



DEUTSCHE SPIELREGELN INLINE-SKATERHOCKEY

Fassung vom 8. Januar 2006

ONLINE-VERSION

DRIV-VERSION

Hinweis:

Die "Deutschen Spielregeln Inline-Skaterhockey" gelten in ihrer o.a. Fassung ab 8. Januar 2006 für alle in Deutschland stattfindenden nationalen Meisterschafts-, Pokal-, Turnier- und Freundschaftsspiele, sofern zu einzelnen Punkten ausdrücklich keine anderweitige Regelung von der Sportkommission Inline- und Skaterhockey des Deutschen Rollsport- und Inline- Verbandes (DRIV) beschlossen wurde.

Inhaber der Rechte der "Deutschen Spielregeln Inline-Skaterhockey" ist allein die DRIV-Sportkommission Inline- und Skaterhockey. Vervielfältigungen dieser Spielregeln, gleichgültig mit welchen technischen Mitteln, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der DRIV-Sportkommission Inline- und Skaterhockey zulässig. Verstöße hiergegen werden mit allen rechtlichen Mitteln verfolgt.

Die "Deutschen Spielregeln Inline-Skaterhockey" gelten auch für alle internationalen Meisterschafts-, Pokal-, Turnier- und Freundschaftsspiele mit Ausnahme der in den Spielregeln explizit aufgeführten Abweichungen bzw. Unterschiede. Bei eventuellen Unstimmigkeiten haben bei internationalen Spielen immer die Bestimmungen der englischen Originalfassung der "Rules Of The Game" der International Inline Skater Hockey Federation (IISHF) Gültigkeit.

Vorbemerkung:

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

INHALTSVERZEICHNIS

1	SPIELFELD	6
1.1	Oberfläche.....	6
1.2	Spielfeldmaße	6
1.3	Bande	6
1.4	Spielfeldmarkierungen	6
1.5	Spielerbänke	7
1.6	Strafbänke	8
1.7	Beleuchtung	8
1.8	Umkleideräume	8
1.9	Ausnahmeregelungen	9
2	SPIELAUSRÜSTUNG	10
2.1	Tore	10
2.2	Ball	10
2.3	Spielfeldausrüstung.....	10
3	OFFIZIELLE	12
3.1	Benennung der Offiziellen.....	12
3.2	Schiedsrichter	12
3.3	Zeitnehmer	14
3.4	Strafbank-Ordner	15
3.5	Torrichter.....	15
4	MANNSCHAFTEN	16
4.1	Altersgrenzen	16
4.2	Mannschaftszusammensetzung	17
4.3	Mannschaftskapitän	18
5	SPIELERBEKLEIDUNG UND -AUSRÜSTUNG	19
5.1	Gefährliche Gegenstände	19
5.2	Spielerbekleidung.....	19
5.3	Rückennummern.....	19
5.4	Torhüterausrüstung.....	19
5.5	Feldspielerausrüstung.....	20
5.6	Helm	21

5.7	Rollschuhe / Inline-Skates	21
5.8	Schläger	22
5.9	Unerlaubte Ausrüstung	22
6	SPIELANFANG BZW. -FORTSETZUNG	23
6.1	Bully.....	23
7	STRAFEN	24
7.1	Freistoss.....	24
7.2	Kleine Zeitstrafe (2 Minuten)	24
7.3	Grosse Zeitstrafe (5 Minuten)	25
7.4	Disziplinarstrafe (Gelbe Karte - 10 Minuten).....	25
7.5	Spieldauerdisziplinarstrafe (Gelbe Karte und Rote Karte zusammen).....	25
7.6	Matchstrafe (Rote Karte – 5 Minuten).....	26
7.7	Torhüterstrafen.....	27
7.8	Andauernde Zeitstrafen.....	27
7.9	Rückkehr nach einer Zeitstrafe	27
7.10	Penalty-Schuss	28
7.11	Aufgeschobene Strafen.....	29
7.12	Reihenfolge der Zeitstrafen.....	29
7.13	Verhängung von Strafzeiten	30
7.14	Zusätzliche Strafen	30
8	SPIELREGELN	31
8.1	Richten der Ausrüstung	31
8.2	Ball ausser Sicht und unerlaubter Ball	31
8.3	Ball ausserhalb des Spielfeldes sowie Deckenberührung des Balles	31
8.4	Ballberührung durch den Schiedsrichter.....	32
8.5	Nicht spielbarer Ball	32
8.6	Zerbrochener Schläger	32
8.7	Verlorener Schläger	33
8.8	Werfen von Schlägern.....	33
8.9	Frühzeitiger Spielabbruch	33
8.10	Spielen im Liegen.....	33
8.11	Fairer Körperkontakt	34
8.12	Foulspiel.....	34
8.13	Blockieren des Balles.....	37
8.14	Tor Verschieben.....	37

8.15	Rechte des Torhüters.....	37
8.16	Torraum.....	38
8.17	Erzielen eines Tores	38
8.18	Hand- und Fußspiel.....	39
8.19	Hoher Stock	39
8.20	Verlassen der Spielerbank oder Strafbank.....	39
8.21	Fehlverhalten (Disziplin)	40
8.22	Spielbeginn / Verzögerung.....	40
8.23	Spielbeginn bzw. Spielfortsetzung	41
8.24	Auswechseln von Spielern.....	41
8.25	Sieger eines Spieles	42
8.26	Unentschiedenes Spiel	42
8.27	Penalty-Schiessen	42
8.28	Zeit	43
8.29	Auszeit (Time-Out)	44
8.30	Schiedsrichterpfiff.....	44
8.31	Blut	44
8.32	Doping und Alkohol	45
8.33	Teilnahme am Spielbetrieb	45
9	SCHIEDSRICHTERZEICHEN UND KARTEN	46
9.1	Schiedsrichterzeichen.....	46
10	SPIELFELDSKIZZE	51
11	NOTIZEN	52

ONLINE-VERSION

1 SPIELFELD

1.1 OBERFLÄCHE

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

1.2 SPIELFELDMASSE

- 1.2.1 Die Maße des Spielfeldes betragen mindestens 15 m Breite und 30 m Länge sowie höchstens 30 m Breite und 60 m Länge.
Die Spielfeldgröße für internationale Meisterschaften und Titelwettkämpfe soll mindestens 20 m Breite und 40 m Länge betragen.
- 1.2.2 Ecken sollen abgerundet sein mit einem kreisförmigen Bogen von 2 – 4 m Radius (abhängig vom Verhältnis zur Spielfeldgröße). Zwei Drittel der Breite müssen jedoch geradlinig verlaufen. Bei internationalen Turnieren der Klasse A (gemäß Zertifizierung der IISHF) sind runde Ecken vorgeschrieben.

1.3 BANDE

- 1.3.1 Das Spielfeld muss von einer Bande umgeben sein. Die Bande muss mindestens 0,80 m und höchstens 1,22 m hoch sein. Die Messung erfolgt von der Spielfeldoberfläche bis zur Oberkante der Bande. Auch Hallenwände oder eine Kombination zwischen Hallenwänden und Bande sind erlaubt.
- 1.3.2 Die Bande muss derartig beschaffen sein, dass die dem Spielfeld zugekehrte Seite glatt und frei von jeglichen Gegenständen ist, die zu Verletzungen der Spieler führen können. Die Bande muss so befestigt werden, dass sie einem Aufprall der Spieler standhält. Alle Türen zum Spielfeld müssen vom Spielfeld weg schwingen und fest verschließbar sein. Sämtliche Haltevorrichtungen, die die Bande in ihrer Position halten, müssen an der dem Spielfeld abgewandten Seite angebracht sein.
- 1.3.3 Es kann Werbung auf der Bande angebracht werden. Bei internationalen Meisterschaften und inter-nationalen Titelwettkämpfen muss eine Genehmigung der IISHF vorliegen. Für alle anderen Spiele muss eine Genehmigung der ISHD vorliegen. Hinter den Toren darf auf einer Breite von 2,50 m (auf jeder Seite des Tores) und einer Höhe von 2,50 m (vom Boden gemessen) keine Werbung angebracht werden.

1.4 SPIELFELDMARKIERUNGEN

- 1.4.1 Alle Maße und Messungen werden von bzw. bis zur (gedachten) Mitte einer jeden Linie vorgenommen; bei Hallenwänden erfolgt die Messung von der Unterkante der Wand (bzw. Bande).
- 1.4.2 Alle Linien bzw. Markierungen des Spielfeldes sind 4 – 10 cm breit und müssen die gleiche Breite haben. Alle Markierungen müssen die gleiche Farbe haben und klar von der Spielfeldoberfläche zu unterscheiden sein.

- 1.4.3 Für internationale Meisterschaften und internationale Titelwettkämpfe muss in mindestens 2 m und höchstens 3 m Entfernung von jedem Spielfeldende in rechtem Winkel zu den Spielfeldlängsseiten quer über das Spielfeld eine **TORLINIE** gezogen werden. Für alle anderen Spiele kann die Torlinie wie vorstehend genannt oder aber nur auf den Torraum beschränkt sein.
- 1.4.4 Für internationale Meisterschaften und internationale Titelwettkämpfe muss in 5 - 6 m Entfernung von jeder Torlinie in rechtem Winkel zu den Spielfeldlängsseiten quer über das Spielfeld und vertikal die Bande hoch eine **TORHÜTERLINIE** gezogen werden (das Maß von 6 m sollte nur auf größeren Spielfeldern angewandt werden). Für alle anderen Spiele kann die Torhüterlinie wie vorstehend genannt oder aber nur eine gedachte Linie durch beide auf einer Spielfeldseite gelegenen (Freistoß-) Bully-Punkte sein.
- 1.4.5 Für internationale Meisterschaften und internationale Titelwettkämpfe muss genau in der Mitte des Spielfelds in rechtem Winkel zu den Spielfeldlängsseiten quer über das Spielfeld und vertikal die Bande hoch eine **MITTELLINIE** gezogen werden. Für alle anderen Spiele kann die Mittellinie wie vorstehend genannt oder aber nur eine durch den Mittelpunkt gedachte Linie zwischen beiden Spielfeldseiten sein.
- 1.4.6 Der **TORRAUM** (1 m x 2,5 m) wird wie folgt markiert:
Vom Zentrum der Torlinie aus 1,25 m zu jeder Seite werden zwei Linien von jeweils 1 m in rechtem Winkel zur Torlinie gezogen (zur Mitte des Spielfeldes hin), deren Enden (zur Spielfeldmitte hin) mit einer weiteren Linie verbunden werden.
- 1.4.7 Die **TORHÜTERZONE** wird wie folgt definiert:
Die Torhüterzone geht vom Ende des Spielfeldes bis zur (imaginären) Torhüterlinie.
- 1.4.8 Die **TORPFOSTENMARKIERUNGEN** werden wie folgt markiert:
Vom Zentrum der Torlinie aus 90 - 93 cm (abhängig von der Torbreite) nach jeder Seite werden zwei Linien von jeweils 30 cm im rechten Winkel zur Torlinie gezogen (nach jeder Seite 15 cm).
- 1.4.9 Die **FREISTOSS-BULLY-PUNKTE** werden wie folgt markiert:
In einer Entfernung von 6 m vom Zentrum der (imaginären) Torhüterlinie wird auf der Torhüterlinie jeweils eine Linie im rechten Winkel, die nach jeder Seite 20 cm lang ist, gezogen. Alternativ kann ein Kreis mit 20 cm Radius an derselben Stelle gezogen werden.
- 1.4.10 Der **MITTELPUNKT** wird wie folgt markiert:
Im Zentrum der Mittellinie wird auf der Mittellinie jeweils eine Linie im rechten Winkel, die nach jeder Seite 20 cm lang ist, gezogen. Bei einer imaginären Mittellinie muss zusätzlich zu der (vorbeschriebenen) bereits markierten Linie auf der Mittellinie noch eine Linie im rechten Winkel, die nach jeder Seite 20 cm lang ist, gezogen werden (d.h. ein rechtwinkliges Kreuz). Alternativ kann ein Kreis mit einem Radius von 20 cm an der selben Stelle gezogen werden.
- 1.4.11 Der **BULLYKREIS** bzw. **FREISTOSS-ABSTANDSLINIE** wird wie folgt markiert:
Jeder Freistoß-Bully-Punkt wird mit einem (gestrichelten) Kreis mit einem Radius von 3 m umgeben (Freistoß-Abstandslinie). Alternativ kann bei nationalen Spielen in 3 Meter Entfernung vom Freistoß-Bully-Punkt Richtung Tor eine gerade Freistoß-Abstandslinie mit einer Länge von 50 cm – 100 cm gezogen werden.
- 1.4.12 Die **SCHIEDSRICHTERZONE** wird wie folgt markiert:
Unmittelbar vor dem Zeitnehmertisch wird ein an die Bande angrenzender Halbkreis mit einem Radius von 2 m gezogen.

1.5 SPIELERBÄNKE

- 1.5.1 Jedes Spielfeld muss Spielerbänke (Sitze oder Bänke) aufweisen, die für jede Mannschaft für 18 Spieler und 3 Teamoffizielle Platz bieten. Die Spielerbänke beider

Mannschaften müssen gleich sein und befinden sich unmittelbar neben dem Spielfeld, so nah wie möglich zur Mitte hin.

Die Spielerbänke beider Mannschaften müssen auf der selben Seite des Spielfeldes und ausreichend weit voneinander entfernt sein. Alle Türen zu den Spielerbänken schwingen vom Spielfeld weg.

- 1.5.2 Außer den 18 Spielern und den 3 Teamoffiziellen, die vor Spielbeginn alle auf dem Formblatt "Mannschaftsaufstellung" eingetragen sein müssen, darf sich niemand auf bzw. in Nähe der Spielerbänke befinden.
- 1.5.3 Die Mannschaften benutzen während des gesamten Spieles dieselbe Spielerbank. Die auf dem Spielberichtsbogen zuerst genannte Mannschaft hat das Recht, die Spielerbank auszuwählen.
- 1.5.4 Die Spielerbänke sind von Zuschauern in geeigneter Weise abzutrennen.

1.6 STRAFBÄNKE

- 1.6.1 Die Strafbänke sollen sich (wenn möglich) auf der den Spielerbänken gegenüber liegenden Spielfeldseite befinden und durch den Zeitnehmertisch getrennt sein. Jede Strafbank muss zur Unterbringung von bestraften Spielern Stühle oder Bänke aufweisen.
- 1.6.2 Die Strafbänke müssen so nah wie möglich zur Spielfeldmitte hin sein. Alle Türen zu den Strafbänken schwingen vom Spielfeld weg und dürfen sich nicht in der Schiedsrichterzone befinden
- 1.6.3 Die Strafbänke sind von Zuschauern und den Spielerbänken in geeigneter Weise abzutrennen.
- 1.6.4 Für internationale Meisterschaften und internationale Titelwettkämpfe müssen die Bestimmungen der Punkte 1.5 und 1.6 der Spielregeln Anwendung finden. Für alle anderen Spiele, sofern eine Kombination von Bande und Hallenwänden benutzt wird, sollen sich die Spielerbänke am Ende einer Spielfeldlängsseite befinden, und die Strafbänke und der Zeitnehmertisch so nah wie möglich zur Spielfeldmitte hin sein.

1.7 BELEUCHTUNG

- 1.7.1 Das Spielfeld muss so ausreichend beleuchtet sein, dass Spieler, Schiedsrichter und Zuschauer jederzeit dem Spielverlauf folgen können.
- 1.7.2 Wenn das Licht nach Meinung der Schiedsrichter nicht zur Fortführung des Spiels ausreicht, können sie das Spiel abbrechen oder es unterbrechen, um die Lichtverhältnisse verbessern zu lassen.
- 1.7.3 Wenn eine Mannschaft durch die Lichtverhältnisse beeinträchtigt wird und die Schiedsrichter das Spiel nicht abpfeifen wollen, so können sie veranlassen, dass jede Mannschaft die gleiche Zeit in jeder Spielfeldhälfte spielt.

1.8 UMKLEIDERÄUME

- 1.8.1 Jede Spielstätte muss über geeignete Umkleideräume mit Toilette und Dusche mit ausreichendem Platz für 18 Personen und deren Ausrüstung zur Benutzung verfügen.
- 1.8.2 Jede Spielstätte muss für die Offiziellen eines jeden Spieles über einen geeigneten Umkleideraum mit Toiletten und Dusche zur Benutzung verfügen.
- 1.8.3 Keine Person darf ohne besondere Genehmigung den Umkleideraum der Offiziellen vor, während oder nach dem Spiel betreten. Bei Zuwiderhandlung wird einem Spieler sofort eine Matchstrafe bzw. allen anderen Personen ein Platzverweis (d.h. Verweis von der Spielstätte) erteilt, das Vergehen in einem schriftlichen Bericht festgehalten und zur weiteren Behandlung an die zuständige Stelle weitergeleitet.

