

Deutsche Spielregeln

Regeln für die Durchführung nationaler Inline-Hockey Spiele

23. März 2019

Spielregeln 2019

Hinweis:

Die deutschen „Regeln für die Durchführung nationaler Inline-Hockey Spiele“ gelten in ihrer o. a. Fassung ab 23.03.2019 für alle in Deutschland stattfindenden nationalen Meisterschafts-, Pokal-, Turnier-, und Freundschaftsspiele der Sportkommission Inline- Hockey Deutschland (**IHD**), sofern zu einzelnen Punkten ausdrücklich keine anderweitigen Regeln von der Sportkommission Inline-Hockey des Deutschen Rollsport und Inline Verbandes e.V. (**DRIV**) beschlossen wurde.

Das Regelwerk wurde von der FIRS übernommen und übersetzt.

Das Regelwerk wird ergänzt durch die Bestimmungen in der Wettkampfordnung der Sportkommission Inline-Hockey des Deutschen Rollsport- und Inline-Verbandes (IHD) in der Neufassung vom 22.03.2018.

INHALTSVERZEICHNIS

I	<u>ALLGEMEINES</u>	5
1	ALLGEMEINE SPIELREGELN	5
1.1	SPIELZEIT UND AUSZEITEN (TIME OUT).....	5
1.2	TORGLEICHSTAND NACH REGULÄRER SPIELZEIT	5
2	SPIELANLAGE	6
2.1	SPIELFELD	6
2.2	TORE UND NETZE	7
2.3	TORRAUM	7
2.4	ANSPIELPUNKTE	7
2.5	SCHIEDSRICHTERRAUM	8
2.6	SPIELERBÄNKE	8
2.7	STRAFBÄNKE.....	8
II	<u>MANNSCHAFTEN UND AUSTRÜSTUNGEN</u>	8
3	MANNSCHAFTEN	8
3.1	MANNSCHAFT/ MANNSCHAFTSAUFSTELLUNGEN	8
3.2	KAPITÄN UND ASSISTENT	9
4	SPIELERAUSRÜSTUNGEN	9
4.1	ALLGEMEINES	9
4.2	SCHLÄGER	9
4.3	INLINESKATES	10
4.4	SCHUTZAUSRÜSTUNG	10
4.5	TORHÜTERAUSTRÜSTUNG	10
4.6	ZERTIFIZIERTE SCHUTZAUSRÜSTUNG	11
4.7	TRAGEN DER SCHUTZAUSRÜSTUNG.....	11
4.8	GEFÄHRLICHE AUSTRÜSTUNG	11
4.9	TRIKOTS.....	11
4.10	TRIKOTFARBEN	12
4.11	ÜBERPRÜFUNG DER TRIKOTS	12
4.12	PUCK	12
4.13	SPIELER-VOLLGESICHTSSCHUTZ UND HELMVISIER	12
III	<u>SPIELOFFIZIELLE</u>	13
5	ALLGEMEINES	13
6	SCHIEDSRICHTER	13
7	ZEITNEHMER	14
IV	<u>SPIELREGELN</u>	14
8	SPIELAUFBAU	14
8.1	AUFWÄRMEN	14
8.2	BEGINN DES SPIELS UND DER SPIELABSCHNITTE	15

9	ALLGEMEINE SPIELREGELN	15
9.1	ANSPIELPUNKTE	15
9.2	AUSZEIT (TIME OUT)	16
9.3	KORREKTUR DER KLEIDUNG UND AUSTRÜSTUNG	17
9.4	SPIELERWECHSEL	17
9.5	TORHÜTER	18
9.6	VERLETZTE SPIELER ODER TORHÜTER	18
9.7	PUCK IN BEWEGUNGSRICHTUNG	19
9.8	KICKEN DES PUCKS	19
9.9	PUCK AUßERHALB DES SPIELFELDES, UNSPIELBARER PUCK	19
9.10	PUCK AUßER SICHTWEITE UND WEITERER PUCK	20
9.11	TORE UND ASSISTENTEN	20
9.12	SPIELVERWEIGERUNG	21
9.13	ABBRUCH BEI ZU WENIG SPIELERN	21
V	<u>STRAFEN</u>	21
10	DEFINITION DER STRAFEN	21
10.1	STRAFKATEGORIEN	21
10.2	KLEINE STRAFEN, KLEINE BANKSTRAFEN	22
10.3	GROSSE STRAFEN	22
10.4	DISZIPLINARSTRAFEN	22
10.5	SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFEN	23
10.6	MATCHSTRAFEN	23
10.7	ZUSÄTZLICHE STRAFEN	23
10.8	STRAFSCHUSS (PENALTY)	24
10.9	MANAGEMENT VON STRAFEN SITUATIONEN	25
10.10	AUFGESCHOBENE STRAFEN	25
10.11	GLEICHZEITIGE STRAFEN	26
10.12	ANZEIGEN VON STRAFEN	26
11	UMSETZEN DER STRAFEN	27
11.1	ALLGEMEINES	27
11.2	PROTEST	28
11.3	UNERLAUBTE AUSTRÜSTUNG	28
11.4	ANSPIELE	28
11.5	IN ORDNUNG BRINGEN DER AUSTRÜSTUNG	29
11.6	SPIELERWECHSEL	29
11.7	STRAFEN GEGEN DEN TORHÜTER	29
11.8	VERSCHIEBUNG DES TORES	30
11.9	BESCHIMPFUNG VON OFFIZIELLEN UND ANDERE DISZIPLINLOSIGKEITEN	30
11.10	VERLETZUNGSVERSUCH	32
11.11	GEBROCHENER STOCK	32
11.12	UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF	32
11.13	CHECK GEGEN DIE BANDE	32
11.14	CROSS-CHECK	33
11.15	ABSICHTLICHE VERLETZUNG	33
11.16	SPIELVERZÖGERUNG	33
11.17	ELLBOGENCHECK UND CHECK MIT DEM KNIE	34
11.18	AUF DEN PUCK FALLEN	34
11.19	FAUSTSCHLÄGE	34
11.20	SPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND	35

11.21	HOHER STOCK	35
11.22	HALTEN	36
11.23	HAKEN	36
11.24	BEHINDERUNG	36
11.25	BEHINDERUNGEN DURCH ZUSCHAUER	37
11.26	CHECK VON HINTEN	38
11.27	VERLASSEN DER SPIELER-, ODER DER STRAFBANK	38
11.28	PHYSISCHER ANGRIFF AUF OFFIZIELLE	39
11.29	OBSZÖNE ODER LÄSTERLICHE SPRACHE UND GESTEN	39
11.30	STOCKSCHLAG	39
11.31	STOCKSTICH UND STOCKENDSTOß	40
11.32	STOCKWURF	40
11.33	BEINSTELLEN, CHECK MIT DEM KNIE ODER GEGEN DAS KNIE	40
11.34	ÜBERTRIEBENE HÄRTE	41
11.35	STRAFSCHUSS – ZUGESPROCHENE TORE	41
11.36	CHECK GEGEN DEN KOPF ODER NACKENBEREICH	42
11.37	SIMULIEREN / SCHWALBE	42
 <u>VI DIVERSES</u>		42
12	MEDIZINISCHE REGELN	42
12.1	VERMEIDUNG VON INFEKTIONEN	42
13	SCHLUSS- UND ÜBERGANGSBESTIMMUNGEN	43
13.1	INKRAFTTRETEN	43
 <u>VII ANHANG</u>		43
14	SPIELFELDMASSE	43
15	SCHIEDSRICHTERZEICHENGEBUG	44

I ALLGEMEINES

1 Allgemeine Spielregeln

1.1 Spielzeit und Auszeiten (Time Out)

- 1.1.1 Das Spiel besteht aus zwei Halbzeiten von je 25 Minuten (effektive Spielzeit) Dauer. Zwischen den einzelnen Spielabschnitten ist eine Pause von 10 Minuten vorzunehmen. 2 Minuten vor Wiederaufnahme jedes Spielabschnittes hat der Spielzeitnehmer den Offiziellen und den beiden Mannschaften eine Voranzeige zu geben. Die Endanzeige muss rechtzeitig gegeben werden, damit die Mannschaften das Spiel pünktlich wiederaufnehmen können.

