



ISBHF REGLEMENT

2026

Version für Swiss Streethockey

Danksagung

Die ISBHF bedankt sich beim IIHF für die Möglichkeit, die IIHF Regeln als Grundlage für die neuen ISBHF Regeln nutzen zu können.

Zudem dankt die ISBHF der CBHA für deren Unterstützung bei der Erstellung dieses Regelwerks.

Sprachen

Im Fall von Differenzen zwischen dem englischen Original dieser Regeln und jeglicher Übersetzung ist für alle ISBHF Anlässe das englische Original massgeblich.

Für alle Anlässe unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey ist die vorliegende deutsche Übersetzung inklusive allen Schweiz-spezifischen Ergänzungen massgeblich.



Schweiz spezifische Ergänzungen

Alle Schweiz spezifischen Ergänzungen sind am Rand mit einer kleinen Schweizer Flagge markiert und grau hinterlegt.

Inkrafttreten

Die Regeln wurden anlässlich des ISBHF Kongresses vom 23. Januar 2010 in Villach, Österreich verabschiedet und sind seither in Kraft.

Für die Schweiz treten die überarbeiteten Regeln per 1. Juli 2026 im Hinblick auf die Saison 2026/27 in Kraft.



INHALTSVERZEICHNIS

ABSCHNITT 1 – SPIELFELD	10
100 - DEFINITION DES SPIELFELDS	10
101 - GRÖSSE DES SPIELFELDS	10
102 - BANDEN	10
103 - FUSSPLATTE	10
104 - TÜREN	10
105 - SCHUTZGLAS (PLEXIGLAS)	12
106 - SCHUTZNETZE IN DER ENDZONE	12
110 - UNTERTEILUNG UND MARKIERUNG DES SPIELFELDES	12
111 - TORLINIEN	12
112 - BLAUE LINIEN	12
113 - MITTELLINIE	12
114 - ANSPIELPUNKTE UND -KREISE	14
115 - ANSPIELPUNKT UND -KREIS IN DER SPIELFELDMITTE	14
116 - ANSPIELPUNKTE IN DER NEUTRALEN ZONE	14
117 - ENDANSPIELPUNKTE UND -KREISE	14
118 - SCHIEDSRICHTERKREIS	16
119 - TORRAUM	16
130 - TORE	16
140 - SPIELERBÄNKE	18
141 - STRAFBANKEN	18
143 – ZEITNEHMERTISCH	18
150 - SIGNALE UND UHREN	20
151 - SIRENE	20
152 - UHR	20
153 - ROTE UND GRÜNE LICHTER	20
160 - UMKLEIDEKABINE FÜR SPIELER	20
161 - UMKLEIDEKABINE FÜR SCHIEDSRICHTER	20
170 - SPIELFELDBELEUCHTUNG	22
171 - RAUCHEN IN STADIEN	22
172 - MUSIK IN DEN STADIEN	22
173 - ALKOHOLKONSUM	22
ABSCHNITT 2 - MANNSCHAFTEN, SPIELER UND AUSTRÜSTUNG	24
200 - SPIELER IN SPIELKLEIDUNG	24
201 - MANNSCHAFTSCAPTAIN	24
210 - AUSTRÜSTUNG	26
220 - FELDSPIELER AUSTRÜSTUNG	26
221 - FELDSPIELERSCHUHE	26
222 - FELDSPIELER STOCK	28
223 - FELDSPIELER HELM	28
225 - FELDSPIELER HANDSCHUHE	28
226 - KEHLKOPF SCHUTZ	28
227 - MUNDSCHUTZ / VOLLGESICHTSSCHUTZ	28
230 - TORHÜTERAUSTRÜSTUNG	30



231 - TORHÜTER SCHUHE	30
232 - TORHÜTERSTÖCKE	30
233 - TORHÜTER HANDSCHUHE	30
233a) - BLOCKHANDSCHUH	30
233b) - FANGHANDSCHUH	30
234 - TORHÜTERHELM UND VOLLGESICHTSMASKE	32
235 - BEINSCHÜTZER DER TORHÜTER	32
240 - SPIELERKLEIDUNG	32
250 - BALL	34
260 - VERMESSEN DER AUSRÜSTUNG	34

ABSCHNITT 3 - SPIELOFFIZIELLE UND DEREN AUFGABEN

300 - BEZEICHNUNG DER OFFIZIELLEN	36
310 - SPIELOFFIZIELLE	36
312 - AUFGABEN DER SCHIEDSRICHTER	36
320 - WEITERE OFFIZIELLE	36
321 - Torrichter	36
322 - PUNKTRICHTER	38
323 - ZEITNEHMER	38
324 - SPRECHER	38
325 - STRAFBANKVERANTWORTLICHE	38
330 - VIDEO TORRICHTER	38
340 - ZUSTÄNDIGE STELLEN	38

ABSCHNITT 4 - SPIELREGELN

400 - SPIELER AUF DEM FELD	40
402 - BEGINN UND ENDE DER SPIELABSCHNITTE	40
410 - AUSWECHSELN VON FELDSPIELERN UND TORHÜTERN	40
411 - AUSWECHSLUNG VON FELDSPIELERN UND TORHÜTERN VON DER SPIELERBANK WÄHREND DAS SPIEL IM GANG IST	42
412 - VORGEHEN BEIM SPIELWECHSEL WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHS	44
413 - AUSWECHSLUNG VON SPIELERN, DIE VON DER STRAFBANK KOMMEN	44
415 - AUSWECHSLUNG VON TORHÜTERN WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHS	44
416 - VERLETZTE SPIELER	46
417 - VERLETZTE TORHÜTER	46
418 - VERHINDERN DER ÜBERTRAGUNG ANSTECKENDER KRANKHEITEN	46
420 - SPIELZEIT	49
421 - VERLÄNGERUNG	49
422 - TIME-OUT	51
430 - ENTSCHEID ÜBER DEN AUSGANG DES SPIELS	51
440 - ANSPIELE	53
442 - VORGEHEN BEIM AUSFÜHREN VON ANSPIELEN	55
450 - OFFSIDES	57
451 - VORGEHEN BEI VERZÖGERTEM OFFSIDE	59
460 - FLOORING DES BALLS	61
470 - DEFINITION EINES TORES	61
471 - ABERKENNUNG EINES TORS	63



472 - ANERKENNUNG VON TOREN UND ASSISTS FÜR SPIELER	63
480 - BALL AUSSERHALB DES SPIELFELDS.....	63
481 - BALL AUF DEM TORNETZ	63
482 - BALL AUSSER SICHT	65
483 - ILLEGALER BALL	65
484 - BALL TRIFFT EINEN SCHIEDSRICHTER.....	65
490 - STOPPEN ODER PASSEN DES BALLS MIT DEN HÄNDEN.....	65
491 - KICKEN DES BALLS	65
492 - SPIELEN DES BALLS MIT EINEM ZU HOHEN STOCK.....	66
493 - BEHINDERUNG DURCH ZUSCHAUER.....	67

ABSCHNITT 5 - STRAFEN.....69

500 - STRAFEN - DEFINITIONEN UND VORGEHENSWEISEN.....	69
501 - KLEINE STRAFE.....	71
502 - KLEINE BANKSTRAFE.....	71
503 - GROSSE STRAFE.....	71
504 - DISZIPLINARSTRAFE.....	71
505 - SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE.....	73
506 - SCHWERE DISZIPLINARSTRAFE	73
507 - MATCHSTRAFE.....	73
508 - PENALTY SCHUSS.....	73
509 - AUSFÜHRUNG EINES PENALTY-SCHUSSES	75
510 - ERGÄNZENDE DISZIPLINARMASSNAHMEN	75
511 - VORGEHEN BEI STRAFEN GEGEN TORHÜTER.....	75
512 - GLEICHZEITIGE STRAFEN.....	77
513 - VERZÖGERTE STRAFEN.....	77
514 - AUSSPRECHEN VON STRAFEN.....	79

FOULS GEGEN SPIELER.....81

520 - BANDENCHECK	81
521 - STOCKENDSTOSS	81
522 - UNKORREKTER KÖRPERANGRIFF	81
523 - CHECK VON HINTEN	83
524 - CLIPPING	83
525 - CROSS-CHECK	85
526 - ELLBOGENCHECK	85
527 - AUSSERORDENTLICHE HÄRTE / ABSICHTLICHE VERLETZUNG	85
528 - FAUSTSCHLÄGE UND ÜBERTRIEBENE HÄRTE	86
529 - KOPFSTOSS	89
530 - HOHER STOCK	89
531 - HALTEN EINES GEGENSPIELERS	89
532 - STOCKHALTEN	89
533 - HAKEN	91
534 - BEHINDERUNG	91
535 - TRETEN.....	93
536 - KNIE CHECK	93
537 - STOCKSCHLAG.....	93



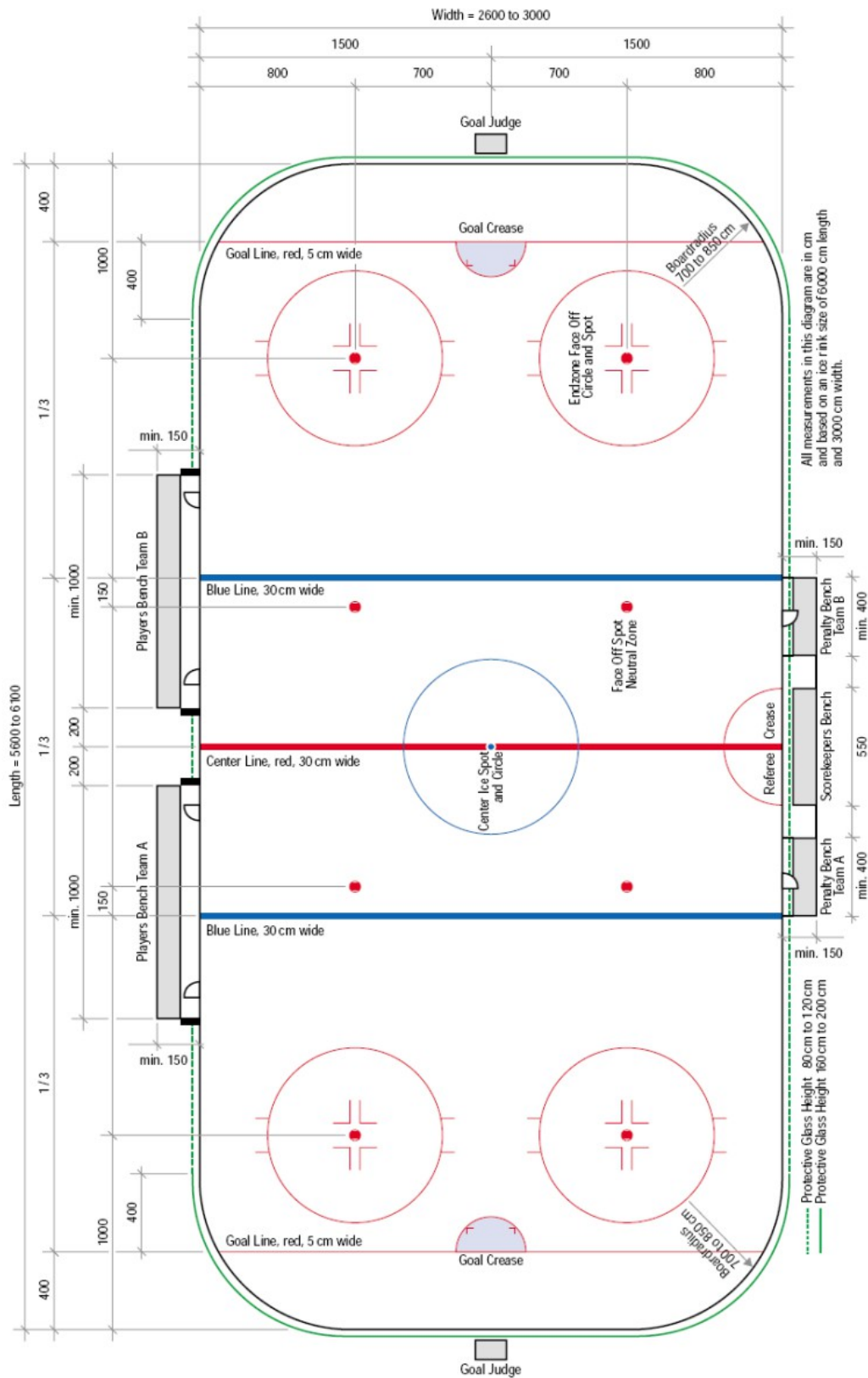
538 - STOCKSTICH.....	95
539 - BEINSTELLEN.....	95
ZEICHEN FÜR BODYCHECK.....	96
540 – CHECK GEGEN DEN KOPF UND DEN NACKEN.....	97
541 – BODYCHECK.....	97
ÜBRIGE STRAFEN.....	99
550 – BESCHIMPFEN VON OFFIZIELLEN UND UNSPORTLICHES VERHALTEN VON SPIELERN.....	99
551 - BESCHIMPFEN VON OFFIZIELLEN UND UNSPORTLICHES VERHALTEN VON MANNSCHAFTSOFFIZIELLEN.....	100
554a) – DER BALL IST IN BEWEGUNG ZU HALTEN.....	101
554b) – VERSCHIEBEN DES TORES.....	101
554c) – SCHIESSEN ODER WERFEN DES BALLS AUS DEM SPIELFELD.....	103
554d) – INORDNUNGBRINGEN DER AUSTRÜSTUNG.....	103
554e) – VERLETZTER SPIELER WEIGERT SICH DAS SPIELFELD ZU VERLASSEN.....	103
554f) – ZU VIELE SPIELER AUF DEM SPIELFELD NACH ERZIELEN EINES TORES.....	103
554g) – FEHLVERHALTEN BEI ANSPIELEN.....	103
555 – ILLEGALE ODER GEFÄHRLICHE AUSTRÜSTUNGSGEENSTÄNDE.....	105
556 – GEBROCHENER STOCK.....	107
557 – BLOCKIEREN DES BALLS DURCH EINEN FELDPIELER.....	109
558 – BLOCKIEREN DES BALLS DURCH EINEN TORHÜTER.....	109
559 – SPIELEN DES BALLS MIT DEN HÄNDEN DURCH EINEN FELDPIELER.....	109
560 – SPIELEN DES BALLS MIT DEN HÄNDEN DURCH EINEN TORHÜTER.....	110
561 – AUSEINANDERSETZUNG MIT ZUSCHAUERN.....	112
562 – VERLASSEN DER SPIELER- ODER STRAFBANK.....	112
563 – VERLASSEN DER STRAFBANK.....	114
564 – VERLASSEN DER SPIELER- ODER DER STRAFBANK WÄHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG.....	114
565 – VERLASSEN DER SPIELERBANK DURCH MANNSCHAFTSOFFIZIELLE.....	116
566 – SPIELVERWEIGERUNG - MANNSCHAFT AUF DEM SPIELFELD.....	116
567 – SPIELVERWEIGERUNG - MANNSCHAFT NICHT AUF DEM SPIELFELD.....	116
568 – STOCK- ODER GEGENSTANDSWURF AUS DEM SPIELFELD.....	116
569 – STOCK- ODER GEGENSTANDSWURF AUF DEM SPIELFELD.....	118
570 – STOCK- ODER GEGENSTANDSWURF WÄHREND EINES PLÖTZLICHEN GEGENSTOSSES.....	118
571 – VERHINDERUNG DER ÜBERTRAGUNG VON INFEKTIONEN.....	118
572 – VERHALTEN VON CAPTAIN UND ASSITENTSCAPTAIN.....	120
573 – ZU VIELE SPIELER AUF DEM SPIELFELD.....	120
575 – VERSTOSS GEGEN DIE BESTIMMUNGEN ZUM SPIELERWECHSEL.....	120
590 – STRAFEN GEGEN TORHÜTER.....	120
591 - TORHÜTER JENSEITS DER ROTEN MITTELLINIE.....	122
592 - TORHÜTER BEGIBT SICH WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHS ZUR SPIELERBANK.....	122
593 - TORHÜTER VERLÄSST DEN TORRAUM WÄHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG.....	122
594 - TORHÜTER LÄSST DEN BALL ABSICHTLICH AUF DAS TORNETZ FALLEN.....	122
ABSCHNITT 6 – SPEZIFISCHE REGELN.....	124



SPEZIFISCHE REGELN FÜR FRAUEN	124
600 – FRAUEN TRAGEN VOLLGESICHTSSCHUTZ	124
601 – Frauen: VERBOT VON BODYCHECKS	124
 SPEZIFISCHE REGELN FÜR JUNIOREN IN DEN KATEGORIEN U18 UND JÜNGER.....	124
650 – SPIELER DER KATEGORIEN U18 UND JÜNGER TRAGEN VOLLGESICHTSSCHUTZ.....	124
 ANHANG 1 – REGELN BETREFFEND WERBUNG	125
 ANNEX 2 - GAME COUNTDOWN AND WARM-UP PROCEDURES	126
 ANNEX 3 - OFFICIAL ANNOUNCEMENTS	128
A3.1 - COMPULSORY ANNOUNCEMENTS	128
A3.2 - PUBLIC INFORMATION	128
 ANHANG 4 – AUFGABEN DER OFFIZIELLEN	129
A4.1 – AUSFALL DER SCHIEDSRICHTER – VOR DEM SPIEL	129
A4.2 - AUSFALL DER SCHIEDSRICHTER – WÄHREND DES SPIELS	129
A4.8 – SYSTEM MIT ZWEI SCHIEDSRICHTERN.....	129
A4.9 - SYSTEM MIT ZWEI SCHIEDSRICHTERN – PFLICHTEN VOR DEM SPIEL.....	129
A4.10 - SYSTEM MIT ZWEI SCHIEDSRICHTERN – PFLICHTEN WÄHREND DES SPIELS.....	129
A4.11 - SYSTEM MIT ZWEI SCHIEDSRICHTERN – PFLICHTEN NACH DEM SPIEL	130
A4.20 – WEITERE SPIELOFFIZIELLE	130
A4.21 - SCOREKEEPER DUTIES BEFORE THE GAME.....	131
A4.22 - SCOREKEEPER DUTIES DURING THE GAME	131
A4.23 - SCOREKEEPER DUTIES AFTER THE GAME	132
A4.24 - TIMEKEEPER	132
A4.25 - ANNOUNCER	132
A4.26 - PENALTY BENCH ATTENDANTS	133
 ANNEX 5 VORGEHEN DER SCHIEDSRICHTER BEIM ANZEIGEN UND AUSSPRECHEN VON STRAFEN	133
 ANNEX 6 COINCIDENTAL MAJOR PENALTIES	134
 ANNEX 7 REFEREES SIGNALS.....	136
 INDEX.....	147



SWISS
STREET HOCKEY





CH 1.00.1. Spielfelder im Freien sind so zu gestalten, dass Regenwasser problemlos abfließen kann und nicht auf dem Spielfeld liegen bleibt.

Die Oberfläche eines Spielfeldes soll flach und frei von grösseren Spalten oder Erhebungen sein, die ein flüssiges Spiel behindern. Ein Spielfeld gilt dann noch als zulässig, wenn mindestens 80% der im Abstand von 2 m quer über das ganze Spielfeld gespielten Pässe ohne zu verspringen ankommen.



CH 1.01.1. Bei Spielen in der Halle sind alle Beläge zulässig, die auch für In-Line Hockey zugelassen sind. Alle Kunststoff-Beläge für Aussenanlagen sind vor deren Einbau von Swiss Streethockey zum Test und zur Genehmigung vorzulegen. Es sind nur spezielle für das Streethockeyspiel im Freien entwickelte Beläge erlaubt, die derart konstruiert sind, dass sie im nassen Zustand genügend Halt bieten, dass die Spieler nicht ausrutschen und die im trockenen Zustand nicht zu viel Reibungswiderstand aufweisen.



CH 1.01.2. Die Mindestgrösse der Spielfelder in der NL A 48 x 24 m. Spielfelder, die nach dem 31.7.2015 geplant werden, müssen eine Mindestgrösse von 26 x 52 m aufweisen.

Mannschaften die nicht über solche Spielfelder verfügen, können nicht in der Nationalliga A spielen.



CH 1.01.3. Spielfelder, die kleiner als 24 x 48 m sind, müssen keine abgerundeten Ecken aufweisen. Falls die Ecken abgerundet sind, beträgt der maximale Radius 8 m.



CH 1.02.1. Bandenanlagen, die vor dem 31.7.2015 gebaut wurden, dürfen auch eine Höhe zwischen 0.80 m und 1.02 m aufweisen.



CH 1.02.2. Bei Aussenfeldern sind die Banden derart zu konstruieren, dass Regenwasser problemlos unten den Banden hindurch abfließen kann und sich an den Banden keine Wasserlachen aufstauen (ausgenommen im Falle von Starkniederschlägen). Die Distanz zwischen Bodenoberfläche und Bandenunterkante darf 15 mm nicht überschreiten.



CH 1.02.3. Alle bestehenden Einrichtungen in unmittelbarer Nähe des Spielfelds welche eine potentielle Gefahr für die Spieler darstellen sind zu entfernen oder so abzupolstern, so dass die Verletzungsgefahr minimiert wird. Die Abschlusshalterungen (Pfosten) der Netze hinter den Toren müssen ebenfalls abgepolstert werden. Diese Polsterung hat von der Banden Oberkante aus gemessen eine minimale Höhe von 100 cm aufzuweisen. Sind die Banden weniger als 100 cm hoch, so beträgt die minimale Höhe der Polsterung ab Boden 200 cm.



ABSCHNITT 1 – SPIELFELD (Zeichnung Spielfeld mit Massen siehe Seite 8)

Auf der Spielfeldoberfläche, den Banden, den Plexiglasumrandungen, den Toren, den Auffangnetzen oder auf irgendeiner Oberfläche auf oder im Umfeld der Spielerbänke, der Strafbänke, des Zeitnehmerbereichs und aller weiteren offiziellen Bereichen ausserhalb des Spielfelds dürfen **keine Markierungen oder Zeichnungen** irgendwelcher Art angebracht sein, mit der Ausnahme der in diesen Regeln spezifizierten Markierungen sowie der Werbeaufschriften gemäss Anhang I.

100 - DEFINITION DES SPIELFELDS

Das Spiel "Street Hockey" und/oder "Ball Hockey" soll auf einem Hartbelag oder auf Asphalt ausgetragen werden. Diese Fläche wird als **SPIELFELD** bezeichnet.

101 - GRÖSSE DES SPIELFELDS

Maximale Grösse: **61 m lang** und **30 m breit**.

Minimale Grösse: **56 m lang** und **26 m breit**.

Die Spielfeldecken sind abgerundet. Der Radius des Bogens beträgt zwischen **7 und 8.5 m**.

Interpretation 1: Mit der Ausnahme von ISBHF AAA Meisterschaften beträgt die Mindestgrösse eines Spielfelds **48 x 24 m**. Für die Abrundung der Spielfeldecken ist ein minimaler Radius von 4 m zulässig. Diese Ausnahme gilt nur für Spielfelder, die vor dem 23. Januar 2010 in Gebrauch waren oder zu diesem Zeitpunkt geplant waren.

Für das Spiel 4 gegen 4 sind Spielfelder in der Grösse von **56 x 26 m** bis **45 x 21 m** zulässig.

Interpretation 2: Die nationalen Verbände haben das Recht für Spiele unter ihrer Jurisdiktion die Grösse der Spielfelder anzupassen.

102 - BANDEN

- Das Spielfeld ist von einer Begrenzung, "**BANDE**" genannt umgeben. Diese besteht aus Holz oder Kunststoff und ist in weisser Farbe gehalten.
- Die Banden sollen, von der Spielfläche aus gemessen eine **Mindesthöhe** von **1.02 m** respektive eine **maximale Höhe** von **1.22 m** aufweisen.
- Die Banden sind so herzustellen, dass die dem Spielfeld zugewandte Seite glatt und frei von irgendwelchen Hindernissen ist, die zu Verletzungen der Spieler führen könnten. Alle Einrichtungen die dazu dienen, die Banden auf ihrer Position zu halten respektive die dazu dienen, das Plexiglas oder die Auffangnetze zu befestigen, sind an der dem Spielfeld abgewandten Seite der Banden anzubringen.
- Die Lücken zwischen den einzelnen Bandensegmenten sollen nicht breiter sein als 5 mm.

103 - FUSSPLATTE

Am unteren Ende der Banden ist eine "**FUSSPLATTE**" anzubringen. Diese ist in **gelber** Farbe gehalten und zwischen **15 und 25 cm hoch**.

Interpretation 1: Die Fussplatte ist einzig anlässlich von ISBHF AAA Meisterschaften obligatorisch. Für alle anderen Anlässe wird sie lediglich empfohlen.

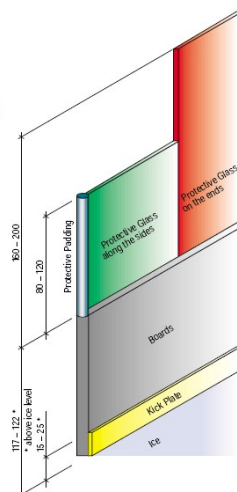
104 - TÜREN

- Alle Türen, den Zugang zum Spielfeld erlauben, sind so zu konstruieren, dass sie sich gegen die Aussenseite des Spielfeldes öffnen.
- Die Lücke zwischen den Türen und den Banden beträgt maximal 10 mm.



PROTECTIVE GLASS AND BOARDS

All measurements in cm.



CH 1.05.1 Die in den Regel 105 und 106 beschriebenen Aufsätze auf die Banden müssen nur in den beiden höchsten Spielklassen angebracht sein und nur auf der Querseite hinter den Toren



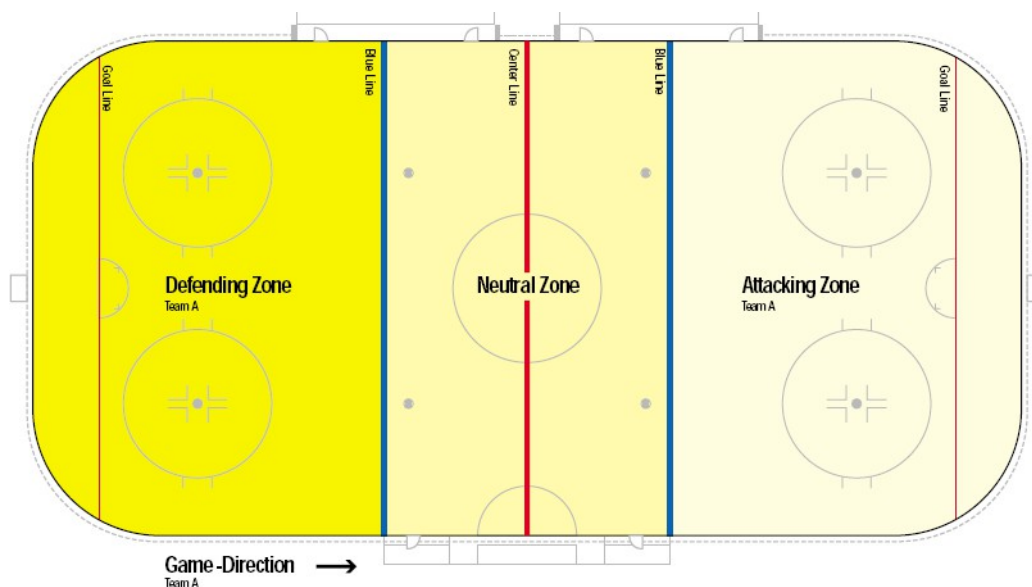
CH 1.10.1. Die Unterteilung des Spielfeldes in fünf Zonen erfolgt lediglich bei Spielfeldern mit einer Mindestlänge von 45 m. Bei allen kürzeren Spielfeldern werden lediglich die Torlinien sowie die rote Mittellinie (nur 5 cm breit) markiert. Für diese Spielfelder findet Regel 116 keine Anwendung. Ein Hochziehen der Linien an den Banden ist nicht nötig.



CH 1.11.1. Bei Spielfeldern, die kürzer als 56 m sind, beträgt die Distanz zwischen der Torlinie und den Endbanden 3.35 m. Eine Distanz von 4 m wird jedoch toleriert.

- Auf Aussenfeldern können alle unter den Regeln 112 und 113 genannten Linien auch durch zwei fünf cm breite Linien mit einem Abstand von 20 cm markiert werden.
- Falls Bandenwerbung erlaubt ist, sollen die Linien, die das Spielfeld unterteilen zumindest auf die Fussplatte hochgezogen werden.
- Die gesamte Breite der Linie gehört zu derjenigen Zone, in der sich der Ball befindet.

UNTERTEILUNG DES SPIELFELDES



CH 1.12.1. Bei allen Spielen, die ohne die Offside-Regel gespielt werden, gibt es keine neutrale Zone. Wenn immer gemäss den Regeln ein Anspiel in der neutralen Zone stattzufinden hat, so ist dieses auf der Mittellinie auf der Höhe der Endanspielpunkte durchzuführen.



105 - SCHUTZGLAS (PLEXIGLAS)

- Das Schutzglas ist auf den Banden angebracht und weist hinter den Toren eine **Höhe** von **160 cm** bis **200 cm** auf und reicht von der verlängerten Torlinie vier Meter in Richtung der neutralen Zone. Entlang der Spielfeldseiten beträgt die Höhe des Schutzglases zwischen **80 cm** und **120 cm**, hiervon ausgenommen ist der Bereich der Spielerbänke.
- Die Lücken zwischen den einzelnen Plexiglas-Elementen betragen maximal 10 mm.
- Alle Unterbrüche in der Plexiglas-Umrandung sind so abzupolstern um Verletzungen der Spieler zu verhindern.
- Es ist nicht zulässig, Öffnungen im Plexiglas anzubringen.

Interpretation: Im Bereich hinter den Toren bis zur verlängerten Torlinie ist es obligatorisch, Schutzglas respektive Schutznetze oder Auffangeinrichtungen aus anderem zugelassenen Material in einer **Mindesthöhe von 200 cm** auf den Banden anzubringen. Das seitliche Schutzglas ist lediglich für ISBHF AAA Meisterschaften vorgeschrieben. Für alle anderen Anlässe wird es lediglich empfohlen

106 - SCHUTZNETZE IN DER ENDZONE

Oberhalb des Schutzglases sind in der Endzone Schutznetze anzubringen.

Interpretation: Schutznetze in der Endzone sind lediglich für ISBHF AAA Championships vorgeschrieben. Für alle anderen Anlässe wird es lediglich empfohlen

110 - UNTERTEILUNG UND MARKIERUNG DES SPIELFELDES

Das Spielfeld wird auf seiner ganzen Länge durch **fünf Linien** unterteilt. Diese Linien verlaufen jeweils über die ganze Breite des Spielfeldes und sind an der Bande hochzuziehen

111 - TORLINIEN

4 m von beiden Enden des Spielfelds entfernt sind, **5 cm breite, rote** Linien anzubringen. Diese Linien werden **TORLINIEN** genannt.

112 - BLAUE LINIEN

Das Spielfeld zwischen den beiden Torlinien wird durch zwei jeweils **30 cm breite blaue** Linien in drei gleich grosse Bereiche unterteilt. Diese Linien werden **BLAUE LINIEN** genannt.

Diese Linien begrenzen die **drei Zonen**. Diese werden wie folgt definiert.

- **für jede der Mannschaften**, ist der Bereich in dem sich ihr Tor befindet die **VERTEIDIGUNGSZONE**
- der mittlere Bereich ist die **NEUTRALE ZONE**
- der am weitesten vom eigenen Tor entfernte Bereich ist die **ANGRIFFSZONE**

Interpretation: Wenn die blaue Linie aufgehoben ist und auf die rote Mittellinie "springt", dehnt sich die Verteidigungszone auf den gesamten Bereich von der Mittellinie bis zu den Endbanden aus. Entscheide, die Zonen betreffend sind wie folgt zu fällen: Die Linie gehört jeweils vollumfänglich zu der Zone aus der der Ball gespielt, gepasst oder geschossen wird.

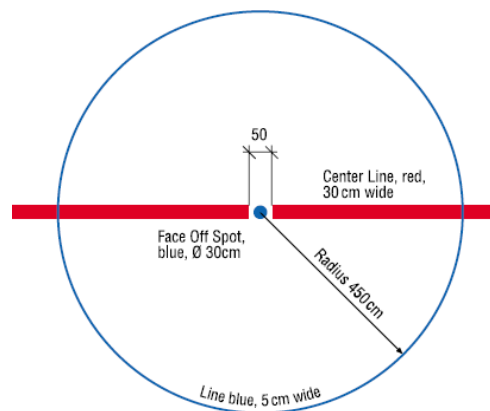
113 - MITTELLINIE

Die **MITTELLINIE** befindet sich in der Spielfeldmitte. Sie ist **30 cm breit** und in **roter** Farbe gehalten.



ANSPIELPUNKT UND ANSPIELKREIS IN DER SPIELFELD MITTE

Alle Masse in cm



ENDANSPIELPUNKT UND ENDANSPIELKREIS

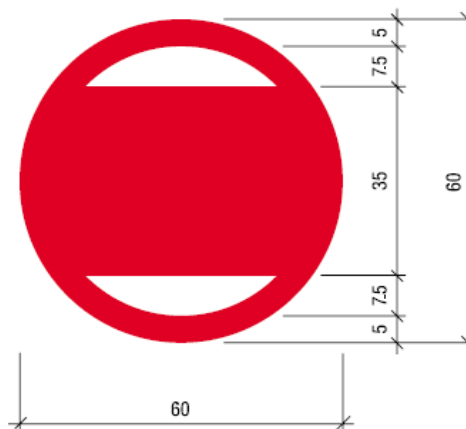
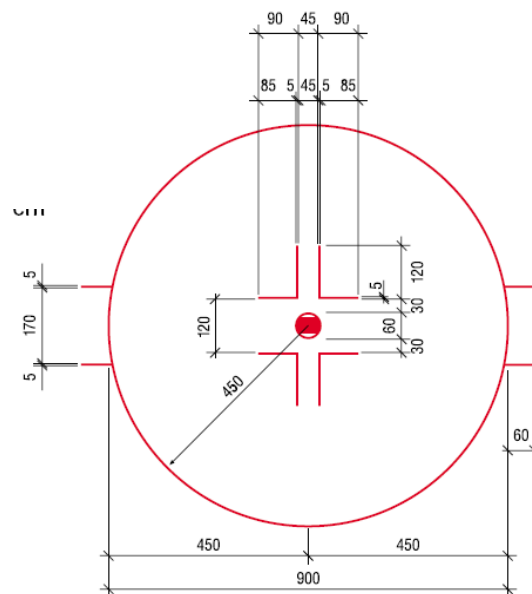
Alle Masse in cm



CH 1.17.1. Für alle Spielfelder, die schmäler als 24.4 m sind, gelten die nachfolgenden Bestimmungen: Die Anspielpunkte liegen 6 m vor der Torlinie und 6 m von der Linie die die Mitte der beiden Tore verbindet entfernt. Der Radius des Anspielkreises beträgt mindestens 3 m und höchstens 4 m. Beim Markieren ist innerhalb dieser Masse ist der grösstmögliche Radius zu wählen, wobei die Distanz zwischen dem Spielfeldrand und dem Anspielkreis min. 100 cm betragen muss.



CH 1.17.2. Bei Anspielkreisen mit einem Radius von 4 m oder weniger, reduziert sich die Länge der L-förmigen Markierungen zwingen auf 80 x 60 cm. Bei einem Radius von 4.5 m ist die Grösse von 80 x 60 cm für die L-förmigen Markierungen ebenfalls zulässig.



ENDANSPIELPUNKT, DETAILS

Alle Masse in cm



114 - ANSPIELPUNKTE UND -KREISE

Alle Anspielpunkte und Anspielkreise auf dem Spielfeld dienen dazu, dass sich die Spieler bei allen Anspielen auf Anordnung der Spieloffiziellen korrekt aufstellen. Anspiele finden zu Beginn eines jeden Drittels und nach jedem Spielunterbruch statt.

115 - ANSPIELPUNKT UND -KREIS IN DER SPIELFELDMITTE

Ein runder **blauer Punkt, 30 cm im Durchmesser**, markiert exakt den Mittelpunkt des Spielfeldes. Um diesen Punkt herum ist ein **Kreis mit einem Radius von 4.5 m** zu ziehen. Dieser Kreis wird durch eine **5cm breite, blaue Linie** markiert.

Interpretation: Bei Spielfeldern die **schmäler als 25.4 m** sind, reduziert sich der Radius aller Anspielkreise auf **4 m**.

116 - ANSPIELPUNKTE IN DER NEUTRALEN ZONE

Zwei rote Punkte, 60 cm im Durchmesser, sind in der neutralen Zone anzubringen. Sie sind **1.5 m** von der blauen Linie entfernt, jeweils auf der Höhe der Endanspielpunkte. Sie weisen dieselbe Form auf, wie die Endanspielpunkte.

117 - ENDANSPIELPUNKTE UND -KREISE

Endanspielpunkte und Endanspielkreise sind in beiden Endzonen links und rechts des Tores anzubringen. Das Zentrum der Endanspielpunkte liegt, 6 m vor der Torlinie und 7 m von der gedachten Linie, die das Spielfeld der Länge nach halbiert entfernt.

Die **Endanspielpunkte** weisen einen Durchmesser von **60 cm** aus, sind in **roter** Farbe gehalten und sind so gezeichnet, wie auf der Nebenseite ausgeführt.

Auf beiden Seiten eines jeden Endanspielpunktes sind jeweils **zwei L-förmige** Markierungen anzubringen, wie auf der Nebenseite ausgeführt.

Die **Endanspielkreise** weisen einen **Radius** von **4.5 m** von der Mitte des Endanspielpunktes aus gemessen auf und werden mit einer **5 cm breiten, roten Linie** markiert.

In einer Distanz von 170 cm sind auf jeder Seite des Endanspielkreises **zwei 60 cm lange, rote Abstandsmarken** anzubringen, wie auf der Nebenseite ausgeführt.

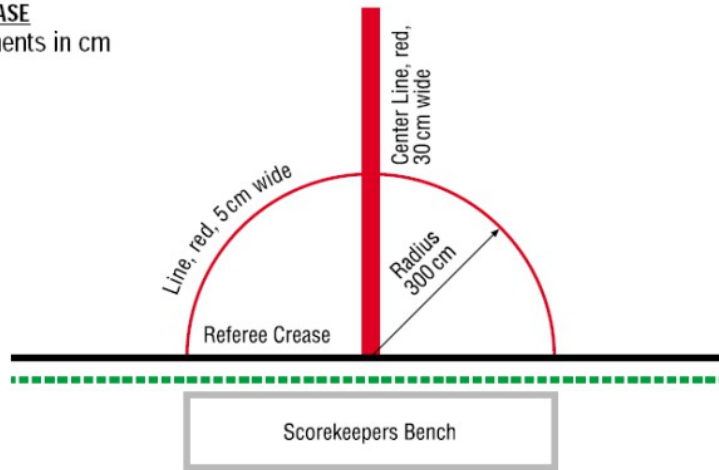
Interpretation 1: Bei Spielfeldern die **schmäler als 25.4 m** sind, reduziert sich der Radius aller Anspielkreise auf **4 m**.

