gesperrt und die Turnierleitung wird nach Härte des Vergehens eine weitere Sperre aussprechen.
- **Penaltyschüsse** werden vom **Bullypunkt** vor dem eigenen Tor aus gestartet.
- Nach jeder **Spielminute** findet ein **verpflichtender Wechsel** statt. Dies wird durch eine Sirene signalisiert.
- **Stoppt der/die Torhüter:in die Scheibe** und wäre im Normalfall ein Bully erforderlich, so müssen **alle angreifenden Spieler:innen in ihre Spielhälfte** zurück und die Scheibe geht an die zuvor verteidigende Mannschaft. Der/Die Torhüter:in hat die Pflicht die Scheibe unverzüglich freizugeben, sobald sich die Angreifer:innen zurückgezogen haben.
- Wird ein **Tor erzielt**, geht die **Scheibe an die Mannschaft**, welche das **Tor erhalten** hat. Die **Mannschaft**, welche das **Tor erzielt hat** zieht sich in die **eigene Hälfte zurück**.

- Wird die Scheibe von einer Mannschaft **über die Spielfeldbegrenzung** hinaus gespielt, wird sie der gegnerischen Mannschaft zugesprochen, wobei beide **Mannschaften in ihre Hälften zurückkehren** und von dort aus das Spiel wiederaufnehmen.
- Wird das **Spiel** durch eine Mannschaft (auch deren Goalie) **absichtlich verzögert**, wird der gegnerischen Mannschaft ein **Penaltyschuss** zugesprochen.
- **Ersatzspieler:innen** müssen sich außerhalb des Spielfeldes in der jeweiligen **Verteidigungshälfte aufhalten** und dürfen erst wechseln, sobald einE Mitspieler:in das Spielfeld in der Verteidigungshälfte verlässt. Ein Wechselfehler wird mit Penaltyschuss geahndet.
- Der/Die **Torhüter:in darf** während eines Spieles **gegen eineN 4. Feldspieler:in getauscht** werden. Sobald der/die Torhüter:in die Spielfläche verlassen hat darf der/die zusätzliche Spieler:in das Spielfeld betreten.

4. Punkte- und Aufstiegsregelung

Punkte werden wie folgt verteilt:

Sieg	3 Punkte
Unentschieden	1 Punkt
Niederlage	0 Punkte

Nach Ende der Gruppenspiele wird eine Tabelle erstellt. Die Reihung richtet sich nach den IIHF Richtlinien:

- a) Anzahl der Punkte in der Tabelle/Gruppe
- b) Direkte Duelle
- c) Bessere Tordifferenz
- d) Höhere Anzahl geschossener Tore
- e) Sind mehrere Teams punktgleich, werden nur Spiele der punktgleichen Teams berücksichtigt:
 - Größere Anzahl an Punkten innerhalb der direkten Duelle
 - Bessere Tordifferenz innerhalb der Duelle
 - Höhere Anzahl geschossener Tore innerhalb der Duelle
 - Losentscheid

Im Falle, dass die besten Zweit-, Dritt-, Viert- oder Fünftplatzierten (etc.) ermittelt werden müssen, ergibt sich das Ranking der jeweilig Platzierten durch folgende Kriterien:

- Anzahl der Punkte/Anzahl der Spiele
- Tordifferenz
- Höhere Zahl der erzielten Tore
- Losentscheid (computerisierter Zufallsgenerator)

In der KO-Phase/Playoff erfolgt bei Remis ein Penaltyschießen mit jeweils 3 unterschiedlichen Schützen. Wenn danach noch kein Sieger feststeht, wird das Penaltyschiessen nach KO Kriterien abwechselnd in umgekehrter Reihenfolge bis zur Entscheidung fortgeführt.

5. Spieler:innenliste & Identitätskontrollen

Für **jedes teilnehmende Team muss beim Organisationskomitee eine Spieler:innenliste** eingereicht werden (per Mail an office@unitedworldgames.com). Diese wird von der Turnierleitung kontrolliert, unterzeichnet und vor Ort beim Check-In an die jeweiligen Teamverantwortlichen ausgehändigt. Die TrainerInnen sind angehalten die unterzeichnete Liste, wie auch Pässe bzw. **Ausweise der Spieler:innen zu allen Spielen mitzubringen**.

Es muss jedeR Spieler:in auf Verlangen der Turnierleitung **jederzeit seine/ihre Identität** mit einem gültigen, amtlichen Lichtbildausweis **nachweisen** können.

