



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

Member of the International Inline Skater Hockey Federation (IISHF)

Spielreglement

Gültig ab dem 27. Juni 2024

Index

INDEX	2
1. SPIELFELD	5
1.1 OBERFLÄCHE.....	5
1.2 SPIELFELDMASSE.....	5
1.3 BANDE.....	6
1.4 ZUGÄNGE ZUM SPIELFELD.....	6
1.5 SPIELFELDMARKIERUNGEN	7
1.6 SPIELERBÄNKE	9
1.7 OFFIZIELLENTISCH.....	9
1.8 STRAFBÄNKE.....	10
1.9 BELEUCHTUNG	10
1.10 UMKLEIDERÄUME.....	11
1.11 MUSIK	12
1.12 AUSNAHMEREGLUNGEN	12
2. SPIELAUSRÜSTUNG	13
2.1 TORE.....	13
2.2 BALL	13
2.3 SPIELFELDAUSRÜSTUNG.....	14
3. OFFIZIELLE	15
3.1 AUFBIETUNG DER SCHIEDSRICHTER.....	15
3.2 SCHIEDSRICHTER	16
3.3 TISCHOFFIZIELLE.....	18
3.4 STRAFBANK-ORDNER	19
3.5 TORRICHTER	19
3.6 SUPERVISOR	20
4. MANNSCHAFTEN	21
4.1 ALTERSGRENZEN	21
4.2 MANNSCHAFTSZUSAMMENSETZUNG.....	22
4.3 MANNSCHAFTSKAPITÄN.....	23
5. SPIELERBEKLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG	24
5.1 GEFÄHRLICHE GEGENSTÄNDE	24
5.2 SPIELERBEKLEIDUNG	24
5.3 RÜCKENNUMMERN	25
5.4 TORHÜTERAUSRÜSTUNG	25
5.5 FELDSPIELERAUSRÜSTUNG.....	27
5.6 HELM.....	28
5.7 ROLLSCHUHE	28
5.8 HOCKEYSTÖCKE	29
5.9 HANDSCHUHE.....	29
5.10 UNERLAUBTE AUSRÜSTUNG.....	30
6. SPIELANFANG BZW. -FORTSETZUNG	31
6.1 BULLY	31

7.	STRAFEN	32
7.1	ALLGEMEINES	32
7.2	FREISTOSS.....	33
7.3	KLEINE ZEITSTRAFE (2 MINUTEN).....	34
7.4	GROSSE ZEITSTRAFE (5 MINUTEN).....	34
7.5	DISZIPLINARSTRAFE (GELBE KARTE – 10 MINUTEN).....	35
7.6	SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE (ROTE KARTE = 20 MINUTEN).....	36
7.7	MATCHSTRAFE (ROTE KARTE – 20 MINUTEN).....	37
7.8	TORHÜTERSTRAFEN.....	38
7.9	NICHT ABGELAUFENE ZEITSTRAFEN	38
7.10	ABGELAUFENE STRAFEN.....	39
7.11	DER PENALTY	39
7.12	AUFGESCHOBENE STRAFEN.....	42
7.13	REIHENFOLGE DER ZEITSTRAFEN.....	43
7.14	ANGEZEIGTE STRAFEN.....	44
7.15	DISZIPLINARSTRAFEN	45
8.	SPIELREGELN	46
8.1	RICHTEN DER AUSRÜSTUNG	46
8.2	BALL AUSSER SICHT ODER UNERLAUBTER BALL	46
8.3	BALL AUßERHALB DES SPIELFELDES	47
8.4	BALLBERÜHRUNG DURCH DEN SCHIEDSRICHTER	47
8.5	NICHT SPIELBARER BALL	47
8.6	ZERBROCHENER STOCK.....	48
8.7	VERLORENER STOCK	49
8.8	STOCKWURF	50
8.9	SPIELABBRUCH.....	50
8.10	SPIELEN IM LIEGEN.....	51
8.11	FAIRER CHECK	51
8.12	FOULS.....	52
8.13	BLOCKIEREN DES BALLES	64
8.14	VERSCHOBENES TOR	64
8.15	RECHTE DES TORHÜTERS	65
8.16	TORRAUM	67
8.17	ERZIELEN EINES TORES.....	68
8.18	HAND- UND FUSSSPIEL.....	70
8.19	VERLASSEN DER SPIELERBANK ODER STRAFBANK	71
8.20	FEHLVERHALTEN.....	72
8.21	SPIELBEGINN UND SPIELUNTERBRUCH	73
8.22	SPIELFORTSETZUNG.....	74
8.23	SPIELERWECHSEL	75
8.24	REGULÄRE SAISON – SIEGER EINES SPIELES AM ENDE DER REGULÄREN SPIELZEIT ...	76
8.25	REGULÄRE SAISON – UNENTSCHEIDENES SPIEL AM ENDE DER REGULÄREN SPIELZEIT	76
8.26	PENALTYSCHESSEN AUSSERHALB DER REGULÄREN SAISON	77
8.27	SPIELZEITEN.....	78
8.28	AUSZEIT.....	79
8.29	SCHIEDSRICHTERPFIFF	80
8.30	VERLETZTER SPIELER	80
8.31	SPIELBETRIEB.....	81
8.32	VERANTWORTUNG DER VEREINE.....	81

9.	PROTESTE UND PROTESTNORMEN.....	82
9.1	GÜLTIGKEIT DER OFFIZIELLEN DOKUMENTE	82
9.2	PROTESTE.....	82
10.	SCHIEDSRICHTERZEICHEN	85
11.	ANZEIGETAFEL	91
12.	GÜLTIGKEIT	93

1. Spielfeld

1.1 Oberfläche

- 1.1.1 Die Oberfläche des Spielfeldes besteht aus Holz, Parkett, Asphalt/Teer oder anderen von SIHV genehmigten Materialien, die flach und glatt sein müssen, so dass Rollschuhrollen und der Ball darauf ohne Beeinträchtigung laufen können.
- 1.1.2 Oberhalb der Spielfläche bis auf einer Höhe von 7 Meter, von der Spielfläche aus gemessen, darf kein Gegenstand vorhanden sein.

1.2 Spielfeldmasse

- 1.2.1 Die Masse des Spielfeldes betragen mindestens 20 m Breite und 40 m Länge. Die Abweichung der Sollmasse darf höchstens 2,5% betragen.

1.3 Bande

- 1.3.1 Das Spielfeld muss von einer Bande umgeben sein. Die Ecken der Bande müssen in einem kreisförmigen Bogen von 2 – 3 m Radius abgerundet sein.

Die Bande muss zwischen 110 cm und 122 cm hoch sein. Die Messung erfolgt von der Spielfeldoberfläche bis zur Oberkante der Bande.

- 1.3.2 Die Bande muss derartig beschaffen sein, dass die dem Spielfeld zugekehrte Seite glatt und frei von jeglichen Gegenständen ist, 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. Sämtliche Haltevorrichtungen, die die Bande in ihrer Position halten, müssen an der dem Spielfeld abgewandten Seite angebracht sein.

- 1.3.3 Hinter den Toren muss auf der Höhe von 300cm ein Ballfangnetz angebracht sein. Wenn das Ballfangnetz höher als 300cm ist, muss auf der Höhe von 300cm ein farbiges Markierungsband von mindestens 5cm breite angebracht werden. Das Ballfangnetz kann aus transparentem Synthetikmaterial oder einem ordnungsgemäß gespannten Netz oder einem Metallgitter bestehen. Die Maschen des Netzes bzw. des Metallgitters dürfen eine Maschenweite von maximal 45mm aufweisen.

- 1.3.4 Während den Nationalligaspielen darf, aus den gemäss art. 1.3.3 nicht geschützten Spielfeldbereichen, das Publikum auf keinen Fall Zugang zum Spielfeld haben. Bis auf einer Höhe von mindestens 200 cm von der Spielfeldoberfläche, muss, oberhalb der Banden, eine Schutzvorrichtung aus transparentem Kunststoff (Plexiglas) oder ein Metallgitter angebracht werden. Wenn eine solche Schutzvorrichtung nicht vorhanden ist, muss eine Barriere oder ein Metallbalken eingerichtet werden, um das Publikum auf einer Minstdistanz von 80-100 cm von der Bande entfernt zu halten. Die Barriere oder der Metallbalken muss die Mindesthöhe von 100 cm erreichen, darf aber gleichzeitig die Höhe der Banden nicht überschreiten.

- 1.3.5 Es darf Werbung auf der Bande angebracht werden.

1.4 Zugänge zum Spielfeld

- 1.4.1 Die Spielfelder dürfen mit 4 Zugangstüren zur Spielfläche ausgestattet sein, 2 auf jeder Seite. Die Türen müssen die gleiche Masse aufweisen, und zwar zwischen 80cm (mindestens) und 100cm (höchstens).

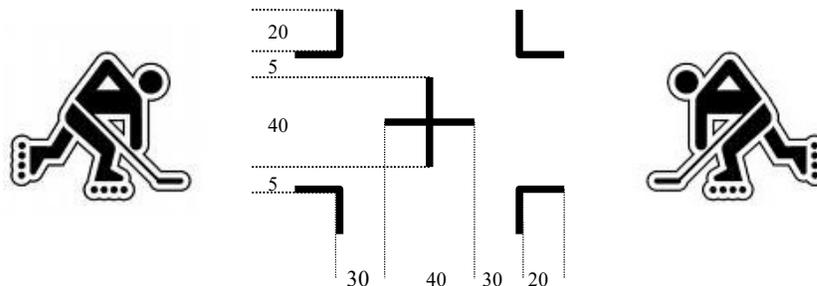
Sämtliche Türen, die auf das Spielfeld führen, müssen so konstruiert sein, dass sie vom Spielfeld weg schwingen. Auf beiden Seiten, d.h. an den Spielerbänken und den Strafbänken, muss der Abstand zwischen Türöffnung und Spielfeldmitte gleich sein.

1.5 Spielfeldmarkierungen

- 1.5.1 Alle Linien und Punkte sind im offiziellen Plan angegeben.
- 1.5.2 Alle Messungen werden von der Mitte einer jeden Linie bis zur Mitte der folgenden Linie oder von der Bande bis zur Mitte der folgenden Linie vorgenommen.
- 1.5.3 Alle Linien bzw. Markierungen des Spielfeldes sind 5cm breit. Alle Markierungen müssen die gleiche Farbe haben und klar von der Spielfeldoberfläche zu unterscheiden sein.
- 1.5.4 In 3m Entfernung von jedem Ende des Spielfeldes über die Spielfeldbreite muss eine "TORLINIE" gezogen werden.
- 1.5.5 Die Zone des Torhüters, kann durch eine Linie von 6m von der Torlinie markiert werden. Diese Zone wird durch eine imaginäre Linie zwischen beiden Anstosspunkten markiert. Diese Linie muss deutlich sichtbar auf der Bande auf einer Höhe von mindestens 30cm von der Spielfeldoberfläche angebracht werden.
- 1.5.6 In der Mitte des Spielfelds muss zu den Spielfeldlängsseiten im rechten Winkel quer über das Spielfeld eine Mittellinie gezogen sein. Vertikal die Bande hoch kann die Linie hochgezogen sein. Diese Linie muss exakt den gleichen Abstand zu beiden Enden des Spielfeldes aufweisen.
- 1.5.7 Der "TORRAUM" (1,00m x 2,50m) wird wie folgt markiert :
- Vom Zentrum der Torlinie aus 1,25m zu jeder Seite werden zwei Linien von jeweils 1m in rechtem Winkel zur Torlinie gezogen, deren Enden mit einer weiteren Linie verbunden werden und so den Torraum ergeben.
- 1.5.8 Der Bereich zwischen der Torlinie und der durchgezogenen oder imaginären Linie zwischen den beiden Bullypunkten auf jeder Seite des Spielfeldes wird als Torhüterzone bezeichnet.
- 1.5.9 Die "TORPFOSTENMARKIERUNGEN" werden wie folgt markiert :
- Vom Zentrum der Torlinie aus 92 - 93 cm nach jeder Seite werden zwei Linien von jeweils 30 cm im rechten Winkel zur Torlinie gezogen (nach jeder Seite 15 cm).

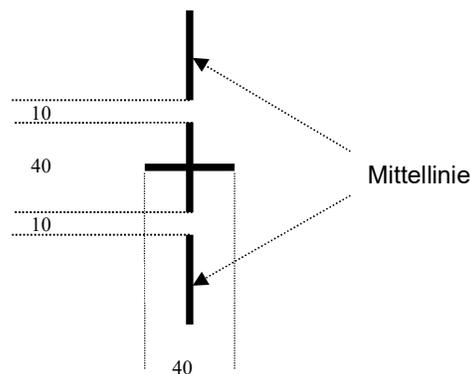
1.5.10 Die "FREISTOSS-BULLY-PUNKTE" werden wie folgt markiert :

In einer Entfernung von 6 m vom Zentrum der markierten oder imaginären Torhüterlinie, auf beiden Spielfeldseiten, müssen die Freistoss-Bully-Punkte wie folgt markiert werden (die Masse sind in cm) :



1.5.11 Der "MITTELPUNKT" wird wie folgt markiert :

In gleichem Abstand von den Enden des Spielfeldes wird an der Mittellinie der Mittelpunkt wie folgt markiert (die Masse sind in cm):



1.5.12 Jeder Freistoss-Bully-Punkt wird mit einem Kreis von Radius 3,00m umgeben.

1.5.13 Die "SCHIEDSRICHTERZONE" wird wie folgt markiert :

Unmittelbar vor dem Zeitnehmertisch wird ein an die Bande angrenzender Halbkreis mit einem Radius von 2m gezogen.

1.6 Spielerbänke

- 1.6.1 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.
- 1.6.2 Außer den 18 Spielern und den 5 Teamoffiziellen, die vor Spielbeginn alle auf dem Formblatt "Mannschaftsaufstellung" eingetragen sein müssen, darf sich niemand auf der Spielerbank befinden.
- 1.6.3 Die Mannschaften benutzen während des gesamten Spieles dieselbe Spielerbank. Die auf dem Spielberichtsbogen zuerst genannte Mannschaft hat das Recht, die Spielerbank auszuwählen.
- 1.6.4 Die Spielerbänke sind von Zuschauern in geeigneter Weise abzutrennen.

1.7 Offizielltisch

- 1.7.1 An jedem Spielfeld muss ein Offizielltisch vorhanden sein, der sich gegenüber (auf der anderen Seite) der Spielerbänke befindet. Dieser muss so platziert werden, dass die Sicht auf die Spielfläche in keiner Weise eingeschränkt wird.
- 1.7.2 Der Zeitnehmerbereich sollte mit einem Tisch und Sitzgelegenheiten ausgestattet sein, so dass beide Zeitnehmer und die Spielfeldausrüstung Platz finden (siehe Art. 2.3.1).

1.8 Strafbänke

- 1.8.1 Die Strafbänke sollen sich auf der den Spielerbänken gegenüber liegenden Spielfeldseite befinden und durch den Zeitnehmertisch getrennt sein. Jede Strafbank muss zur Unterbringung von mindestens 4 bestraften Spielern Stühle oder Bänke aufweisen.
- 1.8.2 Die Strafbänke müssen so nah wie möglich zur Spielfeldmitte hin sein. Alle Türen zu den Strafbänken schwingen vom Spielfeld weg und dürfen sich nicht in der Schiedsrichterzone befinden
- 1.8.3 Die Strafbänke sind vom Zuschauerbereich und den Spielerbänken in geeigneter Weise abzutrennen. Während des Spiels darf kein Zugang von außerhalb der Spielfeldoberfläche ermöglicht sein.
- 1.8.4 Für die Mannschaften der NL, müssen die Strafbänke auf den Seiten und nach hinten komplett geschlossen sein. Die Strafbänke müssen überdacht sein, wobei der Vorderteil des Dachs nicht über die Spieloberfläche hinausgehen darf. Die Abschliessungen und die Überdachungen dürfen teilweise oder ganz aus Plexiglas bestehen.

1.9 Beleuchtung

- 1.9.1 Die Beleuchtung des Spielfeldes muss den mindestwert von 120 lux auf der ganzen Spieloberfläche erreichen.
- 1.9.2 Wenn das Licht nicht zur Fortführung des Spiels ausreicht, können die Schiedsrichter das Spiel abbrechen oder es unterbrechen, um die Lichtverhältnisse verbessern zu lassen. Falls sich die Verbesserung der Lichtverhältnisse unmittelbar nicht realisieren lässt, wird das Spiel abgebrochen (Art. 8.22.5). In diesem Fall müssen die Schiedsrichter einen Bericht für die zuständigen Stellen verfassen.
- 1.9.3 Wenn eine Mannschaft durch die Lichtverhältnisse beeinträchtigt wird und die Schiedsrichter das Spiel nicht abpfeifen wollen, so können sie veranlassen, dass jede Mannschaft die gleiche Zeit in jeder Spielfeldhälfte spielt.

1.10 Umkleideräume

- 1.10.1 Jede Spielstätte muss über geeignete Umkleideräume mit Toilette und Dusche mit ausreichendem Platz für 18 Personen und deren Ausrüstung zur Benutzung verfügen. Die Entfernung zwischen den Umkleideräumen und das Spielfeld beträgt maximal 200 Meter².
- 1.10.2 Jede Spielstätte muss für die Spieloffiziellen über einen geeigneten Umkleideraum mit Toilette und Dusche verfügen.
- 1.10.3 Keine Person darf vor, während oder unmittelbar nach dem Spiel den Umkleideraum der Spieloffiziellen ohne besondere Genehmigung betreten.

STRAFE : Matchstrafe gegen einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen (Rote Karte, Code O).

Das Vergehen muss in einem schriftlichen Bericht festgehalten und zur weiteren Behandlung an die zuständige Stelle weitergeleitet werden.

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

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

STRAFE : Bei Verstoß kann der Schiedsrichter, nachdem er die Kapitäne informiert hat, das Spiel unterbrechen, wenn die Konditionen es nicht ermöglichen das Spiel fortzusetzen. Die Schiedsrichter schreiben einen Bericht und schicken es dem SIHV, der dann über das Ausgehen des Spieles und über mögliche Strafen entscheidet.

1.11 Musik

- 1.11.1 Während das Spiel läuft und während der Auszeiten darf keine Musik gespielt werden.
- 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 Punkten 1.1 bis 1.11 der Spielregeln sind nur mit dem Einverständnis des SIHV möglich.

2. Spielausrüstung

2.1 Tore

- 2.1.1 Das Tor muss aus Metall oder Kunststoff gefertigt sein, und einem Aufprall der Spieler standhalten. Es muss am Boden so verankert sein, dass es bei einem Aufprall der Spieler beweglich ist und schwere Verletzungen vermieden werden.
- 2.1.2 Das Tor wird so in Position gesetzt, dass die Torpfosten mit ihrer vorderen Kante auf den vorderen Rand der Torlinie und dort auf die Torpfostenmarkierungen gestellt werden.
- 2.1.3 Die Innenmasse des Tores betragen in der Höhe 1,22m und in der Breite 1,83m.
- 2.1.4 Die Torpfosten und die Torlatte müssen ein rundes Profil haben mit einem Durchmesser von 3 cm bis 5 cm. Die Torpfosten und die Torlatte müssen die gleiche Masse haben und dürfen keine scharfen oder spitzen Ecken und Kanten aufweisen.
- 2.1.5 Der Abstand von der vorderen Kante der Torpfosten bis zum hinteren Ende des Tores muss am Boden gemessen zwischen 50cm und 60cm betragen, auf Torlattenebene gemessen zwischen 40cm und 50cm.
- 2.1.6 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.
- 2.1.7 Torpfosten, Torlatten und Querstangen müssen mit einer Farbe versehen sein, die deutlich von Spielfeld und Bande zu unterscheiden ist. Rote Farbe darf nicht benutzt werden, wenn die Spielfeld-Oberfläche oder die Bande grün sind.
- 2.1.8 Das Tor muss mit Fangnetze versehen sein, die den inneren Boden berühren und die ganze senkrechte Fläche des Tores decken. Das Netz muss 30cm von der Torlatte hängend angebracht werden.
- 2.1.9 Im Tor muss am Boden eine Platte so gelegt werden dass der Ball gegen den hinteren Netz aufspringt und somit ins Tor bleibt.