Interpretation 2: Position der Endanspielpunkte: Auf Spielfeldern, die **schmäler als 26 m sind**, reduziert sich die Distanz zwischen gedachter Spielfeldmitte und dem Zentrum des Endanspielpunktes auf **6.7 m**. Auf keinem Spielfeld soll die Distanz zwischen dem Zentrum des Endanspielpunktes und der seitlichen Bande **kleiner als 5.5 m** sein, so dass eine minimale Distanz zwischen dem Endanspielkreis und der Bande von **1.5 m** übrig bleibt.



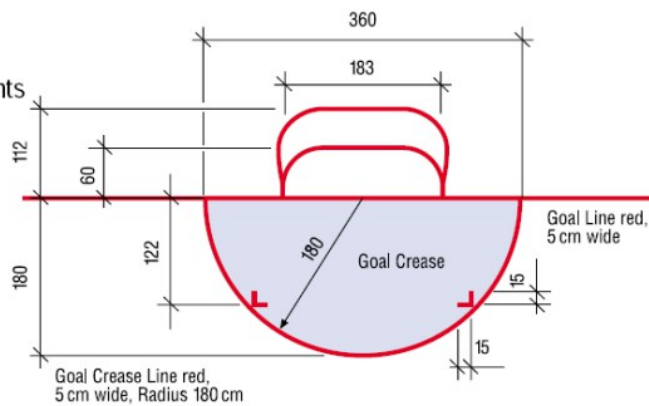
REFEREE CREASE

All measurements in cm



GOAL CREASE

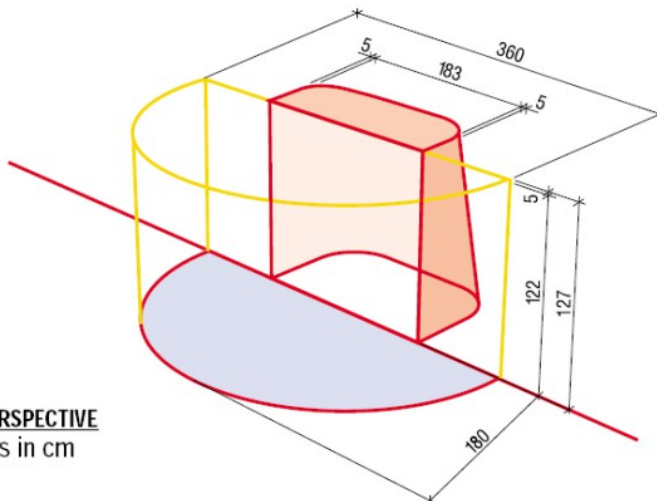
All measurements in cm



CH 1.30.1. Die Torpfosten dürfen auch einen kleineren Durchmesser aufweisen. Der Durchmesser muss jedoch für Pfosten und Querlatte einheitlich sein.



CH 1.30.2. Die Befestigung der Tore auf dem Spielfeld ist untersagt.



GOAL CREASE PERSPECTIVE

All measurements in cm



118 - SCHIEDSRICHTERKREIS

Ein Bereich, **SCHIEDSRICHTER KREIS** genannt, ist auf dem Spielfeld zu markieren. Es handelt sich dabei um einen Halbkreis mit einem **Radius von 3 m** der von einer **5 cm breiten, roten** Linie begrenzt wird. Der Kreis ist unmittelbar vor der Zeitnehmerbank anzubringen, wie auf der Nebenseite aufgezeigt.

119 - TORRAUM

Unmittelbar vor jedem Tor ist ein **TORRAUM** zu markieren. Dieser wird durch eine **5 cm breite, rote** Linie begrenzt, die genauen Dimensionen sind auf der Nebenseite abgebildet. Der Torraum soll **hellblau** ausgemalt werden.

Interpretation 1: Für die Regelauslegung ist unter dem Torraum ein **dreidimensionales** Gebilde zu verstehen, das am Boden durch den Halbkreis begrenzt wird und sich vertikal bis in eine **Höhe von 1.27 cm**, der Obergrenze der Querlatte, ausdehnt.

Interpretation 2: Der Torraum dehnt sich bis zum äusseren Rand der roten Markierungslinien aus. Die Linien gelten als Teil des Torraums.

Interpretation 3: Bei Freiluftspielfeldern muss der Torraum nicht ausgemalt werden.

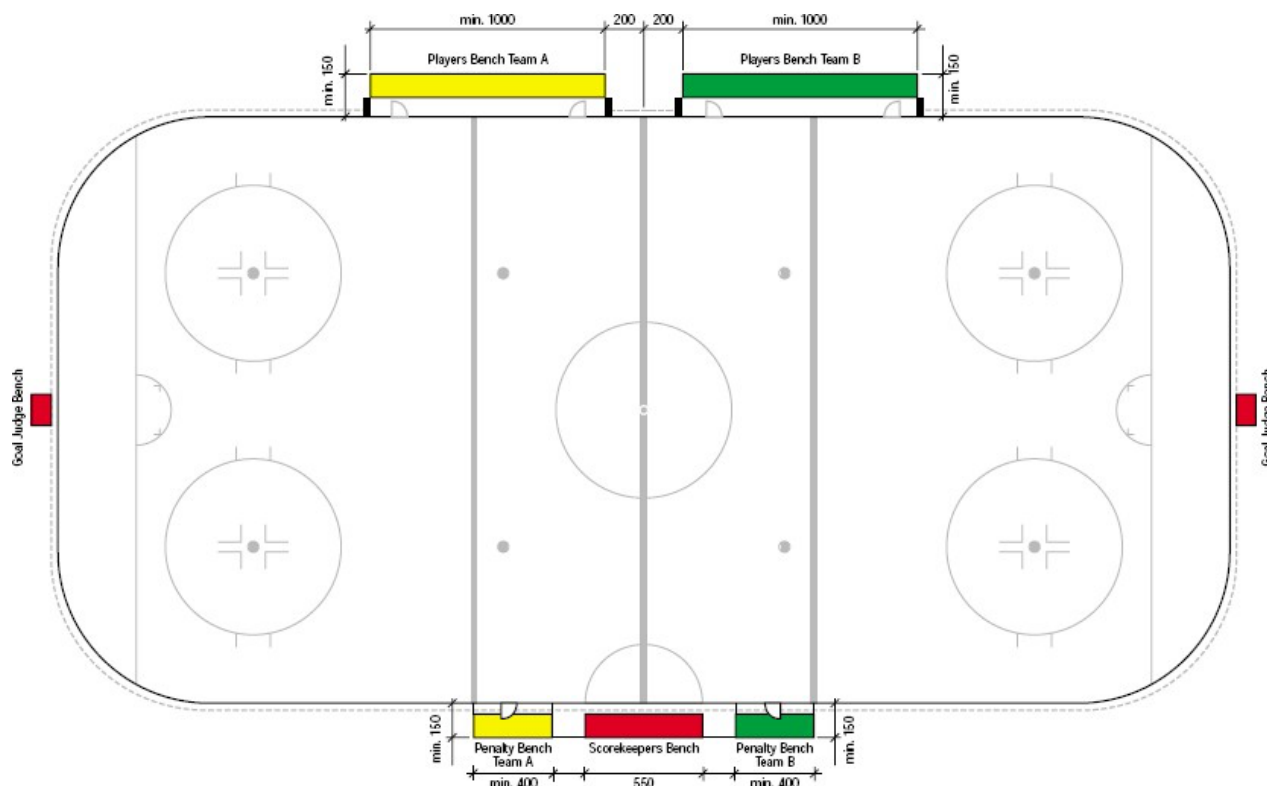
130 - TORE

- Die Tore sind auf der Mitte der Torlinie auszustellen.
- Die Torpfosten erheben sich vertikal **1.22 m über** die Spielfeldoberfläche und sind **1.83 m von einander entfernt** (Innenmasse). Ein horizontaler Querbalken verbindet die beiden Pfosten. Pfosten und Querbalken sind aus ein- und demselben Material, sind rund, weisen ein zulässiges Design auf und haben einen äusseren Durchmesser von **5 cm**. Pfosten und Querbalken sind **rot** zu streichen.
- Die Tore werden durch einen Rahmen vervollständigt, der dazu dient, das Netz zu tragen. Die minimale Tiefe des Tores beträgt **0.60 m**, die maximale Tiefe **1.12 m**. Der Rahmen ist **weiss** zu streichen, mit der Ausnahme der äusseren Seite der Grundplatte, die **rot** zu streichen ist.
- Am Rahmen ist ein Netz anzubringen, das so konstruiert ist, dass der Ball im Tor verbleibt. Das Netz darf nicht **näher als 10 cm** an die Torlinie heranreichen.
- Die inneren Bereiche des Rahmens, ausgenommen die Torpfosten und die Querbalken, sind mit weissen Kissen zu bedecken. Die Bedeckung der Grundplatte darf jedoch nicht **näher als 10 cm** an den Torpfosten heranreichen.

Interpretation 1: Anstelle der Kissen können auch Auffangnetze verwendet werden, die den Innenraum des Tores vollständig abdecken.

Interpretation 2: Torpfosten und -netz sind so anzubringen, dass sie während des Spiels stabil bleiben.

Interpretation 3: Anlässlich von ISBHF AAA Meisterschaften sind **flexible Torbefestigungen** vorgeschrieben. Für andere Anlässe wird ihre Verwendung ausdrücklich empfohlen. .



SPIELERBÄNKE UND STRAFBÄNKE (alle Masse in cm)

Jede Spielerbank muss über zwei Türen verfügen, wobei eine sich innerhalb der neutralen Zone befinden soll.

Interpretation: Zwei Türen sind lediglich für ISBHF AAA Meisterschaften vorgeschrieben. Bei allen anderen Spielen ist eine Tür ausreichend.

Die Spielerbänke müssen derart ausgestaltet sein, dass der Zugang lediglich den Spielern und den Mannschaftsoffiziellen möglich ist.

Sollten sich nichtautorisierte Drittpersonen auf den Spielerbänken aufhalten ist dies den zuständigen Stellen zu melden.



CH 1.40.1. Regelungen betreffend Spieler- und Strafbänke. Spielfeder der NLA, die nach dem 31.7.2015 geplant werden, sind nach den Richtlinien der ISBHF auszugestalten. Für alle anderen Spielfelder gilt: Spielerbänke müssen Platz für mindestens 10 Personen aufweisen. Sie sind so abzusperren, dass keine unbefugte Dritte in sie eindringen können.

Jedes Spielfeld muss über zwei Strafbänke verfügen, die sich auf der Höhe der Mittellinie befinden. Sie muss Platz für mindestens drei Spieler pro Mannschaft bieten. Die Heimmannschaft ist dafür verantwortlich, dass die Spieler auf der Strafbank nicht von Zuschauern belästigt werden. Hierfür sind geeignete Absperrungen zu errichten, die einen Mindestabstand von 2 m zwischen der Strafbank und den Zuschauern garantieren. Besteht die Abschirmung aus einer Wand (z.B. Plexiglas) von min. 180 cm Höhe entfällt die Bestimmung hinsichtlich des Abstands.



CH 1.43.1. Der Zeitnehmertisch muss mindestens Platz für zwei Personen bieten.



140 - SPIELERBÄNKE

- Jedes Spielfeld soll mit zwei identischen Bänken ausgestattet sein, deren Benutzung ausschliesslich den Spielern und den Offiziellen beider Mannschaften vorbehalten ist.
- Die Spielerbänke befinden sich auf derselben Seite des Spielfeldes unmittelbar am Spielfeldrand. Sie befinden sich auf der gegenüberliegenden Seite der Strafbank. Zwischen den Spielerbänken besteht ein minimaler Abstand von 4 m. Davon kann abgewichen werden, wenn die Trennung durch eine entsprechende bauliche Massnahme erfolgt. Die Spielerbänke befinden sich in einer akzeptablen Lage zu den Umkleidekabinen.
- Die Spielerbänke beginnen jeweils **2 m** von der Mittellinie entfernt, sind mindestens **10 m** lang und weisen eine minimale Breite von **1 m 50** auf.
- Jede Bank soll Platz für die Unterbringung von **16 Spielern und 6 Mannschaftsoffiziellen bieten**.

Interpretation: Ausgenommen ISBHF AAA Meisterschaften ist es zulässig, wenn die Strafbank zwischen den Spielerbänken liegt, jedoch nur, wenn es unmöglich ist, die Strafbank auf der gegenüberliegenden Seite zu positionieren. Die Strafbank einer Mannschaft liegt entweder ihrer Spielerbank gegenüber oder anschliessend an ihre Spielerbank. Während des Spiels wird die Strafbank nicht gewechselt.

141 - STRAFBANKEN

- Jedes Spielfeld ist mit zwei identischen Bänken, Strafbänke genannt, ausgerüstet, die Platz für je **mindestens 5 Spieler** bieten müssen.
- Die beiden Bänke befinden sich zu beiden Seiten des Zeitnehmertisches gegenüber der Spielerbänke. Sie weisen eine minimale Länge von **4 m** und eine minimale Breite **1 m 50** auf.
- Der Zutritt zu den Strafbänken ist auf die bestraften Spieler, sowie die Verantwortlichen für die Strafbänke beschränkt.

Interpretation: Ausgenommen ISBHF AAA Meisterschaften ist es zulässig, wenn die Strafbank zwischen den Spielerbänken liegt, jedoch nur, wenn es unmöglich ist, die Strafbank auf der gegenüberliegenden Seite zu positionieren. Die Strafbank einer Mannschaft liegt entweder ihrer Spielerbank gegenüber oder anschliessend an ihre Spielerbank. Während des Spiels wird die Strafbank nicht gewechselt.

142 - TORRICHTER BEREICH

Ausreichend geschützte Bereiche, die eine mögliche Behinderung der Torrichter durch Dritte ausschliessen, sind hinter den Banden im Bereich der beiden Tore aufzustellen.

Interpretation: Geschützte Bereiche für die Torrichter sind lediglich für ISBHF AAA Meisterschaften verbindlich vorgeschrieben.

143 – ZEITNEHMERTISCH

Zwischen den beiden Strafbänken befindet sich der Zeitnehmertisch. Dieser ist **5,5 m** lang und bietet Platz für **6 Personen**.

Interpretation: Diese Bestimmungen gelten für ISBHF AAA Meisterschaften, für alle anderen Anlässe sind kleinere Bereiche zulässig.



CH 1.51.1. Bei dem Geräuschgerät kann es sich auch um eine Pfeife handeln.



CH 1.52.1. Alle Spielfelder, auf denen Spiele der Nationalliga A oder der Nationalliga B ausgetragen werden, müssen mit einer elektronischen Uhr und Anzeigetafel ausgerüstet sein. Diese muss auch bei allen anderen Spielen, die auf diesem Spielfeld zum Einsatz kommen, verwendet werden. Spielfelder auf denen keine Spiele der Nationalliga A oder der Nationalliga B ausgetragen werden müssen nicht über eine elektronische Uhr verfügen.



CH 1.51.2. Die Uhr muss so beschaffen sein, dass sie auf verschiedene Spiel- und Strafzeiten programmiert werden kann.



CH 1.52.3. Die Namen der beiden Mannschaften müssen nicht auf der Uhr erscheinen.



CH 1.53.1. Rote und grüne Lichter sind für Spiele unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey nicht vorgeschrieben.



CH 1.60.1. Für die Gastmannschaft ist zwingend eine Umkleidekabine zur Verfügung zu stellen, die mindestens Platz für 15 Personen bietet. Duschen und Toiletten müssen ebenfalls verfügbar sein, eine räumliche Trennung ist möglich. Sind auf einem Spielfeld zwei Garderoben verfügbar, wovon nur eine die minimalen Bedingungen erfüllt, so ist dieser der Gastmannschaft zur Verfügung zu stellen. Bei Turnieren ist es möglich, dass sich zwei Mannschaften eine Garderobe teilen. Bei der Zuteilung ist - soweit bekannt und möglich - darauf zu achten, dass die beiden Teams, die sich eine Garderobe teilen nicht gegen einander antreten müssen.



CH 1.60.2. Sollte aufgrund von Schulferien eine Heimmannschaft einmal nicht in der Lage sein (diese Termine sind vor Meisterschaftsbeginn der zuständigen Verbandsstelle mitzuteilen), der Gastmannschaft eine Garderobe zur Verfügung zu stellen, so ist dies der Gastmannschaft vorgängig telefonisch mitzuteilen. Das Spiel findet jedoch auf alle Fälle statt.



CH 1.61.1. Für die Schiedsrichter ist in der Nationalliga A und in der Nationalliga B zwingend eine Umkleidekabine zur Verfügung zu stellen. Duschen und Toiletten müssen ebenfalls verfügbar sein, eine räumliche Trennung ist möglich.



150 - SIGNALE UND UHREN

151 - SIRENE

Jedes Spielfeld ist mit einer Sirene oder einem andern geeigneten Geräuschgeräte für die Benutzung durch den Zeitnehmer ausgerüstet.

152 - UHR

Jedes Spielfeld muss über eine **elektronische Uhr (Anzeigetafel)** verfügen, der die Zuschauer, Spieler und Offiziellen korrekte Informationen zu folgenden Punkten entnehmen können:

- Namen der beiden Mannschaften,**
- Gespielte Zeit und Spielabschnitt, hochgezählt** in Minuten und Sekunden von 0.00 bis 20.00,
- Verbleibende Strafzeit** für jeweils mindestens zwei Spieler einer jeden Mannschaft. **Herunter gezählt** von der verhängten Zahl der Strafminuten bis 0,
- Spielstand,**
- Time outs, herunter gezählt** von 30 nach 0 Sekunden,
- Verbleibende Pausenzeit, herunter gezählte** von 15 nach 0 Minuten.

153 - ROTE UND GRÜNE LICHTER

Hinter jedem Tor befinden sich:

- Ein **rotes Licht** das vom Torrichter zu bedienen ist, wenn ein Tor erzielt wurde.
- Ein **grünes Licht** das mit der elektronischen Uhr gekoppelt ist und das nach Ablauf der Spielzeit angeht, respektive wenn der Zeitnehmer die Uhr stoppt automatisch.

Interpretation: Das **rote Licht** ist mit der Zeitnehmung derart zu koppeln, dass der Torrichter nach Ablauf der Spielzeit nicht mehr in der Lage ist, es anzuzünden. Jedoch bedeutet allein der Fakt, dass der Torrichter am Ende eines Spielabschnitts nicht in der Lage ist, das rote Licht zu bedienen nicht, dass ein Tor ungültig ist. Der entscheidende Faktor ist, ob der Ball die Torlinie im vollen Umfang passiert hat bevor der Spielabschnitt beendet war. Das grüne Licht erlaubt es den Schiedsrichtern mit einem Blick sowohl das Tor wie die Zeit zu kontrollieren und so exakt beurteilen zu wissen, wann die Spielzeit endete.

160 - UMKLEIDEKABINE FÜR SPIELER

Jeder Mannschaft ist ein geeigneter Raum mit ausreichend Platz **für 25 Spieler und Offizielle** sowie deren Ausrüstung als Umkleidekabine zur Verfügung zu stellen. Die Kabine soll mit Bänken, einer Toilette und Duschen ausgerüstet sein.

161 - UMKLEIDEKABINE FÜR SCHIEDSRICHTER

Ein getrennter Umkleideraum mit Stühlen oder Bänken, einer Toilette und einer Dusche ist für die ausschliessliche Benutzung durch die Schiedsrichter bereit zu stellen. Niemand, ausgenommen Personen, die durch den zuständigen Verband ausdrücklich hierfür autorisiert wurden, darf die Umkleidekabine der Schiedsrichter während oder unmittelbar nach dem Spiel betreten.

Jeglicher Verstoß gegen diese Regeln ist umgehend der zuständigen Disziplinarstelle zu melden.



CH 1.70.1. In allen Ligen sind Spielfelder ohne künstliche Beleuchtung zugelassen. Abendspiele können jedoch nur auf Feldern ausgetragen werden, die über eine ausreichende Beleuchtung verfügen.



CH 1.73.1. Alkoholkonsum in den Zuschauerbereichen ist zulässig. Vor und während des Spiels ist Alkoholkonsum in den Spielerbereichen inkl. Spielerbänken, Strafbänken und Garderoben untersagt. Der Verkauf von Alkohol an Minderjährige ist untersagt. Die jeweiligen kantonalen Richtlinien zum Verkauf von Alkohol sind strikte umzusetzen. Die Heimmannschaft kann für ihr Spielfeld strengere Richtlinien erlassen.



CH 161.1. Sind keine abgetrennten und ausschliesslichen Garderoben für Schiedsrichter vorhanden, so ist ein entsprechender Bereich mit Stühlen zur Verfügung zu stellen. Sind keine separaten Duschen für die Schiedsrichter vorhanden, so sind die Duschmöglichkeiten des Heimteams zur Verfügung zu stellen.



170 - SPIELFELDBELEUCHTUNG

Alle Spielfelder sind mit einer Beleuchtung auszustatten, die es Spielern, Offiziellen und Zuschauern erlaubt, dem Spiel jederzeit und ohne Schwierigkeiten zu folgen.

Interpretation: Reicht nach Ansicht der Schiedsrichter das Licht nicht aus, um das Spiel fortzusetzen, so hat er das Recht, abhängig von der weiteren Entwicklung der Situation, die Fortsetzung des Spiels zu verschieben oder zu unterbrechen. Ist aufgrund eines teilweisen Ausfall der Beleuchtung ein Team benachteiligt, aber die Beleuchtung ist nach Ansicht der Schiedsrichter ausreichend, um das Spiel fortzusetzen, so haben die Schiedsrichter das Recht, zusätzliche Seitenwechsel vornehmen zu lassen, so damit keine der beiden Mannschaften benachteiligt wird.

171 - RAUCHEN IN STADIEN

In geschlossenen Stadien ist das Rauchen sowohl im Spieler- als auch im Zuschauerbereich untersagt. Dies beinhaltet ausdrücklich auf die Umkleidekabinen und jegliche Räumlichkeiten in denen sich die Spieler, auch nur vorübergehend, aufhalten könnten.

Interpretation: Im Spielerbereich (inklusive der Spielerbänke) und in den Umkleidekabinen aller Spielfelder herrscht ein absolutes Rauchverbot.

172 - MUSIK IN DEN STADIEN

Das Abspielen von Musik während des Spiels und der Time-outs ist untersagt.

Interpretation: Es ist zulässig während der Auswärmphase und während Spielunterbrüchen Musik abzuspielen.

173 - ALKOHOLKONSUM

Alkoholische Getränke dürfen nur in ausgewiesenen Zonen konsumiert werden.



CH 2.00.1. Bezüglich der Aufstellung und dem einzuhaltenden Verfahren gelten die Weisungen für die Bedienung des elektronischen Tool auf liga.ssha.ch



CH 2.00.2. Ist ein Spieler versehentlich mit einer falschen Nummer im Tool aufgeführt, so kann diese ohne weitere Folgen auch nachträglich geändert werden.



CH 2.00.3. Falls eine Mannschaft aus irgendeinem Grund nicht mehr in der Lage ist, die korrekte Anzahl Spieler auf das Feld zu stellen, so brechen die Schiedsrichter das Spiel ab. Über die Wertung des Spiels entscheidet die zuständige Disziplinarinstanz.



CH 2.01.1. Für Spiele unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey sind nur zwei Assistenten zugelassen.



CH 2.01.2. Die bloße Frage, wieso eine Strafe ausgesprochen wurde, ist nicht als Beschwerde zu verstehen, sondern als Frage betreffend die Regelauslegung. Eine Beschwerde liegt dann vor, wenn die Strafe selbst in Abrede gestellt wird und der Entscheid des Schiedsrichters offen angezweifelt wird.



ABSCHNITT 2 - MANNSCHAFTEN, SPIELER UND AUSRÜSTUNG

200 - SPIELER IN SPIELKLEIDUNG

Vor jedem Spiel werden die Namen und Nummern der einzusetzenden Feldspieler, Torhüter und Mannschaftsoffiziellen im Liga Manager erfasst. Aus der Aufstellung geht auch der Name des Captains und der Assistenten hervor.

Eine Mannschaft kann pro Spiel die folgende Anzahl Spieler aufstellen:

- **Grossfeld: 22 Feldspieler**
- **Kleinfeld: 18 Feldspieler**
- **2 Torhüter,**
- **Offizielle: max. 6**

Interpretation 1: Nach Spielbeginn sind **keine Veränderungen** oder Ergänzungen auf der Spielerliste erlaubt.

Interpretation 2: Sollte ein Team während irgendeines Zeitpunkts des Spiels aufgrund von Strafen oder Verletzungen nicht mehr in der Lage sein, die nötige Anzahl von Spielern auf das Spielfeld zu schicken, so erklären die Schiedsrichter das Spiel **forfait**. **Zuhanden der zuständigen Disziplinarinstanz ist umgehend ein Rapport zu erstellen.**

201 - MANNSCHAFTSCAPTAIN

Jede Mannschaft bezeichnet einen **Captain** und nicht mehr als **drei Assistenten**. Der Captain **muss** den Buchstaben "**C**" und die Assistenten den Buchstaben "**A**", gut sichtbar in einer Grösse von mindestens **8 cm** und in einer kontrastierenden Farbe gut sichtbar auf der Vorderseite seines Dresses tragen.

Auf dem Spielfeld haben nur diese Spieler, unter der Bedingung, dass sie nicht eben eine Strafe erhalten haben, das Privileg, mit den Schiedsrichtern Fragen betreffend die Regelauslegung zu besprechen, die sich im Spielverlauf ergeben.

Wichtig: Eine Beschwerde betreffend eine Strafe ist NICHT eine Frage betreffend die Regelauslegung und muss entsprechend bestraft werden → **Kleine Strafe, (siehe Regel 572)**

Interpretation 1: Es ist nicht zulässig, den Torhüter oder den Ersatztorhüter als Captain oder Assistenten zu bezeichnen. Hingegen können spielende Manager oder Coaches das Amt des Captains oder des Assistentencaptains ausüben.

Interpretation 2: Befindet sich der Captain oder ein Assistent nicht auf dem Spielfeld, so ist es ihnen nicht erlaubt, von der Spielerbank auf das Feld zu kommen, um mit dem Schiedsrichter Fragen betreffend die Regelauslegung zu besprechen, es sei denn, sie würden von diesem dazu aufgefordert. Kommen sie trotzdem aufs Spielfeld, so sind sie zu bestrafen → **Kleine Bankstrafe (siehe Regel 572)**

Interpretation 3: Befinden sich sowohl der Captain als auch einer oder mehrere Assistenten auf dem Spielfeld, so steht einzig dem Captain das Privileg des Gesprächs mit den Schiedsrichtern zu.

Interpretation 4: Spieler, die weder ein "C" noch ein "A" auf ihrem Dress tragen haben nicht das Recht, mit den Schiedsrichtern Fragen betreffend die Regelauslegung zu besprechen.



CH 2.10.1. Weiche Knieschützer müssen nicht zwingend die Farbe der Stulpen aufweisen.



CH 2.22.1. Sollte ein Spieler während des Spiels einen Schuh verlieren, so darf dieser Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen, es sei denn er ziehe den Schuh wieder an. Sollte der Spieler die Teilnahme am Spiel ohne den Schuh fortsetzen, so ist er gemäss **Regel 555e zu bestrafen.**



210 - AUSRÜSTUNG

- a) Die Ausrüstung von Feldspielern und Torhütern besteht aus Stöcken, Laufschuhen, Schutzausrüstung und Dresses.
- b) Die gesamte Schutzausrüstung mit der Ausnahme der Handschuhe, der Helme und der Beinschoner der Torhüter muss komplett von der Spielkleidung bedeckt sein.

Interpretation: Werden kurze Hosen getragen, so ist es zulässig, dass kleine weiche Knieschützer - in der Farbe der Stulpen - getragen werden, ohne dass sie von der Spielkleidung bedeckt sind.

- c) Alle Verstösse im Zusammenhang mit dem Tragen von Ausrüstung sind gemäss Regel 555 zu bestrafen.

Die offiziellen Spielregeln beschreiben den Gebrauch von Schutzausrüstung mit dem Ziel den ordentlichen Ablauf des Spiels sicher zu stellen und im Hinblick auf die Sicherheit, die Gesundheit und das Wohlbefinden der Spielenden. Jedoch vermögen solche Regeln nicht zu garantieren, dass die Benutzung der Schutzausrüstung Verletzungen in jedem Fall verhindern kann. Es liegt in der Verantwortung jedes einzelnen Spielers, sicherzustellen, dass das von ihm benutzte Material den Regeln entspricht und entsprechend verwendet wird.

Alle Bestandteile der Schutzausrüstung müssen von der ISBHF genehmigt werden. Jegliche Veränderung eines genehmigten Gegenstands hat automatisch den Verlust der Genehmigung zur Folge.

Die Werbung auf Spielkleidung respektive das Anbringen des Logos des Herstellers auf der Ausrüstung wird im Anhang I geregelt.

220 - FELDSPIELER AUSRÜSTUNG

221 - FELDSPIELERSCHUHE

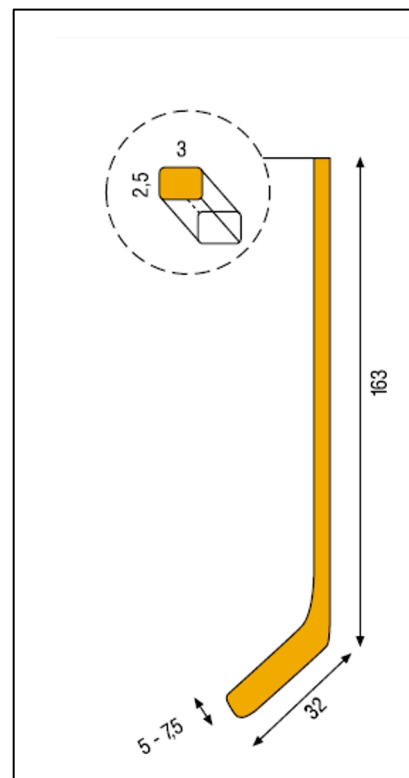
- a) Alle Feldspieler, die an einem Spiel teilnehmen, müssen Street/Ball Hockey Schuhe respektive "Laufschuhe" tragen. Die Sohle muss so beschaffen sein, dass sie dem Spieler die nötige Standfestigkeit gewährt.
- b) Trägt ein Feldspieler einen Schuh, der als gefährlich betrachtet werden muss, so hat er sich aus dem Spiel zurückzuziehen. Kommt der Spieler mit demselben Schuh zurück auf das Spielfeld, so muss ihm **eine Kleine Strafe** auferlegt werden.
- c) Die Verwendung jeglichen Schuhwerks, das aufgrund seines Designs Verletzungen verursachen könnte, ist untersagt.



FELDSPIELER STOCK

Alle Masse in cm

Die Krümmung der Schaufel ist nicht begrenzt. Eine Schaufel, die eine doppelte Krümmung aufweist, gilt als "gefährlicher Ausrüstungsgegenstand". Ein solcher Stock ist, ohne dass eine Strafe verhängt wird, aus dem Spiel zu entfernen.



VOLLGESICHTSSCHUTZ

Nicht das aktuelle Alter eines Spielers ist massgebend für die Frage, ob er einen Vollgesichtsschutz tragen muss sondern die Alterskategorie, in der er spielt.



CH 2.23.1. Hornusser-Helme sind nicht zulässig.



CH 2.25.1. Sollte ein Spieler während des Spiels einen Handschuh verlieren, so darf dieser Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen, es sei denn er ziehe den Handschuh wieder an. Sollte der Spieler die Teilnahme am Spiel ohne den Handschuh fortsetzen, so ist er gemäss **Regel 555e zu bestrafen**.



CH 2.27.1. In allen Junioren- und Damenmeisterschaften sind Helme mit einem Vollgesichtsschutz zu tragen. Das Abändern des Vollgesichtsschutzes, namentlich das Entfernen einzelner Gitterstreben ist untersagt und wird, wenn es vorkommt, gemäss Regel 555 bestraft.
Spieler im Juniorenalter (auch solche mit einer Aktivenlizenz) haben in allen Ligen einen Vollgesichtsschutz zu tragen.



CH 2.28.1. Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch. Es können sowohl Fussball-, Streethockey- oder Eishockey-Schoner verwendet werden.



222 - FELDSPIELER STOCK

Stöcke sind aus Holz oder jedem anderen von der ISBHF anerkanntem Material hergestellt, wie zum Beispiel Aluminium oder Kunststoff. Der Stock darf keine Spitzen aufweisen; alle Kanten sind abzuflachen. Nicht-fluoreszierendes Klebeband egal welcher Farbe, kann überall um den Stock gewickelt werden.

Grösse:

- **Schaft:** maximale Länge - **180 cm** vom Absatz bis zum Schaftende gemessen; maximale Breite - **3 cm** maximale Dicke - **2.5 cm** der Schaft muss **gerade** sein.
- **Schaufel:** maximale Länge - **32 cm** vom Absatz bis zur unteren Schaufelspitze; maximale Breite - **7.5 cm**; minimale Breite - **5 cm**

223 - FELDSPIELER HELM

- a) Während des Spiels und während der Aufwärmphase müssen alle Spieler einen Helm tragen, der den anerkannten internationalen Standards entspricht. Der Kinnriemen muss korrekt befestigt sein.
 - Ein Helm ist so zu tragen, dass sich die untere Helmkannte nicht mehr als einen Finger breit über den Augenbrauen befindet. Der Kinnriemen ist so anzuziehen, dass zwischen dem Kinn und dem Riemen nicht mehr als ein Finger hinein passt.
- b) Sollte ein Spieler während des Spiels seinen Helm verlieren, so darf dieser Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen, es sei denn er setzt den Helm wieder auf und befestigt ihn korrekt mit dem Kinnriemen.
 - Sollte der Spieler die Teilnahme am Spiel ohne einen korrekt befestigten Helm fortsetzen, so ist er gemäss **Regel 555e zu bestrafen**.

Interpretation: Die nationalen Verbände haben das Recht, ihre eigenen Regeln hinsichtlich des Tragens von Helmen und/oder Vollgesichtsmasken für alle Spiele unter ihrer Jurisdiktion zu erlassen.

225 - FELDSPIELER HANDSCHUHE

Die Handschuhe der Feldspieler müssen die Hand und das Handgelenk bedecken. Die Innenfläche des Handschuhs darf nicht entfernt werden, um dem Spieler die Benutzung der unbedeckten Hände zu ermöglichen.

226 - KEHLKOPF SCHUTZ

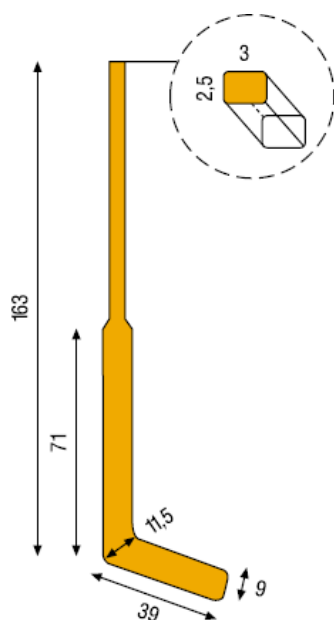
Es wird empfohlen, dass die Spieler einen Halsschutz tragen.

227 - MUNDSCHUTZ / VOLLGESICHTSSCHUTZ

- a) Es wird empfohlen, dass alle Spieler einen individuell auf sie abgestimmten Mundschutz tragen.
- b) Alle Spieler, die in der Alterskategorie U20 spielen und die nicht einen Vollgesichtsschutz tragen, müssen einen Visor tragen.
- c) All Spieler, die in der Alterskategorie U18 und jünger spielen, müssen einen Vollgesichtsschutz tragen.



CH 2.22.1. Die Präparierung der Schaufel, insbesondere das Anbringen von Epoxidharz oder ähnlichem Material an der Schaufel ist bei sämtlichen Juniorenspielen untersagt.



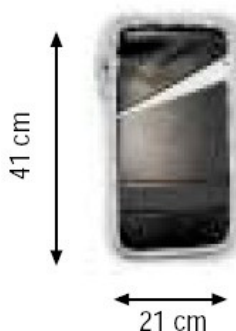
Die Krümmung der Schaufel des Torhüterstocks ist nicht begrenzt. Eine Schaufel, die eine doppelte Krümmung aufweist, gilt als "gefährlicher Ausrüstungsgegenstand". Ein solcher Stock ist, ohne dass eine Strafe verhängt wird, aus dem Spiel zu entfernen.



CH 2.31.1. Torhüter dürfen Schuhe mit einer verstärkten Kappe tragen, die ausschliesslich zum Schutz der Zehen dienen darf.

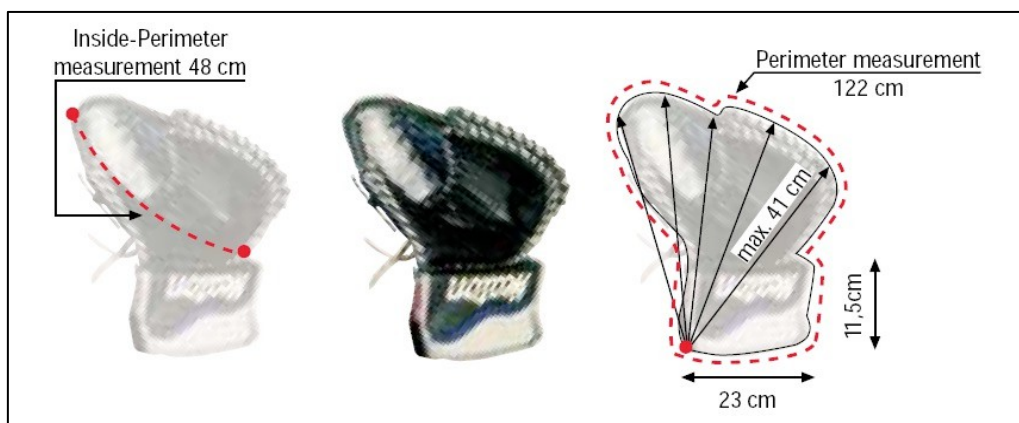
GOALKEEPERS STICK

All measurements in cm



BLOCKHANDSCHUH

Alle Masse in cm



FANGHANDSCHUH

Alle Masse in cm



230 - TORHÜTERAUSRÜSTUNG

Mit der Ausnahme der Schuhe und des Stocks, muss jeder vom Torhüter getragene Ausrüstungsgegenstand derart konstruiert sein, dass sein einziger Zweck der Schutz des Körpers oder des Kopfes des Torhüters ist. Keiner dieser Ausrüstungsgegenstände darf derart konstruiert sein, dass er dem Torhüter einen unzulässigen Vorteil beim verteidigen seines Tores verschaffen würde.

- Unterleibsschürzen, die aus den Hosen herausragen und die Oberschenkel bedecken sind verboten.

231 - TORHÜTER SCHUHE

- Alle Torhüter, die an einem Spiel teilnehmen, müssen Street/Ball Hockey Schuhe respektive "Laufschuhe" tragen. Die Sohle muss so beschaffen sein, dass sie dem Torhüter die nötige Standfestigkeit gewährt.
- Trägt ein Torhüter einen Schuh, der als gefährlich betrachtet werden muss, so hat er sich aus dem Spiel zurückzuziehen. Kommt der Torhüter mit demselben Schuh zurück auf das Spielfeld, so muss ihm **eine Kleine Strafe** auferlegt werden.
- Die Verwendung jeglichen Schuhwerks, das aufgrund seines Designs Verletzungen verursachen könnte, ist untersagt.