HINWEIS:

Die Mannschaften beginnen das Spiel mit der Verteidigung des Tors, das auf der gegenüber liegenden Seite der Spielerbank ist (über Kreuz). Nach der ersten Spielhälfte werden die Seiten gewechselt, nicht aber für die Verlängerung.

Abweichungen sind in den Durchführungsbestimmungen der einzelnen Bundesländer geregelt.

- 1.1.2 Jede Mannschaft kann in jeder Spielhälfte während der regulären Spielzeit, ausgenommen der Verlängerung, eine Auszeit (Time-out) von 60 Sekunden verlangen. Der Antrag kann nur während einer Spielunterbrechung bei den Schiedsrichtern von einem Spieler gestellt werden, der von seinem Coach dazu beauftragt ist. Die Schiedsrichter melden dies dem Zeitnehmer, welcher die Auszeit überwacht und nach ihrer Beendigung ein Zeichen gibt.
- 1.1.3 Wenn irgendeine ungewöhnliche Verzögerung innerhalb der letzten 5 Minuten der ersten Halbzeit eintritt, haben die Schiedsrichter das Recht, die reguläre Pause sofort beginnen zu lassen. Der Rest der Halbzeit ist nach Wiederaufnahme des Spieles durch beide Mannschaften zu vollenden, ohne dass die Seiten gewechselt werden. Wenn die noch nicht abgelaufene Zeit des vorangegangenen Spielabschnittes beendet ist, wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten und setzen das Spiel unverzüglich mit dem folgenden Spielabschnitt fort.

1.2 Torgleichstand nach regulärer Spielzeit

- 1.2.1 Die Mannschaft, die während der regulären Spielzeit die meisten Treffer erzielt, ist der Sieger. Dem Sieger werden drei Punkte gutgeschrieben.
- 1.2.2 Wenn der Tor stand nach regulärem Spielende beider Mannschaften gleich ist, erhalten die Mannschaften je einen Punkt und es findet nach einer 3 Minuten Pause umgehend eine Verlängerung von max. 5 Minuten Dauer im Modus «sudden-death» statt.
- 1.2.3 Ausgesprochene Strafen behalten in Verlängerungen ihre Gültigkeit.
- 1.2.4 Wird in dieser Verlängerung kein Tor erzielt, kommt es zum «**Penalty-Schießen**», um den Sieger zu ermitteln.
- Die Torhüter verteidigen dasselbe Tor wie in der Verlängerung.
 - Jede Mannschaft bestimmt vier auf dem offiziellen Spielbericht aufgeführte Spieler, welche die Schüsse ausführen werden.
 - Ein Spieler, dessen Strafe nach Beendigung der Verlängerung nicht beendet ist, kann nicht für das Penalty-Schießen nominiert werden, er bleibt auf der Strafbank. Spieler, die während des Penalty- Schießens eine Strafe erhalten, müssen auf der Strafbank verbleiben bis das Penalty-Schießen beendet ist.
 - Der Schiedsrichter ruft die beiden Kapitäne zur Mitte des Feldes und wirft eine Münze, um zu entscheiden, welche Mannschaft den ersten Penalty ausführt. Der

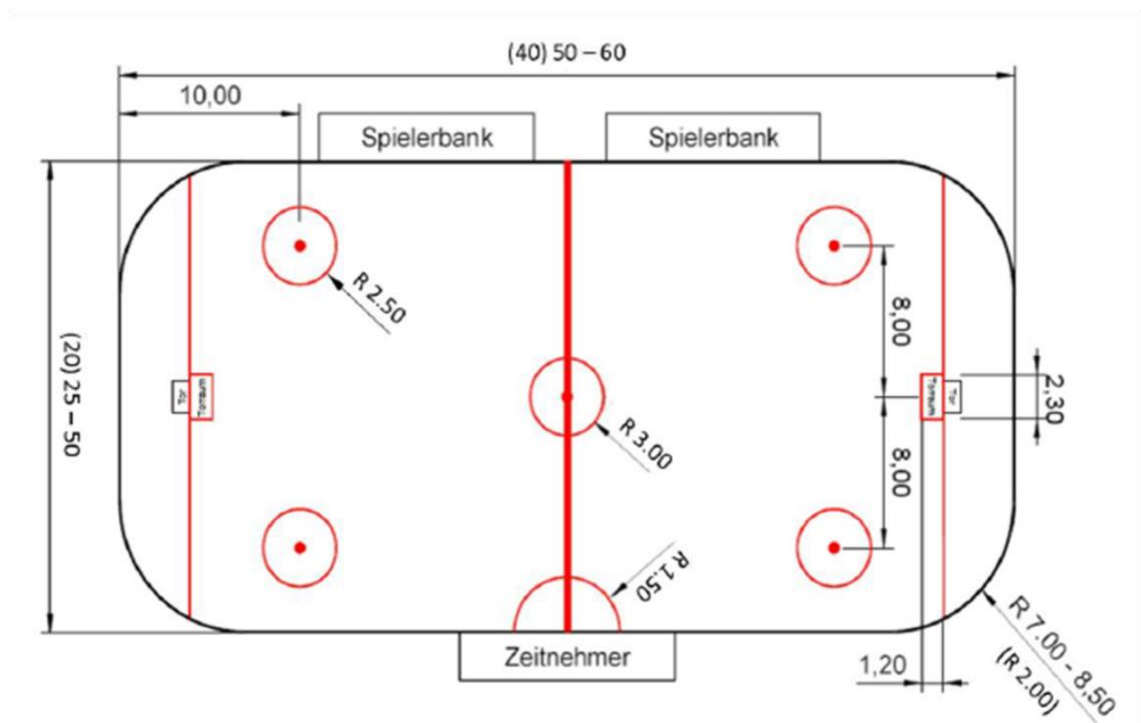
Gewinner des Münzwurfs hat die Wahl, ob seine Mannschaft als Erste oder als Zweite schießen wird.

- e) Die Torhüter jeder Mannschaft können nach jedem Penalty ausgewechselt werden.
- f) Für die Ausführung der Schüsse gilt die Regel 6.1.8 dieses Regelwerks.
- g) Die Spieler beider Mannschaften schießen die Penaltys abwechselnd bis das entscheidende Tor erzielt wird. Die restlichen Penaltys werden nicht mehr ausgeführt.
- h) Steht es nach 4 Penaltys jeder Mannschaft immer noch unentschieden, wird das Penalty-Schießen mit einem Entscheidungspenalty-Verfahren mit Serien 1 gegen 1, also mit jeweils einem Spieler je Mannschaft fortgesetzt. Es beginnt die Mannschaft mit der Entscheidung, die in der 1. Penalty-Serie als Zweites begonnen hat. Das Spiel ist beendet, sobald im Vergleich von zwei Gegenspielern (Direktduell) das entscheidende Tor erzielt wird. Als Penalty-Schützen können die gleichen, neue Spieler oder immer der gleiche Spieler (sofern diese nicht unter Ziffer c) fallen) eingesetzt werden.
- i) Der offizielle Zeitnehmer registriert alle geschossenen Penalties mit Angabe der Torschützen und trägt den entscheidenden Torschützen im Spielbericht mit einem „P“ ein.
- j) Die Mannschaft, deren Schützen die meisten Treffer erzielt haben, erhält zusätzlich einen Punkt.

