Offizielle Spielregeln

Inline-Skaterhockey

2018

… = Abweichungen vom internationalen Regelwerk

… = geändert 01.04.2018

Fassung vom 1. April 2018

Anmerkung:
Die „Offiziellen Spielregeln Inline-Skaterhockey 2018“ gelten in ihrer o.a. Fassung ab 1. Januar 2018 für alle in Österreich stattfindenden nationalen Meisterschafts-, Pokal-, Turnier- und Freundschaftsspiele, sofern zu einzelnen Punkten ausdrücklich keine anderweitige Regelung von der Spartenkommission Inline-Skaterhockey des ÖRSV und der Inline-Skaterhockey Austria (ISHA) beschlossen wurde.

Die vorliegenden „Offiziellen Spielregeln Inline-Skaterhockey 2018“ gelten selbstverständlich für weibliche wie für männliche Personen. Aus Gründen der Lesbarkeit und wegen grammatikalischer Unverträglichkeit bei gleichzeitiger Anwendung weiblicher und männlicher Sprachformen wird grundsätzlich nur die männliche Form benutzt.

Gültigkeit:
Für den Spielbetrieb in Österreich gelten die Spielregeln für Inline-Skaterhockey in der vorliegenden Fassung.

Für den Spielbetrieb in Österreich gelten weiter, bei Abweichungen von diesen Spielregeln, immer die Bestimmungen der Durchführungsbestimmungen.

Für alle internationalen Spiele gelten die Spielregeln für Inline-Skaterhockey in der vorliegenden Fassung ohne die besonders markierten Ergänzungen und Änderungen. Im Zweifelsfall gilt immer die englische Originalfassung des „Official Rule Book 2018“.

Teilnahme am Spielbetrieb

Inline-Skaterhockey ist ein Sport mit zugelassenem Körpereinsatz und jeder Spieler, der an einem Spiel teilnimmt, macht dies auf eigene Gefahr. Alle Vereine und Mannschaften müssen ihre Spieler vor Spielbeginn ausdrücklich darauf hinweisen.

ÖRSV und ISHA

Offizielle Spielregeln Inline-Skaterhockey 2018

Übersetzung aus dem Englischen

INHALTSVERZEICHNIS

1 SPIELFELD 8

1.1 Oberfläche 8
1.2 Spielfeldmaße 8
1.3 Bande 9
1.4 Spielfeldmarkierungen 9
1.5 Spielerbänke 11
1.6 Strafbänke 11
1.7 Zeitnehmerbereich 11
1.8 Beleuchtung 11
1.9 Umkleideräume 12
1.10 Rauchverbot auf der Spielstätte 12
1.11 Musik auf der Spielstätte 12
1.12 Ausnahmeregelungen 12

2 SPIELAUSRÜSTUNG 13

2.1 Tore 13
2.2 Ball 14
2.3 Spielfeldausrüstung 14

3 SPIELOFFIZIELLE 16

3.1 Benennung der Spieloffiziellen 16
3.2 Technischer Direktor 16
3.3 Schiedsrichter 17
3.4 Kitcheck-Schiedsrichter 19
3.5 Zeitnehmer 19
3.6 Strafbankordner 20
3.7 Torrichter 20
3.8 Zuständige Stellen 20
3.9 Beleidigung von Offiziellen 21

4 MANNSCHAFTEN 22

4.1 Altersgrenzen 22
4.2 Mannschaftszusammensetzung 23
4.3 Mannschaftskapitän 24

5 SPIELERBEKLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG 25

5.1 Ausrüstung 25
5.2 Inline-Skates / Rollschuhe für Feldspieler 25

5.3 Feldspielerschläger 25
5.4 Schutzausrüstung für Feldspieler 26
5.5 Feldspielerhelm 26
5.6 Vollgesichtsschutz und Halbvisier für Feldspieler 27
5.7 Feldspielerhandschuhe 27
5.8 Schulter- und Brustschutz 27
5.9 Mundschutz 27
5.10 Torhüterausrüstung 28
5.11 Inline-Skates / Rollschuhe für Torhüter 28
5.12 Torhüterschläger 28
5.13 Schutzausrüstung für Torhüter 28
5.14 Torhüterhelm und Vollgesichtsschutz 29
5.15 Torhüterschienen 29
5.16 Torhüterstockhand 29
5.17 Torhüterfanghand 29
5.18 Gefährliche Gegenstände 30
5.19 Bekleidung 30

6 SPIELBEGINN 31

6.1 Bully 31
6.2 Aufwärmen 31

7 STRAFEN 32

7.1 Freistoß 33
7.2 Kleine Zeitstrafe (2 Minuten) 33
7.3 Bankstrafe (2 Minuten) 34
7.4 Große Zeitstrafe (5 Minuten) 34
7.5 Disziplinarstrafe (10 Minuten; MISC; Gelbe Karte) 34
7.6 Spieldauerdisziplinarstrafe (GA-MI; Gelb-Rote Karte) 34
7.7 Matchstrafe (MATCH; Rote Karte) 35
7.8 Torhüterstrafen 36
7.9 Offene Zeitstrafen 36
7.10 Verlassen der Strafbank 37
7.11 Penalty-Schuss 37
7.12 Aufgeschobene Zeitstrafen 39
7.13 Reihenfolge der Zeitstrafen 40
7.14 Verhängen von Strafen 40

8 SPIELREGELN 42

8.1 Ball außer Sicht und unerlaubter Ball 42

8.2 Ballberührung durch den Schiedsrichter 42
8.3 Nicht spielbarer Ball 42
8.4 Zerbrochener Schläger 42
8.5 Verlorener Schläger 43
8.6 Werfen von Schlägern 43
8.7 Vorzeitiger Spielabbruch 43
8.8 Spielen im Liegen 43
8.9 Fairer Körperkontakt 44
8.10 Foulspiel 44
8.11 Rechte des Torhüters 54
8.12 Torraum 55
8.13 Erzielen eines Tors 56
8.14 Hand~~- und Fuß~~spiel 57
8.15 Verlassen der Spielerbank / Betreten des Spielfelds 57
8.16 Fehlverhalten 58
8.17 Mannschaftsoffizielle 59
8.18 Spielbeginn 59
8.19 Spielfortsetzung 60
8.20 Auswechseln von Spielern 60
8.21 Sieger eines Spiels 60
8.22 Unentschiedenes Spiel 61
8.23 Penaltyschießen 61
8.24 Zeit 62
8.25 Auszeit 63
8.26 Schiedsrichterpfiff 63
8.27 Verletzung 64
8.28 Blut 64
8.29 Doping und Alkohol 65

9 SCHIEDSRICHTERZEICHEN 66

9.1 Schiedsrichterzeichen 66

10 ÜBERSICHT FOULSPIEL 71

10.1 Fouls und ihre Bestrafung 71

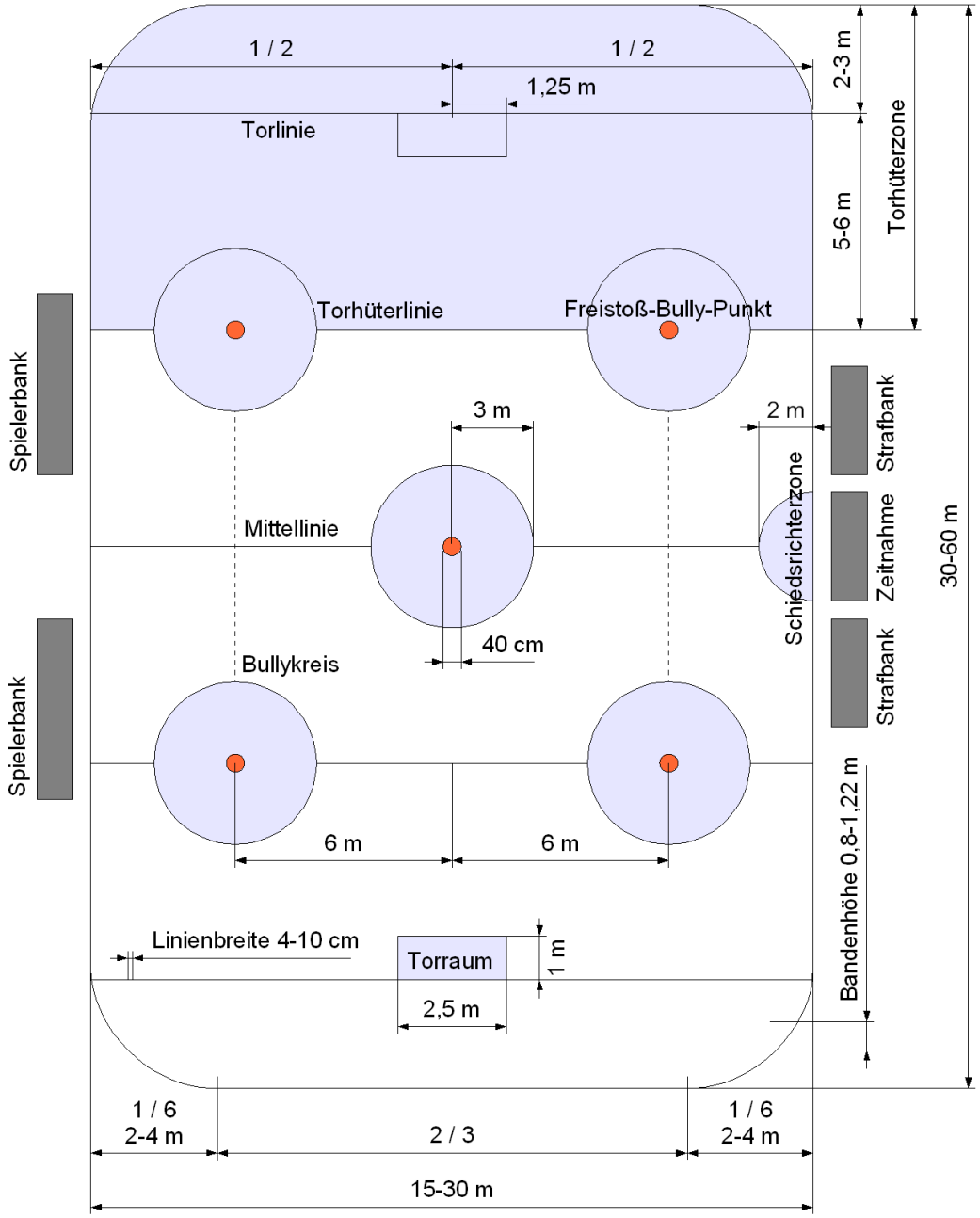
11 ÜBERSICHT STRAFZEITEN-CODES 74

11.1 Foulspiel 74
11.2 Spielverzögerung 74
11.3 Vergehen von Torhütern 75
11.4 Fehlverhalten 75

11.5 Vergehen auf der Strafbank 75
11.6 Vergehen im Zusammenhang mit Ausrüstung 76

12 NOTIZEN 77

1 SPIELFELD



1.1 OBERFLÄCHE

1.1.1 Die Oberfläche des Spielfeldes besteht aus Holz, Fliesen, Parkett, Asphalt oder anderen von der IISHF genehmigten Materialien, die flach und glatt sein müssen, so dass Rollschuh- und Inline-Skate-Rollen darauf ohne Beeinträchtigung laufen können.

1.2 SPIELFELDMAßE

1.2.1 Das Spielfeld muss zwischen **15 m** und **30 m** breit und zwischen **30 m** und **60 m** lang sein.

1.2.2 Die Spielfeldgröße für internationale Meisterschaften und Titelwettkämpfe soll mindestens **20 m** mal **40 m** betragen. Das Spielfeld muss für diese Veranstaltungen mit einer Bande und abgerundeten Ecken versehen sein. Wenn in einer Sporthalle gespielt wird, in der das Spielfeld durch die Hallenwände begrenzt wird, müssen abgerundete Ecken vorhanden sein.

1.2.3 Die Ecken des Spielfelds sollen mit einem kreisförmigen Bogen von **2 m** bis **4 m** Radius (abhängig von der Spielfeldgröße) abgerundet sein. Zwei Drittel der Breite müssen jedoch geradlinig verlaufen.

1.3 BANDE

1.3.1 Das Spielfeld muss von einer Bande umgeben sein.

1.3.2 Die Bande muss mindestens **0,80 m** und höchstens **1,22 m** hoch sein. Die Messung erfolgt von der Spielfeldoberfläche bis zur Oberkante der Bande. Hallenwände oder eine Kombination aus Hallenwänden und einer Bande sind erlaubt.

1.3.3 Die Bande muss glatt und frei von jeglichen Gegenständen sein, die zu Verletzungen der Spieler führen können. Die Bande muss so befestigt werden, dass sie einem Aufprall der Spieler standhält. Alle Türen zum Spielfeld müssen vom Spielfeld weg schwingen und fest verschließbar sein. Sämtliche Haltevorrichtungen, die die Bande in ihrer Position halten, müssen an der dem Spielfeld abgewandten Seite angebracht sein.

1.3.4 Es kann Werbung auf der Bande angebracht werden.

1.3.5 Bei internationalen Meisterschaften und internationalen Titelwettkämpfen muss eine Genehmigung der IISHF vorliegen. Bei allen anderen Spielen muss eine Genehmigung des zuständigen nationalen Verbands vorliegen.

1.4 SPIELFELDMARKIERUNGEN

1.4.1 Alle Messungen werden von bzw. bis zur Mitte einer jeden Linie vorgenommen. Bei Messungen von oder zu einer Bande oder einer Hallenwand erfolgt die Messung von bzw. bis zur Unterkante der Bande bzw. der Wand.

1.4.2 Alle Linien und Markierungen des Spielfelds müssen zwischen **4 cm** und **10 cm** breit sein und müssen alle dieselbe Breite aufweisen. Alle Spielfeldmarkierungen müssen dieselbe Farbe haben und sich klar von der Spielfeldoberfläche unterscheiden.

1.4.3 Bei internationalen Meisterschaften und internationalen Titelwettkämpfen muss an jedem Tor eine **Torlinie** quer über das gesamte Spielfeld gezogen werden. Die **Torlinie** muss mindestens **2 m** und höchstens **3 m** (abhängig von der Spielfeldgröße) vom jeweiligen Spielfeldende entfernt angebracht werden.

1.4.4 Für alle anderen Spiele kann die **Torlinie** entsprechend Regel 1.4.3 markiert werden. Alternativ kann die **Torlinie** in der Breite auch auf den Torraum beschränkt sein.

1.4.5 Bei internationalen Meisterschaften und internationalen Titelwettkämpfen muss an jedem Tor eine **Torhüterlinie** quer über das gesamte Spielfeld gezogen werden. Die **Torhüterlinie** muss mindestens **5 m** und höchstens **6 m** von der **Torlinie** entfernt angebracht werden (ein Abstand von **6 m** zwischen **Torlinie** und **Torhüterlinie** sollte nur auf großen Spielfeldern angewandt werden).

1.4.6 Für alle anderen Spiele kann die **Torhüterlinie** entsprechend Regel 1.4.5 markiert werden. Alternativ kann die **Torhüterlinie** auch nur eine gedachte Linie zwischen den beiden **Freistoß-Bully-Punkten** einer Spielfeldhälfte sein.

1.4.7 Für internationale Meisterschaften und internationale Titelwettkämpfe muss eine **Mittellinie** genau in der Mitte des Spielfelds und quer über das gesamte Spielfeld sowie vertikal die Bande hoch gezogen werden.

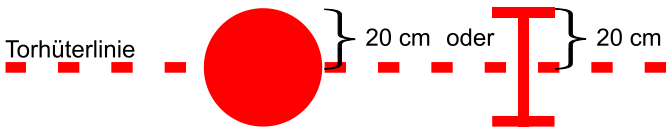
1.4.8 Für alle anderen Spiele kann die **Mittellinie** entsprechend Regel 1.4.7 markiert werden. Alternativ kann die **Mittellinie** auch nur eine durch den **Mittelbullypunkt** gehende gedachte Linie zwischen beiden Spielfeldlängsseiten sein.

1.4.9 Der **Torraum** ist **1 m** auf **2,5 m** groß und wird wie folgt markiert: Von der Mitte der **Torlinie** aus werden **1,25 m** zu jeder Seite zwei Linien von jeweils **1 m** in rechtem Winkel zur **Torlinie** gezogen (zur Spielfeldmitte hin), deren Enden (zur Spielfeldmitte hin) mit einer weiteren Linie verbunden werden.

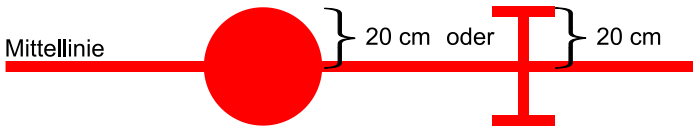
1.4.10 Der Spielfeldabschnitt zwischen dem Ende des Spielfelds bis zur nächstgelegenen **Torhüterlinie** wird **Torhüterzone** genannt.

1.4.11 Die **Torpfostenmarkierungen** werden wie folgt markiert: Von der Mitte der **Torlinie** aus werden **90 cm** – **93 cm** (abhängig von der Torbreite) nach jeder Seite zwei Linien von jeweils **30 cm** im rechten Winkel zur **Torlinie** gezogen (nach jeder Seite **15 cm**).

1.4.12 Die **Freistoß-Bully-Punkte** werden wie folgt markiert: In einer Entfernung von **6 m** von der Mitte der **Torhüterlinie** wird auf beiden Spielfeldseiten auf der **Torhüterlinie** jeweils eine Linie im rechten Winkel gezogen, die nach jeder Seite **20 cm** lang ist. Alternativ kann ein Kreis mit **20 cm** Radius an derselben Stelle gezogen werden. Ist die **Torhüterlinie** nur eine gedachte Linie, wird zusätzlich der Abschnitt entlang der **Torhüterlinie** nach jeder Seite **20 cm** lang markiert.



1.4.13 Der **Mittelbullypunkt** wird wie folgt markiert: In der Mitte der **Mittellinie** wird auf der **Mittellinie** jeweils eine Linie im rechten Winkel gezogen, die nach jeder Seite **20 cm** lang ist. Alternativ kann ein Kreis mit einem Radius von **20 cm** an derselben Stelle gezogen werden. Ist die **Mittellinie** nur eine gedachte Linie, wird zusätzlich der Abschnitt entlang der gedachten **Mittellinie** nach jeder Seite **20 cm** lang markiert.



1.4.14 Jeder **Bully-Punkt** (**Mittelbullypunkt** und **Freistoß-Bully-Punkte**) sollte mit einem Kreis oder mit einem gestrichelten Kreis von Radius **3 m** umgeben sein. Alternativ kann bei nationalen Spielen in **3 m** Entfernung vom **Freistoß-Bully-Punkt** Richtung Tor eine gerade **Freistoß-Abstandslinie** mit einer Länge von **50 cm** – **100 cm** gezogen werden.

1.4.15 Die **Schiedsrichterzone** wird wie folgt markiert: Unmittelbar vor dem Zeitnehmerbereich wird ein an die Bande angrenzender Halbkreis mit einem Radius von **2 m** gezogen. Alternativ kann auf die Markierung der **Schiedsrichterzone** verzichtet werden. In diesem Fall ist die **Schiedsrichterzone** ein gedachter Raum an der angegeben Stelle vor dem Zeitnehmerbereich.

1.4.16 Für ein Team in dessen Hälfte ihr eigenes Tor platziert ist heißt Verteidigungszone, die andere Hälfte heißt Angriffszone.

1.5 SPIELERBÄNKE

1.5.1 An jedem Spielfeld müssen sich zwei Spielerbänke befinden, die jeder Mannschaft Sitzgelegenheiten (Bänke, Sitze oder Stühle) für 18 Spieler und 5 Teamoffizielle bieten. Die Spielerbänke beider Mannschaften müssen identisch beschaffen sein und müssen so nah wie möglich zur Spielfeldmitte hin unmittelbar neben dem Spielfeld platziert sein. Die Spielerbänke beider Mannschaften müssen ausreichend weit voneinander entfernt platziert sein. Die Spielerbänke beider Mannschaften müssen sich auf derselben Seite des Spielfeldes befinden. Alle Türen vom Spielfeld auf die Spielerbänke müssen vom Spielfeld weg schwingen.

1.5.2 Außer den 18 Spielern und 5 Teamoffiziellen, die vor Spielbeginn auf der Mannschaftsaufstellung oder dem Spielberichtsbogen eingetragen sein müssen, darf sich niemand auf den Spielerbänken befinden.

1.5.3 Die Mannschaften benutzen während des gesamten Spieles dieselbe Spielerbank. Die auf dem Spielberichtsbogen zuerst genannte Mannschaft hat das Recht, die Spielerbank auszuwählen.

1.5.4 Die Spielerbänke sind vom Zuschauerbereich in geeigneter Weise abzutrennen.

1.6 STRAFBÄNKE

1.6.1 Die Strafbänke sollen sich auf der den Spielerbänken gegenüber liegenden Spielfeldseite befinden und durch den Zeitnehmerbereich getrennt sein. Jede Strafbank muss Sitzgelegenheiten für die Spieler auf der Strafbank aufweisen.

1.6.2 Die Strafbänke müssen so nah wie möglich zur Spielfeldmitte hin platziert sein. Alle Türen vom Spielfeld auf die Strafbänke müssen vom Spielfeld weg schwingen und dürfen sich nicht in der Schiedsrichterzone befinden.

1.6.3 Die Strafbänke sind vom Zuschauerbereich und den Spielerbänken in geeigneter Weise abzutrennen.

1.6.4 Für internationale Meisterschaften und Titelwettkämpfe müssen die Bestimmungen der Regeln 1.5 und 1.6 eingehalten werden. Alternativ sollen sich bei allen anderen Spielen, und sofern eine Kombination von Bande und Hallenwänden zur Spielfeldbegrenzung genutzt wird, die Spielerbänke jeweils am Ende des Spielfeldes, die Strafbänke und der Zeitnehmerbereich so nah wie möglich zur Spielfeldmitte hin und auf der selben Spielfeldlängsseite wie die Spielerbänke befinden.

1.7 ZEITNEHMERBEREICH

1.7.1 Der Zeitnehmerbereich sollte sich auf der den Spielerbänken gegenüber liegenden Spielfeldseite in der Spielfeldmitte befinden. Die Strafbänke sollten sich jeweils links und rechts vom Zeitnehmerbereich befinden. Der Zeitnehmerbereich ist vom Zuschauerbereich in geeigneter Weise abzutrennen.

1.7.2 Der Zeitnehmerbereich sollte mit einem Tisch und Sitzgelegenheiten ausgestattet sein, so dass beide Zeitnehmer sowie ein Technischer Direktor und die von Pkt. 2.3 relevanten Gegenstände Platz finden.

1.8 BELEUCHTUNG

1.8.1 Das Spielfeld muss so ausreichend beleuchtet sein, dass Spieler, Schiedsrichter und Zuschauer jederzeit dem Spielverlauf folgen können.

1.8.2 Wenn das Licht nach Meinung der Schiedsrichter nicht zur Fortführung des Spiels ausreicht, können sie das Spiel abbrechen oder es unterbrechen, um die Lichtverhältnisse verbessern zu lassen.

1.8.3 Wenn eine Mannschaft durch die Lichtverhältnisse beeinträchtigt wird und die Schiedsrichter das Spiel nicht abbrechen wollen, so können sie veranlassen, dass jede Mannschaft die gleiche Zeit in jeder Spielfeldhälfte spielt.

1.9 UMKLEIDERÄUME

1.9.1 Jede Spielstätte muss über geeignete Umkleideräume mit Toilette und Dusche und ausreichendem Platz für 18 Personen und deren Ausrüstung verfügen.

1.9.2 Jede Spielstätte muss für die Spieloffiziellen eines jeden Spieles über einen geeigneten Umkleideraum mit Toilette und Dusche verfügen.

1.9.3 Keine Person darf vor, während oder unmittelbar nach dem Spiel den Umkleideraum der Spieloffiziellen ohne besondere Genehmigung betreten.

STRAFE: **Matchstrafe (MP; Rote Karte) gegen einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen.**

Platzverweis, d.h. Verweis von der Spielstätte, gegen jede andere Person.

Die Schiedsrichter und/oder der Technische Direktor müssen das Vergehen in einem schriftlichen Bericht festhalten.

1.10 RAUCHVERBOT AUF DER SPIELSTÄTTE

1.10.1 In geschlossenen Spielstätten ist das Rauchen am und auf dem Spielfeld, im Zuschauerbereich, sowie in den Umkleidekabinen und allen weiteren Einrichtungen verboten, in denen sich Spieler aufhalten.

1.10.2 Auf Außenplätzen ist das Rauchen in unmittelbarer Umgebung des Spielfeldes (inklusive der Bereiche an und um den Zeitnehmerbereich, die Strafbänke und die Spielerbänke), sowie in den Umkleidekabinen und allen weiteren Einrichtungen verboten, in denen sich Spieler aufhalten.

1.11 MUSIK AUF DER SPIELSTÄTTE

1.11.1 Während das Spiel läuft und während der Auszeiten darf keine Musik gespielt werden. Musik darf gespielt werden, wenn das Spiel anderweitig unterbrochen wurde.

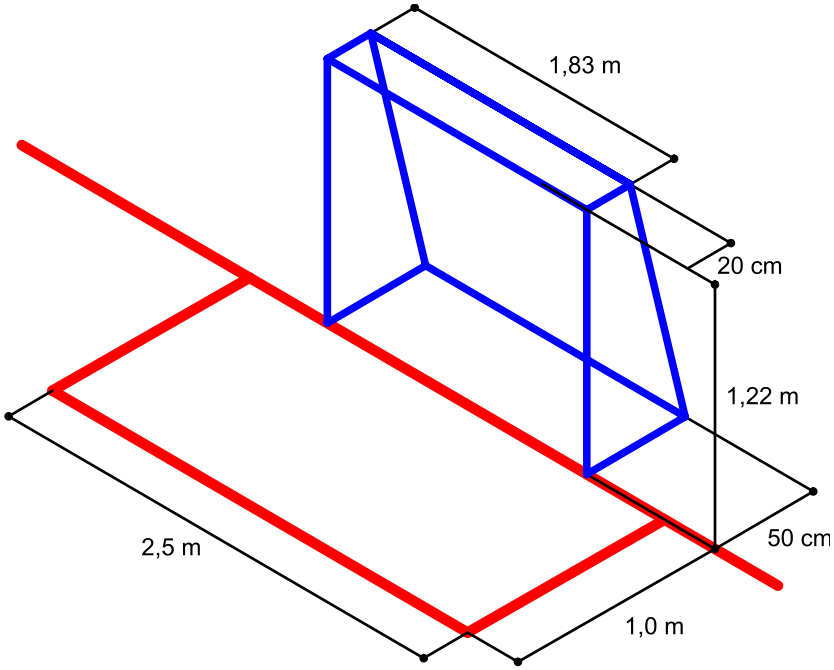
1.11.2 Es dürfen keine Gasdruckfanfaren und Pfeifen auf oder am Spielfeld benutzt werden, sofern diese nicht zur offiziellen Spielstättenausrüstung gehören und den von den Schiedsrichtern und Zeitnehmern verwendeten Tonquellen so ähnlich sind, dass eine Verwechslung nicht ausgeschlossen werden kann.