232 - TORHÜTERSTÖCKE

Torhüter Stöcke sind aus Holz oder jedem anderen von der ISBHF anerkanntem Material hergestellt, wie zum Beispiel Aluminium oder Kunststoff. Der Stock darf keine Spitzen aufweisen; alle Kanten sind abzuflachen. Nicht-fluoreszierendes Klebeband egal welcher Farbe, kann überall um den Stock gewickelt werden.

Grösse:

- **Schaft:** maximale Länge - **163 cm** gemessen vom Absatz; maximale Breite - **3 cm**; maximale Dicke - **2.5 cm**. Verbreiteter Teil des Schafts: maximale Länge - **71 cm** gemessen vom Absatz bei einer maximalen Breite von **9 cm**. Der Schaft muss **gerade** sein.
- **Schaufel:** maximale Länge- **39 cm** gemessen vom Absatz; maximale Breite - **9 cm**, ausgenommen am Absatz, hier beträgt die maximale Breite **11.5 cm**

Interpretation: Torhüter können mit Feldspielerstöcken spielen. Wird die Vermessung eines solchen Stockes verlangt, so gelten die für Feldspielerstöcke vorgeschriebenen Dimensionen.

233 - TORHÜTER HANDSCHUHE

233a) - BLOCKHANDSCHUH

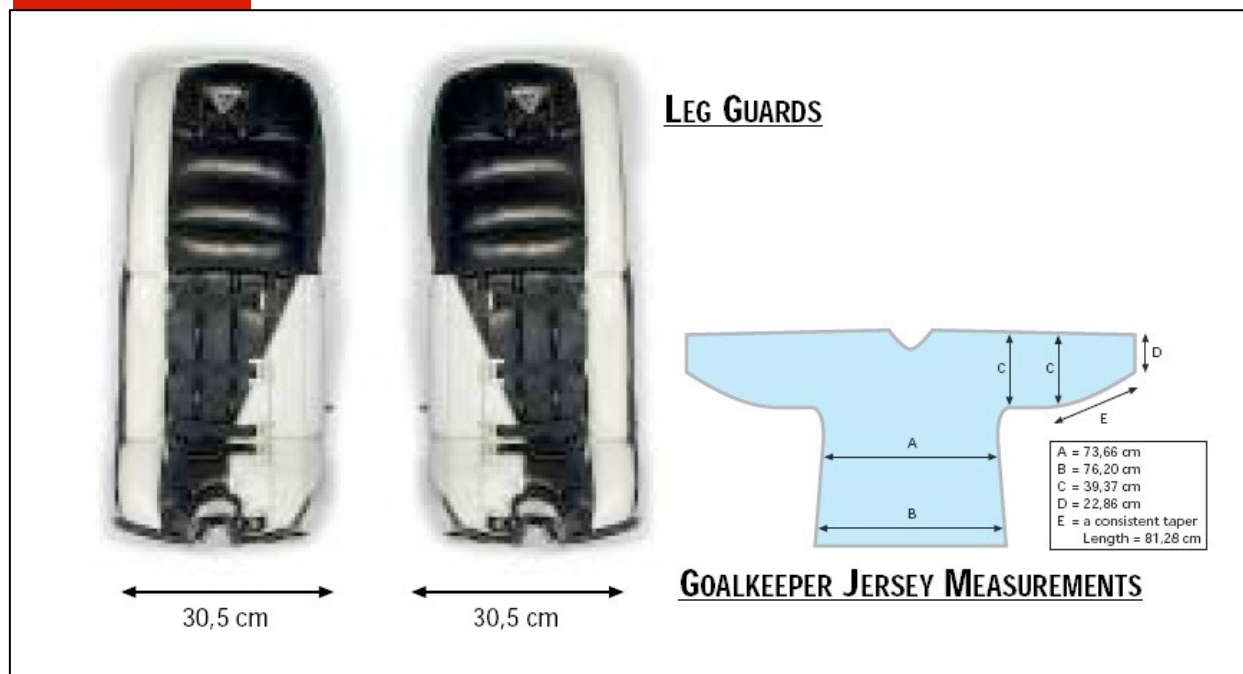
Die maximale Grösse des Schutzkissens das auf dem Rücken des Blockhandschuhs angebracht ist beträgt:

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

233b) - FANGHANDSCHUH

Die maximalen Grössen des Fanghandschuhs betragen:

- **41 cm** in der Länge
- **23 cm** in in der Breite in jedem Bereich der Handgelenksbedeckung die eine minimale Höhe von **11.5 cm** aufweisen muss.
- Die maximale Distanz vom Ansatz der Auffangtasche bis zu deren Spitze, der Tasche entlang gemessen beträgt: **48 cm**.
- Der maximale Umfang des Fanghandschuhs beträgt **122 cm**



CH 2.34.1. Prallt ein Schuss direkt von der Maske des Torhüters ins Tor, so ist auf Tor zu entscheiden.



CH 2.34.2. Das Spiel ist nicht zu unterbrechen, wenn der Torhüter den Schuss aktiv mit der Maske abwehrt.



CH 2.35.1. Die Verwendung von sogenannten "Rollerflys" oder vergleichbaren Konstruktionen ist verboten.



CH 2.40.1. Torhüter können andersfarbige Hosen tragen.
In den Juniorenligen sowie der 1. Liga und der 2. Liga werden gleichfarbige Stulpen und Helme lediglich dringend empfohlen.
Die Nummer "0" respektive "00" ist zulässig.



234 - TORHÜTERHELM UND VOLLGESICHTSMASKE

- a) Torhüter müssen einen Eishockeyhelm mit einer **Vollgesichtsmaske** oder eine Torhütervollmaske tragen, die den anerkannten internationalen Standards entspricht.
Torhüter Vollgesichtsmasken müssen derart konstruiert sein, dass es unmöglich ist, dass ein **Ball** in die Maske eindringt.
- b) Verliert ein Torhüter während des Spiels den Helm oder die Torhütervollmaske, so haben die Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen.
- c) Sollte der Torhüter von einem harten Schuss an der Maske getroffen werden, während dem das Spiel im Gang ist, so haben die Schiedsrichter das Spiel sofort zu unterbrechen.

235 - BEINSCHÜTZER DER TORHÜTER

Die Beinschützer des Torhüters dürfen eine Breite von **30.5 cm** nicht überschreiten, wenn sie am Bein des Torhüters angebracht sind. .

- Schürzen oder Platten, die den Raum zwischen der Spielfeldoberfläche und dem unteren Rand der Beinschützer ausfüllen und dabei die Schuhe bedecken sind nicht erlaubt.

240 - SPIELERKLEIDUNG

- a) **Alle Spieler** einer Mannschaft sollen einheitlich gekleidet sein was die Farbe von Dress, Hosen, Stulpen und Helm betrifft (hiervon ausgenommen ist der Torhüter, dem es erlaubt ist, einen andersfarbigen Helm zu tragen).
 - Die **Grundfarbe** sollte ungefähr **80 %** eines jeden Kleidungsstücks ausmachen, ausgenommen hiervon sind Namen und Nummern.
 - Dresses, eingeschlossen der Ärmel und Stulpen sollen dieselbe Farbe aufweisen.
 - Dresses sind über den Hosen zu tragen.
 - Jeder Spieler soll eine individuelle Nummer tragen. Deren Höhe auf dem **Rücken des Dresses** beträgt zwischen **20 und 25 cm** und **8 cm** auf **beiden Ärmeln**. Es können nur Nummern von **1 bis 99** gewählt werden.
 - Anlässlich von ISBHF AAA Meisterschaften, muss jeder Spieler seinen Namen im oberen Teil des Rückens des Dresses tragen. Die Buchstaben sind **8 cm hoch**. Verwendet wird das lateinische Alphabet.

Interpretation: Die Mannschaften müssen langärmelige Dresses tragen, Sie müssen zudem lange Hosen oder Shorts tragen. Eine Kombination von beidem ist nicht möglich. Alle Spieler **INKLUSIVE DER TORHÜTER** müssen identische Dresses und identische Hosen oder Shorts tragen. Werden Shorts getragen so müssen alle Spieler gleichfarbige Stulpen tragen.

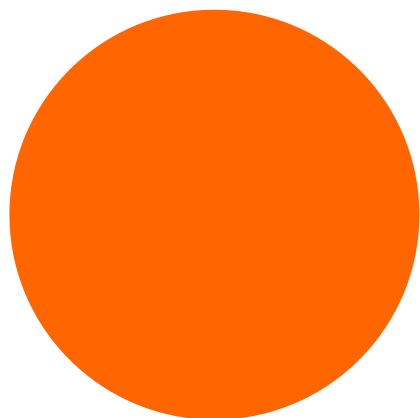
- b) Spieler die nicht diesen Bestimmungen entsprechen **können nicht am Spiel teilnehmen**.
- c) Sind die Schiedsrichter der Ansicht, dass die Farben der Dresses der beiden Mannschaft sich so ähnlich sind, dass deshalb Fehlentscheide beim Aussprechen einer Strafe nicht auszuschliessen sind, so hat die **Heimmannschaft** auf Aufforderung der Schiedsrichter das Dress zu wechseln.

Interpretation: Nationale Verbände haben das Recht für Spiele unter ihrer Jurisdiktion eigene Regeln hinsichtlich des Wechsels der Dresses zu erlassen.

- d) Trägt ein Spieler lange Haare, die den Namen und/oder die Nummer bedecken, so muss das Haar zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden oder vollständig unter dem Helm getragen werden.

**BALL**

 CH 2.50.1 Für alle Spieler unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey ist ausschliesslich der von von Swiss Streethockey bezeichnete Ball zu verwenden.,



Diameter: 6.6 cm to 7 cm



250 - BALL

Der "**BALL**" wird aus einem von der ISBHF genehmigten Material hergestellt. Er hat einen Durchmesser von **6.6 cm** bis **7 cm** und ist hauptsächlich orange. Das Gewicht des Balls liegt zwischen **60 gr** und **77 gr**.

260 - VERMESSEN DER AUSRÜSTUNG

- a) Die Schiedsrichter haben das Recht, zu jedem Zeitpunkt und aus eigenem Ermessen jeden beliebigen Ausrüstungsgegenstand nachzumessen.
- b) Der Captain einer Mannschaft kann eine formelle Beschwerde gegen die Grösse eines jeden Ausrüstungsgegenstands erheben. Die Schiedsrichter sollen die Notwendige Vermessung augenblicklich vornehmen. Jedoch kann aufgrund einer Vermessung kein Tor aberkannt werden.
 - Erweist sich die Beschwerde als nicht gerechtfertigt, so ist die Mannschaft, die die Beschwerde eingereicht hat zu bestrafen. **Kleine Bankstrafe (siehe Regel 555)**
 - Erweist sich die Beschwerde als gerechtfertigt, so ist der fehlbare Spieler zu bestrafen. **Kleine Strafe (siehe Regel 555)**
- c) Pro Mannschaft und Spielunterbruch ist nur je eine solche Beschwerde zulässig.
- d) Das Vermessen der Ausrüstung des Torhüters, mit der Ausnahme des Stockes, kann nur unmittelbar nach Ende eines Spielabschnitts verlangt werden.

Interpretation 1: Wird das Vermessen eines Ausrüstungsgegenstands verlangt, so fordern die Schiedsrichter die beiden Teams auf, sich auf die jeweiligen Spielerbänke zu begeben. Die Vermessung wird im Schiedsrichterkreis durchgeführt. Nachdem die Vermessung abgeschlossen ist, informieren die Schiedsrichter den Captain des zu bestrafenden Teams über das Ergebnis.

Interpretation 2: Es ist nicht notwendig, dass der Besitzer (Feldspieler/Torhüter) des beanstandeten Ausrüstungsgegenstand mit diesem aktiv am Spiel teilgenommen hat. Es reicht hierfür aus, dass sich der Feldspieler respektive Torhüter legal auf dem Spielfeld befindet. Wurde ein Ausrüstungsgegenstand als illegal identifiziert, so ist er der betreffenden Mannschaft auszuhändigen. Gleichzeitig ist sicherzustellen, dass der bestrafte Spieler auf der Strafbank einen korrekten Ausrüstungsgegenstand erhält.

Interpretation 3: Schiedsrichter können Stöcke und jegliche Ausrüstungsgegenstände, die sie als gefährlich betrachten, von sich aus vermessen, ohne dass eine Anfrage einer Mannschaft vorliegt. Entsprechende Stöcke und Ausrüstungsgegenstände sind aus dem Spiel zu entfernen. Alle anderen illegalen Ausrüstungsgegenstände, sollen nur nachgemessen werden, wenn dies von der gegnerischen Mannschaft verlangt wird.



 CH 3.11.1. Schiedsrichter müssen keinen Visor tragen. Vereinsschiedsrichter sind von der Pflicht, schwarze Schuhe zu tragen, befreit. Der von ihnen verwendete Helm kann auch eine andere Farbe als Schwarz aufweisen.

 CH 3.11.2. Vereinsschiedsrichtern sind auf Wunsch von der Heimmannschaft SR-Dresses zur Verfügung zu stellen. Es wird allen Schiedsrichtern empfohlen, sich eigene Pfeifen anzuschaffen. Die Heimmannschaft muss jedoch in der Lage sein, den Schiedsrichtern zwei Pfeifen zur Verfügung zu stellen.

 CH 3.11.3. Ein metallenes Messband von min. 2 m Länge muss beim Zeitnehmer für die Schiedsrichter verfügbar sein.

 CH 3.21.1. In den Spielen unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey kommen keine Torrichter zum Einsatz. Es bleibt jedoch der zuständigen Stelle vorbehalten, ihren Einsatz für einzelne Spiele anzuordnen, wenn dies angebracht erscheint. Kommen Torrichter zum Einsatz, so gelten die Bestimmungen dieses Reglements.



ABSCHNITT 3 - SPIELOFFIZIELLE UND DEREN AUFGABEN

300 - BEZEICHNUNG DER OFFIZIELLEN

Für alle internationalen Spiele sind die folgenden Offiziellen zu bezeichnen.

 Für die Spiele unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey werden nur die mit einer Schweizerflagge markierten Offiziellen benötigt.

SPIELOFFIZIELLE - Zwei **Schiedsrichter**

WEITERE OFFIZIELLE

- Zwei **Torrichter**
- Ein **Punkrichter** (mit bis zu zwei Assistenten)
- Ein **Zeitnehmer**
- Ein **Sprecher**
- Zwei **Strafbankverantwortliche**
- Ein **Video Torrichter**

(könnte anlässlich von ISBHF Meisterschaften benötigt werden)

Nationale Verbände haben das Recht für Spiele, die unter ihrer Jurisdiktion ausgetragen werden, die Anzahl und die Aufgaben der Offiziellen selbst festzulegen.

310 - SPIELOFFIZIELLE



311 - SCHIEDSRICHTERAUSRÜSTUNG

Alle Schiedsrichter tragen schwarze Hosen und die offiziellen Schiedsrichter-Dresses.

Sie müssen zudem schwarze 'Laufschuhe' und einen schwarzen Helm mit einem Visor tragen. Sie müssen ferner über eine zertifizierte Pfeife und ein metallenes Messband mit einer Mindestlänge von **2 m** verfügen.

312 - AUFGABEN DER SCHIEDSRICHTER

Die Schiedsrichter überwachen den ordnungsgemässen Ablauf des Spiels. Sie haben die Aufsicht über alle Offiziellen und Spieler. Im Falle von jeglichen Disputen sind ihre entscheidend gültig. Sie unterstützen sich gegenseitig bei der Leitung des Spiels. Sie sind ebenfalls zuständig für alle Regelverstösse im Zusammenhang die im Zusammenhang mit den Linien entstehen (Offside, unerlaubter Befreiungsschlag). Ferner führen sie alle Anspiele durch.

→ **Die komplette Liste der Aufgaben der Schiedsrichter befindet sich im Anhang IV.**

320 - WEITERE OFFIZIELLE

321 - Torrichter

- a) Hinter jedem Tor ist jeweils ein Torrichter platziert. Diese bleiben während des ganzen Spiels hinter demselben Tor, ein Seitenwechsel ist nicht vorgesehen. Anlässlich eines Finalspiels eines ISBHF AAA-Turniers, sollen die Torrichter nicht aus einem Land der am Final beteiligten Mannschaften stammen.
- b) Der Torrichter entscheidet einzig darüber, **ob der Ball zwischen den beiden Pfosten in das Tor eingedrungen ist und ob der Ball die Torlinie komplett überquert hat**. In diesem Fall gibt er das dafür vorgesehene Signal.
- c) Die **Schiedsrichter** können bei einer umstrittenen Situation vor einem Torentscheid den Torrichter konsultieren. Jedoch sind es die Schiedsrichter, die darüber **entscheiden, ob ein Tor gegeben wird**.



 CH 3.22.1. Für Spiele unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey können die Funktionen des Punktrichters und des Zeitnehmers von derselben Person ausgeübt werden. Sollte es jedoch aus diesem Grund wiederholt zu Verzögerungen im Spielablauf kommen, können die Schiedsrichter die Heimmannschaft verpflichten, eine zweite Person zu stellen. Für den Cupfinal sowie alle Playoff-Spiele in der Nationalliga A ab dem Halbfinal sind zwingend ein Zeitnehmer und ein Punktrichter zu stellen.

 CH 3.23.1. Für Spiele unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey können die Funktionen des Punktrichters und des Zeitnehmers von derselben Person ausgeübt werden. Sollte es jedoch aus diesem Grund wiederholt zu Verzögerungen im Spielablauf kommen, können die Schiedsrichter die Heimmannschaft verpflichten, eine zweite Person zu stellen. Für den Cupfinal sowie alle Playoff-Spiele in der Nationalliga A ab dem Halbfinal sind zwingend ein Zeitnehmer und ein Punktrichter zu stellen.

 CH 3.24.1. In den Spielen unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey kommen keine Sprecher zum Einsatz. Es bleibt jedoch der zuständigen Stelle vorbehalten, ihren Einsatz für einzelne Spiele anzuordnen, wenn dies angebracht erscheint. Kommt ein Sprecher zum Einsatz, so gelten die Bestimmungen dieses Reglements.

 CH 3.25.1. In den Spielen unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey kommen keine Strafbankverantwortlichen zum Einsatz. Es bleibt jedoch der zuständigen Stelle vorbehalten, ihren Einsatz für einzelne Spiele anzuordnen, wenn dies angebracht erscheint. Kommen Strafbankverantwortliche zum Einsatz, so gelten die Bestimmungen dieses Reglements.

 CH 3.26.1. In den Spielen unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey kommt der Video-Torrichter nicht zum Einsatz. Es bleibt jedoch der zuständigen Stelle vorbehalten, seinen Einsatz für einzelne Spiele anzuordnen, wenn dies angebracht erscheint und die nötigen technischen Voraussetzungen gegeben sind. Kommt ein Video-Torrichter zum Einsatz, so gelten die Bestimmungen dieses Reglements.

 CH 3.27.1. In den Spielen unter der Jurisdiktion von Swiss Streethockey ist hierrunter die technische Kommission respektive das von der technischen Kommission hierfür bestimmte Mitglied zuständig.



- d) Die Torrichter tragen den offiziellen Dress.
- e) Wenn es, zu irgendeinem Zeitpunkt nach Start des Spiels offensichtlich wird, dass ein Torrichter offensichtlich falschen Entscheid trifft, so können die Schiedsrichter eine andere Person als Torrichter bestimmen.

322 - PUNKTRICHTER



Eine vollständige Übersicht der Aufgaben des Punktrichters findet sich in den Anhängen 4.21 bis 4.23.

323 - ZEITNEHMER



Eine vollständige Übersicht der Aufgaben des Zeitnehmers findet sich im Anhang 4.24.

324 - SPRECHER

Eine vollständige Übersicht der Aufgaben des Sprechers findet sich im Anhang 4.25.

325 - STRAFBANKVERANTWORTLICHE

Auf jeder Strafbank soll sich ein Strafbankverantwortlicher befinden. Eine vollständige Übersicht der Aufgaben der Strafbankverantwortlichen findet sich im Anhang 4.26.

330 - VIDEO TORRICHTER

Eine Spielsituation soll nur dann analysiert werden, **wenn dies die Schiedsrichter oder der Video-Torrichter verlangen.**

Um die folgenden Situationen kann auf den Video-Torrichter zurückgegriffen werden:

- Entscheid, ob der Ball die Torlinie überquert hat,
- Entscheid ob der Ball im Tor war, bevor dieses verschoben wurde,
- Entscheid ob der Ball vor oder nach Ablauf der Spielzeit vollständig im Tor war,
- Entscheid ob der Ball **aktiv** mit der Hand ins Tor abgelenkt wurde respektive ob er ins Tor gekickt wurde,
- Entscheid ob der Ball von einem Offiziellen ins Tor gelenkt wurde,
- Entscheid ob der Ball vor dem Eindringen ins Tor von einem über die Querlatte geführten Stock eines Angreifers getroffen wurde und
- um die korrekte Spielzeit auf der Matchuhr wieder herzustellen unter der Voraussetzung, dass die Spielzeit auf dem Monitor des Video-Torrichters sichtbar ist.

340 - ZUSTÄNDIGE STELLEN

Die Begriffe **“zuständige Stelle”** oder **“zuständige Disziplinarstelle”** beziehen sich, soweit sie in diesem Reglement verwendet werden, auf dasjenige Organ, das unmittelbar für die Durchführung des Spiels zuständig ist.



Jede Mannschaft kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt höchstens einen Torhüter auf dem Spielfeld haben. Dieser Torhüter kann durch einen zusätzlichen Feldspieler ersetzt werden. Diesem Feldspieler stehen die Privilegien eines Torhüters nicht zu.

 CH 4.00.1. In der Schweiz kommt die Variante mit fünf Feldspielern und einem Torhüter in den folgenden Ligen zur Anwendung: Nationalliga A, U18-Grossfeld.

Zusätzlich kommt sie im Schweizer Cup zur Anwendung, wenn zwei Nationalliga A-Mannschaften aufeinander treffen sowie jeweils auf ein Jahr befristet bei den U15 und U12 sofern sich alle Mannschaften in einer Saison für diese Variante aussprechen.

In allen übrigen Ligen, den U18 Kleinfeld und den Cupspielen die nicht zwischen Nationalliga A-Mannschaften ausgetragen werden, kommt die Variante mit vier Feldspielern und einem Torhüter zur Anwendung.

In der Meisterschaft der Juniorenkategorie U9 wird mit 3 Feldspielern und einem Torhüter gespielt.

1. Wurde für ein Spiel im Vorfeld keine Heimmannschaft bezeichnet, so entscheiden die beiden beteiligten Mannschaften in gegenseitiger Absprache darüber, wer als Heimmannschaft gilt. Dies kann mittels Münzwurfs oder einer ähnlichen Methode erfolgen.
 2. **Privilegien der Heimmannschaft**
 - Wahl der Spielerbank,
 - Wahl der Dressfarben (unter Berücksichtigung der Regel 240 c)
 - Bei allen Anspielen hat die Heimmannschaft das Recht, ihre Spieler nach den Spielern der Gastmannschaft einzuwechseln.
 3. Zu jedem Zeitpunkt des Spiels haben die Schiedsrichter das Recht, die Gastmannschaft über deren Kapitän dazu aufzufordern, eine komplette Linie auf das Spielfeld zu bringen und das Spiel ohne Verzug zu beginnen.
1. **Keinem Spieler oder Torhüter steht** nach Ende des ersten oder zweiten Spielabschnitts oder während irgendeines Spielunterbruchs **Aufwärmzeit zur Verfügung.**
 2. Auf einem überdachten Spielfeld sollen die Mannschaften vor einer allfälligen Nachspielzeit oder einem Penaltyschiessen die Seiten nicht wechseln.

Bei der Anwendung dieser Regel liegt ein Linienwechsel vor, wenn einer oder mehrere Spieler ausgewechselt werden.



ABSCHNITT 4 - SPIELREGELN

400 - SPIELER AUF DEM FELD

Während das Spiel im Gang ist, darf zu keiner Zeit eine Mannschaft mehr als **sechs Spieler** auf dem Spielfeld haben, *siehe Regel 573, kleine Bankstrafe für zu viele Spieler auf dem Spielfeld*.

Die sechs Spieler sind:

Torhüter
Rechter Verteidiger Linker Verteidiger
Rechter Flügel Center Linker Flügel

Interpretation: Ausgenommen die ISBHF AAA und AA-Anlässe, können die ISBHF respektive die nationalen Verbände für alle Spieler, die unter ihrer Jurisdiktion stattfinden auch die Spielvariante mit einem Torhüter und vier Feldspielern anwenden.

402 - BEGINN UND ENDE DER SPIELABSCHNITTE

Ein Spiel soll zur vorgesehenen Zeit mit einem *Anspiel am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte* beginnen. Jeder weitere Spielabschnitt beginnt ebenfalls mit einem Anspiel am selben Punkt. Die Mannschaften haben sich zu Spielbeginn so aufzustellen, dass sie dasjenige Tor verteidigen, dass sich *näher bei ihrer jeweiligen Spielerbank* befindet. Für jeden Spielabschnitt und für eine allfällige Overtime haben die Mannschaften die Seiten zu wechseln.

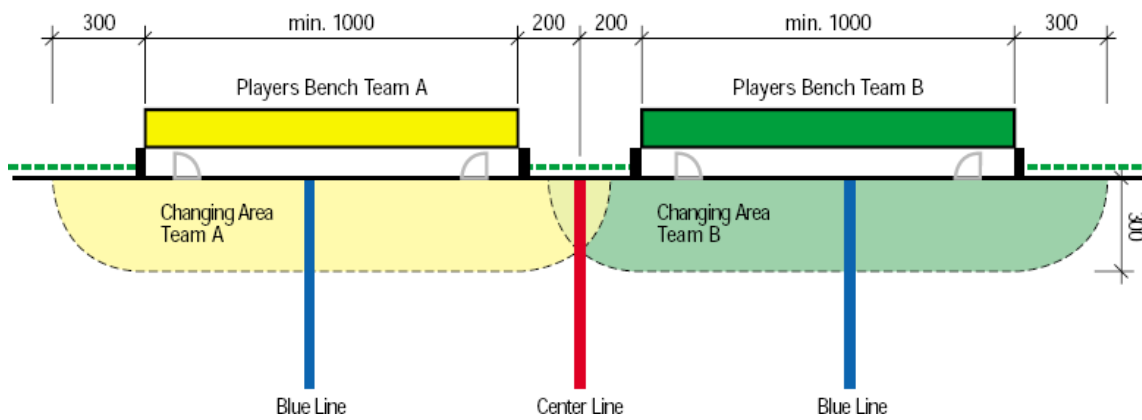
410 - AUSWECHSELN VON FELDSPIELERN UND TORHÜTERN

- a) Solange die Bestimmungen dieses Abschnitts eingehalten werden, können Feldspieler und Torhüter **jederzeit ausgewechselt werden**, unabhängig davon ob das Spiel im läuft oder unterbrochen ist.
- b) Wenn während eines Spielerwechsels, der Spieler, *der das Spielfeld betritt*, den Ball spielt oder aktiven physischen Kontakt mit einem Gegenspieler hat, solange der Spieler, der das Spiel verlässt sich noch auf dem Spielfeld befindet, ist eine Strafe auszusprechen (*siehe Regel 573, kleine Bankstrafe für zu viele Spieler auf dem Spielfeld*).
- c) Wenn während eines Spielerwechsels der Spieler, der das Spielfeld betritt oder der Spieler, der das Spielfeld verlässt, zufällig vom Ball getroffen, so läuft das Spiel weiter und es wird keine Strafe ausgesprochen.



CHANGING AREA FOR PLAYERS

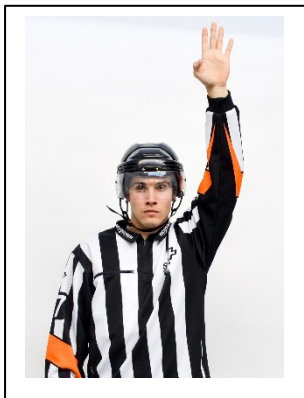
All measurements in cm





411 - AUSWECHSLUNG VON FELDSPIELERN UND TORHÜTERN VON DER SPIELERBANK WÄHREND DAS SPIEL IM GANG IST

- a) *Feldspieler und Torhüter können zu jederzeit von der Spielerbank aus gewechselt werden, während das Spiel im Gang ist, vorausgesetzt, dass:*
- 1- die wechselnden Feldspieler respektive Torhüter befinden sich innerhalb einer *gedachten Zone*, die sich entlang der gesamten Spielerbank erstreckt und von dieser 3 Meter ins Spielfeldinnere ragt, wie auf der gegenüberliegenden Seite illustriert.
 - 2- die wechselnden Feldspieler respektive Torhüter müssen sich aus dem Spielverlauf zurückgezogen haben, bevor ein Wechsel stattfinden kann, **siehe Regel 573, kleine Bankstrafe für zu viele Spieler auf dem Spielfeld.**
- b) Wenn ein Torhüter seinen Torraum verlässt und in Richtung Spielerbank fährt, um sich auswechseln zu lassen und der neue Spieler betritt das Spielfeld zu früh, so unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sobald die sich verfehlende Mannschaft den Ball gewinnt. Das Spiel wird sodann mit einem Anspiel am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte fortgesetzt. Es wird keine Strafe verhängt.



ZEICHEN FÜR SPIELERWECHSEL

Versucht eine Mannschaft Spieler zu wechseln, nachdem die ihr dafür zur Verfügung stehende Zeit abgelaufen ist, so soll der Schiedsrichter die betreffenden Spieler auf die Spielerbank zurück schicken.

Sollte sich diese Situation im weiteren Verlauf des Spiels wiederholen, so ist gegen die sich verfehlenden Mannschaft eine **kleine Bankstrafe** auszusprechen (siehe Regel 575).

Interpretation

1. Diese Regel soll insbesondere in Situationen zur Anwendung kommen, in denen die Gastmannschaft den Spielerwechsel verzögert, in der Hoffnung, dass die Heimmannschaft ihren Spielerwechsel als erste vollzieht und dass sie so die Möglichkeit des zweiten Wechsels erhält. Ist dies nach Ansicht des Schiedsrichters in der Spielfeldmitte der Fall, so soll er die 5 Sekunden-Regel eng auslegen und der Gastmannschaft keinen weiteren Spielerwechsel erlauben. Jedoch muss der Schiedsrichter Spielern, die bei Ablauf der 5-Sekunden-Frist dabei sind, die Bande zu übersteigen, erlauben, den Wechsel abzuschliessen, auch wenn die fünf Sekunden ausgelaufen sind.
2. Wenn beide Mannschaften ihre Spieler rasch wechseln oder wenn der Schiedsrichter feststellt, dass ein Coach sich bemüht, die neuen Spieler rasch auf das Spielfeld zu schicken und keinen absichtlichen Versuch unternimmt, das Spiel zu verzögern, so kann der Schiedsrichter den Mannschaften einige zusätzliche Sekunden für den Wechsel zugestehen.
3. Wenn der Schiedsrichter nach einem Spielunterbruch in der Spielfeldmitte bereit ist, soll er in Richtung der Bank der Gastmannschaft blicken um festzustellen, ob es Anzeichen für einen Spielerwechsel gibt. Danach soll er die fünf Sekunden hinunter zählen und den Arm heben. Im Bezug auf die Heimmannschaft ist dieselbe Prozedur anzuwenden. Hier braucht es seitens des Schiedsrichters ein grundlegendes Spielverständnis um abschätzen zu können ob ein Wechsel ansteht oder nicht. Der Schiedsrichter in der Spielfeldmitte soll die Wechselzeiten immer anzeigen, auch dann wenn definitiv kein Spielerwechsel stattfinden soll.
4. Versucht eine Mannschaft nach dem Ablauf der 5-Sekunden-Frist einen Spielerwechsel, so sind die Spieler zurück zu schicken. Der Schiedsrichter sollte sodann zur Spielerbank gehen und dem Coach die Situation erklären und verwarnen, bevor er eine Strafe ausspricht. Nur unter der Voraussetzung, dass vorgängig eine Verwarnung ausgesprochen wurde, kann im Wiederholungsfall eine Strafe verhängt werden.
5. Wenn während irgendeines Spielunterbruchs alle fünf Spieler eine Mannschaft das Feld verlassen aber nur vier oder weniger auf das Spielfeld zurückkommen, so ist es nach Ablauf der 5-Sekunden-Frist nicht mehr möglich neue Spieler auf das Spielfeld zu schicken. Jedoch kann die Zahl der Spieler auf dem Feld durch einen oder mehrere der Spieler, die sich eben auswechseln liessen komplettiert werden.
6. Nachdem ein Tor erzielt wurde, sollen die Schiedsrichter diese Regel genau gleich umsetzen wie bei jeder anderen Spielunterbrechung.

Einem Ersatztorhüter, der eingewechselt werden soll steht **keine Aufwärmzeit** zu.



412 - VORGEHEN BEIM SPIELWECHSEL WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHS

- a) Nachdem das Spiel unterbrochen wurde, hat die Gastmannschaft einen allfälligen Spielerwechsel unverzüglich zu vollziehen. Bis zur Wiederaufnahme des Spiels ist sodann kein weiterer Wechsel erlaubt. Die Heimmannschaft kann sodann jeden gewünschten Wechsel durchführen, wobei dies nicht zu einer Verzögerung des Spiels führen darf. Sollte es während des Spielerwechsels zu einer unnötigen Verzögerung kommen, so haben die Schiedsrichter die sich verfehlende Mannschaft respektive die sich verfehlenden Mannschaften, dazu aufzufordern, das Spiel unverzüglich und ohne weitere Auswechslungen fortzusetzen.
- b) Ein Wechsel hat wie folgt stattzufinden. :
 1. Die Schiedsrichter machen sich zur Fortsetzung des Spiels bereit. Einer der Schiedsrichter positioniert sich mit Blick auf die Spielerbänke etwas in der Spielfeldmitte. Der andere Schiedsrichter begibt sich zum Ort an dem das nächste Anspiel stattfinden soll und hält sich bereit, den Ball wieder ins Spiel zu bringen.
 2. Die Schiedsrichter räumen der Gastmannschaft für den Spielerwechsel **fünf Sekunden** ein.
 3. Nach dem Ablauf von fünf Sekunden hebt der Schiedsrichter in der Spielfeldmitte den Arm, um der Gastmannschaft anzuzeigen, dass sie keine weiteren Spielerwechsel mehr vornehmen darf.
 4. Nun werden der Heimmannschaft **fünf Sekunden** eingeräumt, damit diese den Spielerwechsel vollziehen kann. Während dieser Zeit bleibt der Arm des Schiedsrichters erhoben.
 5. Nach dem Ablauf der **fünf Sekunden**, lässt der Schiedsrichter in der Spielfeldmitte den Arm fallen und zeigt damit an, dass nun auch die Heimmannschaft keine weiteren Wechsel vornehmen darf.
 6. In dem Moment, indem der Schiedsrichter in der Spielfeldmitte den Arm fallen lässt, gibt der Schiedsrichter, der das Anspiel ausführen wird mit der Pfeife ein Signal. Die beiden Mannschaften haben nun maximal **fünf Sekunden** Zeit, um sich für das Anspiel aufzustellen.
 7. Nach dem Ablauf der **fünf Sekunden** oder früher, falls beide Teams bereit sind, lässt der Schiedsrichter den Ball fallen. Es ist nicht die Aufgabe des Schiedsrichters zu warten, bis die Spieler die Position für das Anspiel einnehmen.

413 - AUSWECHSLUNG VON SPIELERN, DIE VON DER STRAFBANK KOMMEN

Soll ein Spieler, der von der Strafbank kommt, nach Ablauf seiner Strafe ausgewechselt werden, so muss er sich unverzüglich quer über das Spielfeld auf seine Spielerbank begeben. Nur unter dieser Voraussetzung kann ein legaler Wechsel stattfinden. Bei jedem Verstoss gegen diese Regel ist eine **kleine Bankstrafe** (siehe Regel 563) auszusprechen.

415 - AUSWECHSLUNG VON TORHÜTERN WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHS

- a) Während eines Spielunterbruchs ist es den Torhütern nicht gestattet, sich zur Spielerbank zu begeben, ausser um sich auszuwechseln zu lassen oder während eines Time-Outs.
Bei einem Verstoss gegen diese Regel ist eine **kleine Strafe** (Regel 592) auszusprechen.
- b) Wurde ein Torhüter während eines Spielunterbruchs ausgewechselt, so kann der ausgewechselte Torhüter aufs Spielfeld zurück wechseln, sobald das Spiel wieder aufgenommen wurde.



Ist es offensichtlich, dass ein Spieler sich schwer verletzt hat, haben die Schiedsrichter das Spiel unverzüglich zu unterbrechen.

1. Hat sich ein verletzter Spieler gegen den eine Strafe ausgesprochen wurde zur Behandlung der Verletzung in die Garderobe zurückgezogen und kommt er zurück bevor seine Strafe abgelaufen ist, so muss er sich beim nächsten Spielunterbuch umgehend auf die Strafbank begeben.
2. Wird gegen einen verletzten Spieler eine Disziplinarstrafe ausgesprochen, so muss kein Ersatzmann auf die Strafbank geschickt werden.

1. Begibt sich ein verletzter Torhüter zur Spielerbank, so muss er ausgewechselt werden. Sollte er im selben Spielunterbuch ins Tor zurückkehren, so ist ihm eine **kleine Strafe** aufzuerlegen.
2. Die Schiedsrichter haben das Spiel sofort zu unterbrechen, wenn ein Torhüter vorn im Gesicht oder am Kopf getroffen wird, insbesondere wenn dies nach einem harten Schuss geschieht.
3. Ist der Feldspieler, der den verletzten Torhüter ersetzen soll, vor Ablauf der 10-Minuten-Frist einsatzbereit, so kann die restliche Zeit dazu benutzt werden, ihn aufzuwärmen. Im Fall einer Verletzung eines Torhüters hat sich der Schiedsrichter bei dessen Mannschaft zu erkundigen, ob er das Spiel fortsetzen kann oder nicht. Lautet die Antwort "Nein" so beginnt die 10-Minuten-Frist zu laufen.
4. Hat ein Feldspieler die Torhüterschoner angezogen und sich ins Tor begeben, können die regulären Torhüter nicht mehr eingewechselt werden.



CH 4.17.1. Ein Ersatztorhüter ist in der Schweiz nicht vorgeschrieben.



CH 4.17.2. Ist kein Ersatztorhüter mehr vorhanden, sei es, weil von Anfang an keiner zur Verfügung stand oder sei es, weil der andere Torhüter ausgefallen ist, kann sich ein verletzter Torhüter zur Spielerbank begeben, um sich pflegen zu lassen, ohne dass eine Strafe ausgesprochen wird. Die Pflege auf der Spielerbank soll in diesem Fall nicht mehr als zwei Minuten in Anspruch nehmen. Ansonsten ist ein Feldspieler zum Torhüter umzurüsten, respektive der Torhüter durch einen sechsten Feldspieler zu ersetzen.

