

Spielmodus – Turnierregeln

1. Allgemeines

Die hier aufgeführten Regeln entsprechen im Wesentlichen denen der vergangenen Jahre. Neuerungen, die aufgenommen wurden, entsprechen der Mannschaftsführersitzung des 13. DPEC, sind durch Mehrheitsbeschlüsse entstanden und insofern bindend.

2. Modus / Gruppeneinteilung

Wie jedes Jahr, wird wieder in einer Meisterrunde (A-Gruppen) um den Turniersieg und in einer Qualifikationsrunde (B-Gruppen) um den Aufstieg gespielt. Jede Runde wird in je zwei Gruppen mit je sechs Teams aufgeteilt, in denen jeder gegen jeden spielt. Die Gruppeneinteilung ergibt sich aus den Platzierungen des vorangegangenen. DPC.

Gruppe A 1

1	4	5	8	9	12
---	---	---	---	---	----

Gruppe A 2

2	3	6	7	10	11
---	---	---	---	----	----

Die Aufteilung der B-Gruppen erfolgt analog.

3. Meisterrunde

In der Meisterrunde spielen die jeweils Gruppenersten über Kreuz gegen die Gruppensechsten der anderen Gruppe (1. A1 – 6. A2 und 1. A2 – 6. A1). Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Platz 3. Die Sieger spielen im Endspiel um den Turniersieg. Die weiteren Platzierungen werden im direkten Vergleich mit dem jeweils gleichplatzierten Team der anderen Gruppe ermittelt (Ausnahme 6. A1 und 6. A 2).

4. Qualifikationsrunde

Alle Endplatzierungen werden im direkten Vergleich mit dem jeweils gleichplatzierten Team der anderen Gruppe ermittelt.

5. Aufstieg bzw. Abstieg

Seit 2008 wird es nun wie folgt geregelt:

- Beide Sieger der Gruppen B sind Direktaufsteiger
- Beide Letzten der Gruppen A sind Direktabsteiger
- Platzierungsspiel zwischen beiden Direktaufsteigern um Platz 1 in Gruppe B (Platz 13 und 14)
- Platzierungsspiel zwischen beiden Direktabsteigern um Platz 11 und 12 in Gruppe A
- Bei Ausfall einer A-Gruppenmannschaft Nachrücker Absteiger Platz 11, ff.

6. Spielzeit

Die Spielzeit für alle Spiele, mit Ausnahme des Endspiels, beträgt 25 Minuten. Die Zeit wird bei Unterbrechungen nicht gestoppt. „ In beiden Halbfinalspielen werden die jeweils letzten 5 Minuten gestoppt!“ Den Schiedsrichtern bleibt es vorbehalten, die Spieluhr bei längeren Unterbrechungen (schwere Verletzungen, technische Mängel, pp) anhalten zu lassen. Die Spielzeit des Endspiels beträgt 2 x 20 Minuten, gestoppt.

7. Spielregeln

Es wird nach den gültigen Regeln des „Deutschen Eishockey Bundes“ (DEB) gespielt. In allen Spielen mit ungestoppter Zeit (alle Spiele außer Finale), ist die „Icing-Regel“ (unerlaubter Weitschuss) aufgehoben. Die Schiedsrichter werden aufgrund der durchlaufenden Zeit das Spiel nach Unterbrechungen möglichst schnell wieder fortsetzen. Bullies werden auch nur mit einer anwesenden Partei durchgeführt. Eine Auszeit kann nicht genommen werden (Ausnahme Finale).

Die Schiedsrichter sind angewiesen, grobe Fouls und Unsportlichkeiten hart zu bestrafen. Die Strafzeiten für kleine Fouls (2 Minuten) und große Fouls (5 Minuten) laufen analog zur Spielzeit ungestoppt mit (außer Finale). Eine Disziplinarstrafe führt automatisch zu einer Sperre im nächsten Spiel. (10 min.) Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe (bis zu zwei Spiele) und einer Matchstrafe (mind. drei Spiele) entscheidet das Schiedsgericht über die Dauer der Sperre.