1.12 AUSNAHMEREGELUNGEN

1.12.1 Ausnahmeregelungen von den Regeln 1.1 bis 1.11 sind möglich, wenn bei internationalen Spielen eine Genehmigung durch die IISHF, bzw. bei allen anderen Spielen eine Genehmigung durch den zuständigen nationalen Verband erfolgt.

1.12.2 Bei internationalen Spielen oder Turnieren müssen alle teilnehmenden Mannschaften mindestens vier Wochen vorher über eventuelle Ausnahmeregelungen informiert werden.

2 SPIELAUSRÜSTUNG



2.1 TORE

2.1.1 Das Tor muss aus Metall oder Kunststoff gefertigt sein, und einem Aufprall der Spieler standhalten. Es ist nicht am Boden zu befestigen, so dass es bei einem Aufprall eines Spielers verschoben werden kann.

2.1.2 Das Tor wird so auf dem Spielfeld platziert, dass die Vorderkanten der Torpfosten mit dem vorderen Rand der Torlinie abschließen und sich beide Torpfosten auf den Torpfostenmarkierungen befinden.

2.1.3 Die Innenmaße des Tores betragen **1,22 m** in der Höhe und **1,83 m** in der Breite. Diese Maße können bis zu **3 cm** unter- oder überschritten werden. Beide Tore müssen die gleichen Maße aufweisen.

2.1.4 Die Torpfosten und die Torlatte müssen ein quadratisches oder rundes Profil mit einem Außenmaß von **3 cm** bis **6 cm** aufweisen. Die Torpfosten und die Torlatte müssen die gleiche Dicke haben und dürfen keine scharfen oder spitzen Ecken und Kanten aufweisen.

2.1.5 Die Tiefe des Tores muss am Boden gemessen zwischen **50 cm** und **1 m** betragen. Auf Torlattenebene muss die Tiefe **20 cm** bis **50 cm** betragen. Gemessen wird hierbei von der vorderen Kante des Torpfostens bis zum hinteren Ende des Tores.

2.1.6 Die am Boden gemessene Tiefe des Tores muss mindestens **30 cm** größer sein als die auf Torlattenebene gemessene Tiefe.

2.1.7 Das Tor muss hinten, an den Seiten und oben mit einem Netz umspannt sein, das einen Ball innerhalb der gegebenen Tormaße auffängt. Die Maschenweite des Tornetzes muss so beschaffen sein, dass der Ball nicht durch das Netz hindurch dringen kann.

2.1.8 Torpfosten, Torlatte und sonstige Torgestänge müssen sich farblich deutlich vom Spielfeld und den Banden unterscheiden. Rote Farbe ist unzulässig, wenn die Spielfeldoberfläche oder die Banden grün sind.

2.1.9 ~~Das Tor muss mit Fangnetzen versehen sein~~.

2.2 BALL

2.2.1 Die ISHA bestimmt den Ball, der für den gesamten Spielbetrieb zugelassen ist. Es darf nur mit einem zugelassenen Ball gespielt werden.

2.3 SPIELFELDAUSRÜSTUNG

2.3.1 Der Heimverein bzw. der Veranstalter hat für jedes Spiel folgendes bereitzustellen:

- Spielfeld (1.1 und 1.2)
- Entsprechende Spielfeldbanden (1.3)
- Entsprechende Spielfeldmarkierungen (1.4)
- Zwei maßgerechte Tore (2.1)
- Mindestens zwei Mannschaftsumkleidekabinen (1.9.1)
- Eine Umkleidekabine für Spieloffizielle (1.9.2)
- Zwei Spielerbänke (1.5)
- Zwei Strafbänke (1.6)
- Zeitnehmerbereich (1.7)
- Zwei zugelassene Zeitnehmer
- Offizielle IISHF Inline-Skaterhockey Bälle in ausreichender Anzahl (mindestens 10 Bälle)
- Ein Maßband von 2 m Länge
- Zwei Stoppuhren oder andere Spielzeituhren, bzw. Zeitnahmeeinrichtungen
- Eine Sirene (oder ähnliche Tonquelle) und eine weitere (sekundäre) Tonquelle
- Ein handelsüblicher Putzlappen (Wischtuch, Wischmopp, oder ähnliches)
- Zwei Schiedsrichterpfeifen
- Zwei Sätze Schiedsrichterkarten (gelb, rot)
- Eine Ausführung der aktuellen Inline-Skaterhockey-Spielregeln
- Spielberichtsbögen
- Alle erforderlichen Zusatzblätter
- Eine manuelle Toranzeige
- Eine elektronische Matchuhr mit Anzeige der Spielzeit, Spielstand, Strafzeiten (je 2 Spieler)
- Eine Lautsprecheranlage
- Eine (nach dem jeweiligen nationalen Standard) vollständig ausgestattete Erste-Hilfe-Ausrüstung
- Während des Spiels sollte ein qualifizierter Ersthelfer bzw. ein ausgebildeter und qualifizierter Sanitäter oder eine Person mit einer ähnlichen Erste-Hilfe-Ausbildung ständig verfügbar sein.

2.3.2 Fehlt mindestens einer der nachfolgend genannten Gegenstände, Personen oder Einrichtungen:

- Spielfeld
- Entsprechende Spielfeldbanden
- Entsprechende Spielfeldmarkierungen
- Zwei maßgerechte Tore
- Eine Stoppuhr oder Spielzeituhr
- Ein Spielberichtsbogen
- Ein offizieller IISHF Inline-Skaterhockey Ball
- Ein zugelassener Zeitnehmer
- Zwei Spielerbänke
- Zwei Strafbänke
- Zeitnehmerbereich

2.3.3 Fehlt einer oder mehrere der in Regel 2.3.1 genannten Gegenstände, Personen oder Einrichtungen bis spätestens 15 Minuten (bei Turnieren 5 Minuten) nach offiziellem Spielbeginn und wurden aber alle in Regel 2.3.2 geforderten Gegenstände, Personen oder Einrichtungen rechtzeitig vom Heimverein bzw. vom Veranstalter bereitgestellt, so wird das Spiel trotzdem durchgeführt. Jedes Fehlen eines Gegenstands, einer Person oder Einrichtungen muss von den Schiedsrichtern auf einem Zusatzblatt vermerkt werden. Strafmaßnahmen entsprechend der Rechtsordnung des zuständigen nationalen Verbandes oder bei internationalen Spielen, Turnieren oder Veranstaltungen entsprechend der IISHF-Bestimmungen sind möglich.

2.3.4 Bei allen internationalen Spielen, Turnieren oder Veranstaltungen muss eine einsehbare Uhr und Toranzeige vorhanden sein, die Spieler, Offizielle und Zuschauer zu jeder Zeit mindestens über die aktuelle Spielzeit und den Spielstand informiert.

Das Fehlen einer solchen Anlage hat Strafmaßnahmen entsprechend der IISHF-Bestimmungen zur Folge.

3 SPIELOFFIZIELLE

3.1 BENENNUNG DER SPIELOFFIZIELLEN

3.1.1 Für alle Spiele bei internationale Meisterschaften und Titelwettkämpfen werden von der IISHF folgende Spieloffizielle benannt:

- Ein Technischer Direktor
- Zwei Schiedsrichter
- Zwei Zeitnehmer
- Ein Kitcheck-Schiedsrichter
- Zwei Strafbankordner
- Zwei Torrichter (empfohlen)

3.1.2 Für alle anderen internationalen Spiele werden von der IISHF bzw. dem zuständigen nationalen Verband folgende Spieloffiziellen benannt:

- Ein Technischer Direktor
- Zwei Schiedsrichter
- Zwei Zeitnehmer
- Ein Kitcheck-Schiedsrichter
- Zwei Strafbankordner

3.1.3 Für alle anderen Spiele müssen mindestens die folgenden Spieloffiziellen benannt werden:

- Zwei Schiedsrichter
- Zwei Zeitnehmer

3.1.4 Die Spieloffiziellen nach Regel 3.1.3 werden von den zuständigen Stellen des jeweiligen nationalen Verbandes eingeteilt. Die Schiedsrichter dürfen kein aktives oder passives Mitglied von Mannschaften und Vereinen sein, die am Spiel teilnehmen.

3.1.5 Die Zeitnehmer werden bei Turnieren vom Veranstalter und bei allen anderen Spielen vom Heimverein eingeteilt und gestellt.

3.1.6 Die Gastmannschaft kann einen Zeitnehmer stellen; dies muss jedoch mindestens 30 Minuten vor festgesetztem Spielbeginn beantragt werden.

3.1.7 Die Spieloffiziellen sollen ihre Aufgaben während des gesamten Spieles ausüben und dürfen während eines Spieles nicht wechseln.

3.1.8 Sind keine offiziellen Schiedsrichter eingeteilt worden oder sind die offiziell eingeteilten Schiedsrichter nicht erschienen, können beide Mannschaften versuchen, sich auf neue Schiedsrichter zu einigen.

3.1.9 Der Referee Manager bzw. der Technische Direktor ist befugt, in Spielunterbrechungen oder in den Pausen zwischen den Spielabschnitten mit den eingeteilten Spieloffiziellen zu sprechen.

3.2 TECHNISCHER DIREKTOR

3.2.1 Der Technische Direktor ist allen Spieloffiziellen weisungsbefugt. Ausgenommen hierbei sind Entscheidungen der Schiedsrichter während eines Spiels. Der Technische Direktor hat die volle Entscheidungsgewalt bei Fragen der Sicherheit und der Spielfeldausrüstung.

3.2.2 Bei allen internationalen Spielen und Turnieren muss ein Technischer Direktor benannt werden, der Englisch spricht. Der Technische Direktor sollte ein internationaler Schiedsrichter sein.

3.2.3 Der Technische Direktor ist für die Unterweisung alle Spieloffiziellen verantwortlich.

3.2.4 Der Technische Direktor stellt sicher, dass alle Spieloffiziellen die von der IISHF bzw. dem jeweils zuständigen nationalen Verband vorgeschriebene Kleidung tragen und mit der vorgeschriebenen Ausrüstung ausgestattet sind.

3.2.5 Der Technische Direktor muss jederzeit verfügbar sein, um die Schiedsrichter oder die Zeitnehmer während eines Spiels zu unterstützen.

3.2.6 Der Technische Direktor muss die Leistung aller Spieloffiziellen während der gesamten Veranstaltungen überwachen und gegebenenfalls korrigierend eingreifen.

3.2.7 Der Technische Direktor trägt die Verantwortung für die Kontrolle der Sicherheit des Spielfelds und der Spielstätte sowie für die Sauberkeit des Spielfelds und das korrekte Aufbringen der Spielfeldmarkierungen.

3.2.8 Der Technische Direktor kontrolliert die Vollständigkeit der Spielfeldausrüstung. Die Spielfeldausrüstung muss den Anforderungen der geltenden Bestimmungen entsprechen und muss sich in gutem Zustand befinden. Der Technische Direktor erfasst die Ergebnisse der Überprüfung auf einem Zusatzblatt.

3.2.9 Der Technische Direktor ist für die Überprüfung der Stoppuhren und der sonstigen Zeitnahmeeinrichtungen verantwortlich. Außerdem stellt er sicher, dass alle Spielberichte und sonstige Formblätter vorbereitet werden.

3.2.10 Der Technische Direktor ist für die Einrichtung einer Kitcheck-Zone verantwortlich und stellt sicher, dass alle Kitchecks korrekt und vollständig durchgeführt werden.

3.2.11 Der Technische Direktor überprüft, ob während der gesamten Veranstaltung ein qualifizierter Sanitäter oder Ersthelfer verfügbar ist.

3.2.12 Der Technische Direktor muss alle Spielberichte, Mannschaftsaufstellungen und alle Zusatzblätter auf ihre Vollständigkeit und Richtigkeit hin überprüfen.

3.2.13 Der Technische Direktor muss sicherstellen, dass alle Spielunterlagen nach der Veranstaltung den zuständigen Stellen übermittelt werden.

3.2.14 Auf Turnieren muss der Technische Direktor mindestens eine Besprechung mit allen Offiziellen vor Beginn der Veranstaltung einberufen. Hierfür müssen alle Offiziellen im Vorfeld über Datum, Ort und Zeit der Besprechung informiert werden. Der Technische Direktor kann weitere Besprechung während der gesamten Veranstaltung einberufen.

3.2.15 Der Technische Direktor muss sich beim Veranstalter den Spielplan der Veranstaltung einholen und die Spieloffiziellen für alle Spiele einteilen. Der Spielplan und die Einteilung der Spieloffiziellen muss allen Spieloffiziellen zeitnah zur Verfügung gestellt werden.

3.3 SCHIEDSRICHTER

3.3.1 Die Schiedsrichter führen während des Spieles und in allen Spielunterbrechungen die Aufsicht über das Spiel. Sie haben die Kontrolle über alle Spieloffiziellen und Spieler. Sie alleine richten über Vorfälle im Verlauf eines Spieles, und im Streitfall ist ihre Entscheidung maßgebend und bindend.

3.3.2 Nach jedem Spielabschnitt und nach Ende des Spiels erhalten die Schiedsrichter sofort den Ball. Die Schiedsrichter bleiben nach jedem Spielabschnitt und am Ende des Spiels so lange auf dem Spielfeld bis sich alle Spieler und Teamoffizielle verabschiedet (sog. „Shakehands“) und das Spielfeld verlassen haben (Bestrafung siehe Regel 8.24.13).

3.3.3 Bei Turnieren besteht die rechtliche Zuständigkeit des Technischen Direktors sowie der Schiedsrichter für die gesamte Dauer des Turniers.

Bei allen anderen Spielen besteht die rechtliche Zuständigkeit des Technischen Direktors sowie der Schiedsrichter von 30 Minuten vor offiziellem Spielbeginn bis sie ihre jeweiligen offiziellen Tätigkeiten vollständig abgeschlossen haben.

3.3.4 Bei allen internationalen Spielen müssen alle Schiedsrichter die von der IISHF zugelassene Schiedsrichterbekleidung tragen. Sie müssen mit funktionsfähigen Inline-Skates oder Rollschuhen, einem offiziellen Schiedsrichterkartensatz, einer zugelassenen Schiedsrichterpfeife ausgestattet sein und ihren offiziellen Schiedsrichterausweis vorlegen können. Alle Schiedsrichter müssen einen zugelassenen schwarzen Helm tragen (siehe Regel 5.5). Alle Schiedsrichter, die eine Brille tragen, müssen zusätzlich ein Halbvisier am Helm anbringen.

3.3.5 Schiedsrichter dürfen keine gefährlichen Gegenstände mit auf das Spielfeld nehmen oder auf dem Spielfeld tragen (siehe Regel 5.18).

3.3.6 Metallische Gegenstände, die nicht Teil der zugelassenen Ausrüstung sind, sind verboten.

3.3.7 Schiedsrichter mit langem Haar müssen dieses gebunden tragen.

3.3.8 Die Schiedsrichter müssen, falls kein Technischer Direktor zugegen ist, vor jedem Spiel prüfen, ob der Heimverein oder der Veranstalter die vorgeschriebenen Gegenstände der Spielfeldausrüstung bereitstellt. Sie halten das Ergebnis dieser Prüfung auf einem Zusatzblatt fest.

3.3.9 Die Schiedsrichter rufen die Mannschaften zum offiziellen Spielbeginn und zu Beginn jedes Spielabschnitts auf das Spielfeld. Erscheint ein Team nicht zum geforderten Zeitpunkt oder weigert sich ein Team das Spiel zum geforderten Zeitpunkt zu beginnen, verfassen die Schiedsrichter einen Zusatzbericht und leiten diesen an die zuständigen Stellen weiter (Bestrafung siehe Regel 8.18).

3.3.10 Die Schiedsrichter müssen vor Spielbeginn kontrollieren, ob sich die eingeteilten Spieloffiziellen an ihren jeweiligen Plätzen befinden und sich vom ordnungsgemäßen Zustand der Zeitnahme- und Signalausrüstung überzeugen.

3.3.11 Die Schiedsrichter dürfen vor dem Spiel keiner Mannschaft Hinweise oder Ratschläge geben, wenn diese einer Mannschaft zum Vor- oder zum Nachteil gereichen.

3.3.12 Während eines Spiels darf sich ein Schiedsrichter nur mit dem anderen Schiedsrichter und mit den Spieloffiziellen beraten; mit den Spieloffiziellen aber nur über Themen, die in den Aufgabenbereich des jeweiligen Spieloffiziellen fallen.

3.3.13 Ein Schiedsrichter kann nach Rücksprache mit dem zweiten Schiedsrichter eine getroffene Entscheidung revidieren. Eine Entscheidung kann nicht mehr revidiert werden, nachdem das Spiel fortgesetzt wurde.

3.3.14 Die Schiedsrichter unterrichten die Zeitnehmer über die Trikotnummer eines jeden Torschützen sowie dessen Vorlagengeber.

3.3.15 Die Schiedsrichter zeigen dem Spieler, gegen den eine Strafe ausgesprochen wird, mit Hilfe der offiziellen Schiedsrichterzeichen die Strafe und das Vergehen an.

Die Schiedsrichter unterrichten danach die Zeitnehmer mit Hilfe der offiziellen Schiedsrichterzeichen über die Strafe und das Vergehen und, falls nötig, mündlich über die Trikotnummer des zu bestrafenden Spielers.

3.3.16 Die Schiedsrichter sollen mit keiner Person außer dem Technischen Direktor und dem anderen Schiedsrichter über die Gründe für eine Strafe diskutieren und stattdessen die Strafe nur mit Hilfe der offiziellen Schiedsrichterzeichen anzeigen. Die Schiedsrichter sollen auch mit keiner Person über andere Entscheidungen, gleich welcher Art, diskutieren.

3.3.17 Unmittelbar nach Spielende prüfen die Schiedsrichter zusammen mit den Zeitnehmern den Spielberichtsbogen und die Zusatzblätter und unterschreiben diese. Im Falle von Spieldauerdisziplinar-, Match- oder schweren Matchstrafen, Verletzungen oder in Fällen von

Nichtantreten müssen die Schiedsrichter einen Bericht auf einem Zusatzblatt verfassen, in dem die Umstände, die zu dem Vorfall geführt haben, genau beschrieben werden, und diesen Bericht an die zuständigen Stellen weiterleiten.

3.4 KITCHECK-SCHIEDSRICHTER

3.4.1 Der Kitcheck-Schiedsrichter kann auch der Schiedsrichter des Spiels sein.

3.4.2 Der Kitcheck-Schiedsrichter ist für Folgendes verantwortlich:

a) Er muss 30 Minuten vor Spielbeginn (siehe Regel 4.2.6) vom Büro des Technischen Direktors eine Kitcheck-Liste einholen.
b) Er überprüft, dass die Trikotnummern aller Spieler korrekt auf der Mannschaftsaufstellung aufgeführt sind.
c) Er überprüft jeden Spieler auf das Tragen der korrekten Schutzausrüstung hin und erfasst die erfolgreiche Überprüfung für jeden Spieler auf der Kitcheck-Liste. Im Falle von Beanstandungen müssen diese ebenfalls auf der Kitcheck-Liste erfasst werden. Der Spieler muss alle Beanstandungen beheben und sich danach erneut vom Kitcheck-Schiedsrichter überprüfen lassen. Ohne erfolgreichen Kitcheck darf kein Spieler das Spielfeld betreten.
d) Er stellt sicher, dass ein Mannschaftsoffizieller oder der Mannschaftskapitän die Kitcheck-Liste gegenzeichnet.
e) Er stellt sicher, dass den Zeitnehmern vor Spielbeginn die komplettierte Kitcheck-Liste vorliegt.

3.5 ZEITNEHMER

3.5.1 Die Zeitnehmer sind für Folgendes verantwortlich:

a) Sie müssen 30 Minuten vor Spielbeginn beim Kitcheck-Schiedsrichter eine komplette Kitcheck-Liste einholen, auf der alle am Spiel teilnehmenden Spieler aufgeführt sind.
b) Sie stellen sicher, dass jede Mannschaft einen Kapitän und einen Assistenten auf der Mannschaftsaufstellung benannt hat.
c) Die Zeitnehmer nehmen während des gesamten Spieles die Spielzeit mit Hilfe der Zeitnahmeeinrichtung.
d) Die Zeitnehmer lassen für den Fall, dass die Zeitnahmeeinrichtung ausfällt, eine zweite Stoppuhr mitlaufen.
e) Die Zeitnehmer signalisieren das Ende eines Spielabschnitts und das Ende der Auszeiten mit Hilfe der dafür bereitgestellten primären Tonquelle.
f) Die Zeitnehmer kontrollieren die vorgeschriebene Dauer der Pausen zwischen den Spielabschnitten und der Auszeiten.
g) Sicherzustellen, dass sich beide Teams zumindest zwei Minuten vor Beginn jedes Spielabschnittes auf dem Spielfeld befinden.
h) Die Zeitnehmer kündigen die letzten zwei Spielminuten des letzten Spielabschnitts der regulären Spielzeit, bzw. die letzten zwei Spielminuten des letzten Spielabschnitts einer eventuellen Verlängerung akustisch mit Hilfe der sekundären Tonquelle an.
i) Die Zeitnehmer stellen sicher, dass die Spielzeituhr in den letzten zwei Spielminuten des letzten Spielabschnitts der regulären Spielzeit, bzw. den letzten zwei Spielminuten des letzten Spielabschnitts einer eventuellen Verlängerung bei jedem Pfiff des Schiedsrichters gestoppt wird.
j) Die Zeitnehmer signalisieren das Ende des Spiels mit Hilfe der dafür bereitgestellten primären Tonquelle.
k) Die Zeitnehmer erfassen jede von den Schiedsrichtern verhängte Strafzeit mit der Trikotnummer des bestraften Spielers, dem Zeitpunkt zu Beginn und Ende der Strafe, der Strafzeit und dem Vergehen.

l) Die Zeitnehmer stellen sicher, dass bestrafte Spieler ihre Strafzeit korrekt absitzen und die Strafbank nach Ende ihrer Strafzeit ordnungsgemäß und zur richtigen Zeit verlassen.
m) Die Zeitnehmer informieren Spieler auf der Strafbank über die letzten 15 Sekunden ihrer Zeitstrafe.
n) Die Zeitnehmer erfassen die erzielten Tore mit jeweiligem Torschützen und dem eventuellen Vorlagengeber.
o) Die Zeitnehmer müssen die Schiedsrichter auf jedes Fehlverhalten von Spielern, Zuschauern, Mannschaftsoffiziellen, usw. gegenüber Spieloffiziellen hinweisen.
p) Die Zeitnehmer vervollständigen nach dem Spiel den Spielbericht, so dass er von den Schiedsrichtern, den Mannschaftskapitänen und dem Technischen Direktor unterschrieben werden kann.
q) Zeitnehmer müssen sich zu jeder Zeit unparteiisch, neutral und im Sinne des Sports verhalten.

3.6 STRAFBANKORDNER

3.6.1 Die Strafbankordner sind für Folgendes verantwortlich:

a) Die Strafbankordner entlassen bestrafte Spieler auf Anweisung der Zeitnehmer von der Strafbank.
b) Die Strafbankordner stellen sicher, dass bestrafte Spieler für die Dauer ihrer Strafzeit ordnungsgemäß auf der Strafbank sitzen bleiben.
c) Die Strafbankordner weisen die Zeitnehmer auf ein eventuelles Fehlverhalten eines bestraften Spielers hin.
d) Strafbankordner müssen sich zu jeder Zeit unparteiisch, neutral und im Sinne des Sports verhalten.
e) Strafbankordner müssen mindestens 18 Jahre alt sein.

3.7 TORRICHTER

3.7.1 An jedem Tor soll sich ein Torrichter befinden. Der Torrichter darf nicht Mitglied eines der spielenden Vereine sein. Er darf während des Spieles nicht ausgetauscht werden, es sei denn, er trifft offensichtlich falsche und nicht neutrale Entscheidungen; in dem Fall können die Schiedsrichter oder der Technische Direktor einen Austausch vornehmen oder außergewöhnliche Umstände machen einen Austausch notwendig.

3.7.2 Die Torrichter befinden sich während des Spieles hinter dem Tor direkt an der Bande. Während eines Spieles erfolgt kein Seitenwechsel der Torrichter.

3.7.3 Der Torrichter entscheidet nur, ob der Ball die Torlinie zwischen den beiden Torpfosten und unterhalb der Torlatte überschritten hat und gibt in diesem Fall das entsprechende Signal. Es ist nicht die Aufgabe der Torrichter darüber zu entscheiden, ob ein Tor regelgerecht erzielt wurde. Ein Tor wird ausschließlich durch einen Schiedsrichter anerkannt.

3.8 ZUSTÄNDIGE STELLEN

3.8.1 Der Begriff „zuständige Stellen”, wie in diesen Spielregeln verwendet, ist wie folgt definiert:

- Bei internationalen Veranstaltungen: Die IISHF
- Bei allen anderen Veranstaltungen und Spielen: Der zuständige nationale Verband

Bei Turnieren kann der zuständige nationale Verband seine Verfügungsgewalt auf die Turnierorganisation übertragen.

3.9 BELEIDIGUNG VON OFFIZIELLEN

3.9.1 Kein Spieler, Torhüter, Trainer oder eine nicht am Spiel teilnehmende Person darf die Entscheidungen eines Schiedsrichters vor, während oder nach dem Spiel mit diesem diskutieren. Kein Spieler, Torhüter, Trainer oder eine nicht am Spiel teilnehmende Person darf sich unsportlich Verhalten was folgende Tatbestände beinhaltet, nicht aber auf diese begrenzt ist; obszöne, unangemessene oder beleidigende Sprache sowie Gesten, Kommentare persönlicher Natur mit der Absicht einen Offiziellen herabzusetzen, weiter über eine Entscheidung diskutieren nachdem die Person darauf hingewiesen wurde dies zu unterlassen oder bereits für so ein Verhalten bestraft wurde.

Tritt solch ein Verhalten gegen andere Personen als gegen Offizielle auf, werden die Regeln 8.16 sowie 8.17 angewendet.

STRAFE: **Folgende Verstöße werden unter dieser Regel als Strafe für unsportliches Verhalten ausgesprochen:**

Ein Spieler der die Entscheidung eines Schiedsrichters in Frage stellt oder diskutiert.

Ein identifizierbarer Spieler der obszöne, unangemessene oder beleidigende Sprache oder Gesten gegen Offizielle am oder außerhalb des Spielfeldes verwendet.