1.9 AUSNAHMEREGLUNGEN

- 1.9.1 Ausnahmeregelungen von den Punkten 1.1 bis 1.8 der Spielregeln sind möglich, wenn bei internationalen Spielen eine Genehmigung durch die IISHF bzw. bei allen nationalen Spielen durch die ISHD erfolgt.
- 1.9.2 Bei internationalen Spielen oder Turnieren müssen alle teilnehmenden Mannschaften mindestens vier Wochen vorher über eventuelle Ausnahmeregelungen schriftlich informiert werden.

ONLINE-VERSION

2 SPIELAUSRÜSTUNG

2.1 TORE

- 2.1.1 Das Tor muss aus Holz, Metall oder Kunststoff gefertigt sein, und einem Aufprall der Spieler standhalten. Es ist nicht am Boden befestigt, so dass es bei einem Aufprall der Spieler beweglich ist.
- 2.1.2 Das Tor wird so in Position gesetzt, dass die Torpfosten mit ihrer vorderen Kante auf den vorderen Rand der Torlinie und dort auf die Torpfostenmarkierungen gestellt werden.
- 2.1.3 Die Innenmaße des Tores betragen in der Höhe 1,22 m und in der Breite 1,83 m; diese Maße können bis zu 3 cm unter- oder überschritten werden. Beide Tore müssen die gleichen Maße haben.
- 2.1.4 Die Torpfosten und die Torlatten müssen ein quadratisches oder rundes Profil haben mit einem Durchmesser von 3 cm bis 6 cm. Die Torpfosten und Torlatte müssen die gleichen Maße haben. Torpfosten und Torlatte dürfen keine scharfe Ecken und Kanten haben.
- 2.1.5 Der Abstand von der vorderen Kante der Torpfosten bis zum hinteren Ende des Tores muss am Boden gemessen zwischen 50 cm und 1 m betragen, auf Torlattenebene gemessen zwischen 20 cm und 50 cm.
Alle Tore müssen so konstruiert sein, dass das am Boden gemessene Maß mindestens 30 cm größer ist als das auf Torlattenebene gemessene Maß.
- 2.1.6 Das Tor muss hinten, an den Seiten und oben mit einem Netz umspannt sein, das ein in das Tor gehenden Ball auffängt. Die Maschenweite muss so geschaffen sein, dass der Ball nicht durch das Netz durchdringen kann.
- 2.1.7 Torpfosten, Torlatten und Querstangen müssen mit einer Farbe versehen sein, die deutlich von Spielfeld und Bande zu unterscheiden ist. Rote Farbe darf nicht benutzt werden, wenn die Spielfeldoberfläche oder Bande grün sind.
- 2.1.8 Das Tor muss mit Fangnetzen versehen sein.

2.2 BALL

- 2.2.1 Die ISHD bestimmt den Ball, der für den gesamten nationalen Spielbetrieb zugelassen ist. Die IISHF bestimmt den Ball, der für den gesamten internationalen Spielbetrieb zugelassen ist. Es darf nur mit diesem zugelassenen Ball gespielt werden.

2.3 SPIELFELDAUSRÜSTUNG

- 2.3.1 Der Heimverein muss für jedes Spiel Folgendes immer bereitstellen:
- Spielfeld (siehe Punkt 1.1 und 1.2 der Spielregeln)
 - Spielfeldbanden (siehe Punkt 1.3 der Spielregeln)
 - Zwei maßgerechte Tore (siehe Punkt 2.1 der Spielregeln)
 - Spielzeituhr
 - Spielberichtsbogen
 - Mindestens ein offizieller Inline-Skaterhockey-Ball

- Ein zugelassener Teilnehmer mit Mindestalter 18 Jahre
- Spielfeldmarkierungen (siehe Punkt 1.4 der Spielregeln)
- Spielerbänke, Zeitnehmertisch und Strafbänke (siehe Punkte 1.5 und 1.6 der Spielregeln)

Fehlt mindestens einer der vorstehend genannten Gegenstände bzw. Person bis spätestens 15 Minuten (bei Turnieren 5 Minuten) nach offiziellem Spielbeginn, so wird das Spiel nicht durchgeführt und wie Nichtantreten der Heimmannschaft gewertet.

Jedes Fehlen einer der vorstehenden Gegenstände bzw. Person muss auf einem Zusatzblatt von den Schiedsrichtern vermerkt werden.

2.3.2 Für internationale Spiele und Turniere muss eine einsehbare Uhr und Toranzeige vorhanden sein, die Spieler, Offizielle und Zuschauer zu jeder Zeit des Spiels über alle zeitlichen Elemente unterrichtet.

2.3.3 Zusätzlich zu Punkt 2.3.1 der Spielregeln muss der Heimverein für jedes Spiel auch noch Folgendes bereitstellen:

- Mindestens 10 offizielle Inline-Skaterhockey-Bälle
- Einen zweiten zugelassenen Teilnehmer mit Mindestalter 15 Jahre
- Ein Maßband mit einer Mindestlänge von 2 m
- Eine Sirene (oder ähnliches)
- Zwei Schiedsrichterpfeifen
- Zwei Sätze Schiedsrichterkarten
- Alle Zusatzblätter (mit ausgefülltem Kopf)
- Eine manuelle Toranzeige
- Ein handelsüblicher Putzlappen (Wischtuch)
- Ordnungsgemäße Fangnetze in beiden Toren (siehe Punkt 2.1.8 der Spielregeln)
- Mindestens zwei Umkleideräume für die Mannschaften (siehe Punkt 1.8 der Spielregeln)
- Ein Umkleideraum für die Offiziellen (siehe Punkt 1.8 der Spielregeln)
- Eine (nach dem jeweiligen nationalen Standard) vollständig ausgestattete Erste-Hilfe-Ausrüstung
- **bei nationalen Spielen** mindestens ein qualifizierter Ersthelfer
- **Bei Turnieren** mindestens ein ausgebildeter und qualifizierter Sanitäter sowie **bei internationalen Turnieren** zusätzliche zwei Stoppuhren und eine funktionsfähige, genutzte Lautsprecheranlage (Mikrofon)

Fehlt einer der vorgenannten Gegenstände bzw. Person bis spätestens zum offiziellen Spielbeginn, so müssen die Schiedsrichter dies nur auf einem Zusatzblatt vermerken und das Spiel kann trotzdem durchgeführt werden.

3 OFFIZIELLE

3.1 BENENNUNG DER OFFIZIELLEN

3.1.1 Für alle internationalen Meisterschaften und Titelwettkämpfe werden von der IISHF folgende Offizielle eingeteilt:

- Ein Technischer Direktor
- Zwei Schiedsrichter
- Zwei Zeitnehmer
- Ein Kitcheck-Schiedsrichter (siehe IISHF-Bestimmungen)
- Zwei Strafbank-Ordner
- Zwei Torrichter (empfohlen)

Die beiden Schiedsrichter müssen eine andere Nationalität als die beiden spielenden Mannschaften haben.

Für alle internationalen Spiele muss ein Technischer Direktor eingesetzt sein, der englisch sprechen muss.

3.1.2 Für alle anderen (z.B. alle nationalen) Spiele müssen mindestens folgende Offiziellen vorhanden sein:

- Zwei Schiedsrichter
- Zwei Zeitnehmer

Die Schiedsrichter werden von der ISHD eingeteilt. Die Schiedsrichter dürfen kein aktives oder passives Mitglied von Mannschaften und Vereinen sein, die am Spiel teilnehmen.

Die Zeitnehmer werden vom Heimverein gestellt. Die Gastmannschaft kann einen Zeitnehmer stellen; dies muss jedoch mindestens 30 Minuten vor festgesetztem Spielbeginn geschehen (und bedarf keiner vorherigen Anmeldung).

Die Offiziellen müssen ihre Aufgaben während des gesamten Spieles ausüben und dürfen während eines Spieles nicht wechseln.

3.1.3 Sind keine offiziellen Schiedsrichter eingeteilt worden oder sind sie nicht erschienen, müssen beide Mannschaften versuchen, sich auf neue Schiedsrichter zu einigen.

3.1.4 Nur der Oberschiedsrichter (bei Turnieren) bzw. Technischer Direktor ist befugt, während des Spieles (bei Spielunterbrechungen) mit den eingeteilten Offiziellen zu reden.

3.2 SCHIEDSRICHTER

3.2.1 Die Schiedsrichter haben während des Spieles (inkl. Unterbrechungen) die generelle Überwachung des Spieles sowie die Kontrolle über alle Offiziellen und Spieler. Sie alleine richten über Vorfälle im Verlauf eines Spieles, und im Streitfall ist ihre Entscheidung endgültig und bindend für alle Spieler.

Die Schiedsrichter bleiben nach jedem Spielabschnitt und am Ende des Spieles so lange auf dem Spielfeld, bis alle Spieler und Teamoffizielle Shakehands gemacht und das Spielfeld verlassen haben. (Spielregel 8 28.9) Bei Ende eines Spielabschnittes bzw. des Spieles erhalten die Schiedsrichter sofort den Ball

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

- 3.2.3 Alle Schiedsrichter sind mit offizieller Schiedsrichterkluft (Offizielles Schiedsrichtertrikot mit Emblem und vorgeschriebener Werbung sowie offizielle Schiedsrichterhose) bekleidet. Sie müssen funktionsfähige Rollschuhe oder Inline-Skates tragen, mit den offiziellen Schiedsrichterkarten und einer zugelassenen Schiedsrichterpfeife (mit Fingergriff) ausgerüstet sein und ihren offiziellen Schiedsrichterausweis vorlegen.
- Die Schiedsrichter müssen einen schwarzen Eishockeyhelm (bei internationalen Spielen auch weißer Eishockeyhelm zulässig) tragen (*Punkt 5.4.4 der Spielregeln hat Gültigkeit*). Jugendschiedsrichter und alle Schiedsrichter, die eine Brille tragen, müssen zusätzlich immer ein Halbvisier tragen (*Punkt 5.6.4 der Spielregeln hat Gültigkeit*). Schiedsrichter dürfen keine gefährlichen Gegenstände mit auf das Spielfeld nehmen. Auch für Schiedsrichter gilt die Regel ohne gefährlichen Schmuck (Ketten, Ringe, Piercings,...) das Spielfeld zu betreten. Schiedsrichter mit langem Haar müssen dieses gebunden tragen.
- 3.2.4 Die Schiedsrichter müssen vor jedem Spiel prüfen, ob der Heimverein die vorgeschriebenen Gegenstände der Spielfeldausrüstung bereitstellen. Sie halten das Ergebnis dieser Prüfung auf dem entsprechenden Zusatzblatt fest.
- 3.2.5 Die Schiedsrichter rufen die Mannschaften zum offiziellen Spielbeginn und zu Beginn eines jeden Spielabschnittes auf das Spielfeld, um das Spiel zu beginnen bzw. fortzusetzen. Die Folgen und weitere Vorgehensweise für eine nicht rechtzeitige Spielaufnahme durch einer der beiden Mannschaften sind in Punkt 8.22 der Spielregeln (*Spielbeginn/Verzögerung*) aufgeführt.
- 3.2.6 Die Schiedsrichter müssen vor Spielbeginn kontrollieren, ob sich die eingeteilten Offiziellen an ihren jeweiligen Plätzen befinden und sich vom ordnungsgemäßen Zustand der Zeitnehmer- und Signalausrüstung überzeugen. Vor dem Spiel kontrollieren die Schiedsrichter die Ausrüstung aller Spieler in Stichproben und führen eine Spielerpasskontrolle durch.
- 3.2.7 Die Schiedsrichter dürfen vor dem Spiel keiner einzelnen Mannschaft einen Hinweis oder Ratschlag geben; und wenn, dann nur beiden Mannschaften gleichartig und gleichzeitig zusammen.
- 3.2.8 Während eines Spiels darf sich ein Schiedsrichter nur mit dem anderen Schiedsrichter sowie mit einem Offiziellen beraten; mit dem Offiziellen aber nur über Themen, die in den Aufgabenbereich des Offiziellen fallen (*Anmerkung: Vorstandsmitglieder der ISHD sind als Spielbeobachter immer befugt, bei nationalen Spielen während einer Spielunterbrechung oder zwischen den Spielabschnitten mit den Schiedsrichtern über alle Themen bzw. Fälle zu reden*).
- 3.2.9 Ein Schiedsrichter kann nach Rücksprache mit dem zweiten Schiedsrichter eine getroffene Entscheidung revidieren. Voraussetzung dafür ist aber, dass das Spiel nach der getroffenen Entscheidung noch nicht fortgesetzt wurde.
- 3.2.10 Während des Spiels darf sich grundsätzlich außer den (auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen) Spielern und den Schiedsrichtern niemand auf dem Spielfeld aufhalten, es sei denn, mit ausdrücklicher Erlaubnis der Schiedsrichter, die aber nur für eine kurze Dauer und eine bestimmte Absicht erteilt werden kann.
- 3.2.11 Die Schiedsrichter unterrichten die Zeitnehmer über die Spielernummer eines jeden Torschützen sowie Assistenten (*d.h. Spieler, der die direkte Vorlage gegeben hat*). Weiterhin unterrichten die Schiedsrichter die Zeitnehmer über die Spielernummer eines jeden Spielers, gegen den eine Strafe verhängt worden ist, sowie über die Strafdauer und das Vergehen (zwecks Eintragung auf dem Spielberichtsbogen).
- 3.2.12 Bevor die Schiedsrichter die Zeitnehmer über eine ausgesprochene Strafe unterrichten, muss dem betreffenden Spieler durch Anwendung der offiziellen Schiedsrichterzeichen (*siehe Punkt 9 der Spielregeln*) die Strafe von den Schiedsrichtern angezeigt worden sein.
- 3.2.13 Die Schiedsrichter sollen mit keiner Person über den Grund oder die Rechtmäßigkeit einer Strafe diskutieren und stattdessen die Strafe nur mit den offiziellen Schiedsrichterzeichen anzeigen. Die Schiedsrichter sollen auch mit keiner Person über

andere Entscheidungen, gleich welcher Art, diskutieren (*Ausnahme siehe Punkt 3.2.8 der Spielregeln*).

- 3.2.14 Unmittelbar nach Spielende prüfen beide Schiedsrichter zusammen mit dem Zeitnehmer den Spielberichtsbogen und die Zusatzblätter und unterschreiben diese bzw. zeichnen sie gegen. Sollten besondere Vorkommnisse vorgefallen sein (Spielabbruch, Nichtantreten, Verletzung, Rote Karte, Spieldauerdisziplinarstrafe...), müssen die Schiedsrichter einen Bericht auf dem "Zusatzblatt für Besondere Vorkommnisse" verfassen, der die Umstände genau beschreibt. Das "Zusatzblatt für Besondere Vorkommnisse" wird nur von den Schiedsrichtern unterschrieben und den Zeitnehmern nicht ausgehändigt.

3.3 ZEITNEHMER

- 3.3.1 Die Zeitnehmer erhalten vor Spielbeginn von einem Teamoffiziellen oder Kapitän jeder Mannschaft das Formblatt „Mannschaftsaufstellung“ (bei internationalen Spielen Formblatt International Team Certification der IISHF) mit den Namen aller teilnehmenden Spieler und tragen diese auf dem Spielberichtsbogen ein. Es muss darauf geachtet werden, dass bei jeder Mannschaft ein Kapitän (mit „C“ gekennzeichnet) und ein stellvertretender Kapitän (mit „A“ gekennzeichnet) aufgeführt sind.

- 3.3.2 Die Zeitnehmer nehmen während des gesamten Spieles die Spielzeit mit Hilfe der Spielzeituhr. Es soll während des gesamten Spieles zur Kontrolle eine zweite Stoppuhr (wegen eines eventuelles Defektes der Spielzeituhr) mitlaufen. Während bei Spielen mit gestoppter Zeit bei jedem Pfiff des Schiedsrichters automatisch die Zeit gestoppt wird, erfolgt bei Spielen mit durchlaufender Zeit nur ein Zeitstopp, wenn die Schiedsrichter dies angezeigt haben. Sie signalisieren durch einen Gong oder Sirene das Ende eines jeden Spielabschnittes sowie einer Auszeit.

