



CASEBOOK

FSIH - SIHV - SIHF

**FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION**

Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

Etat au / Stand per / Situazione al

15.09.2022



**FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION**
Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio :

01-2019

Validation / Bestätigung / Convalida :

13.08.2019

Règlement de jeu / Spielreglement / Regolamento di gioco

Art. 8.12.1 b	Obstruction	Un joueur se trouvant sur le banc des joueurs ou le banc des pénalités et qui, à l'aide de sa canne ou de son corps, dévie la trajectoire de la balle ou gêne un joueur adverse sur le terrain durant le jeu est sanctionné d'une pénalité mineure (2')
	Behinderung	Kein Spieler auf der Spielerbank oder der Strafbank darf mit Hilfe des Schlägers oder seines Körpers die Bewegung des Balls oder eines Gegenspielers auf dem Spielfeld behindern, wenn das Spiel läuft. (Kleine Strafe – 2')
	Obstruzione	Un giocatore in panchina giocatori o in panchina penalizzati che, aiutandosi con il bastone o con il corpo, devia la traiettoria della palla o infastidisce un giocatore avversario in campo durante il gioco, viene sanzionato con una penalità minore (2')

Application	Si le joueur se trouvant sur le banc des joueurs ou des pénalités touche sans faire un mouvement en direction de la balle, le jeu doit être interrompu et un engagement est donné au point d'engagement le plus proche où la balle a été touché. Si le joueur se trouvant sur le banc des joueurs ou des pénalités touche sans faire de mouvement son adversaire , le jeu se poursuit normalement. Si le joueur se trouvant sur le banc des joueurs ou des pénalités touche en faisant un mouvement en direction d'un adversaire ou de la balle celui-ci est sanctionné de 2' pour obstruction. Si le joueur fait une autre faute depuis le banc des joueurs ou des pénalités, celle-ci doit être sanctionnée comme telle (ex : cross-check, dureté excessive, ...)
Durchführung	Sofern der Ball von einem sich auf der Spieler- oder Strafbank befindenden Spieler berührt wird, ohne dass dieser eine aktive Bewegung in Richtung Ball macht, muss das Spiel unterbrochen werden. Das Anspiel erfolgt am nächst möglichen Punkt, wo die Berührung des Ball erfolgte. Sofern ein Spieler von einem sich auf der Spieler- oder Strafbank befindenden Spieler berührt wird, ohne dass dieser eine aktive Bewegung macht, wird weitergespielt. Sofern ein Spieler oder der Ball von einem sich auf der Spieler- oder Strafbank befindenden Spieler berührt wird, indem dieser eine aktive Bewegung ausübt , wird dieser mit einer 2 Minuten Strafe wegen Behinderung sanktioniert. Sofern der sich auf der Spieler- oder Strafbank befindende Spieler ein anderes Foul begeht, muss dieses als solches sanktioniert werden (z. B. Crosscheck, übertriebene Härte,...)
Applicazione	Se il giocatore si trova sulla panchina dei giocatori o sulla panchina dei penalizzati ed entra in contatto con la pallina senza fare un movimento nella sua direzione , il gioco deve essere interrotto ed è decretato un ingaggio al punto d'ingaggio più vicino a dove la pallina è stata toccata. Se il giocatore si trova sulla panchina dei giocatori o sulla panchina dei penalizzati ed entra

	<p>in contatto con un avversario senza fare un movimento, il gioco continua normalmente.</p> <p>Se il giocatore si trova sulla panchina dei giocatori o sulla panchina dei penalizzati ed entra in contatto con un avversario o con la pallina eseguendo un movimento nella loro direzione, il giocatore è sanzionato con 2' per ostruzione.</p> <p>Se il giocatore commette un altro fallo quando si trova sulla panchina dei giocatori o sulla panchina dei penalizzati, il giocatore deve essere sanzionato per il fallo commesso (es: cross-check, eccessiva durezza, ...)</p>
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore	14.09.2019



FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION
Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio : **02A - 2019**

Validation / Bestätigung / Convalida : **13.08.2019**

Règlement de jeu / Spielreglement / Regolamento di gioco

Art. 8.27.7	Durée du match	Les équipes doivent changer de côté à la fin de chaque période et au milieu du 3e tiers pour un match qui est joué en extérieur.
	Spielzeiten	Bei Spielen im Freien werden nach Beendigung eines jeden Spielabschnittes und nach der Hälfte des dritten Spielabschnittes die Seiten gewechselt.
	Durata di una partita	Le squadre devono effettuare il cambio campo alla fine di ogni tempo e, per le partite giocate all'esterno, anche a metà del terzo tempo .

Application	Si un but est marqué après la moitié du 3 ^{ème} tiers alors que le changement des camps n'a été effectué, le but sera annulé . De plus on procédera au changement de camp et le temps sera remis à la moitié du 3 ^{ème} tiers-temps. Il en sera de même pour la prolongation (4 ^{ème} période – 2 x 10 min.) dans des matchs de play-offs, play-out ou Swiss CUP.
Durchführung	Wenn nach der Hälfte des letzten Drittels ein Tor erzielt wird, jedoch aber der Seitenwechsel nicht ausgeführt wurde, wird das Tor annulliert . Zudem wird direkt der Seitenwechsel durchgeführt und die Zeit wird auf die Hälfte des letzten Drittels zurückgestellt. Gleich wird während der Verlängerung (4. Periode -2x10 Min) bei Play Off- und Play Out-Spielen resp. beim Swiss Cup vorgegangen.
Applicazione	Se una rete viene segnata dopo la metà del terzo tempo senza fare il cambio campo, la rete è annullata . In seguito si procede al cambio campo e il tempo sul cronometro sarà rimesso alla metà del terzo tempo. Lo stesso principio avviene per il tempo supplementare (4 tempo – 2 X 10 min.) per gli incontri di play-off, play-out o Swiss CUP.
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore	14.09.2019



FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION
Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio : **02B - 2019**

Validation / Bestätigung / Convalida : **13.08.2019**

Règlement de jeu / Spielreglement / Regolamento di gioco

Art. 8.27.7	Durée du match	Les équipes doivent changer de côté à la fin de chaque période et au milieu du 3e tiers pour un match qui est joué en extérieur.
	Spielzeiten	Bei Spielen im Freien werden nach Beendigung eines jeden Spielabschnittes und nach der Hälfte des dritten Spielabschnittes die Seiten gewechselt.
	Durata di una partita	Le squadre devono effettuare il cambio campo alla fine di ogni tempo e, per le partite giocate all'esterno, anche a metà del terzo tempo .

Application	Si une pénalité est signalée et donnée après la moitié du 3ème tiers alors que le changement des camps n'a pas été effectué, la pénalité sera donnée . De plus on procédera au changement de camp et le temps sera remis à la moitié du 3ème tiers-temps. Sur la feuille de match la pénalité aura comme temps de début, le temps de la moitié de la 3ème période il en sera de même pour la prolongation (4ème période – 2 x 10 min.) dans des matchs de play-offs, play-out ou Swiss CUP.
Durchführung	Sofern eine Strafe nach der Hälfte des dritten Drittels angezeigt ist, wird diese ausgesprochen . Zudem wird in der Folge der Seitenwechsel getätigert und in der Hälfte des letzten Drittels (50:00) am Mittelpunkt angespielt. Auf dem Matchblatt wird eine solche Strafe gemäss der Hälfte des Drittels (50:00) eingetragen. Die gleiche Prozedur gilt für Verlängerungen (4. Drittel – 2 x 10 Min.) anlässlich von Play-Off, Play-Out oder Swiss Cup Spielen.
Applicazione	Se una penalità è segnalata e inflitta dopo la metà del terzo tempo senza che sia stato effettuato il cambio campo, la penalità sarà inflitta . Inoltre si procederà al cambiamento di campo e il tempo sarà retrocesso alla metà del terzo tempo. Sul foglio di partita la penalità avrà come tempo d'inizio il tempo della metà del terzo tempo. Sarà lo stesso principio per il tempo supplementare (quarto periodo – 2 x 10min.) per gli incontri di play-off, play-out e Swiss CUP.
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore	14.09.2019



FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION

Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio : **03-2019**

Validation / Bestätigung / Convalida : **13.08.2019**

**Règlement match et championnat / Reglement für Spiele und Meisterschaften /
Regolamento Partite e Campionato**

Art. 8.13.1	Décomptes des journées de suspension résultant de sanctions disciplinaires	La suspension résultant de sanctions disciplinaires est purgée en décomptant le nombre de matchs joués par l'équipe, avec laquelle le joueur ou l'officiel d'équipe a été expulsé. Durant toute la période de la suspension, le joueur ou l'officiel d'équipe ne peut participer à aucun match joué par une autre équipe, quelque soit la catégorie de jeu et la ligue.
	Anrechnung von gespernten Tagen aufgrund von Disziplinarstrafen	Eine Sperre, die sich aus einer Disziplinarstrafe ergibt, wird abgebüsst, indem die Anzahl der von der Mannschaft bestrittenen Spiele, von denen der Spieler oder der Mannschaftsoffizielle ausgeschlossen wurde, angerechnet wird. Während der gesamten Laufzeit der Sperre darf der Spieler oder der Mannschaftsoffizielle an keinem Spiel einer anderen Mannschaft teilnehmen, unabhängig von der jeweiligen Kategorie oder Liga.
	Conteggio delle giornate di sospensione derivanti da sanzioni disciplinari	La sospensione derivante da sanzioni disciplinari viene scontata conteggiando il numero di partite giocate dalla squadra con cui il giocatore o l'ufficiale di squadra è stato espulso. Durante l'intero periodo della sospensione, il giocatore o l'ufficiale disquadra non può partecipare ad alcuna partita giocata da un'altra squadra, qualunque sia la categoria di gioco e la lega

Application	Si un match doit être interrompu et que celui doit être rejoué. Ce match comptera dans le décompte des suspensions à purger. Par contre lors de la répétition de ce match , le joueur ou l'officiel concerné ne pourra pas y prendre part .
Durchführung	Wenn ein Spiel unterbrochen werden resp. das Spiel wiederholt werden muss: Dieses Spiel wird den zu verbüssenden Spielsperren angerechnet. Jedoch kann der betroffene Spieler oder Offizielle an der Wiederholung des Spieles nicht teilnehmen .
Applicazione	Se un incontro è interrotto, dovrà essere rigiocato. Questo incontro sarà conteggiato per le giornate di sospensione da scontare. Tuttavia quando l'incontro sarà recuperato , il giocatore o l'ufficiale di squadra interessati non potranno parteciparvi .
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore	14.09.2019



FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION
Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio : **05A - 2019**

Validation / Bestätigung / Convalida : **13.08.2019**

Règlement de jeu / Spielreglement / Regolamento di gioco

Art. 8.3.1	Balle hors de la surface de jeu	Aucun joueur ne doit, durant le déroulement du match, jeter ou dégager directement avec sa canne ou avec toute autre partie de son corps la balle hors du terrain ou au plafond . SANCTION : En cas d'infraction, un coup-franc est accordé à l'équipe non fautive. Si l'infraction a lieu depuis la moitié défensive du terrain de jeu durant les deux dernières minutes du temps réglementaire ou durant toute la durée des prolongations, une pénalité mineure de méconduite est infligée au joueur fautif. Le jeu reprend par un engagement.
	Ball ausserhalb des Spielfeldes	Während der Spielzeit darf kein Spieler den Ball mit dem Schläger oder mit irgendeinem Teil des Körpers über die Bande aus dem Spielfeld oder gegen die Decke schießen oder werfen. STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird der gegnerischen Mannschaft ein Freistoss zugesprochen. Falls in den letzten 2 Minuten der regulären Spielzeit oder während der ganzen Dauer der Verlängerungen der Verstoss von der eigenen Hälfte des Spielfeldes aus begangen wird, wird dem verstossenden Spieler eine kleine Disziplinarstrafe verhängt. Das Spiel wird durch Bully fortgesetzt.
	Pallina fuori dal campo	Durante lo svolgimento della partita, nessun giocatore deve tirare o gettare direttamente la pallina fuori dal campo o sul soffitto con il bastone o con qualsiasi altra parte del corpo. SANZIONE : In caso d'infrazione, viene concessa una punizione in favore della squadra non colpevole. Se l'infrazione ha luogo dalla metà campo difensiva negli ultimi due minuti dei tempi regolamentari o durante l'intera durata dei supplementari, viene inflitta una penalità minore disciplinare contro il giocatore colpevole. Il gioco riprende con un ingaggio.

Application	On considérera comme plafond, la toiture de la salle ou du couvert, ainsi que tous les objets fixes ou mobiles qui y sont fixés. Tous les objets fixes ou mobiles sont considérés parties intégrantes de la toiture s'ils sont en dessus de la limite des 3 mètres des filets, plexiglas ou treillis derrières les buts.
Durchführung	Als Dach definieren wir das Dach als solches, sowie die Bedachung (z.B. Dachbalken) und alle mobilen sowie fixen Gegenstände der Decke ((z.B. Lichtquelle). Alle festen oder beweglichen Gegenstände gelten als integraler Bestandteil des Daches, wenn sie die Höhe von 3 Metern gegenüber dem Plexiglas, dem Netz oder dem Gitter hinter den Toren überschreiten.

Applicazione	Si considera come soffitto il tetto dell'edificio o della copertura, come pure tutti gli oggetti fissi e mobili ad esso appesi. Tutti gli oggetti fissi e mobili sono considerati parti integranti del soffitto se posti ad un'altezza superiore ai 3 metri dalle reti, plexiglas o reti metalliche dietro alle porte.
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore	14.09.2019



FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION
Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio : **05B - 2019**

Validation / Bestätigung / Convalida : **13.08.2019**

Règlement de jeu / Spielreglement / Regolamento di gioco

Art. 8.3.1	Balle hors de la surface de jeu	Aucun joueur ne doit, durant le déroulement du match, jeter ou dégager directement avec sa canne ou avec toute autre partie de son corps la balle hors du terrain ou au plafond. SANCTION : En cas d'infraction, un coup-franc est accordé à l'équipe non fautive. Si l'infraction a lieu depuis la moitié défensive du terrain de jeu durant les deux dernières minutes du temps réglementaire ou durant toute la durée des prolongations, une pénalité mineure de méconduite est infligée au joueur fautif. Le jeu reprend par un engagement.
	Ball ausserhalb des Spielfeldes	Während der Spielzeit darf kein Spieler den Ball mit dem Schläger oder mit irgendeinem Teil des Körpers über die Bande aus dem Spielfeld oder gegen die Decke schiessen oder werfen. STRafe : Bei Nichtbeachtung wird der gegnerischen Mannschaft ein Freistoss zugesprochen. Falls in den letzten 2 Minuten der regulären Spielzeit oder während der ganzen Dauer der Verlängerungen der Verstoss von der eigenen Hälfte des Spielfeldes aus begangen wird, wird dem verstossenden Spieler eine kleine Disziplinarstrafe verhängt. Das Spiel wird durch Bully fortgesetzt.
	Pallina fuori dal campo	Durante lo svolgimento della partita, nessun giocatore deve tirare o gettare direttamente la pallina fuori dal campo o sul soffitto con il bastone o con qualsiasi altra parte del corpo. SANZIONE : In caso d'infrazione, viene concessa una punizione in favore della squadra non colpevole. Se l'infrazione ha luogo dalla metà campo difensiva negli ultimi due minuti dei tempi regolamentari o durante l'intera durata dei supplementari, viene inflitta una penalità minore disciplinare contro il giocatore colpevole. Il gioco riprende con un ingaggio.