Ein Spieler der mit seinem Stock oder einem anderen Gegenstand, egal zu welchem Zeitpunkt, gegen die Bande schlägt oder in irgendeiner Weise Respektlosigkeit im Hinblick auf eine Entscheidung des Schiedsrichters zeigt. Tritt dieses Verhalten auf um die Aufmerksamkeit der Schiedsrichter in bestimmten Fällen (z.B. ernsthafte Verletzung, Krankheit, etc.) zu erlangen, sollen die Schiedsrichter dies berücksichtigen.

Wenn der Kapitän, Assistent Kapitän oder ein anderer Spieler von der Spielerbank kommt um eine Entscheidung der Schiedsrichter anzuzweifeln oder in Frage zu stellen.

Wenn ein Spieler eine zusätzliche Strafe wegen unsportlichem Verhalten, entweder vor oder nachdem die eigentliche(n) Strafe(n) abgesessen werden, erhält, wird die zusätzlich verhängte kleine Strafe der noch abzusitzenden Strafe hinzugezählt.

Im Allgemeinen wird dieses Verhalten mit einer kleinen Strafe , dann mit einer Disziplinarstrafe, Spieldauerdisziplinarstrafe oder einer Matchstrafe bestraft wenn das Verhalten fortgesetzt wird. In schweren Fällen kann direkt eine Disziplinarstrafe, Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe verhängt werden.

3.9.2 Niemand darf einen Schiedsrichter oder anderen Spieloffiziellen bewusst berühren, halten oder streifen sowie zu Fall bringen, checken oder attackieren.

STRAFE**: Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

4 MANNSCHAFTEN

4.1 ALTERSGRENZEN

4.1.1 **Damen / Herren**

Untergrenze: Spieler, die im laufenden Kalenderjahr das 19. Lebensjahr vollenden, sowie ältere Jahrgänge.

4.1.2 **Veteranen (Damen/Herren)**

Untergrenze: Spieler, die im laufenden Kalenderjahr das 32. Lebensjahr vollenden, sowie ältere Jahrgänge.

4.1.3 **U-19 (Junioren)**

Obergrenze: Spieler, die im laufenden Kalenderjahr das 18. Lebensjahr vollenden.

Untergrenze: Spieler, die im laufenden Kalenderjahr das 16. Lebensjahr vollenden.

4.1.4 **U-16 (Jugend)**

Obergrenze: Spieler, die im laufenden Kalenderjahr das 15. Lebensjahr vollenden.

Untergrenze: Spieler, die im laufenden Kalenderjahr das 13. Lebensjahr vollenden.

4.1.5 **U-13 (Schüler)**

Obergrenze: Spieler, die im laufenden Kalenderjahr das 12. Lebensjahr vollenden.

Untergrenze: Spieler, die im laufenden Kalenderjahr das 10. Lebensjahr vollenden.

4.1.6 **U-10 (Bambini)**

Obergrenze: Spieler, die im laufenden Kalenderjahr das 9. Lebensjahr vollenden.

4.1.7 Alle Spieler der Altersklassen U-19, U-16, U-13 und U-10 dürfen in der nächst höheren Altersklasse spielen.

Alle weiblichen Spieler dürfen jeweils ein Jahr länger in jeder Altersklasse spielen.

Alle weiblichen Spieler der Altersklassen U-16 und U-19 dürfen in der Altersklasse Damen spielen.

Jeder Spieler, der in einer höheren Altersklasse spielt, muss eine entsprechende Einverständniserklärung seiner Eltern vorweisen. Dem zuständigen nationalen Verband obliegt die Pflicht, diese elterliche Einverständniserklärung einzuholen.

4.1.8 Auf Turnieren, bei denen in mehreren Altersklassen gespielt wird, müssen Spieler in ihrer Altersklasse spielen und dürfen am selben Tag nicht in einer höheren Altersklasse eingesetzt werden.

4.1.9 Weibliche Spieler dürfen in Herrenmannschaften spielen, wenn sie auf Grund ihres Alters in der entsprechenden Altersklasse eingesetzt werden dürfen. Bei sich überschneidenden Spielen müssen weibliche Spieler in der Damenmannschaft spielen.

4.1.10 Ausnahmen von den Regeln 4.1.1 – 4.1.9 können bei internationalen Spielen nur von der IISHF sowie bei allen anderen Spielen nur vom zuständigen nationalen Verband genehmigt werden.

STRAFE: **Bei Verstößen gegen Regel 4.1 bleibt das Spielergebnis unverändert bestehen. Gegen das Team, welches die Verfehlung begangen hat, werden Strafmaßnahmen entsprechend der Rechtsordnung des zuständigen nationalen Verbands oder bei internationalen Spielen, Turnieren oder Veranstaltungen entsprechend der IISHF-Bestimmungen eingeleitet.**

4.2 MANNSCHAFTSZUSAMMENSETZUNG

4.2.1 Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus höchstens 16 Feldspielern und 2 Torhütern, also aus insgesamt maximal 18 Spielern.

4.2.2 Zu Spielbeginn muss eine Mannschaft aus mindestens 6 Feldspieler und einen Torhüter bestehen.

Bei internationalen Spielen muss eine Mannschaft aus mindestens 8 Spielern (7 Feldspieler und 1 Torhüter) bestehen. Diese Spieler müssen sich zum ersten Spiel der Mannschaft umgezogen auf dem Spielfeld oder der Spielerbank befinden.

Ausnahmen hiervon sind nur bei nachgewiesener höherer Gewalt möglich (Strafen oder Spielsperren werden nicht als höhere Gewalt betrachtet).

4.2.3 Bei jeder Mannschaft mit Ausnahme von Herren-, Alt-Herren und Damenmannschaften, muss sich mindestens eine Mannschaftsoffizieller auf der Spielerbank befinden.

4.2.4 Alle Mannschaftsoffiziellen, die sich auf der Spielerbank befinden, müssen mindestens 18 Jahre alt sein.

4.2.5 Alle Spieler und Mannschaftsoffiziellen müssen beim zuständigen nationalen Verband registriert sein.

4.2.6 Spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn muss ein Mannschaftsoffizieller oder der Kapitän dem Technischen Direktor oder dem Büro des Technischen Direktors alle Spielerpässe (nur vor dem ersten Spiel eines Turniers) und eine Mannschaftsaufstellung übergeben, auf der alle Spieler inklusive ihrer Trikotnummer und der jeweiligen Spielerpassnummer in der folgenden Reihenfolge aufgeführt sind:

- Kapitän und Assistenzkapitän
- Torhüter
- Feldspieler
- Mannschaftsoffizielle auf der Spielerbank

Personen, die als Spieler auf der Mannschaftsaufstellung geführt werden, können nicht gleichzeitig als Mannschaftsoffizielle gemeldet werden.

4.2.7 Vor Spielbeginn sind die Eintragungen auf dem Spielberichtsbogen durch Unterschrift eines Mannschaftsoffiziellen oder des Kapitäns zu bestätigen. Die Schiedsrichter dürfen das Spiel erst anpfeifen, wenn diese schriftliche Bestätigung erfolgt ist.

4.2.8 Die Spielerpässe müssen zur Kontrolle vorgelegt werden und während des gesamten Spiels am Zeitnehmertisch verbleiben. Sobald das Spiel angepfiffen wurde, können keine Spieler mehr zum Spielbericht hinzugefügt werden.

4.2.9 Wird ein Spieler eingesetzt, der nicht auf dem Spielberichtsbogen erfasst wurde und liegt nachweislich ein Versehen in diesem Fall vor, so bleibt das Spielergebnis bestehen. Im Falle von unterschiedlichen Auffassungen zum Grund des Fehlers entscheiden die zuständigen Stellen über eine Spielwertung.

4.2.10 Wird ein Spieler eingesetzt, der nicht auf dem Spielberichtsbogen erfasst wurde und liegt kein Versehen vor, oder wird ein nicht-spielberechtigter oder gesperrter Spieler eingesetzt, wird das Spiel zugunsten des Gegners mit 2 Punkten gewertet.

Das Spielergebnis wird folgendermaßen korrigiert:

- Der Gegner erhält zusätzlich zu den erzielten Toren weitere 5 Tore zuerkannt
- Dem Team, gegen welches das Spiel gewertet wurde, werden alle Tore aberkannt.

Die Schiedsrichter verfassen einen Zusatzbericht mit allen Details zum entsprechenden Vorkommnis.

4.2.11 Es dürfen sich maximal 18 Spieler umgezogen auf der Spielerbank befinden. Des Weiteren dürfen sich noch maximal 5 Mannschaftsoffizielle mit auf der Spielerbank befinden. Alle Personen, die nicht für das Spiel umgezogen sind, werden als Mannschaftsoffizielle gewertet.

4.2.12 Während des Spieles kann der Torhüter jederzeit durch einen Feldspieler ersetzt werden.

4.2.13 Es darf sich nur die maximal zulässige Anzahl an Spielern einer Mannschaft auf dem Spielfeld befinden, wenn das Spiel läuft. Hiervon darf nur ein Spieler ein Torhüter sein. Die Anzahl der Spieler, die sich maximal auf dem Spielfeld befinden dürfen, beträgt 5, bzw. hängt von der Anzahl an laufenden kleinen oder großen Zeitstrafen ab.

STRAFE: **Bankstrafe (2‘) gegen das betroffene Team.**

In den letzten zwei Minuten eines Spieles oder der Verlängerung zusätzlich einen Penalty-Schuss gegen die Mannschaft des betreffenden Spielers.

4.2.14 Sollte eine Mannschaft zu irgendeinem späteren Zeitpunkt des Spieles nicht in der Lage sein, mindestens drei Spieler auf das Spielfeld zu bringen, sei es wegen Strafzeiten, Verletzungen, oder sonstigen Gründen, wird das Spiel abgebrochen und zugunsten des Gegners mit 2 Punkten gewertet.

Das Spielergebnis wird folgendermaßen korrigiert:

- Der Gegner erhält zusätzlich zu den erzielten Toren weitere 5 Tore zuerkannt
- Dem Team, gegen welches das Spiel gewertet wurde, werden alle Tore aberkannt.

Die Schiedsrichter verfassen einen Zusatzbericht mit allen Details zum entsprechenden Vorkommnis.

4.3 MANNSCHAFTSKAPITÄN

4.3.1 Jede Mannschaft bestimmt einen **Mannschaftskapitän** und nur der Kapitän, wenn vom Schiedsrichter aufgefordert, hat das Privileg sich über die Interpretation einer Regel zu erkundigen. Wenn der Kapitän, Assistenz Kapitän oder irgendein Spieler von der Spielerbank kommt und sich beim Schiedsrichter beschwert, erhält dieser eine kleine Strafe für unsportliches Verhalten gemäß Regel 3.9. Beschwert sich ein Spieler weiterhin, kann zusätzlich eine Disziplinarstrafe und in weiterer Folge zusätzlich eine Spieldauerdisziplinarstrafe ausgesprochen werden.

Eine Beschwerde über eine Strafe wird nicht als Frage zur Regelauslegung betrachtet und jeder Spieler, Kapitän oder Assistenz Kapitän der solch eine Beschwerde macht erhält eine kleine Strafe.

4.3.2 Der **Mannschaftskapitän** muss den Buchstaben **„C“** (mindestens **10 cm** hoch und farbig abgesetzt zum Trikot) deutlich sichtbar auf der linken oberen Hälfte seines Trikots tragen. Die Privilegien der Regel 4.3.1 für den Mannschaftskapitän werden nicht gewährt, wenn das **„C“** nicht angebracht ist.

4.3.3 Jede Mannschaft bestimmt einen **Assistenzkapitän**. Der Assistenzkapitän muss den Buchstaben **„A“** wie in Regel 4.3.2 beschrieben auf seinem Trikot tragen. Der Assistenzkapitän darf die Funktion des Mannschaftskapitäns nur ausüben, wenn sich der Mannschaftskapitän verletzt hat oder er sich auf der Spieler- oder Strafbank befindet.

4.3.4 Mannschaftsoffizielle (Manager, Trainer,…) und Torhüter dürfen nicht zum Mannschaftskapitän oder zum Assistenzkapitän bestimmt werden.

4.3.5 Mannschaftskapitän und Assistenzkapitän müssen vor Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen vermerkt werden.

5 SPIELERBEKLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG

5.1 AUSRÜSTUNG

5.1.1 Die gesamte Schutzausrüstung muss nach den festgelegten internationalen Standards für Eishockey, Inline-Hockey oder Inline-Skaterhockey zertifiziert sein.

5.1.2 Die gesamte verwendete Ausrüstung darf in keinster Weise verändert oder modifiziert werden.

5.1.3 Die Ausrüstung der Feldspieler und der Torhüter besteht aus Schläger, Inline-Skates/Rollschuhen, der Schutzausrüstung und der Bekleidung.

5.1.4 Die gesamte Schutzausrüstung, außer Handschuhen, Helm, und Torhüterschienen, muss vollständig unter der Bekleidung getragen werden,

5.1.5 Es ist nicht erlaubt, irgendwelche Ausrüstungsgegenstände außerhalb des Trikots zu tragen. Hosenträger, Handschuhschnürriemen, usw. müssen zur Sicherheit innen gehalten werden. Lange Haare müssen geeignet zusammengehalten werden. Das Tragen von Handtüchern ist verboten.

5.1.6 Jeder Spieler kann vor dem Spiel durch einen Schiedsrichter (Kitcheck-Schiedsrichter) auf unkorrekte und unerlaubte Ausrüstungsgegenstände hin überprüft werden. Jeder unkorrekte oder unerlaubte Ausrüstungsgegenstand muss sofort zur Zufriedenheit der Schiedsrichter entfernt, repariert oder geändert werden.

5.1.7 Jeder Spieler, bei dem der Schiedsrichter während des Spiels unerlaubte oder unkorrekte Ausrüstungsgegenstände entdeckt, erhält:

STRAFE: **Beim ersten Verstoß: Mündliche Verwarnung. Der Spieler muss sich auf die Spielerbank begeben, um dort seine Ausrüstung richten zu lassen.**

Bei weiteren Verstößen: Disziplinarstrafe (10‘; Gelbe Karte)

5.2 INLINE-SKATES / ROLLSCHUHE FÜR FELDSPIELER

5.2.1 Jeder Spieler muss Inline-Skates oder Rollschuhe tragen.

5.2.2 Jeder Schuh ist mit Rollen versehen, die sich alle drehen lassen müssen.

5.2.3 Die Rollen sowie die Inline-Schienen oder Rollschuhgrundplatten müssen sicher und fest mit den Schuhen verbunden sein.

5.2.4 Die Rollen müssen aus Urethan oder einem anderen zugelassenen Material hergestellt sein.

5.2.5 Stopper sind nur dann erlaubt, wenn sie aus hellem Material hergestellt sind.

5.2.6 Alle Inline-Skates und Rollschuhe müssen in einem ordnungsgemäßen Zustand sein und dürfen keine abstehenden Teile aufweisen, die Spieler gefährden oder das Spielfeld beschädigen können.

5.2.7 Alle Inline-Skates und Rollschuhe müssen die vollständige Anzahl an vorgesehenen Rollen haben.

5.3 FELDSPIELERSCHLÄGER

5.3.1 Die Schläger müssen aus Holz oder einem anderen zugelassenen Material bestehen.

5.3.2 An einem Schläger dürfen keine Teile hervorstehen und alle Kanten müssen abgeschrägt oder abgerundet sein.

5.3.3 Es darf nicht-fluoreszierendes Klebeband jeder Farbe überall auf dem Schläger angebracht werden.

Das Stockende, muss so mit Klebeband umwickelt sein, dass keine scharfen Kanten oder Ecken freiliegen, die eine Gefahr für andere Spieler darstellen können.

5.3.4 Abmessung des Feldspielerschlägers:

a) Schaft: Maximale Länge – **163 cm** von der Ferse bis zum Ende des Schafts
Maximale Breite – **3 cm**
Maximale Dicke – **2,5 cm**
Der Schaft muss gerade sein.

b) Schlägerblatt: Maximale Länge – **32 cm** von der Ferse bis zur Schlägerblattspitze
Maximale Breite – **7,5 cm**
Minimale Breite – **5 cm**

5.3.5 Die Entfernung eines beliebigen Punkts auf dem Schlägerblatt zu einer gedachten Linie zwischen der Ferse und der Schlägerblattspitze darf maximal **3 cm** betragen und bestimmt damit die maximale Krümmung.

5.3.6 Alle Teile des Schlägers (Schaft und Schlägerblatt) müssen glatt und ohne scharfe Kanten, Risse oder sonstige Beschädigungen sein, die eine Gefahr für andere Spieler darstellen könnten. Schlägerblätter dürfen nicht gekürzt oder in einer anderen Art und Weise verändert werden.

5.4 SCHUTZAUSRÜSTUNG FÜR FELDSPIELER

5.4.1 Feldspieler der Altersklassen „Damen / Herren“ (Regel 4.1.1) und „Veteranen (Damen/Herren)“ (Regel 4.1.2) müssen folgende Schutzausrüstung tragen:

- Helm (mit Vollgeschichtsschutz oder Vollvisier für Spieler, die **der Altersklasse U19 oder jünger angehören**) – siehe Regel 5.5 und 5.6
- Ellbogenschutz
- Tiefschutz
- Gepolsterte Schutzhose oder Girdle (Polster müssen Oberschenkel, Steißbein, Hüfte und Nieren schützen)
- Knie- und Schienbeinschutz
- Handschuhe – siehe Regel 5.7

5.4.2 Feldspieler der Altersklassen U-19 (Regel 4.1.3), U-16 (Regel 4.1.4), U-13 (Regel 4.1.5) und U-10 (Regel 4.1.6) müssen folgende Schutzausrüstung tragen:

- Helm mit Vollgeschichtsschutz oder Vollvisier – siehe Regel 5.5 und Regel 5.6
- Ellbogenschutz
- Tiefschutz
- Gepolsterte Schutzhose oder Girdle (Polster müssen Oberschenkel, Steißbein, Hüfte und Nieren schützen)
- Knie- und Schienbeinschutz
- Handschuhe – siehe Regel 5.7
- Schulter- und Brustschutz – siehe Regel 5.8

5.4.3 Spieler der Altersklassen U-16 (Regel 4.1.4), und U-19 (Regel 4.1.3), die in der Altersklasse „Damen / Herren” (Regel 4.1.1) spielen, müssen die volle Schutzausrüstung nach Regel 5.4.2 tragen.

5.5 FELDSPIELERHELM

5.5.1 Während des Spiels und während der Aufwärmphase haben alle Spieler einen Helm mit einem dafür vorgesehenen Kinnriemen zu tragen, welcher sicher verschlossen und festgezogen sein muss

5.5.2 Der Helm soll so getragen werden, dass sich die Unterkante des Helms nicht mehr als ein Finger breit über den Augenbrauen befindet, und zwischen Kinn und Kinnriemen darf maximal ein Spalt von einer Fingerbreite vorhanden sein.

5.5.3 Sollte ein Spieler während des laufenden Spiels seinen Helm verlieren, so darf der Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen, es sei denn er hat seinen Helm wieder aufsetzen, sicher verschließen und festziehen können. Spielt der Spieler ohne korrekt aufgesetzten Helm weiter, erhält der Spieler eine

STRAFE: Disziplinarstrafe (10‘; Gelbe Karte)

5.6 VOLLGESICHTSSCHUTZ UND HALBVISIER FÜR FELDSPIELER

5.6.1 Es wird empfohlen, dass jeder Spieler einen Vollgesichtsschutz oder zumindest ein Halbvisier trägt.

5.6.2 Spieler, die **der Altersklasse U19 oder jünger angehören**, müssen einen Vollgesichtsschutz tragen. IISHF: (Alle Spieler geboren nach dem 31. Dezember 1992 müssen einen Vollgesichtsschutz tragen)

5.6.3 Das Halbvisier muss über die Augen bis zur Unterkante der Nase reichen. Überprüft werden muss dies in der Frontal- und in seitlicher Projektion.

5.6.4 Getönte oder kolorierte Voll- oder Halbvisiere sind nicht erlaubt, es sei denn, das Spiel findet auf einem Außenplatz statt.

5.6.5 Ein Vollgesichtsschutz muss so gestaltet sein, dass kein Ball oder Schlägerblatt durch die Öffnungen des Gitters passt.

5.7 FELDSPIELERHANDSCHUHE

5.7.1 Die Handschuhe der Feldspieler müssen die Hand und die Handgelenke bedecken. Es ist nicht gestattet, die Handinnenflächen herauszutrennen.

5.7.2 Sollte ein Spieler einen Handschuh während des Spieles verlieren, ist es diesem nicht gestattet in das Spielgeschehen einzugreifen solange er den Handschuh nicht wieder korrekt angezogen hat. Nimmt der Spieler weiterhin am Spielgeschehen ohne Handschuhe teil, erhält der Spieler eine

STRAFE: Disziplinarstrafe (10‘; Gelbe Karte)

5.8 SCHULTER- UND BRUSTSCHUTZ

5.8.1 Spieler der Altersklasse U-19 und jüngere Spieler müssen einen Schulter- und Brustschutz tragen.

5.8.2 Oberkörper-Schutz-Hemden und Shirts mit leichter Polsterung ohne ausreichenden Schulterschutz (Schulterkappe), z.B. Mission® Thorax™, sind für Spieler der Altersklasse U-19 und jünger nicht zugelassen. Sie sind jedoch als zusätzliche Schutzausrüstung für Spieler aller anderen Altersklassen erlaubt.

5.9 MUNDSCHUTZ

5.9.1 Es wird allen Spielern, die keinen Vollgesichtsschutz tragen, empfohlen einen speziell angepassten Mundschutz zu tragen.

5.10 TORHÜTERAUSRÜSTUNG

5.10.1 Mit Ausnahme von Rollschuhen oder Inline-Skates und Schläger muss die gesamte Ausrüstung, die ein Torhüter trägt, ausschließlich für den Schutz von Kopf und Körper angefertigt sein und darf keine Teile oder Vorrichtungen enthalten, die dem Torhüter bei seiner Tätigkeit eine unzulässige Hilfestellung geben würde. Insbesondere sind schürzenartige Verlängerungen am Brustschutz verboten, die den Raum zwischen den Oberschenkeln des Torhüters verkleinern.

5.11 INLINE-SKATES / ROLLSCHUHE FÜR TORHÜTER

5.11.1 Inline-Skates oder Rollschuhe für Torhüter müssen dieselben Anforderungen erfüllen, die auch nach Regel 5.2 für die Inline-Skates und Rollschuhe der Feldspieler gelten.

5.11.2 Es ist Torhütern erlaubt, spezielle Torhüter-Inline-Skates zu tragen, die einen niedrigeren Schaft und kleinere Rollen besitzen.

5.12 TORHÜTERSCHLÄGER

5.12.1 Die Schläger müssen aus Holz oder einem anderen zugelassenen Material bestehen.

5.12.2 An einem Schläger dürfen keine Teile hervorstehen und alle Kanten müssen abgeschrägt oder abgerundet sein.

5.12.3 Es darf nicht-fluoreszierendes Klebeband jeder Farbe überall auf dem Schläger angebracht werden.

Das Stockende, muss so mit Klebeband umwickelt sein, dass keine scharfen Kanten oder Ecken freiliegen, die eine Gefahr für andere Spieler darstellen können.

5.12.4 Abmessung des Torhüterschlägers:

a) Schaft: Maximale Länge – **163 cm** von der Ferse bis zum Ende des Schafts

Maximale Breite – **3 cm**

Maximale Dicke – **2,5 cm**

Verbreiterter Teil des Schafts: Maximale Länge – **71 cm** von der Ferse und nicht breiter als **9 cm**.

Der Schaft muss gerade sein.

b) Schlägerblatt: Maximale Länge – **39 cm** von der Ferse bis zur Schlägerblattspitze

Maximale Breite – **9 cm**, maximale Breite an der Ferse – **11,5 cm**.

5.12.5 Die Entfernung eines beliebigen Punkts auf dem Schlägerblatt zu einer gedachten Linie zwischen der Ferse und der Schlägerblattspitze darf maximal **3 cm** betragen und bestimmt damit die maximale Krümmung.

5.12.6 Alle Teile des Schlägers (Schaft und Schlägerblatt) müssen glatt und ohne scharfe Kanten, Risse oder sonstige Beschädigungen sein, die eine Gefahr für andere Spieler darstellen könnten. Schlägerblätter dürfen nicht gekürzt oder in einer anderen Art und Weise verändert werden.

5.13 SCHUTZAUSRÜSTUNG FÜR TORHÜTER

5.13.1 Torhüter tragen folgende Schutzausrüstung:

- Helm mit Vollgesichtsschutz oder Torhütermaske
- ~~Gepolsterter~~ Hals- und Kehlkopfschutz
- Komplette Torhüterausrüstung inkludiert folgende Gegenstände
  - Schulterschutz
  - Brustschutz
  - Torhüteroberkörperschutz

    - Ellbogen- und Armschutz
- Tiefschutz
- Gepolsterte Hose (Polster müssen Oberschenkel, Steißbein, Hüfte und Nieren schützen)
- Torhüterschienen
- Stockhand
- Fanghand

5.14 TORHÜTERHELM UND VOLLGESICHTSSCHUTZ

5.14.1 Alle Torhüter müssen einen Helm mit Vollgesichtsschutz oder eine Torhütermaske tragen. Der Vollgesichtsschutz (auch bei einer Torhütermaske) muss so beschaffen sein, dass kein Ball ~~und kein Schlägerblatt~~ durch die Öffnungen des Gitters hindurch passen.

5.14.2 Sollte ein Torhüter während des laufenden Spiels seinen Helm oder seine Torhütermaske verlieren, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel.

5.14.3 Nimmt ein Torhüter seinen Helm oder seine Maske in einer „Breakaway"-Situation (Definition siehe Regel 8.10) absichtlich ab, um eine Spielunterbrechung herbeizuführen, erhält das gegnerische Team einen

STRAFE: **Penalty-Schuss (PS)**

5.14.4 Nimmt ein Torhüter seinen Helm oder seine Maske während eines Penalty-Schusses absichtlich ab, um eine Spielunterbrechung herbeizuführen, erhält das gegnerische Team ein

STRAFE: **Tor**

5.15 TORHÜTERSCHIENEN

5.15.1 Die Torhüterschienen dürfen nicht breiter als **30,5 cm** sein, wenn sie an den Beinen des Torhüters angebracht sind. Es dürfen keine Vorrichtungen an den Torhüterschienen angebracht werden, die den Raum zwischen der Unterseite der Torhüterschiene und dem Spielfeld verkleinern oder verdecken.