2.2 Ball

- 2.2.1 Der SIHV bestimmt den Ball, der für den gesamten Spielbetrieb zugelassen ist.

2.3 Spielfeldausrüstung

2.3.1 Der Heimverein muss für jedes Spiel folgendes immer bereitstellen :

- Spielfeld*
- Spielfeldbanden* (siehe Punkt 1.3 der Spielregeln)
- Spielfeldmarkierungen*
- Zwei massgerechte Tore*
- Mindestens 2 Garderoben*
- Offiziellengarderobe*
- Spielerbänke, Zeitnehmertisch und Strafbänke *
- (siehe Punkte 1.6, 1.7 und 1.8 der Spielregeln)
- 2 Tischoffizielle*
- Genügend offizielle Spielbälle des SIHV*
(mindestes 10 Stk. pro Mannschaft)
- Der Anerkennungsbericht für die Spielstätte*
- Doppelmeter
- 2 Stoppuhren*
- Eine Sirene (oder ähnliche Tonquelle) und eine weitere (sekundäre) Tonquelle
- 2 Schiedsrichterpfeifen
- Je 2 Sätze Strafkarten (gelb & rot)
- Ein Computer mit Drucker und Software zum Verwalten des Spieles*
- Spielberichtsbogen*
- Eine manuelle Toranzeige
- In der Nationalliga sowie deren Aufstiegsspiele ist eine elektronische Matchuhr mit Tor, Zeit und Strafenanzeige obligatorisch*
- Für die Mannschaften der Nationalliga und der 1ten Liga: vor Spielbeginn müssen 15 offizielle Bälle, auf denen das Logo des SIHV erkennbar ist, dem Schiedsrichter zur Verfügung stehen
- Eine Lautsprecheranlage
- Ein Sanitätskoffer gemäß örtlicher Vorschriften*
- Eine in erster Hilfe ausgebildete Person muss bei den Spielen anwesend sein.
- Für Turniere muss ein Sanitätsposten mit 2 Samaritern eingerichtet sein*

2.3.2 Fehlt mindestens einer der vorstehenden mit einem * gekennzeichneten Gegenstände bzw. Personen bis spätestens 15 Minuten (bei Turnieren 5 Minuten) nach offiziellem Spielbeginn, so wird das Spiel nicht durchgeführt und wie Nichtantreten der Heimmannschaft gewertet. Jedes Fehlen einer der vorstehenden Gegenstände bzw. Personen muss auf dem Rapport von den Schiedsrichtern vermerkt werden. Der verantwortliche Heimclub muss mit Sanktionen der Disziplinarkommission des SIHV rechnen.

- 2.3.3 Wenn der Heimclub alles Material oder Personen die mit einem * unter Punkt 2.3.2 bezeichnet sind, aber nicht alles unter Punkt 2.3.1 bereitgestellt hat, bis spätestens 15 Minuten (bei Turnieren 5 Minuten) nach offiziellem Spielbeginn, so wird das Spiel trotzdem durchgeführt. Jedes Fehlen einer der vorstehenden Gegenstände bzw. Personen muss auf dem Rapport von den Schiedsrichtern vermerkt werden. Der verantwortliche Heimclub muss mit Sanktionen der Disziplinarkommission des SIHV rechnen.

3. Offizielle

3.1 Aufbietung der Schiedsrichter

- 3.1.1 Für alle Spiele die 2 Schiedsrichter des SIHV benötigen ist der SIHV für die Einberufung der Schiedsrichter verantwortlich.

Bei Spielen der Nationalliga A und B beruft die Heimmannschaft zwei Tischoffizielle und zwei Strafbankordner ein. Bei den restlichen Spielen beruft die Heimmannschaft zwei Tischoffizielle und kan über zwei Strafbankordner verfügen.

Die beiden Schiedsrichter, die Tischoffiziellen und die Strafbankordner bilden zusammen das Minimum an Spieloffiziellen, die anwesend sein müssen.

Die Schiedsrichter müssen neutral sein und dürfen, ohne schriftliche Ermächtigung beider gegeneinander treffenden Mannschaften, kein Spiel des eigenen Vereins leiten.

Die Gastmannschaft darf einen Tischoffiziellen stellen; dies muss jedoch mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn geschehen.

Die Offiziellen müssen ihre Aufgaben während des gesamten Spieles ausüben.

- 3.1.2 Sind die offiziellen Schiedsrichter nicht erschienen, müssen beide Mannschaften versuchen, sich auf neue Schiedsrichter zu einigen. Zugelassen sind nur Schiedsrichter mit einer gültigen SIHV SR Lizenz.

- 3.1.3 Ist ein offiziell aufgebotener Schiedsrichter allein auf dem Spielfeld, liegt es in seinem Ermessen, ob er mit oder ohne Torrichter das Spiel leiten wird, einen anwesenden, entsprechend bevollmächtigten Schiedsrichter beruft oder die Begegnung nach einer Wartezeit von 30 Minuten annulliert.

- 3.1.4 Torrichter werden für folgende Spiele aufgeboten:

- Alle Play-off-Finalspele der NLA und NLB, sowie alle Finalspele der Juniorenmeisterschaft.
- Alle entscheidenden Spiele der Play-outs der NLA. Für wichtige Spiele sowie für die Play-off-Spele in der Nationalliga müssen vom SIHV 2 Torrichter aufgeboten werden.

3.2 Schiedsrichter

- 3.2.1 Die Schiedsrichter haben während des Spieles die generelle Überwachung des Spieles sowie die Kontrolle über alle Offiziellen und Spieler. Sie alleine richten über Vorfälle im Verlauf eines Spieles, und im Streitfall ist ihre Entscheidung maßgebend und bindend.

Die Schiedsrichter haben sich 45 Minuten vor Spielbeginn auf der Anlage einzufinden. Für die Spiele der Nationalliga, haben sich die Schiedsrichter 1 Stunde vor Spielbeginn auf der Anlage einzufinden.

Die Schiedsrichter bleiben nach jedem Spielabschnitt und am Ende des Spieles so lange auf dem Spielfeld, bis alle Spieler und Teamoffizielle Shakehands gemacht und das Spielfeld verlassen haben. Bei Ende eines Spielabschnittes bzw. des Spieles erhalten die Schiedsrichter sofort den Ball.

- 3.2.2 Eine Schiedsrichterlizenz bekommen ausschliesslich Personen die das 14. Lebensjahr vollendet haben.

Um in den Kategorien Aktive, Frauen und Junioren zu pfeifen, muss der Schiedsrichter mindestens das 16. Lebensjahr vollendet haben.

Um in der Nationalliga zu pfeifen, muss der Schiedsrichter mindestens 18 Jahre alt sein und maximal das 60^e Lebensjahr im laufenden Kalenderjahr vollenden.

Die Obergrenze um in der 1en, 2en, Frauen und Junioren Liga zu pfeifen, liegt bei Vollendung des 65en Lebensjahr im laufenden Kalenderjahr.

Die Obergrenze um in den Kategorien Novizen und Mini zu pfeifen, liegt bei Vollendung des 70en Lebensjahr im laufenden Kalenderjahr.

- 3.2.3 Bei Turnieren gilt die rechtliche Zuständigkeit der Schiedsrichter während der gesamten Dauer des Turniers. Bei allen anderen Spielen gilt die rechtliche Zuständigkeit der Schiedsrichter von 30 Minuten vor offiziellem Spielbeginn bis zu dem Zeitpunkt, an dem alle Spieler die Spielstätte verlassen haben.

- 3.2.4 Alle Schiedsrichter müssen mit dem offiziellen Schiedsrichterdress des SIHV bekleidet sein. Sie müssen funktionsfähige Rollschuhe tragen, mit den offiziellen Schiedsrichterkarten und einer zugelassenen Schiedsrichterpfeife ausgerüstet sein und ihren offiziellen Schiedsrichterausweis vorlegen. Die Schiedsrichter müssen einen Schutzhelm tragen.

- 3.2.5 Die Schiedsrichter müssen vor jedem Spiel prüfen, ob der Heimverein die vorgeschriebenen Gegenstände der Spielfeldausrüstung bereit stellt.

- 3.2.6 Falls ein Schiedsrichter eine Brille trägt, so müssen die Brillengläser aus Kunststoff oder unzerbrechlichem Material sein und die Brille muss fest am Kopf getragen werden. Des Weiteren ist ein Halbgesichtschutz aus Plexiglas Pflicht.

- 3.2.7 Die Schiedsrichter rufen die Mannschaften zum offiziellen Spielbeginn auf das Spielfeld. Falls eine der Mannschaften nicht antritt oder die rechtzeitige Spielaufnahme verweigert (Punkt 8.22.1 der Spielregeln), müssen die Schiedsrichter einen Bericht erstellen und diesen an die zuständigen Stellen weiterleiten.
- 3.2.8 Die Schiedsrichter müssen vor Spielbeginn kontrollieren, ob sich die eingeteilten Offiziellen an ihren jeweiligen Plätzen befinden und sich vom ordnungsgemäßen Zustand der Zeitnahme- und Signalausrüstung überzeugen.
- 3.2.9 Die Schiedsrichter dürfen vor dem Spiel keiner Mannschaft Hinweise oder Ratschläge geben, wenn diese einer Mannschaft zum Vor- oder zum Nachteil gereichen.
- 3.2.10 Während eines Spiels darf sich ein Schiedsrichter nur mit dem anderen Schiedsrichter sowie mit einem Offiziellen beraten; mit dem Offiziellen aber nur über Themen, die in den Aufgabenbereich des Offiziellen fallen.
- 3.2.11 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.
- 3.2.12 Während des Spiels darf sich grundsätzlich außer den auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Spielern und den Schiedsrichtern niemand auf dem Spielfeld aufhalten, es sei denn, mit ausdrücklicher Erlaubnis der Schiedsrichter, die aber nur für eine kurze Dauer und eine bestimmte Absicht erteilt werden kann.
- 3.2.13 Die Schiedsrichter zeigen dem/den Spieler/n, gegen den/die eine Strafe ausgesprochen wird, mit Hilfe der offiziellen Schiedsrichterzeichen die Strafe und das Vergehen an.
- 3.2.14 Die Schiedsrichter unterrichten die Tischoffiziellen über die Trikotnummer eines jeden Torschützen sowie dessen Vorlagengeber.
- Die Schiedsrichter unterrichten auch die Tischoffiziellen über die Spielernummer eines jeden Spielers, gegen den eine Strafe verhängt worden ist, das Vergehen sowie seine Dauer mit Hilfe der offiziellen Schiedsrichterzeichen oder mündlich.
- 3.2.15 Die Schiedsrichter sollen mit keiner Person über den Grund oder die Rechtmäßigkeit einer Strafe diskutieren und stattdessen die Strafe nur mit den offiziellen Schiedsrichterzeichen anzeigen. Die Schiedsrichter sollen auch mit keiner Person über andere Entscheidungen, gleich welcher Art diskutieren.
- 3.2.16 Unmittelbar nach dem Spielende prüfen beide Schiedsrichter zusammen mit dem Zeitnehmer den Spielberichtsbogen und die Zusatzblätter und unterschreiben diese. Sollten besondere Vorkommnisse vorgefallen sein (Spielabbruch, Nichtantreten, Verletzung, Rote Karte,...), verfassen die Schiedsrichter einen Bericht, der die Umstände genau beschreibt. Dieser Bericht ist der SIHV einzureichen.

3.3 Tischoffizielle

3.3.1 Der Tischoffizielle ist für den Spielberichtbogen verantwortlich.

Der Tischoffizielle ist für die folgenden Punkte verantwortlich:

3.3.2 Vor Spielbeginn kontrolliert er, dass die Spielerliste, inklusive Name des Kapitäns und seinem Assistenten, in der Spielbericht-Software eingetragen wurde.

3.3.3 Er trägt alle von den Schiedsrichtern verhängten Strafen in die Spielbericht-Software, einschließlich Spielernummern der gestraften Spieler, Dauer und Beginn der Strafe, sowie Strafzeitcode, ein.

Er muss die Schiedsrichter darauf hinweisen, wenn ein Spieler in einem Spiel die zweite große Strafe oder die zweite Disziplinarstrafe erhält.

Er trägt alle Tore mit Spielernummer der Torschützen und ggf. der Assistenten in die Spielbericht-Software ein.

Auf Anfrage des Kapitäns der betreffenden Mannschaft, streicht er alle Spieler die nicht zum Spiel antreten.

3.3.4 Er muss die Schiedsrichter sofort auf jedes Fehlverhalten von egal welchen Personen gegenüber den Offiziellen hinweisen.

Er bereitet den Spielberichtbogen vor, damit die Schiedsrichter es bestätigen können.

3.3.5 Der Spieloffizielle ist für die Zeitnahme und die Tonquelle verantwortlich.

3.3.6 Er ist für die Zeitnahme während der Spielzeit, mittels der Spielzeituhr verantwortlich. Falls die Spielzeituhr nicht funktioniert, misst er die Zeit manuell mit Hilfe einer Stoppuhr.

Er signalisiert das Ende eines jeden Spielabschnittes sowie einer Auszeit durch einen unverwechselbaren Ton.

Er kontrolliert die ordnungsgemäße Dauer der Pausen zwischen den Spielabschnitten (Aufruf der Mannschaften nach 8 Minuten) und der Auszeiten.

Er kündigt den Mannschaften die letzten zwei Spielminuten des letzten Drittels bzw. der letzten Verlängerung, an.

Er stellt sicher, dass der bestrafte Spieler seine Strafzeit korrekt absitzt und die Strafbank nach Ende seiner Strafzeit ordnungsgemäß verlässt.

Er muss dem Spieler mitteilen, wenn die letzten 15 Sekunden seiner Strafzeit angebrochen sind.

- 3.3.7 Sollte es bezüglich der Zeitnahme zu irgendwelchen Meinungsverschiedenheiten kommen, so ist die Entscheidung der Schiedsrichter maßgebend und bindend.
- 3.3.8 Am Zeitnehmertisch ist der Konsum von Alkohol, Drogen und das Rauchen untersagt.

3.4 Strafbank-Ordner

Die Strafbank-Ordner sind für die folgenden Punkte verantwortlich:

- 3.4.1 Auf Anweisung der Tischoffiziellen lassen sie die Spieler, deren Strafzeit abgelaufen ist, wieder auf das Spielfeld zurück.
- 3.4.2 Die Strafbankordner stellen sicher, dass bestrafte Spieler für die Dauer ihrer Strafzeit ordnungsgemäß auf der Strafbank sitzen bleiben.
- 3.4.3 Die Strafbankordner weisen die Tischoffiziellen auf ein eventuelles Fehlverhalten eines bestrafte Spielers hin.
- 3.4.4 Strafbankordner müssen mindestens 14 Jahre alt sein.

3.5 Torrichter

- 3.5.1 Falls Torrichter gefragt sind, soll sich ein Torrichter an jedem Tor befinden. Sie dürfen während des Spieles nicht ausgetauscht werden, es sei denn, sie treffen offensichtlich falsche und nicht neutrale Entscheidungen; in dem Fall können die Schiedsrichter einen Austausch vornehmen.
- 3.5.2 Die Torrichter befinden sich während des Spieles hinter dem Tor und zwar direkt hinter der Bande. Während eines Spieles tauschen die Torrichter die Tore nicht (kein Seitenwechsel).
- 3.5.3 Der jeweilige Torrichter entscheidet nur, ob der Ball die Torlinie zwischen den beiden Torpfosten eines Tores 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. Die Schiedsrichter sind die einzigen Personen, die ein Tor anerkennen können.

3.6 Supervisor

- 3.6.1 Die Supervisoren werden vom SIHV aufgeboten. Sie beobachten den Ablauf der Begegnung hinsichtlich des Spiels, der Zuschauer und der Schiedsrichter. Am Ende jeder Supervision verfasst der Supervisor einen Bericht, den er der zuständigen Stelle des SIHV zustellt. Jeder Schiedsrichter erhält ebenfalls eine Kopie.
- 3.6.2 Die Schiedsrichter dürfen die Meinung des Supervisors einholen. Diese Meinung bezieht sich ausschliesslich auf die Anwendung des Reglements des SIHV und darf auf keinen Fall mit der Beurteilung einer bestimmten Spielsituation seitens des Supervisors zu tun haben.
- 3.6.3 Dem Bericht des Supervisors zu folge, kann die Disziplinarkommission Disziplinar massnahmen ergreifen.

4. Mannschaften

4.1 Altersgrenzen

4.1.1 Herren/Damen :

Alle Spieler und Spielerinnen, die im laufenden Kalenderjahr das 19. Lebensjahr vollenden.

4.1.2 Junioren :

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

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

4.1.3 Novizen :

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

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

4.1.4 Minis :

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

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

4.1.5 Kids :

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

4.1.6 Veteranen :

Untergrenze: Alle Spieler und Spielerinnen, die im laufenden Kalenderjahr das 35. Lebensjahr vollenden.

4.1.7 Der SIHV regelt die Vorschriften der Wechsel aller Spieler und Spielerinnen in die entsprechenden Alters- und Geschlechtsklassen und der Prioritäten im Spielbetrieb.

4.2 Mannschaftszusammensetzung

- 4.2.1 Für eine Mannschaft dürfen pro Spiel höchstens 18 Spieler (16 Feldspieler und 2 Torhüter) auf dem Spielberichtsbogen eingetragen und eingesetzt werden.

Die Zu Beginn des Spieles, beträgt die Mindestanzahl an Spielern, die in den Spielberichtsbogen eingetragen werden müssen, 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. Während des Spiels ist die Mindestanzahl an Spielern nach Artikel 4.2.5 geregelt.

Alle Spieler und Teamoffiziellen müssen im Besitz einer gültigen Lizenz des SIHV sein.

- 4.2.2 Spätestens 30 Minuten vor Beginn eines jeden Spieles übergibt ein Teamoffizieller von jeder Mannschaft dem Zeitnehmer alle Spielerkarten und eine Aufstellung aller am Spiel teilnehmenden Spieler, die in folgender Reihenfolge aufgeführt sein müssen:

- Kapitän und Assistent-Kapitän
- Torhüter
- Feldspieler
- Teamoffizielle

Für alle Spieler muss die Trikot-Nr. und für alle Personen die Lizenznummer eingetragen werden.

Vor Spielbeginn sind die Eintragungen auf dem Mannschaftszusammensetzungsbogen durch Unterschrift eines Teamoffiziellen zu bestätigen. Die Schiedsrichter dürfen das Spiel erst anpfeifen, wenn diese schriftliche Bestätigung erfolgt ist.

Die Spielerkarten oder das Lizenzersatzformular müssen zur Kontrolle durch die Schiedsrichter vorgelegt werden und während des gesamten Spiels am Zeitnehmertisch verbleiben. Nach Spielbeginn dürfen keine weiteren Spieler mehr eingetragen werden.

Wird ein Spieler eingesetzt, der nicht auf dem Spielberichtsbogen der Mannschaft eingetragen, bzw. nicht spielberechtigt ist, wird das Spiel zugunsten der gegnerischen Mannschaft mit 2 Punkten gewertet.

Die Schiedsrichter erstellen einen Bericht, in dem der Vorfall detailliert festgehalten wird.

- 4.2.3 Während des Spieles kann der Torhüter jederzeit durch einen Feldspieler ersetzt werden. Ein Torhüter kann jedoch nicht als Feldspieler eingesetzt werden.
- 4.2.4 Es dürfen sich maximal 5 Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld befinden. Hat eine Mannschaft mehr als diese erlaubte Anzahl bzw. bei laufenden Zeitstrafen mehr als die zugelassene Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, wird die Strafe dem Art. 8.23.3 zu folge erteilt.
- 4.2.5 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.

Die Schiedsrichter erstellen einen Bericht, in dem der Vorfall detailliert festgehalten wird.

4.3 Mannschaftskapitän

- 4.3.1 Jede Mannschaft bestimmt einen Mannschaftskapitän und nur er hat das Recht, während des Spieles mit den Schiedsrichtern über jegliche Fragen zur Regelauslegung zu sprechen. Eine Beschwerde über eine Strafzeit wird nicht als Frage zur Regelauslegung betrachtet.

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

Bei weiteren Verstößen : Kleine Disziplinarstrafe gegen den Kapitän.