Bei einem Verstoß gegen diese Regel ist eine **kleine Strafe** (Regel 571) auszusprechen.



416 - VERLETZTE SPIELER

Wurde ein Spieler derart verletzt, dass er weder das Spiel fortsetzen noch aus eigener Kraft zur Spielerbank zurückkehren kann, so soll das Spiel weiter gehen, bis seine Mannschaft in Ballbesitz ist. Das Spiel läuft ebenfalls weiter, wenn sich seine Mannschaft in einer vielversprechenden Abschlussposition befindet. Ist ein Feldspieler aufgrund einer Verletzung oder aus anderen Ursachen gezwungen, das Spielfeld zu verlassen, so kann er dies tun und darf ersetzt werden. Das Spiel ist jedoch ohne Unterbruch und ohne dass die Mannschaften das Spielfeld verlassen fortzusetzen.

Wird das Spiel aufgrund der Verletzung eines Feldspielers unterbrochen, so hat dieser das Spielfeld zu verlassen und darf nicht zurückkehren, bevor das Spiel wieder aufgenommen wurde.

Bei einem Verstoß gegen diese Regel ist eine **kleine Bankstrafe** (Regel 554e) auszusprechen.

Wurde ein Spieler, gegen den eine Strafe ausgesprochen wird, verletzt, so kann er zwecks Behandlung der Verletzung die Garderobe aufsuchen. Handelt es sich bei der ausgesprochenen Strafe um eine kleine Strafe, eine grosse Strafe oder eine Matchstrafe, so soll die Mannschaft des bestraften Spielers unverzüglich einen Ersatzmann auf die Strafbank schicken, der die Strafe verbüsst. Dieser Spieler hat die gesamte Strafe zu verbüssen und kann nicht durch eine andere Person auf der Strafbank ersetzt werden, ausser der bestrafte Spieler kehre zurück. Der bestrafte Spieler darf unter keinen Umständen am Spiel teilnehmen, bevor seine Strafe abgelaufen ist.

417 - VERLETZTE TORHÜTER

Wird ein Torhüter verletzt oder erkrankt plötzlich, muss er bereit sein, das Spiel *augenblicklich* fortzusetzen. Andernfalls ist er durch den Ersatztorhüter zu ersetzen. Sind beide Torhüter einer Mannschaft nicht mehr in der Lage, das Spiel fortzusetzen, so ist der Mannschaft eine Frist von **zehn Minuten** einzuräumen, in der sie einen Feldspieler als Torhüter einkleiden kann.

418 - VERHINDERN DER ÜBERTRAGUNG ANSTECKENDER KRANKHEITEN

Ein Spieler, der blutet oder mit dem Blut eines Gegners bedeckt ist, ist als verletzter Spieler anzusehen und hat das Spielfeld zu verlassen, um sich pflegen und/oder säubern zu lassen.

Ein solcher Spieler darf auf das Spielfeld zurückkehren, vorausgesetzt,

- die Wunde ist vollständig geschlossen und mit Binden angemessen abgedeckt,
- jegliches Blut wurde von der Ausrüstung und der Kleidung entfernt oder der entsprechende Ausrüstungs- oder Kleidungsgegenstand wurde ersetzt.

Wurde das Spielfeld, Spielfeldeinrichtungen oder andere Objekte auf dem Spielfeld mit Blut beschmutzt, so haben die Schiedsrichter sicherzustellen, dass dieses beim nächsten Spielunterbruch durch Spielfeldverantwortliche entfernt wird.



1. Die ISBHF und die nationalen Verbände haben das Recht für Spiele unter ihrer Jurisdiktion die Dauer des Spiels und der Pausen in eigener Regie festzulegen.
2. Die Spielzeit beginnt, wenn der Ball ins Spiel gegeben wird und wird bei jedem Pfiff der Schiedsrichter angehalten.
3. Sollte sich in den letzten **fünf Minuten** des ersten oder des zweiten Drittels ein Zwischenfall ereignen, der einen längeren Spielunterbruch zur Folge hätte, so können die Schiedsrichter anordnen, dass die folgende Pause augenblicklich beginnen soll. Wird das Spiel nach einer vorzeitigen Pause fortgesetzt, so spielen die Mannschaften in dieselbe Richtung wie vor der Pause. Nach Ablauf des ursprünglichen Drittels wird das Spiel unterbrochen und werden die Seiten gewechselt. In diesem Fall wird das Spiel ohne Unterbruch fortgesetzt.
4. Bei Freiluftspielfeldern sollen die Mannschaften in der Mitte des dritten Drittels und einer allfälligen Verlängerung die Seiten wechseln.



CH 4.20.1. In der Schweiz dauert ein Streethockeyspiel 3 x 20 Minuten in der National League. Die Pausen dauern 10 Minuten. Dies gilt auch für alle anderen Regeln des ISBHF--Reglements betreffend die Spielzeit. Die Spielzeiten variieren je nach Liga und ist im Modusdokument festgehalten. Bei den U15 und U12 dauert ein Spiel 2 x 15 Minuten, die Pause dauert 3 Minuten. Für die Juniorenkategorie U9, die Damen- und die Seniorenmeisterschaft werden die Spielzeiten von Saison



CH 4.20.2. Auf Freiluftspielfelder werden die Seiten nach dem zweiten Spielabschnitt nicht gewechselt. Der Seitenwechsel erfolgt in der Mitte des dritten Drittels. Zu Beginn einer Verlängerung werden die Seiten gewechselt. Während der Verlängerung werden die Seiten gewechselt.

In Spielen bei denen ein Sieger ermittelt werden muss, beginnt die Verlängerung nach einer Pause von fünf Minuten.:

1. Bei Freiluftspielfeldern wechseln die Mannschaften die Seiten. Bei gedeckten Spielfeldern findet kein Seitenwechsel statt.
2. Alle Strafen laufen normal weiter.
3. Das Spiel wird mit einem Anspiel in der Spielfeldmitte fortgesetzt.
4. Das Spiel endet, sobald eine Mannschaft ein Tor erzielt. Die Mannschaft, die das Tor erzielt hat das Spiel gewonnen.
5. Anlässlich von ISBHF Weltmeisterschaften dauert die Verlängerung im Spiel um den ersten Platz **15 Minuten**.
6. Sollte sich eine Mannschaft weigern, zur Verlängerung anzutreten, so gilt das Spiel für die andere



CH 4.21.1. Während der normalen Meisterschaft dauert die Verlängerung in allen Spielen, die 3 x 20 Minuten dauern maximal fünf Minuten. In allen Playoff-Spielen (oder Playouts / Ligaqualifikation) und allen Spielen des Schweizer Cups dauert die Verlängerung 2x10 Minuten. Spiele, die in Turnierform ausgetragen werden, werden nicht verlängert. Bei unentschiedenem Spielstand erfolgt direkt ein Penalty-Schiessen. Ausgenommen hiervon sind Finalturniere: Hier werden alle Spiele um 2x5 fünf Minuten verlängert, welche zur Ermittlung des Meisters dienen.

Mannschaft als gewonnen.





420 - SPIELZEIT

Die reguläre Spielzeit besteht aus **drei Dritteln mit jeweils 15 Minuten effektiver Spielzeit** und zwei Pausen von je fünf Minuten Dauer. Die Mannschaften wechseln am Ende jedes Drittels die Seiten.

421 - VERLÄNGERUNG

Alle Spiele, bei denen ein Sieger ermittelt werden muss, folgt bei unentschiedenem Spielstand nach Ende der regulären Spielzeit eine **zehn minütige** Verlängerung nach dem Prinzip «**sudden victory**». Fällt in der Verlängerung kein Tor, so folgt ein Penalty-Schiessen.



Es ist nicht zulässig während eines Time-Outs irgendeinen Torhüter einzuschiessen. Es ist zulässig, während eines Time-Out Spielerwechsel vorzunehmen, dies trifft auch auf Spieler zu, die unmittelbar vor dem Time-Out vom Anspiel weggeschickt wurden. Es ist jedoch nicht zulässig, dass ein Spieler, der unmittelbar vor dem Time-Out vom Anspiel weggeschickt wurde das Anspiel nach Beendigung des Time-Outs ausführt.

TIME OUT SIGNAL

Das «**Sudden-Victory-Prinzip**» besagt, dass diejenige Mannschaft gewinnt, die in der Verlängerung den ersten Treffer erzielt.



CH 4.30.1. Für alle Spiele ohne Playoff-, Payout-, Cup-, Ligaqualifikations- und Entscheidungsspiele gilt:

- a) Diejenige Mannschaft, die am Ende der normalen Spielzeit mehr Tore erzielt hat, erhält **drei Punkte** gutgeschrieben.
- b) Bei unentschiedenem Spielstand erhält jede Mannschaft **einen Punkt** gutgeschrieben. Diejenige Mannschaft, die die Verlängerung respektive das Penalty-Schiessen zu ihren Gunsten entscheidet, erhält einen **zweiten Punkt** gutgeschrieben.



CH 4.30.2. Vorgehen beim Penalty-Schiessen:

- a) Die Schiedsrichter bestimmen, ob auf ein oder zwei Tore geschossen werden und wählen gegebenenfalls das Tor aus.
- b) Jede Mannschaft benennt dann die **fünf** Penaltyschützen und die Reihenfolge in der diese Schützen schießen werden. Dies ist auf dem Matchrapport zu vermerken. Die Gastmannschaft hat ihre Schützen zuerst anzugeben. Die je 5 Schützen halten sich auf der jeweiligen Spielerbank auf. Ein Münzwurf entscheidet darüber, welche Mannschaft das Penaltyschiessen eröffnet.
- c) Haben alle 10 Spieler ihren Penalty ausgeführt, wird abgerechnet; steht es immer noch kein Sieger fest, so treten jeweils zwei weitere Schützen gegeneinander an. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Schützen bereits einen oder mehrere Penaltys geschossen haben.
- d) Das Penaltyschiessen ist beendet, sobald ein Sieger feststeht.
- e) Bestrafte Spieler, deren Strafzeit am Ende der Verlängerung noch nicht abgelaufen ist, können nicht am Penaltyschiessen teilnehmen.



422 - TIME-OUT

Jede Mannschaft hat während des gesamten Spiels inklusive der Verlängerung Anrecht auf **ein Time-Out von 30 Sekunden Dauer**. Der Trainer einer jeden Mannschaft kann irgendeinen Spieler damit beauftragen, während einer normalen Spielunterbrechung bei den Schiedsrichtern um ein Time-Out zu bitten. Die Schiedsrichter melden das Time-Out dem Zeitnehmer und dem Punktrichter. Während eines Time-Outs haben alle Spieler inklusive der Torhüter das Recht, sich zu ihrer Spielerbank zu begeben. Hiervon sind einzig Spieler ausgeschlossen, die sich zum Zeitpunkt des Time-Outs auf der Strafbank befinden.

Es ist zulässig, dass beide Mannschaften ihr Time-Out während ein und derselben Spielunterbrechung erbitten. In diesem Fall muss jedoch die Anfrage der zweiten Mannschaft bei den Schiedsrichtern erfolgen solange das erste Time-Out noch läuft.

430 - ENTSCHEID ÜBER DEN AUSGANG DES SPIELS

- a) Die Mannschaft, die während der regulären Spielzeit von 3 x 15 Minuten mehr Treffer erzielt gewinnt das Spiel und erhält hierfür **zwei Punkte** in der Tabelle gutgeschrieben. Haben am Ende des Spiels beide Mannschaften gleich viele Treffer erzielt, so erhält jede Mannschaft **einen Punkt** in der Tabelle gutgeschrieben.
- b) Alle Playoff-Spielen, bei denen ein Gewinner ermittelt werden muss, werden bei unentschiedenem Spielstand um maximal **zehn Minuten** verlängert. Es gilt das «**Sudden Victory Prinzip**». Fällt in der Verlängerung kein Tor, so komme es zum Penatly-Schiessen.



Sollte das Spiel aus nicht näher in den Regeln bezeichneten Gründen unterbrochen worden sein, so wird es mit einem Anspiel am Anspielpunkt fortgesetzt, der dem Ort des Unterbruchs am nächsten liegt.



CH 4.40.1. Die Anspielpunkte in der neutralen Zone werden nur für das Spiel mit fünf gegen fünf Spielern verwendet.

Beim Spiel vier gegen vier gibt es nebst den vier Anspielpunkten zwei zusätzliche Anspielpositionen an der Mittellinie und zwar an den Punkten, an denen die gedachten Linien zwischen den beiden gegenüberliegenden Endanspielpunkten (gelb in der unteren Skizze) die Mittellinie schneiden.

Alle Anspiele, die gemäss dem ISBHF-Reglement respektive den speziellen Schweizer Regeln an einem Anspielpunkt in der neutralen Zone stattfinden, werden beim Spiel vier gegen vier an einer dieser beiden Anspielpositionen durchgeführt.



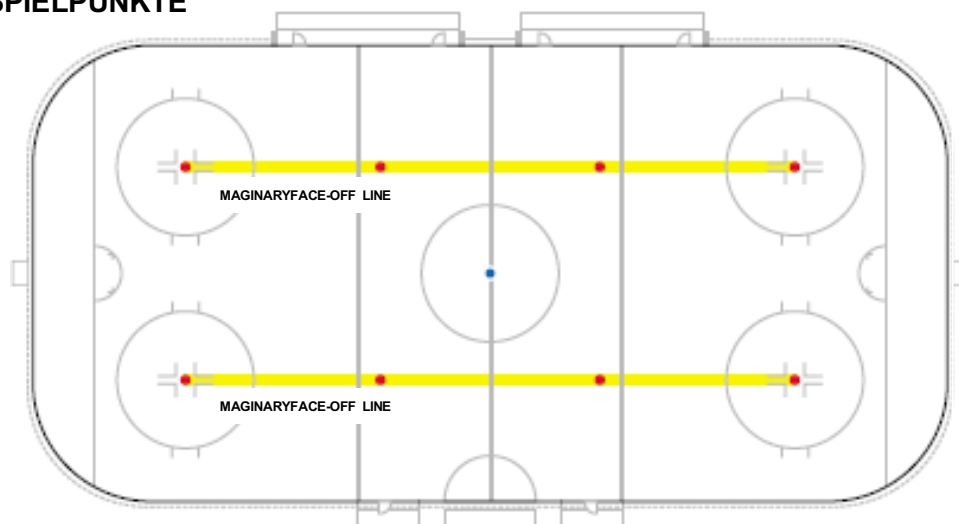
CH 4.40.2. Wird gegen eine Mannschaft eine Strafe verhängt, findet das Anspiel an dem Endanspielpunkt in der Zone der sich verfehlenden Mannschaft statt, die dem Ort, an dem das Vergehen stattfand am nächsten liegt.

Sollte die sich nicht verfehlende Mannschaft in dieser Situation den Spielunterbruch mittels eines "Flooring" herbeiführen, so findet das Anspiel am Anspielpunkt an der neutralen Zone der sich verfehlenden Mannschaft statt.



CH 4.40.3. Wenn ein Angreifer nach dem das Spiel unterbrochen wurde den Torhüter, welcher in Besitz des Balles ist, absichtlich mit dem Körper oder dem Stock berührt, so hat das Anspiel am Anspielpunkt in der neutralen Zone nahe an der blauen Linie der sich verteidigenden Mannschaft zu erfolgen. Fand die Berührung bereits vor dem Spielunterbruch oder unmittelbar während des Pfiffs des Schiedsrichters statt, so findet das Anspiel an demjenigen Endanspielpunkt statt, der sich näher am Ball befindet

ANSPIELPUNKTE





440 - ANSPIELE

- a) **Zu Beginn eines jeden Spielabschnitts und nach jedem Spielunterbruch** wird das Spiel mit einem Anspiel fortgesetzt.
- b) Die Anspiele finden **ausschliesslich**:
 1. an den neun dafür vorgesehenen Anspielpunkten statt.
- c) Das Anspiel findet am **Anspielpunkt in der Spielfeldmitte** statt:
 1. zu Beginn eines jeden Spielabschnitts,
 2. nachdem ein Tor erzielt wurde,
 3. nach einem Fehlentscheid eines Schiedsrichters betreffend ein "Flooring",
 4. wenn der Torhüter frühzeitig ersetzt wurde.
- d) Das Anspiel finden an einem **der Anspielpunkte in der Zone der verteidigenden Mannschaft** statt:
 1. wenn das Spiel durch eine Aktion der verteidigenden Mannschaft in zwischen der blauen Linie und der Endbande unterbrochen wurde. Das Anspiel wird an dem Anspielpunkt ausgeführt, der dem Ort näher liegt an dem es zum Unterbruch kam, es sei denn, die Regeln würden explizit etwas anderes vorsehen,
 2. ein Tor irregulär erzielt wurde, weil der Ball von einem Schiedsrichter ins Tor abgelenkt wurde,
 3. wenn die angreifende Mannschaft einen Penalty verschossen hat.
- e) Das Anspiel finden an einem **der Anspielpunkte in der Zone der angreifenden Mannschaft** statt:
 1. wenn die angreifende Mannschaft ein "Flooring" verursacht hat,
 2. wenn die angreifende Mannschaft absichtlich ein Offside verursacht.
- f) Das Anspiel finden an einem **der Anspielpunkte in der neutralen Zone** statt
 1. nach einem Offside,
 2. bei einem Spielunterbruch, der von einem Spieler der angreifenden Mannschaft in der Angriffszone verursacht wurde.
 3. wenn, nach dem das Spiel unterbrochen wurde, einer oder beide Verteidiger der angreifenden Mannschaft, die sich zu diesem Zeitpunkt an der blauen Linie aufgehalten haben oder irgendein Spieler, der eingewechselt wird weiter in die Angriffszone eindringt als bis zu den Endanspielkreisen.
- g) Wenn ein Spielunterbruch durch einen Spieler der angreifenden Mannschaft in der Angriffszone verursacht, so findet das Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der neutralen Zone statt. Dies gilt auch bei festinstallierten Gegenständen, der Torumrandung und dem Netz hinter dem Tor. Hinweis: Dies betrifft auch einen Spielunterbruch, der dadurch verursacht wurde, dass ein Angreifer den Ball hinten auf das Tornetz geschossen oder gespielt hat, ohne dass ein Spieler der verteidigenden Mannschaft in die Situation eingegriffen hat.
- h) Wird eine Spielunterbrechung durch Spieler beider Mannschaften verursacht, so findet das darauffolgende Anspiel an demjenigen Anspielpunkt statt, der dem Ort des Ereignisses, das zum Spielunterbruch geführt hat am nächsten liegt. Die Position des Balls zum Zeitpunkt des Unterbruchs ist für die Bestimmung des Anspielpunktes irrelevant.
- i) Alle Anspiele in der neutralen Zone sollen an den dafür gemäss Reglement vorgesehenen Anspielpunkten durchgeführt werden. Soweit die Regeln nicht etwas anderes vorsehen, haben die Anspiele in dieser Situation an einem der Anspielpunkte an der blauen Linie der sich verfehlenden Mannschaft stattzufinden, die so einen möglichen territorialen Vorteil verliert.
- j) Wenn Spieler beider Mannschaften für den Spielunterbruch in der neutralen Zone verantwortlich zeichnen, findet das Anspiel an denjenigen Anspielpunkt in der neutralen Zone statt, der dem Ereignis, das zum Unterbruch führte am nächsten liegt. Die Position des Balls zum Zeitpunkt des Unterbruchs ist für die Bestimmung des Anspielpunktes irrelevant.



1. Der Beginn des Spiels soll **nicht** mit einem Pfeifsignal angezeigt werden.
2. Es sind keine Spielerwechsel erlaubt, bevor das Anspiel ausgeführt und das Spiel wieder aufgenommen wurde. Ausgenommen hiervon ist der Fall, dass eine Strafe ausgesprochen wurde, die die Anzahl der Spieler, die sich auf dem Spielfeld befinden beeinflusst.
3. Sollte ein Spieler, nachdem er von Schiedsrichter dazu aufgefordert wurde, seine Position zur Ausführung des Anspiels nicht sofort einnehmen, so kann ihn der Schiedsrichter wegschicken und durch einen anderen Spieler seiner Mannschaft, der sich auf dem Spielfeld befindet ersetzen lassen.
4. Sollte ein Spieler in den Anspielkreis eindringen, bevor das Anspiel ausgeführt ist, so soll der Schiedsrichter dies mit einem Pfiff anzeigen und das Anspiel wiederholen, ausser die sich nicht verfehlende Mannschaft gelangt in Ballbesitz.
5. Die Schiedsrichter sprechen gegen jeden sich verfehlenden Spieler die dafür vorgesehenen **Strafen** aus.



CH 4.42.1. Bei Anspielen auf den beiden gedachten Anspielpunkten in auf der Mittellinie beim Spiel vier gegen vier hat der Spieler derjenigen Mannschaft, die für den Spielunterbruch verantwortlich war, den Stock als erster in Position zu bringen. Bei einem Verlegen des Anspiels gemäss Regel 4.40.3 gilt nach wie vor die sich vormals verteidigende Mannschaft als diejenige, die den Spielunterbruch verursacht hat. Sind beide Mannschaften für den Spielunterbruch verantwortlich, so hat der Spieler der Gastmannschaft den Stock als erster in Position zu bringen.



- k) Anspiel nach einem Offside-Pass aus der neutralen Zone: Massgeblich für die Bestimmung des Anspielpunkts ist der Ausgangsort des Passes. Wurde der Pass aus der Zone zwischen der blauen Linie der angreifenden Mannschaft und der roten Linie gespielt, so findet das Anspiel an einem der Anspielpunkte an der blauen Linie der angreifenden Mannschaft gespielt. Wurde der Pass nach der Mittellinie gespielt, so findet das Anspiel an einem Anspielpunkt an der blauen Linie der verteidigenden Mannschaft statt.
- l) Wird das Spiel aufgrund einer Aktion eines verteidigenden Spielers oder des Torhüters in der Endzone unterbrochen, so findet das Anspiel an demjenigen Endanspielpunkt statt, der dem Ereignis, das zum Spielunterbruch führte am nächsten liegt. Die Position des Balls zum Zeitpunkt des Unterbruchs ist für die Bestimmung des Anspielpunktes irrelevant.
- m) Sollte es nach einem Spielunterbruch zu einem Gemenge von Spielern auf dem dem Spielfeld kommen und sollte dabei einer oder beiden Verteidiger, andere Spieler die sich auf der Point-Position aufgehalten haben oder Spieler, die von der Spieler- oder der Strafbank aufs Spielfeld kommen tiefer in die Angriffszone eindringen als bis zum Anspielkreis, so findet das nächste Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der neutralen Zone nahe der blauen Linie der sich verteidigenden Mannschaft statt.

442 - VORGEHEN BEIM AUSFÜHREN VON ANSPIELEN

- a) Die Schiedsrichter **lassen den Ball zwischen die Stöcke der beiden am Anspiel teilnehmenden Spieler fallen.**
- b) Die Spieler sollen sich einander gegenüber aufstellen, wobei sie in Richtung des Spielfeldes der gegnerischen Mannschaft blicken sollen. Der Abstand zwischen den beiden Spielern beträgt etwa eine Stocklänge. Die Schaufeln ihrer Stöcke befinden sich auf dem Boden im weissen (respektive nicht ausgemalten) Teil des Anspielpunkts.
- c) Der Spieler der verteidigenden Mannschaft hat in der verteidigenden Spielfeldhälfte beim Anspiel den Stock als erster in Position zu bringen. Unmittelbar danach hat der Spieler der angreifenden Mannschaft den Stock zu platzieren. Bei Anspielen auf dem Anspielpunkt in der Spielfeld Mitte hat der Spieler der Gastmannschaft den Stock als erster zu platzieren.

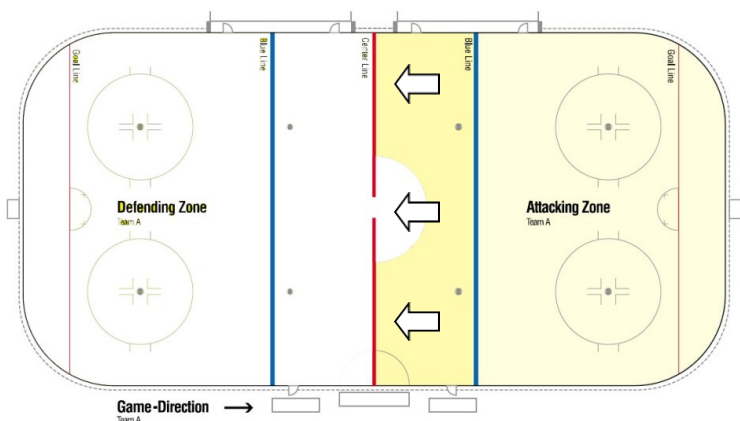


1. Die nationalen Verbände entscheiden selbst, ob in Spielen unter ihrer Jurisdiktion die Offside-Regel angewendet wird.
2. Ein Spieler, der den Ball am Stock führt und vor dem Ball in die Angriffszone eindringt befindet sich nicht im Offside.
3. Wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft den Ball in die Verteidigungszone führt oder passt, während sich ein Spieler der angreifenden Mannschaft in der Zone aufhält, so liegt kein Offside vor.
4. Ein **absichtliches Offside** dient dem Zweck einen Spielunterbruch herbei zu führen, egal aus welchem Grund.
5. Wenn eine Strafe abläuft, so öffnet der Strafbankverantwortliche die Tür zur Strafbank. Der Spieler auf der Strafbank gilt - sofern sich die Strafbanktür in der Angriffszone befindet - in diesem Moment als Offside, selbst wenn er auf der Strafbank waren sollte, bis der Ball die blaue Linie überquert hat.
6. Bei Anspielen in der neutralen Zone bewegt sich der Schiedsrichter, der das Anspiel nicht ausgeführt hat mit dem Ball zur entsprechenden Linie. Dies kann bedeuten, dass er an der Linie bleibt, an der das Anspiel durchgeführt wurde, während der Schiedsrichter, der das Anspiel ausführt sich in die andere Richtung begibt.
7. Wenn der Ball korrekt in die Angriffszone eindringt, so sollen die Schiedsrichter darauf verzichten, das "Abwinksignal" zu geben.

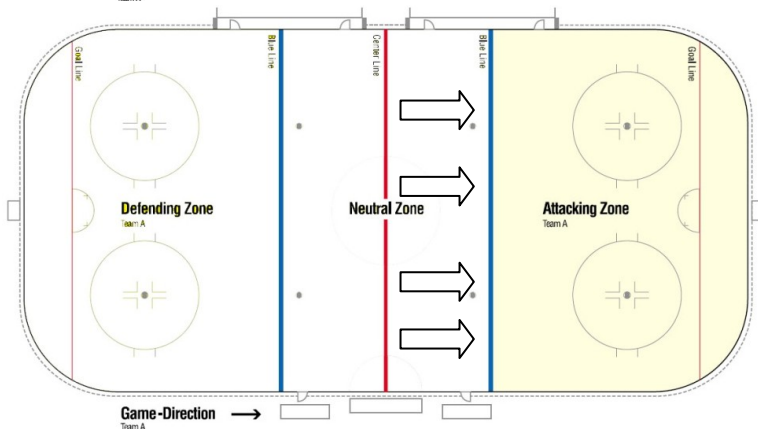


CH 4.45.1. Die Offside Regelung kommt nur im Spiel fünf gegen fünf zur Anwendung.

SPRINGENDE BLAUE LINIE



Wenn Mannschaft A die blaue Linie korrekt überquert, dehnt sich die Angriffszone bis an die rote Mittellinie aus.



Wenn Mannschaft B den Ball über die Mittellinie spielt, so "springt" die blaue Linie an ihre ursprüngliche Position zurück.



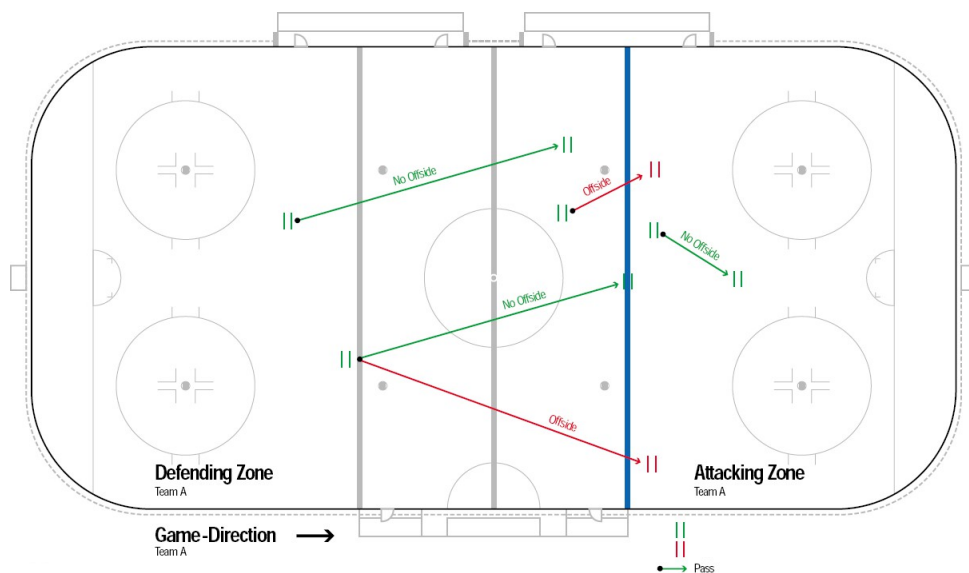
450 - OFFSIDES

- a) Spielern der angreifenden Mannschaft **ist es nicht gestattet, vor dem Ball** in ihre Angriffszone einzudringen.
- b) Die massgebenden Faktoren, um zu entscheiden, ob ein Offside vorliegt sind:
 - i. die **Position der Schuhe des Spielers**: Ein Spieler ist nicht im Offside, wenn einer seiner Schuhe in dem Moment, in dem der Ball die Vorderkante der blauen Linie vollständig überquert, Kontakt mit der blauen Linie hat oder sich auf seiner „eigenen Seite“ der Linie befindet. Die „eigene Seite“ der Linie wird durch eine „Ebene“ der blauen Linie definiert, die sich von der Vorderkante der blauen Linie nach oben erstreckt. Wenn der Schuh eines Spielers die „Ebene“ noch nicht „durchbrochen“ hat, bevor der Ball die Vorderkante vollständig überquert, gilt er im Sinne der Abseitsregel als im Spiel (3-D Ebene).
 - ii. die **Position des Balls**: Der Ball muss die blaue Linie im vollen Umfang überquert haben und sich in der Angriffszone befinden.
- c) Bei einem Verstoss gegen diese Regel ist das Spiel zu unterbrechen und wie folgt fortzusetzen:
 - i. am nächsten Anspielpunkt in der neutralen Zone, wenn der Ball durch einen angreifenden Spieler über die blaue Linie geführt wurde.
 - ii. am Anspielpunkt, der dem Ort der Schuss respektive Passabgabe am nächsten liegt, wenn der Ball über die blaue Linie geschossen respektive gepasst wurde.
 - iii. an einem Anspielpunkt in der Verteidigungszone der sich verfehlenden Mannschaft, wenn die Schiedsrichter der Ansicht sind, dass ein Spieler **absichtlich** ein Offside verursacht hat.
- d) Sobald der Ball die blaue Linie korrekt überquert hat ist die Angriffszone "gesetzt" und dehnt sich bis zur roten Mittellinie aus (die blaue Linie "springt" auf die rote Mittellinie). Erst wenn der Ball die Mittellinie vollständig in die neutrale Zone überquert, "kehrt" die blaue Linie "zurück" an ihren ursprünglichen Ort und begrenzt wieder die Angriffszone ("springende blaue Linie").

Interpretation: Der Begriff der benutzt wird, wenn eine Mannschaft die blaue Linie aus dem Spiel genommen hat lautet: "Angriffszone setzten". Die Angriffszone ist "gesetzt" sobald der Ball die blaue Linie vollumfänglich überquert hat. Dabei ist es irrelevant, ob der ballführende Spieler die Linie überquert hat. Die Angriffszone bleibt "gesetzt" bis der Ball die rote Mittellinie überquert hat oder das Spiel aufgrund eines Regelverstosses eines Spielers der angreifenden Mannschaft unterbrochen wurde, In diesen Fällen springt die blaue Linie an ihre ursprüngliche Position zurück.



OFFSIDE PASS SITUATIONEN



1. Die Angriffszone muss von **allen angreifenden Spielern vollständig verlassen sein**, bevor das verzögerte Offside aufgehoben werden kann, vorausgesetzt der Ball befindet sich noch in der Angriffszone.
2. **“Sofort”** bedeutet, dass die angreifenden Spieler den Ball nicht berühren dürfen, nicht versuchen dürfen, einen freien Ball in Besitz zu bringen oder nicht versuchen dürfen, den ballführenden Spieler unter Druck zu setzen.
3. Sobald der Schiedsrichter seinen Arm fallen lässt, weil alle Spieler die Angriffszone verlassen haben, dürfen angreifende Spieler die Angriffszone wieder betreten und den dort befindlichen Ball regulär spielen.



451 - VORGEHEN BEI VERZÖGERTEM OFFSIDE

Dringt ein angreifender Spieler vor dem Ball in die Angriffszone ein, wobei ein verteidigender Spieler die Kontrolle über den Ball gewinnt, hebt der Schiedsrichter seinen Arm, um ein «**verzögertes Offside**» zu signalisieren. Ausnahme: Der Ball wurde in **Richtung Tor geschossen** was den **Torhüter dazu zwingt, den Ball zu spielen**.

Der Schiedsrichter soll seinen Arm fallen lassen, um das Ende der Offside-Situation anzuzeigen, wenn

- die verteidigende Mannschaft den Ball entweder in die neutrale Zone passt oder trägt oder
- alle angreifenden Spieler **sofort** die Angriffszone verlassen, indem sie mit den Schuhen die blaue Linie berühren. (Eine Beurteilung in der „3D“-Ebene findet in dieser Situation keine Anwendung.
- Die Angriffszone muss **vollständig frei von angreifenden Spielern** sein, bevor das verzögerte Abseits aufgehoben werden kann, während sich der Ball noch in der Angriffszone befindet.
- „**Sofort**“ bedeutet, dass die angreifenden Spieler den Ball nicht berühren, nicht versuchen dürfen, einen freien Ball in ihren Besitz zu bringen, oder den verteidigenden Ballträger weiter in die Zone zurückdrängen dürfen.
- Im zweiten Fall, wenn der Schiedsrichter seinen Arm senkt, darf jeder angreifende Spieler seine Angriffszone wieder betreten.



1. Wenn sich die Schiedsrichter bei einem "Flooring"-Entscheid geirrt haben, findet das folgende Anspiel am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte statt.
2. Ziel der unter Punkt d) aufgeführten Ausnahmen ist es, den kontinuierlichen Fluss des Spiel sicherzustellen. Die Schiedsrichter sollen die Regel in diesem Sinn auslegen.
3. **"In UNTERZAHL"** bedeutet, dass eine Mannschaft aufgrund einer oder mehrerer Strafen weniger Spieler auf dem Spielfeld hat als die gegnerische Mannschaft.

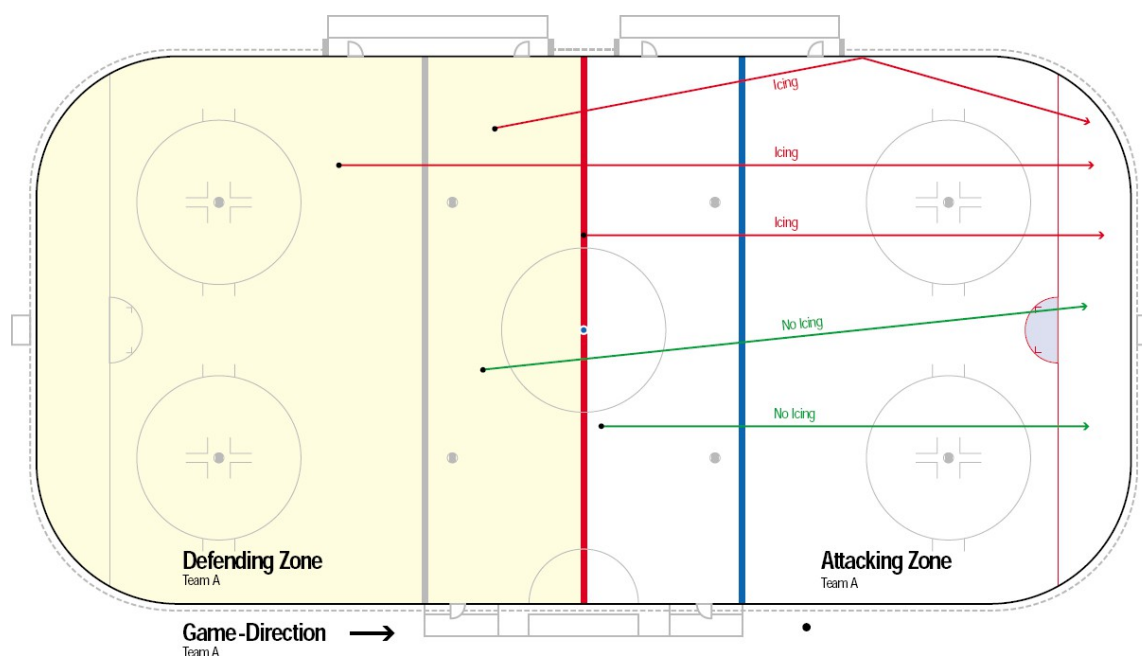


CH 4.60.1. Kein "Flooring" liegt zudem vor:

1. wenn der Torhüter den Torraum - aus welchem Grund auf immer - verlässt, nachdem die Schiedsrichter ein "Flooring" angezeigt haben.

Diese Regel findet keine Anwendung bei Spielen in Turnierform sowie Cupspiele der Junioren.

FLOORING DES BALLS





460 - FLOORING DES BALLS

- a) Für diese Regel teilt die rote Mittellinie das Spielfeld in zwei Hälften. Der Ort, an dem der letzte Ballkontakt der Mannschaft, die sich im Ballbesitz befindet stattfand, entscheidet darüber, ob ein "Flooring" vorliegt.
- b) Wenn ein Spieler, dessen Mannschaft gleichviele oder mehr Spieler auf dem Spielfeld hat als die gegnerische Mannschaft, den **Ball aus seiner eigenen Spielfeldhälfte hinter die gegnerische Torlinie** schlägt, passt oder ablenkt, so ist das Spiel aufgrund von "Flooring" zu unterbrechen.
- c) Das folgende Anspiel findet an dem Anspielpunkt in der Verteidigungszone der sich verfehlenden Mannschaft statt, der dem Punkt an dem der Ball letztmals berührt wurde am nächsten liegt.
- d) Vor dem darauffolgenden Anspiel ist für die fehlbare Mannschaft kein Spielerwechsel erlaubt.
- e) **Kein "Flooring"** liegt vor:
 - 1- wenn der Ball ins gegnerische Tor eindringt. Es ist auf **TOR zu entscheiden**,
 - 2- wenn sich die verfehlende Mannschaft zum Zeitpunkt des Ballkontakts in **"Unterzahl"** befindet,
 - 3- wenn der Ball bevor er die Torlinie überquert irgendeinen Teil eines gegnerischen Spielers, inklusive des Torhüters berührt,
 - 4- wenn der Ball direkt aus einem Anspiel von einem am Anspiel teilnehmenden Spieler "gefloort" wird.
 - 5- wenn nach Ansicht der Schiedsrichter irgendein Spieler - den Torhüter ausgenommen - der verteidigenden Mannschaft in der Lage wäre, den Ball zu spielen, bevor dieser die Torlinie überquert.