Die Zeitnehmer kontrollieren die ordnungsgemäße Dauer der Pausen zwischen den Spielabschnitten und kündigen die letzten 2 Minuten im letzten Spielabschnitt bzw. der zweiten Hälfte einer eventuellen Verlängerung (bei internationalen Spielen akustisch) an. In den letzten zwei Minuten eines Spieles bzw. einer Verlängerung muss der Zeitnehmer bei jedem Pfiff der Schiedsrichter sofort die Zeit stoppen.

- 3.3.3 Die Zeitnehmer tragen jede Strafzeit eines Spielers einschließlich Spielernummer, Beginn, Strafdauer und Grund der Strafe (Strafzeitencodes) auf dem Spielberichtsbogen ein und stellen sicher, dass der bestrafte Spieler seine Strafzeit korrekt absitzt und die Strafbank nach Ende seiner Strafzeit ordnungsgemäß verlässt. Die Zeitnehmer sind nicht verpflichtet, dem bestrafte Spieler die noch abzusitzende Reststrafzeit mitzuteilen, sie müssen dem Spieler aber mitteilen, wenn die letzten 15 Sekunden seiner Strafzeit angebrochen sind.

Die Zeitnehmer müssen die Schiedsrichter darauf hinweisen, wenn ein Spieler in einem Spiel die zweite große Strafe (5 Minuten) oder die zweite Disziplinarstrafe (gelbe Karte) erhält, sofern die Schiedsrichter keine Spieldauerdisziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler ausgesprochen haben.

Die Zeitnehmer tragen nach entsprechender Ansage der Schiedsrichter jedes Tor mit Torschützen und ggf. mit Vorlagengeber (Assistent) auf dem Spielberichtsbogen ein.

Nach Spielende füllen die Zeitnehmer den Spielberichtsbogen abschließend aus, unterschreiben ihn und legen ihn den Schiedsrichtern zur Prüfung und Unterschrift vor.

- 3.3.4 Die Zeitnehmer müssen die Schiedsrichter sofort auf jedes Fehlverhalten von Spielern gegenüber Offiziellen außerhalb des Spielfeldes aufmerksam machen. Zeitnehmer haben sich zu jeder Zeit unparteiisch, neutral und im Sinne des Sports zu verhalten (bei Verstößen: Eintrag im Zusatzblatt „Besondere Vorkommnisse“ und Ahndung durch Disziplinarausschuss möglich).
- 3.3.5 Sollte es bezüglich der Zeitnahme zu irgendwelchen Meinungsverschiedenheiten kommen, so ist die Entscheidung der Schiedsrichter maßgebend und bindend.

3.4 STRAFBANK-ORDNER

3.4.1 Die Strafbank-Ordner stellen sicher, dass bestrafte Spieler während der Dauer ihrer Strafzeit ordnungsgemäß auf der Strafbank sitzen bleiben und melden ein eventuelles Fehlverhalten sofort den Zeitnehmern und/oder Schiedsrichtern.

Die Strafbankordner entlassen (bei nicht einsehbarer Spielzeituhr auf Anweisung der Zeitnehmer) bestrafte Spieler nach Ablauf ihrer Strafzeit von der Strafbank.

Strafbankordner haben sich zu jeder Zeit unparteiisch, neutral und im Sinne des Sports zu verhalten (bei Verstößen: Eintrag im Zusatzblatt "Besondere Vorkommnisse" und Ahndung durch Disziplinarausschuss möglich)

3.5 TORRICHTER

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

3.5.2 Die Torrichter befinden sich während des Spieles hinter dem Tor und zwar direkt hinter der Bande. Während eines Spieles tauschen die Torrichter die Tore nicht (kein Seitenwechsel).

3.5.3 Der jeweilige Torrichter entscheidet nur, ob der Ball die Torlinie zwischen den beiden Torpfosten eines Tores überschritten hat und gibt in diesem Fall das entsprechende Signal. Es ist nicht die Aufgabe der Torrichter darüber zu entscheiden, ob ein Tor regelgerecht erzielt wurde. Die Schiedsrichter sind die einzige Personen, die ein Tor anerkennen können.

ONLINE-VERBOD

4 MANNSCHAFTEN

4.1 ALTERSGRENZEN

4.1.1 HERREN:

Spieler, die im laufenden Kalenderjahr (1. Januar bis 31. Dezember eines jeden Jahres) das 19. Lebensjahr vollenden, sowie ältere Jahrgänge.

4.1.2 JUNIOREN:

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

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

4.1.3 JUGEND:

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

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

4.1.4 SCHÜLER:

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

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

4.1.5 BAMBINI:

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

4.1.6 Spieler der zwei ältesten Jahrgänge einer Altersklasse dürfen gleichzeitig in der nächst höheren Altersklasse eingesetzt werden, sofern die schriftliche Genehmigung eines Erziehungsberechtigten vorliegt und die entsprechende Spielberechtigung auf dem Spielerpass eingetragen ist.

Bei Turnieren, an denen Spieler in einer Mannschaft einer höheren Altersklasse eingesetzt werden sollen und am gleichen Tag die Mannschaft der normalen Altersklasse der betreffenden Spieler ein Spiel hat, müssen die betreffenden Spieler in der Mannschaft ihrer normalen Altersklasse spielen und dürfen nicht in der Mannschaft der höheren Altersklasse eingesetzt werden. Bei Verstößen ist eine Ahndung durch Disziplinarausschuss möglich, wobei das Spielergebnis und die Spielwertung unverändert bestehen bleiben

4.1.7 Mädchen/Damen dürfen auch in der entsprechenden männlichen Mannschaft ihrer Altersklasse eingesetzt werden; bei einer Überschneidung der Spiele der Mädchen-/Damenmannschaft mit der männlichen Mannschaft muss das Mädchen / die Dame in der Mädchen-/Damenmannschaft spielen. Bei nationalen Herrenspielen dürfen unbegrenzt Damen und/oder Junioren eingesetzt werden; es müssen jedoch immer tatsächlich mehr Herren als Damen und Junioren zusammen bei einem Herrenspiel eingesetzt werden. Mannschaften, die in einer Herren-Bundesliga spielen, dürfen zu allen Pflichtspielen (Meisterschaft und Pokal) allerdings maximal zwei Damen einsetzen. In Abänderung der Punkte 4.1.2 – 4.1.5 der Spielregeln sind Mädchen für nationale Spiele grundsätzlich ein Jahr länger in der jeweiligen Altersklasse spielberechtigt. Des Weiteren soll ein Spieler mit einer Spielberechtigung für zwei Altersklassen bei einer Überschneidung von Spielen seiner beiden Mannschaften in der Mannschaft der jüngeren Altersklasse eingesetzt werden.

4.1.8 Ausnahmen von den Punkten 4.1.1 - 4.1.7 der Spielregeln können nur von der IISHF bei internationalen Spielen sowie von der ISHD bei nationalen Spielen genehmigt werden.

4.2 MANNSCHAFTSZUSAMMENSETZUNG

4.2.1 Für eine Mannschaft dürfen pro Spiel höchstens 18 Spieler auf dem Spielberichtsbogen eingetragen und eingesetzt werden. Eine als Spieler aufgeführte Person kann nicht zugleich als Teamoffizieller eingetragen sein. Bei internationalen Spielen müssen mindestens 8 Spieler (7 Feldspieler und 1 Torwart) auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden; diese müssen umgekleidet sein und sich auf der Spielerbank/Spielfeld befinden; Ausnahme ist nur bei Höherer Gewalt möglich.

Alle Spieler und Teamoffizielle müssen Mitglied in dem Verein ihrer beteiligten Mannschaft sein.

4.2.2 Spätestens 15 Minuten (international 30 Minuten) vor Beginn eines jeden Spieles übergibt ein Teamoffizieller oder der Kapitän von jeder Mannschaft dem Zeitnehmer (oder der Meldestelle bei großen Wettkämpfen) alle Spielerpässe und eine Aufstellung auf dem Formblatt "Mannschaftsmeldebogen" (bei internationalen Spielen Formblatt International Team Certification der IISHF) aller am Spiel teilnehmenden Spieler, die in folgender Reihenfolge aufgeführt sein müssen:

- Kapitän und stellvertretender Kapitän
- Torhüter und Feldspieler
- Maximal drei Teamoffizielle

Für alle Spieler muß die Trikot-Nr. und für alle Personen die (Spieler-)Paß-Nr. eingetragen werden.

Vor Spielbeginn sind die Eintragungen auf dem Spielberichtsbogen durch Unterschrift eines Teamoffiziellen oder des Kapitäns zu bestätigen. Der Schiedsrichter darf das Spiel erst anpfeifen, wenn diese schriftliche Bestätigung erfolgt ist. Die Spielerpässe müssen zur Kontrolle vorgelegt werden und während des gesamten Spiels am Zeitnehmertisch verbleiben. Nach Spielbeginn dürfen keine weiteren Spieler mehr nachgetragen werden.

Wird ein Spieler eingesetzt, der nicht auf dem Spielberichtsbogen eingetragen ist bzw. nicht spielberechtigt ist, wird das Spiel mit 2 Punkten zugunsten des Gegners gewertet. Die siegreiche (unschuldige) Mannschaft erhält neben ihren während des Spieles erzielten Plustoren zusätzlich noch weitere 10 Plustore angerechnet bei gleichzeitiger Streichung aller Gegentore. Die Schiedsrichter müssen auf dem "Zusatzblatt für Besondere Vorkommnisse" den Vorfall detailliert festhalten.

4.2.3 Die maximale Anzahl von Spielern, die umgezogen und spielbereit sind, ist begrenzt auf 18 Spieler. Die Anzahl der Torhüter ist frei wählbar. Nur diese 18 Spieler zuzüglich 3 Teamoffiziellen (von denen mindestens einer volljährig sein muss) dürfen sich während des Spieles auf der Spielerbank befinden.

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

4.2.5 Es dürfen sich maximal 5 Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld befinden.

Hat eine Mannschaft mehr als diese erlaubte Anzahl bzw. bei laufenden Zeitstrafen mehr als die zugelassene Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, wird dies mit einer kleinen Zeitstrafe geahndet. Der Spieler, der die ausgesprochene Strafzeit (wegen zu vieler Spieler) absitzt, muss sich zum Zeitpunkt des Regelverstoßes auf dem Spielfeld befinden haben und wird vom Kapitän benannt.

- 4.2.6 Von jeder Mannschaft müssen sich zu Spielbeginn mindestens fünf Spieler auf dem Spielfeld befinden, hiervon darf nur einer ein Torwart sein.

Sollte eine Mannschaft zu irgendeinem späteren Zeitpunkt des Spieles nicht in der Lage sein, mindestens drei Spieler auf das Spielfeld zu bringen, sei es wegen Strafzeiten, Verletzungen, oder sonstigen Gründen, wird das Spiel abgebrochen und mit 2 Punkten zugunsten des Gegners gewertet. Die siegreiche (unschuldige) Mannschaft erhält neben ihren während des Spieles erzielten Plustoren zusätzlich noch weitere 10 Plustore angerechnet bei gleichzeitiger Streichung aller Gegentore. Die Schiedsrichter müssen auf dem Zusatzblatt „Besondere Vorkommnisse“ den Vorfall detailliert festhalten.

4.3 MANNSCHAFTSKAPITÄN

- 4.3.1 Jede Mannschaft ernennt einen Mannschaftskapitän und nur er hat das Recht, während des Spieles mit dem Schiedsrichter über jegliche Fragen zur Regelauslegung zu sprechen. Eine Beschwerde über eine Schiedsrichterentscheidung darf sich auf keine Regelauslegung beziehen. Wenn der Kapitän diese Vorschrift nicht einhält, erhält er bei dem ersten Verstoß eine mündliche Verwarnung. Bei dem zweiten und einem dritten Verstoß während eines Spieles erhält der Kapitän jeweils eine Disziplinarstrafe (d.h. bei drittem Verstoß "Spieldauerdisziplinarstrafe").
- 4.3.2 Der Kapitän soll den Buchstaben "C" (mindestens 10 cm hoch und farbig abgesetzt zum Trikot) deutlich sichtbar auf der linken oberen Hälfte seines Trikots tragen. Die Privilegien des Kapitäns werden nicht gewährt, wenn er das "C" nicht trägt.
- 4.3.3 Ein anderer Feldspieler jeder Mannschaft wird zum Assistenz-Kapitän benannt, er soll den Buchstaben "A" an gleicher Stelle (wie der Kapitän das "C") tragen. Der Assistenz-Kapitän darf nur in der Funktion des Kapitäns agieren, wenn der Kapitän sich verletzt hat oder sich auf der Strafbank befindet.
- 4.3.4 Teamoffizielle (Manager, Trainer,...) und Torhüter dürfen kein Kapitän bzw. Assistenz-Kapitän sein.
- 4.3.5 Kapitän und Assistenz-Kapitän müssen vor Spielbeginn im Spielberichtsbogen vermerkt werden.
- 4.3.6 Jeder Spieler (außer Kapitän), der sich aus irgendeinem Grund bei den Schiedsrichtern oder Offiziellen beschwert, wird sofort mit einer Disziplinarstrafe belegt.

5 SPIELERBEKLEIDUNG UND -AUSRÜSTUNG

5.1 GEFÄHRLICHE GEGENSTÄNDE

- 5.1.1 Kein Spieler darf auf dem Spielfeld irgendwelche gefährlichen Gegenstände tragen oder mitführen. Lederbänder und Ketten müssen grundsätzlich ausgezogen (abgenommen) werden.
- 5.1.2 Schmuck oder sonstige (Metall-)Gegenstände einschließlich Piercing, die ein Spieler am Körper mit sich führt, müssen entfernt werden. Wenn eine Entfernung nicht möglich ist, müssen die entsprechenden Gegenstände vollständig abgeklebt werden.
- 5.1.3 Alle anderen Metallgegenstände, die nicht Teil einer zugelassenen (d.h. in dieser Form erwerblichen) Ausrüstung sind, sind verboten.
- 5.1.4 Falls ein Spieler eine Brille trägt, so müssen die Brillengläser aus Kunststoff oder unzerbrechlichem Material sein und die Brille muss sicher am Kopf getragen werden. Des Weiteren ist ein Vollgesichtsschutz für alle Spieler mit Brillen notwendig.
- 5.1.5 **STRAFE:** Bei Verstößen gegen die Punkte 5.1.1 – 5.1.4 der Spielregeln eine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler.
- 5.1.6 Die Benutzung sämtlicher Ausrüstungsgegenstände und Spielerbekleidung erfolgt ausdrücklich auf eigene Gefahr jedes Spielers. Der Verein ist verpflichtet, seine Spieler darauf hinzuweisen.

5.2 SPIELERBEKLEIDUNG

- 5.2.1 Alle Spieler einer Mannschaft müssen gleiche Trikots tragen, die aber nicht schwarz-weiß oder schwarz-grau sein dürfen. Bei internationalen Meisterschaften und Titelwettkämpfen müssen alle Spieler zusätzlich gleichfarbige Helme und Hosen tragen. Bei nationalen Spielen müssen die Hosen unifarben sein; mehrfarbige Hosen sind nur dann erlaubt, wenn sie einheitlich innerhalb der gesamten Mannschaft getragen werden.
- 5.2.2 Wenn nach Meinung des Schiedsrichters die Bekleidung der beiden Mannschaften so ähnlich ist, dass eine Verwechslung nicht ausgeschlossen werden kann, hat die Gastmannschaft (bzw. die auf dem Spielberichtsbogen zweit genannte Mannschaft) die Verpflichtung, ihre Trikots auf Aufforderung des Schiedsrichters zu wechseln.