Application	La chose déterminante pour savoir si on est en zone défensive, c'est l'emplacement de la balle au départ du tir. Si la balle part de la zone défensive, dans les 2 dernières minutes ou dans les prolongations, sort directement de la surface de jeu ou touche le plafond, on donnera 2 minutes de pour retarder le jeu (S2)
Durchführung	Entscheidend ist einziger Ausgangspunkt des Balles bei der Abgabe. Wenn sich der Ball dabei in der Verteidigungszone befindet und der Ball danach direkt das Spielfeld verlässt oder die Decke berührt, wird dem gegnerischen Team ein Freistoss zugesprochen. In den letzten zwei Minuten oder in der Verlängerung wird eine 2-Minuten Strafe ausgesprochen (S2).

Applicazione	La cosa determinate per sapere se si è o no nella zona difensiva è la posizione della pallina appena prima della partenza del tiro. Se il tiro parte dalla zona difensiva durante gli ultimi 2 minuti dei tempi regolamentari o durante l'intera durata dei supplementari ed esce direttamente dalla superficie di gioco o tocca il soffitto, sarà inflitta una penalità di 2 minuti per ritardo di gioco (S2).
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore	14.09.2019



**FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION**

Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio:

06-2022

Validation / Validierung / Validazione:

01.03.2022

Update 15.09.2022

Règlement de jeu / Spielreglement / Regolamento di gioco

Art. 8.23.2	Changement de joueur	<p>Lorsque le chronomètre est arrêté, les joueurs entrant peuvent se trouver sur le terrain avant que ceux qui en sortent aient rejoint le banc des joueurs.</p> <p>Dès l'interruption du jeu, l'équipe visiteuse a 5 secondes pour effectuer un changement. A la fin des 5 secondes l'arbitre lève son bras pour indiquer à l'équipe visiteuse qu'elle ne peut plus changer. A ce moment l'équipe locale a encore 5 secondes pour effectuer ses changements. Après 5 secondes l'arbitre baisse le bras pour indiquer à l'équipe locale qu'elle ne peut plus faire de changements. Dès que l'arbitre baisse le bras, il n'est plus possible de demander un temps mort. L'arbitre procède ensuite à l'engagement le plus rapidement possible.</p> <p>SANCTION : A la première infraction, l'équipe fautive est avertie verbalement.</p> <p>Dès la seconde infraction, l'équipe fautive est sanctionnée d'une pénalité mineure de banc.</p>
	Spielerwechsel	<p>Ist die Stoppuhr angehalten, dürfen die einwechselnden Spieler auf dem Spielfeld sein, bevor die hinausgehenden Spieler die Spielerbank erreicht haben.</p> <p>Sobald das Spiel unterbrochen wird, hat die Gastmannschaft 5 Sekunden Zeit, um ihre Spieler auszuwechseln. Am Ende der 5 Sekunden hebt der Schiedsrichter seinen Arm, um der Gastmannschaft anzudeutzen, dass sie nicht mehr auswechseln darf. Zu diesem Zeitpunkt hat die Heimmannschaft noch 5 Sekunden Zeit um ihre Spieler auszuwechseln. Nach 5 Sekunden senkt der Schiedsrichter seinen Arm, um der Heimmannschaft anzudeutzen, dass sie keine Wechsel mehr vornehmen darf. Sobald der Schiedsrichter den Arm senkt, ist es nicht mehr möglich eine Auszeit zu beantragen. Der Schiedsrichter setzt dann das Spiel so schnell wie möglich am Bully-Punkt fort.</p> <p>STRAFE : Beim ersten Verstoss: Mündliche Verwarnung gegen die verstossende Mannschaft.</p> <p>Beim zweiten Verstoss: Kleine Bankstrafe gegen die verstossende Mannschaft.</p>

	Cambio dei giocatori	<p>Se il cronometro è fermo, i giocatori entranti possono stare in campo prima che quelli uscenti abbiano raggiunto la panchina dei giocatori.</p> <p>Non appena il gioco viene interrotto, la squadra ospite ha 5 secondi per effettuare il cambio. Finiti i 5 secondi l'arbitro alza il braccio per indicare alla squadra ospite che non può più cambiare. In questo momento la squadra di casa ha ancora 5 secondi per effettuare il cambio. Dopo 5 secondi l'arbitro abbassa il braccio per indicare alla squadra di casa che non può più cambiare. Non appena l'arbitro abbassa il braccio, non è più possibile chiedere un time-out. L'arbitro procede quindi con la ripresa del gioco il più rapidamente possibile.</p> <p>SANZIONE : Alla prima infrazione, la squadra colpevole riceve un avvertimento verbale.</p> <p>Dalla seconda infrazione, la squadra colpevole riceve una penalità minore alla panchina.</p>
--	-----------------------------	---

Application	<p>Procédure de changement</p> <p>A la suite d'une interruption du jeu, c'est l'arbitre qui se trouve le plus proche de la ligne centrale qui va réaliser la procédure de changement sauf lorsqu'il y a un but ou une pénalité. En cas de but, c'est l'arbitre qui effectue l'engagement qui réalise la procédure de changement. En cas de pénalités, c'est l'arbitre qui fait l'annonce en dernier à la table des officiels qui réalise la procédure de changement. L'autre arbitre est chargé de se positionner avec la balle au bon endroit pour la reprise du jeu.</p> <p>Avant de débuter la procédure, l'arbitre s'assure que le jeu et les joueurs sont sous contrôle, que les pénalités sont indiquées au tableau d'affichage ou que le but a été annoncé. Dès que le collègue arbitre est en place pour indiquer où le jeu reprendra, l'arbitre peut commencer la procédure de changement de ligne.</p> <p>L'arbitre se positionne dans le cercle central.</p> <p>L'arbitre signale à l'équipe visiteuse qu'elle peut effectuer son changement de joueurs. Il regarde le responsable de l'équipe et établit un contact visuel dans le but d'indiquer s'ils sont prêts pour effectuer un changement. Il donne 5 secondes pour effectuer le changement et aligner le nombre correct de joueurs sur le terrain. Si le contact visuel ne peut pas être établi ou si le responsable d'équipe indique que le changement est terminé ou si les 5 secondes sont écoulées l'arbitre lève la main pour indiquer à l'équipe visiteuse qu'elle ne peut plus changer.</p> <p>L'arbitre s'assure que la paume est tournée vers l'extérieur, la main vers l'avant. Ceci pour bien indiquer que ce n'est pas une pénalité mais bien un changement de ligne.</p> <p>A ce moment l'équipe locale a encore 5 secondes pour effectuer son changement et aligner le nombre correct de joueurs sur le terrain. Si le contact visuel ne peut pas être établi ou si le responsable d'équipe indique que le changement est terminé ou si les 5 secondes sont écoulées, il baisse le bras pour indiquer à l'équipe locale qu'elle ne peut plus effectuer de changement. Il indique avec le bras à son collègue arbitre qu'il peut reprendre le jeu. L'arbitre qui est positionné pour la reprise du jeu donne un coup de sifflet. En cas de coup franc, il donne un coup de sifflet puis pose la balle et laisse la possibilité au gardien de placer un mur.</p> <p>La procédure de changement se termine dès que l'arbitre baisse le bras pour indiquer à l'équipe locale qu'elle ne peut plus changer.</p> <p>A la fin de la procédure de changement, les joueurs qui sont en train de sortir du terrain ont encore 5 secondes pour quitter le terrain. Par contre, aucun joueur ne peut entrer sur le terrain. Si une équipe n'a pas le bon nombre de joueurs à la fin de la procédure de changement soit parce qu'il manque un joueur ou parce qu'elle tente de changer un joueur, à la première infraction, l'équipe fautive est avertie verbalement. Dès la seconde infraction, l'équipe fautive est sanctionnée d'une pénalité mineure de banc.</p>
--------------------	--