Bei Verdacht auf eine Stichtagsverletzung bzw. Einsatz eines/einer nicht spielberechtigten Athleten/Athletin sind in Koordination mit Schiedsrichter:in/Hallenaufsicht Spielerliste und Lichtbildausweis zu kontrollieren. Liegt eine **Verletzung** vor wird das entsprechende Spiel **automatisch als eine Disqualifikation für die betroffene Mannschaft gewertet**.

EinE Spieler:in darf grundsätzlich in 2 verschiedenen Teams spielen, sofern diese nicht im selben Bewerb antreten, er/sie muss jedoch auch auf beiden Spieler:innenlisten aufscheinen (einE Athlet:in des U14 Bewerbes darf z.B. ohne Weiteres auch im Kader einer U16 Mannschaft aufscheinen und sofern es der Turnierplan zulässt für beide Teams Spiele bestreiten).

Sollte einE Teilnehmer:in mit mehreren Teams in ein und demselben Bewerb antreten, so dürfen Spieler:innen nicht zwischen den Teams verschoben werden, Athlet:innen dürfen nur auf der Spieler:innenliste EINER Mannschaft pro Bewerb aufscheinen. Für den/die Torhüter:in gilt eine Ausnahmeregelung (siehe Punkt 2).

6. Walk over (w.o.)

Bei nicht Erscheinen oder Verspätung einer Mannschaft ohne gültigen Grund wird eine Disqualifikation für das nicht erschienene/verspätete Team ausgesprochen. Auf zuspätkommende Mannschaften wird 5 Minuten gewartet. Alle weiteren Maßnahmen und Entscheidungen obliegen der Hallenaufsicht bzw. dem Venue Supervisor (in Rücksprache mit dem/der Schiedsrichter/in).

7. Trikots

Jede Mannschaft muss **2 Garnituren Trikots** (Heim/Auswärts) bereitstellen. Die Spieler:innen müssen alle Trikotnummern am Rücken haben. Die Nummern der Spieler:innen müssen bei beiden Garnituren ident sein. Der/Die Torhüter:in hat dasselbe Trikot wie seine/ihre Mitspieler:innen zu tragen. Bei gleichen Trikotfarben ist die erstgenannte Mannschaft für den Wechsel der Trikots verantwortlich.

8. Versicherung & Haftungsausschluss

Die Teilnehmer:innen sind nicht durch den Veranstalter versichert. Es obliegt daher den Teamverantwortlichen bzw. den teilnehmenden Teams selbst, sicherzustellen dass alle Teilnehmer:innen während des gesamten Aufenthaltes bei den United World Games versichert sind. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Krankheiten, gestohlene bzw. verlorene Wertgegenstände und etwaige Verletzungen. Die Turnierverantwortlichen können lediglich einen Krankentransport veranlassen. Sollte der/die Verletzte nicht versichert sein bzw. sein/ihr Heimatland kein Abkommen für ärztliche Versorgung mit Österreich haben, muss der/die Teilnehmer:in die Kosten der Behandlung selbst tragen.

JedeR Teilnehmer:in erklärt, dass er/sie ausreichend trainiert hat und gegen seine/ihre Teilnahme von ärztlicher Seite keine Bedenken bestehen.

Für alle Spieler:innen gilt: Keine Wertgegenstände oder Sportausrüstung unbeaufsichtigt lassen!

9. Anmerkung zu Disziplinarstrafen

Spieler:innen die ein böses Foul (übertriebene Härte oder unsportliches Verhalten) begehen können vom/von der Schiedsrichter:in vom Spiel verwiesen werden. Das Spiel wird jedoch 3 gegen 3 fortgesetzt.

Nach dem Spiel behält sich die Turnierleitung, in Absprache mit dem/der Schiedsrichter:in, das Recht vor den/die Spieler:in für mehrere Spiele zu sperren bzw. vom Turnier auszuschließen.

Des Weiteren können in bestimmten Fällen ganze Teams vom Turnier ausgeschlossen werden, wenn diese respektloses Verhalten gegenüber Schiedsrichter:innen, Turnierleiter:innen oder Gegner:innen bzw. schlechtes Benehmen an den Tag legen.

10. Finale Anmerkung

Die Organisatoren der United World Games sehen es als Verpflichtung, für jedeN Spieler:in, Teamleiter:in oder Coach an, die oben genannten Punkte gelesen zu haben und zu kennen.

WICHTIG: In akuten Notfällen sowie zu Nachtzeiten ist die Notfallnummer 144 anzurufen. Zu beachten ist bitte auch, dass bei etwaigen Abtransporten mit dem Rettungswagen stets ein Betreuer des betroffenen Teams mitfahren muss.