- 4.3.2 Der Kapitän muss den Buchstaben "C" mindestens 10cm hoch (und farbig abgesetzt vom Trikot) deutlich sichtbar auf der linken oberen Hälfte seines Trikots tragen. Die Privilegien des Kapitäns werden nicht gewährt, wenn das "C" nicht angebracht ist.
- 4.3.3 Ein anderer Feldspieler jeder Mannschaft wird zum stellvertretenden Kapitän benannt, er soll den Buchstaben "A" an gleicher Stelle tragen. Der stellvertretende Kapitän darf nur in der Funktion des Kapitäns agieren, wenn sich der Kapitän verletzt hat oder sich auf der Strafbank befindet.
- 4.3.4 Teamoffizielle, Trainer und Torhüter dürfen nicht Kapitän bzw. Assistent sein.
- 4.3.5 Jeder Spieler, außer dem Kapitän, der sich aus irgendeinem Grund bei den Schiedsrichtern oder Offiziellen beschwert (um die Rücknahme einer bereits getroffenen Entscheidung zu erwirken oder um ein anderes Ziel zu erreichen), wird sofort mit einer Disziplinarstrafe belegt.

STRAFE : Dem Spieler wird eine kleine Disziplinarstrafe verhängt.

5. Spielerbekleidung und Ausrüstung

5.1 Gefährliche Gegenstände

- 5.1.1 Weder Spieler noch Schiedsrichter dürfen auf dem Spielfeld irgendwelche gefährlichen Gegenstände tragen.
- 5.1.2 Ketten, Schmuck oder sonstige metallische Gegenstände einschließlich Piercing, die ein Spieler oder ein Schiedsrichter am Körper mit sich führt, müssen entfernt werden, sofern möglich. Wenn eine Entfernung nicht möglich ist, müssen die entsprechenden Gegenstände vollständig abgeklebt werden.
- 5.1.3 Alle anderen Metallgegenstände, die nicht Teil der zugelassenen Ausrüstung des Spielers oder des Schiedsrichters sind, sind verboten.
- 5.1.4 Falls ein Spieler oder ein Schiedsrichter eine Brille trägt, so müssen die Brillengläser aus Kunststoff oder unzerbrechlichem Material sein und die Brille muss fest am Kopf getragen werden. Des Weiteren ist ein Vollgesichtsschutz für alle Spieler mit Brille notwendig (Gitter oder Plexiglas).

5.2 Spielerbekleidung

- 5.2.1 Alle Spieler einer Mannschaft müssen gleiche Trikots tragen, die aber nicht schwarzweiß oder schwarzgrau sein dürfen. Die Trikots sind von allen Spieler einheitlich über der Hose oder den Shorts zu tragen.
- 5.2.2 Alle Spieler müssen eine kurze Schutzhose oder eine kurze Schutzhose unter einer langen Überzugshose tragen.

Bei allen Spielen der Nationalliga müssen die Spieler aller Mannschaften einen Schutzhelm, eine kurze Schutzhose und Strümpfe oder eine kurze Schutzhose mit einer langen Überhose gleicher Farbe tragen.
- 5.2.3 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.

5.3 Rückennummern

- 5.3.1 Jeder Spieler trägt eine eigene Nummer auf dem Rücken des Trikots, sowie auf jedem Ärmel in der Mitte zwischen Ellbogen und Schulter. Es sind Nummern von 1 – 99 zugelassen.
- 5.3.2 Die Nummer auf dem Rücken muss mindestens 20cm hoch sein. Die Nummer auf beiden Ärmeln muss mindestens 10cm hoch sein.

5.4 Torhüterausrüstung

- 5.4.1 Die gesamte Schutzausrüstung muss den festgelegten internationalen Standards für Eishockey, Inline-Hockey oder Inline-Skaterhockey entsprechen.
- 5.4.2 Die Schutzausrüstung der Torhüter muss den Anforderungen des internationalen Reglements der IISHF entsprechen.
- 5.4.3 Die Torhüter müssen folgende Schutzbekleidung tragen :
- Helm mit Vollgesichtsschutz oder Torhütermaske. Der Vollgesichtsschutz muss so beschaffen sein, dass kein Ball durch die Öffnungen des Gitters hindurch passen (entsprechend den internationalen Qualitätsrichtlinien).
 - Vollständiger Nackenschutz sowie Kehlkopfschutz.
 - Arm-, Schulter-, Brust-, Ellbogen- und Bauchschutz, oder ein kompletter Oberkörperschutz.
 - Unterleibschutz (auch Tiefschutz genannt).
 - Gepolsterte Hose (diese muss Oberschenkel, Steissbein, Hüfte und Niere schützen).
 - Torhüterbeinschienen.
 - Stockhandschuh (auch Stockhand genannt).
 - Fanghandschuh (auch Fanghand genannt).

Torhüterinnen und Torhüter unter 19 Jahren:

- • Helm mit Vollgesichtsschutz oder Torhütermaske. Der Vollgesichtsschutz muss so beschaffen sein, dass kein Ball und kein Schlägerblatt durch die Öffnungen des Gitters hindurch passen (entsprechend den internationalen Qualitätsrichtlinien).

Die gesamte Schutzbekleidung, außer Helm, Nacken- und Kehlkopfschutz, Handschuhe, Hose und Torhüterbeinschienen, muss unter dem Trikot getragen werden.

- 5.4.4 Mit Ausnahme von Rollschuhen und Schläger muss die gesamte Torhüterausrüstung ausschließlich für den Schutz von Kopf und Körper angefertigt sein und darf keine Kleidungsstücke oder Vorrichtungen enthalten, die dem Torhüter bei seiner Tätigkeit eine unzulässige Hilfestellung geben würden.
- 5.4.5 Die Torhüterbeinschienen müssen mindestens eine Dicke von 3cm aufweisen und müssen als geprüfte Originaleishockey/Inlinehockeyartikel erwerbbar sein.
- Schutzbezüge dürfen, gemäss den Vorschriften und Regelungen der internationalen Reglemente und Richtlinien des IISHF, die Torhüterbeinschienen überziehen.
- Slide Plates „Rollerfly Hockey Goalie“ dürfen, gemäss den Vorschriften und Regelungen der internationalen Reglemente und Richtlinien des IISHF, an den Torhüterbeinschienen angebracht werden.
- 5.4.6 Die Torhüter-Fanghandschuhe müssen als geprüfte Originaleishockey/Inlinehockeyartikel erwerbbar sein und dürfen zur Benutzung in keiner Art und Weise verändert werden.
- 5.4.7 Der gesamte Oberkörperschutz und der Tiefschutz sind unter dem Trikot zu tragen.

5.5 Feldspielerausrüstung

- 5.5.1 Die gesamte Schutzausrüstung muss den festgelegten internationalen Standards für Eishockey, Inline-Hockey oder Inline-Skaterhockey entsprechen.
- 5.5.2 Die Schutzausrüstung der Torhüter muss den Anforderungen des internationalen Reglements der IISHF entsprechen.
- 5.5.3 Die Verantwortung für eine effiziente Schutzausrüstung liegt beim Feldspieler selbst. Die Feldspieler müssen folgende Schutzbekleidung tragen:

Herren / Damen :

- Schutzhelm (entsprechend den internationalen Qualitätsrichtlinien).
- Ellenbogenschutz.
- Tiefschutz.
- Gepolsterte Schutzhose (diese muss Oberschenkel, Steißbein, Hüfte und Niere schützen).
- Knieschutz und Schienbeinschoner.
- Gepolsterte Schutzhandschuhe.

Nach 1983 geborene Spieler/-innen müssen einen Helm mit Vollgesichtsschutz tragen. Gitter oder Vollvisier müssen so beschaffen sein, dass kein Ball und kein Schlägerblatt durch die Öffnungen hindurch passen (entsprechend den internationalen Qualitätsrichtlinien).

Spieler und Spielerinnen die den 19. Lebensjahr noch nicht vollendet haben:

- Helm mit Vollgesichtsschutz. Gitter oder Vollvisier müssen so beschaffen sein, dass kein Ball und kein Schlägerblatt durch die Öffnungen hindurch passen (entsprechend den internationalen Qualitätsrichtlinien).
- Ellenbogenschutz.
- Tiefschutz.
- Gepolsterte Schutzhose (diese muss Oberschenkel, Steissbein, Hüfte und Niere schützen).
- Knieschutz und Schienbeinschoner.
- Gepolsterte Schutzhandschuhe.
- Schulter- und Brustschutz.

Juniorenspieler, die in Herren- oder Damenmannschaften spielen, müssen auch bei diesen Spielen immer die vollständige Schutzbekleidung für Junioren tragen.

- 5.5.4 Die gesamte Schutzbekleidung, außer Helm, Handschuhe und Kehlkopfschutz, muss unter der Bekleidung getragen werden.

5.6 Helm

- 5.6.1 Jeder Helm muss den internationalen Qualitätsstandards entsprechen.
- 5.6.2 Jeder Helm muss mit einem Kinnriemen versehen sein, der geschlossen und festgezogen sein muss. Zwischen dem Kinn und dem Riemen darf maximal ein Spielraum von einer Fingerbreite vorhanden sein.
- 5.6.3 Wenn der Helm eines Spielers nicht den Vorschriften entspricht oder er nicht richtig mit Kinnriemen getragen wird, dann weist der Schiedsrichter den Spieler darauf hin (ein Pfiff oder eine Spielunterbrechung ist dazu nicht notwendig).
- 5.6.4 Wenn der Helm mit einem Halbvisier (Plexiglas) versehen ist, muss der Schutz sicher und fest mit dem Helm verbunden sein und darf keinen Gegenspieler gefährden.
- 5.6.5 Am Helm befestigte Gitter oder Vollvisiere (auch beim Torhüter) müssen so beschaffen sein, dass kein Ball und kein Schlägerblatt durch die Öffnungen hindurch passen (entsprechend den internationalen Qualitätsrichtlinien).

5.7 Rollschuhe

- 5.7.1 Jeder Spieler muss Rollschuhe tragen.
- 5.7.2 Jeder Schuh ist mit Rollen versehen, die sich alle drehen lassen müssen.
- 5.7.3 Räder und Rollen müssen sicher und fest mit den Schuhen der Spieler verbunden sein.
- 5.7.4 Die Rollen müssen aus Gummi oder ähnlichem zugelassenem Material sein.
- 5.7.5 Am Absatz oder der Spitze der Rollschuhe dürfen Stopper befestigt werden, sofern sie auf dem Spielfeld keine Spuren hinterlassen.
- 5.7.6 Alle Rollschuhe müssen in einem ordnungsgemäßen Zustand sein. Es dürfen keine Teile hervor stehen, die andere Spieler gefährden oder das Spielfeld beschädigen können.
- 5.7.7 Alle Rollschuhe müssen die vollständige Anzahl an vorgesehenen Rädern haben.

5.8 Hockeystöcke

- 5.8.1 Jeder Spieler muss einen Hockeystock tragen, der aus Holz oder einem anderen genehmigten Material ist. Die Schläger dürfen keine fehlerhaften Teile aufweisen.
- 5.8.2 Jeder Hockeystock muss mit einem befestigten Stockenschutz (aus Gummi oder Isolierband) ausgestattet sein. Dieser Stockenschutz muss mindestens 3cm breit und höchstens 4cm lang sein. Die maximale Länge und Breite beträgt 10cm.
- 5.8.3 Der Hockeystock für einen Feldspieler hat eine maximale Länge von 163cm vom Absatz bis zum Ende des Schaftes.
- 5.8.4 Die Stockschaufel muss mindestens 25cm und höchstens 32cm lang sein. Die Schaufel muss an jedem messbaren Punkt mindestens 5cm und höchstens 8,5cm inklusive Schaufelschutz hoch sein.

Die Biegung der Schaufel gilt in der Form beschränkt, dass die waagerechte Entfernung, welche sich von der Vorderseite der Schaufel zu einer zwischen den beiden Breitseiten der Schaufel gedachten Geraden ergibt, am Punkt der maximalen Krümmung 3cm nicht überschreiten darf.

- 5.8.5 Der Torhüterstock hat eine maximale Länge von 163cm vom Absatz bis zum Ende des Schaftes. Die Stockschaufel muss mindestens 28cm und höchstens 39cm lang sein. Die Schaufel muss an jedem messbaren Punkt mindestens 5cm und höchstens 10cm hoch sein.

Der Stock muss am unteren Ende breiter als oben sein, und zwar zwischen 7cm und 9cm, bzw. am unteren Bereich bis zu 11,5cm. Der stärkste Bereich des Stocks darf höchstens 71cm lang sein (Ausnahmen gemäß Art. 8.6.2 und nur bis zur nächsten Spielunterbrechung).

- 5.8.6 Alle Teile des Stockes sowie der Schaufel müssen abgerundet und ohne scharfe Kanten oder Risse sein, die eine Verletzung der Spieler ermöglichen können. Die Schaufel darf nicht abgesägt oder in irgendeiner anderen Art und Weise geändert werden. Ein Schaufelschutz aus Kunststoff oder Harz, der den internationalen Qualitätsvorschriften (CE) entspricht, darf an der Schaufel des Stocks angebracht werden, sofern Artikel 5.8.4, der die Breite der Schaufel festlegt, eingehalten wird.

5.9 Handschuhe

- 5.9.1 Die Handschuhe der Spieler müssen die Hände und die Handgelenke vollständig bedecken. Die Handflächenschoner dürfen nicht entfernt werden, um den Stock mit blossen Händen zu handhaben.
- 5.9.2 Ein Spieler, der seine Handschuhe während des Spiels verliert, darf nicht mehr am Spiel teilnehmen, bis er sie wieder anzieht.

5.10 Unerlaubte Ausrüstung

- 5.10.1 Es ist nicht erlaubt, irgendwelche Gegenstände außerhalb der Ausrüstung zu tragen. Hosenträger, müssen unter dem Trikot, Handschuhschnürriemen etc. müssen zur Sicherheit geschnürt getragen werden, um andere Spieler nicht zu gefährden. Wenn die Schiedsrichter es verlangen, müssen lange Haare in geeigneter Weise zusammengebunden werden.

STRAFE : Jeder Verstoss gegen die Bestimmungen von Kapitel 5 während des Spiels, der von einem Schiedsrichter bemerkt wird, muss Gegenstand einer mündlichen Verwarnung an den betreffenden Spieler sein. Wenn der Spieler den Teil der Ausrüstung, für den er vom Schiedsrichter verwarnet wurde, bei der zweiten Aufforderung nicht in Ordnung gebracht hat, wird er mit einer Disziplinarstrafe belegt.

Alle Verstösse gegen die Bestimmungen aus Artikel 5, vom Kapitän der gegnerischen Mannschaft angezeigt, werden mit einer Disziplinarstrafe geahndet.

Falls der Verstoss sich als Keines erweist, wird der gegnerischer Kapitän der den Verstoss angezeigt hat, mit einer Disziplinarstrafe geahndet.

- 5.10.2 Ein Spieler, der seinen Helm oder Handschuh verliert, muss ihn sofort aufheben, um weiter am Spiel teilnehmen zu können.

Ein Spieler, der seinen Helm oder einen Handschuh verloren hat, kann im Verlauf des Spiels ersetzt werden, auch wenn er seinen Helm oder Handschuh nicht wiedergefunden hat.

STRAFE: Wenn ein Spieler, der seinen Helm oder Handschuh verloren hat, am Spiel teilnimmt, unterbricht der Schiedsrichter sofort das Spiel und bestraft den Spieler mit einer Disziplinarstrafe.

Verliert ein Torwart während eines Spielzugs in der Nähe seines Tores versehentlich seinen Helm oder einen Handschuh, unterbricht der Schiedsrichter sofort das Spiel. Das Spiel wird dann mit einem Bully auf den Anspielpunkt fortgesetzt, der dem Punkt der Aktion, an dem das Spiel unterbrochen wurde, am nächsten liegt.

6. Spielanfang bzw. -Fortsetzung

6.1 Bully

- 6.1.1 Ein Anspiel am Mittelpunkt gibt es bei Spielbeginn, nach jedem Tor, bei Beginn einer neuen Spielperiode mit Wechsel der Seiten auf Außenanlagen und nach Fehlentscheiden der Schiedsrichter.
- 6.1.2 Alle anderen Bullys erfolgen am nächstgelegenen vorgeschriebenen Bullypunkt oder auf einem Punkt einer gedachten Linie, welche die beiden Bullypunkte einer Seite, parallel zur Längsbande, miteinander verbindet.
- 6.1.3 Bei einem Bully stehen sich zwei gegnerische Spieler direkt gegenüber. Der Stock wird mit beiden Händen vor dem Körper gehalten und die Schaufel muss vollständig auf dem Boden aufliegen. Beide Stockschaufeln müssen sich außerhalb des Bullypunktes und mindestens 40cm voneinander entfernt sein.
- 6.1.4 Alle Spieler müssen mit beiden Füßen auf der speziell für Bullys markierte Fläche stehen.
- 6.1.5 Die Spieler dürfen den Ball erst berühren, nachdem der Ball das Spielfeld berührt hat.
- 6.1.6 Alle anderen Spieler müssen so lange mindestens 3m von den beiden Spielern, die das Bully ausführen, entfernt sein - und zwar auf dem eigenen Feld bezüglich der imaginären Mittellinie, welche senkrecht zu den Seitenbanden liegt und den Bullypunkt durchquert - bis der Ball von einem dieser beiden Spieler gespielt wurde.

BEIM ERSTEN VERSTOSS : Der verstossende Spieler wird für das Bully durch einen Mitspieler ersetzt.

BEIM ZWEITEN VERSTOSS

DER GLEICHEN MANNSCHAFT: Dem verstossenden Spieler wird eine Disziplinarstrafe erteilt (2 Minuten).

- 6.1.7 Die Spieler dürfen vor oder während eines Bullys keinen gegnerischen Spieler verbal oder körperlich angehen.

STRAFE : Beim **ersten Verstoß** wird der verstossende Spieler für das Bully durch einen Mitspieler ersetzt.

Beim **zweiten Verstoß** der gleichen Mannschaft wird dem verstossenden Spieler eine Disziplinarstrafe erteilt (2 Minuten).

7. Strafen

7.1 Allgemeines

7.1.1 Die Strafen unterscheiden sich wie folgt, mit Angabe der zu absitzenden Zeit:

- Freistoss
- Kleine Zeitstrafe (2 Minuten)
- Kleine Disziplinarstrafe (2 Minuten)
- Bankstrafe (2 Minuten)
- Grosse Zeitstrafe (5 Minuten)
- Disziplinarstrafe (10 Minuten ; Gelbe Karte)
- Spieldauerdisziplinarstrafe (Gelb-Rote Karte)
- Matchstrafe (Rote Karte)
- Penalty (P)

7.1.2 Strafzeiten, die nach dem Ende des Spiels ausgesprochen werden, müssen vom Schiedsrichter auf dem offiziellen Spielbericht festgehalten werden.

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

Strafen	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	-	-	-	-	2 Minuten Code U	-
Kleine Zeitstrafe (2')	2 Minuten	Bestrafter Spieler	-	Beliebiger Feldspieler vom Mannschaftskapitän benannt (*)	2 Minuten	-
Kleine Disziplinarstrafe (2')	2 Minuten	Bestrafter Spieler	-	Beliebiger Feldspieler vom Mannschaftskapitän benannt (*)	2 Minuten	-
Bankstrafe (2')	2 Minuten	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 Code M	-
Spieldauerdisziplinarstrafe (rote Karte) Automatisch nach 2x Disziplinarstrafe	Rest des Spiels	Niemand	Rest des Spiels	Niemand	20 Minuten Code N	-
Matchstrafe (rote Karte) Automatisch nach 2x grosse Zeitstrafe	Rest des Spiels	Beliebiger Feldspieler (mit Ausnahme des bestraften Spielers) 5 Minuten Strafe	Rest des Spiels	Beliebiger Feldspieler (mit Ausnahme des bestraften Spielers) 5 Minuten Strafe	20 Minuten Code O	Der Spieler ist für mindestens den folgenden Spiel gesperrt
Spieldauerdisziplinarstrafe (rote Karte)	Rest des Spiels	Niemand	Rest des Spiels	Niemand	20 Minuten Code N	-
Matchstrafe (rote Karte)	Rest des Spiels	Beliebiger Feldspieler (mit Ausnahme des bestraften Spielers) 5 Minuten Strafe	Rest des Spiels	Beliebiger Feldspieler (mit Ausnahme des bestraften Spielers) 5 Minuten Strafe	20 Minuten Code O	Der Spieler ist für mindestens den folgenden Spiel gesperrt

(*)Der Spieler muss sich zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung auf dem Spielfeld befinden haben.