	<p>Un temps mort peut être demandé par les 2 équipes, tant que la procédure de changement n'est pas terminée. Dès que l'arbitre baisse le bras, il n'est plus possible de demander un temps mort et les joueurs, y compris les gardiens, n'ont plus que 5 secondes pour se mettre en place pour la reprise du jeu.</p> <p>C'est l'arbitre qui est chargé de la reprise du jeu qui est responsable de s'assurer du nombre correct de joueurs sur le terrain.</p> <p>Engagement (face-off) et Coup Franc (Free-hit)</p> <p>A la suite de l'interruption du jeu, quand le jeu et les joueurs sont sous contrôle, l'arbitre qui récupère la balle, se dirige vers le point d'engagement ou il va procéder à la prochaine mise en jeu. Son collègue arbitre se dirige dans le cercle central et fait face au banc des joueurs. Il entre contact visuel avec le responsable de l'équipe visiteuse pour indiquer le départ des 5 secondes. Si le contact visuel ne peut pas être établi ou si le responsable de l'équipe indique que son changement est terminé ou si les 5 secondes sont écoulées, l'arbitre lève le bras et se tourne vers l'équipe qui joue à domicile. Il entre contact visuel avec le responsable de l'équipe qui joue à domicile pour indiquer le départ des 5 secondes. Si le contact visuel ne peut pas être établi ou que le responsable d'équipe indique que son changement est terminé ou si les 5 secondes sont écoulées, il baisse son bras et indique avec le bras à son collègue arbitre qu'il peut reprendre le jeu. Ce dernier donne un coup de sifflet.</p> <p>En cas d'engagement, les joueurs, y compris les gardiens, n'ont plus que 5 secondes pour se mettre en place pour la reprise du jeu.</p> <p>En cas de coup-franc, après avoir donné le coup de sifflet, il pose la balle et les joueurs, y compris les gardiens, n'ont plus que 5 secondes pour se mettre en place. Il laisse encore, en plus des 5 secondes, la possibilité au gardien de placer un mur si cela n'a pas pu être fait avant et effectue le départ du coup-franc.</p> <p>Ouverture de la procédure de changement</p> <p>Chaque fois que le jeu a repris et est suivi d'un nouvel arrêt de jeu, la procédure doit être effectuée.</p> <p>Si une ou plusieurs pénalités sont données après la fin de procédure, la procédure doit être à nouveau effectuée.</p> <p>Non ouverture de la procédure</p> <p>Suite à un engagement incorrect, on n'ouvre pas la procédure.</p> <p>Avertissement</p> <p>Il n'y a qu'un avertissement par match et par équipe. Toutes les infractions suivantes sont directement sanctionnées par une pénalité mineure de banc.</p> <p>Oubli d'accomplir la procédure de changement</p> <p>L'arbitre qui oublie d'accomplir la procédure de changement ne peut pas avertir ou pénaliser une équipe qui effectue un changement au moment où l'arbitre est prêt à reprendre le jeu.</p>
Anwendung	<p>Verfahren zum Wechsel</p> <p>Nach einer Spielunterbrechung führt der Schiedsrichter, der der Mittellinie am nächsten ist, das Verfahren zum Wechsel durch, ausser wenn es ein Tor oder eine Strafe gibt. Bei einem Tor führt der Schiedsrichter, der den Bully ausführt, den Vorgang zum Wechsel durch. Bei einer Strafe führt der Schiedsrichter, der als letzter eine Meldung an den Offiziellentisch durchgibt, das Verfahren zum Wechsel durch. Der andere Schiedsrichter muss sich mit dem Ball an der richtigen Stelle für die Fortsetzung des Spiels positionieren.</p> <p>Bevor der Schiedsrichter mit dem Verfahren beginnt, vergewissert er sich, dass das Spiel und die Spieler unter Kontrolle sind, dass die Strafen auf der Anzeigetafel stehen oder dass das Tor angesagt wurde. Sobald sich der Schiedsrichterkollege an dem Punkt positioniert hat, an dem das Spiel fortgesetzt wird, kann der Schiedsrichter mit dem Verfahren zum Linienwechsel beginnen.</p> <p>Der Schiedsrichter stellt sich in den Mittelkreis.</p>

	<p>Der Schiedsrichter signalisiert der Gastmannschaft, dass sie ihren Spielerwechsel durchführen kann. Er wendet sich dem Mannschaftsverantwortlichen zu und nimmt Blickkontakt auf, um zu sehen, ob er bereit ist, einen Wechsel vorzunehmen. Der Schiedsrichter gibt der Mannschaft 5 Sekunden Zeit, um den Wechsel durchzuführen und die richtige Anzahl der Spieler auf dem Spielfeld aufzustellen. Wenn kein Blickkontakt hergestellt werden kann oder der Mannschaftsverantwortliche anzeigt, dass der Wechsel abgeschlossen ist, oder wenn die 5 Sekunden abgelaufen sind, hebt der Schiedsrichter seine Hand, um der Gastmannschaft anzuseigen, dass sie nicht mehr wechseln kann.</p> <p>Der Schiedsrichter muss darauf achten, dass seine Handfläche nach aussen zeigt und seine Hand nach vorne geöffnet ist. Dies soll verdeutlichen, dass es sich nicht um eine Strafe, sondern um einen Liniенwechsel handelt.</p> <p>Zu diesem Zeitpunkt hat die Heimmannschaft noch 5 Sekunden Zeit, um den Wechsel durchzuführen und die richtige Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld aufzustellen. Wenn kein Blickkontakt hergestellt werden kann oder der Mannschaftsverantwortliche anzeigt, dass der Wechsel abgeschlossen ist, oder wenn die 5 Sekunden abgelaufen sind, senkt er seinen Arm, um der Heimmannschaft anzuseigen, dass sie keinen Wechsel mehr vornehmen kann. Er zeigt seinem Schiedsrichterkollegen mit dem Arm an, dass er das Spiel fortsetzen darf. Der Schiedsrichter, der für die Wiederaufnahme des Spiels positioniert ist, gibt einen Pfiff ab. Bei einem Freistoss gibt er einen Pfiff ab, legt dann den Ball hin und gibt dem Torwart die Möglichkeit, eine Mauer zu platzieren.</p> <p>Das Verfahren zum Wechsel endet, sobald der Schiedsrichter seinen Arm senkt, um der Heimmannschaft anzuseigen, dass sie nicht mehr wechseln darf.</p> <p>Am Ende des Verfahrens zum Wechsel haben die Spieler, die gerade dabei sind, das Spielfeld zu verlassen, noch fünf Sekunden Zeit, um das Spielfeld zu verlassen. Dagegen darf kein Spieler das Spielfeld betreten. Wenn eine Mannschaft am Ende des Verfahrens nicht die richtige Anzahl an Spielern hat, weil entweder ein Spieler fehlt oder weil sie versucht, einen Spieler auszuwechseln, wird die Mannschaft beim ersten Verstoss mündlich verwarnt. Ab dem zweiten Verstoss wird die fehlbare Mannschaft mit einer kleinen Bankstrafe bestraft.</p> <p>Beide Mannschaften können eine Auszeit verlangen, solange das Verfahren zum Wechsel noch nicht abgeschlossen ist. Sobald der Schiedsrichter seinen Arm senkt, ist es nicht mehr möglich, eine Auszeit zu verlangen, und die Spieler, einschließlich der Torhüter, haben nur noch 5 Sekunden Zeit, um sich für die Fortsetzung des Spiels in Stellung zu bringen.</p> <p>Der Schiedsrichter, der das Spiel fortsetzt, muss sich vergewissern, dass die Anzahl der Spieler auf dem Spielfeld stimmt.</p> <p>Bully (face-off) und Freistoss (Free-hit)</p> <p>Wenn das Spiel und die Spieler nach einer Spielunterbrechung unter Kontrolle sind, begibt sich der Schiedsrichter, der den Ball aufnimmt, zum Anspielpunkt, an dem er das nächste Bully ausführen wird. Sein Schiedsrichterkollege stellt sich in den Mittelkreis und blickt auf die Spielerbank. Er nimmt Blickkontakt mit dem Verantwortlichen der Gastmannschaft auf und zeigt den Beginn der 5 Sekunden an. Wenn kein Blickkontakt hergestellt werden kann oder der Mannschaftsverantwortliche anzeigt, dass der Wechsel abgeschlossen ist, oder wenn die 5 Sekunden abgelaufen sind, hebt der Schiedsrichter seine Hand und wendet sich der Heimmannschaft zu. Er nimmt Blickkontakt mit dem Verantwortlichen der Heimmannschaft auf, um den Beginn der 5 Sekunden anzuseigen. Wenn kein Blickkontakt hergestellt werden kann oder der Mannschaftsverantwortliche anzeigt, dass der Wechsel abgeschlossen ist, oder wenn die 5 Sekunden abgelaufen sind, senkt er seinen Arm und zeigt seinem Schiedsrichterkollegen mit dem Arm an, dass er das Spiel fortsetzen darf. Dieser gibt einen Pfiff ab.</p> <p>Bei einem Bully haben die Spieler, einschließlich der Torhüter nur noch 5 Sekunden Zeit, um sich für die Fortsetzung des Spiels in Stellung zu bringen.</p> <p>Bei einem Freistoss legt er nach dem Pfiff den Ball hin und die Spieler, einschließlich der Torhüter, haben nur noch 5 Sekunden Zeit, um sich in Position zu bringen. Er gibt dem Torwart zusätzlich zu den 5 Sekunden noch die Möglichkeit, eine Mauer aufzustellen, falls dies nicht vorher möglich war, und leitet den Freistoss an.</p>
--	--