5.15.2 Die Torhüterschienen müssen mindestens **3 cm** dick sein.

5.16 TORHÜTERSTOCKHAND

5.16.1 Die Außenabmessungen der Polsterung auf dem formgebenden Teil der Stockhand dürfen die folgenden Maße nicht überschreiten:

- **41 cm** in der Länge
- **21 cm** in der Breite

5.17 TORHÜTERFANGHAND

5.17.1 Die Außenabmessungen der Fanghand dürfen die folgenden Maße nicht überschreiten:

- **41 cm** in der Länge
- Am Handgelenkpolster maximal **23 cm** in der Breite und **11,5 cm** in der Höhe
- Die Länge der Strecke von der Ferse bis zur Spitze des Fangkorbs entlang des Fangkorbs darf maximal **48 cm** betragen.

5.17.2 Der Umfang der Fanghand darf maximal **122 cm** betragen.

5.18 GEFÄHRLICHE GEGENSTÄNDE

5.18.1 Kein Spieler darf gefährlichen Gegenstände irgendeiner Art auf dem Spielfeld tragen oder mitführen.

5.18.2 Kein Spieler darf Gegenstände tragen, die für andere Spieler eine Gefahr darstellen könnten. Hierzu zählen zum Beispiel Armbänder, Uhren, Ringe, sichtbare Piercings, Halsketten, Ohrringe oder andere möglicherweise gefährliche Gegenstände. Flache Ringe, kleine Ohrringe und sichtbare Piercings sind zugelassen, falls diese so abgeklebt werden, dass sie keine Gefahr mehr für andere Spieler darstellen.

5.18.3 Metallgegenstände, die nicht Teil eines zugelassenen Ausrüstungsgegenstands sind, sind verboten.

5.18.4 Spieler, die beim Spiel eine Brille tragen, müssen diese sicher am Kopf befestigen. Die Brillengläser müssen aus Kunststoff oder einem anderen unzerbrechlichen Material bestehen. Spieler, die beim Spiel eine Brille tragen, müssen zusätzlich immer einen Vollgesichtsschutz tragen.

5.19 BEKLEIDUNG

5.19.1 Alle Spieler einer Mannschaft müssen die gleichen Trikots tragen. Die Trikots dürfen nicht schwarz/weiß oder schwarz/grau sein und müssen komplett außerhalb der Hose getragen werden.

5.19.2 Spieler müssen entweder eine kurze Schutzhose mit Stutzen oder alternativ eine lange Hose über einer Girdle oder gepolsterten Schutzhose tragen.

5.19.3 Bei internationalen Spielen müssen alle Spieler einer Mannschaft mit Ausnahme der Torhüter entweder eine kurze Schutzhose mit Stutzen oder alternativ lange Hosen über einer Girdle oder gepolsterten Schutzhose tragen.

5.19.4 Bei internationalen Meisterschaften und Titelwettkämpfen müssen alle Spieler zusätzlich gleichfarbige Helme tragen. Des Weiteren müssen alle Spieler mit Ausnahme der Torhüter entweder gleichfarbige kurze Schutzhosen mit Stutzen oder alternativ lange Hosen tragen

5.19.5 Wenn nach Meinung des Schiedsrichters die Bekleidung der beiden Mannschaften so ähnlich ist, dass eine Verwechslung nicht ausgeschlossen werden kann, hat die Gastmannschaft (bzw. die auf dem Spielberichtsbogen zweit genannte Mannschaft) die Pflicht, ihre Trikots auf Aufforderung des Schiedsrichters zu wechseln.

5.19.6 Jeder Spieler einer Mannschaft trägt eine eigene Trikotnummer **20 cm** – **30 cm** hoch auf dem Rücken seines Trikots und mindestens **10 cm** hoch auf beiden Ärmeln zwischen Schulter und Ellbogen. Die Trikotnummer ist eine ganze Zahl von 1 bis einschließlich 99.

STRAFE: **Bei Verstößen gegen Regel 5.19 werden Strafmaßnahmen entsprechend der Rechtsordnung des zuständigen nationalen Verbands oder bei internationalen Spielen, Turnieren oder Veranstaltungen entsprechend der IISHF-Bestimmungen eingeleitet.**

6 SPIELBEGINN

6.1 BULLY

6.1.1 Am Mittelbullypunkt werden folgende Bullys ausgeführt

- Bully zum Spielbeginn (Eröffnungsbully)
- Bully nachdem ein Tor erzielt wurde
- Bully zum Beginn der weiteren Spielabschnitte

6.1.2 Alle anderen Bullys werden am nächstgelegenen Freistoß-Bully-Punkt oder auf einem Punkt einer gedachten Linie, welche die beiden Freistoß-Bully-Punkte einer Seite parallel zur Längsbande verbindet, ausgeführt. Der gewählte Punkt soll in der Nähe der Stelle liegen, an der der Ball vor der Spielunterbrechung zum letzten Mal von einem Spieler berührt wurde. Innerhalb der Torhüterzonen wird kein Bully ausgeführt.

6.1.3 Bei einem Bully stehen sich zwei gegnerische Spieler direkt gegenüber. Diese Spieler müssen ihre Schläger mit beiden Händen vor dem Körper halten. Das Schlägerblatt muss dabei das Spielfeld berühren. Die Schlägerblätter müssen sich vollständig außerhalb des Bullypunktes befinden.

6.1.4 Alle Spieler müssen beide Füße und das Schlägerblatt ihres Schlägers auf ihrer Spielfeldseite einer imaginären Linie haben, die durch den Punkt der Bully-Ausführung parallel zur Torlinie verläuft.

6.1.5 Wenn ein Spieler vom Bully durch den Schiedsrichter weggeschickt wurde, muss sich ein anderer Spieler zum Anspielpunkt begeben und bereit sein. Sollte der Spieler das Anspiel verzögern soll der Schiedsrichter zunächst den Spieler verwarnen und danach eine **kleine Zeitstrafe (2‘)** gegen ihn aussprechen.

6.1.6 Die das Bully ausführenden Spieler dürfen sich erst bewegen, nachdem der Schiedsrichter den Ball eingeworfen hat, und der Ball das Spielfeld berührt hat. Der Ball muss zuerst das Spielfeld berühren bevor die Bully ausführenden Spieler den Ball spielen dürfen.

6.1.7 Alle anderen Spieler müssen solange mindestens 3 m von den beiden das Bully ausführenden Spielern entfernt sein, bis der Ball gespielt wurde.

STRAFE: **Beim <u>ersten Verstoß</u> gegen Regel 6.1 wird der Spieler vom Bully weggeschickt, und ein anderer Spieler der Mannschaft muss das Bully ausführen.**

Bei <u>weiteren Verstößen</u> gegen Regel 6.1: Kleine Zeitstrafe (2‘) gegen den betreffenden Spieler

6.2 AUFWÄRMEN

6.2.1 Die am Spiel teilnehmenden Mannschaften dürfen das Spielfeld 15 Minuten zum Aufwärmen benützen. Die Aufwärmzeit endet 5 Minuten vor offiziellem Spielbeginn.

6.2.2 Der gesamte Aufwärmverlauf wird von den zuständigen Stellen vorgegeben.

6.2.3 Beide Mannschaften dürfen je eine Hälfte des Spielfeldes zum Aufwärmen verwenden. Sollte nur eine Mannschaft die Aufwärmzeit nützen, darf das ganze Spielfeld dafür verwendet werden.

7 STRAFEN

Folgende Strafen sind möglich:

- Freistoß
- Kleine Zeitstrafe (2')
- Bankstrafe (2')
- Große Zeitstrafe (5')
- Disziplinarstrafe (10'; Gelbe Karte)
- Spieldauerdisziplinarstrafe (GM; Gelb-Rote Karte)
- Matchstrafe (MP; Rote Karte)
- Penalty-Schuss

Alle Zeitstrafen werden mit **gestoppter Zeit** abgesessen (echte Spielzeit, siehe Regel 8.24.9)

Läuft mindestens eine kleine oder große Zeitstrafe (dies schließt große Zeitstrafen als direkte Folge einer Matchstrafe oder einer schweren Matchstrafe ein), muss die Spielzeituhr angehalten werden, wenn die Schiedsrichter das Spiel mit einem Pfiff unterbrechen. Laufen keine Zeitstrafen, oder laufen nur Disziplinarstrafen, wird die Spielzeituhr wie in Regel 8.24.5 oder 8.24.6 für dieses Spiel vorgeschrieben, bedient (siehe Regel 8.24.9).

Strafzeiten, die nach dem Ende des Spiels ausgesprochen werden, müssen von den Schiedsrichtern auf dem offiziellen Spielbericht festgehalten werden.

Einige Regeln sehen es vor, dass der Mannschaftskapitän einen Spieler benennt, der die Strafzeit absitzen muss. Falls der Mannschaftskapitän sich weigert, einen Spieler zu benennen, haben die Schiedsrichter das Recht, die Strafe gegen den Mannschaftskapitän auszusprechen.

Der Begriff **„Unterzahl"** bedeutet, dass ein Team auf Grund von Zeitstrafen weniger Spieler auf dem Spielfeld einsetzen darf als das gegnerische Team.

Strafe	**Feldspieler**		**Torhüter**		**Bemerkungen**	
	Spieler aus dem Spiel für	Strafe wird abgesessen von	Torhüter aus dem Spiel für	Strafe wird abgesessen von	Eintragung im Spielbericht	Bemerkung
Freistoß	-	-	-	-	-	-
Penalty-Schuss	-	-	-	-	-	-
Bankstrafe (2')	2 Minuten	Beliebiger Feldspieler vom Mannschaftskapitän benannt	-	-	2 Minuten	-
Kleine Zeitstrafe (2')	2 Minuten	Bestrafter Spieler	-	Beliebiger Feldspieler vom Mannschaftskapitän benannt	2 Minuten	-
Große Zeitstrafe (5')	5 Minuten	Bestrafter Spieler	-	Beliebiger Feldspieler vom Mannschaftskapitän benannt	5 Minuten	-
Disziplinarstrafe (10'; Gelbe Karte)	10 Minuten	Bestrafter Spieler	-	Beliebiger Feldspieler vom Mannschaftskapitän benannt	10 Minuten	-
Spieldauerdisziplinarstrafe – automatisch nach 2 x Disziplinarstrafe (GA-MI)	Rest des Spiels	Niemand	Rest des Spiels	Niemand	10 Minuten + GA-MI	-
Spieldauerdisziplinarstrafe – automatisch nach 2 x	Rest des Spiels	Beliebiger Feldspieler (mit Ausnahme des bestraften	Rest des Spiels	Beliebiger Feldspieler (mit Ausnahme des	5 Minuten + GA-MI	-

Strafe	Feldspieler		Torhüter		Bemerkungen	
große Zeitstrafe (GA-MI)		Spielers) vom Mannschaftskapitän benannt für 5 Minuten		bestraften Spielers) vom Mannschaftskapitän benannt für 5 Minuten		
Spieldauerdisziplinarstrafe (GA-MI)	Rest des Spiels	Niemand	Rest des Spiels	Niemand	GA-MI	-
Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)	Rest des Spiels	Beliebiger Feldspieler (mit Ausnahme des bestraften Spielers) vom Mannschaftskapitän benannt für 5 Minuten	Rest des Spiels	Beliebiger Feldspieler (mit Ausnahme des bestraften Spielers) vom Mannschaftskapitän benannt für 5 Minuten	MATCH	Der Spieler ist für 2 Spiele gesperrt

7.1 FREISTOß

7.1.1 Ein Freistoß wird von einem Spieler der Mannschaft, welcher der Freistoß zugesprochen wurde und an dem vom Schiedsrichter angezeigten Punkt auf dem Spielfeld ausgeführt.

7.1.2 Ein Freistoß erfolgt am nächstgelegenen Freistoß-Bully-Punkt oder auf einem Punkt einer gedachten Linie, welche zwischen den beiden Freistoß-Bully-Punkten einer Seite parallel zur Längsbande verläuft, ausgeführt. Der gewählte Punkt soll in der Nähe der Stelle liegen, wo das durch diesen Freistoß bestrafte Vergehen begangen wurde.

7.1.3 Innerhalb der Torhüterzonen wird kein Freistoß ausgeführt.

7.1.4 Der Freistoß darf erst nach der Freigabe durch einen Pfiff des Schiedsrichters und muss innerhalb von **3 Sekunden** nach dem Pfiff ausgeführt werden.

STRAFE: **Freistoß für die gegnerische Mannschaft**

7.1.5 Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen solange mindestens **3 m** vom Ball entfernt sein, bis der Ball gespielt wurde. Dies beinhaltet jeden Teil der Ausrüstung, seien es Schläger oder Skates.

STRAFE: **Beim <u>ersten Verstoß</u>: Mündliche Verwarnung und Wiederholung des Freistoßes**

Bei <u>weiteren Verstößen</u>: Kleine Zeitstrafe (2‘) gegen den betreffenden Spieler und Wiederholung des Freistoßes

7.1.6 Der Spieler, der den Freistoß ausführt, muss den Ball mit seinem Schläger spielen. Er darf den Ball erst dann erneut spielen, wenn der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde.

STRAFE: **Freistoß für die gegnerische Mannschaft**

7.1.7 Die Spieler der Mannschaft, die den Freistoß ausführt, dürfen sich überall auf der Spielfläche aufhalten.

7.1.8 Der Freistoß kann direkt zum Torerfolg führen.

7.2 KLEINE ZEITSTRAFE (2 MINUTEN)

7.2.1 Bei einer kleinen Zeitstrafe begibt sich der bestrafte Spieler für 2 Minuten reine Spielzeit auf die Strafbank.

7.2.2 Während der Dauer einer kleinen Zeitstrafe darf der bestrafte Spieler nicht auf dem Spielfeld ersetzt werden (Ausnahme bei aufgeschobenen Strafen). Die Mannschaft des bestraften Spielers spielt in Unterzahl.

7.2.3 Erzielt die gegnerische Mannschaft ein Tor, wenn eine Mannschaft durch eine oder mehrere kleine Zeitstrafen in Unterzahl ist, so endet die zuerst verhängte kleine Zeitstrafe automatisch.

Diese Regel findet auch Anwendung, wenn das Tor durch einen Penalty-Schuss erzielt wurde. Siehe dazu Regel 7.11.8.

Große Zeitstrafen, Disziplinarstrafen und Matchstrafen werden immer vollständig abgesessen.

7.2.4 Wenn ein Vergehen eine kleine Zeitstrafe und einen Penalty-Schuss nach sich zieht, so wird die kleine Zeitstrafe aufgehoben, wenn durch den Penalty-Schuss ein Tor erzielt wurde.

7.3 BANKSTRAFE (2 MINUTEN)

7.3.1 Bei einer Bankstrafe begibt sich ein vom Kapitän der bestraften Mannschaft benannter Spieler für 2 Minuten reine Spielzeit auf die Strafbank. Regel 7.2 findet entsprechend vollständig Anwendung.

7.4 GROßE ZEITSTRAFE (5 MINUTEN)

7.4.1 Bei einer großen Zeitstrafe begibt sich der bestrafte Spieler für 5 Minuten reine Spielzeit auf die Strafbank. Eine große Zeitstrafe muss immer vollständig abgesessen werden.

7.4.2 Während der Dauer einer großen Zeitstrafe darf der bestrafte Spieler nicht auf dem Spielfeld ersetzt werden (Ausnahme bei aufgeschobenen Strafen). Die Mannschaft des bestraften Spielers spielt in Unterzahl.

7.4.3 Ein Spieler, der in einem Spiel mit der zweiten großen Zeitstrafe bestraft wird, erhält eine Spieldauerdisziplinarstrafe (siehe Regel 7.6).

7.5 DISZIPLINARSTRAFE (10 MINUTEN; MISC; GELBE KARTE)

7.5.1 Bei einer Disziplinarstrafe (Zeigen der Gelben Karte durch den Schiedsrichter) begibt sich der bestrafte Spieler für 10 Minuten reine Spielzeit auf die Strafbank. Eine Disziplinarstrafe muss immer vollständig abgesessen werden.

7.5.2 Der bestrafte Spieler kann auf dem Spielfeld sofort durch einen Ersatzspieler ersetzt werden, so dass die Mannschaft des bestraften Spielers nicht in Unterzahl gerät.

7.5.3 Nach Ablauf der Disziplinarstrafe bleibt der bestrafte Spieler bis zur nächsten Spielunterbrechung auf der Strafbank.

7.5.4 Erhält ein Spieler gleichzeitig eine kleine oder große Zeitstrafe sowie zusätzlich eine Disziplinarstrafe, so schickt die Mannschaft des bestraften Spielers zusätzlich einen zweiten Spieler auf die Strafbank, der die kleine oder große Zeitstrafe für den bestraften Spieler absitzt.

Der zweite Spieler kehrt nach Ablauf der kleinen oder großen Zeitstrafe auf das Spielfeld zurück. Die Disziplinarstrafe selbst beginnt nach Ablauf der kleinen oder großen Zeitstrafe. Der mit der Disziplinarstrafe bestrafte Spieler muss während der gesamten Zeit, in der die kleine oder große Zeitstrafe sowie die Disziplinarstrafe läuft, auf der Strafbank verbleiben.

7.5.5 Ein Spieler, der in einem Spiel mit der zweiten Disziplinarstrafe bestraft wird, erhält eine Spieldauerdisziplinarstrafe (siehe Regel 7.6).

7.6 SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE (GA-MI; GELB-ROTE KARTE)

7.6.1 Eine Spieldauerdisziplinarstrafe (Zeigen der Gelben und Roten Karte zusammen durch den Schiedsrichter, in besonders gelagerten Fällen können die Schiedsrichter auch den Kapitän oder Assitent-Kapitän mündlich von der Strafe informieren.) kann entweder direkt gegen einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen verhängt werden, oder muss automatisch mit der zweiten großen

Zeitstrafe oder der zweiten Disziplinarstrafe gegen einen Spieler verhängt werden. Eine Spieldauerdisziplinarstrafe kann gegen einen Spieler auch in Kombination mit einer großen Zeitstrafe ausgesprochen werden (5‘+GA-MI).

7.6.2 Eine Spieldauerdisziplinarstrafe beinhaltet den Ausschluss des bestraften Spielers vom weiteren Spiel. Der bestrafte Spieler muss das Spielfeld sofort verlassen. Der Spieler darf nicht auf der Spielerbank bleiben oder zu dieser zurückkehren, auch nicht im Zuschauerbereich oder in der Nähe des Spielfeldes.

7.6.3 Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe als Folge der zweiten großen Zeitstrafe muss ein vom Kapitän bestimmter Spieler der Mannschaft des bestraften Spielers die große Zeitstrafe auf der Strafbank absitzen.

7.6.4 Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe als Folge der zweiten Disziplinarstrafe muss ein Ersatzspieler den bestraften Spieler sofort auf dem Spielfeld ersetzen, so dass die Mannschaft des bestraften Spielers nicht in Unterzahl gerät. Der bestrafte Spieler muss das Spielfeld sofort verlassen.

7.6.5 Wird eine Spieldauerdisziplinarstrafe gegen einen nicht-spielenden Manager, Trainer oder anderen Mannschaftsoffiziellen ausgesprochen, muss der bestrafte Mannschaftsoffizielle die Spielstätte sofort verlassen und darf bis zum Ende des Spiels nicht mehr auf die Spielstätte zurückkehren.

7.6.6 Jede Person, gegen die eine Spieldauerdisziplinarstrafe verhängt wird, darf nicht mehr am laufenden Spiel teilnehmen, wird jedoch nicht für weitere Spiele gesperrt. Während eines Turniers, kann ein Spieler, der eine Spieldauerdisziplinarstrafe erhalten hat, in den darauffolgenden Spielen seiner Mannschaft wieder am Spiel teilnehmen.

7.7 MATCHSTRAFE (MATCH; ROTE KARTE)

Während des Spiels

7.7.1 Eine Matchstrafe während des Spiels (Zeigen der Roten Karte durch den Schiedsrichter, in besonders gelagerten Fällen können die Schiedsrichter auch den Kapitän oder Assitent-Kapitän mündlich von der Strafe informieren.) beinhaltet den Ausschluss des bestraften Spielers vom weiteren Spiel. Der bestrafte Spieler muss das Spielfeld sofort verlassen. Der Spieler ist für die folgenden 2 Spiele seiner Mannschaft gesperrt und darf danach wieder spielen. Der Spieler darf nicht auf der Spielerbank bleiben oder zu dieser zurückkehren, auch nicht im Zuschauerbereich oder in der Nähe des Spielfeldes.

Der Spieler darf nicht spielen oder sich auf der Spielerbank befinden für die nächsten 2 Spiele. Die Sperre gilt nur auf dem Level auf dem die Sperre verhängt wurde, d.h. erhält ein Spieler eine rote Karte bei einem IISHF-Spiel, gilt diese nur für IISHF-Events.

Die IISHF verhängt gegen den Spieler bei IISHF-Spielen eine Geldstrafe, bei nationalen Spielen entscheidet der zuständige nationale Verband über weitere Strafmaßnahmen.

7.7.2 Die Mannschaft des bestraften Spielers muss einen vom Mannschaftskapitän bestimmten Spieler für die Strafbank abstellen, der eine große Zeitstrafe vollständig absitzt. Erhält ein Spieler gleichzeitig eine kleine oder große Zeitstrafe sowie zusätzlich eine Matchstrafe, so sitzt der vom Mannschaftskapitän benannte Spieler die kleine oder große Zeitstrafe sowie die große Zeitstrafe als Folge der Matchstrafe nacheinander ab.

7.7.3 Wird eine Matchstrafe gegen einen Mannschaftsoffiziellen ausgesprochen, so muss der Mannschaftsoffizielle das Spielfeld verlassen und wird für die folgenden 2 Spiele seiner Mannschaft gesperrt. Nach 2 Spielen darf der Mannschaftsoffizielle wieder am Spiel teilnehmen. Die Mannschaft des bestraften Mannschaftsoffiziellen muss in diesem Fall keine große Zeitstrafe absitzen.

Die IISHF verhängt gegen den Mannschaftsoffiziellen bei internationalen Spielen eine Geldstrafe, bei nationalen Spielen entscheidet der zuständige nationale Verband über weitere Strafmaßnahmen.

Nach dem Spiel

7.7.4 Erhält ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller nach dem Spiel eine Matchstrafe, so wird der Spieler oder Mannschaftsoffizielle für die nächsten 2 Spiele seiner Mannschaft gesperrt und darf danach wieder an den Spielen seiner Mannschaft teilnehmen. Die Mannschaft des bestraften Spielers oder Mannschaftsoffiziellen muss in diesem Fall keine große Zeitstrafe absitzen.

Die IISHF verhängt gegen den Spieler oder Mannschaftsoffiziellen bei internationalen Spielen eine Geldstrafe, bei nationalen Spielen entscheidet der zuständige nationale Verband über weitere Strafmaßnahmen.

7.8 TORHÜTERSTRAFEN

Grundsatz: Ein Torhüter geht nie auf die Strafbank.

7.8.1 Erhält ein Torhüter eine kleine Zeitstrafe oder die erste große Zeitstrafe oder die erste Disziplinarstrafe (Zeigen der Gelben Karte durch den Schiedsrichter, in besonders gelagerten Fällen können die Schiedsrichter auch den Kapitän oder Assitent-Kapitän mündlich von der Strafe informieren.), so geht der Torhüter nicht auf die Strafbank. Seine Strafe wird von einem anderen Spieler seines Teams abgesessen, der sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Spielfeld befunden hat. Dieser Spieler wird vom Mannschaftskapitän bestimmt.

7.8.2 Erhält ein Torhüter eine Spieldauerdisziplinarstrafe (Zeigen der Gelben und Roten Karte zusammen durch den Schiedsrichter, in besonders gelagerten Fällen können die Schiedsrichter auch den Kapitän oder Assitent-Kapitän mündlich von der Strafe informieren.) oder eine Matchstrafe (Zeigen der Roten Karte durch den Schiedsrichter, in besonders gelagerten Fällen können die Schiedsrichter auch den Kapitän oder Assitent-Kapitän mündlich von der Strafe informieren.), muss der bestrafte Torhüter das Spielfeld sofort für den Rest des Spiels verlassen. Der Torhüter kann durch den Ersatztorhüter ersetzt werden, sofern ein Ersatztorhüter anwesend ist. Andernfalls hat die Mannschaft des bestraften Torhüters 10 Minuten Zeit, einen Spieler komplett als Torhüter auszurüsten.

7.8.3 Erhält ein Torhüter eine Spieldauerdisziplinarstrafe (Zeigen der Gelben und Roten Karte zusammen durch den Schiedsrichter, in besonders gelagerten Fällen können die Schiedsrichter auch den Kapitän oder Assitent-Kapitän mündlich von der Strafe informieren.) als Folge der zweiten großen Zeitstrafe oder eine Matchstrafe oder eine schwere Matchstrafe, so wird die damit verbundene große Zeitstrafe durch einen anderen Spieler seines Teams abgesessen, der sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Spielfeld befunden hat. Dieser Spieler wird vom Mannschaftskapitän bestimmt.

7.8.4 Wenn gegen einen Torhüter mehr als eine kleine oder große Zeitstrafe im selben Unterbruch ausgesprochen werden, sitzt ein Spieler der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Spielfeld befand die Strafen ab (unter der Voraussetzung, dass der benannte Spieler nicht selbst bestraft wird). Der Spieler wird vom Kapitän bestimmt.

7.8.5 Wenn gegen einen Torhüter eine kleine oder große Zeitstrafe und zusätzlich eine Disziplinarstrafe im selben Unterbruch ausgesprochen wird, sitzt ein Spieler die kleine oder große Zeitstrafe und ein weiterer Spieler die Disziplinarstrafe (sitzt für die Dauer der Zeitstrafe und Disziplinarstrafe auf der Strafbank) ab. Beide Spieler müssen sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Spielfeld befunden haben und werden durch den Kapitän bestimmt.

7.9 OFFENE ZEITSTRAFEN

7.9.1 Alle am Ende eines Spielabschnitts offenen (noch laufenden) Zeitstrafen werden in den nächsten Spielabschnitt übernommen und dort fortgesetzt.

7.9.2 Bei einer Verlängerung werden offene Zeitstrafen aus der regulären Spielzeit in die Verlängerung übernommen und dort fortgesetzt.

7.9.3 Feldspieler, die am Ende eines Spiels (inklusive der Verlängerung) noch offene Zeitstrafen absitzen, dürfen nicht an einem Penaltyschießen teilnehmen.

7.10 VERLASSEN DER STRAFBANK

7.10.1 Alle Spieler, die nach dem Ablauf ihrer Strafen die Strafbank verlassen, müssen direkt und sofort auf das Spielfeld zurückkehren.