7.2 Freistoss

- 7.2.1 Der Freistoss wird durch einen Feldspieler der Mannschaft, welcher der Freistoss zugesprochen wurde, an dem vom Schiedsrichter angezeigten Punkt ausgeführt.

Ein Freistoss kann vom dem nächstgelegenen Bullypunkt oder von einem beliebigen Punkt in unmittelbarer Nähe zum Ort des Foulspiels ausgeführt werden, und zwar entlang einer gedachten Linie, welche die beiden Bullypunkte einer Seite, parallel zur Längsbande miteinander verbindet. Innerhalb der Torhüterzonen wird kein Freistoss ausgeführt.

- 7.2.2 Der Freistoss darf erst nach der Freigabe durch den Schiedsrichterpfiff innerhalb von 3 Sekunden ausgeführt werden.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird ein Freistoss für die gegnerische Mannschaft gegeben.

- 7.2.3 Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen so lange mindestens 3m vom Ball entfernt sein, bis der Ball gespielt wurde.

Die Spieler der nicht-regelverstoßenden Mannschaft dürfen die Spieler der regelverstoßenden Mannschaft nicht daran hindern, vor dem Freistoß sich so zu positionieren, wie sie es wünschen.

Die Spieler der nicht-regelverstossenden Mannschaft dürfen den Torhüter der regelverstossenden Mannschaft nicht daran hindern, vor dem Freistoß seine Spieler so zu positionieren, wie er es wünscht,

STRAFE : Bei Nichtbeachtung erfolgt zuerst eine mündliche Verwarnung. Bei erneutem Widerstoss der gleichen Mannschaft, wird eine kleine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler ausgesprochen, und man wiederholt den Freistoss..

- 7.2.4 Der Spieler, der den Freistoss ausführt, muss den Ball mit seinem Stock spielen. Er darf den Ball erst wieder spielen, wenn der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird ein Freistoss für die gegnerische Mannschaft gegeben.

- 7.2.5 Der Freistoss kann direkt zum Torerfolg führen.

7.3 Kleine Zeitstrafe (2 Minuten)

- 7.3.1 Bei einer kleinen Zeitstrafe begibt sich der bestrafte Spieler (außer dem Torhüter) für 2 Minuten reine Spielzeit auf die Strafbank.
- 7.3.2 Während der Dauer der kleinen Zeitstrafe darf der bestrafte Spieler (außer dem Torhüter oder bei aufgeschobenen Strafen, Art 7.12) nicht auf dem Spielfeld ersetzt werden.
- 7.3.3 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, auch dann wenn Spieler beider Mannschaften gleichzeitig eine Strafe absitzen. Diese Regel findet auch Anwendung, wenn das Tor durch einen Penalty erzielt wurde (Ausnahme: Art. 7.3.4 der Spielregeln, beim Penaltyschiessen).
- 7.3.4 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. Die Strafe muss auf dem Spielbericht vermerkt sein.

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 der großen Zeitstrafe darf der bestrafte Spieler nicht auf dem Spielfeld ersetzt werden.
- 7.4.3 Der Spieler, gegen den in einem Spiel die zweite große Zeitstrafe verhängt wird, erhält stattdessen eine Matchstrafe (Code O). Der Spieler hat das Spielfeld zu verlassen und hat sich umgehend in die Spielerkabine zu begeben. Er hat nicht mehr das Recht am Spiel teilzunehmen. Er wird durch einen anderen Spieler, vom Kapitän benannt, auf der Strafbank ersetzt, und muss die 5 Minuten Strafe absitzen.

7.5 Disziplinarstrafe (Gelbe Karte – 10 Minuten)

- 7.5.1 Bei einer Disziplinarstrafe (Gelbe Karte) begibt sich der bestrafte Spieler für 10 Minuten reine Spielzeit auf die Strafbank. Eine Disziplinarstrafe muss immer vollständig abgesessen werden.
- 7.5.2 Ein Ersatzspieler ersetzt einen mit einer Disziplinarstrafe bestrafte Spieler sofort auf dem Spielfeld.
- 7.5.3 Nach Ablauf der Strafzeit bleibt der bestrafte Spieler bis zur nächsten Spielunterbrechung auf der Strafbank und darf dann erst wieder das Spielfeld betreten.
- 7.5.4 Erhält ein Spieler gleichzeitig eine kleine oder große Zeitstrafe sowie zusätzlich eine Disziplinarstrafe, so schickt die Mannschaft des bestrafte Spielers zusätzlich einen zweiten Spieler auf die Strafbank, der die kleine oder große Zeitstrafe für den bestrafte Spieler absitzt. Der zweite Spieler kehrt nach Ablauf der kleinen oder großen Zeitstrafe auf das Spielfeld zurück.

Die Disziplinarstrafe selber 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 Der Spieler, gegen den in einem Spiel die zweite Disziplinarstrafe verhängt wird, erhält stattdessen eine Spieldauerdisziplinarstrafe. Der Spieler hat das Spielfeld zu verlassen und hat sich umgehend in die Spielerkabine zu begeben. Er hat nicht mehr das Recht am Spiel teilzunehmen. Er wird unmittelbar durch einen andern Mitspieler auf dem Spielfeld ersetzt.

7.6 Spieldauerdisziplinarstrafe (Rote Karte = 20 Minuten)

- 7.6.1 Ein Spieler erhält eine Spieldauerdisziplinarstrafe (der Schiedsrichter zeigt die rote Karte als direkte Folge einer zweiten Disziplinarstrafe).
- 7.6.2 Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe muss der bestrafte Spieler sofort das Spielfeld verlassen und sich in die Umkleidekabine begeben (Code N).
- 7.6.3 Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe als Folge der zweiten Disziplinarstrafe muss ein Ersatzspieler den bestrafte Spieler sofort auf dem Spielfeld ersetzen.
- 7.6.4 Gegen einen Manager, den Coach oder andere Teamoffizielle kann bei grober Unsportlichkeit auch sofort eine Spieldauerdisziplinarstrafe ausgesprochen werden. Sie haben die Anlage augenblicklich zu verlassen und dürfen bis zum Ende des Spiels nicht zurückkehren.
- 7.6.5 Erhält ein Spieler bei einem nationalen Pflichtspiel eine Spieldauerdisziplinarstrafe, so darf dieser Spieler am laufenden Spiel nicht mehr teilnehmen, bleibt aber für das nächste Pflichtspiel der Mannschaft nicht gesperrt. Erhält ein Spieler bei einem Turnier eine Spieldauerdisziplinarstrafe, so darf dieser Spieler an den folgenden Spielen wieder teilnehmen.
- 7.6.6 Eine Spieldauerdisziplinarstrafe wird jedem Spieler verhängt, der sich einer Disziplinlosigkeit schuldig macht.
- 7.6.7 Eine Spieldauerdisziplinarstrafe wird dem Teamoffiziellen verhängt der sich einer Disziplinlosigkeit schuldig macht.

7.7 Matchstrafe (Rote Karte – 20 Minuten)

- 7.7.1 Eine Matchstrafe (durch den Schiedsrichter mit einer roten Karte angezeigt) bedeutet den sofortigen Spielausschluss des bestraften Spielers für den Rest der Begegnung. Der bestrafte Spieler muss sofort das Spielfeld verlassen und sich in die Umkleidekabinen begeben.
- 7.7.2 Die Mannschaft des bestraften Spielers muss unmittelbar einen Spieler auf die Strafbank schicken, um die zusätzliche kleine oder große Zeitstrafe vollständig abzusitzen.
- 7.7.3 Bekommt der Spieler eine zweite große Zeitstrafe muss er das Spielfeld sofort verlassen und sich in die Umkleidekabine begeben; ein Spieler muss ihn auf der Strafbank ersetzen und die 5 Minuten Strafe absitzen.
- 7.7.4 Der Spieler, gegen den eine Matchstrafe (Code O) verhängt wird bei einem Spieltag in der Meisterschafts- oder des Schweizer Pokalrunde, ist automatisch für das nächste Spiel gesperrt.
- 7.7.5 Wird gegen einen Manager, Coach oder andere Teamoffizielle eine Matchstrafe ausgesprochen, so hat dieser die Anlage augenblicklich zu verlassen. Sein Fall wird von der zuständigen Kommission des SIHV abschließend gehandelt.

Eine Matchstrafe wird dem Teamoffiziellen verhängt der sich einer Disziplinlosigkeit schuldig macht.

7.8 Torhüterstrafen

- 7.8.1 Erhält ein Torhüter eine kleine Zeitstrafe, seine erste grosse Strafe oder seine erste Disziplinarstrafe, 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 befand. Dieser Spieler wird vom Mannschaftskapitän bestimmt.
- 7.8.2 Erhält ein Torhüter eine Spieldauerdisziplinarstrafe oder eine Matchstrafe, muss der bestrafte Torhüter das Spielfeld sofort für den Rest des Spiels verlassen. Der Torhüter kann durch den Ersatztorhüter ersetzt werden.
- 7.8.3 Erhält ein Torhüter eine zweite große Zeitstrafe oder eine Matchstrafe, werden die 5 Minuten 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 ein Torhüter wegen seiner zweiten grossen Zeitstrafe oder einer Matchstrafe nicht weiter spielen darf oder der Torhüter verletzt wird, und dabei kein anderer vollständig umgezogener Torwart auf der Spielerbank anwesend ist, wird der betroffenen Mannschaft eine Zeit von maximal 10 Minuten gewährt, um einen Feldspieler als Torhüter auszurüsten.

Wenn nach Ablauf der 10 Minutenfrist der neue Torhüter noch nicht vollständig umgezogen ist, wird das Spiel mit der unter Berücksichtigung der Zeitstrafe, maximalen vorgeschriebenen Anzahl Feldspieler fortgesetzt. Der Ersatztorhüter kann den Platz eines Feldspielers einnehmen, sobald er korrekt ausgerüstet ist.

In der Verlängerung (5 Minuten) der regulären Saison, wird den Mannschaften die Zeit von 10 Minuten um einen Feldspieler als Torhüter auszurüsten nicht gewährt.

7.9 Nicht abgelaufene Zeitstrafen

- 7.9.1 Alle am Ende eines Spielabschnittes noch laufenden Strafen werden in den nächsten Spielabschnitt übernommen und dort fortgesetzt.
- 7.9.2 Bei einer stattfindenden Verlängerung werden andauernde Strafen aus der normalen Spielzeit in die Verlängerung übernommen und dort fortgesetzt.
- 7.9.3 Alle Spieler, die am Ende eines Spieles noch andauernde Strafen haben, dürfen nicht an einem Penaltyschiessen teilnehmen.

7.10 Abgelaufene Strafen

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

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler verhängt.

7.11 Der Penalty

7.11.1 Während der Ausführung eines Penalty wird die Spielzeit angehalten.

7.11.2 Jeder Spieler (Ausnahme: Torhüter und Spieler auf der Strafbank) der Mannschaft, der der Penalty zugesprochen wurde, darf den Penalty ausführen.

7.11.3 Der Penaltyschuss ist freigegeben, wenn der Ball vom Schiedsrichter auf den Mittelpunkt gelegt und angepiffen wird.

STRAFE : Im Fall eines Verstosses wird der Penalty ausnahmslos annulliert. Während der regulären Spielzeit wird auf dem tornächsten Bullypunkt der angreifenden Mannschaft ein Bully angeordnet.

7.11.4 Der Penaltyschütze hat nach seiner ersten Ballberührung 10 Sekunden Zeit, den Penaltyschuss in Richtung Tor zu beenden.

STRAFE : Im Fall eines Verstosses wird der Penalty annulliert und während der regulären Spielzeit wird auf dem tornächsten Bullypunkt der angreifende Mannschaft ein Bully angeordnet.

7.11.5 Der Torhüter muss auf seiner Torlinie bleiben, bis der Penaltyschütze den Ball berührt hat. Im Falle eines Verstoßes hebt der Schiedsrichter den Arm (Vorteil).

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

Beim **zweiten Verstoß**: der Penalty wird fortgesetzt und eine kleine Disziplinarstrafe gegen den Torhüter wird ausgesprochen. Die Strafe gegen den Torhüter muss auf jeden Fall abgesessen werden, auch wenn ein Tor erzielt wird. Falls kein Tor erzielt werden konnte, wird der Penalty wiederholt.

Beim **dritten Verstoß**: Automatische Anerkennung auf Tor falls kein Tor erzielt werden konnte.

7.11.6 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 wird fortgesetzt und falls kein Tor erzielt werden konnte, wird der Penalty wiederholt.

Beim **zweiten Verstoß**: der Penalty wird fortgesetzt und eine kleine Disziplinarstrafe gegen den Torhüter wird ausgesprochen. Die Strafe gegen den Torhüter muss auf jeden Fall abgesessen werden, auch wenn ein Tor erzielt wird. Falls kein Tor erzielt werden konnte, wird der Penalty wiederholt.

Beim **dritten Verstoß**: Automatische Anerkennung auf Tor falls kein Tor erzielt werden konnte.

7.11.7 Der Torhüter kann mit allen Mitteln im Rahmen der Spielregeln versuchen, den Ball aufzuhalten. Er darf jedoch nicht seinen Schläger oder einen anderen Gegenstand werfen; in diesem Fall wird automatisch auf Tor entschieden.

7.11.8 Der Penaltyschütze muss sich von der Mittellinie in Richtung gegnerisches Tor vorwärts bewegen.

STRAFE : Im Fall eines Verstoßes wird der Penalty annulliert und während der regulären Spielzeit wird auf dem tornächsten Bullypunkt der angreifenden Mannschaft ein Bully angeordnet.

7.11.9 Ist der Ball einmal geschossen worden, gilt der Penalty als abgeschlossen.

7.11.10 Alle Spieler außer dem verteidigenden Torhüter und dem Penaltyschützen müssen sich auf ihrer Spielerbank aufhalten bis der Penalty vollständig abgeschlossen ist.

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

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

Bei einem Verstoß der angreifenden Mannschaft: der Penalty wird annulliert und während der regulären Spielzeit wird auf dem tornächsten Bullypunkt der angreifenden Mannschaft ein Bully angeordnet.

7.11.11 Der Penalty ist abgeschlossen und beendet, wenn :

- ein Tor erzielt wird.
- der Torhüter den Ball abgewehrt hat.
- der Ball die Torlinie überquert hat.
- Wenn die 10 Sekunden zur Ausführung des Penaltys abgelaufen sind.
- Ein Verstoß gegen Art. 7.11.5; 7.11.6; 7.11.8 und/oder 7.11.10 der Spielregeln erfolgt ist.

7.11.12 Wird aus dem Penalty ein Tor erzielt, wird das Spiel am Mittelpunkt mit einem Bully fortgesetzt.

7.11.13 Wird beim Penalty kein Tor erzielt, wird das Spiel mit einem Bully (Art. 8.8.2 ; 8.14.2 ; 8.23) oder mit einem Freistoss (Art. 8.10.1 ; 8.10.2 ; 8.18.1 ; 8.18.2 und Art. 8.13.1 ; 8.16.2. wenn das Foul während der letzten beiden Spielminuten der regulären Spielzeit oder während der ganzen Dauer einer Verlängerung begangen wird) an dem nächsten Bullypunkt vor dem Tor der Mannschaft, gegen die der Penalty verhängt wurde, fortgesetzt.

7.11.14 Wird die Spielzeit (am Ende eines Spielabschnittes oder in der Mitte des letzten Spielabschnitts) abgepfiffen, und ist vorher ein Penalty gegeben worden, so wird dieser noch vor der Pause oder dem Seitenwechsel ausgeführt.

7.12 Aufgeschobene Strafen

7.12.1 Wird der dritte Spieler einer Mannschaft mit einer kleinen oder großen Zeitstrafe inkl. einer Spieldauerdisziplinarstrafe oder einer Matchstrafe bestraft, dies wenn bereits zwei Spieler seiner Mannschaft eine der vorgenannten Strafen absitzen, so beginnt die Strafzeit dieses dritten Spielers erst, wenn die Strafzeit von einem der anderen beiden Spieler abgelaufen ist. Trotzdem geht der besagte dritte Spieler (außer bei einer Matchstrafe) sofort auf die Strafbank, muss aber auf dem Spielfeld von einem anderen Spieler ersetzt werden.

Für die Reihenfolge der Strafen gilt folgendes :

- a) Ist die verhängte Strafe von einem der beiden Spieler abgelaufen, beginnt erst die Strafe des dritten Spielers abzulaufen. Der erste Spieler, dessen Strafe abgelaufen ist, darf erst beim nächsten Spielunterbruch auf das Spielfeld zurückkehren. Das Spiel wird mit 3 Spielern (1 Torhüter und 2 Feldspieler oder 3 Feldspieler) fortgesetzt. Wird das Spiel nicht unterbrochen, darf der Spieler erst beim nächsten Spielunterbruch oder sobald die zweite Strafe abgelaufen ist auf das Spielfeld zurückkehren.
- b) Der Spieler, dessen Strafe als erste abgelaufen ist, der noch immer auf der Strafbank sitzt, weil es keinen Spielunterbruch gegeben hat, darf auf das Spielfeld zurückkehren. Der Spieler, dessen Strafe als zweite abgelaufen ist, darf beim nächsten Spielunterbruch oder sobald die dritte Strafe abgelaufen ist auf die Spielerbank zurückkehren.
- c) Ist die dritte Strafe auch abgelaufen, kann der Spieler sofort auf das Spielfeld zurückkehren. Der Spieler, dessen Strafe als zweite abgelaufen ist, der noch immer auf der Strafbank sitzt, weil es keinen Spielunterbruch gegeben hat, darf auf das Spielfeld zurückkehren. Der Spieler, dessen Strafe als dritte abgelaufen ist, darf beim nächsten Spielunterbruch auf die Spielerbank zurückkehren.

Schießt die Mannschaft, die in Überzahl gespielt hat, ein Tor, und ist noch keine der drei Strafzeiten abgelaufen, so wird die erstausgesprochene Strafe gelöscht. Der Spieler darf auf das Spielfeld zurückkehren. Das Spiel wird mit 3 Spielern (1 Torhüter und Feldspieler oder 3 Feldspieler) fortgesetzt. Sind die ersten zwei Spieler mit je 5 Minuten bestraft und der dritte Spieler mit einer kleinen Strafe belegt, wird diese nicht aufgehoben. Seine Strafe beginnt erst abzulaufen, wenn mindestens eine der erstausgesprochenen Strafen abgelaufen ist.

Schießt die Mannschaft, die in Überzahl gespielt hat, ein Tor, und ist die erste der drei Strafzeiten schon abgelaufen, so wird die zweite ausgesprochene Strafe gelöscht und beide Spieler dürfen auf das Spielfeld zurückkehren. Das Spiel wird mit 4 Spielern (1 Torhüter und 3 Feldspieler oder 4 Feldspieler) fortgesetzt.

Die vorstehenden Bestimmungen der Spielregeln gelten auch sinngemäß für jeden weiteren mit einer kleinen oder großen Zeitstrafe oder Matchstrafe bestrafte Spieler.

7.13 Reihenfolge der Zeitstrafen

- 7.13.1 Werden mehrere Strafen gleichzeitig an mehreren Spielern verhängt, werden sie vom Schiedsrichter, im Betracht der zeitlichen Reihenfolge der Strafen, ausgesprochen. respektiert. Werden einem Spieler mehrere Strafen verhängt, werden die kleinen Strafen vor den großen Strafen eingetragen und abgesessen.

7.14 Angezeigte Strafen

- 7.14.1 Begeht ein Spieler der ballbesitzenden Mannschaft einen Regelverstoss, der eine Strafe (außer Disziplinarstrafe) erfordert, pfeift der Schiedsrichter sofort ab und verhängt die Strafe gegen die betreffende Mannschaft.
- 7.14.2 Begeht ein Spieler der nicht ballbesitzenden Mannschaft einen Regelverstoss, der einen Freistoss erfordert, so pfeift der Schiedsrichter nur ab, wenn die ballbesitzende Mannschaft die Kontrolle über den Ball verliert und so nicht mehr in Ballbesitz bleibt (Vorteilssituation).
- 7.14.3 Begeht ein Spieler der nicht ballbesitzenden Mannschaft einen Regelverstoss, der eine kleine oder große Zeitstrafe erfordert, der Ballbesitz sich aber nicht ändert, so zeigt der Schiedsrichter dies durch Erheben seines Armes an (Vorteilssituation) und pfeift erst ab, wenn der Spielzug des ballbesitzenden Teams vollendet ist, um dann die entsprechende Strafe zu verhängen.