5.3 RÜCKENNUMMERN

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

5.4 TORHÜTERAUSRÜSTUNG

- 5.4.1 Die Torhüter müssen folgende Schutzbekleidung tragen:
- Helm mit Vollgesichtsschutz (Maske/Gitter) oder Vollvisier (wobei sichergestellt sein muss, dass kein Schlägerblatt oder Stockende durch den Gesichtsschutz paßt)
 - Vollständiger gepolsterter Nackenschutz sowie gepolsterter Kehlkopfschutz

- Arm-, Schulter- und Brustschutz
- Ellbogenschutz
- Unterleibschutz (auch Tiefschutz genannt)
- Gepolsterte Hose (Originalpolster müssen Oberschenkel, Steißbein, Hüfte und Niere schützen)
- Torhüterbeinschienen
- (Gepolsterter) Stockhandschuh (*auch Stockhand genannt*)
- (Gepolsterter) Fanghandschuh (*auch Fanghand genannt*)

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

- 5.4.2 Mit Ausnahme von Rollschuhen oder Inline-Skates und Schläger muss die gesamte Torhüterausrüstung ausschließlich für den Schutz von Kopf und Körper angefertigt sein und darf keine Kleidungsstücke oder Vorrichtungen enthalten, die dem Torhüter bei seiner Tätigkeit eine unzulässige Hilfestellung geben würde.
- 5.4.3 Die Torhüterbeinschienen müssen mindestens eine Dicke von 3 cm aufweisen.
- 5.4.4 Alle unter Punkt 5.4.1 der Spielregeln aufgeführten Gegenstände müssen als lizenzierte (geprüfte) Original-Eishockey- und/oder Original-Inlinehockey- und/oder Original-Rollhockey-Artikel erwerblich sein und dürfen bei der Benutzung in keiner Art und Weise verändert werden. Bei Unstimmigkeiten müssen die Schiedsrichter dies auf einem Zusatzblatt vermerken; die ISHD prüft dann den Fall und trifft eine endgültige Entscheidung über die Zulassung des Gegenstandes.

5.5 FELDSPIELERAUSRÜSTUNG

- 5.5.1 Die Feldspieler (andere als Torhüter) müssen folgende Schutzbekleidung tragen:

HERREN / DAMEN:

- Helm
- Ellbogenschutz
- Tiefschutz
- Gepolsterte (Schutz)Hose mit mindestens Knielänge
- Knieschutz und Schienbeinschoner
- Gepolsterte (Schutz)Handschuhe

Alle anderen Altersgruppen (**JUNIOREN, JUGEND, SCHÜLER, BAMBINI**):

- Helm mit Vollgesichtsschutz oder Vollvisier
- Ellbogenschutz
- Tiefschutz
- Gepolsterte (Schutz)Hose mit mindestens Knielänge
- Knieschutz und Schienbeinschoner
- Gepolsterte (Schutz)Handschuhe
- Gepolsterter Kehlkopfschutz
- Schulter- und Brustschutz

Beinlänge "Inline-Hosen" sind erlaubt; allerdings muss dann die gesamte Mannschaft (Ausnahme Torhüter sowie Bambini- und Schülerspieler) mit einheitlichen Inline-Hosen spielen.

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

- 5.5.3 Die gesamte Schutzbekleidung, außer Helm, Handschuhe und Hose, muss unter dem Trikot getragen werden. Trikots müssen immer vollständig über (außerhalb) der Hose getragen werden.

Alle unter Punkt 5.5.1 der Spielregeln aufgeführten Gegenstände müssen als lizenzierte (geprüfte) Original-Eishockey- und/oder Original-Inlinehockey- und/oder Original-Rollhockey-Artikel erwerblich sein und dürfen bei der Benutzung in keiner Art und Weise verändert werden. Bei Unstimmigkeiten müssen die Schiedsrichter dies auf einem Zusatzblatt vermerken; die ISHD prüft dann den Fall und trifft eine endgültige Entscheidung über die Zulassung des Gegenstandes.

5.6 HELM

- 5.6.1 Jeder Helm muss als lizenziertes (geprüftes) Original-Eishockey- und/oder Original-Inlinehockey- und/oder Original-Rollhockey-Artikel erwerblich sein und darf bei der Benutzung in keiner Art und Weise verändert werden. Bei Unstimmigkeiten müssen die Schiedsrichter dies auf einem Zusatzblatt vermerken; die ISHD prüft dann den Fall und trifft eine endgültige Entscheidung über die Zulassung. Die sogenannte "Jofa-Schüssel" ist nicht als Helm zugelassen.
- 5.6.2 Jeder Helm (auch der mit Vollvisier) muss mit einem Kinnriemen versehen sein, der geschlossen und festgezogen sein muss. Zwischen dem Kinn und dem Riemen darf maximal ein Spielraum von einer Finger-Breite vorhanden sein.
- 5.6.3 Wenn der Helm eines Spielers nicht den Vorschriften entspricht oder er nicht richtig mit Kinnriemen getragen wird, dann weist der Schiedsrichter den Spieler darauf hin (ein Pfiff ist dazu nicht notwendig). Der betroffene Spieler hat unverzüglich eine Korrektur vorzunehmen. Erfolgt dies nicht, oder wiederholt sich dies während eines Spieles, so erhält der betroffene Spieler eine Disziplinarstrafe.
- 5.6.4 Wenn der Helm mit einem Augenschutz (Halbvisier) versehen ist, muss der Schutz sicher und fest mit dem Helm verbunden sein und darf keinen Gegenspieler gefährden. Das sogenannte "alte Cat-Eye-Gitter (d.h. ohne Querverstrebung)" ist nicht zugelassen.
- 5.6.5 Bei einem am Helm befestigten Gitter darf kein Schlägerblatt oder Stockende durch das Gitter passen. Gitter-Eigenbauten und Veränderung von Gittern und Visieren (z.B. Herausnahme von Drähten) sind nicht zulässig.

5.7 ROLLSCHUHE / INLINE-SKATES

- 5.7.1 Jeder Spieler muss Rollschuhe oder Inline-Skates tragen. Aggressive-Inline-Skates sind für nationale Spiele nicht zugelassen.
- 5.7.2 Jeder Schuh ist mit Rollen versehen, die sich alle drehen lassen müssen.
- 5.7.3 Räder und Rollen müssen sicher und fest mit den Schuhen der Spieler verbunden sein.
- 5.7.4 Die Rollen müssen aus Kunststoff oder ähnlichem (genehmigtem) Material sein.
- 5.7.5 Stopper sind nur dann erlaubt, wenn sie aus hellfarbigem Material sind und keine Gefährdung für andere Spieler oder das Spielfeld darstellen.
- 5.7.6 Alle Rollschuhe / Inline-Skates müssen in einem ordnungsgemäßen Zustand sein. Es dürfen keine Teile hervorstehen, die andere Spieler oder das Spielfeld gefährden können.
- 5.7.7 Alle Rollschuhe / Inline-Skates müssen die vollständige Anzahl an vorgesehenen Rollen haben.
- 5.7.8 Spieler, deren Rollschuhe / Inline-Skates während des Spiels aus irgendwelchen Gründen fehlerhaft werden, müssen sofort das Spielfeld verlassen und auf ihre Mannschaftsbank zum Auswechseln zurückkehren.
- 5.7.9 **STRAFE:** Bei Verstößen gegen die Punkte 5.7.1 – 5.7.8 der Spielregeln eine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler.

5.8 SCHLÄGER

- 5.8.1 Jeder Spieler muss einen Schläger tragen, der aus Holz oder einem anderen von der ISHD genehmigten Material ist. An einem Schläger dürfen keine Teile hervorstehen.
- 5.8.2 Jeder Schläger muss mit einem befestigten Stockendenschutz ausgestattet sein. Dieser Stockendenschutz (z.B. Knauf) darf durch keine Öffnung eines Helmgitters passen.
- 5.8.3 Für einen **FELDSPIELERSCHLÄGER** gelten folgende Voraussetzungen:
Die maximale Länge beträgt 163 cm vom Absatz (unterster Teil) bis zum Ende des Schaftes (oberster Teil des "Stockes").
Das Schlägerblatt muss mindestens 25 cm und höchstens 32 cm breit sein. Das Schlägerblatt muss an jedem messbaren Punkt mindestens 5 cm und höchstens 8 cm hoch sein. Die Biegung des Schlägerblattes gilt in der Form beschränkt, dass die waagerechte Entfernung, welche sich von der Vorderseite des Schlägerblattes zu einer zwischen den beiden Breitseiten des Schlägerblattes gedachten Geraden ergibt, am Punkt der maximalen Krümmung 3 cm nicht überschreiten darf.
- 5.8.4 Für einen **TORHÜTERSCHLÄGER** gelten folgende Voraussetzungen (Ausnahme Punkt 8.6.2 der Spielregeln):
Die maximale Länge beträgt 163 cm vom Absatz (unterster Teil) bis zum Ende des Schaftes (oberster Teil des "Stockes").
Das Schlägerblatt muss mindestens 28 cm und höchstens 39 cm breit sein. Das Schlägerblatt muß an jedem messbaren Punkt mindestens 5 cm und höchstens 10 cm hoch sein.
Der Schaft (Stock) kann am unterem Ende auf einer Länge von maximal 71 cm breiter als oben sein, und zwar maximal 11,5 cm breit.
- 5.8.5 Alle Teile des Schaftes (Stockes) sowie des Schlägerblattes müssen abgerundet und ohne scharfe Kanten oder Risse sein, die eine Verletzung der Spieler ermöglichen können. Ein Schlägerblatt darf nicht gesägt oder in irgendeiner anderen Art und Weise geändert werden.

5.9 UNERLAUBTE AUSTRÜSTUNG

- 5.9.1 Alle Spieler müssen bereit sein, vor dem Spiel ihre Ausrüstung von den Schiedsrichtern (bei inter-nationalen Spielen durch einen separaten Offiziellen) prüfen zu lassen. Jeder unkorrekte Ausrüstungsgegenstand muss sofort zur Zufriedenheit der Schiedsrichter entfernt, repariert oder geändert werden.
- 5.9.2 Es ist nicht erlaubt, irgendwelche Gegenstände außerhalb der Ausrüstung zu tragen. Hosenträger, Handschuhschnürriemen, etc. müssen zur Sicherheit innen gehalten werden. Lange Haare müssen geeignet zusammengehalten und unter dem Trikot getragen werden. Das Tragen von Handtüchern ist verboten.
- 5.9.3 Jeder Spieler, der irgendwelche Ausrüstungsgegenstände trägt, die mit den vorgenannten Spielregeln nicht in Einklang sind, muss diese Ausrüstung nach Anordnung des Schiedsrichters korrigieren oder austauschen. Verstöße werden mit einer Disziplinarstrafe gegen den betroffenen Spieler geahndet.

6 SPIELANFANG BZW. -FORTSETZUNG

6.1 BULLY

- 6.1.1 Bei Spielbeginn bzw. Beginn von neuen Spielabschnitten und nach jedem Tor beginnt das Spiel mit einem Bully am Mittelpunkt.
- 6.1.2 Alle anderen Bullys erfolgen am Mittelpunkt oder am nächstgelegenen (Freistoß-)Bully-Punkt oder auf einem Punkt einer gedachten Linie, welche die beiden (Freistoß-)Bully-Punkte einer Seite, parallel zur Längsbande, miteinander verbindet. Der nächstliegende (vorbeschriebene) Punkt zu dem Ort, wo der Ball vor der Spielunterbrechung das letzte Mal von einem Spieler berührt wurde, wird vom Schiedsrichter bestimmt. Innerhalb der Torhüterzonen findet kein Bully statt.
- 6.1.3 Bei einem Bully stehen sich zwei gegnerische Spieler direkt gegenüber. Der Schläger wird mit beiden Händen vor dem Körper gehalten und das Schlägerblatt muss vollständig auf dem Boden aufliegen. Beide Schlägerblätter müssen sich außerhalb des (Freistoß-)Bully-Punktes und mindestens 40 cm voneinander entfernt sein.
- 6.1.4 Alle Spieler müssen beide Füße und Schlägerblatt ihres Schlägers auf ihrer Spielfeldseite einer imaginären Linie haben, die durch den Punkt der Bullyausführung parallel zur Torlinie verläuft.
- 6.1.5 Die den Bully ausführenden Spieler dürfen sich erst bewegen, nachdem der Schiedsrichter den Ball eingeworfen hat und der Ball das Spielfeld berührt hat. Der Balleinwurf des Schiedsrichters erfolgt mit Pfiff.
- 6.1.6 Alle anderen Spieler müssen solange mindestens 3 m von den beiden den Bully ausführenden Spielern entfernt sein, bis der Ball von einem dieser beiden Spieler gespielt wurde.
- 6.1.7 Die Spieler dürfen vor oder während eines Bullys keinen gegnerischen Spieler verbal oder körperlich angehen.
- 6.1.8 **STRAFE:** Bei Verstößen gegen die Punkte 6.1.3 – 6.1.7 der Spielregeln wird der Spieler vom Bully weggeschickt und ein anderer Spieler der Mannschaft muss das Bully ausführen (Heben des Armes des Schiedsrichters zu der Seite auf der der Spieler steht, der den Verstoß beim Bully begangen hat) und im Wiederholungsfall durch einen anderen Spielers der gleichen Mannschaft beim gleichen Bully eine kleine Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler.



Schiedsrichterzeichen: Bully

7 STRAFEN

7.1 FREISTOSS

7.1.1 Der Freistoß wird durch einen Spieler der Mannschaft, welcher der Freistoß zugesprochen wurde, an dem vom Schiedsrichter angezeigten Punkt ausgeführt.

Ein Freistoß erfolgt am nächstgelegenen (Freistoß-)Bully-Punkt oder auf einem Punkt einer gedachten Linie, welche die beiden (Freistoß-)Bully-Punkte einer Seite, parallel zur Längsbande, miteinander verbindet. Der nächstliegende (vorbeschriebene) Punkt zu dem Ort, wo das durch diesen Freistoß bestrafte Vergehen begangen wurde, wird vom

Schiedsrichter bestimmt. Innerhalb der Torhüterzonen findet kein Freistoß statt.



Schiedsrichterzeichen:
Freistoss

7.1.2 Der Freistoß darf erst nach der Freigabe durch den Schiedsrichter (Pfiff) und muss innerhalb von 3 Sekunden (nach dem Pfiff) ausgeführt werden.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

7.1.3 Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen solange mindestens 3 m vom Ball entfernt sein, bis der Ball gespielt wurde.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung zuerst eine mündliche Verwarnung (Wiederholung des Freistoßes) und im Wiederholungsfall eine kleine Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler. Das Spiel geht weiter mit Freistoß.

7.1.4 Der Spieler, der den Freistoß ausführt, muss den Ball mit seinem Schläger spielen. Er darf den Ball erst dann erneut spielen, wenn der Ball einen anderen Spieler berührt hat bzw. von diesem berührt wurde.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

7.1.5 Der Freistoß kann direkt zum Torerfolg führen.

7.1.6 Ein Freistoß soll nur dann gegeben werden, wenn der Mannschaft, die den Regelverstoß begangen hat, durch den Regelverstoß, ein Vorteil entstehen würde.

7.2 KLEINE ZEITSTRAFE (2 MINUTEN)

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

7.2.2 Während der Dauer der kleinen Zeitstrafe darf der bestrafte Spieler nicht auf dem Spielfeld ersetzt werden (Ausnahme: Punkt 7.11 der Spielregeln "Aufgeschobene Strafen").

7.2.3 Erzielt die gegnerische Mannschaft ein Tor, wenn eine Mannschaft durch eine oder mehrere kleine laufenden Zeitstrafen in Unterzahl ist, so endet die zuerst gegebene kleine Zeitstrafe automatisch. Diese Regel findet auch Anwendung, wenn das Tor durch Penalty-Schuss erzielt wurde (Ausnahme: Punkt 7.2.4 der Spielregeln sowie beim Penalty-Schießen). Große Zeitstrafen, Disziplinarstrafen und Matchstrafen (Rote Karten) werden immer vollständig abgesessen.

7.2.4 Wenn ein Vergehen eine kleine Zeitstrafe und einen Penalty-Schuss nach sich zieht, muss die kleine Zeitstrafe auch bei erfolgreichem Penalty-Schuss (Tor) vollständig abgesessen werden.



Schiedsrichterzeichen:
Kleine Zeitstrafe

- 7.2.5 Eine Mannschaft ist dann in der Unterzahl, wenn sie aufgrund von Strafen weniger Spieler auf dem Spielfeld einsetzen darf als die gegnerische Mannschaft.

7.3 GROSSE ZEITSTRAFE (5 MINUTEN)

- 7.3.1 Bei einer großen Zeitstrafe begibt sich der bestrafte Spieler für 5 Minuten reine Spielzeit auf die Strafbank. Eine große Zeitstrafe muss immer vollständig abgesessen werden (d.h. keine Aufhebung bei Tor in Unterzahl).
- 7.3.2 Während der Dauer der großen Zeitstrafe darf der bestrafte Spieler nicht auf dem Spielfeld ersetzt werden (Ausnahme: Punkt 7.11 der Spielregeln "Aufgeschobene Strafen").
- 7.3.3 Der Spieler, der in einem Spiel die zweite große Zeitstrafe zugesprochen bekommt, erhält eine Spieldauerdisziplinarstrafe (siehe Punkt 7.5 der Spielregeln).