	<p>Einleitung des Verfahrens zum Wechsel</p> <p>Jedes Mal, wenn das Spiel wieder aufgenommen wird und eine neue Spielunterbrechung folgt, muss das Verfahren durchgeführt werden.</p> <p>Wenn nach Abschluss des Verfahrens eine oder mehrere Strafen verhängt werden, muss das Verfahren erneut durchgeführt werden.</p> <p>Nichteinleitung des Verfahrens</p> <p>Nach einem ungültigen Bully wird das Verfahren nicht durchgeführt.</p> <p>Verwarnungen</p> <p>Es gibt nur eine Verwarnung pro Spiel und Mannschaft. Alle folgenden Verstöße werden direkt mit einer kleinen Bankstrafe geahndet.</p> <p>Nichtdurchführung des Verfahrens</p> <p>Ein Schiedsrichter, der vergisst, das Verfahren zum Wechsel durchzuführen, darf eine Mannschaft nicht verwarnen oder bestrafen, wenn diese einen Wechsel in dem Moment vornimmt, in dem der Schiedsrichter bereit ist, das Spiel wieder aufzunehmen.</p>
Applicazione	<p>Procedura del cambio</p> <p>In seguito all'interruzione del gioco, è l'arbitro che si trova più vicino alla linea di metà campo ad effettuare la procedura del cambio di linea, salvo in caso di rete o penalità. In caso di rete, sarà l'arbitro che effettua la ripresa del gioco ad effettuare la procedura del cambio di linea. In caso di penalità, sarà l'arbitro che fa l'ultimo annuncio al tavolo degli ufficiali ad effettuare la procedura del cambio di linea. L'altro arbitro ha l'incarico di posizionarsi con la pallina al posto giusto per la ripresa del gioco.</p> <p>Prima di cominciare la procedura, l'arbitro deve accertarsi che il gioco e i giocatori siano sotto controllo, che le penalità siano indicate sul tabellone elettronico o che la rete sia stata annunciata. Non appena il collega arbitro si è posizionato al punto da cui riprenderà il gioco, l'arbitro può cominciare la procedura del cambio di linea.</p> <p>L'arbitro si posiziona nel cerchio centrale.</p> <p>L'arbitro fa segno alla squadra ospite che può effettuare il proprio cambio di linea. Guarda il responsabile della squadra e stabilisce un contatto visivo con l'obiettivo di chiedere se sono pronti per effettuare un cambio. Concede 5 secondi per fare il cambio e schierare il numero corretto di giocatori in pista. Se non riesce a stabilire un contatto visivo o se il responsabile della squadra indica che il cambio è finito o sono passati 5 secondi, l'arbitro alza la mano per indicare alla squadra ospite che non può più cambiare.</p> <p>L'arbitro si assicura che il palmo sia rivolto verso l'esterno con la mano aperta in avanti. Questo per indicare che non si tratta di una penalità, bensì di un cambio di linea.</p> <p>A questo punto la squadra di casa ha ancora 5 secondi per effettuare il cambio e schierare il numero corretto di giocatori in pista. Se non riesce a stabilire un contatto visivo o se il responsabile della squadra indica che il cambio è finito o sono passati 5 secondi, abbassa il braccio per indicare alla squadra di casa che non può fare altri cambi. Indica con il braccio al suo collega arbitro che può riprendere il gioco. L'arbitro che è in posizione per la ripresa del gioco fischia. Nel caso di una punizione, fischia, posiziona la pallina e lascia al portiere la possibilità di piazzare un muro.</p> <p>La procedura del cambio di linea finisce quando l'arbitro abbassa il braccio per indicare alla squadra locale che non può più effettuare alcun cambio.</p> <p>Al termine della procedura del cambio linea, i giocatori che stanno lasciando il campo hanno 5 secondi per uscire dal campo. Tuttavia, nessun giocatore può entrare in campo. Se al termine della procedura del cambio linea una squadra non ha il numero corretto di giocatori in pista, sia perché manca un giocatore, sia perché sta cercando di cambiarne uno, alla prima infrazione la squadra colpevole viene ammonita verbalmente. Alla seconda infrazione, alla squadra colpevole viene inflitta una penalità minore alla panchina.</p>

	<p>Fintanto che la procedura del cambio linea non è completata entrambe le squadre possono richiedere un time-out. Non appena l'arbitro abbassa il braccio, non è più possibile chiedere un timeout e i giocatori, compresi i portieri, hanno solo 5 secondi a disposizione per mettersi in posizione per la ripresa del gioco.</p> <p>L'arbitro che effettua la ripresa del gioco deve assicurarsi che il numero di giocatori in pista sia corretto.</p> <p>Ingaggio (face-off) e punizione (Free-hit)</p> <p>In seguito all'interruzione del gioco, quando il gioco e i giocatori sono sotto controllo, l'arbitro che recupera la pallina si dirige verso il punto d'ingaggio dove effettuerà la ripresa del gioco. Il suo collega arbitro si posiziona nel cerchio centrale e guarda verso la panchina dei giocatori. Stabilisce un contatto visivo con il responsabile della squadra ospite per indicare l'inizio dei 5 secondi. Se non riesce a stabilire un contatto visivo o se il responsabile della squadra indica che il cambio è finito o sono passati 5 secondi, l'arbitro alza la mano e si gira verso la squadra di casa. Stabilisce un contatto visivo con il responsabile della squadra di casa per indicare l'inizio dei 5 secondi. Se non riesce a stabilire un contatto visivo o se il responsabile della squadra indica che il cambio è finito o sono passati 5 secondi, l'arbitro abbassa il braccio e indica con il braccio al suo collega arbitro che può riprendere il gioco. Quest'ultimo fischia.</p> <p>In caso di ingaggio, i giocatori, compresi i portieri, hanno solo 5 secondi a disposizione per mettersi in posizione per la ripresa del gioco.</p> <p>In caso di punizione, dopo aver fischiato, colloca la pallina per terra e i giocatori, compresi i portieri, hanno solo 5 secondi a disposizione per mettersi in posizione. Oltre ai 5 secondi, lascia al portiere la possibilità di piazzare un muro, se questo non era possibile prima, e dà il via alla punizione.</p> <p>Apertura della procedura del cambio</p> <p>Ogni volta che a gioco ripreso segue una nuova interruzione del gioco, bisogna effettuare la procedura.</p> <p>Se al termine della procedura vengono decretate una o più penalità bisogna nuovamente effettuare la procedura.</p> <p>Non apertura della procedura</p> <p>In seguito a un ingaggio scorretto, la procedura non viene aperta.</p> <p>Avvertimento</p> <p>Viene dato solo un avvertimento per partita e per squadra. Tutte le infrazioni seguenti vengono direttamente sanzionate con una penalità minore alla panchina.</p> <p>Procedura del cambio non effettuata</p> <p>L'arbitro che dimentica di effettuare la procedura del cambio non può avvertire o sanzionare la squadra, che effettua un cambio nel momento in cui l'arbitro è pronto per la ripresa del gioco.</p>
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore	15.09.2022



**FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION**

Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio : **07-2020**

Validation / Bestätigung / Validazione : **04.02.2020**

Règlement de jeu / Spielreglement / Regolamento di gioco

Art. 5.2.3	Maillots des joueurs	Dans tous les matchs où, selon l'opinion des arbitres, les couleurs des maillots des deux équipes sont si proches qu'il en résulte un risque de confusion, l'équipe qui est nommée en deuxième sur la feuille de match doit changer de maillot.
	Spielerbekleidung	In allen Spielen ist es die alleinige Entscheidung der Schiedsrichter, wenn sich die Farben der Trikots der beiden Mannschaften zu ähnlich sind und so zu Verwechslungen führen können, das Team, das als zweite Mannschaft auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt ist, dazu aufzufordern die Trikots zu wechseln.
	Maglie dei giocatori	Nelle partite in cui, a giudizio degli arbitri, i colori delle maglie delle due squadre sono talmente simili che si corre il rischio di confonderle, la squadra iscritta come seconda sul referto di gara deve cambiare maglia.
Application		Si à l'avis des arbitres, les maillots sont trop ressemblants et posent des problèmes pour l'arbitrage, il faut les faire changer. Pour cela, il faut contrôler dès que les deux équipes commencent l'échauffement afin qu'il soit averti assez vite. C'est l'équipe visiteuse qui doit changer de maillot. En cas de doute ou de contestation de l'équipe visiteuse pour la couleur, ce sont les maillots affichés sur le site internet de la FSIH qui font foi et que vous devez retrouver sur la feuille de composition d'équipe. Si l'équipe à domicile n'a pas mis son maillot sur le site et bien sûr qui n'apparaît pas sur la feuille de composition d'équipe, c'est elle qui devra changer de maillot.
Durchführung		Sofern nach Meinung der Schiedsrichter die Trikots zu ähnlich sind und dies für das Schiedsrichtern problematisch erscheint, müssen die die Trikots gewechselt werden. Das heisst, dass dies kontrolliert werden muss, sobald die Teams mit dem Aufwärmen beginnen, damit dies schnellst möglich angezeigt werden kann. Das Auswärtsteam muss das Trikot wechseln. Im Zweifelsfall oder nach erfolgter Beschwerde des Auswärtsteams bezüglich der Farbe, gelten die auf der Homepage des SIHV hinterlegten Trikots. Diese sind ebenfalls auf der Mannschaftsaufstellung abgebildet. Falls das Heimteam sein Trikot nicht entsprechend hinterlegt hat und dieses dementsprechend auch nicht auf der Mannschaftsaufstellung erscheint, muss das Heimteam einen Trikotwechsel vorzunehmen.
Applicazione		Se a giudizio degli arbitri, i colori delle maglie da gioco sono troppo simili e creano problemi per l'arbitraggio, sarà necessario cambiarle. Per questo motivo è necessario controllare le maglie da gioco appena le squadre iniziano il riscaldamento in modo d'avvisarle immediatamente. È la squadra ospite che deve cambiare la maglia da gioco. In caso di dubbi o controversie da parte della squadra ospite, per i colori fanno stato le maglie da gioco pubblicate sul sito internet della FSIH e che sono riprese nel foglio di composizione delle squadre. Se la squadra di casa non ha inserito le maglie da gioco sul sito internet è naturale che non apparirà sul foglio di composizione delle squadre, in questo caso saranno loco che dovranno cambiare la maglia da gioco.
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore		04.02.2020



**FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION**

Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio :

08-2020

Validation / Bestätigung / Validazione :

04.02.2020

Règlement de jeu / Spielreglement / Regolamento di gioco

Art. 4.2.1 / Art. 1.6.1	Composition d'équipe	Le minimum de joueurs devant être inscrits sur la feuille de match est de 8 (dont 1 gardien) pour les catégories actives et féminines et de 7 (dont 1 gardien) pour les catégories juniors, novices et minis. Un officiel d'équipe qui ne participe pas au match en tant que joueur doit être inscrit sur la feuille de match. Les joueurs doivent tous être équipés et prendre place sur le banc des joueurs ou sur le terrain. L'officiel d'équipe doit avoir 18 ans révolus. (art. 4.2.1)
	Banc des joueurs	Chaque terrain doit être équipé de sièges ou de bancs pouvant accueillir 18 joueurs et 5 officiels pour chaque équipe. Le confort doit être uniforme pour les deux équipes. Les bancs doivent être placés le long du terrain, le plus près possible du centre. Ils doivent être séparés l'un de l'autre. Les portes d'accès des joueurs doivent s'ouvrir sur l'extérieur de la surface de jeu. (art. 1.6.1)
	Mannschafts-zusammensetzung	Die Mindestanzahl an Spielern, die in den Spielberichtsbogen eingetragen werden müssen, beträgt 8 (darunter 1 Torhüter) für die Spielklassen Aktive und Damen und 7 (darunter 1 Torhüter) in den Kategorien Junioren, Novizen und Minis. Ein Mannschaftsoffizieller, der nicht als Spieler am Spiel teilnimmt, muss ebenfalls im Spielberichtsbogen eingetragen werden. Die Spieler müssen alle in vollständiger Ausrüstung auf der Spielerbank platz nehmen oder sich auf dem Feld aufstellen. Der Mannschaftsoffizielle muss das 18. Lebensjahr vollendet haben. Alle Spieler und Teamoffiziellen müssen im Besitz einer gültigen Lizenz des SIHV sein. (Art. 4.2.1)
	Spielerbänke	Jedes Spielfeld muss Spielerbänke (Sitze oder Bänke) aufweisen, die für jede Mannschaft für 18 Spieler und 5 Teamoffizielle Platz bieten. Die Spielerbänke beider Mannschaften müssen gleich sein und befinden sich unmittelbar neben dem Spielfeld, so nah wie möglich zur Mitte hin. Die Spielerbänke beider Mannschaften müssen ausreichend weit voneinander entfernt sein. Alle Türen zu den Spielerbänken schwingen vom Spielfeld weg. (Art. 1.6.1)
	Composizione delle squadre	Il numero minimo di giocatori iscritti sul referto di gara è di 8 (di cui 1 portiere) per le categorie attive e donne e 7 (di cui 1 portiere) per le categorie juniores, novizi e mini. Un ufficiale di squadra che non partecipa alla partita in qualità di giocatore deve essere iscritto sul referto di gara. I giocatori devono essere tutti equipaggiati e sedersi sulla panchina dei giocatori o schierarsi in campo. L'ufficiale di squadra deve aver compiuto 18 anni.
	Panchina dei giocatori	Tutti i giocatori e gli ufficiali di una squadra devono essere in possesso di una tessera personale rilasciata dalla FSIH. (art. 4.2.1)