Der Begriff „nach Abschluss des Spielzuges der Mannschaft in Ballbesitz“ bezieht sich auf folgende Situationen: Die Mannschaft, die den Regelverstoss begeht gelangt wieder in Ballbesitz, der Ball wird von einem Spieler dieser Mannschaft gespielt oder der Ball ist nicht mehr spielbar. Folgende Situationen werden jedoch nicht berücksichtigt und vom Schiedsrichter daher auch nicht abgepfiffen: Abpraller vom Torhüter, vom Tor oder von den Banden oder zufälliger Kontakt eines Spielers der Mannschaft, die den Regelverstoss begangen hat, mit dem Ball.

- 7.14.4 Sollte während einer laufenden Vorteilssituation (gemäß Art. 7.14.3 der Spielregeln) ein weiterer Regelverstoss (Ausnahme: eine Disziplinarstrafe) begangen werden, unterbricht der Schiedsrichter sofort das Spiel und verhängt die entsprechenden Strafen.
- 7.14.5 Sollte ein Spieler zwei oder mehrere Strafen gleichzeitig erhalten, so muss er diese nacheinander verbüßen (die kleinere Strafe zuerst).
- 7.14.6 Sollte ein Regelverstoss eine Matchstrafe nach sich ziehen, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel sofort und zeigt dem betreffenden Spieler die rote Karte.
- 7.14.7 Wird eine Strafe von 2 Minuten, 5 Minuten oder eine Matchstrafe gegenüber den Spielern beider Mannschaften ausgesprochen, wird das Spiel mit Bully, an einem Anspielpunkt so nahe wie möglich an der Stelle wo es unterbrochen wurde, fortgesetzt.

Wird eine Strafe von 2 Minuten, 5 Minuten oder eine Matchstrafe gegenüber einem Spieler nur einer Mannschaft ausgesprochen, wird das Spiel mit einem Bully so nah wie möglich am Tor der fehlbaren Mannschaft fortgesetzt.

Bestraft ein Schiedsrichter einen Spieler ausschliesslich mit einer Disziplinarstrafe oder einer Spieldauerdisziplinarstrafe, wird das Spiel mit Bully an einem Anspielpunkt so nahe wie möglich an der Stelle wo es unterbrochen wurde, fortgesetzt.

- 7.14.8 Wird von der nicht Regelverstossenden Mannschaft während der Vorteilssituation ein Tor erzielt, wird die kleine Zeitstrafe (2') annulliert. Falls es sich um eine grosse Zeitstrafe (5') handelt, bleibt diese bestehen.
- 7.14.9 Sollte während einer Vorteilssituation die Mannschaft in kontrolliertem Ballbesitz ein Eigentor schießen, ist dieses Tor ungültig und wird nicht anerkannt.
- 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.

7.15 Disziplinarstrafen

- 7.15.1 Über alle in den Spielregeln explizit genannten Strafen hinaus kann der SIHV nach eigenem Ermessen alle Regelverstösse von jeglichen Personen aufgreifen, welche 45 Minuten vor, während, oder außerhalb des Spiels vorfielen und zusätzliche Strafmassnahmen gemäß Reglement verhängen. Dies gilt unabhängig davon, ob der Verstoß bereits bestraft wurde sowie ob dieser Verstoß vor, während oder nach dem Spiel stattfand.

8. Spielregeln

8.1 Richten der Ausrüstung

- 8.1.1 Das Spiel soll nicht unterbrochen oder verzögert werden, wenn Kleidung, Ausrüstung und Rollschuhe 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.
- 8.1.2 Für das Richten der Torhüter und Spielerausrüstung sind auch keine Unterbrechungen vorgesehen.
- 8.1.3 Wenn eine Reparatur der Torhüterausrüstung notwendig ist, steht dafür maximal eine Dauer von 5 Minuten zur Verfügung (pro Mannschaft und Spiel). Wenn nach Ablauf der Unterbrechung von 5 Minuten die Torhüterausrüstung noch nicht vollständig repariert ist, wird das Spiel unter Berücksichtigung möglicher Strafzeiten mit der entsprechenden Anzahl an Feldspielern fortgesetzt. Der Torwart ersetzt einen Feldspieler, sobald die Reparatur abgeschlossen ist.

STRAFE : Für die Artikel 8.1.1 bis 8.1.3. Bei Verstoss wird eine kleine Zeitstrafe verhängt.

8.2 Ball ausser Sicht oder unerlaubter Ball

- 8.2.1 Wenn der Ball von den Schiedsrichtern nicht mehr gesehen werden kann, müssen die Schiedsrichter durch einen Pfiff sofort das Spiel unterbrechen. Der Ball wird an der Stelle wieder eingeworfen wo das Spiel angehalten wurde, sofern in Art. 6.1.1 & 6.1.2 keine anderen Vorgaben bestehen.
- 8.2.2 Sollte während des Spiels ein zweiter Ball ins Spiel kommen, soll das Spiel solange mit dem richtigen Ball fortgeführt werden, bis der begonnene Spielzug der ballbesitzenden Mannschaft abgeschlossen ist und die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz kommt; Voraussetzung dafür ist aber, dass das Spielgeschehen durch den zweiten Ball nicht gestört wurde.

Bei einer notwendigen Spielunterbrechung unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel durch Pfiff und entfernen den unzulässigen Ball. Das Spiel wird durch Bully an der Stelle fortgesetzt, wo der Ball zuletzt berührt wurde.

8.3 Ball außerhalb des Spielfeldes

- 8.3.1 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. Ein Ball, der direkt von einem Spieler gegen ein an der Decke befestigtes Objekt gespielt wird, gilt als Ball der aus dem Spielfeld geschossen oder geworfen wird.

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.

- 8.3.2 Bei Spielunterbruch darf ein Spieler auf keinen Fall mit dem Stock oder mit der Hand den Ball über die Bande schießen oder werfen.

STRAFE : Eine kleine Disziplinarstrafe wird dem verstoßenden Spieler verhängt.

- 8.3.3 Wenn der Ball auf indirekte Weise über die Bande oder die limitierten Grenzen des Spielfeldes (einschl. an ihr befestigten Gegenständen) geschossen wird, wird das Spiel durch die Schiedsrichter mit Pfiff angehalten. Das Anspiel erfolgt so nah wie möglich an der Stelle, wo der Ball zuletzt abgelenkt wurde oder aufgeprallt ist. Ein Anspiel darf jedoch nicht in unmittelbarer Tornähe sondern am nächsten auf der Höhe der beiden seitlichen Bullypunkte erfolgen, auch wenn der Ball in unmittelbarer Tornähe zuletzt berührt wurde.

8.4 Ballberührung durch den Schiedsrichter

- 8.4.1 Wenn der Ball von einem Schiedsrichter berührt wird und eine Mannschaft dadurch einen ungerechtfertigten Vorteil erhält, wird das Spiel sofort durch Pfiff unterbrochen und durch Bully an der Stelle fortgesetzt, wo der Ball zuletzt berührt wurde, niemals jedoch in unmittelbarer Tornähe oder näher als auf der Höhe der beiden seitlichen Anspielpunkte.

8.5 Nicht spielbarer Ball

- 8.5.1 Wenn der Ball ohne Absicht in der Torhüterausrüstung hängen bleibt, unterbrechen die Schiedsrichter sofort das Spiel und setzen das Spiel durch Bully fort.

- 8.5.2 Wenn der Ball länger als 3 Sekunden im Tornetz oder an anderen Teilen des Spielfeldes hängen bleibt, unterbrechen die Schiedsrichter sofort das Spiel und setzen das Spiel mit einem Bully fort.

8.6 Zerbrochener Stock

- 8.6.1 Zerbricht der Stock eines Feldspielers, muss der betreffende Spieler sofort den Stock fallen lassen. Der betreffende Spieler darf den Spielfeld verlassen, sich einen neuen Stock bei seiner Spielerbank holen oder bis zur nächsten Spielunterbrechung ohne Schläger weiterspielen.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler verhängt.

Die Schiedsrichter entfernen die zerbrochenen Teile des Stocks vom Spielfeld.

- 8.6.2 Zerbricht der Stock eines Torhüters, muss er sofort den Stock fallen lassen.

Der Torhüter darf sich von einem seiner Feldspieler dessen Spielerstock geben lassen. Der Feldspieler kann sich dann einen neuen Stock bei seiner Spielerbank holen. Bei der nächsten Spielunterbrechung muss sich der Torhüter einen neuen Torhüterstock holen bzw. von der Spielerbank bringen lassen.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe verhängt.

Die Schiedsrichter entfernen die zerbrochenen Teile des Stocks vom Spielfeld.

- 8.6.3 Es ist nicht erlaubt, einem Spieler mit zerbrochenem Stock, einen neuen Stock zuzuwerfen.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe gegen den Spieler, der den Schläger geworfen hat. Bei Nicht-feststellung des schuldigen Spielers wird eine kleine Disziplinarstrafe dem Spieler verhängt, der vom Kapitän benannt wird und der sich zum Zeitpunkt des Vorstosses auf der Spielerbank befand.

- 8.6.4 Kein Spieler darf mit einem Stock spielen, der von der Spielerbank auf das Spielfeld geworfen wurde.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler verhängt.

8.7 Verlorener Stock

8.7.1 Ein Spieler (einschliesslich Torhüter), der seinen Stock verliert, soll diesen so schnell wie möglich wieder aufheben (ausser einen zerbrochenen Stock), es ist ihm jedoch erlaubt, weiterhin aktiv am Spielgeschehen teilzunehmen, solange der Ball nicht Richtung ändert und sich somit von ihm entfernt. Es ist dem Spieler nicht erlaubt, sich bei seiner Bank einen anderen Stock zu holen, wenn seiner nicht zerbrochen ist. Sofern ihm dies während des Spiels nicht möglich war, muss der Spieler seinen Stock spätestens bei der nächsten Spielunterbrechung wieder aufnehmen. Der Spieler, der seinen Stock verloren hat, darf ausgewechselt werden, auch wenn er den verlorenen Stock nicht aufgehoben hat.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler verhängt.

8.7.2 Verliert der Torhüter seinen Stock, darf ihm ein Spieler den Stock zurückgeben, obwohl dieser seinen eigenen Stock behält, soweit er sich nicht am Spiel beteiligt.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler verhängt..

8.8 Stockwurf

8.8.1 Kein Spieler oder Teamoffizieller darf absichtlich einen Stock oder andere Gegenstände in Richtung Ball oder eines gegnerischen Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen werfen.

- a) Ein Spieler der einen Stock oder andere Gegenstände in Richtung Ball oder eines gegnerischen Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen wirft, und gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters, wird dabei der Spieler Opfer dieses Verstosses durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.
- b) Ein Mannschaftsoffizieller der einen Stock oder andere Gegenstände in Richtung Ball oder eines gegnerischen Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen wirft, wird mit einer Matchstrafe (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) bestraft.
- c) Kann der Verantwortliche nicht festgestellt werden, wird die Strafe dem Kapitän der betreffenden Mannschaft auferlegt.

8.8.2 Berührt der geworfene Gegenstand den Ball, der sich in Richtung Tor bewegt, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.

STRAFE : Befindet sich der Torhüter beim Regelverstoss im Torbereich, wird der gegnerischen Mannschaft ein Penalty gewährt und dem verstossenden Spieler eine grosse Zeitstrafe verhängt. Wird der Penalty verwandelt, wird das Spiel am Mittelpunkt mit einem Bully fortgesetzt.

Befindet sich der Torhüter beim Regelverstoss nicht in seinem Torbereich, wird der gegnerischen Mannschaft automatisch ein Tor zugesprochen.

8.9 Spielabbruch

8.9.1 Aus meteorologischen Gründen können die Schiedsrichter jederzeit ein Spiel abbrechen.

In allen anderen Fällen, aber nur nachdem die beiden Kapitänen informiert wurden, können die Schiedsrichter aus Sicherheitsgründen das Spiel unterbrechen, wenn sie der Meinung sind, dass eine Spielfortführung der aktuellen Situation zu gefährlich oder unmöglich ist. Ein entsprechender Bericht muss von den Schiedsrichtern zuhanden der zuständigen Kommission des SIHV erstellt werden. Der SIHV behält sich vor, Entscheidungen oder allfällige Sanktionen im Zusammenhang mit dem Spielabbruch vorzunehmen.

8.10 Spielen im Liegen

8.10.1 Das Spielen des Balles durch einen Feldspieler im Liegen ist erlaubt. Der betreffende Spieler darf den Ball aber nicht absichtlich einklemmen, festhalten oder aus dem Spiel nehmen. Kein Spieler (mit Ausnahme des Torhüters in der Torhüterzone) darf sich absichtlich auf den Ball werfen.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung gibt es ein Freistoss bzw. bei klarer Torchancenvereitelung ein Penalty zusätzlich zu einem Freistoss gegen die betreffende Mannschaft.

8.10.2 Ein Feldspieler im Liegen darf den Ball mit jeglichem Körperteil stoppen, darf ihn jedoch nur mit seinem Stock spielen.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung gibt es ein Freistoss bzw. bei klarer Torchancenvereitelung ein Penalty zusätzlich zu einem Freistoss gegen die betreffende Mannschaft.

8.11 Fairer Check

8.11.1 Ein fairer Check ist nur dann gegeben, wenn der Körperkontakt mit der ganzen Seite des Körpers, von der Hüfte bis zur Schulter und mit angelegtem Arm und beiden Füßen auf dem Boden erfolgt. Ein fairer Körperangriff darf nur gegen einen gegnerischen Spieler in Ballbesitz vorgenommen werden und der Angriff darf nur von vorne oder von der Seite kommen.

8.11.2 In den Spielen der Kategorien Senioren und Veteranen ist der fairer Check nicht erlaubt.

STRAFE : Bei Nichtbeachten erhält der fehlbare Spieler, nach Ermessen der Schiedsrichter, eine

⇒ Kleine Zeitstrafe (2')

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

8.12 Fouls

Ein sog. „**Breakaway**“ ist per Definition eine Situation, in der ein Spieler die volle Kontrolle über den Ball hat, die Mittellinie in der Offensivzone überschritten hat und kein gegnerischer Spieler zwischen ihm und dem gegnerischen Torhüter steht, oder, wenn das Tor leer ist, allein dem Tor zugewandt ist.

„**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 frei kommt, so ist keine „Ballkontrolle“ durch den Spieler mehr gegeben.

Die Schwere eines Verstosses wird durch folgende Kriterien bestimmt:

- Die Heftigkeit des Agierens und der übertriebene Einsatz durch den fehlbaren Spieler
- Der Schwung, die zurückgelegte Distanz und die Verwegenheit des fehlbaren Spielers
- Die Geschwindigkeit des fehlbaren Spielers
- Die Geschwindigkeit des Opfers
- Die getroffene Körperstelle
- Die Nähe zur Bande oder zum Tor
- Die Grobheit und Brutalität des Verstosses

Eine Anhäufung der obigen Kriterien führt unverzüglich zur Verhängung einer Matchstrafe.

Unter «übertriebenem Einsatz » versteht man das Verhalten eines Spielers, welcher übertrieben viel Kraft aufwendet und damit das Risiko eingeht, seinen Gegner zu verletzen.

Unter « Verwegenheit » versteht man das Verhalten eines Spielers, welcher der Gefährlichkeit oder den möglichen Konsequenzen seines Agierens auf den Gegner absolut keine Bedeutung zumisst.

Ein Spieler begeht einen groben Verstoss, wenn er mit übertriebenem Einsatz, mit übertriebener Kraft oder mit Brutalität gegen seinen Gegner vorgeht, während sie um den Ball kämpfen.

Ein Spieler begeht eine brutale Handlung, wenn er mit übertriebenem Einsatz, übertriebener Kraft oder mit Gewalt gegen seinen Gegner vorgeht, während sie nicht um den Ball kämpfen. Ein grober Verstoss führt häufig zu einer übergreifenden heftigen Auseinandersetzung und wird mit einer Matchstrafe bestraft.

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 gegen die Mannschaft des bestraften Spielers ausgesprochen werden.

8.12.1 BEHINDERUNG

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

⇒ Kleine Zeitstrafe (2')

- b) Kein Spieler 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 Zeitstrafe (2')

- c) Kann der Verantwortliche nicht festgestellt werden, benennt der Mannschaftskapitän einen beliebigen Feldspieler dem eine Bankstrafe verhängt wird.

- d) 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')

8.12.2 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 bestrafen.

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.

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')

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

8.12.3 FAUSTSCHLÄGE / ÜBERTRIEBENE HÄRTE

- a) Ein Spieler, der unnötige Härte ausübt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

⇒ Kleine Zeitstrafe (2')

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

- 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')

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

- c) Ein Spieler, der während einer Auseinandersetzung absichtlich seinen Handschuh / seine Handschuhe auszieht erhält eine

⇒ Disziplinarstrafe (Gelbe Karte; Code M)

- d) Ein Spieler, der eine Auseinandersetzung beginnt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

⇒ Große Zeitstrafe (5') + Matchstrafe (Rote Karte; Code O)

- e) Ein Spieler, der zurückschlägt oder versucht zurückzuschlagen, nachdem er selbst geschlagen wurde, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine:

⇒ Kleine Zeitstrafe (2')

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

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

⇒ Große Zeitstrafe (5') + Matchstrafe (Rote Karte; Code O)

8.12.4 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.

Ein Spieler, der einen Cross-Check gegen einen Gegenspieler ausführt oder versucht auszuführen, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

⇒ Kleine Zeitstrafe (2')

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

8.12.5 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')

8.12.6 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 (5') + Matchstrafe (Rote Karte; Code O)

8.12.7 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')

- Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

- b) 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 (5') + Matchstrafe (Rote Karte; Code O)

8.12.8 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')

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

- b) Wenn ein Spieler die volle Kontrolle über den Ball hat, die Mittellinie in der Offensivzone überschritten hat und kein gegnerischer Spieler zwischen ihm und dem gegnerischen Torhüter steht, und er von hinten durch ein Beinstellen zu Fall gebracht wird und dadurch eine aussichtsreiche Tormöglichkeit verhindert wurde, entscheiden die Schiedsrichter auf Penalty zusätzlich zur Strafe.

⇒ Penalty + Strafe

- c) Wenn ein Spieler, der sich außerhalb der eigenen Zone 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 auf

⇒ Tor

8.12.9 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')

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

- b) Wenn ein Spieler, der sich außerhalb der eigenen Torhüterzone in Ballbesitz befindet, und sich kein Gegenspieler mehr zwischen ihm und dem gegnerischen Torwart aufhält („Breakaway“), von hinten gehackt wird und dadurch eine aussichtsreiche Tormöglichkeit verhindert wurde, entscheiden die Schiedsrichter auf Penalty zusätzlich zur Strafe

⇒ Penalty + Strafe

- c) Wenn ein Spieler, der sich außerhalb der eigenen Torhüterzone 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 gehackt wird, entscheiden die Schiedsrichter auf

⇒ Tor

8.12.10 ELLBOGENCHECK

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

Ein Spieler, der seinen Ellbogen einsetzt oder versucht es einzusetzen um einen Gegenspieler anzugreifen, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

⇒ Kleine Zeitstrafe (2')

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

8.12.11 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 harter Stoß in den Rücken eines Spielers wird ebenso als „Check von Hinten“ angesehen.

Wenn ein Spieler sich jedoch des bevorstehenden Aufpralls bewusst ist und seinen Körper absichtlich dreht, um einen Kontakt im Rücken zu provozieren, so liegt kein "Check von Hinten" vor.

- a) Ein Spieler, der einen Gegenspieler in den Rücken stößt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

⇒ Kleine Zeitstrafe (2')

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

- b) Einem Spieler, der einen Gegenspieler in irgendeiner Form in den Rücken checkt, und gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters, dieser dabei verletzt oder hätte verletzt werden können, wird eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

8.12.12 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')

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

8.12.13 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')

Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit einem Stockendstoß angreift, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine

⇒ Große Zeitstrafe (5') + Matchstrafe (Rote Karte; Code O)

8.12.14 KNIECHECK

Als „Kniecheck“ wird ein Angriff eines Feldspielers oder Torhüters auf einen Gegenspieler bezeichnet, bei dem mit dem Knie ein Körperkontakt zum Gegenspieler herbeigeführt wird oder versucht wird.