Schiedsrichterzeichen:
Grosse Zeitstrafe

7.4 DISZIPLINARSTRAFE (GELBE KARTE - 10 MINUTEN)

- 7.4.1 Bei einer Disziplinarstrafe (Gelbe Karte) begibt sich der bestrafte Spieler für 10 Minuten reine Spielzeit auf die Strafbank. Eine Disziplinarstrafe wird immer vollständig abgesessen.
- 7.4.2 Ein Ersatzspieler kann einen mit einer Disziplinarstrafe bestrafte Spieler sofort auf dem Spielfeld ersetzen, so dass die Mannschaft des bestrafte Spielers durch die Disziplinarstrafe nicht in Unterzahl gerät.
- 7.4.3 Nach Ablauf der Strafzeit bleibt der bestrafte Spieler bis zur nächsten Spielunterbrechung auf der Strafbank und darf dann erst wieder das Spielfeld betreten.
- 7.4.4 Erhält ein Spieler gleichzeitig eine kleine oder große Zeitstrafe sowie zusätzlich eine Disziplinarstrafe, so schickt die Mannschaft des bestrafte Spielers zusätzlich einen zweiten Spieler auf die Strafbank, der die kleine oder große Zeitstrafe für den bestrafte Spieler absitzt. Der zweite Spieler kehrt nach Ablauf der kleinen oder großen Zeitstrafe auf das Spielfeld zurück.
- Die Disziplinarstrafe selber beginnt nach Ablauf der kleinen oder großen Zeitstrafe. Der mit der Disziplinarstrafe bestrafte Spieler muss während der gesamten Zeit, in der die kleine oder große Zeitstrafe sowie die Disziplinarstrafe läuft, auf der Strafbank verbleiben.
- 7.4.5 Der Spieler, der in einem Spiel die zweite Disziplinarstrafe zugesprochen bekommt, erhält eine Spieldauerdisziplinarstrafe (siehe Punkt 7.5 der Spielregeln).



Schiedsrichterzeichen:
Disziplinarstrafe

7.5 SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE (GELBE KARTE UND ROTE KARTE ZUSAMMEN)

- 7.5.1 Ein Spieler erhält eine Spieldauerdisziplinarstrafe (Zeigen der Gelben und Rote Karte zusammen) als direkte Folge einer zweiten Großen Zeitstrafe oder einer zweiten Disziplinarstrafe.
- 7.5.2 Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe muss der bestrafte Spieler sofort das Spielfeld verlassen, sich in die Umkleidekabinen begeben und darf die Spielstätte an dem Spieltag nicht mehr betreten (d.h. sich auch nicht auf die Mannschaftsbank begeben).

7.5.3 Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe als Folge der zweiten großen Zeitstrafe muss von der Mannschaft des bestraften Spielers ein vom Kapitän bestimmter Spieler auf der Strafbank die (zweite) große Zeitstrafe für den ausgeschlossenen Spieler vollständig absitzen.

7.5.4 Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe als Folge der zweiten Disziplinarstrafe kann ein Ersatzspieler den bestraften Spieler sofort auf dem Spielfeld ersetzen, so dass die Mannschaft des bestraften Spielers durch diese Spieldauerdisziplinarstrafe nicht in Unterzahl gerät.

7.5.5 Erhält ein Spieler bei nationalen Turnieren eine Spieldauerdisziplinarstrafe, so ist dieser Spieler automatisch für die gesamte Dauer des laufenden Turniers gesperrt und erhält zusätzlich eine in der Wettkampfordnung festgelegte Ordnungsstrafe.

Erhält ein Spieler bei nationalen Pflichtspielen (Meisterschaft, Pokal) eine Spieldauerdisziplinarstrafe, so ist dieser Spieler automatisch für das nächste Pflichtspiel der Mannschaft gesperrt, für die er zum Zeitpunkt der Spieldauerdisziplinarstrafe gespielt hat. Zusätzlich erhält der Spieler eine in der Wettkampfordnung festgelegte Ordnungsstrafe.



Schiedsrichterzeichen:
Spieldauerdisziplinarstrafe

7.6 MATCHSTRAFE (ROTE KARTE – 5 MINUTEN)

7.6.1 Eine Matchstrafe (Rote Karte) bedeutet den sofortigen Spelausschluss des bestraften Spielers für den Rest der Begegnung. Der bestrafte Spieler muss sofort das Spielfeld verlassen, sich in die Umkleidekabinen begeben und darf die Spielstätte an dem Spieltag nicht mehr betreten (d.h. sich auch nicht auf die Mannschaftsbank begeben).

7.6.2 Von der Mannschaft des bestraften Spielers muss ein vom Kapitän bestimmter Spieler auf der Strafbank eine große Zeitstrafe (d.h. 5 Minuten reine Spielzeit) vollständig absitzen. Erhält ein Spieler gleichzeitig eine kleine und/oder große Zeitstrafe sowie zusätzlich eine Matchstrafe, so sitzt der vom Kapitän bestimmte Spieler die kleine und/oder große Zeitstrafe sowie die 5 Minuten (für die Matchstrafe) zusammen ab.

7.6.3 Der mit einer Matchstrafe bestrafte Spieler ist solange für alle nationalen und internationalen Spiele gesperrt, bis sein Fall von den zuständigen Gremien abschließend verhandelt wurde. Die Strafmaßnahmen gemäß Wettkampfordnung finden Anwendung.

7.6.4 Wenn ein Teamoffizieller oder Zuschauer von den Schiedsrichtern von der Spielstätte verwiesen wird, erhält die entsprechende Person keine Rote Karte und es finden auch keine weiteren Strafmaßnahmen an dem Spieltag Anwendung. Das zuständige Gremium wird den Fall abschließend behandeln und kann Strafmaßnahmen gemäß Wettkampfordnung beschließen.

7.6.5 Bei internationalen Spielen gibt es zwei Formen der Matchstrafe, und zwar die Rote Karte und die schwarze Karte. Die Rote Karte zieht eine Sperre von 2 Spielen für internationale Spiele nach sich, während die schwarze Karte den sofortigen Ausschluss des Spielers von dem Turnier oder Wettkampf nach sich zieht. Die genauen Bestimmungen sind in den Ordnungen der IISHF festgelegt.



Schiedsrichterzeichen:
Matchstrafe

7.7 TORHÜTERSTRAFEN

- 7.7.1 Torhüter, die eine kleine Zeitstrafe erhalten, dürfen weiter im Tor spielen, und stattdessen kann ein vom Kapitän bestimmter Spieler diese kleine Zeitstrafe absitzen.
- 7.7.2 Torhüter sitzen aber alle anderen Strafen (außer der kleinen Zeitstrafe) selber und vollständig ab.
- 7.7.3 Wenn ein bestrafter Torhüter auf die Strafbank geht (bzw. gehen muss) und seine Mannschaft durch Auswechslung einen anderen Torhüter auf dem Spielfeld einsetzt, muss ein vom Kapitän bestimmter Feldspieler zusätzlich mit auf die Strafbank (*natürlich wird aber Strafzeit für nur eine Person berücksichtigt*).
- 7.7.4 Wenn der bestrafte Torhüter nicht durch einen anderen Torhüter auf dem Spielfeld ersetzt wurde, darf der bestrafte Torhüter nach Ablauf seiner Strafzeit sofort wieder auf das Spielfeld.
- 7.7.5 Wenn der bestrafte Torhüter aber durch einen anderen Torhüter auf dem Spielfeld ersetzt wurde, bleibt der bestrafte Torhüter nach Ablauf seiner Strafe bis zur nächsten Spielunterbrechung auf der Strafbank. Der Feldspieler, der die Zeitstrafe des Torhüters mit abgesessen hat, kann nach Ablauf der Strafzeit sofort wieder auf das Spielfeld.
- 7.7.6 Wenn durch ein Vergehen eines Torhüters ein Penalty-Schuss ausgesprochen wird und gegen den betreffenden Torhüter für das Vergehen eine Strafe (außer kleine Zeitstrafe) verhängt wird, muss der bestrafte Torhüter sofort auf die Strafbank gehen und darf bei der Ausführung des Penalty-Schusses nicht mehr das Tor hüten.
- 7.7.7 Wenn ein Torhüter wegen einer Strafe (außer kleiner Zeitstrafe) nicht weiter spielen darf oder der Torhüter verletzt wird, und dabei kein anderer vollständig umgezogener Torwart auf der Spielerbank anwesend ist, wird der betroffenen Mannschaft eine Zeit von maximal 5 Minuten gewährt, um einen Feldspieler als Torhüter auszurüsten. Wenn nach Ablauf der 5-Minuten-Frist der neue Torhüter noch nicht vollständig umgezogen ist, wird das Spiel fortgesetzt und die betroffene Mannschaft kann für den fehlenden Torwart einen Feldspieler auf das Spielfeld schicken.

7.8 ANDAUERENDE ZEITSTRAFEN

- 7.8.1 Alle am Ende eines Spielabschnittes andauernden (noch laufenden) Strafen werden in den nächsten Spielabschnitt übernommen und dort fortgesetzt.
- 7.8.2 Bei einer stattfindenden Verlängerung werden andauernde Strafen aus der normalen Spielzeit in die Verlängerung übernommen und dort fortgesetzt.
- 7.8.3 Alle Spieler, die am Ende eines Spieles (inkl. Verlängerung) andauernde Strafen haben, dürfen nicht an einem Penalty-Schießen teilnehmen (*siehe auch Punkt 7.10.2 der Spielregeln*).

7.9 RÜCKKEHR NACH EINER ZEITSTRAFE

- 7.9.1 Alle Spieler, die nach dem Ablauf ihrer Zeitstrafen die Strafbank verlassen (Achtung bei Disziplinarstrafen, aufgeschobenen Strafen und Torhüterstrafen), müssen sofort auf das Spielfeld zurückkehren.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung kleine Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler.

7.10 PENALTY-SCHUSS

- 7.10.1 Während der Ausführung eines Penalty-Schusses wird die Spielzeit gestoppt. Erst nach Spielfortführung (Bully) nach dem Penalty-Schuss läuft die Spielzeit weiter.
- 7.10.2 Jeder Spieler (Ausnahme: Torhüter und Spieler auf der Strafbank) der den Penalty-Schuss zugesprochenen Mannschaft darf den Penalty-Schuss ausführen.
- 7.10.3 Der Penalty-Schuss ist freigegeben, wenn der Ball vom Schiedsrichter auf den Mittelpunkt gelegt und angepiffen wird. Bei Verstößen in der Ausführung des Penaltys durch den Penalty-Schützen zeigt der mitlaufende Schiedsrichter dies durch Heben des Armes an, bei Verstößen in der Ausführung des Penaltys durch den Torhüter zeigt der auf der Torlinie stehende Schiedsrichter dies durch Heben des Armes an.
- 7.10.4 Der Penalty-Schütze hat nach seiner ersten Ballberührung 10 Sekunden Zeit, den Penalty-Schuss zu beenden.
- 7.10.5 Der Torhüter muss in seinem Torraum bleiben, bis der Penalty-Schütze den Ball berührt hat.
- STRAFE:** Bei der ersten Nichtbeachtung den Penalty-Schuss fortführen lassen und bei Nichttorerfolg den Penalty-Schuss wiederholen lassen
Bei der zweiten Nichtbeachtung kleine Zeitstrafe für den Torhüter
Bei der dritten Nichtbeachtung automatische Anerkennung auf Tor (für den Penalty-Schuss).
- 7.10.6 Sobald der Penalty-Schütze den Ball berührt hat, kann der Torhüter vorrücken, muss aber hinter der Torhüterlinie bleiben.
- STRAFE:** Bei der ersten Nichtbeachtung den Penalty-Schuss fortführen lassen und bei Nichttorerfolg den Penalty-Schuss wiederholen lassen
Bei der zweiten Nichtbeachtung kleine Zeitstrafe für den Torhüter
Bei der dritten Nichtbeachtung automatische Anerkennung auf Tor (für den Penalty-Schuss).
- 7.10.7 Der Torhüter kann mit allen Mitteln im Rahmen der Spielregeln versuchen, den Ball aufzuhalten. Er darf jedoch nicht seinen Schläger oder einen anderen Gegenstand werfen; in diesem Fall wird automatisch auf Tor (für den Penalty-Schuss) entschieden.
- 7.10.8 Der Penalty-Schütze muss sich von der Mittellinie Richtung gegnerisches Tor vorwärts bewegen. Er kann sich dabei in alle Richtungen bewegen, nur nicht um 360 Grad drehen, so dass er seine eigene Spur kreuzt.
- 7.10.9 Ist der Ball einmal geschossen worden, gilt der Penalty-Schuss als abgeschlossen. Durch einen Nachschuss aus einem Abpraller in irgendeiner Form kann kein Tor mehr erzielt werden.
- 7.10.10 Alle Spieler, außer dem verteidigenden Torhüter und dem Penalty-Schützen, müssen sich auf ihrer Spielerbank oder hinter der Torlinie in der Spielhälfte aufhalten, in deren Richtung nicht geschossen wird, bis der Penalty-Schuss vollständig abgeschlossen ist.
- STRAFE:** Bei Nichtbeachtung durch einen Spieler der Mannschaft, gegen die der Penalty-Schuss verhängt wurde, bei Torerfolg keine Strafe
Bei Nichtbeachtung durch einen Spieler der Mannschaft, gegen die der Penalty-Schuss verhängt wurde, bei Nichttorerfolg Wiederholung des Penalty-Schusses
Bei Nichtbeachtung durch einen Spieler der Mannschaft des Penalty-Schützen kein Tor und Bully an einem Freistoß-Bully-Punkt vor dem Tor der Mannschaft des Penalty-Schützen.



Schiedsrichterzeichen:
Penalty-Schuss

- 7.10.11 Der Penalty-Schuss ist abgeschlossen und beendet, wenn
- ein Tor erzielt wird
 - der Torhüter den Ball abgewehrt hat
 - der Ball die Torlinie überquert hat
 - Ein Verstoß bei der dritten Nichtbeachtung der Punkte 7.10.5 und 7.10.6 der Spielregeln
 - Nichtbeachtung der Bestimmungen des Punktes 7.10.4 der Spielregeln
 - Nichtbeachtung der Bestimmungen des Punktes 7.10.8 der Spielregeln
- 7.10.12 Wird aus dem Penalty-Schuss ein Tor erzielt, wird das Spiel am Mittelpunkt mit einem Bully fortgesetzt.
- 7.10.13 Wird beim Penalty-Schuss kein Tor erzielt, wird das Spiel mit einem Bully an einem Freistoß-Bully-Punkt vor dem Tor der Mannschaft, gegen die der Penalty-Schuss verhängt wurde, fortgesetzt.
- 7.10.14 Wird die Spielzeit am Ende eines Spielabschnittes abgepfiffen, und ist vorher ein Penalty-Schuss gegeben worden, so wird dieser noch ausgeführt.
- 7.10.15 Nach einem Torerfolg beim Penalty-Schuss wird eine kleine Zeitstrafe, die zusammen mit dem Penalty-Schuss oder während des Penalty-Schusses (siehe Punkte 7.10.5 und 7.10.6 der Spielregeln) vergeben wurde, nicht aufgehoben.

7.11 AUFGESCHOBENE STRAFEN

- 7.11.1 Wird der dritte Spieler einer Mannschaft mit einer kleinen oder großen Zeitstrafe (inkl. daraus resultierender Spieldauerdisziplinarstrafe) oder einer Matchstrafe bestraft, wenn bereits zwei Spieler seiner Mannschaft eine der vorgenannten Strafen absitzen, so beginnt die Strafzeit dieses dritten Spielers erst, wenn die Strafzeit von einem der anderen beiden Spieler abgelaufen ist. Trotzdem geht der besagte (dritte) Spieler (außer bei Matchstrafe) sofort zur Strafbank, wird aber auf dem Spielfeld von einem anderen Spieler ersetzt.
- 7.11.2 Sitzen drei oder mehrere Spieler einer Mannschaft gleichzeitig eine kleine oder große Zeitstrafe oder eine Matchstrafe ab, und ist wegen der Aufschubregel ein Ersatzspieler auf dem Spielfeld, so darf kein bestraffter Spieler die Strafbank verlassen, bis das Spiel unterbrochen wird.
- Wenn die vorletzte o.a. Strafe abgelaufen ist, darf der Spieler, dessen Strafe am längsten abgelaufen ist, wieder auf das Spielfeld zurückkehren. Wenn die letzte o.a. Strafe abgelaufen ist, darf der Spieler, dessen Strafe nun am längsten abgelaufen ist, wieder auf das Spielfeld zurückkehren und die anderen noch auf der Strafbank befindlichen Spieler dürfen bei der nächsten Spielunterbrechung wieder zurück auf das Spielfeld. Bei Zeitgleichheit entscheidet die Reihenfolge der Eintragung im Spielberichtsbogen.
- 7.11.3 Die vorstehenden Bestimmungen der Punkte 7.11.1 und 7.11.2 der Spielregeln gelten auch sinngemäß für jeden weiteren mit einer kleinen oder großen Zeitstrafe oder Matchstrafe bestrafte Spieler.