		Ogni pista deve essere munita di sedie o panchine per fare accomodare 18 giocatori e 5 ufficiali di squadra per ogni schieramento. La comodità delle stesse deve essere uguale per le due squadre. Le panchine devono essere situate lungo la superficie di gioco, il più vicino possibile al centro campo, ma separate l'una dall'altra. Le porte di accesso per i giocatori devono aprirsi all'esterno della superficie di gioco. (art. 1.6.1)
Application		Il faut faire la différence entre un officiel d'équipe et un officiel. L'officiel d'équipe est une personne qui a plus de 18 ans révolus et possède une licence O ou A ou J. Un officiel est une personne quel que soit son âge à une licence OM – OT – S – M – N – K – ARB. Il est important pour les arbitres de regarder combien il y a d'officiel d'équipe effectivement sur le banc en cas de pénalités, blessures, absences ou retard. En cas de non présence sur le banc d'un officiel d'équipe même s'il y a encore 4 officiels, l'art. 4.2.5 RJ doit être appliqué. C'est-à-dire que le match doit être arrêté. Aucun match ne doit commencer s'il n'y a pas le nombre de joueurs ou d'officiel d'équipe requis selon la définition de l'art. 4.2.1 RJ. Il ne peut pas y avoir d'arrangement ou d'accord entre équipes et arbitres pour jouer le match. Les arbitres, après avoir tenu compte de l'art. 8.21.1 RJ, écrivent un rapport au département disciplinaire de la FSIH. Dans ce cas, les arbitres ont droit à leur indemnité de match et de déplacement.
Durchführung		Es muss zwischen einem Mannschaftsoffiziellen und einem Offiziellen unterschieden werden. Der Mannschaftsoffizielle ist eine Person, welcher älter als 18 Jahre ist und eine Lizenz O oder A oder J besitzt. Ein Offizieller ist eine Person, welche, unabhängig von seinem Alter, eine Lizenz OM - OT - S - M - N - K - ARB hat. Für die Schiedsrichter ist es wichtig zu schauen, wie viele Mannschaftsoffizielle effektiv auf der Bank sind im Falle von Strafen, Verletzungen, Absenzen oder aufgrund verspäteten Erscheinens. Im Falle der Nicht-Anwesenheit eines Mannschaftsoffiziellen auf der Spielerbank, selbst wenn 4 Offizielle anwesend sind, muss Art. 4.2.5 des Spielreglements angewandt werden. Das heisst, dass das Spiel abgebrochen werden muss. Kein Spiel darf begonnen werden, falls die gemäss der Definition von Art. 4.2.1 erforderliche Anzahl Spieler und/oder Mannschaftsoffiziellen nicht gegeben ist. In diesem Fall kann es keine Abmachung oder sonstige Vereinbarungen zwischen den Teams und den Schiedsrichtern geben das Spiel dennoch auszutragen. Die Schiedsrichter schreiben, unter Berücksichtigung von Art. 8.21.1 des Spielreglements, einen Rapport an die Disziplinarabteilung des SIHV. Im vorliegenden Fall haben die Schiedsrichter das Recht sowohl auf die Match - als auch die Fahrtentschädigung.
Applicazione	<p>È necessario distinguere tra un ufficiale di squadra e un ufficiale. L'ufficiale di squadra è una persona che ha più di 18 anni e ha una licenza O o A o J. Un ufficiale è una persona indipendentemente dalla sua età che ha una licenza OM – OT – S – M – N – K – ARB. È importante che gli arbitri controllino il numero di ufficiali di squadra che sono effettivamente presenti in panchina e in caso di penalità, infortuni, assenze o ritardi, in assenza in panchina di un ufficiale di squadra, anche se presenti 4 ufficiali l'art. 4.2.5 RG deve essere applicato. Vale a dire che la partita deve essere interrotta.</p> <p>Nessuna partita deve cominciare se non si raggiunge il numero di giocatori o ufficiali di squadra richiesti all'articolo 4.2.1 RG. Non è possibile stabilire accordi tra squadre e arbitri per iniziare a giocare la partita. Gli arbitri dopo aver tenuto conto dell'art. 8.21.1 RG redigeranno un rapporto al dipartimento disciplinare della FSIH. In questo caso, gli arbitri hanno il diritto alla loro indennità di partita e alla trasferta di viaggio.</p>	
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore		04.02.2020



FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION

Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio : **09-2020**

Validation / Bestätigung / Validazione : **04.02.2020**

Règlement de jeu / Spielreglement / Regolamento di gioco

Art. 4.2.5	Composition d'équipe	<p>Le minimum de joueurs présents sur le terrain doit être de 3 par équipe. Si une équipe se retrouve dans l'impossibilité de disposer d'un officiel d'équipe autorisé à être présent sur le banc des joueurs et d'aligner 3 de ses joueurs sur le terrain suite à un nombre élevé de pénalités, blessures, absences ou retards, elle perd le match par forfait.</p> <p>Les arbitres arrêtent le match et écrivent un rapport en expliquant le détail des événements.</p>
	Mannschafts-zusammensetzung	<p>Es müssen sich immer mindestens 3 Feldspieler pro Mannschaft auf dem Spielfeld befinden. Verfügt die Mannschaft zu irgendeinem späteren Zeitpunkt des Spieles nicht über einen Mannschaftsoffiziellen der befugt ist sich auf der Spielerbank zu befinden und ist sie nicht in der Lage mindestens drei Spieler auf das Spielfeld zu bringen, sei es wegen Strafzeiten, Verletzungen oder sonstigen Gründen, wird das Spiel durch die Schiedsrichter abgebrochen und die betreffende Mannschaft verliert das Spiel. Die Schiedsrichter erstellen einen Bericht, in dem der Vorfall detailliert festgehalten wird.</p> <p>Die Schiedsrichter erstellen einen Bericht, in dem der Vorfall detailliert festgehalten wird</p>
	Composizione delle squadre	<p>Il numero minimo di giocatori presenti in campo deve essere di 3 per squadra. Se una squadra non dispone di un ufficiale di squadra autorizzato a prendere posto sulla panchina dei giocatori e non è in grado di schierare almeno 3 giocatori a causa di un numero elevato di penalità, lesioni, assenze o ritardi, perde la partita per forfait.</p> <p>Gli arbitri interrompono immediatamente la partita e redigono un rapporto dettagliato sui fatti accaduti</p>
Application	Si dans le cas où une équipe n'est plus en mesure d'avoir au minimum un officiel d'équipe (lic. O – A – J*) sur le banc des joueurs suite à des pénalités, blessures, absences ou retards, le match doit être arrêté . Les arbitres écrivent un rapport qui doit être envoyé au département disciplinaire de la FSIH. Il n'y a pas d'autres solutions possibles à ce cas quel que soit le motif qui pourrait être invoqué.	
* J mais avec 18 ans révolus		
Durchführung	<p>Im Falle, in welchem ein Team nicht mehr in der Lage ist mindestens einen Mannschaftsoffiziellen (Liz. O - A - J*) zu haben, dies aufgrund von Strafen, Verletzungen, Absenzen oder Verspätungen, muss das Spiel abgebrochen werden. Die Schiedsrichter schreiben einen Rapport, welcher an die Disziplinarabteilung des SIHV gesandt werden muss.</p> <p>Es gibt in diesem Fall keine andere, mögliche Lösung, unabhängig vom Grund, welcher geltend gemacht werden könnte.</p>	