- a) Ein Spieler, der versucht einen Kniecheck gegen einen Gegenspieler auszuführen, erhält eine:

⇒ Große Zeitstrafe (5')

- b) Ein Spieler, der einen Kniecheck gegen einen Gegenspieler ausführt, erhält, gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters, eine:

⇒ Große Zeitstrafe (5') + Matchstrafe (Rote Karte; Code O)

8.12.15 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

⇒ Spieldauerdisziplinarstrafe (Rote Karte; Code N)

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

⇒ Große Zeitstrafe (5') + Matchstrafe (Rote Karte; Code O)

8.12.16 CHECK GEGEN DEN KOPF UND NACKENBEREICH

- a) Ein Spieler, der versucht einen Check oder Körperangriff jeglicher Art gegen den Kopf oder den Hals/Nacken eines Gegenspielers auszuführen, erhält eine
 - ⇒ Große Zeitstrafe (5')
- b) Ein Spieler, der einen Check oder Körperangriff jeglicher Art gegen den Kopf oder den Hals/Nacken eines Gegenspielers ausführt, erhält, gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters, eine:
 - ⇒ Große Zeitstrafe (5') + Matchstrafe (Rote Karte; Code O)
- c) Schläge gegen den Kopf oder den Hals/Nacken während einer Auseinandersetzung werden nach Regel 8.12.3 „Faustschläge / Übertriebene Härte“ bestraft.

8.12.17 ROLLSCHUH-TRITT

- a) Ein Spieler, der versucht einen Gegenspieler mit einem Fuß tritt zu treten, erhält eine
 - ⇒ Große Zeitstrafe (5 Minuten)
- b) Einem Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Fuß tritt und gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters, dieser dabei verletzt oder hätte verletzen können, wird eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) und eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.
- c) 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
 - ⇒ Große Zeitstrafe (5') + Matchstrafe (Rote Karte; Code O) ^

8.12.18 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 Disziplinarstrafe

8.12.19 HOHER STOCK

Kein Spieler darf versuchen, den Ball über Schulterhöhe mit dem Stock zu spielen

STRAFE : Freistoss, wenn die gegnerische Mannschaft durch den Verstoß die Ballkontrolle verliert (Art.7.14.2)

Man spricht von „hoher Stock“ wenn ein Spieler sein Stock über Schulterhöhe hält. Feldspieler und Torhüter sind für ihren Schläger verantwortlich und müssen ihren Schläger zu jedem Zeitpunkt unter Kontrolle halten. Kein Spieler darf seinen Stock über Schulterhöhe haben, wenn er einen Gegenspieler oder Offiziellen damit gefährden kann

STRAFE : bei Nichtbeachtung :

- Freistoss für die gegnerische Mannschaft.
- Kleine Zeitstrafe, wenn ein gegnerischer Spieler oder Offizieller gefährdet wurde.
- Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

8.12.20 Spielverzögerung

Der Ball muss ständig in Bewegung gehalten oder gespielt werden. Weigert sich eine Mannschaft oder weigern sich beide Mannschaften den Ball zu spielen, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, das durch Bully, so nahe wie möglich an der Stelle wo es unterbrochen wurde, fortgesetzt wird.

Während dem Spielerwechsel oder wenn sich eine Mannschaft in Unterzahl befindet, darf ein Spieler in Ballbesitz hinter dem Tor verweilen, bis der Spielerwechsel abgeschlossen oder die Unterzahlsituation beendet ist.

STRAFEN : Anwendung von Art. 8.12.1 - 8.12.20 :

Bei Foulspiel mit klarer Torchancenvereitelung zusätzlich zur Zeitstrafe einen Penalty. Eine klare Torchance ist, wenn sich kein Verteidiger mehr zwischen dem Torhüter und dem gefoulten Spieler befindet.

8.13 Blockieren des Balles

- 8.13.1 Kein Feldspieler darf den Ball länger als 3 Sekunden mit seinem Stock, Körper oder Rollschuhen an der Bande oder am Tor festhalten oder blockieren, um eine Spielunterbrechung herbeizuführen.

STRAFEN : Bei Nichtbeachtung, Freistoss. In den letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit und während der ganzen Dauer der Verlängerungen zusätzlich zum Freistoss ein Penalty.

Wird der Penalty verwandelt, wird das Spiel in der Spielfeldmitte durch Bully fortgesetzt.

8.14 Vershobenes Tor

- 8.14.1 Wird das Tor unabsichtlich verschoben und der Spielablauf findet in ausreichender Entfernung außerhalb der Torhüterzone statt, sollen die Schiedsrichter das Tor wieder richtig hinstellen, ohne das Spiel zu unterbrechen. Findet jedoch der Spielverlauf in der Torhüterzone statt, wird das Spiel von den Schiedsrichtern zum Zurückstellen des Tores unterbrochen. Das Spiel wird mit einem Bully fortgesetzt.

- 8.14.2 Kein verteidigender Spieler oder Torhüter darf das Tor absichtlich verschieben.

STRAFEN : Bei Nichtbeachtung eine kleine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler, sowie bei klarer Torchancenvereitelung zusätzlich einen Penalty für die gegnerische Mannschaft (Ausnahme Art.8.14.3).

In den letzten 2 Minuten der regulären Spielzeit oder während der ganzen Dauer der Verlängerungen zusätzlich zur kleinen Zeitstrafe immer einen Penalty (Ausnahme Art. 8.14.3).

- 8.14.3 Wird das Tor absichtlich verschoben und verfehlt dadurch ein Ball das Tor, der ansonsten eindeutig ins Tor gegangen wäre, so wird das Tor trotzdem gegeben. Zusätzlich erhält der betreffende Spieler eine kleine Disziplinarstrafe.

- 8.14.4 Kein Spieler darf das gegnerische Tor absichtlich verschieben, um einen Spielunterbruch zu bewirken.

STRAFEN : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler verhängt.

8.15 Rechte des Torhüters

- 8.15.1 Der Torhüter darf den Ball mit seinem gesamten Körper und der Torhüterausrüstung stoppen.
- 8.15.2 Die speziellen Rechte eines Torhüters wie Halten, Fangen oder Werfen des Balls dürfen nur innerhalb der eigenen Torhüterzone ausgeübt werden.
- 8.15.3 Ein Torhüter kann auch außerhalb der eigenen Torhüterzone spielen, wo er jedoch seine speziellen Rechte verliert.

Ein Torhüter hat kein Recht, über die Mittellinie hinaus am Spiel teilzunehmen.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe dem Torhüter verhängt.

- 8.15.4 Ein Torhüter ist nur berechtigt, innerhalb seiner eigenen Torhüterzone den Ball für maximal 3 Sekunden aufzunehmen oder festzuhalten oder bis zu 2m zu tragen.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung Freistoß für die gegnerische Mannschaft. Findet die Nichtbeachtung während den letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit und während der ganzen Dauer der Verlängerungen statt, wird ein Freistoß und zusätzlich ein Penalty durchgeführt.

- 8.15.5 Wenn sich der Ball in Torhüterausrüstung oder unter dem Körper des Torhüters verfängt, und er dabei vom Gegner gehindert wird den Ball zu spielen, unterbrechen die Schiedsrichter nach 3 Sekunden das Spiel und setzen es mit einem Bully fort.

- 8.15.6 Der Torhüter hat das Recht, den Ball hinter der Torlinie aufzuhalten, ausschliesslich wenn sich ein Teil seines Körpers noch im Torraum befindet.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung Freistoß für die gegnerische Mannschaft. Findet die Nichtbeachtung während den letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit und während der ganzen Dauer der Verlängerungen statt, wird ein Freistoß und zusätzlich ein Penalty durchgeführt.

- 8.15.7 Wenn ein gegnerischer Spieler den Torhüter in Ballbesitz berührt oder zu Fall bringt, muss der betreffenden Mannschaft ein Freistoss gewährt werden. Je nach Schwere des Fouls kann eine kleine oder große Zeitstrafe gegen den angreifenden Spieler verhängt werden.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung Freistoß für die gegnerische Mannschaft..

Wird gemäß der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstoßes und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine große Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäß den in Artikel 8.12. angeführten Kriterien.

- 8.15.8 Ein Torhüter darf den Ball nur in seiner eigenen Torhüterzone auf den Boden werfen.
- 8.15.9 Der Torhüter darf den Ball mit der Hand nicht in Richtung des gegnerischen Tors werfen, so dass ein Mitspieler diesen vor dem Gegenspieler erreicht.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung Freistoss für die gegnerische Mannschaft.

- 8.15.10 Wird ein Torhüter mit einer großen Zeitstrafe, einer Disziplinarstrafe, einer Spieldauerdisziplinarstrafe oder einer Matchstrafe bestraft oder verletzt sich ein Torhüter, 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 (Art. 7.8.4).
- 8.15.11 Ein Torhüter, der sich innerhalb seiner eigenen Torhüterzone befindet, darf in keiner Weise körperlich berührt werden.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung kleine Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler.

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

- 8.15.12 Ein Torhüter darf in seiner eigenen Torhüterzone und hinter seiner Torlinie nicht versuchen, gegen einen gegnerischen Spieler Körperkontakt oder ein Foulspiel anzuwenden.

STRAFE : Bei Bei Nichtbeachtung kleine Zeitstrafe gegen den betreffenden Torhüter.

Wird gemäss der Beurteilung des Schiedsrichters ein Spieler Opfer eines Verstosses und wird er dabei durch das Verhalten seines Gegners verletzt oder hätte er verletzt werden können, wird dem fehlbaren Spieler eine grosse Zeitstrafe (5 Minuten) oder eine Matchstrafe auferlegt (rote Karte, Code O + grosse Zeitstrafe von 5 Minuten) gemäss den in Artikel 8.12. aufgeführten Kriterien.

8.16 Torraum

- 8.16.1 Angreifende Spieler dürfen nur dann in den gegnerischen Torraum eindringen, wenn sie im Besitz des Balles sind oder sich der Ball schon vor ihnen im Torraum befunden hat.

Ein Spieler befindet sich innerhalb des Torraums, wenn irgendein Teil seines Körpers oder seiner Ausrüstung sich innerhalb des Torraumes befindet (Ausnahme: der Stock).

STRAFE : Bei Nichtbeachtung Freistoss für die gegnerische Mannschaft.

- 8.16.2 Es dürfen sich nicht mehr als zwei Spieler, einschließlich Torhüter, einer Mannschaft innerhalb des eigenen Torraums aufhalten, dies gilt auch wenn sie nicht im Ballbesitz sind.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung Freistoss für die gegnerische Mannschaft. Bei klarer Torchancenvereitelung, wird der gegnerischen Mannschaft ein Penalty zusätzlich zum Freistoss gewährt.

Wird der Penalty verwandelt, wird das Spiel in der Spielfeldmitte durch Bully fortgesetzt.

8.17 Erzielen eines Tores

- 8.17.1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball mit dem Stock eines angreifenden Spielers von vorne zwischen den Torpfosten und unterhalb der Torlatte gespielt wird und der Ball dabei die, zwischen den Torpfosten auf den Boden gezogene, Linie komplett überschreitet, mit dem Torgehäuse richtig positioniert.
- 8.17.2 Ein Tor ist erzielt, wenn ein verteidigender Spieler den Ball auf irgendeiner Weise ins Tor spielt. Das Tor wird ohne Assist dem angreifenden Spieler, der als letzter den Ball berührt hat, zugesprochen. Für Ausnahmen zu dieser Regel, siehe Art. 8.17.3, 8.17.4 und 8.18.4.
- 8.17.3 Wenn ein angreifender Spieler den Ball mit dem Rollschuh, mit der Ausrüstung oder mit seinem Körper auf irgendeiner Weise ins Tor abfälscht, wird das Tor anerkannt. Das Tor wird dem Spieler der den Ball abgefälscht hat zugesprochen. Ein Ball, der vom Rollschuh eines angreifenden Spielers, ohne eine deutliche Trittbewegung, ins Tor abgefälscht wird, wird als rechtmäßiges Tor anerkannt. Ein Ball, der vom Rollschuh eines angreifenden Spielers ins Tor abgefälscht wird, wird als rechtmäßiges Tor anerkannt, wenn keine deutliche Trittbewegung vorhanden ist. Die folgenden Beispiele sollen die abgefälschten Bälle die mit den Rollschuhen gespielt werden und ins Tor gelangen, erläutern:
- Ein Ball, der mit dem Rollschuh gespielt wird und von irgendeinem Teil des Körpers von irgendeinem Spieler beider Mannschaften (inkl. Torhüter) ins Tor abgefälscht wird, wird nicht als rechtmäßiges Tor anerkannt.
 - Ein Ball, der mit dem Rollschuh gespielt wird und von einem Stock von irgendeinem Spieler (außer dem Torhüter) ins Tor abgefälscht wird, wird als rechtmäßiges Tor anerkannt.
 - Ein Tor wird anerkannt, wenn der angreifende Spieler den Ball mit dem Rollschuh spielt und der Ball von seinem eigenen Stock ins Tor abgefälscht wird.
- 8.17.4 Diesen Gründen zufolge erklärt der Schiedsrichter ein Tor für ungültig:
- a) Wenn der Ball von einem angreifenden Spieler anders als mit seinem Stock ins Tor gelenkt, geschlagen oder geworfen wird. Einschließlich wenn der angreifende Spieler, mit der Hand, mit dem Rollschuh oder mit irgendeinem Teil des Körpers oder der Ausrüstung den Ball ins Tor schlägt oder wirft. Ein Handschuh, der den Stock hält wird als Teil des Stocks betrachtet (siehe Art. 8.18.1).
 - b) Wenn der Ball mit dem Rollschuh mit einer deutlichen Trittbewegung gespielt wird. Eine deutliche Trittbewegung ist vorhanden, wenn der Spieler den Ball mit seinen Rollschuhen ins Tor kickt. Wenn der Schiedsrichter meint, dass der Ball von einem angreifenden Spieler mit einer deutlichen Trittbewegung ins Tor gespielt wurde, muss er das Tor für ungültig erklären. Dasselbe gilt, wenn der Ball, nach der Trittbewegung, von irgendeinem Spieler beider Mannschaften ins Tor abgefälscht wird. Kein Tor.

- c) Wenn der Ball von einem Offiziellen direkt ins Tor abgefälscht wird.
- d) Wenn ein Tor erzielt wird und sich ein irregulärer Spieler auf dem Spielfeld befindet.
- e) Wenn ein angreifender Spieler den Torhüter in seinem Torraum verhindert.
- f) Wenn der Ball, ein sich oberhalb der Höhe der Torlatte befindenden Stocks eines angreifenden Spielers berührt und ins Tor landet. Entscheidend ist die genaue Stelle an der der Ball den Stock berührt. Wenn sich die Kontaktstelle des Balles auf dem Stock, unterhalb oder auf gleicher Höhe der Torlatte befindet und der Ball ins Tor landet, wird das Tor für gültig erklärt.
- g) Wenn der Torhüter nach einer Parade mit dem Ball ins Tor geschupst wird. Wenn ein Torhüter, nachdem er eine Parade getätigt hat, von einem angreifenden Spieler ins Tor geschupst wird, wird das Tor nicht anerkannt. Gegebenenfalls werden die entsprechenden Strafen ausgesprochen. Wenn aber der Schiedsrichter meint, dass der angreifende Spieler von einem verteidigenden Spieler gefoult oder geschupst wurde, und genau deswegen der Torhüter mit dem Ball ins Tor landete, kann das Tor für gültig erklärt werden.
- h) Wenn das Tor unabsichtlich verschoben wird. Das Tor gilt als verschoben, wenn eins oder beide Torpfosten sich nicht mehr auf der Torlinie befinden oder wenn das Tor sich ganz außer Position befindet, bevor oder während der Ball ins Tor gelangt.
- i) Während einer angezeigten Strafe, darf die regelverstossende Mannschaft kein Tor erzielen.
- j) Wenn der Schiedsrichter meint das Spiel sei unterbrochen, auch wenn er die Möglichkeit nicht hatte den Spielunterbruch rechtzeitig zu pfeifen.
- k) Alle, anders als gemäß den offiziellen Regeln, erzielte Tore, werden für ungültig erklärt.
- l) Wenn ein angreifender Spieler irgendein Teil der Ausrüstung kickt (Stock, Handschuh, Helm, usw.) und dieser gegen den Ball prallt der somit ins Tor landet.

8.18 Hand- und Fussspiel

8.18.1 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.

STRAFE : Freistoß. Bei klarer Torchancenvereitelung: Penalty.

8.18.2 Kein Spieler darf den Ball aufheben oder mit der Hand tragen.

STRAFE : Freistoß. Bei klarer Torchancenvereitelung: Penalty.

8.18.3 Kein verteidigender Spieler darf den Ball mit den Händen aus seinem eigenen Torraum aufheben, seine Hand um den Ball schließen oder den Ball mit seinen Händen anders als im Artikel 8.18.1 erlaubt, spielen.

STRAFE : Penalty

⇒ Befindet sich kein Torhüter im Torraum ⇒ Tor.

8.18.4 Der Ball kann mit den Rollschuhen geschlagen, berührt oder gestoppt werden (Ausnahme Spielen im Liegen, gemäss Artikel 8.10.2). Auf beiden Seiten ist es erlaubt den Ball mit den Rollschuhen zu spielen. Ein angreifender Spieler, der den Ball mit einer deutlichen Trittbewegung ins Tor kickt, kann kein Tor erzielen. Ein angreifender Spieler, der den Ball kickt, der dann von irgendeinem Spieler, Torhüter oder Offizieller ins Tor abgefälscht wird, kann kein Tor erzielen (siehe Artikel 8.17.4).

8.19 Verlassen der Spielerbank oder Strafbank

- 8.19.1 Kein Spieler darf bei Auseinandersetzungen auf dem Spielfeld die Spielerbank oder Strafbank verlassen.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine Disziplinarstrafe verhängt, bei aktiver Beteiligung an den Auseinandersetzungen, eine Matchstrafe.

- 8.19.2 Kein Spieler darf während des Spiels die Strafbank vor Ablauf seiner Strafzeit verlassen, auch nicht, wenn das Spiel unterbrochen ist. Ausnahme ist die Pause zwischen den Spielabschnitten oder bei einem Fehler des Tischoffiziellen.

Falls ein Spieler vor Ablauf seiner Strafzeit die Strafbank verlässt, muss der Tischoffizielle den Schiedsrichter unverzüglich darüber informieren. Falls dies wegen einem Fehler der Zeitnehmer passierte, wird keine zusätzliche Strafe verhängt: der Spieler wird die Restzeit seiner Strafe absitzen.

STRAFE : Falls ein Spieler vor Ablauf seiner Strafzeit die Strafbank verlässt, muss der Tischoffizielle den Schiedsrichter unverzüglich darüber informieren. Dem Spieler wird eine kleine Disziplinarstrafe verhängt. In den letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder während der gesamten Dauer der Verlängerungen, werden eine kleine Zeitstrafe sowie zusätzlich ein Penalty ausgesprochen.

Falls ein Spieler während einer Schlägerei die Strafbank verlässt, wird ihm eine Disziplinarstrafe verhängt. Die Mannschaft des Bestraften Spielers muss einen zusätzlichen Spieler benennen, der auf die Bank geht um die Restzeit der kleinen Strafe abzusitzen.

Falls sich der Spieler, nach Verlassen der Strafbank, an der Schlägerei beteiligt, wird eine Matchstrafe ausgesprochen.

- 8.19.3 Kein Mannschaftsoffizieller oder eine andere Person, ausser den Spielern, darf während des Spiels ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld betreten.

Wenn ein Mannschaftsoffizieller ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld betritt, muss der Schiedsrichter ihn auffordern, das Spielfeld zu verlassen. Ab dem zweiten unbefugten Betreten muss er mit einer Matchstrafe bestraft werden.

Betritt ein Zuschauer oder eine andere Person das Spielfeld ohne Erlaubnis des Schiedsrichters, muss er/sie sofort von der Sportanlage verwiesen werden.

In jedem Fall müssen die Schiedsrichter einen Bericht erstellen und diesen an die zuständigen Behörden senden.