470 - DEFINITION EINES TORES

Ein **Tor** wird erzielt:

1. wenn der Ball von einem angreifenden Spieler mittels Stock zwischen den beiden Torpfosten und unterhalb der Querlatte und in vollem Umfang über die Torlinie gespielt wird,
2. wenn der Ball durch irgend eine Aktion eines Spielers der verteidigenden Mannschaft ins Tor eindringt,
3. wenn der Ball nach einem Schuss durch einen Spieler der angreifenden Mannschaft einen seiner Mitspieler irgendwo trifft und von dort ins Tor abgelenkt wird,
4. wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft sich aufgrund einer körperlichen Aktion eines Spielers der verteidigenden Mannschaft im Torraum befindet und der Ball während dieser Zeit ins Tor eindringt, ausser der angreifende Spieler hat nach Ansicht der Schiedsrichter genügend Zeit gehabt, um den Torraum zu verlassen,
5. wenn der Ball frei im Torraum liegt und dann von einem angreifenden Spieler mit dem Stock ins Tor gespielt wird,
6. wenn der Ball vom Schuh eines angreifenden oder verteidigenden Spielers direkt ins Tor abgelenkt wird.



1. Wurde das Spiel nachdem ein Tor erzielt wurde mit einem Anspiel fortgesetzt, so kann das Tor nicht mehr annulliert werden.
 2. Unter dem Begriff "Torraum" ist ein **dreidimensionaler Raum**, zu verstehen, der von der Grundfläche des Torraums aus 1.27 m über die Spielfeldoberfläche reicht.
 3. Wird ein Tor am Ende eines Spielabschnitts (z.B. 19:59) erzielt und die Sirene ertönt, um das Ende des Spielabschnitts anzuzeigen (aber das Tor wurde vor dem Beginn des Sirengeräusches erzielt und deshalb vom Schiedsrichter anerkannt), so ist es nicht nötig, dass die Schiedsrichter das Spiel mit einem Anspiel in der Spielfeldmitte wieder aufnehmen. Die Schiedsrichter sollen sicherstellen, dass der Punktrichter das Tor als um 19:59 erzielt im Matchblatt verbucht. Kein Tor kann erzielt werden, wenn die Uhr 20:00 respektive 0:00 anzeigt.
-
1. Keinem Spieler kann bei einem und demselben Tor mehr als ein Punkt gutgeschrieben werden.
 2. Wird ein Tor erzielt, nachdem ein Schuss vom Torhüter abgeprallt ist, kann nur ein Assist gegeben werden.
 3. Kommt es bei der Zuerkennung des Tors und/oder der Assists zu offensichtlichen Fehlern, so können entsprechende Korrekturen vorgenommen werden. Nachdem die Schiedsrichter das Matchblatt unterschrieben haben sind keine Korrekturen mehr möglich.



CH 4.72.1. Dringt der Ball aufgrund einer Aktion eines Spielers der verteidigenden Mannschaft ins Tor ein, so erhält derjenige Spieler der angreifenden Mannschaft das Tor gut geschrieben, der den Ball als letzter berührt hat.



471 - ABERKENNUNG EINES TORS

Kein Tor wird erzielt:

1. wenn ein angreifender Spieler absichtlich den Ball ins Tor kickt, wirft oder mit der Hand ins Tor schlägt oder den Ball mit anderen Mitteln als mit seinem Stock ins Tor befördert, selbst dann, wenn der Ball in der Folge von Spielern oder Schiedsrichtern abprallt,
2. wenn ein angreifender Spieler den Ball mit dem Stock oberhalb der Höhe der Querlatte berührt hat,
3. wenn der Ball von einem Schiedsrichter direkt ins Tor abgelenkt wurde,
4. wenn ein angreifender Spieler im Torraum steht respektive seinen Stock in den Torraum hält während der Ball ins Tor eindringt. Es sei denn der angreifende Spieler befindet sich aufgrund einer körperlichen Aktion eines Spielers der verteidigenden Mannschaft, wenn der Spieler nach der Meinung der Schiedsrichter genug Zeit hatte aus dem Torraum zu gehen wird Artikel 470 angewendet.
5. wenn das Tor aus seiner normalen Position verschoben war. Ausnahme: Wenn ein Goal erzielt wurde und die Verschiebung des Tornetzes keinen negativen Einfluss auf das Eindringen des Balls hatte, wird das Goal anerkannt.
6. wenn das Tor durch irgendeine Form eines "Kickschusses" erzielt wurde. Ein "Kickschuss" liegt vor, wenn ein Spieler den Ball vor die Stockschaufel legt und den Ball mit einem Fusstritt gegen die Stockschaufel vorwärts bewegt.

472 - ANERKENNUNG VON TOREN UND ASSISTS FÜR SPIELER

Ein «**Tor**» wird in der Torschützenliste dem Spieler gut geschrieben, der den Ball in das gegnerische Tor befördert hat. Jedes Tor zählt als **ein Punkt** in der persönlichen Wertung eines jeden Spielers.

Wenn ein Tor erzielt wurde, so soll ein «**Assist**» denjenigen Spielern gutgeschrieben werden, die an der Aktion teilgenommen haben, die dem Tor unmittelbar vorausging. Bei einem Tor können maximal zwei Assistenten bezeichnet werden. Jedes Assist zählt als **ein Punkt** in der persönlichen Wertung eines jeden Spielers.

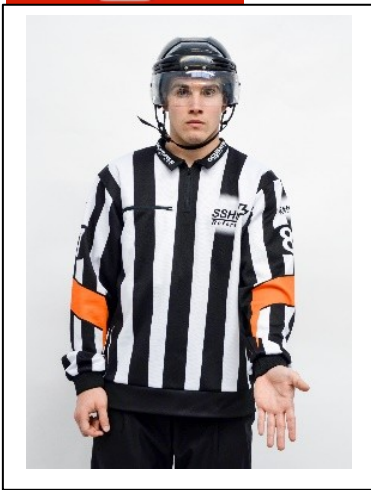
480 - BALL AUSSERHALB DES SPIELFELDS

Wenn der Ball das Spielfeld verlässt oder irgendein Hindernis oberhalb der Spielfläche (mit der Ausnahme der Banden inkl. des Netzes oder es Plexiglas) berührt, so wird das Spiel unterbrochen. Das Anspiel findet an demjenigen Anspielpunkt statt, der dem Ort an dem der Ball geschossen oder abgelenkt wurde am nächsten liegt, es sei denn, die Regeln schreiben etwas anderes vor.

481 - BALL AUF DEM TORNETZ

Bleibt der Ball für mehr als **drei Sekunden** auf dem Tornetz liegen oder wird er von Spielern beider Mannschaften gegen das Tor blockiert, so unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel. Das folgende Anspiel findet

- am nächst gelegenen Anspielpunkt statt respektive
- am nächst gelegenen Anspielpunkt in der neutralen Zone, falls die Schiedsrichter der Ansicht sind, dass ein Spieler der angreifenden Mannschaft den Spielunterbruch verursacht hat.



HANDPASS SIGNAL



482 - BALL AUSSER SICHT

Wenn die Schiedsrichter den Ball nicht mehr sehen, weil es zu einem Gemenge von Spielern kommt oder weil ein Spieler zufällig auf den Ball fällt, so ist das Spiel zu unterbrechen. Das Anspiel findet an demjenigen Anspielpunkt statt, der dem Ort an dem das Spiel unterbrochen wurde am nächsten liegt, es sei denn, die Regeln schreiben etwas anderes vor.

483 - ILLEGALER BALL

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während dem das Spiel im Gang ist ein anderer Ball als der legale Spielball auf dem Spielfeld erscheint, so soll das Spiel weiterlaufen, bis die aktuelle Spielsituation mit dem Wechsel des Ballbesitzes abgeschlossen ist.

484 - BALL TRIFFT EINEN SCHIEDSRICHTER

Das Spiel wird nicht unterbrochen, wenn der Ball einen Schiedsrichter berührt, ausser der Ball gehe ins Tor.

490 - STOPPEN ODER PASSEN DES BALLS MIT DEN HÄNDEN

Es ist einem Spieler **erlaubt**, den Ball in der Luft mit der offenen Hand zu stoppen oder zu schlagen oder den Ball auf der Spielfeldoberfläche vorwärts zu schieben, ausser er spiele den Ball, nach Ansicht der Schiedsrichter, **absichtlich** einem Mitspieler zu.

- a) Gewinnt ein so angespielter Spieler die Ballkontrolle in der **neutralen Zone**, so ist das Spiel zu unterbrechen und an derjenigen Anspielposition fortzusetzen, die dem Regelverstoss am nächsten liegt. Sollte die fehlbare Mannschaft aufgrund dieser Bestimmung einen Raumgewinn erzielen, so ist das Anspiel an dem Anspielpunkt auszuführen, der dem Ort des Spielunterbruchs am nächsten liegt.
- b) Gewinnt ein so angespielter Spieler die Kontrolle über den Ball in **seiner eigenen Verteidigungszone**, **so läuft das Spiel weiter** sofern der Handpass abgeschlossen ist, bevor Spieler und Ball die Zone verlassen.
- c) Wenn jedoch der Ball von einem Spieler, der sich in der neutralen Zone aufhält zu einem Spieler, der sich in der Verteidigungszone aufhält, gespielt wird, so ist das Spiel zu unterbrechen und mit einem Anspiel am Endanspielpunkt der sich verfehlenden Mannschaft, der dem Ort des Spielunterbruchs am nächsten liegt, fortzusetzen.
- d) Gewinnt ein so angespielter Spieler die Kontrolle über den Ball in der **seiner Angriffszone**, so ist das Spiel zu unterbrechen und an derjenigen Anspielposition in der neutralen Zone fortzusetzen, die dem Ursprungsort des Handpasses am nächsten liegt.
- e) Ein Tor ist zu annullieren, wenn der Ball von einem Spieler der angreifenden Mannschaft mit der Hand ins Tor geschlagen wird, selbst wenn der Ball danach von einem Spieler oder dessen Stock, vom Torhüter oder von einem Schiedsrichter ins Tor abgelenkt wird.

491 - KICKEN DES BALLS

Das Kicken des Balls ist in allen Zonen erlaubt. Jedoch **kann kein Tor mittels durch einen Kick eines angreifenden Spielers erzielt werden**, ausser der Kick sei vom Stock eines angreifenden Spielers ins Tor abgelenkt worden.



SIGNAL FÜR HOHEN STOCK



ABWINK SIGNAL



492 - SPIELEN DES BALLS MIT EINEM ZU HOHEN STOCK

- a) **Es ist verboten, den Ball mit einem über die Schulter erhobenen Stock zu stoppen oder zu schlagen.** Tritt dieser Fall ein, so ist das Spiel zu unterbrechen, ausser:
1. der Ball wird einem Gegenspieler zugespielt. In diesem Fall wird das Spiel nicht angehalten. Die Schiedsrichter zeigen dies mit dem «**Abwink-**» Signal an.
 2. ein Spieler der verteidigenden Mannschaft schlägt den Ball in das eigene Tor, das in diesem Fall zählt.
- b) Wird der Ball von einem Angreifer in seiner Angriffszone mit einem zu hohen Stock gespielt, so findet das folgende Anspiel am nächst gelegenen Anspielpunkt in der neutralen Zone statt.
- c) Wird der Ball von einem Spieler in seiner Verteidigungszone oder in der neutralen Zone mit zu hohem Stock gespielt, so findet das Anspiel am Anspielpunkt durchgeführt, der dem Ort des Verstosses am nächsten liegt. Sollte die fehlbare Mannschaft aufgrund dieser Bestimmung einen Raumgewinn erzielen, so ist das Anspiel an dem Anspielpunkt auszuführen, der dem Ort des Spielunterbruchs am nächsten liegt.
- d) Kein Tor kann erzielt werden, wenn sich der Stock des angreifenden Spielers bei der entscheidenden Ballberührung oberhalb der Oberkante der Querlatte des Tores befindet.

493 - BEHINDERUNG DURCH ZUSCHAUER

Sollten Gegenstände auf das Spielfeld geworfen werden, die den Fortgang des Spiels behindern, so sollen die Schiedsrichter das Spiel anhalten und mit einem Anspiel dort fortsetzen, wo das Spiel unterbrochen wurde. Wird ein Spieler von Zuschauern festgehalten oder behindert, ist das Spiel sofort zu unterbrechen, es sei denn, die Mannschaft des behinderten Spielers befinde sich in Ballbesitz, in diesem Fall ist das Spiel erst zu unterbrechen, wenn die gegnerische Mannschaft den Ball gewinnt. Solch ein Vorfall ist zwingend den zuständigen Stellen zu **rapportieren**.



Table of Penalties

Penalty	Players		Goalkeepers		Remarks		
	Player out for	Served on the penalty bench by	Goalkeeper out for	Served on the penalty bench by	Recorded on game sheet	Observations	Coincidental-penalties
MINOR	2 Minutes	Offender	–	Player on the ice	2 Minutes	May expire on a goal	May apply
BENCH MINOR	2 Minutes	Any player	Not applicable	–	2 Minutes	May expire on a goal	May apply
MAJOR	Balance of the game	Any player except the offender for 5 minutes	Balance of the game	Player on the ice for 5 minutes	5 Minutes	–	May apply
MISCONDUCT	10 Minutes	Offender	–	Player on the ice	10 Minutes	–	–
GAME MISCONDUCT	Balance of the game	None	Balance of the game	None	20 Minutes	Report	–
MATCH	Balance of the game	Any player except the offender for 5 minutes	Balance of the game	Player on the ice for 5 minutes	25 Minutes	Report	May apply
PENALTY SHOT	–	–	–	–	Penalty shot	–	–



ABSCHNITT 5 - STRAFEN

500 - STRAFEN - DEFINITIONEN UND VORGEHENSWEISEN

Strafen sind die folgenden Kategorien unterteilt, dabei ist die jeweils ausgeführte Strafzeit zu verbüssen.

- KLEINE STRAFE	(2)
- KLEINE BANKSTRAFE	(2)
- GROSSE STRAFE	(5)
- DISZIPLINARSTRAFE	(10)
- SPIELDAUER DISZIPLINARSTRAFE (SPDD)	
- SCHWERE DISZIPLINARSTRAFE	(SDS)
- MATCHSTRAFE	(MS)
- PENALTY SCHUSS	(PS)
- RESTAUSSCHLUSS	(RA) 

Alle Strafen werden in **aktuelle Spielzeit** verbüsst.

1. Strafen, die nach dem Ende des Spiels verhängt werden, sind durch die Schiedsrichter auf dem Matchrapport aufzuführen.
2. Einige Regeln schreiben vor, dass der Manager oder der Coach den Spieler zu bezeichnen hat, der eine Strafe verbüsst. Sollten diese sich weigern, einen Spieler zu bezeichnen, so haben die Schiedsrichter das Recht, irgendeinen Spieler der sich verfehlenden Mannschaft zu benennen, der die Strafe verbüssen muss.
3. Sollten kleine oder grosse Strafen gegen zwei Spieler derselben Mannschaft zum gleichen Zeitpunkt ablaufen, so teilt der Captain diese Mannschaft dem Schiedsrichter mit, welcher Spieler als erster auf das Spielfeld zurückkehren soll. Der Schiedsrichter informiert den Punktrichter.
4. Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe oder einer schweren Disziplinarstrafe werden insgesamt **20 Minuten** den bestraften Spieler auf dem Matchblatt vermerkt.
Bei einer Matchstrafe werden insgesamt **25 Minuten** gegen den bestraften Spieler auf dem Matchblatt vermerkt.
5. Bei allen Spieldauerdisziplinarstrafen, Schweren Disziplinarstrafen und Matchstrafen sollen die Schiedsrichter unmittelbar nach Spielschluss die **zuständigen Organe** informieren.

→ Siehe Anhang 7 Vorgehen der Schiedsrichter beim Anzeigen und Aussprechen von Strafen



Wird gegen einen Spieler zum selben Zeitpunkt eine grosse und eine kleine Strafe ausgesprochen, so ist die grosse Strafe zuerst zu verbüssen. Diese Bestimmung ist dann anzuwenden, wenn die Strafen **ein und demselben** Spieler auferlegt werden (siehe Regel 513)

Der so bezeichnete Spieler nimmt seinen Platz auf der Strafbank augenblicklich ein und verbüsst die Strafe als ob es sich um eine gegen ihn ausgesprochene **kleine Strafe** handeln würde.

1. In **UNTERZAHL** spielen bedeutet, dass eine Mannschaft zum Zeitpunkt indem ein Tor erzielt wird aufgrund von einer oder mehrerer Strafen weniger Spieler auf dem Spielfeld hat als die gegnerische Mannschaft die den Treffer erzielt.
2. Diese Regel kommt ebenfalls zur Anwendung, wenn ein Tor mittels Penalty Schuss erzielt wird.

Wird gegen einen Spieler zum selben Zeitpunkt eine grosse und eine kleine Strafe ausgesprochen, so ist die grosse Strafe zuerst zu verbüssen. Diese Bestimmung ist dann anzuwenden, wenn die Strafen **ein und demselben** Spieler auferlegt werden (siehe Regel 513)

Wird gegen einen Spieler zum selben Zeitpunkt eine kleine oder eine grosse Strafe und eine Disziplinarstrafe ausgesprochen so soll die bestrafe Mannschaft sofort einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, der die kleine oder grosse Strafe verbüsst.

In diesem Fall beginnt die **Disziplinarstrafe** erst zu laufen, nachdem die durch den Ersatzspieler verbüsste **kleine** oder **grosse Strafe** abgelaufen ist.

Wird eine Disziplinarstrafe zu einem Zeitpunkt verhängt, indem (inklusive einer möglichen Verlängerung) weniger als 10 Minuten zu spielen sind, kann ein so bestrafter Spieler die Garderoben aufsuchen und muss sich nicht auf die Strafbank begeben.



CH 5.04.1. Wird eine Disziplinarstrafe zu einem Zeitpunkt verhängt, indem (inklusive einer möglichen Verlängerung) weniger als 10 Minuten zu spielen sind, so muss ein so bestrafter Spieler die Garderoben aufsuchen.



501 - KLEINE STRAFE

Im Fall einer **KLEINEN Strafe**, hat der bestrafte Spieler, mit Ausnahme des Torhüters, das Spielfeld für **zwei Minuten** zu verlassen. Er darf während dieser Zeit **nicht ersetzt werden**.

502 - KLEINE BANKSTRAFE

Im Fall einer **KLEINEN BANKSTRAFE**, hat derjenige Spieler der bestraften Mannschaft, der vom Manager oder Coach via den Captain dazu bestimmt wird das Spielfeld für **zwei Minuten** zu verlassen. Er darf während dieser Zeit **nicht ersetzt werden**. Kein Torhüter kann eine kleine Bankstrafe verbüssen

Spielt eine Mannschaft aufgrund einer oder mehrerer **kleiner respektive kleiner Bankstrafen** in **Unterzahl** so ist die **erste** dieser Strafen automatisch beendet, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt.

503 - GROSSE STRAFE

Im Fall einer **GROSSEN STRAFE**, hat der bestrafte Spieler, inklusive des Torhüters, das Spielfeld **für den Rest des Spiels** zu verlassen (**Spieldauerdisziplinarstrafe**). Ein **Ersatz** ist nach dem Ablauf von **fünf Minuten** erlaubt.

504 - DISZIPLINARSTRAFE

Im Fall der ersten **DISZIPLINARSTRAFE**, hat der bestrafte Spieler, mit Ausnahme des Torhüters, das Spielfeld für **zehn Minuten** zu verlassen. Ein sofortiger **Ersatz** ist erlaubt. Spieler, deren Disziplinarstrafe abgelaufen ist, verbleiben bis zum nächsten Spielunterbruch auf der Strafbank.

Im Fall der zweiten **DISZIPLINARSTRAFE** hat der bestrafte Spieler, inklusive des Torhüters, das Spielfeld **für den Rest des Spiels** zu verlassen (**Spieldauerdisziplinarstrafe**). Ein sofortiger **Ersatz** ist erlaubt.

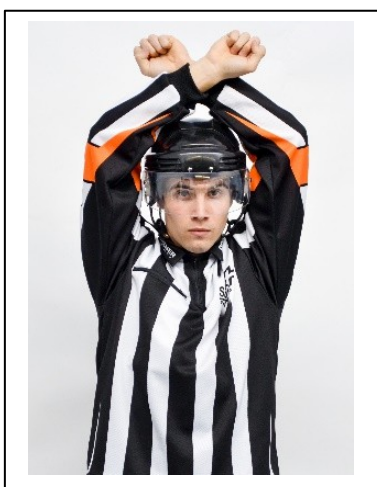


1. Eine Spieldauerdisziplinarstrafe zieht keine automatische Sperre nach sich. Der Ausschluss gilt lediglich für das laufende Spiel. Es bleibt jedoch den zuständigen Stellen vorbehalten, den fehlbaren Spieler oder Mannschaftsoffiziellen für zusätzliche Spiele zu sperren.
2. In Meisterschafts- und Turnierspielen wird jeder Spieler oder Mannschaftsoffizieller, der seine zweite Spieldauerdisziplinarstrafe erhält automatisch für das nächste Meisterschafts- respektive Turnierspiel seiner Mannschaft gesperrt.



CH 5.05.1. Wird anlässlich eines Juniorenspiels gegen einen Mannschaftsoffiziellen eine Spieldauerdisziplinarstrafe, eine Schwere Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe ausgesprochen und befindet sich danach keine erwachsene Person mehr auf der Spielerbank, so ist es einer beliebigen Person aus dem Umfeld der Mannschaft gestattet, die Position des Bestraften einzunehmen.

1. Der bestrafte Spieler oder Mannschaftsoffizielle hat sich in der Garderoben zu begeben. Ein Ersatzmann, der auf der Strafbank die Strafzeit verbüsst, darf ihn nach Ablauf von **fünf Minuten** auf dem Spielfeld ersetzen.
2. Jeder Spieler, Torhüter oder Mannschaftsoffizielle, gegen den eine Schwere Disziplinarstrafe verhängt wird, ist **automatisch** für das nächste Spiel seines Teams gesperrt. Der Vorfall ist durch die zuständige Stelle zu behandeln.



PENALTY SCHUSS SIGNAL



505 - SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Im Fall einer **SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE** hat der bestrafte Spieler, inklusive des Torhüters oder eines so sanktionierten Offiziellen, das Spielfeld **für den Rest des Spiels** zu verlassen. Ein sofortiger **Ersatz** des Feldspielers oder Torhüters ist erlaubt.

506 – SCHWERE DISZIPLINARSTRAFE

Eine **SCHWERE DISZIPLINARSTRAFE** ist dann auszusprechen, wenn sich eine Person in der Art und Weise verhält, dass sie den Spielverlauf lächerlich macht. Im Fall einer Schwere Disziplinarstrafe werden 20 Minuten im Strafregister des bestraften Spieles erfasst.

Im Fall einer **SCHWEREN DISZIPLINARSTRAFE** hat der bestrafte Spieler, inklusive des Torhüters oder eines so sanktionierten Offiziellen, das Spielfeld **für den Rest des Spiels** zu verlassen. Ein sofortiger **Ersatz** des Feldspielers oder Torhüters ist erlaubt.

Jeder Spieler, Torhüter oder Mannschaftsoffizielle, gegen den eine Schwere Disziplinarstrafe verhängt wird, ist automatisch für das nächste Spiel seines Teams gesperrt.

507 - MATCHSTRAFE

- a) Eine **MATCHSTRAFE** ist gegen jeden Spieler, Torhüter oder Mannschaftsoffiziellen auszusprechen, der - auf welche Weise auch immer - absichtlich einen Gegenspieler oder Schiedsrichter verletzt oder zu verletzen versucht
- b) Wird ein Spieler mittels hohen Stocks, mittels Crosscheck, mittels Bodycheck von hinten in die Banden oder in das Tor gestossen, gecheckt oder auf irgend eine andere Weise dorthin befördert, so dass er nicht in der Lage ist, sich gegen diesen Angriff zu schützen oder zu verteidigen, ist eine Matchstrafe auszusprechen.

Note: Die Schiedsrichter sind angewiesen, diese Regel strikte durchzusetzen und nicht weniger harte Sanktionen auszusprechen.

Im Fall einer **MATCHSTRAFE**, hat der bestrafte Spieler, inklusive des Torhüters oder der bestrafte Mannschaftsoffizielle das Spielfeld **für den Rest des Spiels** zu verlassen. Ein **Ersatz** des Feldspielers oder Torhüters ist nach dem Ablauf von **fünf Minuten** erlaubt.

508 - PENALTY SCHUSS

Wird aufgrund eines Regelverstosses **ein PENALTY SCHUSS** ausgesprochen, und handelt es sich beim Vergehen um einen Vorfall, der normalerweise mit einer **kleinen Strafe** sanktioniert würde, so hat die sich nicht verfehlende Mannschaft **die Wahl**:

1. den **Penalty Schuss anzunehmen**. In diesem Fall wird die Strafe nicht ausgesprochen, unabhängig davon, ob aufgrund des Penalty Schusses ein Tor erzielt wird, oder
2. eine **kleine Strafe** gegen den fehlbaren Spieler **aussprechen zu lassen**.

Wenn der Regelverstoss irgendeine andere Strafe beinhaltet, so wird der Penalty Schuss zugesprochen und die vorgesehen Strafe verhängt unabhängig davon, ob mittels des Penalty Schusses ein Tor erzielt wurde oder nicht.



1. Ein Penalty-Schuss ist unmittelbar nach dem Vergehen, das mit dem Penalty-Schuss geahndet wird, auszuführen. Ist die sich nicht verfehlende Mannschaft in Ballbesitz, so ist das Spiel laufen zu lassen, bis diese Mannschaft die Ballkontrolle verliert. Sollte während dieser Zeit die Spielzeit ablaufen, so ist der Penalty-Schuss auch nach Ende der offiziellen Spielzeit in gewohnter Weise durchzuführen.
2. Wenn der Torhüter den Torraum verlässt, bevor der Schütze den Ball berührt respektive den Schützen foult, so soll der Schiedsrichter dies mit erhobenem Arm anzeigen, den Penalty-Schuss jedoch durchführen lassen. Sollte der Schütze keinen Treffer erzielen, so wird der Penalty-Schuss wiederholt.
3. Wenn der Torhüter den Torraum frühzeitig verlässt, so sollen die Schiedsrichter eine **VERWARNUNG** aussprechen und einen neuen **Penalty-Schuss** anordnen. Im Wiederholungsfall ist eine **Disziplinarstrafe** auszusprechen und ein weiterer **Penalty-Schuss** anzuordnen. Beim dritten Vergehen ist ein **Tor** zuzusprechen.
4. Der Torhüter darf den Schuss mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mittel abwehren; ausgenommen, er wirft den Stock oder irgendein anderes Objekt. In diesem Fall ist ein **Tor** zuzusprechen.
5. Wenn ein Spieler der gegnerischen Mannschaft den Schützen bei der Ausführung eines Penalty-Schusses behindert oder ablenkt so dass der Penalty-Schuss misslingt, so ordnet der Schiedsrichter einen erneuten **Penalty-Schuss** an. Gegen den störenden Spieler ist eine **Disziplinarstrafe** zu verhängen.



CH 5.10.1. Die technische Kommission leitet eine solche Untersuchung innerhalb von sieben Tagen nach dem Spielende ein. Sie kann dies aus eigener Initiative tun oder aufgrund der Meldung einer der beteiligten Mannschaften, eines Vorstandsmitglieds, eines Schiedsrichterinspizienten oder eines anderen Organs von Swiss Streethockey. In jedem Fall entscheidet die technische Kommission von Swiss Streethockey respektive eines ihrer Mitglieder, ob eine Untersuchung eingeleitet wird oder nicht. Ein Recht auf die Durchführung einer Untersuchung besteht nicht.

1. Alle Strafen, die gegen einen Torhüter ausgesprochen werden sind im Spielbericht als Strafen gegen den Torhüter zu verzeichnen, unabhängig davon, wer die Strafe auf der Strafbank absitzt.
2. Sollten während derselben Spielunterbrechung zusätzliche Strafen gegen den Torhüter verhängt worden sein, so sind diese durch irgendeinen der Spieler zu verbüssen, die sich zum Zeitpunkt als die Strafe ausgesprochen wurde auf dem Spielfeld befanden.



509 - AUSFÜHRUNG EINES PENALTY-SCHUSSES

- a) Der Coach oder der Captain der Mannschaft, die den Penalty-Schuss ausführen kann, nennt den Schiedsrichtern die Nummer des Schützen. Jeder Spieler kann den Penalty-Schuss durchführen. Ausgenommen hiervon sind Spieler, die eine Strafe verbüssen.
- b) Die Schiedsrichter melden die die Nummer des ausführenden Spielers dem Punktrichter. Dabei überprüfen die Schiedsrichter, dass der genannte Spieler, aktuell keine Strafe verbüsst.
- c) Die Spieler beider Mannschaften halten sich auf der Spielerbank oder am Spielrand hinter der roten Mittellinie auf.
- d) Einer der Schiedsrichter setzt den Ball auf den Anspielkreis in der Spielfeldmitte. Nur ein Torhüter darf einen bei einem Penalty-Schuss das Tor hüten.
- e) Der Torhüter muss sich im Torraum aufhalten, bis der Schütze den Ball berührt.
- f) Der Schütze spielt den Ball, sobald er vom Schiedsrichter dazu aufgefordert wird. Er bewegt sich in Richtung der gegnerischen Torlinie und versucht ein Tor zu erzielen.
- g) Sobald der Ball geschossen wurde, ist die Spielsequenz beendet. Mit einem Nachschuss, welcher Art auch immer, kann kein Treffer erzielt werden.
- h) Wird ein Tor erzielt, so findet das folgende Anspiel in der Spielfeldmitte statt.
- i) Wird kein Tor erzielt, so findet das folgende Anspiel an einem der beiden Endanspielpunkte in der Endzone statt, in der der Penalty Schuss ausgeführt wurde.

Die Zeit, die zur Ausführung eines Penalty-Schuss benötigt wird, zählt nicht zur Spielzeit.

510 - ERGÄNZENDE DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die zuständigen Organe haben das Recht, jeden Vorfall, der sich im Rahmen eines Spiels zugetragen hat zu untersuchen. Dies ist zu jedem Zeitpunkt nach dem Spielende möglich. Die zuständigen Organe haben zudem das Recht, zusätzliche Strafen auszusprechen. Dies ist bei allen Vergehen zulässig, die sich auf oder neben dem Spielfeld ereignet haben und zwar zu jedem Zeitpunkt vor, während oder nach dem Spiel. Dabei ist es unwesentlich, ob die Schiedsrichter den zu untersuchenden Vorfall gemeldet haben oder nicht.

511 - VORGEHEN BEI STRAFEN GEGEN TORHÜTER

Ein Torhüter geht nie auf die Strafbank

- a) Wird gegen einen Torhüter eine **kleine, oder die erste Disziplinarstrafe** ausgesprochen,
 - I. So setzt der Torhüter das Spiel fort.
 - II. Seine Strafe wird durch einen Spieler verbüsst, der sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Spielfeld befand. Der betreffende Spieler wird vom Coach oder Manager via den Captain benannt.
- b) Wird gegen den Torhüter eine **grosse Strafe eine Spieldauer Disziplinarstrafe, eine schwere Disziplinarstrafe oder ein Matchstrafe** ausgesprochen, so muss der Torhüter das Spielfeld für **den Rest des Spiels verlassen**.
 Er ist durch den Ersatztorhüter zu ersetzen. Sollte kein Ersatztorhüter verfügbar sein, so kann irgendein Feldspieler die Position des Torhüters einnehmen. In diesem Fall ist eine Frist von 10 Minuten einzuräumen, so dass der betreffende Spieler die Torhüterausrüstung anziehen kann.
 Wird eine grosse Strafe oder eine Matchstrafe ausgesprochen, so wird die fünf Minutenstrafe durch einen Spieler verbüsst, der sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Spielfeld befand. Der betreffende Spieler wird vom Coach oder Manager via den Captain benannt.



Sollten aufgrund dieser Regel Spieler, die eine grosse Strafe oder eine Matchstrafe erhalten haben umgehend ersetzt werden, so ist es nicht notwendig, dass irgendein Spieler die Strafe auf der Strafbank absitzt.

1. Laufen die Strafen von zwei Spielern einer Mannschaft gleichzeitig ab, kann aber aufgrund einer verzögerten Strafe nur ein Spieler auf das Feld zurückkehren, so nennt der Captain dem Schiedsrichter die Nummer desjenigen Spielers, der zuerst auf das Feld zurückkehrt. Der Schiedsrichter orientiert den Punktrichter.
2. Werden zum selben Zeitpunkt eine oder mehrere kleine Strafen und eine oder mehrere grosse Strafen gegen zwei oder mehr Spieler derselben Mannschaft ausgesprochen, so sind die kleinen Strafen zuerst zu verbüssen. Dies ist vom Punktrichter entsprechend festzuhalten.
Dies ist immer dann anzuwenden, wenn Strafen unterschiedlicher Dauer gegen VERSCHIEDENE Spieler ausgesprochen werden. (siehe Regeln 501 und 503).
3. Muss ein Spieler aufgrund der gegen ihn verhängten Strafe die Garderobe aufsuchen und handelt es sich dabei um eine verzögerte Strafe, so ist es nicht in allen Fällen notwendig, dass ein anderer Spieler seine Strafe auf der Strafbank verbüsst. Ein Ersatzspieler auf der Strafbank ist immer dann nötig, wenn die Mannschaft aufgrund der Strafe während eines bestimmten Zeitraums in Unterzahl spielen muss.

Im Anhang 6 finden sich Beispiele für verzögerte Strafen.



CH 5.13.1. Beim Spiel mit vier gegen vier Feldspielern gilt unter Absatz c), dass ein Spieler zurückkehren kann, sobald seine Mannschaft das Recht hat, mehr als drei Spieler (inklusive des Torhüters) auf dem Feld zu haben.



512 – GLEICHZEITIGE STRAFEN

Werden während desselben Spielunterbruchs die gleiche Anzahl Strafen gleicher Dauer (**kleine Strafen, grosse Strafen, Matchstrafen**) gegen beide Mannschaften ausgesprochen, so spricht man von **GLEICHZEITIGEN STRAFEN**.

Spiele die Mannschaften 5 gegen 5 und es wird gegen beide Mannschaften eine kleine Strafe oder eine kleine Bankstrafe ausgesprochen, spielen die Mannschaften anschliessend 4 gegen 4 weiter. Die zwei bestraften Spieler müssen sich auf die Strafbank begeben und werden nicht ersetzt. Die Spieler können nach Ablauf der Strafe auf das Spielfeld zurückkehren.

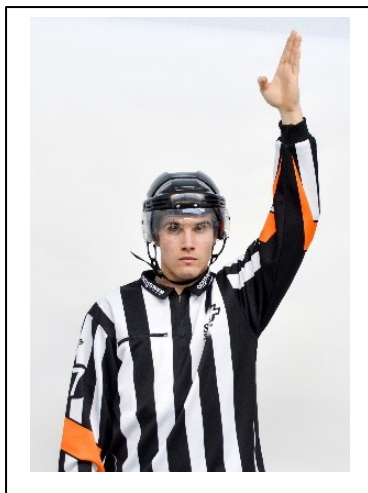
Für alle anderen Situationen als in der oben beschriebenen in denen Strafen gegen beide Mannschaften ausgesprochen werden, können die Spieler auf dem Spielfeld **umgehend ersetzt werden**. Solche Strafen gelten zudem nicht als verzögerte Strafen. Wenn die so bestraften Spieler nach der Verbüssung ihrer Strafe wieder am Spiel teilnehmen können, so begeben sie sich auf die Strafbank. Dort verbleiben sie bis zum ersten Spielunterbruch nach dem Ablauf ihrer Strafe.

Für die Anwendung dieser Regel werden kleine Strafen und kleine Bankstrafen als identische Strafen von gleicher Dauer angesehen.

513 – VERZÖGERTE STRAFEN

Diese Regel kommt nur dann zur Anwendung, wenn kleine Strafen, kleine Bankstrafen, grosse Strafen oder Matchstrafen ausgesprochen werden.

- a) Wird gegen einen dritten Spieler irgendeiner Mannschaft eine Strafe verhängt, während dem bereits zwei Spieler seiner Mannschaft Strafen verbüssen, so beginnt die Zeit seiner Strafe erst zu laufen, sobald eine der Strafen gegen die beiden anderen Spieler abgelaufen ist.
- b) Der so bestrafte Spieler muss sich unverzüglich auf die Strafbank begeben. Er kann jedoch auf dem Spielfeld sofort durch einen weiteren Spieler ersetzt werden.
- c) Verbüssen drei oder mehr Spieler irgendeiner Mannschaft gleichzeitig Strafen und befindet sich ein Ersatzspieler gemäss Absatz b) auf dem Spielfeld, so darf keiner der bestraften Spieler auf das Spielfeld zurückkehren. Spieler, deren Strafe in dieser Situation abläuft, dürfen die Strafbank erst bei einem Spielunterbruch verlassen. Davon ausgenommen, ist der Fall, wenn die Mannschaft nach Ablauf der Strafe das Recht hat, mehr als vier Spieler (inklusive des Torhüters) auf dem Spielfeld zu haben. In diesem Fall ist es dem Spieler, dessen Strafe abläuft erlaubt, auf das Spielfeld zurückzukehren.



ZEICHEN ZUM ANZEIGEN VON STRAFEN



Siehe Regel CH 4.40.2. Wird gegen eine Mannschaft eine Strafe verhängt, findet das Anspiel an dem Endanspielpunkt in der Zone der sich verfehlenden Mannschaft statt, die dem Ort, an dem das Vergehen stattfand am nächsten liegt.

Sollte die sich nicht verfehlende Mannschaft in dieser Situation den Spielunterbruch mittels eines "Flooring" herbeiführen, so findet das Anspiel am Anspielpunkt an der neutralen Zone der sich verfehlenden Mannschaft statt.

1. **Beenden der laufenden Aktion** durch die Mannschaft in **Ballbesitz** bedeutet, dass der Ball in den Besitz der anderen Mannschaft übergegangen ist. Dies heisst, dass er von einem Feldspieler oder dem Torhüter kontrolliert wird, absichtlich weggeschlagen wird oder blockiert wird. Ein Abpraller von irgendeinem Spieler der gegnerischen Mannschaft oder von der Torumrandung oder von den Banden beendet die laufende Aktion nicht.
2. Erzielt die sich verfehlende Mannschaft auf irgendeine Art und Weise ein Tor, nachdem der Schiedsrichter mit dem Heben des Arms eine Strafe angezeigt hat, so wird dieses Tor nicht anerkannt. Die Strafe ist normal zu verbüssen.