STRAFE: **Kleine Zeitstrafe (2‘) gegen den betreffenden Spieler**

7.10.2 Spieler, die eine Strafe absitzen, dürfen sich in den Pausen zwischen den Spielabschnitten zu ihrer Mannschaftsbank begeben, müssen aber wieder auf die Strafbank zurückkehren, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

STRAFE: **Kleine Zeitstrafe (2‘) gegen den betreffenden Spieler**

7.10.3 Kein Spieler darf die Strafbank verlassen und auf das Spielfeld zurückkehren bevor dessen Strafe abgelaufen ist oder die Zeitstrafe vorzeitig beendet wurde.

STRAFE: **Kleine Zeitstrafe (2‘) gegen den betreffenden Spieler**

7.10.4 Spieler, die eine Strafe absitzen, müssen sich auf der Strafbank ruhig verhalten und dürfen sich mit keinem außer den Spieloffiziellen unterhalten.

STRAFE: **Disziplinarstrafe (10‘; Gelbe Karte), Spieldauerdisziplinarstrafe (GM) oder in schweren Fälle Matchstrafe (MP; Rote Karte)**

7.10.5 Kein Spieler darf die Strafbank verlassen, wenn auf dem Spielfeld eine Auseinandersetzung stattfindet, es sei denn, seine Strafzeit ist bereits abgelaufen.

STRAFE: **Matchstrafe (MP; Rote Karte)**

7.10.6 Spieler, die eine Strafe absitzen, müssen zu jeder Zeit ihr Trikot anbehalten und müssen rechtzeitig vor Ende ihrer Strafzeit die komplette Ausrüstung wieder anlegen.

STRAFE: **Disziplinarstrafe (10‘; Gelbe Karte)**

7.11 PENALTY-SCHUSS

7.11.1 Während der Ausführung eines Penalty-Schusses wird die Spielzeit gestoppt.

7.11.2 Ein Penaltyschuss wird immer mit einem Schützen des nicht verfehlenden Teams und mit einem Torhüter des bestraften Teams ausgeführt. Das bestrafte Team ist verpflichtet einen Torhüter in das Tor zu stellen.

STRAFE: **Hat das bestrafte Team keinen Spieler mehr als Torhüter ausgerüstet (Regel 5.10-5.17): zugesprochenes Tor (Regel 8.27.7 wird nicht angewendet)**

Hat das bestrafte Team zumindest einen angezogenen Torhüter und das Team weigert sich diesen einzusetzen wird als Weigerung zur Fortsetzung des Spieles verstanden (Regel 8.18.2)

7.11.3 Jeder Spieler mit Ausnahme der Torhüter und der Spieler auf der Strafbank darf einen seiner Mannschaft zugesprochenen Penalty-Schuss ausführen.

7.11.4 Der Penalty-Schuss ist freigegeben, wenn der Ball vom Schiedsrichter auf den Mittelpunkt gelegt wurde und angepfiffen wird.

STRAFE: **Beim ersten Verstoß: Der Penalty-Schuss wird wiederholt.**

Beim zweiten Verstoß: Abbruch des Penalty-Schusses und Bully vor dem Tor der angreifenden Mannschaft.

7.11.5 Der Penaltyschütze hat nach seiner ersten Ballberührung **10 Sekunden** Zeit, den Penalty-Schuss abzuschließen.

STRAFE: **Abbruch des Penalty-Schusses und Bully vor dem Tor der angreifenden Mannschaft.**

7.11.6 Der Torhüter muss in seinem Torraum bleiben, bis der Penaltyschütze den Ball berührt hat. Im Falle eines Verstoßes hebt der Schiedsrichter den Arm (Vorteil).

STRAFE: **Beim ersten Verstoß: Der Penalty-Schuss wird fortgesetzt und falls kein Tor erzielt werden konnte, wird der Penalty-Schuss wiederholt.**

Beim zweiten Verstoß: Kleine Zeitstrafe (2') gegen den Torhüter und Wiederholung des Penalty-Schusses, wenn kein Tor erzielt wurde.

Beim dritten Verstoß: Automatische Anerkennung auf Tor, wenn kein Tor erzielt wurde

7.11.7 Sobald der Penalty-Schütze den Ball berührt hat, kann der Torhüter bis maximal zur Torhüterlinie vorrücken. Im Falle eines Verstoßes hebt der Schiedsrichter den Arm (Vorteil).

STRAFE: **Beim ersten Verstoß: Der Penalty-Schuss wird fortgesetzt und falls kein Tor erzielt werden konnte, wird der Penalty-Schuss wiederholt.**

Beim zweiten Verstoß: Kleine Zeitstrafe (2') gegen den Torhüter und Wiederholung des Penalty-Schusses, wenn kein Tor erzielt wurde

Beim dritten Verstoß: Automatische Anerkennung auf Tor, wenn kein Tor erzielt wurde

7.11.8 Strafen nach 7.11.6, 7.11.7 oder 8.10 die gegen einen Torhüter während der Ausführung eines Penalty-Schusses ausgesprochen werden heben sich bei einem Torerfolg durch den Penalty-Schuss nicht auf. (Regel 7.8.1 wird angewendet) Der Spieler der die Strafe absitzt, wird vom Kapitän benannt und hat sich unverzüglich auf die Strafbank zu begeben.

Bei einer angezeigten Strafe während eines Penalty-Schusses wird der Penalty-Schuss wiederholt, wenn kein Tor erzielt wurde. Das obenerwähnte Strafen-Prozedere wird auf die Wiederholung des Penaltyschusses weiter angewendet.

7.11.9 Der Torhüter kann mit allen Mitteln im Rahmen dieser Spielregeln versuchen, den Ball aufzuhalten. Er darf jedoch weder seinen Schläger noch einen anderen Gegenstand werfen. In diesem Fall wird automatisch auf Tor entschieden und der Torhüter zusätzlich nach Regel 8.6.1 bestraft.

Wenn ein Gegenstand oder Schläger von der gegnerischen Mannschaft auf das Spielfeld geworfen wird, wird automatisch auf Tor entschieden und der Schiedsrichter verhängt nach Regel 8.6.1 eine Strafe.

7.11.10 Der Penalty-Schütze muss sich während der Ausführung des Penalty-Schusses immer zwischen der Mittellinie und der Torlinie aufhalten und muss sich immer in Richtung des gegnerischen Tors bewegen. Er darf sich dabei aber nicht um **360°** um die eigene Achse drehen, so dass er seine eigene Spur kreuzt.

STRAFE: **Abbruch des Penalty-Schusses und Bully vor dem Tor der angreifenden Mannschaft.**

7.11.11 Sobald der Ball geschossen wurde, gilt der Penalty-Schuss als abgeschlossen. Durch einen zweiten Nachschuss, z.B. aus einem Abpraller, kann kein Tor mehr erzielt werden.

7.11.12 Alle Spieler außer dem verteidigenden Torhüter und dem Penaltyschützen müssen sich hinter der Torlinie auf der gegenüberliegenden Spielfeldhälfte oder auf ihrer Spielerbank aufhalten bis der

Penalty-Schuss vollständig abgeschlossen ist. Im Falle eines Verstoßes hebt der Schiedsrichter den Arm (angezeigte Strafe)

STRAFE: **Bei einem Verstoß der verteidigenden Mannschaft falls ein Tor durch den Penalty-Schuss erzielt wurde: Keine Strafe.**

Bei einem Verstoß der verteidigenden Mannschaft falls kein Tor durch den Penalty-Schuss erzielt wurde: Wiederholung des Penalty-Schusses.

Bei einem Verstoß der angreifenden Mannschaft: Abbruch des Penalty-Schusses und Bully vor dem Tor der angreifenden Mannschaft.

7.11.13 Der Penalty-Schuss gilt als abgeschlossen, wenn

- Ein Tor erzielt wurde
- Der Torhüter den Ball abgewehrt hat
- Der Ball die Torlinie überquert hat
- Ein dritter Verstoß gegen die Regeln 7.11.6 oder 7.11.7 festgestellt wurde
- 10 Sekunden abgelaufen sind
- Ein Verstoß gegen Regel 7.11.10 festgestellt wurde

7.11.14 Wurde aus dem Penalty-Schuss ein Tor erzielt, wird das Spiel mit Bully am Mittelanspielpunkt fortgesetzt.

7.11.15 Wurde aus dem Penalty-Schuss kein Tor erzielt, wird das Spiel mit Bully am nächsten Freistoß-Bully-Punkt vor dem Tor der verteidigenden Mannschaft fortgesetzt.

7.11.16 Wird ein Penalty-Schuss am Ende eines Spielabschnitts ausgesprochen, wird der Penalty-Schuss noch ausgeführt.

7.12 AUFGESCHOBENE ZEITSTRAFEN

7.12.1 Wird der dritte Spieler einer Mannschaft mit einer kleinen oder großen Zeitstrafe, einer Spieldauerdisziplinarstrafe, einer Matchstrafe oder einer schweren Matchstrafe bestraft, wenn bereits zwei Spieler seiner Mannschaft eine der vorgenannten Strafen absitzen, so beginnt die Strafzeit des dritten Spielers erst, wenn die Strafzeit von einem der beiden anderen Spieler abgelaufen ist.

Der dritte Spieler muss sich auf die Strafbank begeben, kann aber auf dem Spielfeld durch einen anderen Spieler ersetzt werden.

7.12.2 Aufgeschobene Zeitstrafen werden wie folgt gehandhabt:

- Sobald die Strafzeit einer der beiden zuerst bestraften Spieler abgelaufen ist, beginnt die Strafzeit des dritten bestraften Spielers zu laufen. Bei der nächsten Spielunterbrechung kann der Spieler, dessen Strafzeit zuerst abgelaufen ist, zurück auf die Spielerbank seiner Mannschaft. Das Spiel wird mit zwei Feldspielern und einem Torhüter oder drei Feldspielern auf der Seite der bestraften Mannschaft fortgesetzt. Gibt es keinen Unterbruch, bleibt der bestrafte Spieler auf der Strafbank bis zum nächsten Unterbruch oder bis die zweite Strafe beendet ist.

- Sobald die nächste Strafzeit abgelaufen ist, wird der Spieler, dessen Strafzeit abgelaufen ist, von der Strafbank wieder auf das Spielfeld entlassen. Wenn der erste bestrafte Spieler noch auf der Strafbank sitzt, weil es keine Spielunterbrechung gab, verlässt dieser zuerst die Strafbank. Der zweite Spieler, dessen Strafzeit erloschen ist, bleibt auf der Strafbank bis zur nächsten Spielunterbrechung oder bis die dritte Strafe erloschen ist um auf seine Spielerbank zurückkehren zu können.

- Sobald die dritte Strafzeit abgelaufen ist, wird auch der dritte Spieler von der Strafbank wieder auf das Spielfeld entlassen. Wenn der zweite bestrafte Spieler noch auf der Strafbank ist, weil es keine Spielunterbrechung gab, verlässt dieser als nächstes die Strafbank. Der dritte Spieler, dessen Strafzeit erloschen ist, bleibt auf der Strafbank bis zur nächsten Spielunterbrechung um auf seine Spielerbank zurückkehren zu können.

- Erzielt die gegnerische Mannschaft ein Tor während sich noch alle drei Spieler auf der Strafbank befinden, und ist die bestrafte Mannschaft in Unterzahl, und ist noch keine der Strafzeiten abgelaufen, wird der Spieler von Strafbank wieder auf das Spielfeld entlassen, dessen kleine Zeitstrafte zuerst verhängt wurde. Das Spiel wird mit zwei Feldspielern und einem Torhüter oder drei Feldspielern auf der Seite der bestraften Mannschaft fortgesetzt. Wurde nur gegen den dritten Spieler auf der Strafbank eine kleine Zeitstrafe verhängt, muss der Spieler auf der Strafbank verbleiben, weil seine Strafzeit erst nach Ablauf einer der vorher verhängten Zeitstrafen beginnt.

- Erzielt die gegnerische Mannschaft ein Tor während sich noch alle drei Spieler auf der Strafbank befinden, und ist die bestrafte Mannschaft in Unterzahl, und ist bereits eine der Zeitstrafen abgelaufen, wird der Spieler, dessen Zeitstrafe bereits abgelaufen ist, und der Spieler, dessen kleine Zeitstrafe als nächstes enden würde, von der Strafbank wieder auf das Spielfeld entlassen. Das Spiel wird mit drei Feldspielern und einem Torhüter oder vier Feldspielern auf der Seite der bestraften Mannschaft fortgesetzt.

Diese Regel findet entsprechend für alle weiteren Zeitstrafen Anwendung.

7.13 REIHENFOLGE DER ZEITSTRAFEN

7.13.1 Strafzeiten, die zum selben Zeitpunkt verhängt wurden, beginnen in der Reihenfolge, in der sie von den Schiedsrichtern angesagt wurden. Die Zeitnehmer müssen diese Reihenfolge auch auf dem Spielbericht einhalten.

7.13.2 Angezeigte Strafen werden in der Reihenfolge wie sie im Spiel geschehen ausgesprochen. Kleine Strafen werden immer vor großen Zeitstrafen ausgesprochen.

7.14 VERHÄNGEN VON STRAFEN

7.14.1 Begeht ein Spieler der Mannschaft in Ballbesitz einen Regelverstoß, der eine Zeitstrafe erfordert (Ausnahme Disziplinarstrafe), unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und verhängen die entsprechende Strafe gegen den Spieler, der den Verstoß begangen hat.

7.14.2 Begeht ein Spieler der Mannschaft, die nicht in Ballbesitz ist, einen Regelverstoß, der einen Freistoß erfordert, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel nur, wenn die Mannschaft in Ballbesitz auf Grund dieses Verstoßes den Ballbesitz verliert.

7.14.3 Begeht ein Spieler der Mannschaft, die nicht in Ballbesitz ist, einen Regelverstoß, der eine kleine oder große Zeitstrafe erfordert, zeigen die Schiedsrichter dies durch Heben eines Arms an (Vorteil). Nach Abschluss des Spielzugs der Mannschaft in Ballbesitz (wie nachstehend definiert), unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und verhängen die entsprechende Strafe gegen den Spieler, der den Verstoß begangen hat.

Ein Spielzug gilt erst dann als beendet, wenn der Ballbesitz und die Ballkontrolle vollständig gewechselt hat oder ein Spieler der gegnerischen Mannschaft den Ball bewusst gespielt hat, oder der Ball nicht mehr spielbar ist. Abpraller vom Torhüter, von den Spielfeldbanden, vom

Tor oder ein zufälliger Kontakt mit dem Körper oder der Ausrüstung eines gegnerischen Spielers beenden einen Spielzug nicht.

7.14.4 Sollte während einer laufenden Vorteilssituation (nach Regel 7.14.3) ein weiterer Regelverstoß begangen werden (Ausnahme Disziplinarstrafe), unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und verhängen die entsprechenden Strafen.

7.14.5 Sollte ein Spieler zwei oder mehr Zeitstrafen gleichzeitig erhalten, so werden diese Zeitstrafen nacheinander abgesessen. Kleine Zeitstrafen werden hierbei zuerst abgesessen.

7.14.6 Sollte ein Regelverstoß eine Spieldauerdisziplinarstrafe, eine Große Zeitstrafe (5‘) plus Spieldauerdisziplinarstrafe oder eine Matchstrafe erfordern, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und verhängen die entsprechenden Strafen.

7.14.7 Nach Aussprechen einer Zeitstrafe wird das Spiel mit Bully an einer von den Schiedsrichtern bestimmten Stelle fortgesetzt, es sei denn eine entsprechende Regel sagt etwas Anderes aus.

a) Wird eine oder mehrere kleine oder große Zeitstrafe(n), Disziplinarstrafe(n), direkte Spieldauerdisziplinarstrafe(n), große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe(n) oder Matchstrafe(n) gegen ein Team verhängt, so findet das nächste Face-off vor dem Tor der verfehlenden Mannschaft statt. Die genaue Position wird vom Schiedsrichter bestimmt.

b) Wird eine oder mehrere kleine oder große Zeitstrafe(n), Disziplinarstrafe(n), direkte Spieldauerdisziplinarstrafe(n), große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe(n) oder Matchstrafe(n) gegen beide Teams im selben Spielunterbruch verhängt, so findet das nächste Face-off am nächst gelegenen Anspielpunkt statt, wo der Ball zuletzt berührt wurde. Die Position des Bullys wird nach Regel 6.1.2 bestimmt.

7.14.8 Sollte die Mannschaft in Ballbesitz während einer Vorteilssituation ein Tor erzielen, so findet das Tor Anerkennung. Der Regelverstoß, welcher die Vorteilssituation verursacht hat, wird jedoch nicht bestraft, wenn der Regelverstoß eine kleine Zeitstrafe erfordert hätte. Alle anderen Strafen werden ausgesprochen. Eine angezeigte große Zeitstrafe hebt sich in diesem Fall nicht auf, wobei Regel 7.2.3 zur Anwendung kommt. Befand sich die Mannschaft, welche die Vorteilssituation verursacht hat, bereits in Unterzahl, so wird die kleine Zeitstrafe, die zur Vorteilssituation geführt hat, aufgehoben, alle anderen Zeitstrafen bleiben jedoch bestehen. Alle anderen Regelverstöße, die in derselben Situation erkannt wurden, müssen geahndet werden. Eine kleine Zeitstrafe, die auf Grundlage dieser Regel aufgehoben wurde, muss dennoch im Spielbericht erfasst werden.

7.14.9 Es kann kein Tor gegen das nicht verfehlende Team erzielt werden, während eine Strafe gegen das verfehlende Team angezeigt wird. Dies beinhaltet auch Eigentore der nicht verfehlenden Mannschaft.

7.14.10 Begeht ein Spieler einen Regelverstoß, der eine Disziplinarstrafe erfordert, so wird das Spiel nicht sofort unterbrochen und es wird auch kein Vorteil angezeigt. Die Disziplinarstrafe wird dann in der nächsten Spielunterbrechung ausgesprochen. Ausgenommen hiervon sind Disziplinarstrafen wegen Verstößen gegen die Bestimmungen über die Pflichtschutzausrüstung. In diesem Fall haben die Schiedsrichter das Spiel sofort zu unterbrechen, wenn die Mannschaft des zu bestrafenden Spielers in Ballbesitz gelangt, oder eine sichere Fortführung des Spiels nicht mehr gewährleistet ist.

8 SPIELREGELN

8.1 BALL AUßER SICHT UND UNERLAUBTER BALL

8.1.1 Wenn der Ball von den Schiedsrichtern nicht mehr gesehen werden kann, müssen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen. Das Spiel wird mit einem Bully an einem zulässigen Bullypunkt in der Nähe der Stelle fortgesetzt, an der das Spiel unterbrochen wurde, es sei denn, die Regeln sagen etwas Anderes aus.

8.1.2 Sollte während des Spiels ein zweiter Ball ins Spiel kommen, wird das Spiel solange mit dem richtigen Ball fortgesetzt, bis der Spielzug der Mannschaft in Ballbesitz abgeschlossen ist und die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz gelangt. Voraussetzung hierfür ist aber, dass das Spielgeschehen durch den zweiten Ball nicht gestört wird. Falls das Spielgeschehen durch den zweiten Ball behindert wird, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und entfernen den zweiten Ball. Das Spiel wird mit einem Bully an einem zulässigen Bullypunkt in der Nähe der Stelle fortgesetzt, an der der reguläre Spielball zuletzt berührt wurde.

8.2 BALLBERÜHRUNG DURCH DEN SCHIEDSRICHTER

8.2.1 Wenn der Ball von einem Schiedsrichter berührt wird oder dem ballführenden Spieler in den Weg kommt und die Schiedsrichter der Ansicht sind, dass durch diese Aktion eine Mannschaft einen Vorteil erhalten hat, wird das Spiel unterbrochen und mit einem Bully fortgesetzt. Das Anspiel wird an einem zulässigen Bullypunkt in der Nähe der Stelle fortgesetzt, wo der Ball zuletzt von einem Spieler berührt wurde.

8.3 NICHT SPIELBARER BALL

8.3.1 Wenn der Ball aus Versehen in der Torhüterausrüstung hängen bleibt, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und setzen das Spiel mit einem Bully fort.

8.3.2 Wenn der Ball im Tornetz oder an anderen Teilen des Spielfeldes hängen bleibt, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und setzen das Spiel mit einem Bully fort.

8.4 ZERBROCHENER SCHLÄGER

8.4.1 Zerbricht der Schläger eines Feldspielers, so muss der betreffende Spieler den Schläger inklusive aller Teile sofort fallen lassen, so dass die Schiedsrichter den Schläger entfernen können. Der Spieler darf sich einen neuen Schläger von seiner Spielerbank holen, oder ohne Schläger bis zur nächsten Spielunterbrechung weiterspielen oder sich auswechseln lassen.

STRAFE: **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

8.4.2 Zerbricht der Schläger eines Torhüters, muss der betreffende Torhüter den Schläger inklusive aller Teile sofort fallen lassen, so dass die Schiedsrichter den Schläger entfernen können. Der Torhüter darf sich einen neuen Schläger von seiner Spielerbank holen oder ohne Schläger bis zur nächsten Spielunterbrechung weiterspielen.

Der Torhüter darf sich auch den Schläger eines Mitspielers geben lassen. Der Feldspieler darf sich dann einen Ersatzschläger (keinen Torhüterschläger) von seiner Spielerbank holen. Bei der nächsten Spielunterbrechung muss sich der Torhüter einen neuen Torhüterschläger von seiner Spielerbank holen.

STRAFE: **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

8.4.3 Es ist nicht erlaubt, einem Spieler, dessen Schläger zerbrochen ist, einen neuen Schläger zuzuwerfen.

STRAFE: **Kleine Zeitstrafe (2‘) gegen den Spieler, der den Schläger geworfen hat**

Ist der Werfer nicht zu ermitteln: Bankstrafe (2‘) gegen die betreffende Mannschaft

8.4.4 Kein Spieler darf mit einem Schläger spielen, der auf das Spielfeld geworfen wurde.

STRAFE: **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

8.5 VERLORENER SCHLÄGER

8.5.1 Ein Spieler oder Torhüter, der seinen Schläger auf dem Spielfeld verliert (Ausnahme zerbrochener Schläger), muss so schnell wie möglich seinen Schläger wieder aufheben. Er kann aber auch ohne Schläger aktiv am Spielgeschehen teilnehmen, bis er wieder im Besitz seines Schlägers ist. Dem Spieler ist es nicht erlaubt, sich einen zweiten Schläger von seiner Spielerbank zu holen, er darf sich jedoch auswechseln lassen. Der Schläger muss bei der nächsten Spielunterbrechung wieder aufgehoben werden.

Anmerkung: Ein Spieler darf, solange dieser nicht aktiv am Spielgeschehen teilnimmt einen verlorenen Torhüterstock aufheben, diesen unverzüglich und ohne eine Strafe zu provozieren, dem Torhüter zurückgeben.

STRAFE: **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

8.6 WERFEN VON SCHLÄGERN

8.6.1 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller darf einen Schläger oder anderen Gegenstand in Richtung des Balls, eines gegnerischen Spielers oder auf das Spielfeld werfen.

STRAFE: **Durch einen Spieler: Große Zeitstrafe (5‘)**

Durch einen Mannschaftsoffiziellen: Matchstrafe (MP; Rote Karte)

Wenn nach Auffassung des Schiedsrichters der Spieler oder Teamoffizielle absichtlich eine Verletzung durch dieses Vergehen herbeiführen wollte, erhält der Betroffene eine: Matchstrafe (MP; Rote Karte)

8.7 VORZEITIGER SPIELABBRUCH

8.7.1 Die Schiedsrichter können ein Spiel jederzeit abbrechen, wenn ihrer Meinung nach eine Fortführung des Spiels zu gefährlich oder nicht mehr möglich ist. Die Schiedsrichter müssen hierzu einen Zusatzbericht verfassen und an folgende Stellen weiterleiten:

- Bei internationalen Meisterschaften oder Titelwettkämpfen: An die IISHF
- Bei allen anderen Spielen und Veranstaltungen: An den zuständigen nationalen Verband oder an ein vom zuständigen nationalen Verband eingesetztes Gremium.

8.8 SPIELEN IM LIEGEN

8.8.1 Der Ball darf von einem Feldspieler auch im Liegen gespielt werden. ~~Ein Spieler darf den Ball mit jedem Körperteil mit Ausnahme der Füße stoppen und nur mit dem Schläger weiterspielen~~

~~STRAFE: **Freistoß oder bei einer klaren Torchancevereitelung: Penalty-Schuss**~~

8.9 FAIRER KÖRPERKONTAKT

8.9.1 Ein fairer Körperkontakt (fairer Check) liegt dann vor, wenn der Körperkontakt frontal (von vorne) oder lateral (von der Seite), mit angelegten Armen und mit beiden Skates auf dem Boden erfolgt. Ein fairer Check kann nur gegen einen gegnerischen Spieler in Ballbesitz ausgeführt werden. Der Angriff muss dabei von vorne oder von der Seite kommen.

STRAFE: **Zeitstrafen nach Regel 8.10.**

8.9.2 Ein fairer Körperkontakt ist nicht erlaubt in den Altersklassen U10 und Veteranen.

Ausnahmen bezüglich der ausgewählten Altersklassen laut Regel 8.9.2 sind nur zulässig nach Antrag an den IISHF in Hinsicht auf internationale Spiele oder an die nationale Mitgliedervereinigung hinsichtlich allen nationalen Spielen.

STRAFE: Kleine Zeitstrafe. Alle anderen Verstöße werden nach Regel 8.10 geahndet

8.10 FOULSPIEL

Ein sog. **„Breakaway"** ist per Definition eine Situation, in der ein Spieler den Ball vollständig unter Kontrolle hat, der Ball sich über der Mittellinie und somit in der Angriffszone und sich kein gegnerischer Spieler zwischen ihm selbst und dem gegnerischen Torhüter oder dem leeren Tor, falls der Torhüter zugunsten eines Feldspielers ausgewechselt wurde, mehr befindet.

„Ballkontrolle" bedeutet, dass der Ball mit Hilfe des Schlägers bewegt wird. Wenn der Ball durch einen anderen Spieler oder die Ausrüstung eines anderen Spielers berührt wird, während der Ball bewegt wird, oder wenn der Ball das Tor trifft, bzw. der Ball freikommt, so ist keine „Ballkontrolle" durch den Spieler mehr gegeben.

Wenn nach Meinung der Schiedsrichter ein Spieler versucht, einen anderen Spieler **absichtlich zu verletzen**, muss eine Matchstrafe (MATCH; Rote Karte) ausgesprochen werden.

Wenn ein Spieler, der eine **aussichtsreiche Torchance** hat, durch ein Foulspiel daran gehindert wird, ein Tor zu erzielen, muss zusätzlich zu einer Zeitstrafe ein Penalty-Schuss gegen die Mannschaft des bestraften Spielers ausgesprochen werden.

8.10.1 **Behinderung**

a) Kein Spieler darf die Fortbewegung eines Gegenspielers, der sich nicht in Ballbesitz befindet, behindern oder verhindern.