8.20 Fehlverhalten

- 8.20.1 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller darf andere Spieler oder Offizielle in obszöner oder verletzender Weise ansprechen.
- 8.20.2 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller darf mit den Schiedsrichtern oder anderen Offiziellen über deren Entscheidungen diskutieren oder nicht Folge leisten.
- 8.20.3 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller darf die Schiedsrichter oder andere Spieloffizielle an der Ausübung ihrer Tätigkeit hindern oder hindern wollen.
- 8.20.4 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller darf einen anderen Spieler oder Mannschaftsoffizieller zu einem Verstoß in irgendeiner Form anstiften.
- 8.20.5 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller soll sich in irgendeiner Weise so verhalten, dass das Fairplay gefährdet ist.
- 8.20.6 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller oder Teile seiner Ausrüstung dürfen sich innerhalb der Schiedsrichterzone befinden, wenn das Spiel unterbrochen ist.
- 8.20.7 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller darf den Ball wegschießen, wenn die Schiedsrichter den Ball haben wollen.
- 8.20.8 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller darf mit seinem Stock oder Ausrüstung auf die Bande oder das Tor schlagen.
- 8.20.9 Nach dem Spiel (einschliesslich play-off und play-out Spiele) machen alle Spieler „Shackehands“. Der Mannschaftskapitän macht dies auch gegenüber den Schiedsrichtern. Bei Nichtbeachtung kann es zu Disziplinarstrafen kommen.
- 8.20.10 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller darf zu keiner Zeit des Spiels seinen Gegner daran hindern, seinen Stock oder andere Gegenstände seiner Ausrüstung vom Spielfeld aufzuheben.

STRAFE : Für die Art. 8.20.1 - 8.20.10 :

Falls ein Spieler eins dieser Vergehen begeht, wird eine kleine Disziplinarstrafe auferlegt. Je nach der Schwere des Vergehens wird eine Disziplinarstrafe (10'), eine Spieldauerdisziplinarstrafe (Code N) oder eine Matchstrafe (Code O) auferlegt. Dem bestraften Spieler wird, zuzüglich der Disziplinarstrafe (10'), der Spieldauerdisziplinarstrafe (Code N) oder der Matchstrafe (Code O), eine kleine Disziplinarstrafe auferlegt.

Falls ein Mannschaftsoffizieller eins dieser Vergehen begeht, wird eine kleine Disziplinarstrafe auferlegt, die ein, vom Kapitän bestimmten, Spieler absitzen muss. Je nach Schwere des Vergehens wird eine Spieldauerdisziplinarstrafe (Code N) oder eine Matchstrafe (Code O) auferlegt. Der Mannschaft wird zusätzlich eine kleine Disziplinarstrafe auferlegt.

Kann der Schuldige nicht erkannt werden, wird die Strafe einem, vom Kapitän bestimmten, Spieler auferlegt. Dieser muss sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf der Spielerbank befinden und unverzüglich die Strafe auf der Strafbank absitzen.

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

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe und eine Matchstrafe (Code O) ausgesprochen.

8.20.12 Kein Spieler oder Mannschaftsoffizieller darf eine andere Person anspucken.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe und eine Matchstrafe (Code O) ausgesprochen.

8.20.13 Niemand darf einen Schiedsrichter oder Offiziellen auf dem oder außerhalb des Spielfeldes absichtlich mit den Händen oder Stock halten, zu Fall bringen, wegstoßen, an die Bande drücken oder angreifen.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Disziplinarstrafe und eine Matchstrafe (Code O) ausgesprochen.

8.21 Spielbeginn und Spielunterbruch

8.21.1 Wenn eine Mannschaft nicht rechtzeitig, innerhalb von 30 Minuten nach dem festgesetzten Spielbeginn vollständig angezogen zum Spielbeginn erscheint, oder nicht zum Spiel antreten will, findet das Spiel nicht statt. Von den Schiedsrichtern muss ein Bericht mit allen Abhandlungen des Vorfalls erstellt werden.

Wenn die betreffende Mannschaft das Spiel wie oben beschrieben nicht aufnehmen will, wird dies als nicht angetreten gewertet, von der zuständigen Kommission des SIHV werden die fälligen Sanktionen auferlegt.

Eine Ausnahme der Regel ist, wenn mit dem Einverständnis der anderen Mannschaft die Schiedsrichter das Spiel mit einer Verspätung von mehr als 30 Minuten anpfeifen. In jedem Fall darf die zusätzliche Wartezeit nicht mehr als 30 Minuten betragen. Die andere Mannschaft notiert unmittelbar ihr Einverständnis auf dem Spielberichtsbogen und beide Kapitäne unterschreiben diese Eintragung.

Wenn kein Fehler der nicht erschienenen Mannschaft vorliegt, wird das Spiel an einem anderen Spieltag neu angesetzt.

8.21.2 Der Grund der Verspätung einer der beiden Mannschaften wird von den Schiedsrichtern im Bericht festgehalten und der zuständigen Kommission des SIHV zugestellt.

8.21.3 Wird der Spielbeginn eines Spiels wegen des vorhergehenden Spiels verzögert, so haben beide Mannschaften vorher 15 Minuten Zeit (bei Turnieren 5 Minuten) zum Aufwärmen.

- 8.21.4 Sind die zwei Mannschaften nach Ablauf der Pause auf das Spielfeld zurückgekehrt, aber noch nicht bereit, so werden die Kapitäne aufgefordert, sich nach 30 Sekunden für das Anspiel mit ihren Teams auf dem Spielfeld einzufinden, um das Spiel aufzunehmen. Weigert sich eine Mannschaft, das Spiel in der vorgegebenen Zeit aufzunehmen, so wird der Kapitän der betreffenden Mannschaft mit einer Disziplinarstrafe belegt. Weigert sich ein Team in der Folge, das Spiel ein zweites Mal aufzunehmen, so brechen die Schiedsrichter das Spiel ab und verfassen einen Bericht der alle Details und Gründe enthält.
- 8.21.5 Wenn es äußere oder andere unvorhergesehene Umstände nicht zulassen, ein Spiel weiter zu führen, so unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel. Können nach einer 30-minütigen Pause die Probleme nicht behoben werden, so wird das Spiel abgebrochen und annulliert. Die Umstände müssen in einem Bericht und dem Spielberichtsbogen erläutert und der zuständigen Kommission des SIHV zugestellt werden. Diese Regelung gilt auch, wenn unvorhergesehene Vorkommnisse den Beginn eines Spieles verunmöglichen.

8.22 Spielfortsetzung

- 8.22.1 Nach einer Unterbrechung wird das Spiel durch Bully fortgeführt, ausser wenn der Schiedsrichter auf Freistoss oder einen Penalty entschieden hat.
- 8.22.2 Wenn bei einer Bullyausführung eine Mannschaft die Ausführung verzögert, verwarnen die Schiedsrichter zuerst den Kapitän der betreffenden Mannschaft. Bei einer Wiederholung sprechen die Schiedsrichter dann sofort eine kleine Disziplinarstrafe gegen den Kapitän aus.

8.23 Spielerwechsel

- 8.23.1 Spieler dürfen zu jeder Zeit des Spiels ausgewechselt werden.
- 8.23.2 Ist die Spieluhr angehalten, dürfen die einwechselnden Spieler auf dem Spielfeld sein, bevor die hinausgehenden Spieler die Spielerbank erreicht haben.

Nach einer Spielunterbrechung signalisiert der Schiedsrichter der Gastmannschaft, dass sie ihren Spielerwechsel durchführen kann. Die Gastmannschaft hat fünf Sekunden Zeit, um ihren Wechsel durchzuführen. Spätestens nach Ablauf der 5 Sekunden hebt der Schiedsrichter seinen Arm, um der Gastmannschaft anzuzeigen, dass sie keinen Wechsel mehr vornehmen kann. Zu diesem Zeitpunkt hat die Heimmannschaft noch 5 Sekunden Zeit, um ihren Wechsel durchzuführen. Spätestens nach Ablauf der 5 Sekunden senkt der Schiedsrichter seinen Arm, um der Heimmannschaft anzuzeigen, dass sie keinen Wechsel mehr vornehmen kann. Sobald der Schiedsrichter den Arm senkt, ist es nicht mehr möglich, eine Auszeit zu beantragen, und die Spieler, einschliesslich der Torhüter, haben nur noch 5 Sekunden Zeit, um sich für die Wiederaufnahme des Spiels aufzustellen.

STRAFE : Beim ersten Verstoß: Mündliche Verwarnung gegen die verstoßende Mannschaft.

Beim zweiten Verstoß: Kleine Bankstrafe gegen die verstoßende Mannschaft.

- 8.23.3 Wenn die Spieluhr läuft, dürfen die einwechselnden Spieler erst das Spielfeld betreten, wenn der zu ersetzende Spieler schon in der Wechselzone ist und sich im Bereich von 2 Metern vor der eigenen Spielerbank befindet. Spieler in der Wechselzone dürfen nicht aktiv am Spielgeschehen teilnehmen, bevor die ausgewechselten Spieler das Spielfeld verlassen haben.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung wird eine kleine Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler ausgesprochen. Bei Nichtbeachtung in den letzten zwei Minuten der regulären Spielzeit oder während der gesamten Dauer der Verlängerungen werden eine kleine Zeitstrafe sowie zusätzlich ein Penalty gegen die betreffende Mannschaft ausgesprochen.

- 8.23.4 Sollten mehrere falsche Auswechslungen einer Mannschaft zum selben Zeitpunkt stattfinden, so wird das Spiel sofort unterbrochen; es wird aber nur die erste falsche Auswechslung bestraft.

8.24 Reguläre Saison – Sieger eines Spieles am Ende der regulären Spielzeit

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

8.24.2 Alle Spiele werden wie folgt gewertet :

- a) Der Sieger am Ende der regulären Spielzeit erhält 3 Punkte. Der Verlierer erhält keinen Punkt. Unentschiedene Spiele werden gemäss Art. 8.25 reglementiert.
- b) Jede Mannschaft erhält die von ihr erzielten Tore als Plusstore und die von der Gegenmannschaft erzielten Tore als Minustore angerechnet.

8.25 Reguläre Saison – Unentschiedenes Spiel am Ende der regulären Spielzeit

8.25.1 Die Spiele der regulären Saison können nicht mit einem Unentschieden enden (Torgleichheit).

8.25.2 Wenn, bei einem Spiel der regulären Saison, am Ende der regulären Spielzeit beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Tore erzielt haben, erhält jede Mannschaft einen Punkt.

8.25.3 Die Mannschaft die das Spiel gewinnt erhält einen zweiten Punkt.

8.25.4 Der zweite Punkte wird wie folgt vergeben :

- a) Verlängerung von 5 Minuten bei 4 gegen 4. (4 Feldspieler + 1 Torhüter). Die Mannschaft, die als erste ein Tor erzielt, gewinnt und das Spiel wird unterbrochen (sudden death). Vor Beginn der Verlängerung wird eine Pause von 2 Minuten eingelegt. Während dieser Pause können die Spieler die Strafbank verlassen. Am Ende der Pause kehren sie sofort auf die Strafbank zurück, um den Rest ihrer Strafe abzusitzen. Während der Verlängerung wird keine Auszeit gewährt. Die Mannschaften positionieren sich auf dem Spielfeld so wie bei Spielanfang.
- b) Ist nach der Verlängerung immer noch keine Entscheidung gefallen, werden 3 Penaltys von 3 Schützen pro Mannschaft durchgeführt. Sämtliche Penaltys werden gegen dasselbe Tor ausgeführt. Die Wahl des Tores obliegt den beiden Kapitänen ; können sie sich nicht einigen, entscheiden die Schiedsrichter. Die Mannschaft, welche mit dem Penaltyschiessen beginnt, wird durch Münzwurf ausgelost. Der Kapitän der einheimischen Mannschaft wählt die Seite der Münze (Kopf oder Zahl). Der Gewinner der Auslosung kann entscheiden, ob die eigene oder die gegnerische Mannschaft den ersten Penalty schiessen soll. Wenn es nach 3 Penaltys noch immer Unentschieden steht, wird das Penaltyschiessen in abwechselnder Reihenfolge so lange fortgesetzt, bis ein Sieger feststeht, dabei muss man achten dass beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Penaltys schiessen. Nach den ersten 3 Penaltys, darf ein Spieler, der schon ein Penalty geschossen hat, so oft weiter schiessen wie der Trainer es wünscht.

- 8.25.5 Das in der Verlängerung erzielte Tor wird in den offiziellen Tabellen erfasst. Die, während des Penaltyschiessen erzielten Tore, werden in den offiziellen Tabellen und Statistiken nicht erfasst. Das Tor der Siegermannschaft das während dem Penaltyschiessen erzielt wird, ist zusammen mit der Endzeit (65'00) und die "WP" Nummer zu erfassen.
- 8.25.6 Der Modus Verlängerung und Penaltyschiessen ist für Swiss CUP-, Ausscheidungs-, play-off oder play-out Spiele nicht anwendbar. Diese Spiele werden gemäss Art. 2.1 RSM (Reglement für Spiele und Meisterschaft) reglementiert.
- 8.25.7 Für die, im Art 8.25.6, genannten Spiele, beträgt die Verlängerungszeit 2x10 Minuten mit « sudden death » und 10 Minuten Pause vor Beginn der Verlängerung. Die Mannschaften haben auch das Recht auf eine Auszeit. Nach 10 Spielminuten in der Verlängerung werden Seiten gewechselt, sowohl bei Spielen in der Halle als auch auf dem Aussenplatz.

8.26 Penaltyschiessen ausserhalb der regulären Saison

- 8.26.1 Zuerst bestimmt der Kapitän jeder Mannschaft 5 Penaltyschützen, (ausgeschlossen sind die Spieler auf der Strafbank und die Torhüter). In abwechselnder Reihenfolge werden dann 5 Penaltyschüsse je Mannschaft ausgeführt. Die Kapitäne entscheiden per Los, welche Mannschaft beginnt.

Sollte das Penaltyschiessen schon vor Ablauf aller Penaltyschüsse entschieden sein, so wird es abgebrochen und das Spiel ist beendet.

- 8.26.2 Ist auch nach der Ausführung der ersten Penaltyserie noch keine Entscheidung gefallen, wird das Penaltyschiessen fortgesetzt bis ein Spieler einen Penalty verschossen hat und der Spieler der anderen Mannschaft ein Tor erzielt hat. Die Penaltys werden abwechslungsweise durch die anderen auf dem Spielberichtsbogen aufgeführten Spieler ausgeführt. Ein Spieler darf während eines Penaltyschiessens nur dann einen weiteren Penalty ausführen, wenn alle Spieler der zahlenmäßig kleineren Mannschaft einen Penalty ausgeführt haben. Die Torhüter führen keine Penaltys aus.

8.27 Spielzeiten

- 8.27.1 Für Meisterschaftsspiele der Kategorien Veteranen, Aktive, Junioren, Damen und Novizen wird das Spiel in drei Dritteln mit 20 Minuten effektiver Spielzeit, unterbrochen von Pausen von je 10 Minuten, gespielt. Für alle anderen Kategorien dauern die Spieldrittel 15 Minuten effektive Spielzeit. Die Zeit wird bei jeder Unterbrechung des Spiels angehalten.

Wenn während eines Spiels der Mini oder Novizen, die Tordifferenz zwischen den beiden Mannschaften 15 Tore beträgt, wird das Spiel mit "Laufender Zeit fortgesetzt, ohne dass die Uhr gestoppt wird, ausser während der Überzahlphasen.

Kann durch einen wichtigen Unterbruch in den letzten 5 Minuten des ersten und zweiten Drittels des Spiels nicht weiter gespielt werden, so können die Schiedsrichter unmittelbar die Pause festlegen. Die fehlende Spielzeit des vorherigen Drittels muss im kommenden Spielabschnitt nachgespielt werden.

- 8.27.2 Die Spielzeiten für Turniere des SIHV werden wie folgt festgelegt, dürfen aber nicht niedriger sein als :

Herren	2 x 10 Min.
Damen	2 x 10 Min.
Junioren	2 x 10 Min.
Novizen	2 x 10 Min.
Minis	2 x 8 Min.

- 8.27.3 Bei allen Meisterschaftsspiele wird mit „Gestoppter Zeit“ gespielt, während bei allen anderen internationalen und nationalen Spielen mit „Laufender Zeit“ gespielt wird.

- 8.27.4 Wenn mit „Gestoppter Zeit“ gespielt wird, beginnt die Spieluhr zu laufen, wenn der Schiedsrichter den Ball einwirft oder den Freistoss anpfeift. Während den Unterbrüchen wird die Spieluhr angehalten.

- 8.27.5 Wenn mit „Laufender Zeit“ gespielt wird, beginnt die Spielzeituhr zu laufen, wenn der Schiedsrichter den Ball zum Anfangsbully einwirft. Die Spieluhr läuft dann solange ununterbrochen weiter, bis der Schiedsrichter das Spiel durch Pfiff unterbricht oder einen Zeitstopp anzeigt.

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

- Wenn ein Spieler verletzt ist.
- Wenn der Ball ins Aus geht und das Spiel nicht sofort fortgeführt werden kann.
- Wenn der Ball im Netz oder in einer Ausrüstung hängt und nicht mehr spielbar ist.
- Wenn die Schiedsrichter miteinander oder einem Offiziellen reden müssen.
- Bei einer Ausführung eines Penaltys.
- In besonderen Ausnahme- und Notfällen.

- 8.27.6 In den letzten 2 Spielminuten der regulären Spielzeit oder während der gesamten Dauer der Verlängerungen wird die Spieluhr bei jedem Pfiff des Schiedsrichters automatisch vom Zeitnehmer angehalten.
- 8.27.7 Bei Spielen im Freien werden nach Beendigung eines jeden Spielabschnittes und nach der Hälfte des dritten Spielabschnittes die Seiten gewechselt.
- 8.27.8 Nach Ende eines jeden Spielabschnittes müssen die Spieler sofort das Spielfeld verlassen. Sie sollen aber in der Nähe der Spielerbank bleiben, wenn die Pause nur noch 2 Minuten andauert.
- Während der Pausen muss der Heimverein dafür sorgen, dass sich die Spieler beider Mannschaften ohne Ball aufwärmen können. Wenn ein Spieler sich mit einem Ball aufwärmt, ist er voll und ganz für alle von ihm verursachten Vorfälle verantwortlich. Der Heimverein kann keinesfalls für einen Schaden verantwortlich gemacht werden, der durch einen Spieler verursacht wird, der sich während einer Pause mit einem Ball aufwärmt.
- 8.27.9 Nach Beendigung eines Spieles müssen alle Spieler beider Mannschaften auf dem Spielfeld ein Shakehands untereinander machen. Die Kapitäne beider Mannschaften verabschieden sich per Handschlag von den Schiedsrichtern. Bei Nichtbefolgung ist eine Sanktion durch die Disziplinarkommission möglich.
- 8.27.10 Zwischen den Spielen einer Mannschaft an einem Tag muss mindestens eine Pause von 10 Minuten liegen.
- 8.27.11 Bei einer festgelegten Spielzeit von weniger als 30 Minuten werden alle Strafzeiten halbiert (= 50% ihrer normalen Dauer).
- 8.27.12 Bei einem Penalty wird die Spieluhr gestoppt.

8.28 Auszeit

- 8.28.1 Jeder Mannschaft steht pro Spielabschnitt (inkl. Verlängerung) eine Auszeit von je 30 Sekunden zu, die der Kapitän während einer Spielunterbrechung bei den Schiedsrichtern beantragen muss. Während der regulären Saison steht den Mannschaften, während der Verlängerung von 5 Minuten, keine Auszeit zu.
- 8.28.2 Der Zeitnehmer signalisiert den Schiedsrichtern das Ende der Auszeit.
- 8.28.3 Nach Ablauf der Auszeit wird das Spiel so fortgeführt, wie es ohne die Auszeit fortgeführt worden wäre. Es ist nicht erlaubt eine zweite Auszeit während des selben Spielunterbruch zu beantragen.
- 8.28.4 Bei Turnieren (außer bei internationalen Turnieren) kann Art. 8.28.1 mit Zustimmung des SIHV außer Kraft gesetzt werden.