CH 5.15.1. Zu den vier kleinen Strafen zählen nur Strafen, die gegen den Spieler persönlich verhängt werden. Kleine Bankstrafen oder Strafen gegen den Torhüter, die der Spieler verbüsst hat, zählen nicht zu den vier für den Restausschluss nötigen Strafen.

Doppelte kleine Strafen zählen unter dieser Regel als zwei Strafen.



514 – AUSSPRECHEN VON STRAFEN

Bei einem Regelverstoss, der eine Strafe nach sich zieht, haben die Schiedsrichter wie folgt vorzugehen:

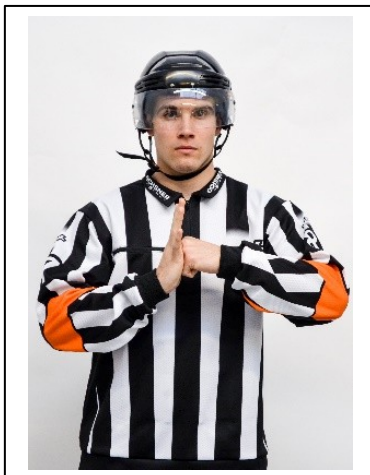
- a) Befindet sich die Mannschaft des fehlbaren Spielers in **Ballbesitz**, so haben die Schiedsrichter das Spiel sofort zu unterbrechen und die Strafe auszusprechen. Das Anspiel ist an demjenigen Anspielpunkt vorzunehmen, der dem Ort des Regelverstosses am nächsten liegt. Ausgenommen, der Regelverstoss fand in der Angriffszone statt. In diesem Fall wird das Anspiel am nächsten Anspielpunkt in der neutralen Zone durchgeführt.
- b) Befindet sich die Mannschaft des fehlbaren Spielers **NICHT in Ballbesitz**, so zeigen die Schiedsrichter die Strafe mit dem Heben des Armes an. Das Spiel wird erst unterbrochen und die Strafe ausgesprochen, wenn die Mannschaft, die in Ballbesitz ist, **die laufende Aktion beendet** hat.
- c) Erzielt die sich verfehlende Mannschaft auf irgendeine Art und Weise ein Tor, nachdem der Schiedsrichter mit dem Heben des Arms eine Strafe angezeigt hat, so wird dieses Tor nicht anerkannt. Die Strafe ist normal zu verbüssen.
- d) Erzielt die sich nicht verfehlende Mannschaft ein Tor, nachdem der Schiedsrichter mit dem Heben des Arms eine Strafe angezeigt hat, so wird dieses Tor anerkannt. Die erste **kleine Strafe** wird als Folge davon nicht ausgesprochen. Alle übrigen Strafen werden normal verhängt. Spielt die fehlbare Mannschaft bereits in **Unterzahl**, so wird die bereits verbüsste **kleine Strafe aufgehoben**. Jedoch werden alle anderen angezeigten Strafen normal verhängt.

Das Anspiel soll dort ausgeführt werden, wo das Spiel unterbrochen wurde. Davon ausgenommen ist der Fall, wenn die sich nicht verfehlende Mannschaft ein Flooring verursacht oder in der eigenen Verteidigungszone einen Spielunterbruch herbeiführt. In diesem Fall findet das Anspiel in der neutralen Zone nahe der blauen Linie der Mannschaft statt, die für den Spielunterbruch verantwortlich ist.



Regel CH 515 RESTAUSSCHLUSS

- a) Jeder Spieler einschliesslich des Torhüters, der in einem Spiel seine vierte kleine Strafe erhält, wird für den Rest des Spiels ausgeschlossen. Er muss sich unverzüglich in die Garderoben begeben
- b) Seine Strafe ist durch einen Ersatzmann auf der Strafbank zu verbüssen.
- c) Gegen den so bestraften Spieler werden keine weiteren Sanktionen verhängt.



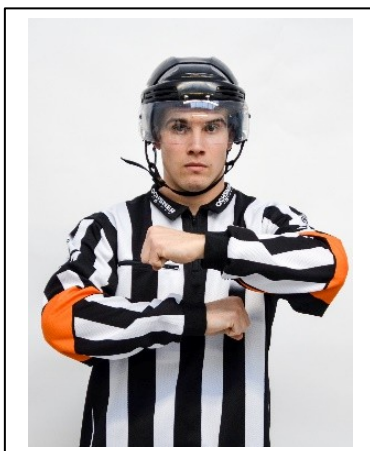
Es ist erlaubt, einen Gegner, der in Ballbesitz ist und der, versucht den Banden entlang durch eine schmale Öffnung vorzustossen, im Laufen gegen die Bande zu drücken, sofern die Bewegung des Spielers, der den Ball nicht führt, in Richtung Ball geht.

ZEICHEN FÜR BANDENCHECK



1. **Stockendstoss** ist definiert als die Aktion eines Spielers, der mit dem Ende des Stockschafts - oberhalb der oberen Hand - einen Gegenspieler checkt oder stösst.
2. **Unter einem versuchten Stockendstoss** sind alle Aktionen zu verstehen, bei der die Geste eines Stockendstosses ausgeführt wird, jedoch ohne dabei den Gegenspieler zu treffen.

ZEICHEN FÜR STOCKENSTOSS



1. **Unkorrekter Körperangriff** ist definiert als die Aktion eines Spielers der mit mehr als zwei Schritten Anlauf Körperkontakt mit einem Gegenspieler herstellt.
2. Ein Spieler, der einen Gegenspieler nach dem Pfiff des Schiedsrichters körperlich angreift ist - sofern er nach Ansicht der Schiedsrichter genügend Zeit hatte nach dem Pfiff diesen Kontakt zu vermeiden - mit einer **Strafe** für unkorrekten Körperangriff zu belegen.
3. Ein Torhüter ist kein "Freiwild" wenn er sich ausserhalb des Torraums aufhält. Eine **Strafe** für Behinderung ist auszusprechen, wenn immer ein Gegenspieler einen unnötigen Körperkontakt mit einem Torhüter herstellt.

ZEICHEN FÜR UNKORREKTEN KÖRPERANGRIFF



FOULS GEGEN SPIELER

520 - BANDENCHECK

- a) Jeder Spieler, der seinen Gegner mittels Bodycheck, Ellbogen, unkorrektem Körperangriff oder Beinstellen derart foult, dass der Gegenspieler heftig in die Bande geworfen wird, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **kleine Strafe (2')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

- b) Ein Spieler, der seinen Gegenspieler mittels Bandencheckes verletzt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

521 - STOCKENDSTOSS

- a) Jeder Spieler, der versucht, einem Gegenspieler einen Stockendstoss zu versetzen, ist wie folgt zu bestrafen:

- **Doppelte kleine Strafe + Disziplinarstrafe. (2'+2'+10')**

- b) Jeder Spieler, der einem Gegenspieler einen Stockendstoss versetzt, ist wie folgt zu bestrafen:

- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe. (5'+SPDD)**

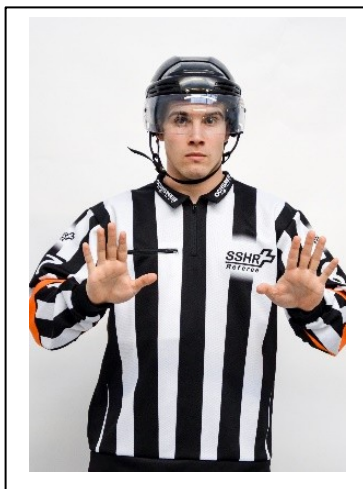
- c) Jeder Spieler, der einem Gegenspieler mit einem Stockendstoss verletzt, ist wie folgt zu bestrafen:

- **Matchstrafe (MS)**

522 - UNKORREKTER KÖRPERANGRIFF

1. Jeder Spieler, der in einen Gegenspieler (inklusive des gegnerischen Torhüters in dessen Torraum) hinein rennt, springt oder sonst wie mit dem Körper angreift, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **kleine Strafe (2')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe. (5'+SPDD)**
- oder
- **Match Penalty (MS)**

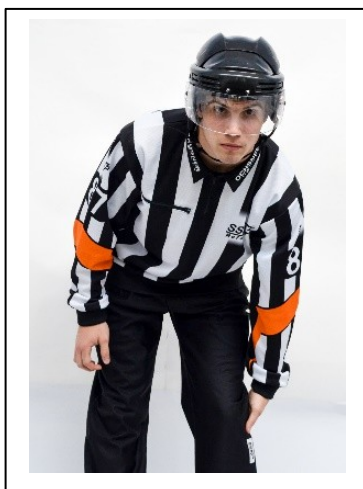


Ein Check von hinten ist ein Check, der kumulativ die folgenden Bedingungen erfüllt:

- a) der angegriffene Spieler nimmt den sich anbahnenden Check nicht wahr,
- b) der angegriffene Spieler ist nicht in der Lage, sich vor dem Check zu schützen und
- c) der Check erfolgt in den Rücken des angegriffenen Spielers.

Wenn der angegriffene Spieler dem Angreifer kurz vor dem Körperkontakt absichtlich den Rücken zuwendet, so liegt kein Check von hinten vor.

ZEICHEN FÜR CHECK VON HINTEN



Unter "Clipping" (Check gegen das Knie) ist eine Aktion zu verstehen, bei der der angreifende Spieler seinen Körper in die Knie oder die Unterschenkel eines Gegenspielers wirft oder der in die Knie seines Gegenspielers fällt, nachdem er sich diesem von vorne, von hinten oder von der Seite genähert hat.

ZEICHEN FÜR CLIPPING



2. Jeder Spieler, der seinen Gegner mittels eines unkorrekten Körperangriffs verletzt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **grosse Strafe + automatisch Spieldauerdisziplinarstrafe. (5'+SPDD)**
- oder
- **Match Penalty (MS)**

523 - CHECK VON HINTEN

- a) Ein Spieler, der von hinten in einen Gegner hineinrennt, hineinspringt, diesen von hinten checkt oder auf irgend eine andere Weise angreift ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **kleine Strafe + automatische Disziplinarstrafe (2'+10')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

- b) Einem Spieler, der einen Gegner mit einem Check von hinten verletzt ist mit der folgenden Strafe zu belegen:

- **Matchstrafe (MS)**

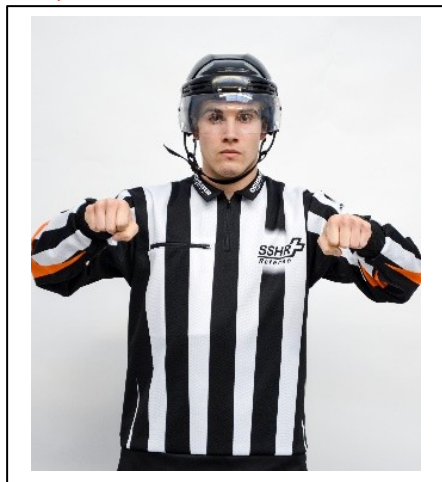
524 - CLIPPING (CHECK GEGEN DAS KNIE)

- a) Ein Spieler, der sich in einen Gegner in die Beine unterhalb die Knie checkt oder der sich in einen Gegner hineinwirft, so dass dieser unterhalb der Knie getroffen wird, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **kleine Strafe (2')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

- b) Ein Spieler der seinen Gegner mit "Clipping" verletzt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

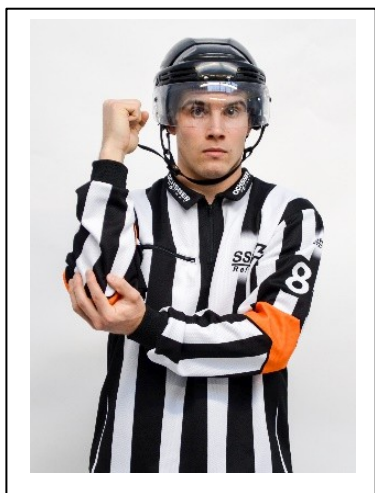
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**



Ein **Cross-check** ist ein Check, der mit dem Stock ausgeführt wird. Damit ein Cross-check vorliegt müssen zudem die beiden folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- a) der Stock wird mit beiden Händen gehalten
- b) der Stock befindet sich vollständig in der Luft.

ZEICHEN FÜR CROSS-CHECK



ZEICHEN FÜR ELLBOGENCKECK



525 - CROSS-CHECK

a) Jeder Spieler, der einen Gegenspieler Cross-checkt ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **kleine Strafe (2')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

b) Jeder Spieler, der einen Gegenspieler mittels Cross-check verletzt ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oderr
- **Matchstrafe (MS)**

526 - ELLBOGENCHECK

a) Ein Spieler, der seinen Ellbogen einsetzt, um einen Gegner zu foulern ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen::

- **kleine Strafe (2')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

b) Ein Spieler, der seinen Gegner mit einem Ellbogencheck verletzt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen::

- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

527 - AUSSERORDENTLICHE HÄRTE / ABSICHTLICHE VERLETZUNG

Jeder Spieler der eine Aktion ausführt, die gemäss den Regeln nicht erlaubt ist und die dazu führt, dass ein Gegner, ein gegnerischer Funktionär oder ein Schiedsrichter verletzt wird oder verletzt werden könnte ist wie folgt zu bestrafen:

- **Matchstrafe (MS)**



Befindet sich ein Spieler auf dem Spielfeld und der zweite Spieler ausserhalb des Spielfelds, so sind bei der Anwendung dieser Regel beide Spieler als auf dem Spielfeld befindlich anzusehen.



ZEICHEN FÜR ÜBERTRIEBENE HÄRTE



528 - FAUSTSCHLÄGE UND ÜBERTRIEBENE HÄRTE

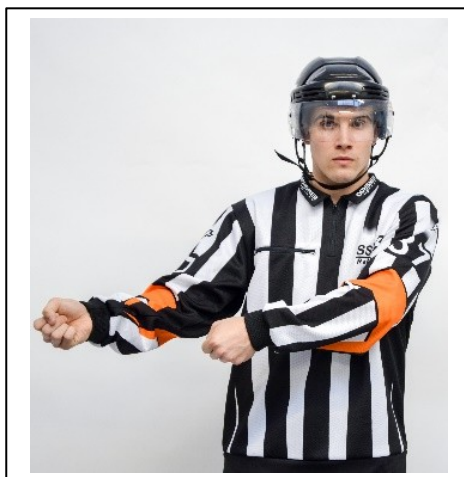
- a) Ein Spieler, der während einem Kampf oder einer Auseinandersetzung absichtlich einen oder beide Handschuhe auszieht, ist wie folgt zu bestrafen:
- **Disziplinarstrafe (10')**
- b) Ein Spieler, der einen Faustkampf führt, ist wie folgt zu bestrafen:
- **Matchstrafe (MS)**
- c) Der Spieler, der klar erkennbar einen Faustkampf begonnen hat, ist zusätzlich zu seinen anderen Strafen wie folgt zu bestrafen:
- **kleine Strafe (2')**
- d) Ein Spieler, der - nachdem er geschlagen wurde - zurückschlägt oder dies versucht, ist wie folgt zu bestrafen:
- **kleine Strafe (2')**
- e) Jeder Spieler oder Torhüter, der sich als erster in eine Auseinandersetzung einmischt, ist wie folgt zu bestrafen:
- **Spieldauerdisziplinarstrafe (SPDD)**
- **Matchstrafe (MS)**
- f) Ein Spieler, der - nachdem er vom Schiedsrichter dazu aufgefordert wurde, aufzuhören - eine Auseinandersetzung fortsetzt oder dies versucht, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:
- **Doppelte kleine Strafe (2' + 2')**
- **Spieldauerdisziplinarstrafe (SPDD)**
oder
- **Matchstrafe (MS)**



ZEICHEN FÜR HOHEN STOCK



ZEICHEN FÜR HALTEN



ZEICHEN FÜR STOCK HALTEN (zwei stufiges Zeichen)





529 - KOPFSTOSS

Ein Spieler der seinen Gegner mit dem Kopf stösst oder dies versucht, ist mit der folgenden Strafe zu belegen:

- **Matchstrafe (MS)**

530 - HOHER STOCK

a) Es ist verboten, den Stock oberhalb der normalen Schulterhöhe zu führen. Tut ein Spieler dies, so ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **kleine Strafe (2')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

b) Ein Spieler, der seinen Stock oder Teile davon über der Höhe seiner Schultern führt und dabei einen Gegenspieler verletzt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

c) Handelt es sich jedoch bei der Aktion, die zur Verletzung geführt hat nach Ermessen des Schiedsrichters nicht um ein absichtliches Vergehen, so ist die folgende Strafe auszusprechen:

- **Doppelte kleine Strafe (2'+2')**

531 - HALTEN EINES GEGENSPIELERS

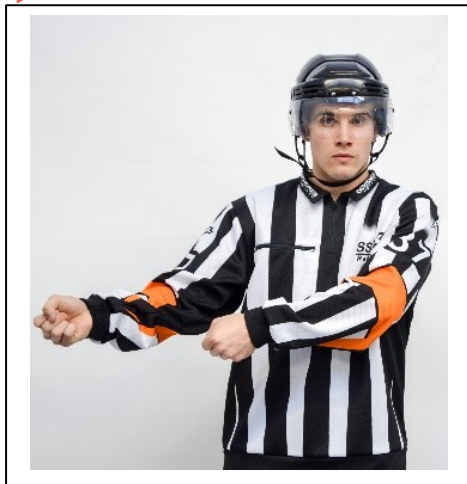
Ein Spieler der einen Gegner mit der Hand oder dem Stock zurückhält, ist wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**

532 - STOCKHALTEN

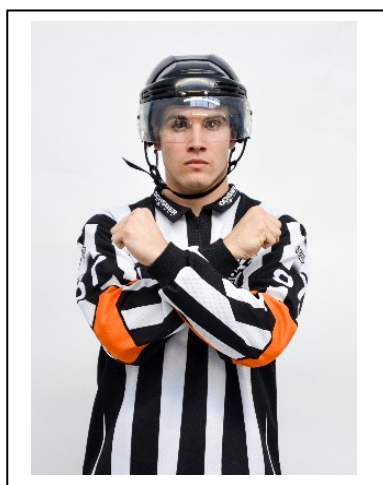
Ein Spieler, der den Stock eines Gegners mit der Hand oder auf irgendeine andere Art zurückhält, ist wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**



ZEICHEN FÜR HAKEN

1. Ein **plötzlicher Gegenstoss** ist wie folgt definiert: Ein Spieler kontrolliert den Ball vollständig und hat keinen Gegenspieler mehr zwischen sich und dem gegnerischen Torhüter respektive zwischen sich und dem gegnerischen Tor, wenn der Torhüter entfernt wurde.
2. Unter **Ball kontrollieren** versteht man den Fakt, dass ein Spieler den Ball mit dem Stock führt. Der Spieler kontrolliert den Ball nicht mehr, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt: Der Ball wird von einem anderen Spieler berührt, der Ball wird von der Ausrüstung eines anderen Spielers berührt, der Ball trifft das Tor, der Ball bleibt frei spielbar liegen.
3. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel erst wenn die **angreifende** Mannschaft nicht mehr im Ballbesitz ist.
4. Hierbei ist die Position des Balls der entscheidende Faktor. Der Ball muss die Verteidigungszone vollumfänglich verlassen haben. Je nachdem, ob das Offside vorgängig aufgelöst worden war, kann diese die blaue oder die rote Linie sein. Nur wenn der Ball die Verteidigungszone in vollem Umfang verlassen hat, kann auf Penalty-Schuss oder Tor entschieden werden.
5. Sinn dieser Regel ist es, die aussichtsreiche Torgelegenheit, die aufgrund des Foulspiels verloren ging, wieder herzustellen.



1. Diese Regel ist auf alle Formen von Behinderung anzuwenden. Dies beinhaltet auch:
 - a. einem Gegner den Stock **aus den Händen schlagen**,
 - b. einen Gegner, der den Stock verloren hat, daran zu hindern, diesen wieder aufzunehmen,
 - c. einen fallen gelassen oder zerbrochenen Stock oder irgend einen anderen Gegenstand in Richtung des ballführenden Gegners zu kicken oder zu schiessen
2. Unter dieser Regel **gilt der letzte Spieler**, der den **Ball berührt** hat, mit Ausnahme des Torhüters, als der Spieler, der **in Ballbesitz** ist.
3. Wenn ein angreifender Spieler absichtlich im Torraum steht, ohne dabei den Torhüter zu behindern, so hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen. Das folgende Anspiel findet an demjenigen Anspielpunkt in der neutralen Zone statt, der dem Ort des Spielunterbruchs am nächsten liegt.

ZEICHEN FÜR BEHINDERUNG



533 - HAKEN

- a) Ein Spieler, der das Vorwärtskommen eines Gegenspielers unterbindet oder zu unterbinden versucht, indem er diesen mit dem Stock hakt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:
- **kleine Strafe (2')**
 - oder
 - **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- b) Ein Spieler, der einen Gegner mit einem Haken verletzt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
 - oder
 - **Matchstrafe (MS)**
- c) Während eines **plötzlichen Gegenstossens** gilt: Wenn ein Spieler, der sich ausserhalb seiner eigenen Verteidigungszone befindet, den **Ball kontrolliert** und keinen anderen Gegner mehr vor sich hat, als den Torhüter von hinten gehakt wird und so um eine aussichtsreiche Torgelegenheit gebracht wird so ist wie folgt zu entscheiden:
- **Penalty Schuss**
- d) Wenn der gegnerische Torhüter das Spielfeld verlassen hat und ein Spieler, der den **Ball kontrolliert** und sich ausserhalb seiner Verteidigungszone befindet gehakt wird, so ist auf **Tor** zu entscheiden. Voraussetzung für einen solchen Entscheid ist, sich kein Gegner zwischen dem gefaulten Spieler und dem gegnerischen Tor befunden hat. Die Schiedsrichter haben in diesem Fall das Spiel sofort zu unterbrechen und das Tor zuzusprechen.

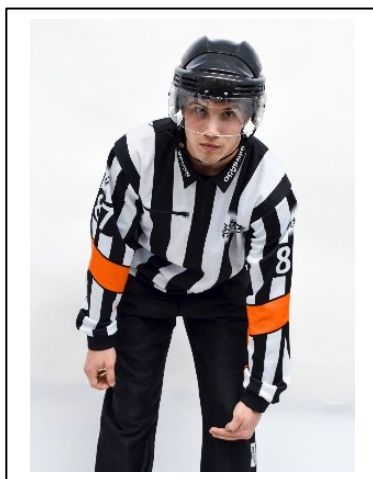
534 - BEHINDERUNG

- a) Ein Spieler, der einen Gegner, der **nicht in Ballbesitz** ist, behindert oder am Vorwärtskommen hindert ist mit der folgenden Strafe zu belegen:
- **kleine Strafe (2')**
- b) Ein Spieler, der sich auf der Spieler- oder der Strafbank befindet und der während das Spiel in Gang ist mit seinem Stock oder seinem Körper das Vorwärtskommen eines Gegners, der sich auf dem Spielfeld befindet behindert, ist wie folgt zu bestrafen:
- **kleine Strafe (2')**
- c) Ein Spieler, der mit dem Körper oder dem Stock den gegnerischen Torhüter, der sich in seinem Torraum befindet, behindert oder dessen Vorwärtskommen erschwert ist wie folgt zu bestrafen:
- **kleine Strafe (2')**
- d) Wenn, nachdem der Torhüter durch einen Feldspieler ersetzt wurde, irgendein Mitglied dieser Mannschaft, inclusive von Mannschaftsoffiziellen, dass sich illegal auf dem Spielfeld befindet, die Bewegung des Balls oder eines Gegenspielers in irgendeiner Form behindert so ist auf **Tor** zu entscheiden.



Im Fall eines geringfügigen Regelverstosses, liegt es im Ermessen des Schiedsrichters, die folgende Strafe auszusprechen:

Doppelte kleine Strafe + Disziplinarstrafe. (2'+2'+10')



ZEICHEN FÜR KNIECHECK



1. Die Schiedsrichter sind gehalten, gegen jeden Spieler eine Strafe für Stockschlag auszusprechen, der seinen Stock gegen einen Gegner schwingt auch wenn er diesen dabei nicht berührt. Dasselbe gilt in dem Fall, indem ein Spieler seinen Stock heftig gegen den Ball schwingt in der Absicht, seinen Gegenspieler einzuschüchtern.
2. Das berühren des Stocks des ballführenden Spielers ist kein Stockschlag, sofern dessen einziger Zweck darin liegt, den Ball zu erobern.

ZEICHEN FÜR STOCKSCHLAG



CH 5.37.1. Erfolgt die Berührung des Stock des Gegners von unten oder von der Seite, so ist keine Strafe auszusprechen. Erfolgt die Berührung des Stocks von oben, in der Absicht dem Gegenspieler den Stock aus den Händen zu schlagen, ist eine Strafe auszusprechen.



535 - TRETEN

Ein Spieler der seinen Gegner tritt oder dies versucht, ist mit der folgenden Strafe zu belegen:

- **Matchstrafe (MS)**

536 - KNIECHECK

a) Ein Spieler, der seinen Gegner mit dem Knie checkt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **kleine Strafe (2')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

b) Ein Spieler, der seinen Gegner mit einem Kniecheck verletzt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

537 - STOCKSCHLAG

a) Ein Spieler, der das Vorwärtskommen eines Gegners mit einem Stockschlag verhindert oder dies zu verhindern versucht, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

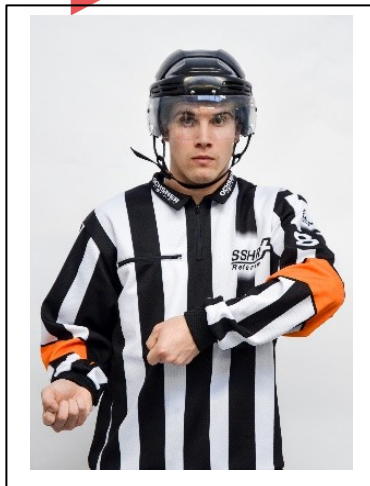
- **kleine Strafe (2')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

b) Ein Spieler, der einen Gegner mit einem Stockschlag verletzt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

c) Ein Spieler, der während einer Auseinandersetzung seinen Stock gegen einen anderen Spieler schwingt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

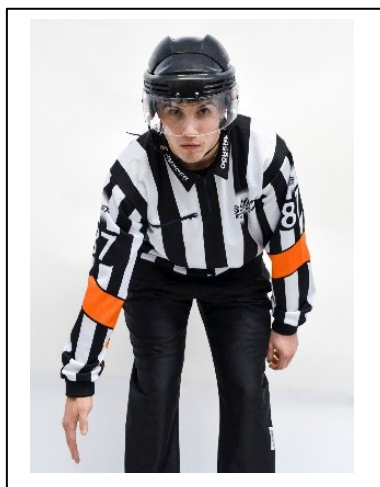


1. Unter "versuchter Stockstich" ist jede Aktion zu verstehen, in der mit der Stockschaufel eine Stichbewegung ausgeführt wird, ohne dass dabei der Gegner getroffen wird.
2. Unter **Stockstich** ist eine Aktion zu verstehen, bei der ein Gegenspieler mit der Spitze der Stockschaufel gestochen wird. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Stock mit einer oder mit beiden Händen gehalten wird.

ZEICHEN FÜR STOCKSTICH

Wichtig: Wenn, nach Ansicht der Schiedsrichter, ein Spieler ohne jeden Zweifel seinem Gegner den **Ball mit dem Stock wegnimmt** und dabei die Ballkontrolle erlangt, so ist **keine Strafe** auszusprechen, wenn der Gegner bei dieser Aktion ins Stolpern gerät oder hinfällt.

1. in **plötzlicher Gegenstoss** ist wie folgt definiert: Ein Spieler kontrolliert den Ball vollständig und hat keinen Gegenspieler mehr zwischen sich und dem gegnerischen Torhüter respektive zwischen sich und dem gegnerischen Tor, wenn der Torhüter entfernt wurde.
2. Unter **Ball kontrollieren** versteht man den Fakt, dass ein Spieler den Ball mit dem Stock führt. Der Spieler kontrolliert den Ball nicht mehr, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt: Der Ball wird von einem anderen Spieler berührt, der Ball wird von der Ausrüstung eines anderen Spielers berührt, der Ball trifft das Tor, der Ball bleibt frei spielbar liegen..



3. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel erst wenn die **angreifende** Mannschaft nicht mehr im Ballbesitz ist.
4. Hierbei ist die Position des Balls der entscheidende Faktor. Der Ball muss die Verteidigungszone vollumfänglich verlassen haben. Je nachdem, ob das Offside vorgängig aufgelöst worden war, kann diese die blaue oder die rote Linie sein. Nur wenn der Ball die Verteidigungszone in vollem Umfang verlassen hat, kann auf Penalty-Schuss oder Tor entschieden werden.
5. Sinn dieser Regel ist es, die aussichtsreiche Torgelegenheit, die aufgrund des Foulspiels verloren ging, wieder herzustellen.

ZEICHEN FÜR BEINSTELLEN



538 - STOCKSTICH

- a) Ein Spieler, der versucht einen Gegner mit der Stockschaufel zu stechen, ist mit der folgenden Strafen zu belegen:
- Doppelte kleine Strafe + Disziplinarstrafe (2'+2'+10')
- b) Ein Spieler, der versucht einen Gegner mit der Stockschaufel sticht, ist mit der folgenden Strafen zu belegen:
- grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)
- c) Ein Spieler, der einen Gegner mittels Stockstich verletzt, ist mit der folgenden Strafen zu belegen:
- Matchstrafe (MS)

539 - BEINSTELLEN

- a) Ein Spieler, der seinen Stock, ein Bein, einen Fuss, einen Arm, eine Hand oder einen Ellbogen in der Weise einsetzt, dass sein Gegenspieler aufgrund dieser Aktion ins Stolpern gerät oder hinfällt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:
- kleine Strafe (2')
 oder
- grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)
 oder
- Matchstrafe (MS)
- b) Ein Spieler, der einen Gegner mittels Beinstellen verletzt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:
- grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)
 oder
- Matchstrafe (MS)
- c) Eine **kleine Strafe (2')** oder, nach Ermessen des Schiedsrichters, eine **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)** ist gegen jeden Spieler auszusprechen, der seine Füsse dazu einsetzt, einem Gegenspieler von hinten die Füsse wegzutreten. Diese Strafe ist zu verhängen, wenn dies mittels einer Kickbewegung geschieht oder indem dem Gegner von hinten das Bein weggezogen wird.
- Hinweis: Beinstellen ist auch dann zu bestrafen, wenn ein Spieler im Fallen oder wenn er dem Boden entlang schlittert einem Gegner in die Füsse rutscht und diesen zu Fall bringt. Dabei spielt es keine Rolle, ob der fehlbare Spieler in irgendeiner Phase der Aktion den Ball berührt oder nicht.
- d) Während eines **plötzlichen Gegenstossens** gilt: Wird einem Spieler, der sich ausserhalb seiner eigenen Verteidigungszone befindet, den **Ball kontrolliert** und keinen anderen Gegner mehr vor sich hat, als den Torhüter von hinten das Bein gestellt und wird der gefoulte Spieler so um eine aussichtsreiche Torgelegenheit gebracht wird so ist wie folgt zu entscheiden:
- Penalty Schuss

- e) Wenn der gegnerische Torhüter das Spielfeld verlassen hat und einem Spieler, der den **Ball kontrolliert** und sich ausserhalb seiner Verteidigungszone befindet, das Bein gestellt wird, so ist auf **Tor** zu entscheiden.



ZEICHEN FÜR CHECK GEGEN DEN KOPF ODER DEN NACKEN



ZEICHEN FÜR BODYCHECK

Eine **kleine Strafe** ist dann auszusprechen, wenn der physikalische Aufprall des Spielers der den Bodycheck ausführt als nicht besonders hart eingestuft wird. Wenn, nach Ansicht der Schiedsrichter, der physikalische Aufprall des checkenden Spielers hart ist, kann eine **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe** ausgesprochen werden. Diese muss ausgesprochen werden, wenn der Check so stark ausfällt, dass dabei die Gesundheit des angegriffenen Spielers klar gefährdet wird.

CH 5.41.2. Ausführende Bestimmungen:

1. Wenn zwei Spieler in Richtung Ball laufen und sich dabei berühren, ist keine Strafe auszusprechen. Auch dann nicht, wenn ein Spieler dabei zu Boden fällt oder gegen die Bande geworfen wird. Bedingung hierfür ist, dass die Bewegung der Spieler zum Ball hin ausgerichtet ist. Eine Strafe ist auszusprechen, sobald ein Spieler (auch nur für einen kurzen Moment) sich in die Richtung seines Gegners bewegt.
2. Es ist Spielern erlaubt, sich gegenseitig wegzudrücken. Bedingung hierfür ist, dass er ursprüngliche Körperkontakt nicht aufgrund einer gemäss Regel 541 verbotenen Aktion zustande kam.
3. Ein verteidigender Spieler hat das Recht, seine Position zu halten. Kommt es zu einem heftigen Körperkontakt, weil ein Angreifer in den verteidigenden Spieler hinein läuft und hat sich der verteidigende Spieler nicht in Richtung des Angreifers bewegt, so ist gegen den verteidigenden Spieler keine Strafe auszusprechen. Falls der Angreifer in dieser Situation absichtlich in den verteidigenden Spieler hinein gelaufen ist, so ist der Angreifer zu bestrafen.



540 – CHECK GEGEN DEN KOPF UND DEN NACKEN

- a) Ein Spieler, der mit irgendeinem Teil seines Körpers einen Gegner gegen den Kopf oder den Nackenbereich checkt oder schlägt, oder der den Kopf eines Gegners gegen die Banden oder das Plexiglas stösst, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **kleine Strafe + automatische Disziplinarstrafe (2'+10')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

- b) Ein Spieler, der seinen Gegner mit einem Check gegen den Kopf oder den Nacken verletzt, ist wie folgt zu bestrafen:

- **Matchstrafe (MS)**

→ Schläge gegen den Kopf, die während eines Faustkampfs oder einer Auseinandersetzung fallen, lallen unter Regel 528 Faustschläge und übertriebene Härte und sind gemäss Regel 528 zu bestrafen.

541 – BODYCHECK

Eine **kleine Strafe** oder, nach Ermessen der Schiedsrichter, eine **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)** ist gegen jeden Spieler zu verhängen, der nach Ansicht der Schiedsrichter einen Gegenspieler absichtlich checkt, heftig stösst oder in diesen hinein rennt. Wird ein Spieler bei einem Bodycheck verletzt, so ist eine **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)** auszusprechen.

Rennt ein angreifender Spieler gegen einen verteidigenden Spieler, so darf der verteidigende Spieler den Körperkontakt nicht herstellen, indem er sich in die Richtung des angreifenden Spielers bewegt. Ein allfälliger Körperkontakt muss durch die Aktion des angreifenden Spielers entstehenden. Es ist nicht erlaubt, einen angreifenden Spieler in die Bande zu stossen oder zu checken. Wenn ein Körperkontakt nach Ansicht der Schiedsrichter ohne Absicht zustande kommt, so ist keine Strafe auszusprechen.

542 – LATE HIT

- a) Ein Spieler, der seinen Gegenspieler zu spät checkt, wird nach Ermessen des Schiedsrichters wie folgt bestraft:

- **kleine Strafe (2')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**

- b) Ein Spieler, der seinen Gegenspieler mit einem Late Hit verletzt, wird nach Ermessen des Schiedsrichters wie folgt bestraft:

- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**
- oder
- **Matchstrafe (MS)**



ZEICHEN FÜR DISZIPLINARSTRAFE

1. Zur Durchsetzung dieser Regel haben die Schiedsrichter die beiden folgenden Möglichkeiten:
 - a) Eine **kleine Bankstrafe** ist für Regelverstösse auszusprechen, die **auf oder in unmittelbarer Nähe der Spielerbank stattfinden, aber nicht auf dem Spielfeld** und wenn Spieler betroffen sind, die nicht unmittelbar am Spiel teilnehmen.
 - b) Eine **Disziplinarstrafe** ist für Regelverstösse auszusprechen, die **auf dem Spielfeld oder auf der Strafbank stattfinden** und bei denen der Spieler, der den Regelverstoss begangen hat klar erkennbar ist.

In diesem Fall haben nicht bestrafte Mitspieler des Fehlbaren die Gegenstände aufzulesen und auf die Strafbank zu bringen.



ÜBRIGE STRAFEN

550 – BESCHIMPFEN VON OFFIZIELLEN UND UNSPORTLICHES VERHALTEN VON SPIELERN

- a) Ein Spieler der sich fallen lässt, um so eine Strafe gegen einen Gegenspieler herauszuholen, ist wie folgt zu bestrafen;

- **kleine Strafe (2')**

- b) Macht sich ein Spieler eines der folgenden Vergehen schuldig,

- nach Erhalt einer Strafe nicht direkt auf die Strafbank respektive in die Garderobe gehen,
- ausserhalb des Spielfelds eine beleidigende, obszöne oder beschimpfende Sprache gebrauchen,
- ausserhalb des Spielfelds irgendeinen Offiziellen behindern,

so ist seine Mannschaft wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Bankstrafe (2')**

- c) Ein Spieler, der,

- während des Spiels die Entscheidung eines Offiziellen kritisiert oder in Frage stellt,
 - absichtlich den Ball aus der Reichweite eines Schiedsrichters schlägt, wenn dieser dabei ist, den Ball aufzunehmen,
 - der im Schiedsrichterkreis bleibt, während die Schiedsrichter sich mit den Spieloffiziellen unterhalten,
- ist wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**

Bei jeder weiteren Auseinandersetzung wird ihm eine Strafe wegen unsportlichen Verhaltens (10 Minuten) auferlegt. **Disziplinarstrafe (10')**

Bei jeder weiteren Auseinandersetzung nach der Strafe wegen unsportlichen Verhaltens während derselben Spielunterbrechung wird dem Spieler eine Strafe wegen groben unsportlichen Verhaltens **Spieldauerdisziplinarstrafe (SPDD)** auferlegt.