2 Spielanlage

2.1 Spielfeld

- 2.1.1 Das Spielfeld hat ein Höchstmaß von 60 m Länge und 30 m Breite und ein Mindestmaß von 40 m Länge und 20 m Breite aufweisen. Das Verhältnis muss mit 1 zu 2 gegeben sein. Die Eckradien betragen 7.0 m - 8.5 m und im Minimum 2 m für die Feldgröße 40x20 m. Das Spielfeld muss von einer Wand aus Holz oder Kunststoff, als „Banden“ bezeichnet, umgeben sein. Diese Bande darf nicht niedriger als 1.10 m und nicht höher als 1.22 m, gemessen von der Spielfeldoberfläche, sein.



- 2.1.2 Die Banden müssen auf solche Art beschaffen sein, dass die dem Spielfeld zugewandte Seite glatt und frei ist. Es dürfen keine Hindernisse und Gegenstände, die Verletzungen von

Spielern hervorrufen können vorhanden sein. Alle Türen, die Zugang auf das Spielfeld erlauben, dürfen sich nur nach außen öffnen lassen. Sämtliche Schutzvorrichtungen und Gestänge, die dazu dienen, sie in der richtigen Lage zu halten, müssen auf der Außenseite der Banden montiert werden.

- 2.1.3 Das Spielfeld muss unter Berücksichtigung des Schemas (siehe oben) und den entsprechenden Abmessungen markiert werden. Eine rote Mittellinie, 5cm breit, sollte auf dem Spielfeld eingezeichnet sein (es kann auch eine Reihe Bodenbelag sein) um die Angriffs- und Verteidigungszone zu markieren.
- 2.1.4 Abweichungen davon müssen durch die IHD bewilligt werden.

2.2 Tore und Netze

- 2.2.1 Die Tore müssen nach anerkannten Ausmaßen und Materialien hergestellt sein und eine lichte Höhe von 1,05m über dem Spielfeld haben, und der Innenraum zwischen den Pfosten muss 1,70m betragen. Eine Querstange von gleichem Material wie die Torpfosten stellt eine feste Verbindung der oberen Enden der beiden Torpfosten her.
- a) Die Innenmaße des Tores von der Vorderkante der Torlinie bis zum tiefsten Punkt des Netzhintergrundes sollen nicht mehr als 1,10 m und nicht weniger als 0,74 m betragen.
 - b) Auf der Rückseite jedes Torrahmens ist ein Netz anzubringen, welches so hergestellt ist, dass der Puck das Tor nicht verlässt. Netze aus Metall sind nicht erlaubt.
- 2.2.2 Ein Fangnetz muss an der Innenseite des Gehäuses aufgehängt werden in einer Tiefe von 45 cm, gemessen von der oberen Querlatte des Tores. Es muss im Inneren des Gehäuses aufgehängt werden, um zu verhindern, dass der Puck von der Innenseite des Tores zurückspringt. Dieses Netz muss von weißer Farbe und nur oben befestigt sein, damit es parallel zu den Pfosten bis auf den Boden herunterhängen kann.
- 2.2.3 Die Pfosten und die vordere Querstange müssen aus Metall und rund sein; mit einem äußeren Durchmesser von 7,5 cm, angestrichen mit einer fluoreszierenden roten oder orangen Farbe, während alle anderen Teile des Rahmens weiß gestrichen sein sollen. Die Torgehäuse sind gegenüber an jedem Ende des Spielfeldes mit der offenen Seite zueinander aufgestellt. Die Entfernung von der Torlinie zum äußeren Ende des Spielfeldes beträgt mindestens 2,70 m und höchstens 4,50 m.
- 2.2.4 Abweichungen davon müssen durch die IHD bewilligt werden.

2.3 Torraum

- 2.3.1 Vor jedem Tor ist ein Torraum mit einer roten, 5 cm breiten Linie abzugrenzen.
- 2.3.2 Der Torraum ist wie folgt anzulegen: In einer Länge von 2.30 m und der Breite von 1.20 m ist ein Rechteck zu ziehen, gemäß Abbildung in Skizze (2A)
- a)
- 2.3.3 Der Torraum soll den gesamten Luftraum umfassen, der durch die Torlinien dargestellt wird. Die gesamte Torfläche einschließlich des Torraums und der Torbasis (bis hinter das Netz) ist nach Möglichkeit hellblau, weiß oder in einer Kontrastfarbe zu streichen.

2.4 Anspielpunkte

- 2.4.1 Ein runder, Anspielpunkt, 20-30 cm im Durchmesser (oder ein viereckiger Bodenbelag), ist genau in der Mitte des Feldes aufzuzeichnen. Der Kreis muss einen Radius von 3 m, vom Mittelpunkt des Anspielpunktes ausgemessen, aufweisen und mit einer 5 cm breiten roten Linie markiert sein.

- 2.4.2 In beiden Endzonen, entlang einer gedachten Linie 4,5 m vor der Torlinie und parallel zu ihr, werden an einem Punkt, der 3 m von den Seitenbänden entfernt ist, rote Anspielkreise mit einem Radius von 2,5 m auf dem Boden aufgezeichnet. In der Mitte ein runder Anspielpunkt mit 20-30 cm Durchmesser (oder ein viereckiger Bodenbelag).

2.5 Schiedsrichterraum

- 2.5.1 Eine rote Linie, 5 cm breit, in Form eines Halbkreises mit einem Radius von mindestens 1,5 m soll unmittelbar vor dem Platz des offiziellen Punktrichters auf dem Boden aufgezeichnet sein.

2.6 Spielerbänke

- 2.6.1 Jedes Spielfeld muss für die Benutzung von jeder Mannschaft Sitze oder eine Bank haben, die als "Spielerbank" bekannt sind. Jede Spielerbank soll mindestens vierzehn Personen aufnehmen können und unmittelbar an der Spielfläche in der neutralen Zone aufgestellt sein, so nahe wie möglich zur Mitte der Spielfläche und günstig zu den Umkleieräumen gelegen.
- 2.6.2 Die beiden spielenden Mannschaften behalten die Spielerbänke am Ende jedes Spielabschnittes, bis das Spiel beendet ist.
- 2.6.3 Nur Spielern in Spielbekleidung, dem Manager, Coach und Mannschaftenverantwortlichen ist es gestattet, auf den Spielerbänken Platz zu nehmen (max. 6 Vereinsoffizielle).
- 2.6.4 Während des Spiels sind Manager oder Coaches auf die Benutzung des Raumes entlang den Spielerbänken einschließlich ihrer Mannschaftstür beschränkt.

2.7 Strafbänke

- 2.7.1 Jedes Spielfeld muss mit Sitzgelegenheiten oder Bänken, „Strafbank“ genannt, für mindestens drei Spieler pro Mannschaft ausgestattet sein. Für jede Mannschaft sind getrennte Strafbänke vorzusehen, die einen angemessenen Abstand voneinander haben. Zudem müssen sie klar von den Spielerbänken getrennt angelegt werden, am besten auf der gegenüber liegenden Spielfeldseite. Die Strafbänke sollen vor dem Zutritt durch andere Personen geschützt sein.