- **Kleine Zeitstrafe (2')**

b) Kein Spieler darf mit Hilfe des Schlägers oder seines Körpers den Torhüter an seiner Tätigkeit hindern oder seine Tätigkeit verhindern, wenn sich der Torhüter in seinem Torraum befindet.

- **Kleine Zeitstrafe (2')**

8.10.2 **Unerlaubter Körperangriff**

Ein **„unerlaubter Körperangriff"** liegt vor, wenn ein Spieler auf Grund der von ihm zurückgelegten Wegstrecke einen heftigen Check gegen seinen Gegenspieler ausführt. Ein unerlaubter Körperangriff kann vorliegen, wenn der Check in die Bande, gegen das Torgestänge oder auf offenem Feld ausgeführt wird.

Ein Spieler, der nach Abpfiff durch die Schiedsrichter einen Körperkontakt (Check) mit einem Gegenspieler herbeiführt, obwohl er nach Meinung der Schiedsrichter genug Zeit zur Verfügung

hatte, den Körperkontakt zu verhindern, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine Zeitstrafe wegen unerlaubten Körperangriffs.

Ein **Hüftcheck**, d.h. ein Check durch alleinigen Einsatz der Hüfte, ist als unerlaubter Körperangriff zu werten und entsprechend zu bestraften.

Ein Torhüter kann nicht als „Freiwild“ betrachtet werden, nur, weil er sich außerhalb seines Torraums aufhält. Führt ein Spieler unnötigerweise einen Körperkontakt mit einem gegnerischen Torhüter herbei muss in jedem Fall eine Zeitstrafe wegen „Behinderung“ oder wegen „unerlaubten Körperangriffs“ verhängt werden.

a) Kein Spieler darf einen Gegenspieler oder den gegnerischen Torhüter im Torraum umrennen, anspringen oder übertriebene Kraft gegen den Spieler einsetzen. Der Spieler erhält nach Ermessen der Schiedsrichter:
   - **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Verletzt ein Spieler seinen Gegenspieler auf Grund eines unerlaubten Körperangriffs, erhält der Spieler nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

     oder
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

8.10.3 **Faustschläge / Übertriebene Härte**

Nach dieser Regel können beide an einer Auseinandersetzung beteiligten Parteien bestraft werden.

a) Ein Spieler, der unnötige Härte ausübt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

b) Ein Spieler, der seinen Gegenspieler am Vollvisier oder am Helm zieht oder festhält, oder der seinem Gegenspieler an den Haaren zieht, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

c) Ein Spieler, der während einer Auseinandersetzung absichtlich seinen Handschuh / seine Handschuhe auszieht erhält eine
   - **Disziplinarstrafe (10‘; Gelbe Karte)**

d) Ein Spieler, der einen Auseinandersetzung beginnt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

e) Ein Spieler, der zurückschlägt oder versucht zurückzuschlagen, nachdem er selbst geschlagen wurde, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine:
   - **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

     oder

- **Große Zeitstrafe (5‘)**

  oder

- **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

f) Ein Spieler oder Torhüter, der sich als erster in eine laufende Auseinandersetzung einmischt, erhält zusätzlich zu weiteren Strafen immer eine

- **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

g) Sollte erhöhte Aggressivität eingesetzt werden ist der Spieler nach Regel **Fehler! V erweisquelle konnte nicht gefunden werden.** zu bestrafen

8.10.4 Cross-Check

Ein **„Cross-Check”** liegt dann vor, wenn ein Check mit dem Schläger in beiden Händen ausgeführt wird und sich kein Teil des Schlägers mehr dabei auf dem Boden befindet.

a) Ein Spieler, der einen Cross-Check gegen einen Gegenspieler ausführt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

- **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

  oder

- **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Cross-Check verletzt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

- **Große Zeitstrafe (5‘)**

  oder

- **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

  oder

- **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

8.10.5 Halten

Jede Aktion eines Spielers oder Torhüters, bei der die Fortbewegung eines Gegenspielers mit Hilfe der Hände, des Schlägers oder der Arme verhindert wird, wird als Halten angesehen.

a) Ein Spieler, der seinen Gegenspieler mit den Händen, dem Schläger oder den Armen oder in einer anderen Art und Weise aufhält, erhält eine

- **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

b) Ein Spieler, der den Schläger seines Gegenspielers mit den Händen oder in einer anderen Art und Weise festhält, erhält eine

- **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

c) Wenn ein Spieler, der sich außerhalb der Verteidigungszone in Ballbesitz befindet, und sich kein Gegenspieler mehr zwischen ihm und dem gegnerischen Torwart aufhält, von hinten gehalten wird und dadurch eine aussichtsreiche Tormöglichkeit verhindert wurde, entscheiden die Schiedsrichter zusätzlich auf

- **Penalty-Schuss**

d) Wenn ein Spieler, der sich außerhalb der Verteidigungszone in Ballbesitz befindet, und sich kein Gegenspieler mehr zwischen ihm und dem leeren gegnerischen Tor aufhält, während der Torhüter durch einen weiteren Feldspieler ersetzt wurde, von hinten gehalten wird, entscheiden die Schiedsrichter zusätzlich zu der Strafe auf

- **Tor**

Die Position des Balles ist der ausschlaggebende Faktor. Der Ball muss im vollen Umfang die Mittellinie in die Angriffszone überquert haben um auf einen Penaltyschuss oder ein zugesprochenes Tor zu entscheiden.

8.10.6 **Stockstich**

Ein **„Stockstich“** liegt dann vor, wenn ein Spieler seinen Gegenspieler mit dem Schlägerblatt sticht oder versucht zu stechen.

a) Ein Spieler, der versucht gegen seinen Gegenspieler einen Stockstich auszuführen, erhält eine
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der gegen seinen Gegenspieler einen Stockstich ausführt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

     oder
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

c) Ein Spieler, der seinen Gegenspieler durch einen Stockstich verletzt, erhält eine
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

8.10.7 **Stockschlag**

Ein **„Stockschlag“** liegt dann vor, wenn ein Spieler oder Torhüter einen Gegenspieler mit seinem Schläger in einer schwingenden Bewegung schlägt oder versucht zu schlagen. Jeder kräftige Schlag mit dem Schläger auf den Körper des Gegenspielers, auf dessen Schläger oder auf bzw. in die Nähe seiner Hände wird nicht als Versuch betrachtet, den Ball zu spielen und wird entsprechend nach Ermessen der Schiedsrichter als Stockschlag bestraft.

a) Ein Spieler, der die Bewegung eines Gegenspielers mit einem Stockschlag behindert oder versucht zu behindern, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Stockschlag verletzt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

     oder
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

c) Ein Spieler, der im Zuge einer Auseinandersetzung einen Gegenspieler mit seinem Schläger schlägt oder versucht zu schlagen, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

     oder
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

d) Wenn ein Spieler, der sich außerhalb der Verteidigungszone in Ballbesitz befindet, und sich kein Gegenspieler mehr zwischen ihm und dem gegnerischen Torwart aufhält, von hinten geschlagen

wird und dadurch eine aussichtsreiche Tormöglichkeit verhindert wurde, entscheiden die Schiedsrichter zusätzlich auf

- **Penalty-Schuss**

e) Wenn ein Spieler, der sich außerhalb der Verteidigungszone in Ballbesitz befindet, und sich kein Gegenspieler mehr zwischen ihm und dem leeren gegnerischen Tor aufhält, während der Torhüter durch einen weiteren Feldspieler ersetzt wurde, von hinten geschlagen wird, entscheiden die Schiedsrichter zusätzlich zu der Strafe auf

- **Tor**

Die Position des Balles ist der ausschlaggebende Faktor. Der Ball muss im vollen Umfang die Mittellinie in die Angriffszone überquert haben um auf einen Penaltyschuss oder ein zugesprochenes Tor zu entscheiden.

8.10.8 **Beinstellen**

Kein Spieler darf seinen Schläger, sein Knie, sein Bein, seine Hand oder seinen Ellbogen so benutzen, dass ein Gegenspieler stolpert oder zu Fall gebracht wird.

Wenn die Schiedsrichter der Meinung sind, dass ein Spieler zuerst den Ball gespielt hat, bevor ein Gegenspieler dadurch zu Fall gebracht wurde, wird keine Strafe ausgesprochen.

a) Ein Spieler, der seinen Schläger, sein Knie, sein Bein, seine Hand oder seinen Ellbogen so benutzt, dass ein Gegenspieler stolpert oder zu Fall gebracht wird, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

- **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

  oder

- **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der seinen Gegenspieler durch ein Beinstellen verletzt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

- **Große Zeitstrafe (5‘)**

  oder

- **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

  oder

- **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

c) Wenn ein Spieler, der sich außerhalb der Verteidigungszone in Ballbesitz befindet, und sich kein Gegenspieler mehr zwischen ihm und dem gegnerischen Torwart aufhält („Breakaway“), von hinten durch ein Beinstellen zu Fall gebracht wird und dadurch eine aussichtsreiche Tormöglichkeit verhindert wurde, entscheiden die Schiedsrichter zusätzlich auf

- **Penalty-Schuss**

d) Wenn ein Spieler, der sich außerhalb der Verteidigungszone in Ballbesitz befindet, und sich kein Gegenspieler mehr zwischen ihm und dem leeren gegnerischen Tor aufhält, während der Torhüter durch einen weiteren Feldspieler ersetzt wurde („Breakaway“), von hinten durch ein Beinstellen zu Fall gebracht wird, entscheiden die Schiedsrichter zusätzlich zu der Strafe auf

- **Tor**

Die Position des Balles ist der ausschlaggebende Faktor. Der Ball muss im vollen Umfang die Mittellinie in die Angriffszone überquert haben um auf einen Penaltyschuss oder ein zugesprochenes Tor zu entscheiden.

8.10.9 Haken

Als **„Haken“** wird eine Handlung bezeichnet, bei der ein Spieler oder Torhüter mit Hilfe seines Schlägers die Bewegung seines Gegenspielers einschränkt oder verhindert.

a) Ein Spieler, der seinen Gegenspieler mit dem Schläger hakt oder versucht zu haken, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der seinen Gegenspieler durch ein Haken verletzt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

     oder
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

c) Wenn ein Spieler, der sich außerhalb der Verteidigungszone in Ballbesitz befindet, und sich kein Gegenspieler mehr zwischen ihm und dem gegnerischen Torwart aufhält („Breakaway“), von hinten gehakt wird und dadurch eine aussichtsreiche Tormöglichkeit verhindert wurde, entscheiden die Schiedsrichter zusätzlich auf
   - **Penalty-Schuss**

d) Wenn ein Spieler, der sich außerhalb der Verteidigungszone in Ballbesitz befindet, und sich kein Gegenspieler mehr zwischen ihm und dem leeren gegnerischen Tor aufhält, während der Torhüter durch einen weiteren Feldspieler ersetzt wurde („Breakaway“), von hinten gehakt wird, entscheiden die Schiedsrichter zusätzlich zu der Strafe auf
   - **Tor**

Die Position des Balles ist der ausschlaggebende Faktor. Der Ball muss im vollen Umfang die Mittellinie in die Angriffszone überquert haben um auf einen Penaltyschuss oder ein zugesprochenes Tor zu entscheiden.

8.10.10 Hoher Stock

Ein **„Hoher Stock”** liegt vor, wenn der Schläger über Schulterhöhe des Spielers geführt wird. Feldspieler und Torhüter sind für ihren Schläger verantwortlich und müssen ihren Schläger zu jedem Zeitpunkt unter Kontrolle halten.

a) Ein Spieler, der seinen Schläger oder auch nur einen Teil des Schlägers über seiner Schulter führt oder trägt und mit dem Schläger einen Gegenspieler oder Spieloffiziellen berührt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler oder einen Spieloffiziellen durch einen „Hohen Stock“ verletzt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

- **Große Zeitstrafe (5‘)**

  oder

- **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

  oder

- **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

c) Kein Spieler darf den Ball mit einem Teil des Schlägers über Schulterhöhe spielen oder versuchen den Ball über Schulterhöhe zu spielen.

- **Freistoß, wenn die gegnerische Mannschaft durch den Verstoß die Ballkontrolle verliert (Regel 7.14.2)**

Wird durch einen „Hohen Stock“ eine klare Torchance vereitelt

- **Penalty-Schuss**

8.10.11 **Ellbogencheck**

Ein **„Ellbogencheck“** liegt dann vor, wenn ein Gegenspieler unter Einsatz des Ellbogens gecheckt wird oder zu checken versucht wird.

a) Ein Spieler, der seinen Ellbogen einsetzt um einen Gegenspieler anzugreifen, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

- **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

  oder

- **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Ellbogencheck verletzt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

- **Große Zeitstrafe (5‘)**

  oder

- **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

  oder

- **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

8.10.12 **Check von Hinten**

Als **„Check von Hinten“** wird ein Check bezeichnet, der in den Rücken eines Spielers ausgeführt wird, der den bevorstehenden Körperkontakt nicht vorhersehen kann und keine Möglichkeit hat, sich vor dem Angriff zu schützen. Ein Check oder Stoß in den Rücken welcher nicht als Check von hinten zu kategorisieren ist, soll dennoch gemäß den Regeln 8.10 geahndet werden.

Dreht sich der Gegenspieler jedoch absichtlich so, dass der Angriff in den Rücken erfolgt, so liegt kein „Check von Hinten“ vor.

a) Ein Spieler, der einen Gegenspieler in irgendeiner Form in den Rücken checkt, erhält eine

- **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Check von Hinten verletzt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

- **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

  oder

- **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

8.10.13 **Bandencheck**

Ein **„Bandencheck“** liegt dann vor, wenn ein Spieler einen Gegenspieler derart checkt, dass der Gegenspieler dadurch heftig in die Bande geworfen wird oder in die Bande stürzt.

a) Ein Spieler, der einen Gegenspieler derart angreift, checkt oder zu Fall bringt, dass der Gegenspieler heftig in die Bande geworfen wird oder in die Bande stürzt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Bandencheck verletzt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

     oder
   - **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

     oder
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

8.10.14 **Stockendstoß**

Als **„Stockendstoß“** wird eine Aktion bezeichnet, bei der ein Spieler den Schaft seines Schlägers oberhalb der oberen Hand (Stockende) dazu benutzt, einen Gegenspieler in irgendeiner Art und Weise anzugreifen oder anzugreifen versucht.

a) Ein Spieler, der versucht einen Gegenspieler mit einem Stockendstoß anzugreifen, erhält eine
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit einem Stockendstoß angreift, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

     oder
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

c) Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Stockendstoß verletzt, erhält eine
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

8.10.15 **Kniecheck**

Als **„Kniecheck“** wird ein Angriff eines Spielers auf einen Gegenspieler bezeichnet, bei dem mit dem Knie zuerst oder ausschließlich mit Knie ein Körperkontakt zum Gegenspieler herbeigeführt wird oder versucht wird einen dementsprechenden Körperkontakt herbeizuführen.

a) Ein Spieler, der sein Knie benutzt, um einen Gegenspieler zu checken, erhält eine
   - **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Kniecheck verletzt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine
   - **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

     oder
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

8.10.16 **Kopfstoß**

Als **„Kopfstoß“** wird ein Angriff eines Spielers auf einen Gegenspieler bezeichnet, bei dem der Spieler absichtlich einen Gegenspieler mit dem Kopf oder dem Helm stößt oder zu stoßen versucht.

a) Ein Spieler, der versucht einen Kopfstoß gegen einen Gegenspieler auszuführen, erhält eine
   - **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

b) Ein Spieler, der absichtlich einen Kopfstoß gegen einen Gegenspieler ausführt, erhält eine

- **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

8.10.17 **Check gegen den Kopf und Nackenbereich**

a) Ein Spieler, der einen Check oder Körperangriff jeglicher Art gegen den Kopf oder den Hals/Nacken eines Gegenspielers ausführt, erhält eine

- **Große Zeitstrafe (5‘)**

b) Ein Spieler, der einen Gegenspieler durch einen Check gegen den Kopf oder den Hals/Nacken verletzt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

- **Große Zeitstrafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe (5‘+GA-MI)**

  oder

- **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

c) Schläge gegen den Kopf oder den Hals/Nacken während einer Auseinandersetzung werden nach Regel 8.10.3 „Faustschläge / Übertriebene Härte“ bestraft.

8.10.18 **Fußtritt**

a) Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Fuß tritt oder versucht ihn zu treten, erhält eine

- **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

b) Ein Spieler, der sein Bein oder seinen Fuß dazu benutzt, einem Gegenspieler die Beine wegzutreten oder einen Gegenspieler mit dem Arm oder Ellbogen am Oberkörper nach hinten drückt, während er dem Gegenspieler mit seinem Bein die Beine wegtritt oder weg kickt und der Gegenspieler dadurch heftig auf den Boden stürzt, erhält eine

- **Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)**

8.10.19 **Schwalbe**

Ein Spieler, der versucht, eine Strafzeit herbeizuführen, indem er sich absichtlich fallen lässt oder eine strafwürdige Aktion übertreibt, oder der eine Verletzung vortäuscht, um eine Strafzeit gegen einen Gegenspieler zu provozieren, erhält eine

- **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

8.10.20 **Spielverzögerung**

a) Kein Feldspieler darf den Ball länger als 3 Sekunden mit seinem Schläger, Körper oder Skates festhalten oder blockieren, um eine Spielunterbrechung herbeizuführen. Kein Feldspieler darf absichtlich auf den Ball fallen, um eine Spielunterbrechung herbeizuführen.

STRAFE: **Freistoß, außer bei Vereitelung einer klaren Torchance oder in den letzten zwei Minuten des Spiels oder der Verlängerung: Penalty-Schuss**

b) Wird ein Tor unabsichtlich verschoben und findet das Spielgeschehen in ausreichender Entfernung außerhalb der entsprechenden Torhüterzone statt, sollen die Schiedsrichter das Tor wieder korrekt hinstellen ohne das Spiel zu unterbrechen. Wenn sich das Spielgeschehen jedoch in oder in der Nähe der entsprechenden Torhüterzone abspielt, wird das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen, um das Tor wieder korrekt hinzustellen, und mit einem Bully fortgesetzt.

c) Kein Spieler darf das eigene Tor absichtlich verschieben.

STRAFE: **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

Bei Vereitelung einer klaren Torchance: zusätzlich Penalty-Schuss – Ausnahme bei Anerkennung auf Tor nach Regel 8.10.20 d)

In den letzten zwei Minuten des Spiels oder der Verlängerung: Zusätzlich Penalty-Schuss – Ausnahme bei Anerkennung auf Tor nach

Regel 8.10.20 d)

d) Wird das eigene Tor durch einen verteidigenden Spieler absichtlich verschoben und verfehlt der Ball, der ansonsten eindeutig ins Tor gegangen wäre, dadurch das Tor, so wird auf Tor entschieden. Der betreffende Spieler wird zusätzlich nach Regel 8.10.20 c) bestraft.

e) Wird das Tor unabsichtlich verschoben und verfehlt der Ball, der ansonsten eindeutig ins Tor gegangen wäre, dadurch das Tor, so wird auf Tor entschieden.

f) Kein Spieler darf absichtlich das gegnerische Tor verschieben um einen Spielunterbruch herbeizuführen.

STRAFE: **Kleine Zeitstrafe (2‘)**

g) Kein Spieler darf während des Spiels oder während Spielunterbrechungen den Ball absichtlich über die Bande oder an die Hallendecke schießen, schlagen oder werfen.

Wenn der Ball ohne Absicht über die Bande oder an die Hallendecke (einschließlich an der Bande/Hallendecke befestigte Gegenstände und Geräte (z.B. Basketballkorb)) geschossen oder geschlagen wurde wird das Spiel unterbrochen und mit einem Bully an einem zulässigen Bullypunkt in der Nähe der Stelle fortgesetzt, an der das Spiel unterbrochen wurde.

STRAFE: **Freistoß**

In den letzten zwei Spielminuten eines Spiels oder der Verlängerung

Kleine Zeitstrafe (2‘)

h) Das Spiel soll nicht unterbrochen oder verzögert werden, wenn Kleidung, Ausrüstung oder Skates in irgendeiner Form gerichtet werden müssen.

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, dass seine Kleidung und Ausrüstung in Ordnung ist. Wenn Ausbesserungen notwendig sind, muss der Spieler diese außerhalb des Spielfeldes vornehmen, während das Spiel weiterläuft.

Für das Richten der Torhüterausrüstung sind keine Unterbrechungen vorgesehen, es sei denn, die Sicherheit des Torhüters ist gefährdet.

Wenn eine Reparatur einer Torhüterausrüstung erforderlich ist, stehen der betreffenden Mannschaft dafür maximal 5 Minuten Zeit zur Verfügung. Die Spielzeit wird während dieser Zeit angehalten. Wenn die Reparatur nach Ablauf der 5 Minuten noch nicht vollständig abgeschlossen ist, wird das Spiel mit 5 Feldspielern fortgesetzt. Der Torhüter kann dann für einen Feldspieler wieder eingewechselt werden, wenn die Reparatur abgeschlossen ist.

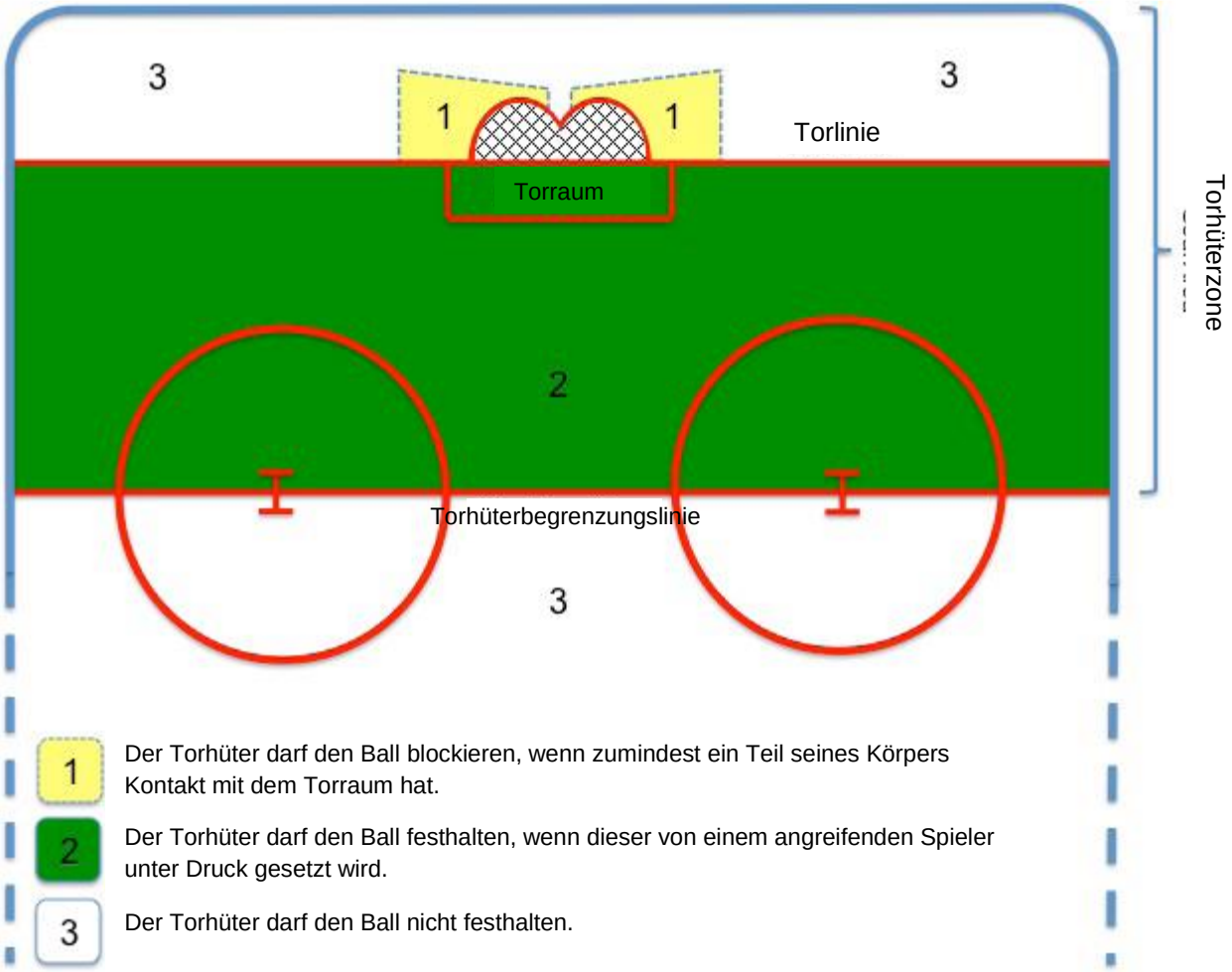
STRAFE: Bei einem Verstoß wird gegen den Torhüter oder Feldspieler eine **kleine Zeitstrafe (2‘)** ausgesprochen

i) Der Ball muss zu jedem Zeitpunkt in Bewegung gehalten werden. Wenn ein oder beide Teams sich weigern den Ball zu spielen, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und setzt es mit einem Face-off am nächstgelegenen Anspielpunkt an dem Ort fort, wo das Spiel zuletzt unterbrochen wurde. Während eines Linienwechsels oder einer Unterzahlsituation ist es erlaubt hinter dem Tor zu warten bis der Linienwechsel abgeschlossen ist bzw. die Unterzahlsituation beendet ist.

8.11 RECHTE DES TORHÜTERS

8.11.1 Ein Torhüter darf den Ball mit jedem Teil seines Körpers oder seiner Torhüterausrüstung stoppen oder aufhalten.

8.11.2 Die speziellen Rechte eines Torhüters wie Fangen, Halten oder Werfen des Balls, sind eingeschränkt auf:



8.11.3 Ein Torhüter darf auch außerhalb der eigenen Torhüterzone spielen, wobei er jedoch seine speziellen Rechte wie Fangen, Halten oder Werfen des Balls verliert.

8.11.4 Ein Torhüter, der sich in irgendeiner Form aktiv am Spielgeschehen hinter der Mittellinie, d.h. auf der gegnerischen Spielfeldhälfte, beteiligt, erhält eine

STRAFE: KLEINE ZEITSTRAFE (2‘)

8.11.5 Ein Torhüter darf den Ball in seiner eigenen Torhüterzone für maximal 3 Sekunden festhalten oder aufnehmen oder ihn bis zu maximal 2 Meter weit tragen, im Bereich zwischen Torlinie und Torhüterbegrenzungslinie.

STRAFE: Freistoß, In den letzen beiden Spielminuten oder den letzten 2 Minuten der Overtime: Penalty-Schuss

8.11.6 Wenn sich der Ball in der Torhüterausrüstung oder unter dem Körper des Torhüters verfängt, oder der Torhüter von einem oder mehreren Gegenspielern bedrängt wird und deshalb den Ball nicht freigeben kann, unterbrechen die Schiedsrichter innerhalb von 3 Sekunden das Spiel und setzten es mit einem Bully fort.