Wenn dieses Verhalten nach der Strafe wegen groben unsportlichen Verhaltens fortgesetzt wird, wird dem Spieler eine Strafe wegen Spilausschlusses (MS) auferlegt. **Matchstrafe (MS)**

- d) Ein Spieler, der auf dem Spielfeld ist, und

- gegenüber irgendeiner Person irgendwo auf dem Spielfeld eine beleidigende, obszöne oder beschimpfende Sprache gebraucht oder sich einer obszönen Gestik bedient, sofern dies nicht in unmittelbarer Nähe der Spielerbank geschieht,
- zu irgendeinem Zeitpunkt mit dem Stock oder einem anderen Gegenstand gegen die Bande schlägt,
- sich nicht sofort auf die Strafbank begibt, nachdem er für die Teilnahme an einer Auseinandersetzung bestraft wurde oder der eine Verzögerung verursacht, indem während der Auseinandersetzung verlorene Ausrüstungsgegenstände auf dem Spielfeld zusammensucht,
- einen Gegner hartnäckig zu einem Regelverstoss provoziert oder einen Stock oder irgendeinen Ausrüstungsgegenstand aus dem Spielfeld wirft,

ist wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**



- e) Ein Spieler, der auf dem Spielfeld ist, und der sein Verhalten, das dazu geführt hat, dass er mit einer Disziplinarstrafe sanktioniert wird, fortsetzt, ist wie folgt zu bestrafen:
 - **Kleine Strafe + Spieldauerdisziplinarstrafe (2' + SPDD)**
- f) Ein Spieler, der eine rassistische Bemerkung macht oder irgendjemand aufgrund seiner Ethnie beleidigt, ist wie folgt zu bestrafen:
 - **Schwere Disziplinarstrafe (SDS)**



g) Ein Spieler, der den Spielverlauf karikiert oder lächerlich macht ist wie folgt zu bestrafen:

Matchstrafe (MS)

h) Ein Spieler der

- einen Spieloffiziellen absichtlich mit den Händen oder dem Stock berührt, diesen hält oder stösst, ihn mit dem Sock, den Händen oder dem Körper checket, ihm das Bein stellt, ihn schlägt oder anspuckt, oder
- irgendeine Person irgendwo auf dem Spielfeld anspuckt

ist wie folgt zu bestrafen:

- Matchstrafe (MS)

551 - BESCHIMPFEN VON OFFIZIELLEN UND UNSPORTLICHES VERHALTEN VON MANNSCHAFTSOFFIZIELLEN

a) Wenn ein Mannschaftsoffizieller:

- gegenüber irgendeiner Person irgendwo auf dem Spielfeld eine beleidigende, obszöne oder beschimpfende Sprache gebraucht oder sich einer obszönen Gestik bedient, oder
- in irgendeiner Weise einen Spieloffiziellen behindert oder mit einem Stock oder einem anderen Gegenstand gegen die Banden schlägt,

so ist seine Mannschaft wie folgt zu bestrafen:

- Kleine Bankstrafe (2')

b) Setzt ein Mannschaftsoffizieller ein solches Verhalten fort oder verhält er sich auf eine andere Art ungebührlich, so ist er wie folgt zu bestrafen:

- Kleine Bankstrafe + Spieldauerdisziplinarstrafe (2' +SPDD)

c) Ein Mannschaftsoffizieller, der eine rassistische Bemerkung macht oder irgendjemand aufgrund seiner Ethnie beleidigt, ist wie folgt zu bestrafen:

- Schwere Disziplinarstrafe (SDS)

d) Ein Mannschaftsoffizieller, der den Spielverlauf karikiert oder lächerlich macht ist wie folgt zu bestrafen:

- Matchstrafe (MS)

e) Ein Mannschaftsoffizieller, der,

- einen Spieloffiziellen hält oder schlägt oder
- der einen Spieloffiziellen anspuckt,

ist wie folgt zu bestrafen:

- Matchstrafe (MS)



554 - SPIELVERZÖGERUNG

554a) – DER BALL IST IN BEWEGUNG ZU HALTEN

- a) **Der Ball ist jederzeit in Bewegung zu halten.** Eine Mannschaft, die in der eigenen Verteidigungszone in Ballbesitz ist, muss den Ball in Richtung des gegnerischen Tors führen. Ausnahmen:
- Es ist erlaubt, den Ball **einmal** hinter das Tor zu führen.
 - Gegnerische Spieler hindern die Mannschaft in Ballbesitz am Vorwärtskommen.
 - Die Mannschaft in Ballbesitz spielt in **Unterzahl**.

Ein Spieler, der seine Verteidigungszone verlassen hat, darf den Ball nicht mehr in die eigene Verteidigungszone zurückpassen oder zurückbringen, wenn dies in der Absicht geschieht, das Spiel zu verzögern. Ausgenommen ist der Fall, dass seine Mannschaft in **Unterzahl** spielt.

Beim ersten Verstoss gegen diese Regel, sprechen die Schiedsrichter eine

- **Verwarnung**

An die Adresse des Captains der fehlbaren Mannschaft aus.

Für den **zweiten Verstoss während desselben Drittels**, ist der fehlbare Spieler wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**

- b) Ein Feldspieler oder Torhüter, der den Ball hält oder blockiert, oder der den Ball mit dem Stock, den Füßen oder dem Körper entlang der Banden in einer Weise spielt, dass dies zu einem Spielunterbruch führt ist wie folgt zu bestrafen:
- **kleine Strafe (2')**

Keine Strafe ist auszusprechen, wenn ein Spieler an der Bande von einem Gegner körperlich bedrängt wird.

554b) – VERSCHIEBEN DES TORES

- a) Ein Feldspieler oder Torhüter der absichtlich einen Torpfosten aus seiner normalen Position verschiebt, ist wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**

- b) Geschieht dies in den letzten zwei Minuten des Spiels oder zu irgendeinem Zeitpunkt in der Verlängerung und ist der Urheber ein verteidigender Spieler oder der Torhüter in seiner Verteidigungszone, so haben die Schiedsrichter folgenden Entscheid zu treffen:

- **Penalty Schuss**

- c) Verschiebt eine Spieler oder ein Torhüter absichtlich einen Torpfosten aus seiner normalen Position, während sich ein Gegenspieler der in Ballbesitz ist dem Tor nähert, keinen anderen Gegner als den Torhüter vor sich hat und sich in einer aussichtsreichen Abschlussposition befindet, so haben die Schiedsrichter den folgenden Entscheid zu treffen:

- **Penalty Schuss**

- d) Hat der Torhüter das Spielfeld verlassen und ein Spieler seiner Mannschaft verschiebt absichtlich den Torpfosten aus seiner normalen Position, so haben die Schiedsrichter wie folgt zu entscheiden:

- **Tor**



 CH 5.54d.1. Handelt es sich nach Ansicht des Schiedsrichters im Falle eines Torhüters um eine kleinere Reparatur, die rasch erledigt ist, kann der Torhüter auf dem Spielfeld bleiben. Ist kein Ersatztorhüter vorhanden, oder wurde der Ersatztorhüter bereits eingewechselt und der ursprüngliche Torhüter ist nicht mehr einsatzfähig, so wird keine Strafe ausgesprochen, selbst wenn es zu einer erheblichen Spielverzögerung kommt.

 CH 5.54d.2. Regelung 550 und 551 werden sinngemäss auch bei Verfehlungen vor und nach dem Spiel angewendet. Bei Verfehlungen vor oder nach dem Spiel ist in jedem Fall eine schwere Disziplinarstrafe auszusprechen und eine Untersuchung durchzuführen.



554c) – SCHIESSEN ODER WERFEN DES BALLS AUS DEM SPIELFELD

a) Ein Spieler, der den Ball absichtlich aus dem Spielfeld schiesst oder ein Torhüter der den Ball direkt aus dem Spielfeld schiesst respektive ein Spieler oder Torhüter der den Ball aus dem Spielfeld wirft oder diesen absichtlich mit der Hand oder dem Stock aus dem Spielfeld schlägt, ist wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**

b) Wenn ein Spieler den Ball aus seiner Verteidigungszone (bis einschließlich der roten Linie) außerhalb des Spielfelds schießt, wirft oder kickt: Vor dem anschließenden Anspiel ist für die fehlbare Mannschaft kein Linienwechsel zulässig.

Auslegung: Diese Regel gilt ohne Ausnahme in allen Kategorien.

Linienwechsel – Ausnahmen: Die Mannschaft darf nur in den folgenden Fällen einen Wechsel vornehmen:

1. Rückkehr eines Torwarts, der durch einen anderen Feldspieler ersetzt wurde
2. **Ersatz eines verletzten Spielers** Dieser Spieler darf erst bei der nächsten Spielunterbrechung wieder ins Spiel zurückkehren.
3. **in dem Moment, in dem eine Mannschaft bestraft wird, wodurch sich die Anzahl der Spieler auf dem Spielfeld ändert** nicht im Falle von Disziplinarstrafen – nur ein neuer Spieler anstelle des bestraften Spielers ist zulässig
4. **Ersatz eines Spielers, dessen Ausrüstung defekt ist**, z. B. beschädigter Helm, Helmvisier, Vollgesichtsschutz oder Gitter
5. ein Spieler, dessen Schläger gebrochen ist, darf sich an seiner Bank einen neuen Schläger holen

554d) – INORDNUNGBRINGEN DER AUSTRÜSTUNG

Ein Spieler, dessen Ausrüstung repariert oder in Ordnung gebracht werden muss, hat das Spielfeld zu verlassen. Auf keinen Fall darf das Spiel in einem solchen Fall gestoppt werden, noch darf es aufgrund einer Reparatur oder des Inordnungbringens eines Ausrüstungsgegenstands zu einer Spielverzögerung kommen.

Ein Torhüter, dessen Ausrüstung repariert oder in Ordnung gebracht werden muss, hat das Spielfeld zu verlassen und ist durch den Ersatztorhüter zu ersetzen. Auf keinen Fall darf das Spiel in einem solchen Fall gestoppt werden, noch darf es aufgrund einer Reparatur oder des Inordnungbringens eines Ausrüstungsgegenstands zu einer Spielverzögerung kommen.

Bei einem Verstoss gegen diese Regel ist der fehlbare Spieler oder Torhüter wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**

554e) – VERLETZTER SPIELER WEIGERT SICH DAS SPIELFELD ZU VERLASSEN

Ein verletzter Spieler, der sich weigert, das Spielfeld zu verlassen, ist wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**

554f) – ZU VIELE SPIELER AUF DEM SPIELFELD NACH ERZIELEN EINES TORES

Eine Mannschaft, die nach dem erzielen mehr Spieler auf dem Spielfeld hat, als für einen kompletten Spielerwechsel notwendig sind, ist wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Bankstrafe (2')**

554g) – FEHLVERHALTEN BEI ANSPIELEN

a) Wurde ein Spieler durch den Schiedsrichter vom Anspiel weggeschickt und der Ersatzmann nimmt trotz



VERWARNUNG durch den Schiedsrichter seine Position nur verzögert ein, so ist eine Mannschaft wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Bankstrafe (2')**

- b) Betritt ein Spieler, der nicht an der unmittelbaren Ausführung des Anspiels beteiligt ist, den Anspielkreis, bevor der Ball eingeworfen wird, so ist der Spieler seiner Mannschaft, der am Anspiel teilnimmt, auszuwechseln. Kommt es während desselben Anspiels zu einem zweiten Verstoss eines Spielers derselben Mannschaft, so ist dieser Spieler wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**



-  **CH 554g. Fehlverhalten bei Anspielen – diese Regelung wird aufgehoben und wie folgt ersetzt:**
- a) Beim ersten Fehlverhalten der Mannschaft wird die Mannschaft verwarnet. Der Spieler wird nicht vom Anspiel weggeschickt.
 - b) Kommt es während desselben Anspiels zu einem zweiten Verstoss derselben Mannschaft, so ist dieser verfehlbare Spieler wie folgt zu bestrafen:
 - Kleine Strafe (2')

1. Der fehlbare Spieler darf erst wieder am Spiel teilnehmen, wenn der irreguläre Ausrüstungsgegenstand in Ordnung gebracht oder ersetzt wurde.



555 – ILLEGALE ODER GEFÄHRLICHE AUSTRÜSTUNGSGEENSTÄNDE

a) Ein Spieler oder Torhüter, der,

- seine Ausrüstung oder sein Visier auf eine Weise trägt, die geeignet ist, einen Gegenspieler zu verletzen, oder
- illegal oder gefährliche Ausrüstungsgegenstände (inclusive Schuhen und Stock) verwendet), oder
- sein Schutzausrüstung ausgenommen Handschuhe, Kopfschutz und Torhüterschoner nicht vollständig mit der Spielkleidung bedeckt, oder
- als der Handschuhe verwendet, bei denen Teile der Handinnenfläche entfernt oder weggeschnitten wurden, so dass der Spieler die ungeschützte Hand verwenden kann,

ist vom Spielfeld zu schicken. Gleichzeitig ist gegenüber seiner Mannschaft eine **VERWARNUNG** auszusprechen.

Für den zweiten Verstoss gegen diese Regel irgendeines Spielers der verwarnen Mannschaft ist die gegen den fehlbaren Spieler folgende Strafe auszusprechen:

- **Disziplinarstrafe (10')**

b) Weigert sich ein Torhüter oder ein Feldspieler, den Schiedsrichtern nach Aufforderung seinen Stock oder einen Ausrüstungsgegenstand zur Vermessung abzugeben respektive zerstört diesen vor der Vermessung, so gilt der betreffende Ausrüstungsgegenstand als illegal. Der fehlbare Spieler oder Torhüter ist wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe + Disziplinarstrafe (2'+10')**

c) Hat eine Mannschaft die Nachmessung irgend eines Ausrüstungsgegenstands der gegnerischen Mannschaft verlangt und dieser Ausrüstungsgegenstand erweist sich als illegal, so ist der fehlbare Spieler wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**

d) Hat eine Mannschaft die Nachmessung irgendeines Ausrüstungsgegenstands der gegnerischen Mannschaft verlangt und dieser Ausrüstungsgegenstand erweist sich als korrekt, so ist die Mannschaft, welche die Ausmessung verlang hat, wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Bankstrafe (2')**

e) Verliert ein Spieler während des Spiels seine Helm kann er entweder den Helm wieder aufsetzen und mit dem Kinnriemen korrekt befestigen oder auf direktem Weg zur Spielerbank zurückkehren. Tut er dies nicht, sondern nimmt ohne Helm weiter am Spiel teil, so ist er wie folgt zu bestrafen:

- **kleine Strafe (2')**



1. Ein **gebrochener Stock** ist ein Stock, der nach Ansicht der Schiedsrichter nicht mehr geeignet ist, um damit normal zu spielen.
2. Ein Spieler kann ohne Stock am Spiel teilnehmen.



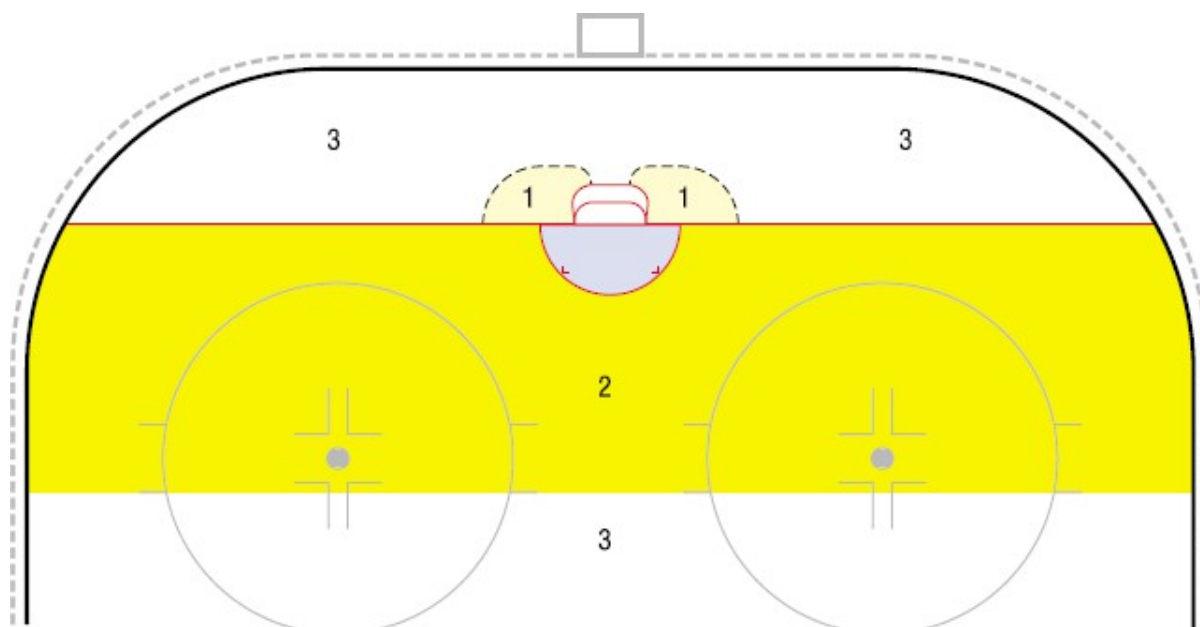
556 – GEBROCHENER STOCK

- a) Es ist nicht gestattet, einem Feldspieler oder Torhüter, dessen Stock gebrochen ist, einen neuen Stock zuzuwerfen. Es ist jedoch einem Mitspieler erlaubt, dem Betroffenen einen neuen Stock von der Spielerbank zu bringen.
- b) Ein **Feldspieler** dessen Stock zerbricht, hat diesen augenblicklich fallen zu lassen. Tut er dies nicht, ist er wie folgt zu bestrafen:
 - **kleine Strafe (2')**
- c) Ein **Torhüter** dessen Stock zerbricht, hat diesen augenblicklich fallen zu lassen. Tut er dies nicht, ist er wie folgt zu bestrafen:
 - **kleine Strafe (2')**
- d) Wirft irgendein erkennbarer Spieler von der Spielerbank aus seinem Torhüter einen neuen Stock zu, so ist der fehlbare Spieler wie folgt zu bestrafen:
 - **kleine Strafe + Spieldauerdisziplinarstrafe (2'+SPDD)**
- e) Wirft irgendein erkennbarer Mannschaftsoffizieller von der Spielerbank aus seinem Torhüter einen neuen Stock zu, so ist seine Mannschaft wie folgt zu bestrafen:
 - **kleine Bankstrafe (2')**
 Der fehlbare Mannschaftsoffizielle ist zudem wie folgt zu bestrafen:
 - **Spieldauerdisziplinarstrafe (SPDD)**
- f) Wirft eine nicht identifizierbarer Person aus dem Bereich der Spielerbank dem Torhüter einen neuen Stock zu, so ist die fehlbare Mannschaft wie folgt zu bestrafen:
 - **Kleine Banksrafe (2')**
- g) Begibt sich der Torhüter während eines Spielunterbruchs zur Spielerbank, um sich einen neuen Stock zu holen, ist die folgende Strafe auszusprechen:
 - **kleine Strafe (2')**
- ➔ Hingegen ist es dem Torhüter erlaubt, sich auf der Spielerbank einen neuen Stock zu holen, während das Spiel im Gang ist.
- h) Nimmt ein Spieler, der daran ist, einem Mitspieler oder dem Torhüter einen neuen Stock zu bringen aktiv am Spiel teil, so ist er wie folgt zu bestrafen:
 - **kleine Strafe (2')**



Ein Spieler, der sich auf das Spielfeld legt, um einen Schuss zu blocken, ist nicht zu bestrafen, wenn der Ball unter ihn geschossen wird respektive in seiner Ausrüstung oder in seiner Kleidung hängen bleibt. Eine Strafe ist jedoch immer dann auszusprechen, wenn dieser Spieler seine Hände dazu benutzt, den Ball unspielbar zu machen.

BLOCKIEREN DES BALLS DURCH EINEN TORHÜTER



- | | |
|---|---|
| 1 | Der Torhüter darf den Ball blockieren, sofern sich noch irgendein Körperteil im Torraum befindet. |
| 2 | Der Torhüter darf den Ball blockieren. |
| 3 | Der Torhüter darf den Ball nicht blockieren.
Goalkeeper is not allowed to freeze the puck. |

- Es ist jedem Spieler gestattet, den Ball mit seinen Händen zu stoppen, zu schlagen und auf dem Spielfeld herum zu stossen. Jedoch kann KEIN TOR erzielt werden, nachdem ein angreifender Spieler den Ball mit der Hand geschlagen hat, auch dann nicht, wenn der Ball danach noch von einem Offiziellen oder einem gegnerischen Spieler abgelenkt wird.



557 – BLOCKIEREN DES BALLS DURCH EINEN FELDSPIELER

- a) Ein Spieler, ausgenommen der Torhüter, der absichtlich auf den Ball fällt, diesen fängt oder an seinen Körper zieht, ist mit der folgenden Strafen zu belegen:
- **kleine Strafe (2')**
- b) Wenn ein verteidigender Spieler, ausgenommen der Torhüter, **absichtlich** auf den Ball fällt, diesen hält oder an seinen Körper zieht und sich der Ball zu diesem Zeitpunkt in Torraum seiner Mannschaft befindet, so haben die Schiedsrichter wie folgt zu entscheiden:
- **Penalty Schuss**
- c) Wenn eine Mannschaft den Torhüter durch einen Feldspieler ersetzt hat und ein Spieler dieser **absichtlich** auf den Ball fällt, diesen hält oder an seinen Körper zieht und sich der Ball zu diesem Zeitpunkt in Torraum seiner Mannschaft befindet, so haben die Schiedsrichter wie folgt zu entscheiden:
- **Tor**

558 - BLOCKIEREN DES BALLS DURCH EINEN TORHÜTER

Ein Torhüter, der absichtlich auf den Ball fällt oder diesen an seinen Körper zieht, während er sich vollständig ausserhalb seines Torraums befindet und der Ball entweder hinter der verlängerten Torlinie oder jenseits der entfernteren Abstandsmarkierungen der Endanspielkreise ist mit der folgenden Strafen zu belegen::

- **Kleine Strafe (2')**

559 – SPIELEN DES BALLS MIT DEN HÄNDEN DURCH EINEN FELDSPIELER

Wenn ein Spieler, mit Ausnahme des Torhüters, den Ball mit seinen Händen klemmt, wird das Spiel unterbrochen. Das nächste Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt in Richtung des Tores des fehlbaren Spielers statt.

- a) Ein Spieler, ausgenommen der Torhüter, der den Ball mit seiner Hand vom Spielfeld aufnimmt, ist mit der folgenden Strafen zu belegen:
- **Kleine Strafe (2')**
- b) Wenn ein Spieler, ausgenommen der Torhüter, **den Ball mit der Hand aufnimmt** während sich dieser in seinem Torraum befindet, so haben die Schiedsrichter wie folgt zu entscheiden:
- **Penalty Schuss**



1. Ziel dieser Regel ist es, den Spielfluss hoch zu halten. Deshalb ist jede Aktion des Torhüters, die einen unnötigen Spielunterbruch zu Folge hat zu bestrafen.
1. Betritt ein Spieler das Spielfeld illegal, unabhängig davon, ob der Eintritt von der Spielerbank- oder der Strafbank erfolgt und ob dies sein Fehler oder der Fehler des Strafbankverantwortlichen war, sind alle Tore zu annullieren, die erzielt wurden, während er sich irregulär auf dem Spielfeld aufhielt. Hingegen sind alle ausgesprochenen Strafen normal zu verbüßen.
2. Verlässt ein Spieler die Strafbank aufgrund eines Fehlers des Strafbankverantwortlichen zu früh, so ist er nicht zu bestrafen. Er muss jedoch seine restliche Strafzeit absitzen.
3. Wenn immer ein Spieler die Strafbank zu früh verlässt, soll der Strafbankverantwortliche den Zeitpunkt schriftlich festhalten und beim nächsten Spielunterbruch die Schiedsrichter informieren.





560 - SPIELEN DES BALLS MIT DEN HÄNDEN DURCH EINEN TORHÜTER

- a) Ausgenommen den Fall, indem er vom Gegner unter Druck gesetzt wird, ist es einem Torhüter nicht erlaubt, den Ball **mehr als drei Sekunden** festzuhalten. Tut er dies doch, ist er mit der folgenden Strafen zu belegen:

- kleine Strafe (2')

- b) Ein Torhüter, der den Ball nach vorne zu einem Mitspieler wirft, ist mit der folgenden Strafen zu belegen:

- kleine Strafe (2')

- c) Ein Torhüter der den Ball absichtlich in seine Beinschoner fallen lässt, ist mit der folgenden Strafen zu belegen:

- kleine Strafe (2')

561 – AUSEINANDERSETZUNG MIT ZUSCHAUERN

Ein Spieler, der eine physische Auseinandersetzung mit einem Zuschauer hat, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit der folgenden Strafen zu belegen:

- Matchstrafe (MS)

562 – VERLASSEN DER SPIELER- ODER STRAFBANK

- a) Ein Spieler, ausgenommen die unter Regel 564 beschriebene Situation, der die Spielerbank oder die Strafbank verlässt und für seine darauf folgenden Taten mit einer kleinen Strafe, einer grossen Strafe oder einer Disziplinarstrafe sanktioniert wird, ist zusätzlich wie folgt zu bestrafen:

- Spieldauerdisziplinarstrafe (SPDD)

- b) Wenn ein Spieler irregulär auf das Spielfeld kommt und einen Gegenspieler behindert, der im Ballbesitz ist und ausser dem Torhüter keinen Gegenspieler zwischen sich und dem gegnerischen Tor hat, so haben die Schiedsrichter wie folgt zu entscheiden:

- Penalty Schuss

- c) Wenn ein Spieler, nachdem sein Torhüter durch einen zusätzlichen Feldspieler ersetzt wurde, irregulär auf das Spielfeld kommt und einen Spieler der gegnerischen Mannschaft, der in Ballbesitz ist behindert, so haben die Schiedsrichter wie folgt zu entscheiden:

- Tor



1. Spielerwechsel, die vor dem Start der Auseinandersetzung begonnen habendürfen abgeschlossen werden, sofern die eingewechselten Spieler nicht in die Auseinandersetzung eingreifen.
2. Verlassen Spieler beider Mannschaften gleichzeitig die Bänke, so ist der erste erkennbare Spieler einer jeden Mannschaft gemäss dieser Regel zu bestrafen.
3. Um festzustellen, welche Spieler als erste die Bänke verlassen haben, können die Schiedsrichter die anderen Spieloffiziellen konsultieren.
4. Unter dieser Regel können **höchstens fünf Disziplinar und/oder Spieldauerdisziplinarstrafen ausgesprochen werden.**



563 – VERLASSEN DER STRAFBANK

Ein Spieler, der die Strafbank verlässt, bevor seine Strafe abgelaufen ist, ausgenommen am Ende eines Spieldrittels, ist wie folgt zu bestrafen:

- kleine Strafe (2')

Erfolgt der Verstoss während eines Spielunterbruchs während dem eine Auseinandersetzung stattfindet, so ist der fehlbare Spieler wie folgt zu bestrafen:

- kleine Strafe + Spieldauerdisziplinarstrafe (2'+SPDD)

In beiden Fällen sind die Strafen nach Ablauf der ursprünglichen Strafen zu verbüssen.

Ein Spieler, dessen Strafe abgelaufen ist und der ausgewechselt werden soll, hat sich auf direktem Weg zu seiner Spielerbank zu begeben. Tut er dies nicht, ist gegen seine Mannschaft die folgende Strafe zu verhängen:

- Kleine Bankstrafe (2')

564 – VERLASSEN DER SPIELER- ODER DER STRAFBANK WÄHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG

Während einer Auseinandersetzung ist es keinem Spieler erlaubt, die Spieler- oder Strafbank zu verlassen. Der erste Spieler, der die Spieler- oder Strafbank verlässt, ist wie folgt zu bestrafen:

- Doppelte kleine Strafe + Spieldauerdisziplinarstrafe (2'+2'+SPDD)

Jeder weitere Spieler, der während einer Auseinandersetzung die Spieler- oder die Strafbank verlässt, ist wie folgt zu bestrafen:

- Disziplinarstrafe (10')



Ein durch die Schiedsrichter getroffener Forfait-Entscheid ist lediglich provisorisch, Die zuständigen Stellen überprüfen diesen Entscheid bevor er Rechtskraft erlangt.



565 – VERLASSEN DER SPIELERBANK DURCH MANNSCHAFTSOFFIZIELLE

Ein Mannschaftsoffizieller, der ohne Erlaubnis der Schiedsrichter während eines Drittels das Spielfeld betritt, ist wie folgt zu bestrafen:

- Spieldauerdisziplinarstrafe (SPDD)

566 – SPIELVERWEIGERUNG - MANNSCHAFT AUF DEM SPIELFELD

Wenn sich beide Mannschaften auf dem Spielfeld befinden und sich eine Mannschaft weigert, das Spiel fortzusetzen, so haben die Schiedsrichter den Captain dieser Mannschaft zu warnen. Danach haben die Schiedsrichter eine Frist von **30 Sekunden** einzuräumen, in denen das Spiel fortgesetzt werden muss.

Verweigert die verwarnte Mannschaft nach Ablauf der Frist die Spielaufnahme weiterhin, so haben die Schiedsrichter die folgende Strafe auszusprechen:

- kleine Bankstrafe (2')

Sollte sich ein solcher Vorfall wiederholen, haben die Schiedsrichter das Spiel abubrechen. Das Spiel wird durch die Schiedsrichter als Forfait-Sieg für die sich korrekt verhaltende Mannschaft gewertet. Der Vorfall ist der zuständigen Stelle zur weiteren Behandlung zu melden.

567 - SPIELVERWEIGERUNG - MANNSCHAFT NICHT AUF DEM SPIELFELD

Wenn sich eine Mannschaft, die sich nicht auf dem Spielfeld befindet, weigert auf das Spielfeld zu kommen und das Spiel aufzunehmen, nachdem sie von den Schiedsrichtern via Captain, Manager oder Coach dazu aufgefordert wurden, haben die Schiedsrichter eine Frist von **2 Minuten** einzuräumen, nach der die Mannschaft zur Aufnahme des Spiels bereit sein muss.

Verweigert die verwarnte Mannschaft nach Ablauf der Frist die Spielaufnahme weiterhin, so haben die Schiedsrichter die folgende Strafe auszusprechen:

- kleine Bankstrafe (2')

Sollte sich die fehlbare Mannschaft auch danach weigern, das Spiel fortzusetzen, haben die Schiedsrichter das Spiel abubrechen. Das Spiel wird durch die Schiedsrichter als Forfait-Sieg für die sich korrekt verhaltende Mannschaft gewertet. Der Vorfall ist der zuständigen Stelle zur weiteren Behandlung zu melden.

568 - STOCK- ODER GEGENSTANDSWURF AUS DEM SPIELFELD

Ein Spieler oder Torhüter, der einen Stock oder Teile davon aus dem Spielfeld wirft, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- Disziplinarstrafe (10')

oder

- Spieldauerdisziplinarstrafe (SPDD)



1. Wenn ein Spieler oder Torhüter Teile eines gebrochen Stockes so entsorgt, dass er sie gegen (nicht über) die Banden wirft so ist keine Strafe auszusprechen. Bedingung hierfür ist, dass durch diese Aktion weder der Spielfluss noch ein Gegenspieler behindert wird.
1. Die Position des Balls ist der entscheidende Faktor um festzulegen, ob ein plötzlicher Gegenstoss vorliegt oder nicht. Der Ball muss vollumfänglich ausserhalb der Verteidigungszone der angreifenden Mannschaft sein, damit ein Penalty-Schuss verhängt oder ein Tor ausgesprochen werden kann. Die begrenzende Linie wird dabei als Teil der Verteidigungszone angesehen.



569 – STOCK- ODER GEGENSTANDSWURF AUF DEM SPIELFELD

Ein Spieler oder Torhüter der sich auf dem Spielfeld befindet und der seinen Stock oder Teile davon oder irgendeinen anderen Gegenstand in seiner Angriffszone oder in der neutralen Zone in die Richtung des Balls wirft, ist wie folgt zu bestrafen:

- Kleine Strafe (2')

Wirft ein Spieler, Torhüter oder Mannschaftsoffizieller der verteidigenden Mannschaft seinen Stock, Teile davon oder einen anderen Gegenstand in Richtung des Balls, der sich in seiner Verteidigungszone befindet, haben die Schiedsrichter wie folgt zu entscheiden:

- Penalty Schuss

Lässt ein Torhüter absichtlich seinen Stock oder Teile davon oder irgend einen anderen Gegenstand vor seinem Tor liegen und berührt der Ball einen solchen Gegenstand, so haben die Schiedsrichter, unabhängig davon ob der Torhüter auf dem Spielfeld ist oder nicht, wie folgt zu entscheiden:

- Tor

570 - STOCK- ODER GEGENSTANDSWURF WÄHREND EINES PLÖTZLICHEN GEGENSTOSSES

Wenn, während ein Spieler ausserhalb seiner Verteidigungszone in Ballbesitz ist und keinen Gegenspieler mehr vor sich hat ausser den Torhüter, dadurch behindert wird, dass irgendein Gegenspieler oder gegnerischer Mannschaftsoffizieller einen Stock, Teile davon oder irgend einen Gegenstand in Richtung Ball wirft, so haben die Schiedsrichter wie folgt zu entscheiden:

- Penalty Schuss

Wenn, nachdem der Torhüter durch einen Feldspieler ersetzt wurde, ein Spieler der anderen Mannschaft in Ballbesitz ist und ein Spieler der Mannschaft, die den Torhüter ersetzt hat, wirft einen Stock, Teile davon oder einen anderen Gegenstand in Richtung des Balls und verhindert so einen Schuss auf das leere Tor, so haben die Schiedsrichter wie folgt zu entscheiden:

:

- Tor

571 – VERHINDERUNG DER ÜBERTRAGUNG VON INFEKTIONEN

Ein Spieler der blutet oder der mit Blut eines Gegenspielers befleckt ist, gilt als verletzter Spieler. Er muss das Spielfeld verlassen, um sich behandeln/säubern zu lassen. Tut er dies nicht, so ist er wie folgt zu bestrafen:

-kleine Strafe (2')



1. Hiervon ausgenommen ist ausdrücklich die Situation in der der Captain oder ein Assistentscaptain das Spielfeld im Rahmen eines normalen Spielerwechsels betritt.



572 – VERHALTEN VON CAPTAIN UND ASSISTENTSCAPTAIN

Wenn ein Captain oder Assistenzcaptain auf das Spielfeld kommt, ohne von den Schiedsrichtern dazu aufgefordert worden zu sein, so ist die fehlbare Mannschaft wie folgt zu bestrafen:

- kleine Bankstrafe (2')

Ein Captain oder Assistenzcaptain, der sich über eine Strafe beschwert, ist wie folgt zu bestrafen:

- kleine Strafe (2')

573 – ZU VIELE SPIELER AUF DEM SPIELFELD

Wenn eine Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels mehr Spieler auf dem Spielfeld hat als sie zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld haben darf, ist die folgende Strafe auszusprechen:

- Kleine Bankstrafe (2')

Kommt es in den **letzten beiden Spielminuten** oder zu **irgendeinem Zeitpunkt in der Verlängerung** zu einem **absichtlichen** unkorrekten Spielerwechsel (zu viele Spieler auf dem Spielfeld) so haben die Schiedsrichter wie folgt zu entscheiden:

- Penalty Schuss

575 – VERSTOSS GEGEN DIE BESTIMMUNGEN ZUM SPIELERWECHSEL

Versucht eine Mannschaft nach Ablauf der ihr zustehenden Zeit einen Spielerwechsel zu beginnen, so schicken die Schiedsrichter die betreffenden Spieler zurück auf die Spielerbank und sprechen eine **VERWARNUNG** gegen die betreffende Mannschaft aus. Jeder weitere Verstoss gegen diese Bestimmungen. Egal zu welchem Zeitpunkt des Spiels, ist wie folgt zu bestrafen:

- Kleine Bankstrafe (2')

590 – STRAFEN GEGEN TORHÜTER

Das Vorgehen bei Strafen gegen Torhüter ist in Regel 511 festgehalten.

→ Spezifische Strafen gegen Torhüter sind in folgenden Regeln festgehalten:

- 509 Penalty Schuss
- 554c Schiessen oder Werfen des Balls aus dem Spielfeld
- 556 Gebrochener Stock
- 558 Fallen auf den Ball
- 560 Spielen des Balls mit der Hand
- 568 bis 570 Stock- oder Gegenstandswurf



**591 - TORHÜTER JENSEITS DER ROTEN MITTELLINIE**

Wenn ein Torhüter in irgendeiner Weise am Spiel teilnimmt, wenn er sich jenseits der roten Mittellinie aufhält so ist gegen ihn die folgende Strafe auszusprechen:

- Kleine Strafe (2')

592 - TORHÜTER BEGIBT SICH WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHS ZUR SPIELERBANK

Wenn sich ein Torhüter während eines Spielunterbruchs zur Spielerbank begibt, ohne dass er sich auswechseln lässt oder dass ein Time-Out genommen wurde, so ist gegen ihn die folgende Strafe auszusprechen.

- Kleine Strafe (2')

593 - TORHÜTER VERLÄSST DEN TORRAUM WÄHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG

Verlässt ein Torhüter während einer Auseinandersetzung die unmittelbare Nähe seines Torraums, so ist gegen ihn die folgende Strafe auszusprechen:

- Kleine Strafe (2')

594 - TORHÜTER LÄSST DEN BALL ABSICHTLICH AUF DAS TORNETZ FALLEN

Lässt ein Torhüter den Ball absichtlich auf das Tornetz fallen, um so einen Spielunterbruch herbei zu führen, so ist gegen ihn die folgende Strafe auszusprechen:

- Kleine Strafe (2')



Vollgesichtsmasken müssen in der Art konstruiert sein, dass weder ein Ball noch eine Stockschaufel in den geschützten Bereich eindringen kann.

1. Regel 650 kommt für folgende Spieler letztmals zur Anwendung:
 - Geboren 1999 – für die Saison 2016/2017
 - Geboren 2000 – für die Saison 2017/2018
 - Geboren 2001 – für die Saison 2018/2019
 - Geboren 2002 – für die Saison 2019/2020
2. Vollgesichtsmasken müssen in der Art konstruiert sein, dass weder ein Ball noch eine Stockschaufel in den geschützten Bereich eindringen kann.



ABSCHNITT 6 – SPEZIFISCHE REGELN

SPEZIFISCHE REGELN FÜR FRAUEN

600 – FRAUEN TRAGEN VOLLGESICHTSSCHUTZ

Alle Frauen, die Street- und Ballhockey spielen, müssen einen Vollgesichtsschutz tragen. Dieser muss den internationalen Standards entsprechen.

601 – Frauen: VERBOT VON BODYCHECKS

Eine Spielerin, die einen direkten Bodycheck ausführt, ist nach Ermessen der Schiedsrichter mit einer der folgenden Strafen zu belegen:

- **kleine Strafe (2')**
- oder
- **grosse Strafe + automatische Spieldauerdisziplinarstrafe (5'+SPDD)**

SPEZIFISCHE REGELN FÜR JUNIOREN IN DEN KATEGORIEN U18 UND JÜNGER

650 – SPIELER DER KATEGORIEN U18 UND JÜNGER TRAGEN VOLLGESICHTSSCHUTZ

Alle Spieler der Kategorien U18 und jünger, die Street- und Ballhockey spielen, müssen einen Vollgesichtsschutz tragen. Dieser muss den internationalen Standards entsprechen.



ANHANG 1 – REGELN BETREFFEND WERBUNG

Werbung und Hinweise, die den Anlass betreffen dürfen an folgenden Orten angebracht werden: Auf dem Spielfeld, an den Banden, am Plexiglas, auf den Toren, oder auf jeder Oberflächen in den Spielerbänken respektive in unmittelbarer Nähe der Spieler- und Strafbänke. Ferner kann Werbung auf den Dresses und der Ausrüstung von Spielern und Schiedsrichtern angebracht werden. Bedingung für das Anbringen von Werbung ist, dass vorliegen einer schriftlichen Bewilligung durch:

- die ISBHF für alle ISBHF-Meisterschaften respektive durch
- die nationalen Verbände für alle Spiele unter deren Jurisdiktion.