8.29 Schiedsrichterpfiff

- 8.29.1 Wenn der Schiedsrichter ein Bully mit Pfiff einwirft oder pfeift, um einen Freistoss oder Penalty freizugeben, muss das Spiel sofort beginnen.
- 8.29.2 Wenn der Schiedsrichter aus anderen als in Art. 8.29.1 der Spielregeln angegebenen Gründen pfeift, müssen die Spieler sofort mit dem Spielen aufhören.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe für den betreffenden Spieler.

8.30 Verletzter Spieler

- 8.30.1 Jeder Spieler mit einer blutenden Wunde 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 aufgehört hat.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung Disziplinarstrafe für den betreffenden Spieler.

- 8.30.2 Sämtliches Blut, das auf das Spielfeld getropft ist, muss sofort und vollständig beseitigt werden. Der Spieler darf nicht ins Spiel zurückkehren, wenn das Spielertrikot oder die Ausrüstungsgegenstände mit Blutspuren nicht ausgewechselt wurden. Die Schiedsrichter müssen auf die verschmutzte Stelle des Ausrüstungsgegenstandes hinweisen.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung Disziplinarstrafe für den Spieler, der sich nicht umgezogen hat.

- 8.30.3 Stellen die Schiedsrichter fest, dass ein verletzter Spieler die Spielerbank nicht mehr mit eigener Kraft erreichen kann und auf dem Spielfeld liegen bleibt, so wird das Spiel sofort unterbrochen. Das Spiel kann erst fortgesetzt werden, wenn der verletzte Spieler die Spielfläche verlassen hat.

STRAFE : Wird dabei festgestellt, dass die „Verletzung“ nur simuliert wurde, so wird dem betreffenden Spieler eine kleine Disziplinarstrafe auferlegt.

- 8.30.4 Ist ein bestrafter Spieler verletzt, so darf er auf der Strafbank durch einen anderen Spieler ersetzt werden, um sich behandeln zu lassen. Der verletzte Spieler darf erst wieder eingesetzt werden, wenn seine Strafe abgelaufen ist.

STRAFE : Bei Nichtbeachtung muss der Spieler eine Disziplinarstrafe und die restliche Strafzeit absitzen.

8.30.5 Verletzt sich der Torhüter, muss er seinen Platz sofort wieder einnehmen, wenn nicht, wird er durch den Ersatztorhüter ersetzt. Ist kein spielbereiter Ersatztorhüter anwesend, wird der Artikel 7.8.4 angewendet.

8.31 Spielbetrieb

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

8.32 Verantwortung der Vereine

8.32.1 Der aktuelle Heimclub ist verantwortlich für die Einhaltung der Ordnung auf der Spielstätte.

8.32.2 Der Gastclub wird gehalten, die Anlagen in Ordnung zu halten (Umgang mit den Einrichtungen und Sauberkeit). Vor dem Verlassen der Anlage werden allfällige Schäden durch die Verantwortlichen beider Clubs festgehalten. Der Heimclub kann den fehlbaren Club für allfällige Schäden haftbar machen. Bei Rechtsstreitigkeiten kann der Besitzer der Anlage die Schäden aufnehmen.

9. Proteste und Protestnormen

9.1 Gültigkeit der offiziellen Dokumente

9.1.1 Die offiziellen Dokumente setzen sich aus dem Spielbericht, dem Schiedsrichterbericht und dem eventuellen Supervisor-Bericht zusammen. Sie gelten als Beweise, was den Ablauf des Spiels und das Verhalten des Publikums betrifft. Entscheide des SIHV basieren ausschließlich auf dem Inhalt dieser Dokumente. Der Schiedsrichterbericht hat Vorrang vor dem Supervisor-Bericht, was die angefochtenen Tatsachen betrifft, mit Ausnahme betreffend das Verhalten des Publikums. Im Fall von Widerspruch und Unschlüssigkeit in den offiziellen Dokumenten können die kompetenten Organe, im direkten Verfahren, schriftliche Präzisierungen oder einen Zusatzbericht verlangen.

Dem im Rapport genannten Spieler steht die gleiche Frist zu, um seine schriftliche Darstellung der Fakten einzureichen, wie den Schiedsrichtern zur Vorlage ihres Berichtes.

In jedem Fall hat der SIHV das Recht, die vor, zwischen und am Ende eines Spiels vorgekommenen Ereignisse zu untersuchen. Er kann Strafen aussprechen für Vergehen von Spielern, Mannschaftsführern oder Zuschauer, vor, während oder nach dem Spiel unabhängig von der Tatsache, ob diese Vergehen von den Schiedsrichtern bestraft wurden oder nicht.

9.2 Proteste

9.2.1 Technische Proteste

Die Proteste technischer Natur können sich nur auf Folgendes beziehen :

- a) Unregelmäßigkeiten des Spielfeldes und seiner Infrastruktur.
- b) Irreguläres Verhalten eines Spielers.
- c) Technische Fehler.
- d) Zwischenfälle während eines Spiels.

9.2.2 Generelle Normen für Proteste, Rekurse und Bussen.

Für alle in diesem Reglement angegebenen Fristen gilt der Poststempel.
Die kompetenten Organe müssen ihren Entscheid in der folgenden Frist fällen :

- Schiedsrichterberichte : 15 Tage nach Erhalt des Berichtes
- Rekurs : 30 Tage nach Erhalt des Rekurses
- Protest : 30 Tage nach Erhalt des Protestes

Sämtliche Proteste müssen den Schiedsrichtern vor dem nächsten Anspiel angekündigt und bis spätestens 15 Minuten nach Spielschluss bestätigt werden. Die Rekurse gegen Disziplinarentscheide oder die Entscheide über Proteste müssen innerhalb von 10 Tagen nach Erhalt der Entscheidungsmeldung dem verantwortlichen Organ eingeschrieben eingereicht werden. Die Proteste sind nicht zulässig, falls sie :

- a) nicht gemäss den vorgeschriebenen Formen, Fristen und Richtlinien eingereicht werden ;
- b) nicht durch ein Protestpfand von Fr. 200.- bestätigt, welches am ersten Arbeitstag nach Protesteinreichung einbezahlt wurde (dieses Pfand wird zurückerstattet, falls der Protest akzeptiert wird).

9.2.3 Protest Unregelmäßigkeiten des Spielfeldes

Die Mannschaft, die einen Protest auf Grund von Unregelmäßigkeiten des Spielfeldes, seiner Ausrüstung oder Infrastruktur einreichen will, muss es vorgängig den Schiedsrichtern anmelden, entweder vor dem Spiel, oder während des Spiels, falls der Protestgrund während des Spiels passiert ist. Die spezifischen Vorbehalte der Mannschaft werden vom Kapitän den Schiedsrichtern mündlich erstattet und zwar bis zum Ende des Spiels. Sobald die Meldung erstattet ist, müssen die Schiedsrichter die Tatsachen im Beisein der zwei Kapitäne feststellen. Die Schiedsrichter sind im Weiteren verpflichtet, dem Kapitän der Gegenpartei die vorgebrachten Vorbehalte mitzuteilen und den Schiedsrichterbericht vorzubereiten.

9.2.4 Protest - Technische Fehler

Alle Proteste oder technischen Fehler müssen den Schiedsrichtern vor dem nächsten Anspiel angekündigt und von den Schiedsrichtern innerhalb von 15 Minuten nach Spielende bestätigt werden. Es werden nur Proteste betreffend technischer Fehler, die auf dem offiziellen Matchblatt nachweisbar sind, berücksichtigt. Ein Protest kann auf keinen Fall gegen einen Schiedsrichter erhoben werden.

Das technische Departement lehnt die Proteste von Mannschaften die durch den Schiedsrichterentscheid nicht benachteiligt wurden, prinzipiell ab.

Um berücksichtigt zu werden, muss das ordnungsgemäß ausgefüllte Protestformular, spätestens 15 Minuten nach Bestätigung des Protests, den Schiedsrichtern in deren Umkleidekabinen abgegeben werden.

Die Annahme durch den SVIH eines solchen Protestes hat die Wiederholung des Spiels zur Folge.

9.2.5 Protest - Zwischenfälle während eines Spiels

Die geschädigte Mannschaft hat 3 Tage Zeit um eventuelle Gutachten oder Arztzeugnisse den kompetenten Organen eingeschrieben zukommen zu lassen.

10. Schiedsrichterzeichen

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

Für das Spiel werden folgende Zeichen von den Schiedsrichtern angewendet :



FREISTOSS

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



BULLY

Beide Unterarme 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.



TOR

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



KEIN TOR WEITERSPIELEN

Beide Arme werden seitlich vom Körper waagrecht ausgestreckt.



**KLEINE ZEITSTRAFE
(2 MINUTEN)**

Ein Arm zeigt mit 2 Fingern einer Hand die Strafdauer von zwei Minuten an; zusätzlich wird danach das Zeichen für die Art des geahndeten Fouls angezeigt.



**GROSSE ZEITSTRAFE
(5 MINUTEN)**

Ein Arm zeigt 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, 10 Minuten)
(Code M)**

Es wird mit einem Arm senkrecht nach oben deutlich die gelbe Karte gezeigt.



**SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE
(Rote Karte, 20 Minuten)
(Code N):**

Es wird mit einem Arm senkrecht nach oben deutlich die rote Karte zusammen gezeigt.



**MATCHSTRAFE
(Rote Karte, 20 Minuten)
(Code O)**

Es wird mit einem Arm senkrecht nach oben deutlich die rote Karte gezeigt.



AUSZEIT/ZEIT ANHALTEN

Beide Hände formen vor der Brust ein deutliches „T“.



ANGEZEIGTE STRAFE

Ein Arm wird senkrecht nach oben gestreckt.



PENALTY (Code U)

Beide Arme werden mit geballten Fäusten über dem Kopf gekreuzt



BEHINDERUNG

(Code A)

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



UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF

(Code B):

Beide Arme werden waagrecht vor dem Körper mit geballten Fäusten in einer rotierenden Bewegung nach vorne hin- und hergekreist.



ÜBERTRIEBENE HÄRTE

(Code C)

Ein Arm wird mit geballter Faust seitwärts ausgestreckt.



CROSS-CHECK

(Code D)

Eine gleichzeitige und waagerechte, parallele Vorwärtsbewegung beider Arme (= Weg-drücken) mit geballten Fäusten in Brusthöhe.



HALTEN
(Code E)

Ein Handgelenk wird mit der anderen Hand in Brusthöhe umfasst.



STOCKSTICH
(Code F)

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 G)

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



STOCKENDSTOSS
(Code G)

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



BEINSTELLEN (Code H)

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 (Rollschuhe am Boden).



HACKEN (Code I)

In Brusthöhe werden beide Hände mit geballten Fäusten waagrecht auf den eigenen Körper zu bewegt, wobei eine Hand dabei mit etwas Abstand zur anderen geführt wird.



HOHER STOCK (Code J)

Beide geballten Fäuste werden auf Schulterhöhe geballt direkt übereinander gehalten.



KNIECHECK (Code K)

Mit der offenen Handfläche wird die Kniescheibe eines Beins berührt. Die Skates bleiben dabei auf dem Boden.



ELLBOGEN-CHECK

(Code K)

Mit der Handfläche einer Hand auf den Ellbogen des senkrecht vor dem Körperzeigenden Arms drücken.



UNERLAUBTER CHECK VON HINTEN (Code L)

Beide Arme zeigen parallel und waagrecht gestreckt nach vorne, wobei die Handflächen nach oben zeigen.



BANDENCHECK

(Code B)

Vor der Brust wird die Faust einer Hand in die offene Handfläche der anderen Hand gestoßen.



CHECK GEGEN DEN KOPF UND DEN NACKENBEREICH (Code K)

Mit offener Handfläche wird eine Bewegung gegen eine Seite des Kopfes durchgeführt.



BANKSTRAFE

(Code T)

ODER

DISZIPLINARSTRAFE

(Code V)

Beide Hände werden zur Hüfte und wieder zurück bewegt, wobei die geöffneten Handflächen nach unten zeigen.



WECHSELFEHLER

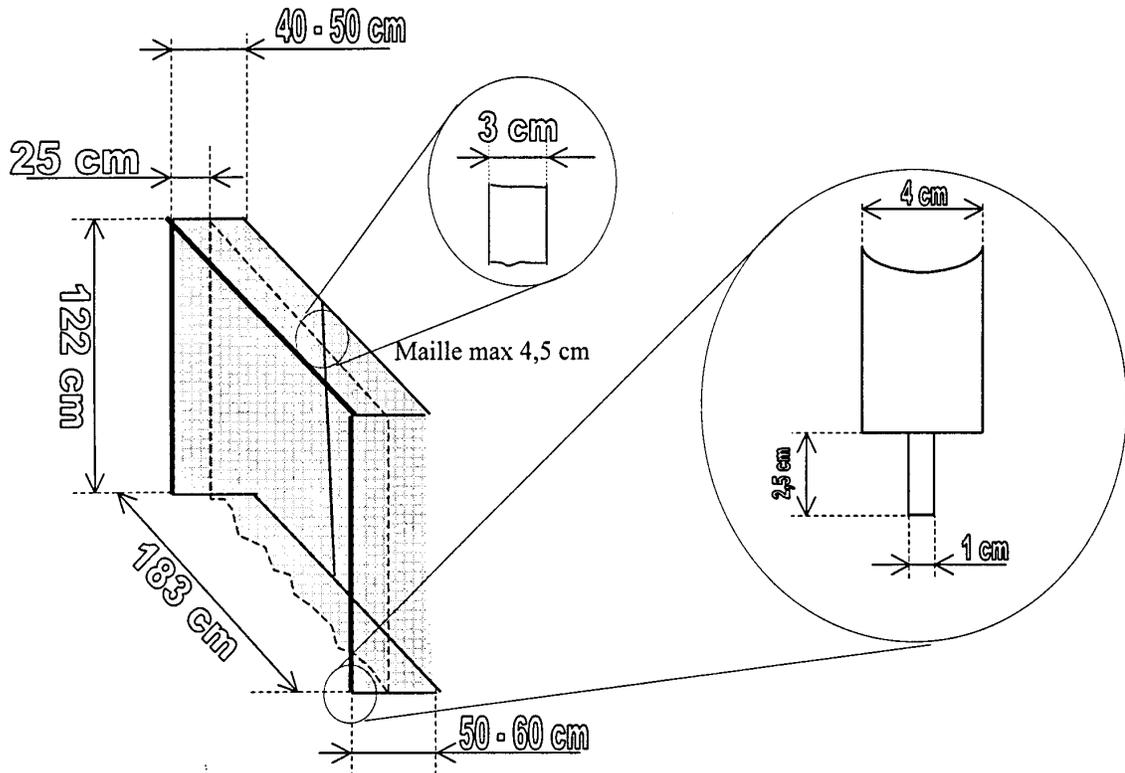
(Code S)

Mit einer Hand werden alle fünf Finger, mit der anderen Hand einen ausgestreckter Daumen auf Brusthöhe gezeigt.

11. Anzeigetafel

Liga	Anzeigetyp	Funktionen			Merkmale
					Ziffernhöhe
NL (NLA + NLB)	Elektronisch	Spielstand	Zeit	Strafenanzeige	Mindestens 14 cm
Unteren Ligen	Manuell	Spielstand			-

PLAN DES TORS

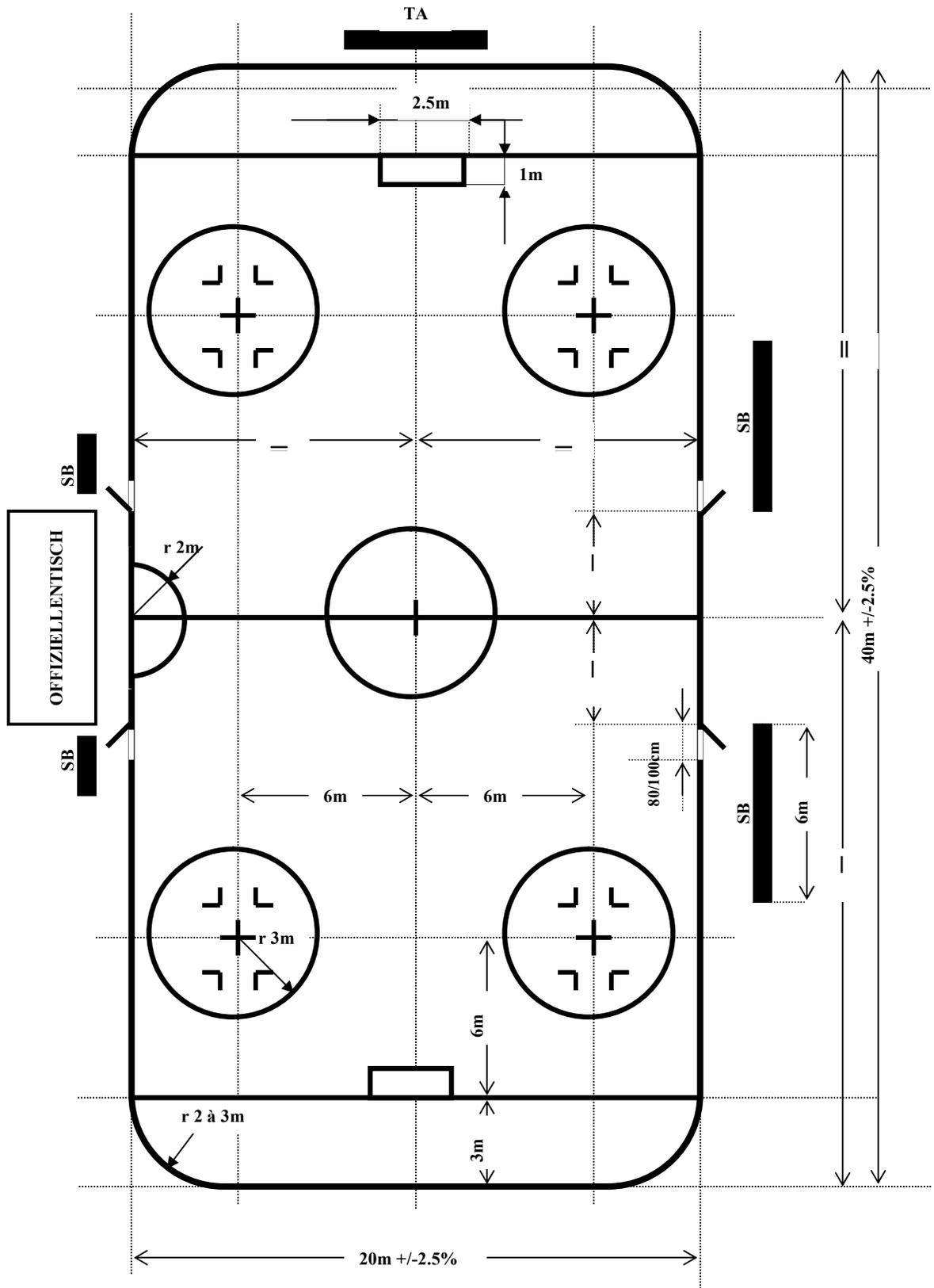


Maschenweite max. 4,5cm

SPIELFELD-OBERFLÄCHE

Oberfläche	Material		Herrschende Bedingungen
	Aussen	Innen (Halle)	
Asphalt	-	-	Bespielbar bei Regen oder Wasser auf der Oberfläche
Zement	-	-	Bespielbar bei Regen oder Wasser auf der Oberfläche
Fliesen	Fliesen	-	Bespielbar bei Regen oder Wasser auf der Oberfläche
-	Holz	-	Bespielbar bei Wasser auf der Oberfläche
-	Kunststoff	-	Bespielbar bei Wasser auf der Oberfläche

PLAN DES SPIELFELDES



12. Gültigkeit

- 12.1 Bei Unklarheiten gilt die französische Ausführung des Spielreglements.
- 12.2 Das vorliegende Reglement gilt für alle Spiele des SIHV.
- 12.3 Der SIHV behält sich vor, Ausnahmen gegenüber dem vorliegenden Reglement zu bewilligen.
- 12.4 Das vorliegende Reglement tritt am 2. März 2024 in Kraft und ersetzt alle vorherigen Reglemente. Es beinhaltet die von der Generalversammlung des 27. Juni 2024 gutgeheissenen Änderungen.

Delémont, den 27. Juni 2024

Im Namen des Schweizerischen Inline Hockey Verbands

Daniel Biétry

Gabriel Willemin