II MANNSCHAFTEN UND AUSTRÜTUNGEN

3 Mannschaften

3.1 Mannschaft/ Mannschaftsaufstellungen

- 3.1.1 Eine Mannschaft muss bei Spielbeginn mit mindestens 6 Feldspielern und 1 Torhüter, alle vollständig in Ausrüstung, anwesend sein. Die Maximalzahl von 16 Feldspieler und 2 Torhütern darf nicht überschritten werden.
- 3.1.2 Die Mannschaftsaufstellung mit den Namen und Nummern aller zum Spiel zugelassenen Spieler und Torhüter ist vor Spielbeginn durch den Teamoffiziellen jeder Mannschaft zu kontrollieren und freizugeben.
- 3.1.3 Ein Schiedsrichtern kontrolliert diese in Bezug auf Anzahl und Ausrüstungsvorschriften. Nach Spielbeginn sind keine Änderungen oder Hinzufügungen mehr durch die Mannschaft in der Liste erlaubt.

- 3.1.4 Ein Spieler oder Torhüter, der zu spät erscheint aber auf der Mannschaftsaufstellung freigegeben ist, muss sich spätestens am Ende der 1. Spielhälfte bei einem Schiedsrichter in Ausrüstung melden. Sonst muss er von der Mannschaftsaufstellung gestrichen werden.

3.2 Kapitän und Assistent

- 3.2.1 Es gibt einen Kapitän „C“ pro Mannschaft. Der Kapitän muss den Buchstaben „C“ und die Ersatzkapitäne den Buchstaben „A“ in einer Kontrastfarbe an einer gut sichtbaren Stelle auf der Vorderseite seines Trikots tragen. Werden diese Buchstaben nicht getragen, können die Vorrechte dieser Regel nicht in Anspruch genommen werden.
- 3.2.2 Jede Mannschaft sollte einen Kapitän auf dem Spielfeld haben, ist der „C“ nicht auf dem Feld, haben die Assistenten (nicht mehr als 3) die Privilegien des Kapitäns.
- 3.2.3 Einem Torhüter, Coach oder einem Mannschaftsleiter, ist es nicht gestattet das Amt des Kapitäns oder Ersatzkapitäns auszuüben.
- 3.2.4 Nur der Kapitän oder Assistent der zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Spielfeld steht, kann die Schiedsrichter bezüglich Regelauslegung befragen. Befindet sich kein Kapitän oder Assistent auf dem Spielfeld, kann sich der Kapitän oder der Ersatzkapitän nur dann auf das Spielfeld begeben, wenn er von den Schiedsrichtern dazu aufgefordert wurde, oder einen regelkonformen Wechsel durchgeführt hat.

4 Spielerausrüstungen

4.1 Allgemeines

- 4.1.1 Die ganze Ausrüstung muss eine Inlinehockey-Ausrüstung sein.
- 4.1.2 Jeder Mannschaft ist es erlaubt, jeweils einen Torhüter auf dem Spielfeld zu haben. Der Torhüter kann vom Spielfeld entfernt und durch einen Feldspieler ersetzt werden. Dieser Ersatzspieler hat nicht die Vorrechte eines Torhüters.
- 4.1.3 Jede Mannschaft kann einen Ersatztorhüter auf ihrer Spielerbank vorhalten, dieser Ersatztorhüter muss stets einsatzbereit sein. Der Ersatztorhüter darf jederzeit nach einer Spielunterbrechung an dem Spiel teilnehmen, doch ist kein Aufwärmen erlaubt. Mit Ausnahme des Falles, wo beide Torhüter aktionsunfähig sind, hat kein auf dem Spielbericht des betreffenden Spiels stehender Spieler das Recht, die Torhüterausrüstung zu tragen.
- 4.1.4 Ist es einer Mannschaft während eines Spieles auf Grund von Strafen, Verletzungen, usw. nicht mehr möglich, die nach diesen Regeln erforderliche Zahl von Spielern in Ausrüstung auf das Spielfeld zu bringen, hat der Schiedsrichter das Spiel abubrechen, und der Fall ist den zuständigen Stellen zur Einleitung weiterer Maßnahmen zu übergeben.
- 4.1.5 Ist ein Torhüter verletzt oder erkrankt, muss er unverzüglich weiterspielen oder durch den Ersatztorhüter vertreten werden. Sind beide Torhüter einer Mannschaft aktionsunfähig und nicht in der Lage zu spielen, hat die betroffene Mannschaft **10 Minuten** Zeit, um einen anderen Spieler entsprechend auszurüsten, der als Ersatztorhüter eingesetzt werden kann.

4.2 Schläger

- 4.2.1 Die Schläger müssen aus Holz- oder Kunststoffverbindung hergestellt sein.
- 4.2.2 Die Schläger dürfen keinerlei Unebenheiten haben. Klebebänder beliebiger Farbe können an jeder Stelle um den Schläger gewickelt werden zur Verstärkung oder um die Kontrolle über den Puck zu verbessern.

- 4.2.3 Kein Schläger darf in der Länge weder 2 m von der Ferse bis zum Ende des Schafts noch 32 cm von der Ferse bis zum Ende der Kelle überschreiten. Die Krümmung der Kelle des Schlägers darf 18 mm nicht überschreiten. Die Kelle des Schlägers der Feldspieler muss mindestens 5 cm breit sein und darf an keiner Stelle eine Breite von 8 cm überschreiten.
- 4.2.4 Die Kelle des Torhüterschlägers darf an keiner Stelle 10 cm Breite überschreiten, außer an der Ferse, wo sie nicht breiter als 12 cm sein darf; auch darf der Torhüterschläger von der Ferse bis zum Ende des Blattes die Länge von 39 cm nicht überschreiten.

4.3 Inlineskates

- 4.3.1 Feldspieler dürfen lediglich Inlineskates benutzen, welche mindestens 3 aber höchstens 4 Rollen besitzen. Stopper sind nicht erlaubt.
- 4.3.2 Torhüter haben die Möglichkeit Inlineskates mit 5 Rollen zu benutzen. Sie müssen unter dem Schuh befestigt sein und dürfen vorne oder hinten nicht hinausragen. Stopper sind nicht erlaubt.
- 4.3.3 Wenn Inlineskates für eine bestimmte Anzahl von Rollen hergestellt werden, müssen alle Rollen vorhanden sein. Alle Radschrauben und Achsen müssen vertieft oder so geschützt werden, dass kein anderer Spieler verletzt oder der Bodenbelag beschädigt werden kann.

4.4 Schutzausrüstung

- 4.4.1 Alle Spieler – die Torhüter ausgenommen – müssen während des ganzen Spiels Schienbeinschoner, Ellbogenschoner, zertifizierte Hockeyhandschuhe, Helme mit mindestens Halbvisier und geprüfte Tiefschütze tragen. Frauen müssen einen Vollgesichtsschutz und zusätzlich einen Beckenschutz (Girdl) tragen.
- 4.4.2 Ein Handschuh, aus welchem absichtlich die gesamte Handfläche oder ein Teil davon entfernt bzw. herausgeschnitten wurde, damit die bloße Hand zur Kontrolle des Schlägers benutzt werden kann, ist als regelwidriger Ausrüstungsgegenstand anzusehen.
- 4.4.3 Alle Torhüter müssen einen – an den Körper angepassten – Brustpanzer, handelsübliche Torhüter – Stock- und Fanghand, zertifizierte Torhütermasken, Tiefschütze, Torwartschienen und Schutzhose tragen. Sollten die Torhüter Unterarmschutzkleider tragen, so müssen diese weich, biegsam und an die Unterarme angepasst sein. Für Torhüter sind alle zertifizierten Inlinehockey Skates zugelassen.
- 4.4.4 Für Spieler mit einer Nachwuchslizenz ist das Tragen eines Vollgesichtsschutzes aus Plexiglas oder ein Stahlgitter obligatorisch. Für alle Nachwuchsligen ist das Tragen der gesamten Schutzausrüstung vorgeschrieben. Dies gilt auch, wenn ein Spieler im Nachwuchsalter bei den Seniorenkategorien mitspielt. Das Alter ist maßgebend.
- 4.4.5 Ein Zahnschutz zu tragen, ist freiwillig. Er wird jedoch empfohlen.
- 4.4.6 Die Helme der Spieler müssen ordnungsgemäß mit einem korrekt angezogenen und geschlossenen Kinnriemen befestigt sein. Als korrekt gilt, wenn zwischen Kinnriemen und Kinn noch maximal 2 Finger breit Platz bleibt.