8.11.7 Ein Torhüter darf den Ball nur innerhalb seiner eigenen Torhüterzone, im Bereich zwischen Torlinie und Torhüterbegrenzungslinie, am Boden entlang werfen. Ein Torhüter darf den Ball aber mit der Hand auf den Boden führen oder den Ball in jede Richtung wegschlagen.

STRAFE: Freistoß

In den letzen beiden Spielminuten oder den letzten 2 Minuten der Overtime: Penalty-Schuss

8.11.8 Wird ein Torhüter mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe, einer Matchstrafe oder einer schweren Matchstrafe bestraft und steht kein komplett umgezogener Ersatztorhüter in Ausrüstung zur Verfügung, erhält die Mannschaft 10 Minuten Zeit, einen Ersatztorhüter komplett umzuziehen. Während dieser Zeit wird die Spielzeit angehalten (siehe auch Regel 7.8).

8.11.9 Kein Torhüter darf unbedrängt auf den Ball fallen, ihn gegen seine Ausrüstung drücken, ihn gegen irgendeinen Teil des Tores oder gegen die Bande drücken in dem Bereich zwischen Torlinie und Torhüterbegrenzungslinie.

STRAFE: Freistoß

In den letzen beiden Spielminuten oder den letzten 2 Minuten der Overtime: Penalty-Schuss

8.11.10 Ein Torhüter darf den Ball hinter der Torlinie nur festhalten, wenn zumindest ein Teil seines Körpers Kontakt mit dem Torraum hat.

STRAFE: Freistoß

In den letzen beiden Spielminuten oder den letzten 2 Minuten der Overtime: Penalty-Schuss

8.11.11 Ein Torhüter darf den Ball nicht länger als 3 Sekunden unbedrängt festhalten.

STRAFE: Freistoß

In den letzen beiden Spielminuten oder den letzten 2 Minuten der Overtime: Penalty-Schuss

8.11.12 Kein Torhüter darf den Ball absichtlich in seine Torhüterschienen fallen lassen um einen Unterbruch herbeizuführen.

STRAFE: Freistoß

In den letzen beiden Spielminuten oder den letzten 2 Minuten der Overtime: Penalty-Schuss

8.12 TORRAUM

8.12.1 Angreifende Spieler dürfen sich nur im gegnerischen Torraum aufhalten, wenn ~~sie in Ballbesitz sind oder wenn~~ der Ball bereits im Torraum ist, bevor sie in den Torraum eindringen oder den Torhüter in seiner natürlichen Bewegung nicht stören.

Ein Spieler befindet sich dann im Torraum, wenn sich irgendein Teil seines Körpers oder seiner Ausrüstung mit Ausnahme des Schlägers innerhalb des Torraums oder auf der Linie befindet, die den Torraum begrenzt. **(Siehe dazu Case Book Punkt 8)**

STRAFE: **Freistoß**

8.12.2 Es dürfen sich nicht mehr als zwei Spieler einer Mannschaft inklusive Torhüter im Torraum befinden.

STRAFE: **Freistoß**

Bei klarer Torchancenvereitelung: Penalty-Schuss

8.13 ERZIELEN EINES TORS

8.13.1 Ein Tor ist gültig, wenn der Ball zwischen den Torpfosten mit dem Stock eines angreifenden Spielers, von vorne und unter der Querlatte, über die am Boden gezogene Torlinie zwischen den beiden Torpfosten befördert wird und sich der Torrahmen in der korrekten Position befindet.

8.13.2 Ein Tor ist gültig wenn der Verteidiger den Ball auf jegliche Art und Weise in das eigene Tor befördert. Dem angreifenden Spieler welcher zuletzt den Ball berührt hat wird das Tor ohne einen Assist zugeschrieben. Ausnahmen zu dieser Regel siehe 8.13.3, 8.13.4 und ~~8.14.4~~.

8.13.3 Wenn ein angreifender Spieler den Ball mit seinen Skates, Equipment oder Körper in das Tor abfälscht, ist das Tor gültig. Dem Spieler der den Ball abfälscht soll das Tor zugeschrieben werden.

Wird der Ball von dem Schuh eines angreifenden Spielers ins Tor abgelenkt, ist das Tor gültig solange keine eindeutige Kickbewegung erkennbar ist. Ein Tor ist gültig, wenn der Ball durch den Schuh eines angreifenden Spielers ins Tor befördert wird und keine eindeutige Kickbewegung nachgewiesen werden kann. Folgende Aufzählung soll Klarheit schaffen:

- Ein gekickter Ball der vom Körper eines angreifenden oder verteidigenden Spielers (inklusive Torhüter) ins Tor abgelenkt wird ist kein Tor.
- Ein gekickter Ball der vom Stock eines angreifenden oder verteidigenden Spielers (exklusive Torhüter) ins Tor abgelenkt wird ist ein gültiges Tor.
- Ein Tor ist gültig wenn der angreifende Spieler den Ball kickt und ihn mit seinem Stock ins Tor abfälscht.

8.13.4 Folgende Situationen sollen vom Schiedsrichter als ungültiges Tor erkannt werden:

a) Wenn der Ball durch einen angreifenden Spieler geschlagen oder in das Tor geworfen wird mit Ausnahme des Stockes. Dies beinhaltet schlagen oder werfen mit der Hand, dem Fuß oder irgendeinem Teil der Ausrüstung oder des Körpers des angreifenden Spielers. Eine den Stock umfassende Hand zählt als Teil des Stockes (siehe Regel 8.14.1).

b) Wenn der Ball durch eine eindeutige Kickbewegung ins Tor befördert wird.

Eine **eindeutige Kickbewegung** liegt vor, wenn der Spieler bewusst den Ball in das Tor kickt. Hat der Schiedsrichter eine eindeutige Kickbewegung erkannt, ist das **Tor ungültig**. Dies trifft auch zu wenn der Ball von einem Spieler beider Teams abgefälscht wird und ins Tor gelangt nachdem er gekickt wurde. Auch dies ist ein **ungültiges Tor**.

c) Wenn der Ball direkt von einem Offiziellen ins Tor abgefälscht wird.

d) Wenn ein Tor erzielt wird und ein nicht spielberechtigter Spieler der angreifenden Mannschaft sich auf dem Spielfeld befindet.

e) Wenn ein angreifender Spieler den Torhüter im Torraum behindert.

f) Wenn der Ball ins Tor gelangt nachdem er mit dem Stock über der Querlatte gespielt wurde. Der ausschlaggebende Faktor ist der Punkt wo der Ball den Stock trifft. Befindet sich dieser Punkt unter der Querlatte ist das Tor gültig.

g) Wenn der Torhüter von einem angreifenden Spieler mit dem Ball ins Tor gestoßen wird nachdem er diesen gehalten hat. Wenn notwendig, werden angemessene Strafen verhängt. Wenn nach Meinung der Schiedsrichter der angreifende Spieler von einem verteidigenden Spieler gestoßen oder gefoult wurde und dadurch der Torhüter mit dem Ball in das Tor befördert wird, kann das Tor gültig sein.

h) Wenn das Tor zufällig verschoben wurde. Das Tor gilt als verschoben sobald sich ein oder beide Torpfosten nicht mehr auf der Torlinie befinden bevor der Ball ins Tor gelangt. Ausnahmen sind möglich unter der Regel 8.10.20d).

i) Während einer angezeigten Strafe kann das zu bestrafende Team kein Tor erzielen.

j) Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass das Spiel hätte gestoppt werden sollen, wenn es ihm nicht möglich war das Spiel durch einen Pfiff zu unterbrechen.

k) Jedes andere als in den offiziellen Spielregeln beschriebene Tor ist ungültig.

l) Wenn ein angreifender Spieler einen Teil der Ausrüstung (Stock, Handschuh, Helm, etc.) gegen den Ball kickt welcher die Torlinie überquert.

8.14 HAND~~- UND FUß~~SPIEL

8.14.1 Einen Feldspieler ist es nur erlaubt den Ball mit der Hand zu stoppen, wenn der Ball dabei direkt auf sein Schlägerblatt fällt. Ein Feldspieler darf den Ball mit seiner Hand nicht umschließen.

Eine den Schläger umfassende Hand gehört zum Schläger.

STRAFE: Freistoß

Bei klarer Torchancenvereitelung: Penalty-Schuss (PEN-S)

8.14.2 Kein Spieler außer dem Torhüter in seiner eigenen Torhüterzone darf den Ball aufheben oder mit der Hand tragen.

STRAFE: Freistoß

Bei klarer Torchancenvereitelung: Penalty-Schuss (PEN-S)

8.14.3 Kein verteidigender Spieler darf in seinem Torraum den Ball mit der Hand vom Spielfeld nehmen, den Ball mit der Hand einschließen oder mit der Hand spielen, gleich wie Regel 8.14.1 beschreibt.

STRAFE: Penalty-Schuss (PEN-S), wenn sich der Torhüter nicht im Torraum befindet: Tor

8.14.4 Der Ball kann mit den Skates gestoppt, berührt oder weitergespielt werden ~~(Ausnahme Spielen im Liegen nach Regel 8.8.1)~~. Den Ball zu kicken ist in beiden Zonen erlaubt. Ein angreifender Spieler welcher den Ball mit dem Schuh/Fuß durch eine eindeutige Kickbewegung ins Tor befördert kann kein Tor erzielen. Ein angreifender Spieler welcher den Ball kickt und von einem Spieler, Torhüter oder Offiziellem abgefälscht wird, kann zu keinem gültigen Tor führen (siehe Regel 8.13.4).

8.15 VERLASSEN DER SPIELERBANK / BETRETEN DES SPIELFELDS

8.15.1 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller darf die Spielerbank verlassen, wenn auf dem Spielfeld eine Auseinandersetzung stattfindet.

STRAFE: Disziplinarstrafe (10‘; Gelbe Karte)

8.15.2 Kein Mannschaftsoffizieller und keine andere Person mit Ausnahme der Spieler darf während des Spiels das Spielfeld ohne Erlaubnis der Schiedsrichter betreten.

STRAFE: Beim <u>ersten Verstoß</u> durch einen Mannschaftsoffiziellen: Mündliche Verwarnung

Bei <u>weiteren Verstößen</u> durch den Mannschaftsoffiziellen: Matchstrafe (MP; Rote Karte)

Bei Verstoß durch einen Zuschauer oder eine andere Person: Verweis von der Spielstätte

In allen Fällen müssen die Schiedsrichter die zuständigen Stellen mit einem Zusatzbericht über den Vorfall informieren.

8.16 FEHLVERHALTEN

8.16.1 Kein Spieler darf andere Spieler oder Offizielle in obszöner oder verletzender Weise ansprechen.

8.16.2 Kein Spieler darf obszöne Gesten auf dem Spielfeld, der Spielerbank oder der Strafbank machen.

8.16.3 Kein Spieler darf mit den Schiedsrichtern oder anderen Spieloffiziellen diskutieren oder sich deren Entscheidungen oder Anordnungen widersetzen.

8.16.4 Kein Spieler darf die Schiedsrichter oder andere Spieloffizielle an der Ausübung ihrer Tätigkeit hindern oder hindern wollen.

8.16.5 Kein Spieler darf einen anderen Spieler zu einem Regelverstoß in irgendeiner Form anstiften.

8.16.6 Kein Spieler soll sich in irgendeiner Weise so verhalten, dass der Sportsgeist gefährdet ist.

8.16.7 Kein Spieler darf sich mit einem Körperteil oder mit Teilen seiner Ausrüstung innerhalb der Schiedsrichterzone befinden, wenn das Spiel unterbrochen ist.

8.16.8 Kein Spieler darf den Ball wegspielen, wenn ein Spieloffizieller den Ball wiedererlangen will.

8.16.9 Kein Spieler darf mit seinem Schläger oder seiner Ausrüstung auf die Bande oder das Tor schlagen.

8.16.10 Kein Spieler darf Ausrüstungsgegenstände auf das Spielfeld oder aus dem Spielfeld hinauswerfen.

STRAFE: bei Verstößen gegen die Regeln 8.16.1 bis 8.16.10:

- **Kleine Zeitstrafe (2‘)**
- **Disziplinarstrafe (10‘; Gelbe Karte) oder bei schweren Verstößen Spieldauerdisziplinarstrafe (GA-MI), Matchstrafe (MATCH; Rote Karte).**
- **Sollte ein Spieler auf der Spielerbank, der einen Verstoß gegen die Regeln 8.16.1 bis 8.16.10 begangen hat, nicht eindeutig von den Schiedsrichtern identifiziert werden können, wird gegen die betroffene Mannschaft eine Bankstrafe (2‘) ausgesprochen.**
- **Im Allgemeinen wird dieses Verhalten mit einer kleinen Strafe, dann mit einer Disziplinarstrafe, Spieldauerdisziplinarstrafe oder einer Matchstrafe bestraft wenn das Verhalten fortgesetzt wird. In schweren Fällen kann direkt eine Disziplinarstrafe, Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe verhängt werden.**

8.16.11 Kein Spieler darf eine andere Person anspucken.

STRAFE: Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)

8.16.12 Ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller der in irgendeiner Weise durch gewalttätiges Verhalten auffällt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

STRAFE: Matchstrafe (MATCH; Rote Karte)

8.16.13 Niemand auf der Spielerbank darf das Spiel in irgendeiner Form behindern. Das beinhaltet absichtliches fangen, stoppen oder den Ball abfälschen sowie halten eines Gegenspielers, nach ihm greifen oder zu Fall bringen.

STRAFE: Hanelt es sich um einen Spieler und kann identifiziert werden: Kleine Zeitstrafe (2‘) wegen Behinderung

Handelt es sich um einen Teamoffiziellen oder kann ein Spieler nicht identifiziert werden: Bankstrafe (2‘)

8.17 MANNSCHAFTSOFFIZIELLE

8.17.1 Kein Mannschaftsoffizieller darf:

a) Spieler oder Spieloffizielle in obszöner oder verletzender Weise ansprechen oder ihnen gegenüber obszöne Gesten machen.
b) mit den Schiedsrichtern oder anderen Spieloffiziellen diskutieren oder sich deren Entscheidungen oder Anordnungen widersetzen.
c) die Schiedsrichter oder andere Spieloffizielle an der Ausübung ihrer Tätigkeit hindern oder hindern wollen.
d) einen Spieler zu einem Regelverstoß in irgendeiner Form anstiften.
e) sich in irgendeiner Weise so verhalten, dass der Sportsgeist gefährdet ist.

STRAFE: Bankstrafe (2‘) gegen die Mannschaft des betreffenden Mannschaftsoffiziellen

Bei schweren Verstößen: zusätzlich eine Spieldauerdisziplinarstrafe (GA-MI), Matchstrafe (MATCH; Rote Karte) gegen den betreffenden Mannschaftsoffiziellen.

8.18 SPIELBEGINN

8.18.1 Wenn eine Mannschaft nicht pünktlich innerhalb von 15 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn (5 Minuten bei Turnieren) vollständig umgezogen auf dem Spielfeld erscheint, oder sich eine Mannschaft weigert das Spiel auszutragen, so findet das Spiel nicht statt.

Das Spiel wird dann als Nichtantreten gegen die Mannschaft gewertet. Strafmaßnahmen entsprechend der Rechtsordnung des zuständigen nationalen Verbands oder bei internationalen Spielen, Turnieren oder Veranstaltungen entsprechend der IISHF-Bestimmungen finden Anwendung. Die gegnerische Mannschaft erhält 2 Punkte und 5:0 Tore zugesprochen.

8.18.2 Wenn sich eine Mannschaft trotz Aufforderung der Schiedsrichter weigert, aus irgendwelchen Gründen weiterzuspielen, so verwarnen die Schiedsrichter den Mannschaftskapitän der betreffenden Mannschaft und geben der Mannschaft 30 Sekunden Zeit, das Spiel wiederaufzunehmen.

Weigert sich die Mannschaft nach diesen 30 Sekunden immer noch, das Spiel wiederaufzunehmen, erhält der Mannschaftskapitän dieser Mannschaft eine Disziplinarstrafe (10‘; gelbe Karte).

Weigert sich die betreffende Mannschaft dann immer noch, das Spiel fortzusetzen bzw. wiederholt sich der Vorgang in einem Spiel, wird das Spiel abgebrochen und gegen die Mannschaft gewertet. Die gegnerische Mannschaft erhält 2 Punkte und das Spielergebnis wird folgendermaßen korrigiert:

- Die gegnerische Mannschaft erhält zu den bereits von ihr erzielten Toren 5 weitere Tore dazu addiert.
- Die Tore der Mannschaft, welche den Spielabbruch verursacht hat, werden auf 0 zurückgesetzt.

Der Vorfall muss an die zuständigen Stellen verwiesen werden.

8.18.3 Sollte nach Meinung der Schiedsrichter durch irgendwelche unvorhersehbaren, äußeren Umstände ein korrekter Spielablauf nicht mehr gewährleistet sein, so müssen sie das Spiel unterbrechen. Sollte die Ursache für die Unterbrechung nicht innerhalb von 30 Minuten behoben werden können, wird das Spiel abgebrochen. Der Vorfall muss an die zuständigen Stellen verwiesen werden, die über eine Wertung des Spiels entscheiden.

8.18.4 Die am Spiel teilnehmenden Mannschaften müssen bereit sein das Spielfeld zum offiziellem Spielbeginn zu betreten.

STRAFE: Bankstrafe (2‘) gegen das verfehlende Team

8.19 SPIELFORTSETZUNG

8.19.1 Nach jeder Spielunterbrechung wird das Spiel mit einem Bully fortgeführt, es sei denn die Schiedsrichter haben auf Freistoß oder Penalty-Schuss entschieden.

8.19.2 Keine Mannschaft darf die Bullyausführung auf übertriebene Art und Weise verzögern oder hinauszögern, wenn sie von den Schiedsrichtern zum Bully aufgefordert wird.

STRAFE: **Beim ersten Verstoß: Mündliche Verwarnung gegen den Mannschaftskapitän**

Bei weiteren Verstößen: Bankstrafe (2‘) gegen die Mannschaft

8.19.3 Führt eine Mannschaft mehr als einen Spielerblockwechsel während einer Spielunterbrechung durch, erhält sie:

STRAFE: Bankstrafe (2‘)

8.19.4 Die am Spiel teilnehmenden Mannschaften müssen sich nach der Pause am Spielfeld befinden und bereit zum Anspiel sein.

STRAFE: Bankstrafe (2‘) gegen das verfehlende Team

8.20 AUSWECHSELN VON SPIELERN

8.20.1 Spieler dürfen zu jeder Zeit auf der Spielerbank ausgewechselt werden. Der Wechsel darf sich nur im Bereich der eigenen Spielerbank-Wechselzone abspielen. Die Wechselzone erstreckt sich über die gesamte Länge der Spielerbank und **2 m** von der Bande in das Spielfeld hinein.

8.20.2 Ist das Spiel angehalten, dürfen die einwechselnden Spieler auf dem Spielfeld sein, bevor die auswechselnden Spieler die Spielerbank oder Wechselzone erreicht haben, ohne dass sie dafür eine Strafe erhalten.

8.20.3 Wenn das Spiel läuft, dürfen die einwechselnden Spieler das Spielfeld erst betreten, wenn der zu ersetzende Spieler schon mindestens einen Fuß in der Wechselzone hat.

Ein- und auswechselnde Spieler in der Wechselzone dürfen nicht aktiv am Spielgeschehen teilnehmen, bis die Auswechslung vollständig abgeschlossen ist. Spieler müssen grundsätzlich innerhalb ihrer eigenen Wechselzone wechseln.

STRAFE: **Kleine Zeitstrafe (2‘) gegen den einwechselnden Spieler.**

In den letzten zwei Minuten eines Spiels oder der Verlängerung: Zusätzlich einen Penalty-Schuss gegen die betreffende Mannschaft.

8.20.4 Sollten mehrere falsche Auswechslungen zum selben Zeitpunkt stattfinden, so wird nur die erste falsche Auswechslung bestraft.

8.21 SIEGER EINES SPIELS

8.21.1 Die Mannschaft, die am Ende eines Spieles mehr Tore als die andere Mannschaft erzielt hat, ist der Sieger des Spieles.

8.21.2 Alle Spiele werden wie folgt gewertet:

- Wurde ein Sieger ermittelt: Der Sieger erhält zwei Punkte, der Verlierer erhält keine Punkte.
- Bei Unentschieden: Jede beteiligte Mannschaft erhält einen Punkt.

Das Spielergebnis besteht aus den Toren, die eine Mannschaft erzielt hat und den Gegentoren, die der Gegner erzielt hat.

8.22 UNENTSCHIEDENES SPIEL

8.22.1 Wenn am Ende der regulären Spielzeit beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren erzielt haben, gilt das Spiel als unentschieden.

8.22.2 Bei Spielen, die einer Entscheidung, d.h. einen Sieger, bedürfen, muss bei unentschiedenem Spielstand am Ende der regulären Spielzeit eine Verlängerung gemäß Regel 8.24.1 gespielt werden, wenn dies von der IISHF nicht anderweitig festgelegt wurde. Ist nach der Verlängerung immer noch keine Entscheidung gefallen, wird ein Penaltyschießen durchgeführt.

8.22.3 Falls Mannschaften nach dem Abschluss aller Spieler der Vorrunden eines Turniers punktgleich sind, wird die Rangfolge folgendermaßen festgelegt:

- Direkter Vergleich
- Tordifferenz im direkten Vergleich
- Erzielte Tore im direkten Vergleich
- Tordifferenz aller Spiele
- Erzielte Tore in allen Spielen
- Gesamtsumme an Strafzeiten in allen gespielten Spielen
- Falls es sich nur um zwei Mannschaften handelt und sich beide Mannschaften auf der Spielfläche befinden, wird ein Penaltyschießen ausgetragen. Falls nicht, wird die Rangfolge durch Münzwürfe bestimmt.

8.23 PENALTYSCHIEßEN

Siehe Regel 7.11 für weitere Details

8.23.1 Für ein Penaltyschießen bestimmt jede Mannschaft einen Torhüter und fünf Feldspieler, in der Reihenfolge wie die Schüsse ausgeführt werden sollen. Im Falle einer Verletzung eines Spielers oder einer Strafe gegen einen der Spieler kann ein Ersatzspieler nominiert werden. Spieler, die zum Zeitpunkt des Beginns des Penaltyschießens eine Strafzeit absitzen, können nicht am Penaltyschießen teilnehmen. Wenn eine Mannschaft nach Ende der letzten Spielperiode nicht mehr in der Lage ist, 5 verschiedene Penaltyschützen zu bestimmen, können die verbleibenden Penaltyschützen in der bisherigen Reihenfolge ein zweites bzw. wenn notwendig drittes Mal bis zum Erreichen der 5 Penaltyschüsse nochmals zum Penaltyschießen antreten.

8.23.2 Hat ein Team keinen völlig eingekleideten Torhüter mehr, hat das Team 10 Minuten Zeit einen Feldspieler als Torhüter auszurüsten. Weigert sich das Team einen Feldspieler als Torhüter auszurüsten oder weigert es sich einen anderen Torhüter in das Tor zu stellen, wird dies als Verweigerung zur Fortsetzung des Spiels gewertet (8.18.2).

8.23.3 Die ersten fünf Penaltyschüsse jeder Mannschaft werden in abwechselnder Reihenfolge ausgeführt. Durch Losentscheid wird die beginnende Mannschaft ermittelt (Kapitänswahl). Sollte das Penaltyschießen schon vor Abschluss der ersten fünf Penaltyschüsse eines jeden Teams entschieden sein, so wird das Penaltyschießen für beendet erklärt.

8.23.4 Sollte nach Abschluss der ersten fünf Penaltyschüsse noch keine Entscheidung gefallen sein, wird das Penaltyschießen mit denselben Spielern in derselben Reihenfolge so lange fortgesetzt bis eine Entscheidung herbeigeführt werden kann. Das Penaltyschießen ist in diesem Fall dann entschieden, wenn ein Spieler seinen Penalty-Schuss verwandeln konnte und sein direkter Gegenspieler (der Spieler an derselben Position der Penaltyschützen-Liste der anderen Mannschaft) kein Tor erzielt hat.

8.23.5 Für Strafen die während eines Penaltyschießens gegen einen Torhüter ausgesprochen werden gilt Regel 7.11.8 mit der Ausnahme, dass der Kapitän einen Spieler von der Liste der Penaltyschützen benennen muss. Der Spieler muss sich unverzüglich auf die Strafbank begeben und muss bis zum

Ende des Penaltyschießens dort verweilen. Das bestrafe Team muss einen neuen Schützen nominieren.

8.23.6 Wird eine Strafe gegen einen Schützen in einem Penaltyschießen angezeigt, brechen die Schiedsrichter den Penaltyschuss ab. Der bestrafte Spieler muss sich unverzüglich auf die Strafbank begeben und muss bis zum Ende des Penaltyschießens dort verweilen. Das bestrafe Team muss einen neuen Schützen nominieren.

8.24 ZEIT

8.24.1 Die Spielzeit für die einzelnen Altersklassen wird in den Durchführungsbestimmungen festgelegt.

8.24.2 Die Spielzeiten für internationale Meisterschaften und internationale Titelwettkämpfe werden von der IISHF festgelegt.

8.24.3 Der zuständige nationale Verband des Veranstalters entscheidet über die Spielzeit bei internationalen Turnieren. Die Spielzeit darf nicht weniger als 60 Minuten pro Mannschaft und pro Turniertag betragen.

8.24.4 Bei internationalen Meisterschaften und internationalen Titelwettkämpfen entscheidet die IISHF darüber, ob mit gestoppter Zeit gespielt wird. Bei internationalen Turnieren entscheidet der zuständige nationale Verband des Veranstalters darüber, ob mit gestoppter Zeit gespielt wird. Bei nationalen Spielen entscheidet der zuständige nationale Verband darüber, ob mit gestoppter Zeit gespielt wird.

8.24.5 Wenn mit **gestoppter Zeit** gespielt wird, beginnt die Spieluhr zu laufen, wenn der Schiedsrichter den Ball zum Bully einwirft (kein Pfiff), oder wenn der Schiedsrichter einen Freistoß anpfeift. Ansonsten wird die Spieluhr bei jedem Schiedsrichterpfiff angehalten.

8.24.6 Wenn mit **fortlaufender Zeit** gespielt wird, beginnt die Spieluhr zu laufen, wenn der Schiedsrichter den Ball zum ersten Bully eines Spielabschnitts einwirft. Die Spieluhr läuft dann solange ununterbrochen weiter, bis der Schiedsrichter explizit einen Zeitstopp anzeigt (Ausnahme siehe Regel 8.24.9).