7.12 REIHENFOLGE DER ZEITSTRAFEN

- 7.12.1 Die Strafzeiten beginnen in der Reihenfolge, in der sie vom Schiedsrichter gegeben wurden (gleiche Reihenfolge auch im Spielberichtsbogen).

7.13 VERHÄNGUNG VON STRAFZEITEN

7.13.1 Begeht ein Spieler der ballbesitzenden Mannschaft einen Regelverstoß, der eine Strafe erfordert, pfeift der Schiedsrichter sofort ab und verhängt die Strafe gegen die angreifende Mannschaft.

7.13.2 Begeht ein Spieler der nicht ballbesitzenden Mannschaft einen Regelverstoß, der einen Freistoß erfordert, so pfeift der Schiedsrichter nur ab, wenn die ballbesitzende Mannschaft aufgrund dieses Verstoßes nicht in Ballbesitz bleibt.

7.13.3 Begeht ein Spieler der nicht ballbesitzenden Mannschaft einen Regelverstoß, der eine kleine oder große Zeitstrafe erfordert, der Ballbesitz sich aber nicht ändert, so zeigt der Schiedsrichter dies durch Erheben seines Armes an (Vorteilssituation) und pfeift erst ab, wenn der Spielzug des ballbesitzenden Teams vollendet ist, um dann die entsprechende Strafe zu verhängen.

Schiedsrichterzeichen:
Vorteil



Der Spielzug gilt erst dann als beendet, wenn die Ballkontrolle von der einen zur anderen Mannschaft wechselt oder der Ball nicht mehr spielbar ist, d.h. nicht Abpraller vom Torhüter, vom Tor oder von den Banden oder zufälliger Kontakt des Gegners mit dem Ball.

7.13.4 Sollte während einer laufenden Vorteilssituation (gemäß Punkt 7.13.3 der Spielregeln) ein weiterer Regelverstoß (Punkt 7.13.10 hat Gültigkeit) begangen werden, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verhängt die entsprechenden Strafen.

7.13.5 Sollte ein Spieler zwei oder mehrere Strafen gleichzeitig erhalten, so muss er diese nacheinander verbüßen (die kleinere Strafe zuerst).

7.13.6 Sollte ein Regelverstoß eine Matchstrafe nach sich ziehen, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel sofort, um die Strafe zu verhängen.

7.13.7 Nachdem eine Strafzeit gegeben wurde, wird das Spiel mit Bully fortgesetzt (Ausnahme siehe 7.1.3.).

7.13.8 Sollte während einer Vorteilssituation (gemäß Punkt 7.13.3 der Spielregeln) ein Tor fallen, so muß die Regelwidrigkeit, welche diese Vorteilssituation verursachte, trotzdem mit der entsprechenden Strafe geahndet werden.

7.13.9 Sollte während einer Vorteilssituation (gemäß Punkt 7.13.3 der Spielregeln) die Mannschaft in kontrolliertem Ballbesitz ein Eigentor schießen, ist dieses Tor ungültig und wird nicht anerkannt.

7.13.10 Begeht ein Spieler einen Regelverstoß, der eine Disziplinarstrafe erfordert, so wird das Spiel sofort unterbrochen, wenn sich die Mannschaft des Spielers, der diesen Regelverstoß begangen hat, in Ballbesitz befindet. Befindet sich die andere Mannschaft in Ballbesitz, wird das Spiel nicht unterbrochen; es wird aber auch kein Vorteil angezeigt. Die Disziplinarstrafe wird dann bei der nächsten Spielunterbrechung gegen den betreffenden Spieler ausgesprochen.

7.13.11 Spieler, die auf der Strafbank eine Strafe absitzen, müssen sich ruhig verhalten und dürfen mit niemanden außer den Teamoffiziellen sprechen.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe oder in schweren Fällen eine Matchstrafe

7.14 ZUSÄTZLICHE STRAFEN

7.14.1 Über alle in den Spielregeln explizit genannten Strafen hinaus kann die ISHD bei allen Spielen (bzw. die IISHF nur bei internationalen Spielen) nach eigenem Ermessen alle Regelverstöße von jeglichen Personen aufgreifen und (zusätzliche) Strafmaßnahmen gemäß Wettkampfordnung verhängen. Dies gilt unabhängig davon, ob der Verstoß bereits bestraft wurde sowie ob dieser Verstoß vor, während oder nach dem Spiel stattfand.

8 SPIELREGELN

8.1 RICHTEN DER AUSTRÜSTUNG

- 8.1.1 Das Spiel soll nicht unterbrochen oder verzögert werden, wenn **Kleidung, Ausrüstung, Schuhe oder Stöcke** in irgendeiner Form gerichtet werden müssen. Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, dass seine **Kleidung und Ausrüstung in Ordnung** ist. Wenn **Ausbesserungen notwendig** sind, muss der Spieler diese **außerhalb des Spielfeldes** vornehmen, während das Spiel weiter läuft.
- 8.1.2 Für das Richten der **Torhüterausrüstung** sind auch **keine Unterbrechungen** vorgesehen (Ausnahme: Gefahr für die Sicherheit des Torhüters).
- 8.1.3 Wenn eine **Reparatur der Torhüterausrüstung notwendig** ist, steht dafür maximal eine Dauer von **5 Minuten** zur Verfügung. Die **Spielzeit** wird während dieser durch die **Reparatur bedingten Unterbrechung** angehalten.
- Wenn nach Ablauf der **5-Minuten-Unterbrechung** die **Torhüterausrüstung** noch nicht vollständig repariert ist, wird das **Spiel fortgesetzt**. Der **Torwart** muss auf die **Auswechselbank** und die **betroffene Mannschaft** kann für den fehlenden Torwart einen **fünften Feldspieler** auf das Spielfeld schicken.

8.2 BALL AUSSER SICHT UND UNERLAUBTER BALL

- 8.2.1 Wenn der Ball von den **Schiedsrichtern** nicht mehr gesehen werden kann, müssen die **Schiedsrichter** durch einen **Pfiff** **sofort** das Spiel unterbrechen. Das Spiel wird durch **Bully** fortgesetzt.
- 8.2.2 Sollte während des Spiels ein **zweiter Ball** ins Spiel kommen, soll das Spiel solange mit dem **richtigen Ball** fortgeführt werden, bis der **begonnene Spielzug** der **ballbesitzenden Mannschaft** abgeschlossen ist bzw. die **gegnerische Mannschaft** in **Ballbesitz** kommt; Voraussetzung dafür ist aber, dass das **Spielgeschehen** durch den **zweiten Ball** nicht **gestört** wurde.
- Bei einer notwendigen **Spielunterbrechung** unterbrechen die **Schiedsrichter** das Spiel durch **Pfiff** und **entfernen** den **zweiten (unzulässigen) Ball**. Das Spiel wird durch **Bully** fortgesetzt.

8.3 BALL AUSSERHALB DES SPIELFELDES SOWIE DECKENBERÜHRUNG DES BALLES

- 8.3.1 Kein Spieler darf den Ball **absichtlich** mit dem **Schläger** oder mit der **Hand** über die **Bande schlagen** oder **werfen** oder an die **Hallendecke** schießen, weder während des Spiels noch in **Spielunterbrechungen**.
- STRAFE:** Bei **Nichtbeachtung** eine **kleine Zeitstrafe** (Ausnahme: In den **letzten 2 Minuten** eines Spieles oder **Verlängerung** zusätzlich einen **Penalty-Schuss** gegen die **Mannschaft des betreffenden Spielers**).
- 8.3.2 Wenn der **Ball** ohne **Absicht** über die **Bande** gespielt oder eine eventuelle vorhandene **Hallendecke** (einschließlich an ihr befestigte **Gegenstände**) berührt wird, wird das Spiel durch **Bully** fortgesetzt.

8.4 BALLBERÜHRUNG DURCH DEN SCHIEDSRICHTER

- 8.4.1 Wenn der Ball von einem Schiedsrichter berührt wird, und die Schiedsrichter der Ansicht sind, dass durch diese Berührung eine Mannschaft einen ungerechtfertigten Vorteil erhalten hat, wird das Spiel sofort durch Pfiff unterbrochen und durch Bully fortgesetzt.

8.5 NICHT SPIELBARER BALL

- 8.5.1 Wenn der Ball ohne Absicht in der Torhüterausrüstung hängenbleibt, unterbrechen die Schiedsrichter sofort das Spiel und setzen das Spiel durch Bully fort.
- 8.5.2 Wenn der Ball im Tornetz oder an anderen Teilen des Spielfeldes bzw. der Spielstätte hängenbleibt, unterbrechen die Schiedsrichter sofort das Spiel und setzen das Spiel durch Bully fort.

8.6 ZERBROCHENER SCHLÄGER

- 8.6.1 Zerbricht der Schläger eines Feldspielers, muss der betreffende Spieler sofort den kaputten Schläger (inkl. eventueller Teile) fallen lassen, und die Schiedsrichter entfernen den Schläger. Der betreffende Spieler darf sich einen neuen Schläger bei seiner Spielerbank holen oder bis zur nächsten Spielunterbrechung ohne Schläger weiterspielen oder sich auswechseln lassen.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler.

- 8.6.2 Zerbricht der Schläger eines Torhüters, muss der betreffende Torhüter sofort den kaputten Schläger (inkl. eventueller Teile) fallen lassen, und die Schiedsrichter entfernen den Schläger. Der betreffende Torhüter darf sich einen neuen Schläger bei seiner Spielerbank holen oder sich von einem seiner Feldspieler dessen Feldspieler-Schläger geben lassen. Der Feldspieler kann sich dann einen neuen Schläger bei seiner Spielerbank holen.

Bei der nächsten Spielunterbrechung muss sich der Torhüter einen neuen Torhüterschläger holen bzw. von der Spielerbank bringen lassen.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Torhüter.

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

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe gegen den Spieler, der den Schläger geworfen hat bzw. bei Nichtfeststellung des schuldigen Spielers eine kleine Zeitstrafe für den Kapitän der Mannschaft, deren Spieler den Schläger geworfen hat.

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

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler.

8.7 VERLORENER SCHLÄGER

8.7.1 Ein Spieler (inkl. Torhüter), der seinen Schläger auf dem Spielfeld verliert, soll so schnell wie möglich seinen Schläger wieder aufheben. Er kann aber auch ohne Schläger aktiv am Spielgeschehen teilnehmen, bis er wieder in Besitz seines Schlägers ist. Es ist für einen Spieler, der seinen Schläger auf dem Spielfeld verloren hat, nicht erlaubt, sich einen zweiten Schläger bei seiner Spielerbank zu holen. Bei der nächsten Spielunterbrechung muss der betreffende Spieler seinen Schläger wieder aufheben. Der Spieler, der seinen Schläger auf dem Spielfeld verloren hat, darf nicht ausgewechselt werden, bis er seinen Schläger aufgehoben hat.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler.

8.8 WERFEN VON SCHLÄGERN

8.8.1 Kein Spieler oder Teamoffizieller darf absichtlich einen Schläger (oder anderen Gegenstand) in Richtung Ball oder eines gegnerischen Spielers werfen.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung durch einen Spieler eine große Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler, sofern nach Meinung der Schiedsrichter keine Verletzung beabsichtigt wurde
Bei Nichtbeachtung durch einen Spieler eine Matchstrafe gegen den betreffenden Spieler, sofern nach Meinung der Schiedsrichter eine Verletzung beabsichtigt wurde
Bei Nichtbeachtung durch einen Teamoffiziellen einen Platzverweis (Ausschluss) für den betreffenden Teamoffiziellen von der Spielstätte (Bericht auf Zusatzblatt).

8.9 FRÜHZEITIGER SPIELABBRUCH

8.9.1 Die Schiedsrichter können ein Spiel jederzeit abbrechen, wenn sie der Meinung sind, dass eine Spielfortführung zu gefährlich oder unmöglich ist. Ein entsprechender Bericht (Zusatzblatt) muss von den Schiedsrichtern erstellt werden.

8.10 SPIELEN IM LIEGEN

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

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Freistoß bzw. bei Vereitelung einer Torchance oder bei Nichtbeachtung in den letzten zwei Minuten des Spieles bzw. der Verlängerung einen Penalty-Schuss.

8.10.2 Ein Feldspieler im Liegen darf den Ball mit jeglichem Körperteil (mit Ausnahme der Füße) stoppen, jedoch nur mit seinem Schläger spielen.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Freistoß bzw. bei klarer Torchancenvereitelung Penalty-Schuss.

8.11 FAIRER KÖRPERKONTAKT

8.11.1 Ein fairer Körperkontakt (fares Checken) ist nur dann gegeben, wenn der Körperkontakt mit der ganzen Seite des Körpers, von der Hüfte bis zur Schulter inklusive, ausgeführt wird. Außerdem muss der Körperkontakt mit angelegtem Arm und beiden Füßen auf dem Boden erfolgen.

Ein fairer Körperangriff darf nur gegen einen gegnerischen Spieler in Ballbesitz vorgenommen werden und der Angriff darf nur von vorne oder von der Seite kommen.

8.11.2 In der Altersklasse **BAMBINI** ist dieser unter 8.11.1 beschriebene Körperkontakt bei nationalen Spielen nicht erlaubt. Das Spiel dieser Altersklasse ist körperlos.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Strafen gemäß Punkt 8.12.13 der Spielregeln

8.12 FOULSPIEL

8.12.1 **UNERLAUBTER KÖRPEREINSATZ** (Strafzeitencode "A")

Ein Spieler darf keinen unfairen Körperkontakt ausüben (siehe Punkt 8.11 der Spielregeln).

- Hüftchecks (d.h. nur Einsatz der Hüfte) sind verboten.
- Behinderung ist nicht erlaubt, d.h. man darf den gegnerischen Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, nicht an der Fortbewegung hindern.



8.12.2 **UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF** (Strafzeitencode "B")

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler unerlaubt angreifen und keine übertriebene Energie oder Kraft verwenden, d.h. anspringen oder beim Check mehr als zwei Schritte Anlauf nehmen.



8.12.3 **ÜBERTRIEBENE HÄRTE** (Strafzeitencode "C")

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler tätlich angreifen oder Gewalt jeglicher Art anwenden (auch nicht mit Teilen seiner Ausrüstung und auch keine Revanchefouls). Es darf kein Spieler gefährdet werden.



8.12.4 **CROSS-CHECK** (Strafzeitencode "D")

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler mit einem Cross-Check angreifen (d.h. Angriff auf einen anderen Spieler, wobei der Schläger von beiden Händen gehalten und nicht am Boden geführt wird, sondern für den Angriff auf den anderen Spieler eingesetzt wird).

8.12.5 **HALTEN** (Strafzeitencode "E")

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler halten (d.h. Versuch bzw. Festhalten eines anderen Spielers oder dessen Schlägers mit Händen oder Armen).

8.12.6 **STOCKSTICH BZW. STOCKENDENSTOSS** (Strafzeitencode "F")

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler mit einem Stockstich bzw. einem Stockendenstoß angreifen (d.h. Versuch bzw. Angriff mit dem Schläger auf den Gegner mit einer Stichbewegung).

8.12.7 **STOCKSCHLAGEN** (Strafzeitencode "G")

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler mit dem Stock schlagen (d.h. Versuch bzw. Angriff mit dem Schläger in schwingender Schlagbewegung auf den Gegner oder dessen Schläger).

8.12.8 **BEINSTELLEN** (Strafzeitencode "H")

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler zu Fall bringen (d.h. Versuch, den Gegner durch den Einsatz von Schläger oder eines Körperteils zum Stolpern oder zu Fall zu bringen, oder auch der Angriff auf die Beine bzw. Füße eines Gegenspielers). Das Foul "Beinstellen" ist auch dann erfüllt, wenn man mit den Füßen voran in den Gegner rutscht und die Berührung des Gegners in Kauf nimmt.



8.12.9 **HAKEN** (Strafzeitencode "I")

Ein Spieler darf nicht haken (d.h. mit dem Schläger Festhalten des Gegners oder dessen Schlägers bzw. der Versuch des Festhaltens).