 Swiss Streethockey autorisiert ihre Mitglieder an den Banden, Dresses und Ausrüstungsgegenständen sowie an Zäunen und Mauern die zum Spielfeld oder zu dessen unmittelbarer Umgebung gehören Werbung in irgendwelcher Form anzubringen. Dies unter der Bedingung, dass sich die Werbung nicht auf Suchtmittel, Tabak oder alkoholische Getränke mit einem Alkoholanteil von mehr als 15 % bezieht und dass die benutzten Werbemittel das Spiel in keinsten Weise behindern oder stören. Werbedurchsagen über das Lautsprechersystem sind zulässig, sofern sie sich nicht auf eines der oben erwähnten Produkte beziehen. Jegliche Werbung auf der Spielfeldoberfläche bedarf der schriftlichen Bewilligung durch Swiss Streethockey.



ANNEX 2 - GAME COUNTDOWN AND WARM-UP PROCEDURES

The following countdown procedure must be followed prior to all ISBHF competitions:

Time

30 min	Teams provide the Team Composition Forms to the Scorekeeper.
20 min	Teams appear on the rink for a 15 minute warm-up . Clock starts 15 minute countdown.
5 min	Siren announces the end of warm-up . Teams leave the rink.
3 min	Referees appear on the rink.
2 min	Teams appear on the rink.
15 sec	Referees calls the teams to face-off at the centre rink face-off spot.
0	Game starts.

National Associations are allowed to define the pre game procedure for all games (national and international) within their territory.

The game clock in the arena is the timing device which is critical for these procedures.

1. During the warm-up:
 - each team shall confine their activities to their own half of the rink, so as to leave clear an area nine metres wide across the centre of the neutral zone,
 - it is recommended that all players wear their complete equipment.
2. Music may be played during the warm-up.
3. In ISBHF championships, the stand-by Referees shall take care of the warm-up procedures.



ANNOUNCEMENTS:

Goals and Assists:

Goal for Team A scored by number 98, John DOE; assisted by number 53, Jim DOE; and number 16, Hans MUSTER. Time; 36 minutes, 12 seconds.

Penalties:

At 42 minutes and 17 seconds, penalty for Team A; Number 98; John DOE, two minutes for delaying the game; and Team B number 7; Felix MUSTER, five minutes for slashing.

1. The penalty of the visiting team shall be announced first.
2. In a case where the penalized player cannot go to the penalty bench, or in case of goalkeeper penalty:

Penalty to be served by number 2.

End of Penalties:

End of penalty for Team A (if other penalties are being served that make this team shorthanded),
or

Team A playing at full strength (if no other penalties are being served that make this team short-handed), or
Both teams are playing at full strength (if no penalties remain for either team).

Review by Video Goal Judge:

Play is being reviewed.

Time Out:

Time out for Team A.

Time Remaining in Period/Game:

One minute remaining in the (first/second) period.

Two minutes remaining in the game (at the end of the third period).



ANNEX 3 - OFFICIAL ANNOUNCEMENTS

A3.1 - COMPULSORY ANNOUNCEMENTS

The following announcements are at the occasion of ISBHF championships compulsory for the information of players, Coaches Referees and spectators:

- Goals and Assists
- Penalties
- End of Penalties
- Play Reviewed by the Video Goal Judge
- Time Out
- Time Remaining in Periods/Game

All announcements at the occasion of ISBHF championships must be made in English. Announcements might be repeated in other languages.

National Associations are allowed to define the compulsory announcements for all games (national and international) within their territory, as well as the definition of the languages in which the announcements have to be made

A3.2 - PUBLIC INFORMATION

- Offside
- Flooring

All announcements at the occasion of ISBHF championships must be made in English. Announcements might be repeated in other languages.



ANHANG 4 – AUFGABEN DER OFFIZIELLEN

A4.1 – AUSFALL DER SCHIEDSRICHTER – VOR DEM SPIEL

Wenn, aus welchem Grund auch immer, die aufgegebenen Schiedsrichter nicht erscheinen, so haben sich die Vertreter der beiden Mannschaften auf einen Ersatz zu einigen. Ist dies nicht möglich, so haben sie die zuständige Stelle zu informieren, die dann entscheidet.

A4.2 - AUSFALL DER SCHIEDSRICHTER – WÄHREND DES SPIELS

Verlässt ein **Schiedsrichter** das Spielfeld oder verletzt sich, so hat der andere Schiedsrichter das Spiel sofort zu unterbrechen, es sei den eine Mannschaft befindet sich in einer guten Abschlussposition. Kann ein verletzter Schiedsrichter das Spiel nicht mehr fortsetzen, so hat der andere Schiedsrichter das Recht, einen Ersatzmann zu bestimmen, falls er dies für nötig erachtet.

→ Ist der ursprünglich aufgebotene Schiedsrichter wieder in der Lage, das Spiel fortzusetzen, so muss er sofort die Stelle des Ersatzmannes wieder einnehmen.

A4.8 – SYSTEM MIT ZWEI SCHIEDSRICHTERN

Die Schiedsrichter haben die generelle Obergewalt über das Spiel, die Spieloffiziellen und die Spieler. Ihre Entscheidungen sind endgültig.

A4.9 - SYSTEM MIT ZWEI SCHIEDSRICHTERN – PFLICHTEN VOR DEM SPIEL

Vor dem Spiel stellen die Schiedsrichter sicher, dass all Spieloffiziellen an ihren Plätzen sind. Sie überzeugen sich davon, dass Uhren und Signalgeräte funktionieren. Sie fordern die Mannschaften dazu auf, pünktlich zum Spielbeginn und zum Beginn der einzelnen Spielabschnitte auf dem Spielfeld zu sein.



Sie kontrollieren im Tool die Spieler und eröffnen mit ihrem Passwort das Spiel.

A4.10 - SYSTEM MIT ZWEI SCHIEDSRICHTERN – PFLICHTEN WÄHREND DES SPIELS

Die Schiedsrichter **verhängen** die im Reglement vorgesehenen **Strafen**. Sie **melden** diese dem Punktrichter.

Sie **unterbrechen das Spiel im Fall von Regelverstößen**.

Sie **anerkennen Tore**.

Sie **melden** dem Punktrichter den **Namen oder die Nummer des Torschützen** und alle Spieler, denen ein **Assist** gutzuschreiben ist.

Sie sorgen dafür, dass über das Lautsprechersystem bekanntgegeben wird, wieso ein Tor annulliert wurde.

Sie vermessen aus eigenem Antrieb oder auf Ersuchen (/Regel 260) eines der beiden Captains Ausrüstungsgegenstände

Sie sorgen dafür, dass die Mannschaften pünktlich zum Beginn der Spielabschnitte auf dem Spielfeld sind.

Nach Spielunterbrüchen **führen sie das Anspiel durch**.



A4.11 - SYSTEM MIT ZWEI SCHIEDSRICHTERN – PFLICHTEN NACH DEM SPIEL

Die Schiedsrichter bleiben am Ende eines jeden Spielabschnitts auf dem Spielfeld bis alle Spieler die Spielfläche verlassen haben und sich in die Garderoben begeben.

Unmittelbar nach Spielschluss kontrollieren sie beim Punktrichter den Spielbericht, unterzeichnen diesen und geben ihn dem Punktrichter zurück.

Unmittelbar nach Spielschluss begründen sie auf dem Matchblatt die folgenden Strafen zuhanden der zuständigen Stelle:

- **Spieldauer Disziplinarstrafen**
- **Schwere Disziplinarstrafen**
- **Matchstrafen**

 Sie kontrollieren im Tool den Spielbericht auf Vollständigkeit. Namentlich achten sie darauf, ob alle erten Strafen korrekt erfasst wurden. Danach schliessen sie den Spielbericht mit ihrem Passwort ab. Sie verfassen im Tool innerhalb von 24 Stunden nach Spielschluss einen Rapport für alle ausgesprochen Spieldauerdisziplinarstrafe, schweren Disziplinarstrafen und Matchstrafen.

A4.20 – WEITERE SPIELOFFIZIELLE

Die nationalen Verbände haben das Recht, die Anzahl der übrigen Spieloffiziellen und deren Pflichten für Spiele unter ihrer Jurisdiktion selbständig festzulegen.



A4.21 - SCOREKEEPER DUTIES BEFORE THE GAME

The Scorekeeper shall obtain from the Manager or Coach of both teams:

- the list of all eligible players,

This information shall be made known to the opposing team's Manager or Coach (see Annex 2 - Game Countdown and Warm-up Procedure).

He shall complete the Official Game Sheet with the following information:

- name, position and number of the each player, indicating the Captain and Alternate Captain by placing the letters «C» and «A» in front of their names,
- all data concerning the game, such as location, date, names of the home and visiting team and names of the officials.

A4.22 - SCOREKEEPER DUTIES DURING THE GAME

The Scorekeeper shall record on the Official Game Sheet:

- the goals scored,
- the number of the scorers and players to whom assists have been allowed,
- the players of both teams who are on the rink when a goal is scored,
- all penalties imposed by the officials with the numbers of the penalized players, the infraction, the time at which it has been imposed, and the duration of each penalty,
- each Penalty Schuss awarded with the name of the player taking the shot and the result of the shot,
- the time of entry into the game of any substitute goalkeeper.

1. In the A Pool ISBHF championships and Olympic tournament, the Scorekeeper shall determine the players entitled to receive assists.
2. No request for changes in any award of points shall be considered unless they are made by the Captain before the conclusion of actual play in the game or before the Referees has signed the Official Game Sheet.



The Scorekeeper shall be responsible for:

- correct posting of the penalties and goals scored on the scoreboard,
- ensuring that the time served by all penalized players is correct,
- promptly calling to the attention of the Referees any discrepancy between the time recorded on the clock and the official correct time,
- making any adjustments as ordered by the Referees,
- advising the Referees when the same player has received his second Disziplinarstrafe in the same game.

A4.23 - SCOREKEEPER DUTIES AFTER THE GAME

The Scorekeeper shall prepare the Official Game Sheet for signature by the Referees and forward it to the Proper Authorities.

A4.24 - TIMEKEEPER

The Timekeeper shall record:

- game countdown before the game (see Annex 2 - Game Countdown and Warm-up Procedures),
- time of starting and finishing of each period and game,
- 5 minutes intermission between each period,
- all actual playing time during the game,
- time of the start and finish of all penalties,
- start and finish of time-outs.

In case no automatic buzzer or siren is provided, he will signal by a buzzer, siren or whistle the end of each period or overtime period.

1. The Timekeeper shall give a preliminary warning by signal to the officials and both teams two minutes before the start of each period.
2. In the event of any dispute regarding time, the Referees' decision will be final.

A4.25 - ANNOUNCER

The Announcer will announce by means of a public address system:

- awarding of goals and assists.
- penalties,
- end of penalties,
- when one minute remains in the first and second period.
- when two minutes remains at the end of the game.

1. See Annex 3 for the wording of the official announcements.



A4.26 - PENALTY BENCH ATTENDANTS

One Penalty Bench Attendant shall be appointed for each team penalty bench.

The Penalty Bench Attendant shall be responsible for:

- providing a penalized player, upon request, with the correct information as to the unexpired time of the penalty,
- allowing the penalized player to return to the rink at the appropriate time upon the completion of the penalty.
- notifying to the Scorekeeper if a player leaves the penalty box before the end of the penalty.

ANNEX 5 VORGEHEN DER SCHIEDSRICHTER BEIM ANZEIGEN UND AUSSPRECHEN VON STRAFEN

1. Um eine Strafe anzuzeigen, hebt der Schiedsrichter seinen Arm. Es ist nicht notwendig auf den fehlbaren Spieler zu zeigen während das Spiel läuft.
2. Wird eine Strafe angezeigt und ist die andere Mannschaft in Ballbesitz, so überwacht der hintere Schiedsrichter, ob ein allfälliger Ersatz des Torhüters durch einen weiteren Feldspieler korrekt vollzogen wird.
3. Nachdem das Spiel unterbrochen wurde, bezeichnet den Schiedsrichter den bestraften Spieler, indem er seine Nummer und die Farbe des Dresses benennt sowie das Zeichen für das beobachtete Vergehen gibt. Danach geht er zum Zeitnehmer ohne dabei das weitere Geschehen auf dem Spielfeld vollständig aus den Augen zu verlieren.
4. Zu keinem Zeitpunkt soll der Schiedsrichter den eben bestrafen Spieler unbeobachtet lassen. Die Zeit unmittelbar nach dem Spielunterbruch ist kritisch, da es hier zu weiteren Vergehen kommen kann.
5. Die Schiedsrichter sollen sich dem bestraften Spieler auf keinen Fall nähern, da dies zu einer Eskalation der Situation führen kann.
6. Der Schiedsrichter soll sich rasch zum Zeitnehmertisch begeben und nicht auf den bestraften Spieler warten. Sollte die Möglichkeit bestehen, dass es noch zu weiteren Vorfällen kommen könnte, so hat der Schiedsrichter im Schiedsrichterkreis zu bleiben, bis sich die Situation beruhigt hat.
7. Der Schiedsrichter soll dem Punktrichter die Strafe mittels des vorgesehenen Zeichens melden und danach den Bereich vor den Strafbänken verlassen bevor der bestrafte Spieler eintrifft. Ausgenommen, die unter Punkt 6 beschriebene Situation.
8. Sind gegen ein und dieselbe Mannschaft zwei verzögerte Strafen anzuzeigen, so ist wie folgt vorzugehen. Bei der ersten Strafe hebt der Schiedsrichter den Arm. Beim zweiten Regelverstoss zeigt der Schiedsrichter mit dem anderen Arm auf den fehlbaren Spieler.



ANNEX 6 COINCIDENTAL MAJOR PENALTIES

When canceling coincident Major/Match penalties the following procedure will be used in the order listed - "MOTO":

1. Cancel as Many penalties as possible.
2. Cancel in a way to make the team only One player short.
3. Cancel in a way to avoid Taking an extra player off the floor.
4. Cancel using the order of penalty Occurrence or in the order that they were reported by the Referee.

SITUATION 1

A6 - MATCH (5) B12 - 5+GM Immediate Substitution - Full Strength.

A6 - 5+GM+5+GM B12 - 5+GM B11 - 5+GM Immediate Substitution - Full Strength.

A6 - 5+GM B12 - 5+GM A7 - 5+GM Team A to resume play 1 player short. A7 to serve the time penalty to be served by player from on the floor. A6 penalty is cancelled due to order of occurrence.

A6 - 5+GM+5+GM B12 - 5+GM Team A will play 1 player short for 5 minutes. Team A must take a player from the floor to serve the time penalty.

A6 - 5+GM+2 B7 - 5+GM + 2 Immediate Substitution - Full Strength.

A6 - 5+GM+2 B7 - 2 B8 - 5+GM Immediate Substitution - Full Strength.

A6 - 5+GM+2 B8 - 2 + 2 A7 - 5+GM+2 B9 - 5+GM+5+GM Immediate Substitution - Full Strength.

SITUATION 2

A3 - 2 B7 - 2

A4 - 2 B8 - 5+GM

A6 - 5+GM

Team A will resume play 1 player short for 2 minutes. A4 will serve the time penalty because of order of occurrence.

SITUATION 3

A3 - 5+GM+ 2 B7 - 2

A4 - 5+GM+2+2 B8 - 5+GM+ 2 A6 - 5+GM B9 - 5+GM+5+GM+ 2 Immediate Substitution - Full Strength.

SITUATION 4

A player involved in the coincidental penalty rule must serve the full amount of time assessed to him, except if a goal scored against his team washes out a portion of a kleine Strafe.

A9 - 5+GM+ 2 B14 - 5+GM 8:40

B Scores 8:25

The coincidental penalty rule is applied and immediate substitution is permitted for B14.

Team A is required to send a player from the floor to the penalty bench to serve the time penalty assessed to A9. The time penalty starts at 8:40. With the goal by Team B at 8:25, the time penalty being served is washed out.

SITUATION 6

A6 - 5+GM + 2 B11 - 5+GM

A7 - 5+GM

Team A will play 1 player short for 7 minutes. A7 will cancel with B11 to place Team A only 1 player short.

**SITUATION 7**

A6 - 2+2 B11 - 5+GM+2

A7 - 5+GM+ 2 B12 - 5+GM+5+GM

A8 - 5+GM

Team A and B will each resume play 1 player short. A6 will serve the 4 minute time penalty. Team B will need a player from the floor to serve the 5 minute time penalty to B12.

SITUATION 8

A6 - 5+GM+2 B11 - 5+GM+5+GM+2+2

A7 - 5+GM B12 - 5+GM+5+GM

A8 - 5+GM

Team B will start 1 player short. Team B will need a player from the floor to serve the 7 minute time penalty to B11. The Major is to be served first.

SITUATION 9

A6 - 2 B11 - 5+GM+5+GM

A7 - 5+GM+2 B12 - 5+GM

A8 - 5+GM

Team A will start 2 players short. A6 will serve the 2 minute time penalty. Another player from the floor will serve the 2 minute time penalty to A7. Team B will start one player short with a player from the floor serving the 5 minute time penalty to B12.

SITUATION 10

A3 - 5+GM+ 2 B7 - 2

A6 - 5+GM+2+2 B8 - 2

A9 - 5+GM B11 - 5+GM+2

B12 - 5+GM+5+GM+2

Team B will resume play 1 player short. The Minors to B11 and B12 are cancelled to avoid taking another player from the floor.

B8 serves the time penalty. B7 penalty is cancelled because of order of occurrence.

SITUATION 11

A3 - 5+GM+2 B7 - 5+GM+2

A4 - 5+GM+2+2 B8 - 5+GM+5+GM

Both teams will resume play 1 player short. Team A will need 1 player from the floor to serve the 4 minute time penalty to A4.

Team B will need 1 player from the floor to serve the 5 minute time penalty to B8.

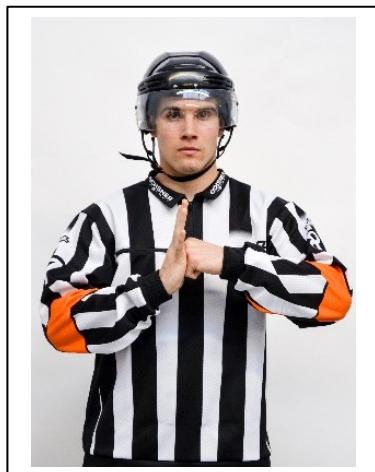
SITUATION 12

A6 receives a 5 minute Major and automatic Game Misconduct for High-sticking. Subsequently is assessed a 5 minute Major for fighting with B12.

RULING: A6 - 5 and automatic Game Misconduct for High-sticking + 5 and automatic Game Misconduct for Fighting. B12 - 5 and automatic Game Misconduct for Fighting. Plus any other penalties incurred.



ANNEX 7 REFEREES SIGNALS



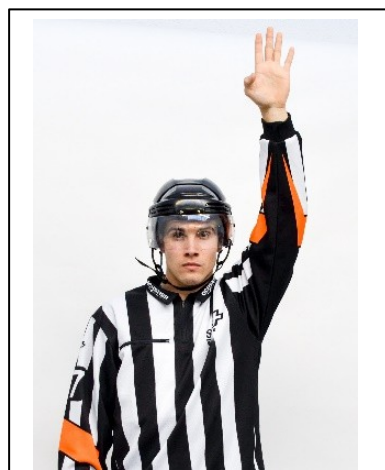
BOARDING - RULE 520

Striking the clenched fist of one hand into the open palm of the opposite hand in front of the chest.



BUTT-ENDING - RULE 521

A cross motion of the forearms, one moving under the other. Upper hand is open and the lower hand a clenched fist.



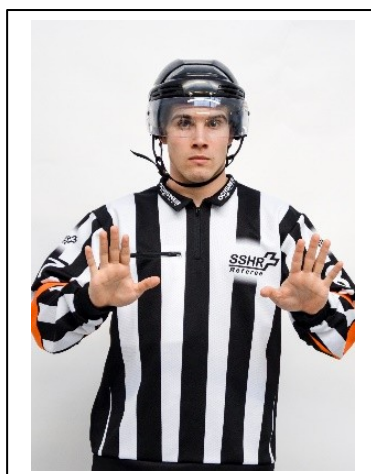
PLAYER CHANGE SIGNAL - RULE 412

The Referees allows a five second period to the visiting team to make a player(s) change. After the five seconds, the Referees will raise his arm which indicates that the visiting team may no longer change any player and the home team has five seconds to change players.



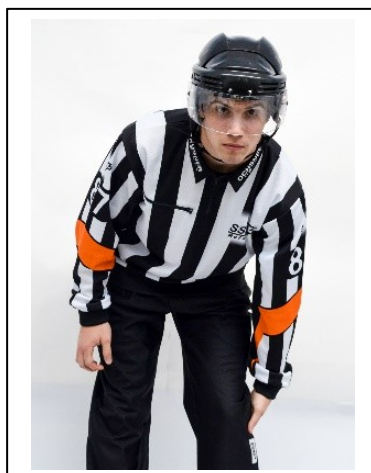
CHARGING - RULE 522

Rotating clenched fists around one another in front of the chest.



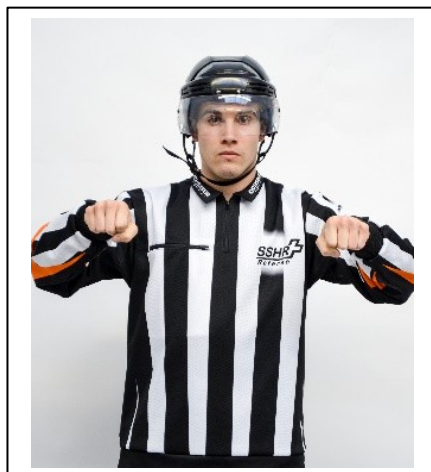
CHECKING FROM BEHIND - RULE 523

A forward motion of both arms, with the palms of the hands open and facing away from the body, fully extended from the chest at shoulder level.



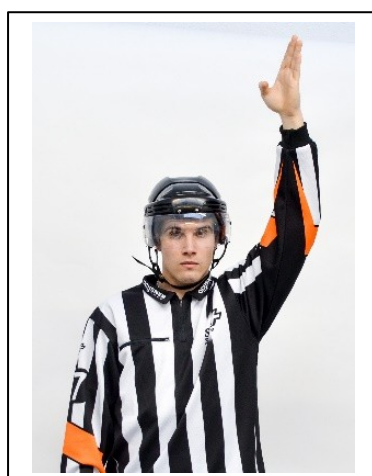
CLIPPING - RULE 524

Striking leg with either hand below the knee from behind, keeping both skates on the rink.



CROSS-CHECKING - RULE 525

A forward and backward motion of the arms with both fists clenched, extending from the chest for a distance of about a half a meter.



DELAYED CALLING OF PENALTY - RULE 514

Extend the non-whistle arm fully above the head. It is acceptable to point at the player once and then extend the arm above the head.



ELBOWING - RULE 526

Tapping either elbow with the opposite hand.



BALL IN THE NET - RULE 470

A single point directed at the goal in which the ball legally entered.



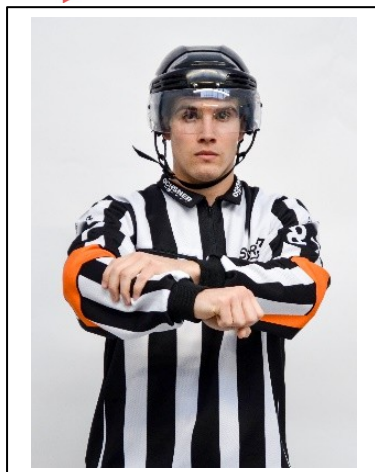
HAND PASS - RULE 490

Use open palm of hand in a pushing motion.



HIGH STICKING - RULE 530

Holding both fists clenched one immediately above the other at the height of the forehead.



HOLDING - RULE 531

Clasp either wrist with the other hand in front of the chest.



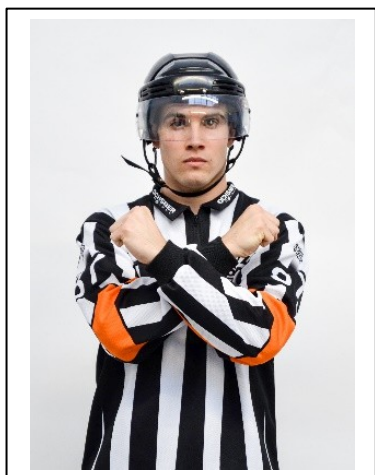
HOLDING THE STICK - RULE 532

Two stage signal involving the holding signal followed by a signal indicating you are holding onto a stick with two hands in a normal manner.



HOOKING - RULE 533

A tugging motion with both arms as if pulling something from in front toward the stomach.



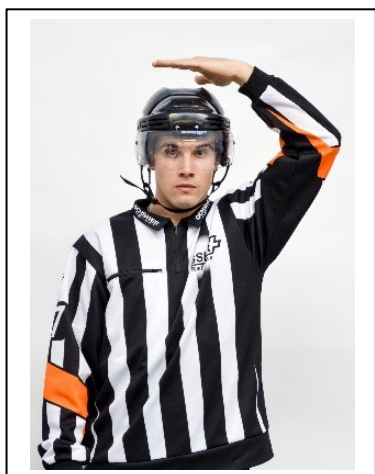
INTERFERENCE - RULE 534

Crossed arms with closed fists stationary in front of the chest.



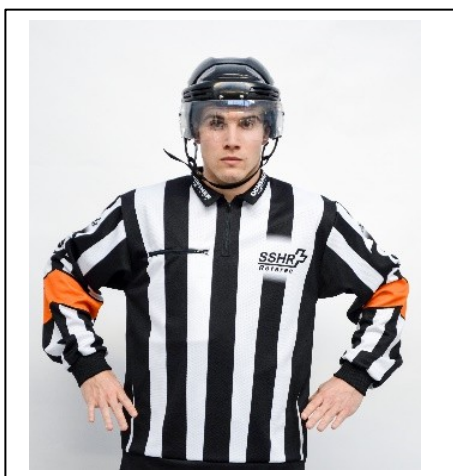
KNEEING - RULE 536

Tapping either knee with the palm of the hand, while keeping both skates on the rink.



MATCH PENALTY - RULE 507

Patting the flat of the hand on top of the head.

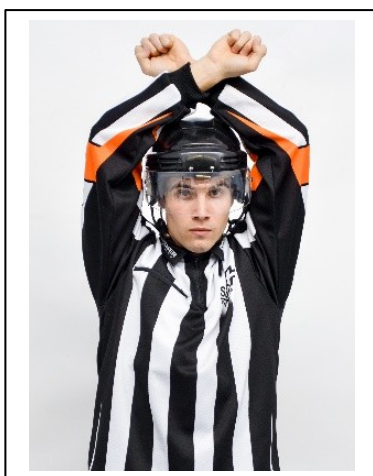


MISCONDUCT PENALTY - RULES 504, 550, 551
Both hands on hips.



UNSPORTSMANLIKE CONDUCT AND DELAY OF GAME

Using both hands to form a "T" in front of the chest.



PENALTY SHOT - RULE 508
Arms crossed above the head. Give the signal upon stoppage of play.



ROUGHING - RULE 528

Fist clenched and arm extended out to the side of the body.



SLASHING - RULE 537

A chopping motion with the edge of one hand across the opposite forearm.



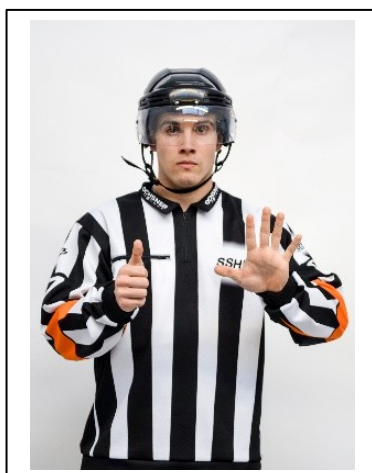
SPEARING - RULE 538

Jabbing motion with both hands thrust out immediately in front of the body and then hands dropped to the side of the body.



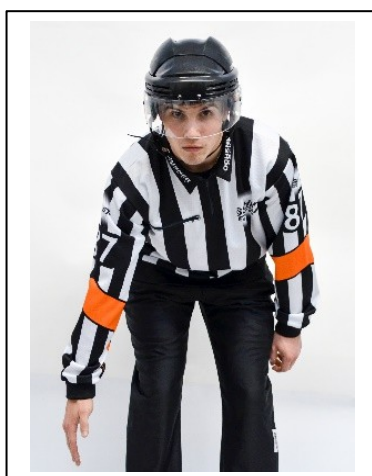
TIME OUT - RULE 422

Using both hands to form a "T" in front of the chest.



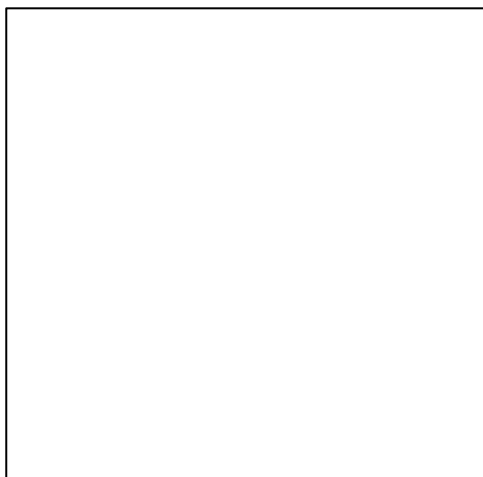
TOO MANY PLAYERS ON THE RINK - RULE 573

Indicate with six fingers (one hand open) in front of the chest.



TRIPPING - RULE 539

Striking leg with either hand below the knee, keeping both skates on the rink.

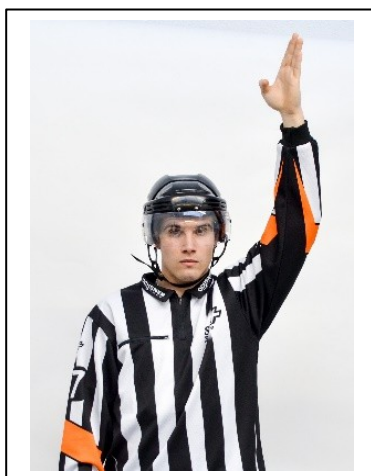


WASH OUT

A sweeping sideways motion of both arms across the front of the body at shoulder level

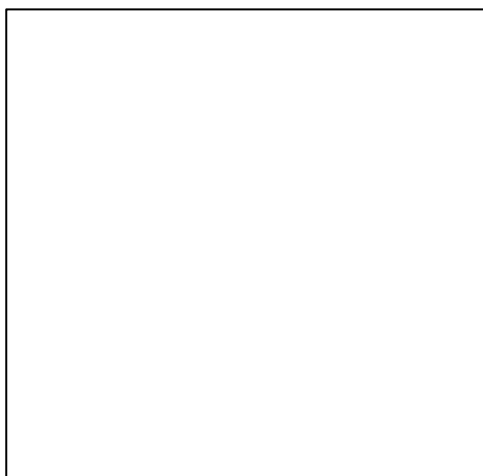
with palms down to signal

- "no goal",
- "no hand pass",
- "no high sticking the ball".
- "no flooring" and,
- in certain situations, "no offside".



DELAYED OFFSIDE - RULE 451

Non-whistle arm fully extended above the head. To nullify a delayed offside the Referee shall drop the arm to the side.

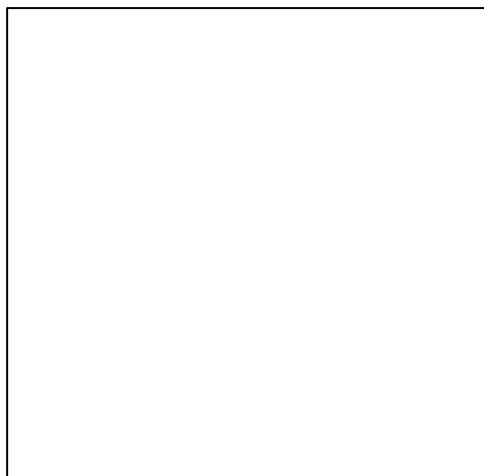


FLOORING THE BALL - RULE 460

The back Referee signals a possible flooring by fully extending either arm over his head. The arm should remain raised until the front Referee, either blows the whistle to indicate an flooring, or until the flooring is washed out. Once the flooring has been completed, the back Referee will first cross his arms in front of the



chest and then will point to the appropriate face-off spot and run to it.



OFFSIDE CALL - RULE 450

The official will first blow the whistle and then point toward the blue line.



INDEX

Item Rule N°

Abuse of Officials 550,551
 Actual Time 420,500
 Adjustment of Equipment 554d
 Advertising Annex 1
 Altercation 564,593
 Alternate Captain 201,572
 Announcements Annex 3
 Announcer 300,324, Annex 4.25
 Assist 472
 Attacking Zone 112,490,569
 Authorities (Proper) 340

 Ball 250,330b,450,460,480 to 484,490,491,492
 Ball in Motion 554a
 Ball out of Bounds, Unplayable 480,481,482,554c
 Ball Outside of the Goal Net 481,594
 Ball Striking an Official 470,484
 Bench (Penalty) 141,562,563,564
 Bench (Players) 140,562,564,592
 Bench Kleine Strafe 502
 Blade of the Stick 222,232,234
 Blocking Glove 233a
 Blood 418,571
 Blue Line 112,450,451,533,539,570
 Boarding 503,520
 Boards 102
 Body Checking (Women) 601
 Breakaway 533,539,570
 Broken Stick 556
 Butt-ending 503,521

 Calling of Penalties 514
 Captain 201,566,567,572
 Catching Glove 233b
 Centre Line 113,460,591
 Change of Goalkeeper 415
 Change of Players 410 to 413,554f,575
 Charging 522
 Checking from Behind 503,523
 Chin Strap 223
 Circle 114,115,117,440
 Clipping 524
 Clock 152
 Coach 200,201,500,550a,567



Coincidental Penalties 512
 Completion of Play 514
 Composition of Teams 200
 Control of the Ball 431,533,539
 Count-down 152,Annex 2
 Crease (Goal) 119,460,470,534,557,558
 Crease (Referees) 118,550
 Cross-checking 503,525
 Curve (of a Stick) 222,232

 Defending Zone 112,440,490,533,569,570
 Delayed Offside 451
 Delayed Penalty 513
 Delaying the Game 554
 Discipline (Supplementary) 510
 Displacing the Goal 471,554b
 Diving 550a
 Doors 104
 Dressing Rooms (Players) 160
 Dressing Rooms (Referees') 161

 Elbowing 503,526
 Equipment (Goalkeeper) 230
 Equipment (Illegal or dangerous) 555
 Equipment (Players) 220
 Equipment (Measurement) 260,555
 Equipment (Officials) 311
 Excessive Roughness 527

 Face-off Spots 114 to 117,440
 Face-offs 313,440,442,554g
 Falling on the Ball 557,558
 Fisticuffs 528
 Flooring the Ball 440,460
 Forfeit 200,566,567
 Full Face Mask 234,531,600,650
 Full Strength 512, Annex 3

 Game Misconduct Penalty 505,
 Glass (Protective) 105
 Glove (Goalkeeper) 233
 Glove (Player) 225,528,555
 Goal (Net) 130
 Goal (Score) 470,471,472
 Goal Crease 119,460,470,534,557,558
 Goal Judge 142,321
 Goal Line 111,460,558



Goalkeeper Equipment 230
Goalkeeper Penalty 509,511,554c,558,560,569,590 to 594

Hair 240,531
Hand 490,559,560
Handling the Ball with Hands 490,559,560
Head-butting 529
Head (Checking to the Head) 540
Helmet 223,234
High Sticking the Ball 492
High Sticking (a Player) 530
Holding 531
Holding the Stick 532
Home Team 240,412
Hooking 533

Incapacitated Referees Annex 4.1, 4.2
Infections (Prevention of) 418.471
Injured Player, Goalkeeper 416,417,554e
Intentional Offside 450
Interference 534
Intermission 420

Junior 227,650,651

Kicking a Player 535
Kick Plate 103.110 note
Kicking the Ball 491
Kneeing 503,536

Last Two Minutes of the Game 554b,573,Annex 3,A4.25
Leaving the Penalty Bench 562,563,563,
Leaving the Player Bench 562,563,564,565
Leg Guards(Goalkeeper) 210,235
Lighting of the Rink 170
Lights (Red and Green) 153
Line (Blue) 112,450,451,533,539,570
Line (Centre) 113,460,591
Line (Goal) 111,460,558
Line-up 402 note 3, Annex 2

Major Penalty 503
Manager 200,201,401,500,567
Masks (Full Face) 234,531,600,650
Match Penalty 507
Measurement of Equipment 260,555
Kleine Strafe 501



Misconduct Penalty 504

Mouth Guard 227

Music 172,Annex 2

Net (End Zone Nets) 106

Net (Goal Net) 130,481,594

Neutral Zone 112,116,140,440,490,569

Officials (On Rink) 310,Annex 4.1 to Annex 4.11

Officials (Off-rink) 320,Annex 4.20 to 4.26

Officials (Team) 551,553,565

Offside 442,450,451

One Minute Left in 1st and 2nd Period Annex 2,Annex 3

Outcome (Result) of a Game 430

Overtime 421,554b,573

Penalties 500

Penalty Bench 141,562,563,564

Penalty Bench Attendant 300,325,A4.26,562

Penalty Schuss 508,509

Penalty Schuss (Game Winning) 431

Period 420,421

Play-off Game 421

Players Bench 140,562,564,592

Players on the Rink 400

Point (Goal-Assist) 472

Possession of the Ball 533,534

Referees 300,311,312,Annex

Referees Crease 118,550

Referees System A 4.3 to A 4.7

Referees Signals Annex 5

Refusing to Start Play 566.567

Rink 100,101

Rink (Open air) 110,420

Rolling an Opponent 520

Roughing 528

Roughness 527

Scoreboard 152

Scorekeeper 143,300,322,Annex 4 .21 to A4.23

Shoe 221,231,450,451

Shooting the Ball Outside the Playing Area 554c

Short Handed 460,502,514,554a

Siren 151

Slashing 503,537

Smoking Prohibition 171



Spearing 503,538
 Spectators (Interference by) 493
 Spectators (Interference with) 561
 Spitting 550,551
 Spots (Face-off) 114 to 117,440
 Start of Game and Periods 402,566,567
 Stick (Broken Stick) 556
 Stick (Goalkeeper) 232
 Stick (Player) 222
 Stoppage of Play 114,172,412,415,422,440,512,556
 Stopping the Ball with Hand 490
 Substitution of Penalized Player 503,504,505,507,512
 Sudden Victory 421
 Suspension 507
 Sweaters 240

 Tapping the Stick 537
 Team Officials 551,565
 Throat Protector 226,651
 Throwing a Stick 568,to 570
 Throwing an Object 568,to 570
 Throwing the Ball Outside the Playing Area 554c
 Timing of Game 420
 Time-out 415,422,592,Annex 3
 Timekeeper 300,323,A4
 Too Many Players on the Rink 400,410,573
 Tripping 539
 Two Minutes Left in the Game 554b,573,Annex 3,A4.25
 Two Referee System 300,A4.8

 Uniforms 200,210,240
 Unsportsmanlike Conduct 550,551

 Video Goal Judge 330
 Visiting Team 412,Annex 3
 Visor 224,555

 Warm-up 172,402,415,417,417,Annex 2
 Warning 509,554a,554g,555
 Wash Out 492,514
 Women 600