„Wird ein Spieler eingesetzt, der wegen einer 10 Minuten-Disziplinarstrafe im vorangegangenen Spiel für das nächste Spiel gesperrt ist, erfolgt die

Spielwertung mit 0:3 Punkten und 0:5 Toren für den Gegner. Der Spieler ist jedoch für das nächste Spiel wieder spielberechtigt. Alle Spielstrafen sind mit Ende des jeweiligen Turniers abgegolten.“

8. Spiele / Spielwertungen

Der Sieger nach regulärer Spielzeit erhält drei Punkte. Sollte es nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden stehen, erhalten beide Mannschaften zunächst einen Punkt. Danach erfolgt ein Penaltyschießen und der Sieger des Penaltyschießens erhält einen weiteren Punkt. Das Penaltyschießen wird zunächst von drei Spielern pro Mannschaft, dann (falls nötig) bis zur Entscheidung abwechselnd von je einem weiteren Spieler durchgeführt. Ein Spieler darf beim Penaltyschießen nur dann ein zweites Mal schießen, wenn in seinem Team bereits alle Spieler geschossen haben oder im gegnerischen Team bereits alle Spieler geschossen haben.

Gruppensieger ist das Team mit den meisten Punkten. Bei Punktgleichheit zweier oder mehrerer Teams entscheidet in der Reihenfolge

- a. der direkte Vergleich der Teams in den Spielen untereinander
- b. das bessere Torverhältnis gegeneinander
- c. das bessere Torverhältnis insgesamt
- d. die mehr erzielten Tor
- e. das Los

9. Trikots

Es soll in farblich unterschiedlichen Trikots gespielt werden. Gem.

Eishockeyverbandsbestimmungen ist die „Heimmannschaft“ (s. Turnierplan) zum Trikotwechsel verpflichtet, falls dies nötig ist.

10. Teilnahme- / Spielberechtigungen

„Teilnahmeberechtigt sind alle Polizeikräfte (nach jeweiligem Landesrecht im Vollzugsdienst tätige Dienstkräfte einer Bundes- oder Landespolizei, unterstellt einem deutschen

Innenministerium) mit Dienstaussweis. Spielberechtigt sind auch pensionierte Polizeibeamte und Polizeibeamte in Ausbildung. Die sogenannte

„Altfallregelung“ wird ab sofort nicht mehr angewandt. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, seinen Originaldienstaussweis zur Vorlage bereit zu halten. Sollten von der Turnierleitung Zuwiderhandlungen festgestellt werden, führt dies zum Ausschluss des gesamten Teams.“

11. Schiedsgericht

Das Schiedsgericht setzt sich aus folgenden Personen zusammen:

- a. 1 Vertreter des aktuellen Veranstalters
- b. 1 Vertreter der eingeteilten Verbandsschiedsrichter
- c. 1 Vertreter des letztjährigen Veranstalters

Sollten Vertreter des Schiedsgerichtes von dem Protest betroffen sein, so ist er durch den vorletzten Ausrichter (usw.) zu ersetzen.

Das Schiedsgericht entscheidet unabhängig über Proteste. Die Proteste sind unmittelbar an die Turnierleitung zu richten, die diese an das Schiedsgericht weiterleitet. Die Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind bindend. Weitere Proteste sind unzulässig. Der Beschwerdeführer kann nicht zum Schiedsgericht gehören, hat jedoch die Möglichkeit, seine Beschwerde dem Schiedsgericht vorzutragen. Gegen Entscheidungen der Schiedsrichter können keine Proteste eingelegt werden. Das Schiedsgericht trifft sich bei Handlungsbedarf im Büro der Turnierleitung. Schiedsrichterentscheidungen während des Spiels sind Tatsachenentscheidungen und sind zu akzeptieren, auch wenn sie sich im nach hinein als falsch herausstellen. Diese Entscheidungen unterliegen nicht dem Protestrecht und somit auch nicht dem Schiedsgericht.