8.12.10 **HOHER STOCK** (Strafzeitencode "J")

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler mit dem Schläger über dessen Schulterhöhe berühren oder gefährden (siehe auch Punkt 8.19 der Spielregeln).

8.12.11 **ELLBOGENCHECK** (Strafzeitencode "K")

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler mit seinem Ellbogen angreifen.

8.12.12 **CHECK VON HINTEN** (Strafzeitencode "L")

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler von hinten stoßen, checken oder schlagen.

8.12.13 **STRAFE** bei Nichtbeachtung der Punkte 8.12.1 - 8.12.12:

- Kleine oder große Zeitstrafe nach Entscheidung der Schiedsrichter (je nach Schwere des Fouls)
- Große Zeitstrafe bei Verletzung eines Spielers
- Matchstrafe bei Foul mit Verletzungsabsicht (Fußtritt gilt immer als Verletzungsabsicht)
- Bei Foulspiel mit klarer Torchancenvereitelung zusätzlich zur Zeitstrafe einen Penalty-Schuss

8.13 BLOCKIEREN DES BALLE

- 8.13.1 Kein Feldspieler darf den Ball länger als 3 Sekunden mit seinem Schläger, Körper oder Rollschuhen festhalten oder blockieren, um eine Spielunterbrechung herbeizuführen

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Freistoß bzw. bei Vereitelung einer Torchance oder bei Nichtbeachtung in den letzten zwei Minuten des Spieles bzw. der Verlängerung einen Penalty-Schuss.

8.14 TOR VERSCHOBEN

- 8.14.1 Wird das Tor unabsichtlich verschoben und der Ball befindet sich in ausreichender Entfernung außerhalb der Torhüterzone, sollen die Schiedsrichter das Tor wieder richtig hinstellen, ohne das Spiel zu unterbrechen. Wenn sich der Ball jedoch in bzw. in Nähe der Torhüterzone befindet, wird das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen (zum Zurückstellen des Tores) und mit Bully fortgesetzt.

- 8.14.2 Kein Spieler darf das Tor absichtlich verschieben.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine kleine Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler sowie bei klarer Torchancenvereitelung zusätzlich einen Penalty-Schuss für die gegnerische Mannschaft. In den letzten 2 Minuten des Spieles bzw. der Verlängerung zusätzlich zur kleinen Zeitstrafe immer einen Penalty-Schuss (außer bei automatischer Tor-Anerkennung gemäß Punkt 8.14.3 der Spielregeln).

- 8.14.3 Wird das Tor absichtlich verschoben und verfehlt dadurch ein Ball das Tor, der ansonsten eindeutig ins Tor gegangen wäre, so wird das Tor trotzdem gegeben. Der besagte Ball muss zum Zeitpunkt des Torverschiebens bereits in Richtung Tor unterwegs gewesen sein.

Zusätzlich erhält der betreffende Spieler eine kleine Zeitstrafe (gemäß Punkt 8.14.2 der Spielregeln).

- 8.14.4 Wird das Tor unabsichtlich verschoben und verfehlt dadurch ein Ball das Tor, der ansonsten eindeutig ins Tor gegangen wäre, so wird das Tor trotzdem gegeben. Der besagte Ball muss zum Zeitpunkt des Torverschiebens bereits in Richtung Tor unterwegs gewesen sein.

8.15 RECHTE DES TORHÜTERS

- 8.15.1 Der Torhüter darf den Ball mit seinem gesamten Körper bzw. Torhüterausrüstung stoppen bzw. versuchen aufzuhalten.

- 8.15.2 Die speziellen Rechte des Torhüters (Fangen, Halten, Werfen des Balls, Spielen ohne Schläger) dürfen nur innerhalb der eigenen Torhüterzone ausgeübt werden.

- 8.15.3 Ein Torhüter kann auch außerhalb der eigenen Torhüterzone spielen, wo er jedoch seine speziellen Rechte (gemäß Punkt 8.15.2 der Spielregeln) verliert.

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

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Freistoß für die gegnerische Mannschaft bzw. bei gleichzeitiger Bedrängung durch einen gegnerischen Spieler Bully.

- 8.15.5 Wenn der Ball sich in der Torhüterausrüstung oder unter dem Körper des Torhüters länger als 3 Sekunden verfangen hat, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel durch Pfiff und setzen es mit Bully fort.

- 8.15.6 Ein Torhüter darf den Ball nur in seiner eigenen Torhüterzone auf den Boden werfen.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Freistoß

- 8.15.7 Ein Torhüter darf den Ball mit der Hand in jede Richtung wegschlagen oder wegwerfen.
- 8.15.8 Wird ein Torhüter mit einer großen Zeitstrafe, einer Disziplinarstrafe, einer Spieldauerdisziplinarstrafe oder einer Matchstrafe belegt oder verletzt, und kein Ersatztorhüter in Ausrüstung steht zur Verfügung, werden dem Ersatztorhüter 5 Minuten Zeit gegeben, sich umzuziehen. Während dieser Zeit wird die Spieluhr angehalten.
- 8.15.9 Ein Torhüter, der sich innerhalb seiner eigenen Torhüterzone befindet, darf von keinem gegnerischen Spieler körperlich angegriffen werden.
- STRAFE:** Bei Nichtbeachtung Strafen gemäß Punkt 8.12.13 der Spielregeln
- 8.15.10 Ein Torhüter darf in seiner eigenen Torhüterzone nicht versuchen, gegen einen gegnerischen Spieler Körperkontakt oder Foulspiel anzuwenden.
- STRAFE:** Bei Nichtbeachtung Strafen gemäß Punkt 8.12.13 der Spielregeln

8.16 TORRAUM

- 8.16.1 Ein Spieler befindet sich innerhalb des Torraums, wenn irgendein Teil seines Körpers oder seiner Ausrüstung (ohne Schläger) sich innerhalb des Torraumes befindet.
- Angreifende Spieler dürfen nur dann in den gegnerischen Torraum eindringen, wenn sie im Besitz des Balles sind oder der Ball sich schon vor ihnen im Torraum befunden hat.
- STRAFE:** Bei Nichtbeachtung Freistoß
- 8.16.2 8.16.2 Es dürfen sich nicht mehr als zwei Spieler (einschließlich Torhüter) einer Mannschaft innerhalb eines Torraums aufhalten.
- STRAFE:** Bei Nichtbeachtung Freistoß bzw. bei klarer Torchancenvereitelung einen Penalty-Schuss

8.17 ERZIELEN EINES TORES

- 8.17.1 Ein Tor ist grundsätzlich erzielt, wenn der Ball komplett die hintere Kante der Torlinie zwischen den Torpfosten und der Querlatte überquert hat.
- 8.17.2 Ein Tor ist aber nur gültig, wenn folgende Umstände gegeben sind:
- Der zuletzt ballberührende Spieler der torerzielenden Mannschaft hat den Ball mit dem Schläger direkt in das Tor gespielt und kein anderer Spieler hat den Ball mehr berührt. Eine den Schläger umfassende Hand gehört zum Schläger.
 - Der zuletzt ballberührende Spieler der torerzielenden Mannschaft hat den Ball mit dem Schläger in das Tor gespielt, wobei der Ball von einem gegnerischen Spieler, Torpfosten, Torlatte oder der Spielfeldbande noch berührt bzw. abgefälscht wurde. Eine den Schläger umfassende Hand gehört zum Schläger.
 - Ein Spieler spielt den Ball versehentlich oder absichtlich in das eigene Tor (Ausnahme Vorteilssituation – siehe Punkt 7.13.9 der Spielregeln)
 - Dritter Verstoß gemäß Punkt 7.10.5 oder 7.10.6 der Spielregeln (Torhüter beim Penalty-Schuss)
 - Verstoß gegen Punkt 7.10.7 der Spielregeln (Torhüter beim Penalty-Schuss)
 - Verstoß gegen Punkt 8.14.3 der Spielregeln (absichtliches Tor verschieben)
 - Kein anderer Verstoß der Spielregeln vorliegt
- 8.17.3 Ein Ball, der vom Schiedsrichter oder dessen Ausrüstung in das Tor abgefälscht wird, gilt nicht als Tor.



Schiedsrichterzeichen:
Tor

8.18 HAND- UND FUßSPIEL

8.18.1 Der Ball darf von jedem Feldspieler mit der Hand gestoppt werden. Der Ball darf dabei nur mit der offenen Handfläche gestoppt werden, und zwar so, dass er senkrecht (bzw. auf kürzestem Weg) auf das Spielfeld zurückfällt. Eine den Schläger umfassende Hand gehört zum Schläger.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Freistoß bzw. bei klarer Torchancenvereitelung einen Penalty-Schuss

8.18.2 Kein Spieler (außer der Torhüter in seiner eigenen Torhüterzone) darf den Ball aufheben oder mit der Hand tragen.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Freistoß bzw. bei klarer Torchancenvereitelung einen Penalty-Schuss

8.18.3 Ein Ball kann mit den Rollschuhen / Inline-Skates berührt, gestoppt oder weiterspielt werden (Ausnahme Weiterspielen nicht während des Liegens auf dem Boden – siehe auch Punkt 8.10.2 der Spielregeln).

8.19 HOHER STOCK

8.19.1 Kein Spieler darf versuchen, den Ball über Schulterhöhe mit dem Schläger zu spielen.

STRAFE: Freistoß, sofern die ballbesitzende Mannschaft aufgrund dieses Verstoßes nicht in Ballbesitz bleibt.

8.19.2 Kein Spieler darf seinen Schläger über Schulterhöhe haben, wenn er einen Gegenspieler oder Offiziellen damit gefährden kann.

STRAFE: Kleine Zeitstrafe, wenn ein gegnerischer Spieler gefährdet oder berührt wurde
Große Zeitstrafe, wenn ein gegnerischer Spieler verletzt wurde
Große Zeitstrafe, wenn ein Offizieller gefährdet oder berührt wurde
Matchstrafe, wenn ein Offizieller verletzt wurde

8.20 VERLASSEN DER SPIELERBANK ODER STRAFBANK

8.20.1 Kein Spieler darf bei Auseinandersetzungen auf dem Spielfeld die Spielerbank verlassen.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe bzw. bei aktiver Beteiligung an den Auseinandersetzungen eine Matchstrafe

8.20.2 Kein Spieler darf während des Spiels die Strafbank vor Ablauf seiner Strafzeit verlassen (Ausnahme Pause zwischen den Spielabschnitten), wenn auf dem Spielfeld irgendeine Auseinandersetzung ist.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine Matchstrafe gegen den betreffenden Spieler

8.20.3 Kein Teamoffizieller oder andere Person (außer den Spielern) darf während des Spiels ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld betreten.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung durch einen Teamoffiziellen eine Aufforderung an den Teamoffiziellen, unverzüglich das Spielfeld zu verlassen; bei Nichtbefolgung bzw. Wiederholung sofortiger Verweis von der Spielstätte
Bei Nichtbeachtung durch Zuschauer oder andere Personen sofortiger Verweis von der Spielstätte
In allen Fällen vermerken die Schiedsrichter den Vorfall auf einem Zusatzblatt.

8.21 FEHLVERHALTEN (DISZIPLIN)

- 8.21.1 Kein Spieler darf andere Spieler oder Offizielle in obszöner oder verletzender Weise ansprechen.
- 8.21.2 Kein Spieler darf obszöne Gesten auf dem Spielfeld, der Spielerbank oder der Strafbank machen.
- 8.21.3 Kein Spieler darf mit den Schiedsrichtern oder anderen Offiziellen über deren Entscheidungen diskutieren oder nicht Folge leisten.
- 8.21.4 Kein Spieler darf die Schiedsrichter oder Zeitnehmer an der Ausübung ihrer Tätigkeit hindern oder hindern wollen.
- 8.21.5 Kein Spieler darf einen anderen Spieler zu einem Verstoß in irgendeiner Form anstiften.
- 8.21.6 Kein Spieler soll sich in irgendeiner Weise so verhalten, dass der Sportsgeist gefährdet ist.
- 8.21.7 Kein Spieler darf sich mit einem Körperteil oder Teile seiner Ausrüstung innerhalb der Schiedsrichter-zone befinden, wenn das Spiel unterbrochen ist und die Schiedsrichter die Schiedsrichterzone betreten wollen bzw. sich bereits in dieser befinden.
- 8.21.8 Kein Spieler darf den Ball wegschießen, wenn die Schiedsrichter den Ball haben wollen.
- 8.21.9 Kein Spieler darf mit seinem Schläger oder Ausrüstung auf die Bande, den Boden oder das Tor schlagen.
- 8.21.10 Kein Spieler darf Ausrüstungsgegenstände auf das Spielfeld werfen oder außerhalb des Spielfeldes damit herumwerfen.
- 8.21.11 Bei Nichtbeachtung der Bestimmungen der Punkte 8.21.1 – 8.21.10 der Spielregeln erhält der betreffende Spieler eine Disziplinarstrafe oder in schweren Fällen eine Matchstrafe.
- 8.21.12 Kein Spieler darf eine andere Person anspucken.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Matchstrafe

- 8.21.13 Niemand darf einen Schiedsrichter oder Spieloffiziellen auf der Spielstätte mit den Händen oder Schläger halten, zu Fall bringen, wegstoßen oder angreifen.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine Matchstrafe für Spieler während des Spieles bzw. in allen anderen Fällen einen sofortigen Platzverweis (Ausschluss) von der Spielstätte.

- 8.21.14 Bei Disziplinlosigkeiten durch Spieler oder Teamoffizielle auf der Spielerbank, oder wenn die betreffende Person, die einen Verstoß gegen die Bestimmungen der Punkte 8.21.1 - 8.21.10 begangen hat, nicht direkt ermittelt werden kann, erhält die betreffende Mannschaft eine **BANKSTRAFE** (Strafzeitencode „N“).

STRAFE: Kleine Zeitstrafe gegen einen vom Kapitän bestimmten Spieler



Schiedsrichterzeichen:
Bankstrafe

8.22 SPIELBEGINN / VERZÖGERUNG

- 8.22.1 Wenn eine Mannschaft nicht oder nicht rechtzeitig (innerhalb von 15 Minuten nach festgesetztem Spielbeginn bzw. 5 Minuten bei Turnieren) vollständig angezogen zu Spielbeginn erscheint, oder wenn eine Mannschaft mit weniger als fünf Spielern zu Spielbeginn antritt, wird das Spiel mit 2 Punkten und 10:0 Toren (bei internationalen Spielen 5:0 Tore) für die gegnerische Mannschaft gewertet.
- 8.22.2 Wenn sich eine Mannschaft trotz Aufforderung der Schiedsrichter weigert, aus irgendwelchen Gründen weiterzuspielen, so verwarnen die Schiedsrichter den Kapitän der betreffenden Mannschaft und geben 30 Sekunden Zeit, das Spiel aufzunehmen.

Weigert sich die Mannschaft nach diesen 30 Sekunden immer noch, das Spiel wieder aufzunehmen, erhält der Kapitän dieser Mannschaft eine Disziplinarstrafe.

Weigert sich die betreffende Mannschaft dann immer noch, das Spiel fortzusetzen bzw. wiederholt sich der Vorgang in einem Spiel, wird das Spiel abgebrochen und mit 2 Punkten zugunsten des Gegners gewertet. Die siegreiche (unschuldige) Mannschaft erhält neben ihren während des Spieles erzielten Plustoren zusätzlich noch weitere 10 Plustore angerechnet bei gleichzeitiger Streichung aller Gegentore. Die Schiedsrichter müssen auf dem "Zusatzblatt für Besondere Vorkommnisse" den Vorfall detailliert festhalten.

- 8.22.3 Sollte durch irgendwelche äußere Umstände (z.B. starker Regen, Zuschauerausschreitungen, etc.) ein korrekter Spielablauf nach Meinung der Schiedsrichter nicht mehr gewährleistet sein, so können sie das Spiel unterbrechen. Sollte diese Unterbrechung länger als 30 Minuten (bzw. 60 Minuten wegen witterungsbedingter Unterbrechung auf Außenplätzen) dauern, wird das Spiel abgebrochen. Solch ein Vorfall muss dem zuständigen Gremium gemeldet werden, das die weitere Entscheidung trifft.