4.5 Torhüterausrüstung

- 4.5.1 Mit Ausnahme der Schuhe und des Schlägers muss die vom Torhüter getragene Ausrüstung nur zum Zwecke des Schutzes von Kopf und Körper hergestellt sein. Sie darf keine Kleidungsstücke oder irgendwelche „Manipulationen“ enthalten, welche dem Torhüter unerlaubte Hilfe beim Hüten des Tores gewähren könnten.

- 4.5.2 Die Schnürungen, Netze oder anderes Material, welches bei der Torhüterfanghand zwischen dem Daumen und dem Zeigefinger sind, darf nicht mehr sein als nötig, um die Lücke bei gespreiztem Daumen und Zeigefinger gerade auszufüllen.
- 4.5.3 Die Breite des auf dem Rücken des Stockhandschuhs befestigten oder als ein Teil desselben bestehenden Schutzpolsters, darf eine Breite von 20 cm und eine Länge von 40 cm an keiner Stelle überschreiten.
- 4.5.4 Brustpanzer oder Bauchschürzen, welche an der Außenseite der Hose oder an den Oberschenkel befestigt sind, sind verboten.
- 4.5.5 Die Beinschützer des Torhüters dürfen die Breite von je 32 cm (inkl. Slidepads) nicht überschreiten und sie dürfen in keiner Weise verändert werden.

HINWEIS:

Zugelassene Slidepads sind Vorrichtungen, die auf der Innenseite der Beinschützer von Werk aus angebracht wurden, um auf dem Boden mit den Schonern besser gleiten zu können.

4.6 Zertifizierte Schutzausrüstung

- 4.6.1 Alle Helme der Spieler, sowie alle Torhütermasken müssen ein gültiges HECC / CSA / CE Siegel angebracht haben.

4.7 Tragen der Schutzausrüstung

- 4.7.1 Jede Schutzausrüstung, ausgenommen Handschuhe, Helm, Gesichtsschutz und die Beinschützer der Torhüter müssen vollständig unter der Spielerkleidung getragen werden. Ellbogenschützer müssen unter dem Trikot getragen werden.
- 4.7.2 Allen Spielern wird empfohlen, eine Schutzhose zu tragen. Die Schutzhose muss in jedem Fall durch eine lange Überzugshose bedeckt sein.

4.8 Gefährliche Ausrüstung

- 4.8.1 Der Gebrauch von Polstern und Schützern ist verboten, soweit sie aus Metall oder anderem Material gefertigt sind, das zu Verletzungen von Spielern hervorrufen könnte.

HINWEIS:

Alle Ellbogenschoner müssen mit Schaumgummi oder ähnlichen Material mit einer Dicke von mind. 12,5 mm überzogen sein, sonst gelten sie als gefährliche Ausrüstung.

- 4.8.2 Brillenträger müssen Brillengläser aus Kunststoff benutzen und nicht aus Glas.
- 4.8.3 Jeder Spieler, welcher eine abgeänderte oder zusätzliche Schutzausrüstung aufgrund eines ärztlichen Attestes tragen muss, braucht vor dem Spiel die Erlaubnis der IHD.

4.9 Trikots

- 4.9.1 Die teilnehmenden Mannschaften haben einheitliche Trikots zu tragen, welche sich farblich unterscheiden.
- 4.9.2 Die Spielbekleidung besteht aus identischen langärmeligen Trikots und langen Hosen. Die Torhütertrikots müssen von der Gestaltung und der Farbwahl identisch mit den Spielertrikots sein.
- 4.9.3 Alle Spieler und Torhüter, welche in der Spielaufstellung aufgeführt sind, müssen auf der Rückenseite ihrer Trikots eine individuelle Nummer tragen. Die Höhe der Nummer muss zwischen 20 – 25 cm sein.

- 4.9.4 Spieler von der gleichen Mannschaft dürfen nicht über die gleiche Nummer verfügen. Die individuellen Spielernummern dürfen max. zweistellig sein.
- 4.9.5 Der Kapitän und die möglichen drei Assistenzkapitäne haben den Buchstaben „C“ respektive „A“ gut sichtbar in Kontrastfarbe auf den Trikots zu tragen.
- 4.9.6 Die Spieler dürfen ihre Ausrüstungsgegenstände mit Klebeband am Körper befestigen müssen dafür jedoch durchsichtiges Klebeband verwenden.
- 4.9.7 Wenn Spieler gegen eine dieser Regeln verstoßen, wird dies von Schiedsrichter verwarnet und bei nicht abstellen der IHD gemeldet.

4.10 Trikotsfarben

- 4.10.1 Die Heimmannschaft sollte in Trikots mit hellen Farben spielen. Sollten die Trikotsfarben der teilnehmenden Mannschaften sich zu ähnlich sehen, so ist die Heimmannschaft verpflichtet die Trikots zu wechseln. Die Schiedsrichter entscheiden ob mit diesen Trikots gespielt werden kann.

HINWEIS:

Falls die Heimmannschaft die Spielkleidung bei Farbähnlichkeit nicht wechseln kann, wird trotzdem gespielt und am Ende des Spiels von den Schiedsrichtern dokumentiert.

- 4.10.2 Die Trikots und die Hosen müssen für alle Spieler in der Gestaltung und der Farbwahl identisch sein.

HINWEIS:

Die Hosen (lange Inlinehockeyhosen oder lange Überziehhosen) dürfen unterschiedliche Modelle sein, aber die Grundfarbe muss identisch sein.

4.11 Überprüfung der Trikots

- 4.11.1 Die zuständigen Stellen überprüfen vor Spielbeginn die Ausrüstungen der Spieler. Für unkorrekte Spielerausrüstung oder andere Verstöße der Spielerausrüstung wird vor Spielbeginn keine Strafe ausgesprochen. Nach Anpfiff des Spiels werden Strafen für unkorrekte Spielerausrüstung oder für gefährliche Ausrüstung gemäß Regelwerk bestraft.

4.12 Puck

- 4.12.1 Der Puck muss der von der IHD zugelassene Puck sein. Die Heimmannschaft oder der Gastgeber muss dafür verantwortlich sein, dass ein angemessener Vorrat an offiziellen Pucks besorgt wird.
- 4.12.2 Dieser Vorrat an Pucks muss bei der Zeitnahme liegen.

4.13 Spieler-Vollgesichtsschutz und Helmvisier

- 4.13.1 Alle Nachwuchsspieler müssen einen Vollgesichtsschutz tragen.
- 4.13.2 Wenn ein Helmvisier getragen wird, muss es über die Augen bis Unterkante der Nase reichen, sowie frontalen und seitlichen Schutz bieten.
- 4.13.3 Alle Spielerinnen müssen einen Vollgesichtsschutz tragen.