12. Strafbank

Die Strafbänke werden von aktuell nicht spielenden Teams betreut. Ein entsprechender Plan wird erstellt und veröffentlicht.

13. Qualifikation zum Deutschen Polizei-Cup im Eishockey

Aus Kapazitätsgründen ist die Anzahl der teilnehmenden Teams auf max. 24 begrenzt. Am Cup sind, sofern sich keine Neubewerber melden, alle Teams des letztjährigen Turniers teilnahmeberechtigt.

14. Bei Neubewerbungen gelten folgende Regeln

- a. Ein Neubewerber hat sich zum allgemeinen Meldeschluss, wie für die bereits qualifizierten Mannschaften gültig, beim aktuellen Ausrichter anzumelden.
- b. Bei einem Neubewerber findet ein Entscheidungsspiel zwischen dem Turnierletzten und dem Neubewerber statt. Der Sieger nimmt am Deutschen Polizei-Cup teil. Das Entscheidungsspiel hat spätestens 8 Wochen vor dem nächsten Deutschen Polizei-Cup stattzufinden und steht unter Aufsicht des aktuellen Turnierausrichters. Die beiden Mannschaften einigen sich über Austragungsort und -zeit. Ist keine Einigung möglich, findet das Spiel auf der Eisfläche des Turnierletzten statt. Die Kosten für die Eiszeit, Schiedsrichter und den Beobachter des Ausrichters werden zwischen den Mannschaften halbiert.

- c. Das Spiel ist durch einen Verbandsschiedsrichter zu leiten. Sollten sich beide Mannschaften darüber einig sein, kann das Spiel auch durch einen anderen Schiedsrichter geleitet werden.
- d. Die Spieldauer beträgt 2 mal 30 Minuten. Die Spielzeit wird bei Unterbrechungen nicht gestoppt. Die letzten 5 Minuten in der 2. Hälfte wird die Zeit gestoppt.
- e. Der aktuelle Turnierausrichter gewährleistet, dass kein am Entscheidungsspiel teilnehmender Spieler der Siegermannschaft beim darauffolgenden Polizei-Cup für eine andere Mannschaft zum Einsatz kommt.
- f. Bei mehreren Neubewerbern müssen diese selbständig ein Qualifikationsturnier austragen und der Sieger hieraus bestreitet das Entscheidungsspiel mit dem Turnierletzten des vorangegangenen Polizei-Cup.
- g. der Veranstalter des kommenden Polizei-Cup ist für das Turnier gesetzt. Sollte der kommende Veranstalter den 24. Platz (Turnierletzter) belegen, ist er trotzdem (für das von ihm auszurichtende Turnier) gesetzt. In diesem Falle muss der Vorletzte (23. Platz) im Falle von Neubewerbern das Entscheidungsspiel bestreiten.

15. Wanderpokal

Der Wanderpokal geht in Mannschaftsbesitz über, wenn er von einer Mannschaft

- * insgesamt 5 Mal (in unterbrochener Reihenfolge) gewonnen oder
- * 3 Mal hintereinander gewonnen wurde.

Geht der Wanderpokal in den Besitz einer Mannschaft über, so hat diese einen neuen Wanderpokal zu stellen.

Die vorgenannten Regeln haben gem. Beschluss der Mannschaftsführersitzung des 13. DPC Bestand und verlängern sich jeweils um ein weiteres Jahr, sofern nicht bei der jeweils kommenden Mannschaftsführersitzung Änderungen oder Ergänzungen beschlossen werden.

Die Regeln müssen schriftlich fixiert und rechtzeitig vor Beginn des kommenden Turniers (auch ohne Neuerungen) allen Mannschaften bekanntgegeben werden.