8.23 SPIELBEGINN BZW. SPIELFORTSETZUNG

- 8.23.1 Zu Spielbeginn und nach jeder Unterbrechung wird das Spiel durch Bully fortgeführt, außer wenn der Schiedsrichter auf Freistoß oder Penalty-Schuss entschieden hat.
- 8.23.2 Wenn bei einer Bully-Ausführung eine Mannschaft die Ausführung verzögert, verwarnen die Schiedsrichter zuerst den Kapitän der betreffenden Mannschaft. Bei einer Wiederholung während eines Spieles sprechen die Schiedsrichter dann sofort eine kleine Zeitstrafe gegen den Kapitän der betreffenden Mannschaft aus.

8.24 AUSWECHSELN VON SPIELERN

- 8.24.1 Spieler dürfen zu jeder Zeit auf der Spielerbank ausgewechselt werden; für die Spielklassen Bambini und Schüler kann jedoch die ISHD-Leitung vor Saisonbeginn besondere Bestimmungen für das Auswechseln bekannt geben, die dann für alle Spiele dieser Altersklasse Gültigkeit haben.

Der Wechsel darf sich nur im Bereich von 2 Metern vor der eigenen Spielerbank (Wechselzone) abspielen.

- 8.24.2 Ist die Spieluhr angehalten, dürfen die einwechselnden Spieler auf dem Spielfeld sein, bevor die hinausgehenden Spieler die Spielerbank oder Wechselzone erreicht haben, ohne dass sie dafür eine Strafe erhalten.
- 8.24.3 Wenn die Spieluhr läuft, dürfen die einwechselnden Spieler erst das Spielfeld betreten, wenn der zu ersetzende Spieler schon mindestens einen Fuß in der Wechselzone hat. Spieler in der Wechselzone dürfen nicht aktiv am Spielgeschehen teilnehmen.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine kleine Zeitstrafe für den einwechselnden Spieler bzw. bei Nicht-beachtung in den letzten zwei Minuten eines Spieles oder einer Verlängerung eine kleine Zeitstrafe sowie zusätzlich einen Penalty-Schuss für die gegnerische Mannschaft

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



Schiedsrichterzeichen:
Wechselfehler

8.25 SIEGER EINES SPIELES

- 8.25.1 Die Mannschaft, die am Ende eines Spieles mehr Tore als die andere Mannschaft erzielt hat, ist Sieger des Spieles.
- 8.25.2 Alle Spiele werden wie folgt gewertet:
- Der Sieger erhält 2 Punkte und der Verlierer erhält keinen Punkt bzw. bei unentschiedenen Spielen erhält jede Mannschaft einen Punkt
 - Jede Mannschaft erhält die von ihr erzielten Tore als Plustore und die von der gegnerischen Mannschaft erzielten Tore als Minustore angerechnet.

8.26 UNENTSCHEIDENES SPIEL

- 8.26.1 Wenn am Ende der regulären Spielzeit beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren erzielt haben, erklärt man das Spiel nach den Regeln für unentschieden.
- 8.26.2 Bei Spielen, die einer Entscheidung bedürfen, muss bei unentschiedenem Spielstand am Ende der regulären Spielzeit eine Verlängerung gespielt werden. Ist nach der Verlängerung immer noch keine Entscheidung gefallen, wird ein Penalty-Schießen durchgeführt.

8.27 PENALTY-SCHIESSEN

- 8.27.1 Zuerst bestimmt jede Mannschaft 5 Penalty-Schützen (ohne Spieler auf der Strafbank und ohne Torhüter) und die Torhüter, die als Torhüter zum Einsatz kommen. In abwechselnder Reihenfolge werden dann 5 Penalty-Schüsse je Mannschaft ausgeführt. Durch Losentscheidung wird die beginnende Mannschaft ermittelt (Kapitänswahl). Sollte das Penalty-Schießen schon vor Ablauf aller Penalty-Schüsse entschieden sein, so wird es abgebrochen und für beendet erklärt.
- 8.27.2 Ist auch nach der Ausführung der ersten 5 Penalty-Schüsse noch keine Entscheidung gefallen, wird das Penalty-Schießen fortgesetzt. Von beiden Mannschaften wird in abwechselnder Reihenfolge je ein Penalty-Schuss ausgeführt. Sobald ein Spieler einen Penalty-Schuss verschossen hat und der entsprechende (vergleichende) Spieler der anderen Mannschaft ein Tor erzielt hat, ist das Penalty-Schießen entschieden.
- Ein Spieler darf während eines Penalty-Schießens nur dann einen zweiten oder weiteren Penalty-Schuss ausführen, wenn alle anderen im Spielberichtsbogen aufgeführten Feldspieler seiner Mannschaft genauso viele Penalty-Schüsse innerhalb dieses Penalty-Schießens ausgeführt haben wie er. Torhüter, Spieler mit Strafzeiten und Spieler, die aufgrund von Verletzung aus dem Spiel ausgeschieden und nachweislich nicht mehr spielfähig sind, werden hierbei nicht berücksichtigt.

8.28 ZEIT

8.28.1 Die Spielzeiten sind für nationale Spiele wie folgt festgelegt:

	Einzelspiele	Verlängerung (für Einzelspiele)	Turniere
HERREN	3 x 20 Min	2 x 10 Min.	mind. 2 x 10 Min.
DAMEN	3 x 20 Min.	2 x 10 Min.	mind. 2 x 10 Min.
JUNIOREN	3 x 20 Min.	2 x 10 Min	mind. 2 x 10 Min.
JUGEND	3 x 15 Min.	2 x 5 Min.	mind. 2 x 8 Min.
SCHÜLER	3 x 15 Min.	2 x 5 Min.	mind. 2 x 8 Min.
BAMBINI	3 x 15 Min.	2 x 5 Min.	mind. 2 x 8 Min.

Die IISHF kann bei internationalen Spielen bzw. die ISHD bei nationalen Spielen eine Änderung der vorgenannten Spielzeiten beschließen.

8.28.2 Die Pause zwischen den einzelnen Spielabschnitten (Ausnahme Turniere) ist für nationale Spiele wie folgt festgelegt:

HERREN	10 Min.
DAMEN	10 Min.
JUNIOREN	10 Min.
JUGEND	10 Min.
SCHÜLER	10 Min.
BAMBINI	10 Min.

8.28.3 Bei internationalen Meisterschaften und internationalen Titelwettkämpfen wird mit **GESTOPPTER ZEIT** gespielt, während bei allen anderen internationalen und nationalen Spielen mit **LAUFENDER ZEIT** gespielt wird.

8.28.4 Wenn mit **GESTOPPTER ZEIT** gespielt wird, beginnt die Spieluhr zu laufen, wenn der Schiedsrichter den Bully einwirft oder den Freistoß anpfeift. Ansonsten wird die Spieluhr bei jedem Schiedsrichterpfiff angehalten.

8.28.5 Wenn mit **LAUFENDER ZEIT** gespielt wird, beginnt die Spielzeituhr zu laufen, wenn der Schiedsrichter den Ball zum Anfangsbully (eines jeden Spielabschnittes) einwirft. Die Spieluhr läuft dann solange ununterbrochen weiter, bis der Schiedsrichter das Spiel durch Pfiff unterbricht und einen Zeitstopp anzeigt.

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

- Ein Spieler ist verletzt.
- Der Ball geht ins Aus und das Spiel kann nicht sofort fortgeführt werden.
- Der Ball ist nicht mehr spielbar, weil er in Netzen, Vorhängen, etc. festhängt und das Spiel nicht sofort fortgeführt werden kann.
- Die Schiedsrichter wollen während des Spieles mit einem anderen Offiziellen reden.
- Bei Verhängung einer Strafzeit und bei der Ausführung eines Penalty-Schusses.
- In besonderen Ausnahme- und Notfällen.

8.28.6 In den letzten 2 Spielminuten des Spieles bzw. der Verlängerung wird die Spieluhr bei jedem Pfiff des Schiedsrichters automatisch vom Zeitnehmer angehalten.

8.28.7 Nach Beendigung eines jeden Spielabschnittes werden die Seiten gewechselt. Bei nationalen Spielen werden nach der Hälfte des dritten Spielabschnittes (bei einem Spiel mit drei Spielabschnitten) die Seiten gewechselt, sofern eine Mannschaft dies vor Spielbeginn bei den Schiedsrichtern angemeldet hat.

- 8.28.8 Nach Ende eines jeden Spielabschnittes müssen die Spieler sofort das Spielfeld verlassen. Sie sollen spätestens 2 Minuten vor Beginn des nächsten Spielabschnittes (Ankündigung durch den Zeitnehmer) wieder zurück zu ihrer Mannschaftsbank kommen.
- 8.28.9 Nach Beendigung eines Spieles müssen alle Spieler und Teamoffizielle beider Mannschaften auf dem Spielfeld Shakehands untereinander machen.
- STRAFE:** Ahndung durch Disziplinarausschuss möglich
- 8.28.10 Zwischen den Spielen einer Mannschaft an einem Tag muss **mindestens** eine Pause von 10 Minuten liegen.
- 8.28.11 Bei einer festgelegten Spielzeit von weniger als 30 Minuten werden alle Strafzeiten halbiert.
- 8.28.12 Bei einem Penalty-Schuss wird die Spieluhr gestoppt (d.h. die Zeit läuft nicht weiter).

8.29 AUSZEIT (TIME-OUT)

- 8.29.1 Jeder Mannschaft steht pro Spielabschnitt (inkl. Verlängerung) eine Auszeit von je 30 Sekunden Dauer zu, die der Kapitän während einer Spielunterbrechung bei den Schiedsrichtern beantragen muss.
- 8.29.2 Sofern korrekt beantragt, zeigt der Schiedsrichter die Auszeit dem Zeitnehmer an, damit die Spieluhr angehalten werden kann und informiert den Zeitnehmer auch, welche Mannschaft die Auszeit genommen hat.
- 8.29.3 Der Zeitnehmer stoppt die Dauer der Auszeit und signalisiert den Schiedsrichtern das Ende der Auszeit.
- 8.29.4 Nach Ablauf der Auszeit wird das Spiel so fortgeführt, wie es vor der Auszeit (ohne Auszeit) fortgeführt worden wäre.
- 8.29.5 Die Auszeit-Regel kann bei Turnieren (außer bei internationalen Meisterschaften und internationalen Titelwettkämpfen) von der ISHD außer Kraft gesetzt werden.



Schiedsrichterzeichen:
Auszeit (Time-Out)

8.30 SCHIEDSRICHTERPIFF

- 8.30.1 Wenn der Schiedsrichter einen Bully mit Pfiff einwirft oder pfeift, um einen Freistoß oder Penalty-Schuss freizugeben, muss das Spiel sofort beginnen.
- 8.30.2 Wenn der Schiedsrichter aus anderen als in Punkt 8.30.1 der Spielregeln angegebenen Gründen pfeift, müssen die Spieler sofort mit dem Spielen aufhören.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe für den betreffenden Spieler

8.31 BLUT

- 8.31.1 Jeder Spieler mit einer blutenden Wunde muss von den Schiedsrichtern sofort vom Spielfeld (auf die Spielerbank) geschickt werden. Dafür kann dann sofort ein Ersatzspieler auf das Spielfeld kommen (es ist aber keine Zeit für einen Ausrüstungswechsel beim Torhüter gegeben). Der Spieler mit der blutenden Wunde darf erst wieder auf das Spielfeld zurückkehren, wenn die Blutung vollständig aufgehört hat.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Disziplinarstrafe für den betreffenden Spieler

- 8.31.2 Sämtliches Blut, was auf das Spielfeld getropft ist, muss sofort und vollständig beseitigt werden. Auch sämtliche Ausrüstungsgegenstände mit Blutspuren müssen sofort ausgewechselt werden. Die Schiedsrichter müssen ggf. auf die verschmutzte Stelle bzw. den Ausrüstungsgegenstand hinweisen.

STRAFE: Bei Nichtbeachtung Disziplinarstrafe für den betreffenden Spieler

8.32 DOPING UND ALKOHOL

- 8.32.1 Vor, während oder nach dem Spiel einer nationalen oder internationalen Inline-Skaterhockey-Veranstaltung ist Doping oder der Genuss von Alkohol für jeden Spieler, Mannschafts- oder Spieloffiziellen untersagt.
- 8.32.2 Doping ist die Einnahme oder Verteilung von jeglichen verbotenen Substanzen gemäß Verbotliste des Internationalen Olympischen Komitees (IOC) oder anderen verbotenen Stoffen gemäß IISHF an Spieler, Mannschafts- oder Spieloffiziellen.
- 8.32.3 Spieler, Mannschafts- oder Spieloffizielle, die eindeutig und nachweislich vor oder während eines Spieles Alkohol oder Doping-Substanzen zu sich genommen haben, können von den Schiedsrichtern ein Spielverbot für das nächste Spiel oder den laufenden Spieltag auferlegt bekommen. Weitere Strafmaßnahmen gemäß § 17 WKO können vom ISHD-Disziplinarausschuss für nationale Spiele und/oder gemäß Rahmenrichtlinien zur Bekämpfung des Dopings (siehe DRIV-Satzung) bzw. von der IISHF für internationale Spiele beschlossen werden.
- 8.32.4 Spieler, Mannschafts- oder Spieloffizielle müssen sich nach Aufforderung durch den DSB oder die ISHD oder die IISHF einem Alkohol- oder Doping-Test unterziehen. Eine Weigerung, den Test durchzuführen, gilt automatisch als positives Testergebnis.
- 8.32.5 Die Identifikation einer verbotenen Substanz und/oder einer seiner Stoffe, oder das Vorhandensein von nach qualifizierten Analysen spezifizierten Mengen von nicht körpereigenen Substanzen und/oder Alkohol im Körper attestieren einen Verstoß, und die schuldige Person wird vom ISHD-Disziplinarausschuss für nationale Spiele mit Strafmaßnahmen gemäß § 17 WKO und/oder gemäß Rahmenrichtlinien zur Bekämpfung des Dopings (siehe DRIV-Satzung) bzw. von der IISHF für internationale Spiele bestraft werden.
- 8.32.6 Jede Person, die bei dem Verstoß der Doping- und Alkoholbestimmungen behilflich ist oder zum Verstoß verleitet, gilt ebenfalls als schuldig, gegen diese Bestimmungen verstoßen zu haben und wird vom ISHD-Disziplinarausschuss bei nationalen Spielen mit Strafmaßnahmen gemäß § 17 WKO und/oder gemäß Rahmenrichtlinien zur Bekämpfung des Dopings (siehe DRIV-Satzung) bzw. von der IISHF bei internationalen Spielen bestraft werden.

8.33 TEILNAHME AM SPIELBETRIEB

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

9 SCHIEDSRICHTERZEICHEN UND KARTEN

9.1 SCHIEDSRICHTERZEICHEN

- 9.1.1 Schiedsrichterzeichen müssen in allen Spielen so angezeigt werden, dass sie für Offizielle, Zuschauer und Spieler klar erkennbar sind.
- 9.1.2 Für das Spiel werden folgende Zeichen von den Schiedsrichtern angewendet:



Freistoß

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



Bully

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



Tor

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



Kein Tor oder keine Strafzeit

Beide Arme werden seitlich vom Körper waagrecht ausgestreckt.



Kleine Zeitstrafe (2 Minuten)

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



Große Zeitstrafe (5 Minuten)

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



Disziplinarstrafe (Gelbe Karte)

(Code "O")

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



Spieldauerdisziplinarstrafe

(Code "P")

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



Matchstrafe (Rote Karte)

(Code "R")

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



Uhr anhalten (Time-Out):

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



Vorteil

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



Penalty-Schuss

Beide Arme werden mit geballten Fäusten über dem Kopf gekreuzt



Unerlaubter Körpereinsatz

(Code "A")

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



Unerlaubter Körperangriff

(Code "B")

Beide Arme werden waagrecht vor dem Körper mit geballten Fäusten in einer rotierenden Bewegung nach vorne gekreist.



Übertriebene Härte

(Code "C")

Ein Arm wird mit geballter Faust waagrecht ausgestreckt.



Cross-Check

(Code "D")

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



Halten

(Code "E")

Ein Handgelenk wird mit der anderen Hand in Brusthöhe umfaßt.



Stockstich bzw. Stockendenstoß

(Code "F")

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



Stockschlagen

(Code "G")

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



Beinstellen

(Code "H")

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



Haken

(Code "I")

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



Hoher Stock

(Code "J")

Beide geballten Fäuste werden auf Schulterhöhe geballt direkt übereinander gehalten.



Ellbogen-Check

(Code "K")

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



Unerlaubter Check von hinten

(Code "L")

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



Wechselfehler

(Code "M")

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



Bankstrafe

(Code "N")

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

ONLINE-VERSICHERUNG

10 SPIELFELDSKIZZE