III SPIELOFFIZIELLE

5 Allgemeines

- 5.1.1 Jedes Spiel wird von zwei lizenzierten Schiedsrichtern geleitet.
- 5.1.2 Weitere Spielloffizielle sind: 2 lizenzierte Zeitnehmer welcher dafür zuständig ist, dass die bestraften Spieler über die Dauer ihrer Strafe informiert werden.
- 5.1.3 Wenn die für ein Spiel nominierten IHD-Schiedsrichter sich verspäten, kann das Spiel von zwei anderen lizenzierten IHD-Schiedsrichtern geleitet werden. Wenn die regulären IHD-Schiedsrichter während des Spiels ankommen, so können sie ihre Funktion direkt aufnehmen und die eingesprungenen Schiedsrichter ablösen.

6 Schiedsrichter

- 6.1.1 Alle Spiele werden durch zwei von der IHD eingeteilten Schiedsrichtern geleitet.
- 6.1.2 Kann ein Schiedsrichter ein Spiel nicht leiten so ernennt die IHD, respektive der IHD-Schiedsrichterausschuss, einen Ersatzschiedsrichter.
- 6.1.3 Beide Schiedsrichter verfügen über die gleichen Rechte und Pflichten.
- 6.1.4 Die Schiedsrichter sind die offiziellen Vertreter der IHD. Sie haben die volle Entscheidungsgewalt über die Spieler auf und neben dem Spielfeld.
- 6.1.5 Alle Schiedsrichter müssen schwarze Hosen und ein von der IHD zugelassenes Schiedsrichtertrikot tragen.
- 6.1.6 Die spielleitenden Schiedsrichter sollten keiner teilnehmenden Mannschaft angehören.
- 6.1.7 Die Schiedsrichter und alle anderen Spielloffiziellen sollen mit der nötigen Höflichkeit von allen Spielern behandelt werden. Verletzungen dieser Regel werden an die IHD gemeldet, welcher die nötigen Schritte einleitet.
- 6.1.8 Verzögert sich durch irgendeinen Umstand der Beginn des Spieles um mehr als 15 Minuten oder tritt eine ungebührliche Verzögerung bei der Wiederaufnahme des Spieles nach der Pause von 5 Minuten auf, so müssen die Schiedsrichter in ihrem Spielbericht den zuständigen Verbandsstellen den Grund der Verzögerung und die schuldige(n) Mannschaft(en) melden.
- 6.1.9 Die Schiedsrichter haben alle Ausrüstungsgegenstände von Spielern zu prüfen, wenn sie von einer Mannschaft darum gebeten werden. Der Antrag muss durch den Kapitän oder einer der Assistentenkapitäne gemacht werden.
- 6.1.10 Die Schiedsrichter haben alle Verletzungen nach dem Regelwerk zu ahnden. Die Schiedsrichter haben den Zeitnehmern die Regelverletzung sowie die Dauer der Strafzeit zu melden. Die Schiedsrichter haben den Torschützen sowie die möglichen zwei Assistenten den Zeitnehmern zu melden.
- 6.1.11 Die Schiedsrichter haben bei Spielschluss, am Ende der ersten Halbzeit und bei jeder Verlängerung auf dem Spielfeld zu verbleiben, bis alle Spieler die Spielfläche verlassen haben.
- 6.1.12 Nach dem Spiel haben die Schiedsrichter den offiziellen Spielbericht zu kontrollieren und mit ihrer Unterschrift zu bestätigen.

- 6.1.13 Die Schiedsrichter sind verpflichtet bei jeder Spieldauerdisziplinarstrafe, Matchstrafe und alle besondere Vorkommnisse des Spiels einen Zusatzbericht zu erstellen.
- 6.1.14 Sollte sich ein Schiedsrichter im laufenden Spiel so verletzen, dass er daran gehindert wird seinen Pflichten während des Spiels nachzukommen, so soll das Spiel sofort vom zweiten Schiedsrichter unterbrochen werden. Es sei denn, eine der Mannschaften besitzt den Puck und ist in einer aussichtsreichen Situation, ein Tor zu erzielen. In einem solchen Fall muss die betreffende Spielphase zu Ende geführt werden. Sollte es sich jedoch zeigen, dass es sich um eine Verletzung ernsterer Natur handelt, so ist das Spiel sofort zu unterbrechen.

7 Zeitnehmer

der Zeitnehmer soll:

- a) alle Torschützen und Assistenten im Spielbericht vermerken.
- b) alle Torschützen und Assistenten durch die Stadionanlage verkünden, sofern eine solche vorhanden ist.
- c) alle Strafen, ihre Dauer und die Zeit, sowie die Rückennummern und Namen der bestraften Spieler im Spielbericht vermerken.
- d) den Schiedsrichtern notwendige Hinweise aus dem Spielbericht mitteilen.
- e) am Ende jedes Spiels die noch erforderlichen Angaben im Spielbericht eingeben und zur Kontrolle für den Schiedsrichter vorbereiten.
- f) sofern ein bestrafte Spieler zu früh von der Strafbank zurückkehrt, die Zeit notieren und den Schiedsrichtern ein Signal geben. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel unverzüglich.
- g) den Schiedsrichter unterrichten, wenn der gleiche Spieler im gleichen Spiel seine dritte Kleine Strafe oder zweite Disziplinarstrafe erhalten hat.
- h) den Schiedsrichter unterrichten, falls sich ein Spieler am Spiel beteiligt, der nicht auf dem Offiziellen Spielbericht verzeichnet ist.
- i) bei Beginn und am Ende jedes Spiels die Zeit und alle aktuellen Spielzeiten während des Spiels aufzuschreiben.
- j) den Schiedsrichtern den Beginn des Spiels, der zweiten Halbzeit und notwendige Verlängerungen signalisieren. Ist die Örtlichkeit nicht mit einem automatischen Gong, Sirene oder einem anderen akustischen Gegenstand versehen, so ist das Signal am Ende der jeweiligen Halbzeit oder Verlängerung durch den Zeitnehmer mit einer Pfeife zu signalisieren.
- k) die letzte Spielminute jedes Spielabschnitts ankündigen; bei dem letzten Spielabschnitt die letzten 2 Minuten anzukündigen.
- l) alle Zeiten von Toren und Strafen in Minuten und Sekunden im Spielbericht zu notieren.
- m) alle Auszeiten von jeder Mannschaft notieren.
- n) jeden Torwartwechsel zu notieren.

IV SPIELREGELN

8 Spielaufbau

8.1 Aufwärmen

- 8.1.1 Alle Spieler müssen in vollständiger, korrekt angelegter Spielkleidung einschließlich Schutzausrüstungen sein, wenn sie zum Aufwärmen auf das Spielfeld kommen.
- 8.1.2 Während des Aufwärmens vor dem Spiel und vor dem Beginn jedes Spielabschnitts hat jede Mannschaft ihre Aktivitäten auf die eigene Seite des Spielfeldes zu beschränken.

8.2 Beginn des Spiels und der Spielabschnitte

- 8.2.1 Um ein Spiel zu beginnen, muss jede Mannschaft einen Torhüter und vier Feldspieler auf dem Spielfeld haben.
- 8.2.2 Vor Beginn des Spiels und der Spielabschnitte müssen sich die Schiedsrichter vergewissern, dass die offiziellen Zeitnehmer sich auf den für sie vorgesehenen Plätzen befinden.
- 8.2.3 Das Spiel wird am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte begonnen ebenso die folgenden Spielabschnitte des Spiels, nach jedem erzielten Tor und vor der Entscheidung durch "sudden death".
- 8.2.4 Die Heimmannschaft hat das Recht, die Seite und die dazugehörige Spielerbank zum Spielbeginn zu wählen.
- 8.2.5 Die Mannschaften beginnen das Spiel mit der Verteidigung des Tors, das auf der gegenüber liegenden Seite der Spielerbank ist (über Kreuz). Nach jedem Spielabschnitt werden die Seiten gewechselt, nicht aber für die Verlängerung.
- 8.2.6 Nur Spielern in Spielbekleidung, dem Manager, Trainer und Mannschaftsbetreuern ist es gestattet, auf den Spielerbänken Platz zu nehmen (max. 6 Vereinsoffizielle).