	* J aber mit 18. Jahrealt.
Applicazione	Nel caso una squadra non sia in grado d'avere un numero minimo di ufficiali di squadra (lic. O – A – J*) sulla panchina dei giocatori a seguito di penalità, infortuni, assenze o ritardi, la partita deve essere interrotta . Gli arbitri scriveranno un rapporto che sarà inviato al dipartimento disciplinare della FSIH. Non ci sono altre soluzioni possibili a questa procedura, indipendentemente dal motivo.
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore	04.02.2020



**FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION**

Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio : **10-2020**

Validation / Bestätigung / Validazione : **04.02.2020**

Règlement de jeu / Spielreglement / Regolamento di gioco

Art. 8.18.1	Jouer la balle avec la main ou le pied	Un joueur de champ a le droit d'arrêter la balle avec sa main que s'il joue la balle directement sur la palette de sa canne. Un joueur de champ n'a pas le droit de fermer la balle dans la main. Une main qui tient la canne est considérée comme une partie de la canne.
	Hand- und Fussspiel	Einem Feldspieler ist es erlaubt, den Ball mit der Hand zu stoppen, wenn der Ball dabei direkt auf seine eigene Schlägerkelle gespielt wird. Kein Feldspieler darf seine Hand um den Ball schließen. Eine den Schläger umfassende Hand gehört zum Schläger.
	Giocare la pallina con la mano o con il piede	Un giocatore di movimento ha il diritto di fermare la pallina con la sua mano solo se la gioca direttamente sulla paletta del suo bastone. Un giocatore di movimento non ha il diritto di bloccare la pallina nella sua mano. Una mano che tiene il bastone è considerata come parte del bastone.

Application	Si un joueur joue la balle avec sa main, il doit obligatoirement la jouer au prochain contact avec sa canne. Il ne peut en aucun cas jouer avec le patin, le casque, la jambe ou autre partie de son corps. Elle ne peut non plus pas être récupérée par un de ses coéquipier. En cas de faute, un coup-franc est donné contre son équipe. Si la balle est récupérée et jouée de quelle manière que soit par l'adversaire, il y a l'avantage et le jeu continue.
Durchführung	Wenn ein Spieler den Ball mit seiner Hand spielt, muss er diesen beim nächsten Kontakt (zwingend) mit seinem Stock spielen. Er darf ihn nicht mit dem Skate, dem Helm, dem Bein oder einem anderen Körperteil spielen. Er darf auch nicht von einem seiner Mitspieler übernommen werden. Im Falle eines Fehlverhaltens wird der gegnerischen Mannschaft ein Freistoss zugesprochen. Sofern der Ball, auf welche Art und Weise auch immer, von der gegnerischen Mannschaft übernommen und gespielt wird, gibt es eine Vorteilsituation und das Spiel läuft weiter.
Applicazione	Se un giocatore gioca la pallina con la mano, in seguito deve obbligatoriamente giocarla con il proprio bastone. Non può giocarla con il pattino, il casco, la gamba o qualsiasi altra parte del proprio corpo. La pallina non potrà essere recuperata da un suo compagno di squadra. In caso di infrazione viene decretata una punizione contro la sua squadra. Se la pallina è recuperata e giocata in qualsiasi modo da un avversario, c'è un vantaggio e il gioco continua.
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore	04.02.2020



**FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION**

Member of the International Skater Hockey Federation (ISHF)

CASEBOOK FSIH – SIHV - SIHF

Feuille / Blatt / Foglio:

15-2011

Validation / Validierung / Validazione:

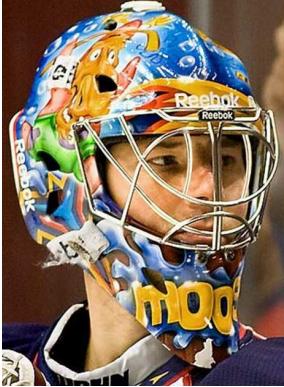
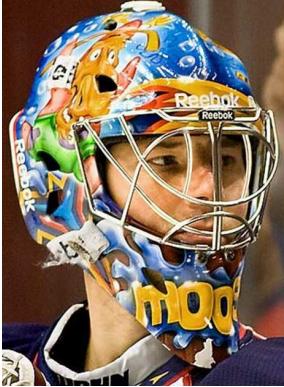
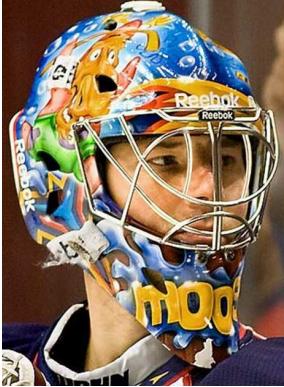
17.02.2011

Update 15.09.2022

Règlement de jeu / Spielreglement / Regolamento di gioco

Art. 5.4.3	Équipement des gardiens	Les gardiens doivent être munis de l'équipement suivant : <ul style="list-style-type: none">• Un casque de hockey muni d'une grille intégrale ou un casque de gardien complet. Les grilles de gardien doivent être conçues de telle façon qu'elles ne permettent pas le passage de la balle à travers les trous (conforme à la réglementation internationale en matière de qualité).• Un protège cou et un protège gorge.
	Torhüterausstattung	Die Torhüter müssen folgende Schutzbekleidung tragen: <ul style="list-style-type: none">• Helm mit Vollgesichtsschutz oder Torhütermaske. Der Vollgesichtsschutz muss so beschaffen sein, dass kein Ball durch die Öffnungen des Gitters hindurch passt (entsprechend den internationalen Qualitätsrichtlinien).• Vollständiger Nackenschutz sowie Kehlkopfschutz.
	Equipaggiamento dei portieri	I portieri devono essere muniti dell'equipaggiamento seguente : <ul style="list-style-type: none">• Un casco da hockey munito di griglia integrale oppure un casco da portiere completo. Le griglie di protezione del viso del portiere devono essere concepite in modo tale da non permettere il passaggio della palla attraverso le maglie (conforme alla regolamentazione internazionale in materia di qualità).• Una protezione del collo e della gola.

Application	<p>Les gardiens doivent être équipés d'une bavette et d'un protège-cou. Les gardiens qui ne sont pas équipés d'une bavette et d'un protège-cou ne peuvent pas participer au jeu.</p> <p>La bavette doit pendre sous le casque ou sous le masque.</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 33%;">JUSTE</td><td style="text-align: center; width: 33%;">FAUX</td><td style="text-align: center; width: 33%;">FAUX</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> </table>			JUSTE	FAUX	FAUX			
JUSTE	FAUX	FAUX							
Anwendung	<p>Die Torhüter müssen einen Kehlkopfschutz und einen Nackenschutz tragen. Die Torhüter, die keinen Kehlkopfschutz und keinen Nackenschutz tragen, dürfen nicht am Spiel teilnehmen.</p> <p>Der Kehlkopfschutz muss vom Helm oder der Maske herunterhängen.</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 33%;">RICHTIG</td><td style="text-align: center; width: 33%;">FALSCH</td><td style="text-align: center; width: 33%;">FALSCH</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> </table>			RICHTIG	FALSCH	FALSCH			
RICHTIG	FALSCH	FALSCH							

Applicazione	<p>I portieri devono essere muniti di un paragola e un paracollo. I portieri che non sono muniti di paragola e paracollo non possono partecipare alla partita.</p> <p>Il paragola deve pendere dal casco o dalla maschera.</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 33%;">GIUSTO</td><td style="text-align: center; width: 33%;">SBAGLIATO</td><td style="text-align: center; width: 33%;">SBAGLIATO</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> </table>			GIUSTO	SBAGLIATO	SBAGLIATO			
GIUSTO	SBAGLIATO	SBAGLIATO							
									
Entrée en vigueur / Einführung / Entrata in vigore		15.09.2022							