8.24.7 Der Schiedsrichter darf einen Zeitstopp nur in den folgenden Fällen anzeigen:

- Ein Spieler ist verletzt.
- Der Ball verlässt das Spielfeld, und das Spiel kann nicht sofort fortgeführt werden.
- Der Ball ist nicht mehr spielbar, weil er sich an Spielfeldeinrichtungen verfangen hat oder eingeklemmt wurde.
- Die Schiedsrichter wollen sich untereinander oder mit einem anderen Spieloffiziellen besprechen.
- Bei Verhängung einer Strafzeit und bei der Ausführung eines Penalty-Schusses.
- In besonderen Ausnahme- und Notfällen.

8.24.8 In den letzten 2 Spielminuten des Spieles bzw. der Verlängerung wird die Spieluhr bei jedem Pfiff des Schiedsrichters angehalten.

8.24.9 Läuft mindestens eine kleine oder große Zeitstrafe (dies beinhaltet auch große Zeitstrafen als direkte Folge von Matchstrafen oder schweren Matchstrafen) wird die Spieluhr bei jedem Pfiff des Schiedsrichters oder beim Erzielen eines Tores angehalten.

Falls keine Strafzeiten oder ausschließlich Disziplinarstrafen laufen, läuft die Spieluhr wie in Regel 8.24.5 und 8.24.6 vorgesehen.

8.24.10 Nach Beendigung eines jeden Spielabschnittes wechseln die Mannschaften die Seiten.

8.24.11 Wenn durch einen Zwischenfall eine längere Unterbrechung zu erwarten ist (z.B. verletzter Spieler, Schäden am Spielfeld oder an der Spielfeldausrüstung) und es wurden bereits zwei Drittel der

Spielzeit einer Hälfte / eines Drittels gespielt (ausgenommen letzte Halbzeit / Drittel), kann der Schiedsrichter die Halbzeit- / Drittelpause vorziehen. Diese Entscheidung liegt ausschließlich bei den Schiedsrichtern. Regel 8.24.12 wird sinngemäß angewendet und die Dauer der Pause entspricht der normal vorgesehenen Pause.

Die restliche Spielzeit wird in der nächsten Halbzeit / Drittel nachgespielt, somit kommt diese Regel nicht bei der letzten Halbzeit / Drittel zur Anwendung.

Die beiden Mannschaften beginnen auf derselben Seite vor der Unterbrechung und die restliche Spielzeit wird nachgespielt. Ist die Halbzeit / Drittel beendet, wird das Spiel unterbrochen, die Teams wechseln die Seiten laut Regel 8.24.10 und das Spiel wird sofort mit einem Face-Off am Mittelanspielpunkt fortgesetzt.

8.24.12 Nach Beendigung eines jeden Spielabschnittes müssen die Spieler das Spielfeld sofort verlassen. Sie sollen spätestens zwei Minuten vor Beginn des nächsten Spielabschnittes nach Ankündigung durch den Zeitnehmer wieder zurück zu ihrer Mannschaftsbank kommen.

8.24.13 Nach Beendigung eines Spieles müssen sich alle Spieler voneinander und die Kapitäne von den Schiedsrichtern per Handschlag verabschieden. Verstöße hiergegen müssen von den Schiedsrichtern in einem Zusatzbericht festgehalten werden. Die zuständigen Stellen entscheiden über weitere Strafmaßnahmen.

8.24.14 Zwischen den Spielen einer Mannschaft an einem Tag muss mindestens eine Pause von 10 Minuten liegen.

8.24.15 Für ein Spiel muss zeitmäßig mindestens die Spielzeit plus 50% angesetzt werden.

8.24.16 Bei einer festgelegten Spielzeit von weniger als 30 Minuten werden alle Zeitstrafen halbiert.

8.24.17 Während der Ausführung eines Penalty-Schusses bleibt die Spieluhr gestoppt.

8.25 AUSZEIT

8.25.1 Jeder Mannschaft steht pro Spielabschnitt (inklusive der Verlängerung, jedoch nicht in einem Penaltyschießen) eine Auszeit von je **30 Sekunden** Dauer zu, die der Mannschaftskapitän während einer Spielunterbrechung bei den Schiedsrichtern beantragen kann.

8.25.2 Sofern korrekt beantragt, zeigt der Schiedsrichter den Zeitnehmern die Auszeit an, damit die Spieluhr angehalten werden kann und informiert die Zeitnehmer auch, welche Mannschaft die Auszeit genommen hat.

8.25.3 Die Zeitnehmer signalisieren den Schiedsrichtern nach 30 Sekunden das Ende der Auszeit.

8.25.4 Nach Ablauf der Auszeit wird das Spiel so fortgeführt, wie es ohne die Auszeit fortgeführt worden wäre.

8.25.5 Regel 8.25.1 kann bei Turnieren mit Ausnahme von internationalen Meisterschaften und internationalen Titelwettkämpfen vom zuständigen nationalen Verband außer Kraft gesetzt werden.

8.26 SCHIEDSRICHTERPFIFF

8.26.1 Wenn die Schiedsrichter einen Freistoß, ein Bully oder einen Penalty-Schuss durch einen Pfiff freigeben, muss das Spiel sofort beginnen.

8.26.2 Wenn der Schiedsrichter aus anderen als in Regel 8.26.1 angegebenen Gründen pfeift, müssen die Spieler sofort aufhören zu spielen.

STRAFE: **Disziplinarstrafe (10‘; Gelbe Karte)**

8.27 VERLETZUNG

8.27.1 Ist es offensichtlich, dass ein Spieler eine Verletzung erlitten hat, wird das Spiel von den Schiedsrichtern sofort unterbrochen.

8.27.2 Wenn ein Spieler verletzt ist und nicht mehr weiterspielen kann oder sich nicht mehr auf die Spielerbank begeben kann, wird das Spiel dann unterbrochen, wenn die Ballkontrolle vollständig zur Mannschaft des verletzten Spielers gewechselt hat, unabhängig welche Mannschaft in einer torgefährlichen Position ist.

8.27.3 Wurde das Spiel aufgrund eines verletzten Spielers von den Schiedsrichtern unterbrochen, so muss sich der verletzte Spieler auf die Spielerbank begeben und kann erst nach Fortführung des Spieles auf das Spielfeld kommen.

Weigert sich ein verletzter Spieler das Spielfeld zu verlassen erhält er eine:

STRAFE**: Kleine Zeitstrafe (2‘)**

8.27.4 Wenn ein verletzter Spieler, der eine Strafe zugesprochen bekommen hat, sich aufgrund der Verletzung in die Umkleidekabinen begibt, und die Strafe einen Spieler auf die Strafbank fordert, muss das Team dieses Spielers einen Ersatzspieler auf die Strafbank begeben, der nicht ausgewechselt werden darf, außer dem verletzten Spieler ist es möglich, zurückzukommen und sich auf die Strafbank zu begeben.

8.27.5 Ein verletzter Spieler, dem es wieder möglich ist, am Spiel teilzunehmen, kann dieses erst nach Ablauf der Strafzeit machen.

STRAFE: **Spieldauerdisziplinarstrafe (GA-MI)**

8.27.6 Wenn sich ein Torhüter verletzt oder krank wird, muss er unverzüglich, wenn es ihm möglich ist weiterspielen oder muss sich von einem Ersatztorhüter ersetzen lassen.

8.27.7 Wenn beide Torhüter einer Mannschaft gesundheitlich nicht in der Lage sind, am Spiel teilzunehmen oder kein komplett umgezogener Ersatztorhüter in Ausrüstung zur Verfügung steht, erhält die Mannschaft **10 Minuten** Zeit, einen Ersatztorhüter komplett umzuziehen.

8.27.8 Sollte der Torhüter von einem **harten Schuss** am Kopf getroffen werden und das Spiel weiterlaufen, so müssen die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, wenn der Torhüter durch den Schuss beeinträchtigt wurde.

8.28 BLUT

8.28.1 Jeder Spieler, der eine blutende Wunde aufweist, muss von den Schiedsrichtern sofort vom Spielfeld geschickt werden. Dafür kann dann sofort ein Ersatzspieler auf das Spielfeld kommen. Der Spieler mit der blutenden Wunde darf erst wieder auf das Spielfeld zurückkehren, wenn die Blutung vollständig gestoppt worden ist.

STRAFE: **Spieldauerdisziplinarstrafe (GA-MI)**

8.28.2 Sämtliches Blut, das auf das Spielfeld getropft ist, muss sofort und vollständig gemäß geltendem nationalem Recht beseitigt werden. Sämtliche Ausrüstungsgegenstände und sämtliche Kleindung mit Blutspuren müssen sofort gewechselt werden. Die Schiedsrichter müssen auf Ausrüstungsgegenstände und Kleidung hinweisen, die gewechselt werden müssen. Der Spieler darf erst wieder auf das Spielfeld zurückkehren, wenn die entsprechenden Gegenstände gewechselt wurden.

STRAFE: **Spieldauerdisziplinarstrafe (GA-MI)**

8.29 DOPING UND ALKOHOL

8.29.1 Vor, während oder nach dem Spiel ist Doping oder der Genuss von Alkohol für jeden Spieler, Mannschaftsoffiziellen oder Spieloffiziellen untersagt. Spieler, Mannschaftsoffizielle und Spieloffizielle dürfen zu einem Doping- und/oder Alkoholtest aufgefordert werden.

8.29.2 Doping ist die Einnahme oder Verteilung von jeglichen verbotenen Substanzen gemäß Verbotsliste des Internationalen Olympischen Komitees (IOC) oder anderen von der IISHF verbotenen Stoffen an Spieler, Mannschaftsoffizielle oder Spieloffizielle.

8.29.3 Spieler, Mannschaftsoffizielle oder Spieloffizielle, die nach Meinung der Schiedsrichter und/oder des Technischen Direktors eindeutig und nachweislich

- während eines Spiels
- vor dem ersten Spiel eines Turniers
- zwischen dem ersten und letzten Spiel seines Teams auf einem Turnier

Alkohol oder verbotene Substanzen zu sich genommen haben, können von den Schiedsrichtern oder dem Technischen Direktor ein Spielverbot für ein Spiel oder die laufende Veranstaltung auferlegt bekommen. Weitere Strafmaßnahmen können bei nationalen Spielen vom zuständigen nationalen Verband und bei internationalen Spielen von der IISHF verhängt werden.

8.29.4 Spieler, Mannschaftsoffizielle oder Spieloffizielle müssen sich nach Aufforderung durch einen Offiziellen des zuständigen nationalen Verbands oder der IISHF einem Alkohol- und/oder Doping-Test unterziehen. Eine Weigerung, den Test durchzuführen, gilt automatisch als positiver Test und wird entsprechend weiter behandelt.

8.29.5 Die Identifikation einer verbotenen Substanz und/oder einer ihrer Abbauzwischenprodukte, oder das Vorhandensein einer unnatürlich hohen Konzentration an körpereigenen Substanzen und/oder von Alkohol in einer Körperflüssigkeit attestieren einen Verstoß, und die schuldige Person wird bei nationalen Spielen gemäß der Rechtsordnung des zuständigen nationalen Verbands und bei internationalen Spielen entsprechend der IISHF-Bestimmungen bestraft.

8.29.6 Jede Person, die bei dem Verstoß der Doping- und Alkoholbestimmungen behilflich ist oder zum Verstoß verleitet, gilt ebenfalls als schuldig gemäß den Doping- und Alkoholbestimmungen und wird bei nationalen Spielen gemäß der Rechtsordnung des zuständigen nationalen Verbands und bei internationalen Spielen entsprechend der IISHF-Bestimmungen bestraft.

9 SCHIEDSRICHTERZEICHEN

9.1 SCHIEDSRICHTERZEICHEN

9.1.1 Schiedsrichterzeichen müssen in allen Spielen so angezeigt werden, dass sie für Spieloffizielle, Spieler und Zuschauer klar erkennbar sind.

9.1.2 Die offiziellen Schiedsrichterzeichen sind:

Bully
Beide Arme werden mit ausgestreckten Händen in einer Schwenkbewegung an den Augen vorbei in eine waagerechte Position gebracht und zeigen auf den Punkt, von welchem das Bully ausgeführt werden soll.

Freistoß
Ein Arm zeigt senkrecht nach oben und der andere Arm waagerecht in die Richtung, in welche der Freistoß ausgeführt werden soll.

Kein Tor
Beide Arme werden seitlich vom Körper waagerecht ausgestreckt.

Tor
Ein Arm zeigt gestreckt mit gerader Handkante genau auf das Tor, wo das Tor erzielt wurde.

Uhr anhalten (Time-Out):
Beide Hände formen vor der Brust ein deutliches „T“.

Penalty-Schuss (PEN-S)
Beide Arme werden mit geballten Fäusten über dem Kopf gekreuzt.

Vorteil
Ein Arm wird senkrecht nach oben gestreckt (kein Pfiff).

Kleine Zeitstrafe (2 Minuten)
Ein Arm zeigt senkrecht nach oben mit zwei ausgestreckten Fingern einer Hand die Strafdauer von zwei Minuten an; zusätzlich wird danach das Zeichen für die Art des geahndeten Fouls angezeigt.

Bankstrafe (BENCH) / Schwalbe (UN-SP)
Beide Hände werden zur Hüfte und wieder zurückbewegt, wobei die geöffneten Handflächen nach unten zeigen.

Große Zeitstrafe (5 Minuten)
Ein Arm zeigt senkrecht nach oben mit fünf ausgestreckten Fingern einer Hand die Strafdauer von fünf Minuten an; zusätzlich wird danach das Zeichen für die Art des geahndeten Fouls angezeigt.

Disziplinarstrafe (Gelbe Karte)
Es wird mit einem Arm senkrecht nach oben deutlich die gelbe Karte gezeigt.

Spieldauerdisziplinarstrafe (GA-MI)
Es wird mit einem Arm senkrecht nachoben deutlich die gelbe und die rote Karte zusammen gezeigt.

Matchstrafe (Rote Karte)
Es wird mit einem Arm senkrecht nach oben deutlich die rote Karte gezeigt.

Behinderung (Code: INTRF)
Beide Arme (Hände als Faust) werden X-förmig vor dem Körper (Brust) gehalten.

Unerlaubter Körperangriff (Code: CHARG)
Beide Arme werden waagerecht vor dem Körper mit geballten Fäusten in einer rotierenden Bewegung nach vorne gekreist.

Faustschläge / Übertriebene Härte (Code: ROUGH)
Ein Arm wird mit geballter Faust waagerecht ausgestreckt.

Cross-Check (Code: CROSS)
Eine gleichzeitige und waagerechte, parallele Vorwärtsbewegung beider Arme (= Wegdrücken) mit geballten Fäusten in Brusthöhe.

Halten (Code: HOLD)
Ein Handgelenk wird mit der anderen Hand in Brusthöhe umfasst.

Stockstich (Code: SPEAR)
In Brusthöhe werden beide Hände mit geballten Fäusten nach vorne bewegt, wobei eine Hand dabei mit etwas Abstand vor der anderen geführt wird.

Stockschlag (Code: SLASH)
Es wird vor dem Körper mit der Handkante (einer Hand) auf das Handgelenk der anderen Hand geschlagen.

Beinstellen (Code: TRIP)
Oberkörper etwas nach vorne beugen und mit einem lang gestreckten Arm (Handfläche geöffnet zum Körper hin) von Brusthöhe (Arm senkrecht zum Körper) eine Schwingbewegung am Knie vorbei von vorne nach hinten ziehen.

Haken (Code: HOOK)
In Brusthöhe werden beide Hände mit geballten Fäusten waagerecht auf den eigenen Körper zu bewegt, wobei eine Hand dabei mit etwas Abstand zur anderen geführt wird.

Hoher Stock (Code: HI-ST)
Beide geballten Fäuste werden auf Schulterhöhe geballt direkt übereinander gehalten.

Ellbogencheck (Code: ELBOW)
Mit der Handfläche einer Hand auf den Ellbogen des senkrecht vor dem Körper zeigenden Arms drücken.

Check von Hinten (Code: CHE-B)
Beide Arme zeigen parallel und waagerecht gestreckt nach vorne, wobei die Handflächen nach oben zeigen.

Bandecheck (Code: BOARD)
Vor der Brust wird die Faust einer Hand in die offene Handfläche der anderen Hand gestoßen.

Stockendstoß (Code: BUTT)
Beide Unterarme werden in einer kreuzenden Bewegung vor dem Körper übereinander geführt. Die obere Hand ist dabei geöffnet, die untere Hand zur Faust geballt.

Kniecheck (Code: KNEE)
Mit der offenen Handfläche wird die Kniescheibe eines Beins berührt. Die Inline-Skates bleiben dabe auf dem Boden.

Check gegen den Kopf und Nackenbereich (Code: CHE-H)
Mit der offenen Handfläche wird eine Bewegung gegen eine Seite des Kopfes durchgeführt.

Wechselfehler (Code: TOO-M)
Mit einer Hand werden alle fünf Finger, mit der anderen Hand ein ausgestreckter Daumen auf Brusthöhe gezeigt.

Spielverzögerung (Code: DELAY)
Beide Handflächen liegen übereinander, danach wird die obere Hand im 45° Winkel vom Körper weggestreckt

10 ÜBERSICHT FOULSPIEL

10.1 FOULS UND IHRE BESTRAFUNG

Vergehen (Regel)		Strafe	Code
Behinderung (8.10.1)	Gegen Feldspieler – a)	2’	**INTRF**
	Von Spieler- oder Strafbank – **Fehler! V erweisquelle konnte nicht gefunden werden.**	2’	
	Gegen Torhüter – b)	2’	
Unerlaubter Körperangriff (8.10.2)	a)	2’ oder 5’	**CHARG**
	Mit Verletzung – b)	5’ oder 5’+GA-MI oder MATCH	
Faustschläge / Übertriebene Härte (8.10.3)	Unnötige Härte – a)	2’ oder 5’ oder 5’+GA-MI	**ROUGH**
	Halten oder Ziehen an Maske, Visier oder Haaren – b)	5’ oder 5’+GA-MI	
	Handschuhe ausziehen – c)	10’	
	Beginn einer Auseinandersetzung – d)	MATCH	
	Vergeltung / Verteidigung – e)	2’ oder 5’ oder 5’+GA-MI	
	Einmischung – f)	5’+GA-MI	
Cross-Check (8.10.4)	a)	2’ oder 5’	**CROSS**
	Mit Verletzung – b)	5’ oder 5’+GA-MI oder MATCH	
Halten (8.10.5)	Gegenspieler – a)	2’	**HOLD**
	Schläger des Gegenspielers – b)	2’	
	Bei einem „Breakaway“ – c)	zusätzlich PEN-S	
	Bei einem „Breakaway“ auf das leere Tor – d)	zusätzlich GOAL	
Stockstich (0)	Versuch – a)	5’	**SPEAR**
	Ausgeführt – b)	5’+GA-MI oder MATCH	
	Mit Verletzung – c)	MATCH	
Stockschlag (8.10.7)	a)	2’ oder 5’	**SLASH**
	Mit Verletzung – b)	5’ oder 5’+GA-MI oder MATCH	
	Während einer Auseinandersetzung – c)	5’+GA-MI oder MATCH	
	Bei einem „Breakaway“ – c)	zusätzlich PEN-S	
	Bei einem „Breakaway“ auf das leere Tor – d)	zusätzlich GOAL	

Vergehen (Regel)		Strafe	Code
Beinstellen (8.10.8)	a)	2’ oder 5’	**TRIP**
	Mit Verletzung – b)	5’ oder 5’+GA-MI oder MATCH	
	Bei einem „Breakaway“ – c)	zusätzlich PEN-S	
	Bei einem „Breakaway“ auf das leere Tor – d)	zusätzlich GOAL	
Haken (8.10.9)	a)	2’ oder 5’	**HOOK**
	Mit Verletzung – b)	5’ oder 5’+GA-MI oder MATCH	
	Bei einem „Breakaway“ – c)	zusätzlich PEN-S	
	Bei einem „Breakaway“ auf das leere Tor – d)	zusätzlich GOAL	
Hoher Stock (8.10.10)	a)	2’ oder 5’	**HI-ST**
	Mit Verletzung – b)	5’ oder 5’+GA-MI oder MATCH	
Ellbogencheck (8.10.11)	a)	2’ oder 5’	**ELBOW**
	Mit Verletzung – b)	5’ oder 5’+GA-MI oder MATCH	
Check von Hinten (8.10.12)			**CHE-B**
	Check in den Rücken – 0	5’	
	Mit Verletzung – 0	5’+GA-MI oder MATCH	
Bandencheck (8.10.13)	a)	2’ oder 5’	**BOARD**
	Mit Verletzung – b)	5’ oder 5’+GA-MI oder MATCH	
Stockendstoß (8.10.14)	Versuch – a)	5’	**BUTT**
	Ausgeführt – b)	5’+GA-MI oder MATCH	
	Mit Verletzung – c)	MATCH	
Kniecheck (8.10.15)	a)	5’	**KNEE**
	Mit Verletzung – b)	5’+GA-MI oder MATCH	
Kopfstoß (8.10.16)	Versuch – a)	MATCH	**H-BUTT**
	Ausgeführt – b)	MATCH	
Check gegen den Kopf und Nackenbereich (8.10.17)	a)	5’	**CHE-H**
	Mit Verletzung – b)	5’+GA-MI oder MATCH	
Fußtritt (8.10.18)	a)	MATCH	**KICK**
	b)	MATCH	
Schwalbe (8.10.19)		2‘	**UN-SP**

Vergehen (Regel)	Strafe	Code
Es werden die folgenden Abkürzungen verwendet: 2’ – kleine Zeitstrafe, 5’ – große Zeitstrafe, 10’ – Disziplinarstrafe, GA-MI –Spieldauerdisziplinarstrafe, MATCH – Matchstrafe, PEN-S – Penalty-Schuss, GOAL – technisches Tor		

11 ÜBERSICHT STRAFZEITEN-CODES

11.1 FOULSPIEL

Vergehen	Regel	Code
Bandencheck	8.10.13	**BOARD**
Behinderung	8.10.1	**INTERF**
Beinstellen	8.10.8	**TRIP**
Check gegen den Kopf und Nackenbereich	8.10.17	**CHE-H**
Check von Hinten	8.10.12	**CHE-B**
Cross-Check	8.10.4	**CROSS**
Ellbogencheck	8.10.11	**ELBOW**
Faustschläge / Übertriebene Härte	8.10.3	**ROUGH**
Fußtritt	8.10.18	**KICK**
Haken	8.10.9	**HOOK**
Halten	8.10.5	**HOLD**
Hoher Stock	8.10.10	**HI-ST**
Kniecheck	8.10.15	**KNEE**
Kopfstoß	8.10.16	**H-BUTT**
Schwalbe	8.10.19	**UN-SP**
Stockendstoß	8.10.14	**BUTT**
Stockschlag	8.10.7	**SLASH**
Stockstich	0	**SPEAR**
Unerlaubter Körperangriff	8.10.2	**CHARG**
Werfen eines Gegenstands	8.6.1	**TH-ST**
Wechselfehler	8.20.3	**TOO-M**

11.2 SPIELVERZÖGERUNG

Vergehen	Regel	Code
Vergehen beim Bully (Zweites und weitere Vergehen)	6.1	**DELAY**
Nicht-Beachtung des Freistoßabstandes	7.1.5	**DELAY**
Ball über die Bande / an die Decke schießen, werfen oder schlagen	8.10.20	**DELAY**
Absichtliches Verzögern eines Bullys	8.19.2	**DELAY**
Absichtliches Tor-Verschieben	8.10.20	**DIS-N**
Weigerung das Spiel zu beginnen (Erstes Vergehen nach vorheriger mündlicher Verwarnung)	8.18.2	**REFUSE**

11.3 VERGEHEN VON TORHÜTERN

Vergehen	Regel	Code
Torhüter nimmt am Spielgeschehen hinter der Mittellinie teil	8.11.4	**DL-GK**
Torhüter verlässt den Torraum bei einem Penalty-Schuss zu früh (Zweites Vergehen)	7.11.6	**DL-GK**
Torhüter überschreitet die Torhüterlinie bei einem Penalty-Schuss (Zweites Vergehen)	7.11.7	**DL-GK**

11.4 FEHLVERHALTEN

Vergehen	Regel	Code
Verlassen der Spielerbank bei einer Auseinandersetzung	8.15.1	**PL-DA**
Unerlaubtes Betreten der Schiedsrichterkabine	1.9.3	**UN-SP**
Beschwerde des Kapitäns über Strafzeiten	4.3.1	**UN-SP**
Reklamationen und Diskussionen mit den Schiedsrichtern	3.9.1	**UN-SP**
Angriff gegen Schiedsrichter	3.9.2	**UN-SP**
Nichtbeachtung eines Schiedsrichterpfiffs	8.26.2	**UN-SP**
Fehlverhalten	8.16.1–8.16.10	**UN-SP**
Unerlaubtes Betreten des Spielfelds durch Nicht-Spieler	8.15.2	**UN-SP**
Spucken	8.16.11	**UN-SP**
Fehlverhalten durch Mannschaftsoffizielle	8.17.1	**UN-SP**
Betreten des Spielfelds / Nicht-Verlassen des Spielfelds mit einer blutenden Wunde	8.28.1	**UN-SP**
Betreten des Spielfelds mit Blutspuren auf der Ausrüstung	8.28.2	**UN-SP**
Fehlverhalten auf der Strafbank	7.10.4	**UN-SP**

11.5 VERGEHEN AUF DER STRAFBANK

Vergehen	Regel	Code
Verlassen der Strafbank bei einer Auseinandersetzung	7.10.5	**PL-DA**
Verlassen der Strafbank nicht direkt auf das Spielfeld	7.10.1	**PL-PB**
Keine Rückkehr auf die Strafbank nach einer Auszeit oder Pause	7.10.2	**PL-PB**
Zu frühes Verlassen der Strafbank	7.10.3	**PL-PB**

11.6 VERGEHEN IM ZUSAMMENHANG MIT AUSRÜSTUNG

Vergehen	Regel	Code
Unkorrekte Ausrüstung (Zweites und weitere Vergehen)	5.1.7	**IL-EQ**
Spielen ohne ordnungsgemäß getragenen Helm	5.5.3	**IL-EQ**
Feldspieler spielt mit zerbrochenem Schläger	8.4.1	**IL-EQ**
Torhüter spielt mit zerbrochenem Schläger	8.4.2	**IL-EQ**
Spielen mit einem zugeworfenen Schläger	8.4.4	**IL-EQ**
Spielen mit einem zweiten Schläger nach verlorenem Schläger	8.5.1	**IL-EQ**
Ausziehen des Trikots auf der Strafbank	7.10.6	**IL-EQ**
Zuwerfen eines Schlägers	8.4.3	**TH-ST**

12 NOTIZEN