9 Allgemeine Spielregeln

9.1 Anspielpunkte

- 9.1.1 Jede Mannschaft ist verpflichtet, die richtige Anzahl von Spielern auf der Spielfläche zu platzieren um ein Spiel jederzeit zu beginnen und fortzusetzen. Die Gastmannschaft muss als Erste ihre Spieler auf dem Spielfeld platzieren.
- 9.1.2 Die das Anspiel ausführenden Spieler stehen sich gegenüber und mit dem Gesicht zum gegnerischen Ende der Spielfläche etwa eine Schlägerlänge voneinander entfernt. Die Kelle der beiden das Anspiel ausführenden Spieler ist auf der eigenen Seite zu platzieren. Alle anderen Spieler müssen mindestens 3 Meter von den das Anspiel ausführenden Spielern entfernt sein und sich auf ihrer Seite aufstellen.
- 9.1.3 Für das Anspiel müssen die Kellen beider Spieler auf dem Boden komplett aufliegen.
- 9.1.4 Während der Ausführung eines Anspiels auf dem Spielfeld, darf kein Spieler irgendeinen physischen Kontakt zum Körper seines Gegners mit seinem eigenen Körper oder Schläger herstellen, außer im weiteren Spielverlauf, nachdem das Anspiel ausgeführt worden ist. Für die Verletzung dieser Regel muss der Schiedsrichter eine **Kleine Strafen** gegen den oder die Spieler verhängen, dessen oder deren Aktion(en) den Kontakt verursacht haben.
HINWEIS:
Die Ausführung jeden Anspiels beginnt, wenn der Schiedsrichter seine Position am Anspielpunkt einnimmt und nach Ablauf der Wechselfrist den Puck zwischen die Schläger der am Anspielpunkt stehenden Spieler einwirft.
- 9.1.5 Wenn es ein Spieler beim Anspiel versäumt, unverzüglich seine richtige Position einzunehmen, wenn er vom Schiedsrichter dazu aufgefordert wird, kann der Schiedsrichter anordnen, dass er für dieses Anspiel durch einen Mannschaftskameraden, der sich zur diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befindet, ersetzt wird.
- 9.1.6 Wenn von einem Spieler der angreifenden Mannschaft eine Spielunterbrechung verursacht worden ist, muss das folgende Anspiel am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte ausgeführt werden.

HINWEIS:

Dies beinhaltet auch eine Spielunterbrechung, die dadurch verursacht worden ist, dass ein Spieler der angreifenden Seite ohne eine eingreifende Aktion der verteidigenden Mannschaft den Puck über die Bande in das Netz der verteidigenden Mannschaft schießt.

- 9.1.7 Wenn eine Regelverletzung, die eine Unterbrechung zur Folge hat, von Spielern beider Mannschaften verursacht wurde, wird das folgende Anspiel am Anspielpunkt in der Nähe dieses Verstoßes ausgeführt, außer es ist ausdrücklich etwas anderes in diesen Regeln vorgesehen.
- 9.1.8 Wenn eine Spielunterbrechung zwischen dem Ende der Anspielpunkte und nahe dem Ende des Spielfeldes stattfindet, soll das Anspiel am Endanspielpunkt auf der Seite ausgeführt werden, auf der die Unterbrechung stattgefunden hat, außer es ist ausdrücklich etwas anderes in diesen Regeln vorgesehen.
- 9.1.9 Wenn ein Tor regelwidrig dadurch erzielt wird, dass der Puck vom Schiedsrichter direkt ins Netz abgelenkt wird, wird das Anspiel an einem der beiden Anspielpunkte in dieser Zone ausgeführt.
- 9.1.10 Wenn von einem Spieler der angreifenden Mannschaft eine Spielunterbrechung verursacht worden ist, muss das folgende Anspiel am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte ausgeführt werden.

HINWEIS:

Dies beinhaltet auch eine Spielunterbrechung, die dadurch verursacht worden ist, dass ein Spieler der angreifenden Seite ohne eine eingreifende Aktion der verteidigenden Mannschaft den Puck hinter das Netz der verteidigenden Mannschaft schießt.

- 9.1.11 Wird das Spiel aus irgendeinem Grund, der in den offiziellen Regeln nicht ausdrücklich beschrieben unterbrochen, muss das Anspiel am nächsten Anspielpunkt dort stattfinden, wo der Puck zuletzt gespielt wurde.
- 9.1.12 Der Schiedsrichter ist nicht verpflichtet, darauf zu warten, dass die Spieler zum Anspielpunkt kommen. Es liegt in der Verantwortung der Spieler, so schnell wie möglich dorthin zu gelangen. Wenn die verteidigende Mannschaft bereit steht und die andere Mannschaft zögert, kann der Schiedsrichter das Spiel starten, indem er den Puck einwirft.

HINWEIS:

Sobald sich eine Mannschaft in Anspielposition befindet, kann der Puck innerhalb von fünf Sekunden ins Spiel gebracht werden.

- 9.1.13 Eine zweite Verletzung der Bestimmungen oder Unterabschnitte hierzu, während desselben Anspiels muss mit einer kleinen Strafe gegen den Spieler, der die zweite Regelverletzung begeht, bestraft werden.

9.2 Auszeit (Time Out)

- 9.2.1 Eine Auszeit kann nur von einem Kapitän während einer Spielunterbrechung beantragt werden. Das Spiel wird mit einem Anspiel fortgesetzt.
- 9.2.2 Eine Auszeit von einer Minute Dauer kann von jeder Mannschaft einmal pro Halbzeit genommen werden.

HINWEIS:

Eine weitere Auszeit kann vom Schiedsrichter zu jeder Zeit während des Spiels bestimmt werden. Eine solche Auszeit dient zum Beispiel zur Reinigung der Spielfläche, zur Reparatur eines Tores oder aus medizinischen Gründen bei großer Hitze.

9.2.3 Während einer Auszeit dürfen die Spieler einschließlich Torhüter, ausgenommen der bestraften Spieler, zu ihrer Spielerbank gehen.

9.2.4 In einer Verlängerung kann keine Auszeit beantragt / genommen werden.

9.3 Korrektur der Kleidung und Ausrüstung

9.3.1 Wegen der Korrektur der Kleidung, der Ausrüstung, der Schuhe, der Skates oder der Schläger darf das Spiel weder unterbrochen noch verzögert werden.

9.3.2 Die Verantwortung dafür, dass Kleidung und Ausrüstung in einwandfreiem, regelkonformen Zustand ist, liegt beim Spieler. Wenn Korrekturen notwendig sind, muss der Spieler das Spielfeld unverzüglich verlassen, und das Spiel ist ohne Unterbrechung mit einem Ersatzspieler fortzuführen.

HINWEIS:

Falls ein Spieler seinen Helm im "Verlauf eines Spielzuges" verliert, muss er diesen wieder aufheben, sofort aufsetzen und mit dem Kinnriemen geschlossen am Kopf befestigen oder sich direkt auf die Spielerbank begeben. Für ein Verstoß dieser Regel ist eine kleine Strafe wegen unkorrekter Ausrüstung zur verhängen.

HINWEIS:

Einem Torhüter kann nach einer Spielunterbrechung mit Zustimmung der Schiedsrichter gestattet werden, Korrekturen oder Reparaturen an Kleidung oder Ausrüstung vorzunehmen. Einem Torhüter kann von Schiedsrichtern auch erlaubt werden, seine Maske auszutauschen, aber ihm darf keine Zeit für Reparatur oder Anpassung einer Maske zugewilligt werden.

9.4 Spielerwechsel

9.4.1 Wenn das Spiel im Gange ist, sind nicht mehr als vier Feldspieler und ein Torhüter auf dem Spielfeld erlaubt.

9.4.2 Spieler und Torhüter können jederzeit von den Spielerbänken gewechselt werden, wobei Voraussetzung ist, dass der oder die Spieler, der oder die das Spielfeld verlassen, innerhalb von 3m zur ihrer Spielerbank sein müssen, bevor ein Spielerwechsel stattfinden kann.

9.4.3 Der Torhüter kann vom Spielfeld genommen und durch einen weiteren Spieler ersetzt werden. Dieser Ersatzspieler hat aber nicht die gleichen Privilegien eines Torhüters.

9.4.4 Wenn ein Torhüter seinen Torraum verlässt und durch einen weiteren Spieler ersetzt werden soll, muss sich dieser innerhalb von 3m von seiner Spielerbank befinden, bevor der Wechsel stattfinden kann.

9.4.5 Ein Spieler, der eine Strafe auf der Strafbank absitzt und nach Ende der Strafe ausgewechselt werden soll, muss sofort den Weg über das Spielfeld nehmen und an seiner eigenen Spielerbank sein, bevor ein Wechsel durchgeführt werden kann.

9.4.6 Falls ein Torhüter der Mannschaft die in Puckbesitz ist seinen Torraum verlässt und sich zu seiner Spielerbank begibt, um sich für einen Mitspieler auswechseln zu lassen und der Wechsel erfolgt zu früh, so hat der Schiedsrichter das Spiel sofort zu unterbrechen. Das nächste Anspiel findet in der Mitte des Spielfeldes statt, wenn das Spiel nach der roten Mittellinie unterbrochen wurde. Wenn das Spiel vor der roten Mittellinie unterbrochen wurde, findet das nächste Anspiel am nächsten Anspielpunkt in derjenigen Zone statt, in welcher das Spiel unterbrochen wurde. Wenn die verfehlende Mannschaft nicht in Puckbesitz ist, muss der Schiedsrichter für den unkorrekten Spielerwechsel eine **Kleine Strafe** aussprechen.

- 9.4.7 Für den Spielerwechsel bei einem Spielunterbruch nimmt der Schiedsrichter die Position an dem für das nächste Anspiel vorgesehenem Anspielpunkt ein. Der andere (zweiter) Schiedsrichter gewährt zuerst der Gastmannschaft einen Zeitabschnitt von fünf Sekunden um einen Spielerwechsel durchzuführen zu können. Nach diesen fünf Sekunden hebt der Schiedsrichter seinen Arm und signalisiert damit, dass die Gastmannschaft keinen weiteren Wechsel mehr vornehmen darf. Anschließend gewährt der Schiedsrichter, mit noch immer erhobenem Arm, der Heimmannschaft einen Spielerwechsel während eines Zeitabschnitts von fünf Sekunden (wenn die Heimmannschaft diesen Spielerwechsel nicht bereits durchgeführt hat). Nach diesen fünf Sekunden senkt der Schiedsrichter seinen Arm und signalisiert damit, dass die Heimmannschaft keinen weiteren Wechsel mehr vornehmen darf. Sobald der Schiedsrichter seinen Arm gesenkt hat, signalisiert der Schiedsrichter, welcher das Anspiel durchführt, mit einem Pfiff, dass beide Mannschaften noch höchstens fünf Sekunden Zeit haben, um ihre Positionen für das Anspiel einzunehmen. Versucht eine Mannschaft einen oder mehrere Spieler auszuwechseln, nachdem die Zeit für den Wechsel abgelaufen ist, muss der Schiedsrichter den/diese Spieler auf ihre Bank zurückschicken und die entsprechende Mannschaft einmalig sichtbar warnen. Für jedes wiederholte Vergehen gegen dieses Wechselverfahren erhält die fehlbare Mannschaft eine **Kleine Strafe (Bankstrafe)**.

HINWEIS:

Ein Spielerwechsel gilt für alle 4 Feldspieler in einer Unterbrechung. Sobald die Zeit für einen Wechsel einer Mannschaft abgelaufen ist, ist diese Mannschaft nicht berechtigt weitere Wechsel vorzunehmen. Jeder Mannschaft ist nur ein Spielerwechsel während einer Spielunterbrechung erlaubt.

9.5 Torhüter

- 9.5.1 Jede Mannschaft darf zur selben Zeit nur einen Torhüter auf dem Spielfeld haben.
- 9.5.2 Einem Ersatztorhüter, der aus irgendeinem Grund ins Spiel kommt, ist das Aufwärmen nicht gestattet.
- 9.5.3 Verliert ein Torhüter seinen Helm und die Gesichtsmaske oder den Kopfschutz und die Gesichtsmaske während des laufenden Spiels, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.
- 9.5.4 Trifft während des laufenden Spiels ein harter Schuss gegen die Gesichtsmaske des Torhüters, darf der Schiedsrichter das Spiel nach seinem Ermessen nur dann unterbrechen, wenn keine unmittelbare Tormöglichkeit des gegnerischen Teams besteht.

9.6 Verletzte Spieler oder Torhüter

- 9.6.1 Wenn ein Spieler – Torhüter ausgenommen – verletzt worden ist und gezwungen wird, das Spielfeld zu verlassen, so kann er sich vom Spiel zurückziehen und ersetzt werden, ohne dass das Spiel unterbrochen werden soll.
- 9.6.2 Falls ein Torhüter sich verletzt oder erkrankt, muss der Torhüter bereit sein, das Spiel unverzüglich wieder aufzunehmen, oder sich durch den Ersatztorwart auswechseln lassen. Der verletzte Torhüter bekommt keine Genesungszeit auf dem Feld zugesprochen und dem Ersatztorhüter wird keine Zeit für das Aufwärmen gewährt.
- 9.6.3 Der Ersatztorhüter genießt die gleichen Rechte und Pflichten wie der reguläre Torhüter.
- 9.6.4 Wenn der Torhüterwechsel regulär erfolgt ist, so darf ein erneuter Wechsel erst bei der nächsten Spielunterbrechung erfolgen.
- 9.6.5 Sind beide Torhüter eines Teams aktionsunfähig und nicht in der Lage zu spielen, hat das betroffene Team 10 Minuten Zeit, um einen anderen Spieler entsprechend auszurüsten, der als Ersatztorhüter eingesetzt werden kann. Es wird ihm keine zusätzliche Aufwärmzeit gewährt.

HINWEIS:

In diesem Fall darf keiner der beiden regulären Torhüter wieder am Spiel teilnehmen.

- 9.6.6 Bleibt ein Spieler verletzt liegen und ist er unfähig sich selber vom Spielfeld zu begeben, so ist das Spiel erst zu unterbrechen, wenn die Mannschaft des verletzten Spielers die Kontrolle über den Puck besitzt. Ist die Mannschaft beim Zeitpunkt der Verletzung schon im Puckbesitz, so ist das Spiel unverzüglich zu unterbrechen. Ausnahme ist, wenn die Mannschaft sich in einer klaren Torchance befindet.

9.7 Puck in Bewegungsrichtung

- 9.7.1 Der Puck muss zu jeder Zeit in Bewegung gehalten werden
- 9.7.2 Mit Ausnahme dass der Puck hinter das eigene Tor geführt wird, ist der Puck immer in der Vorwärtsbewegung zu halten. Außer die gegnerischen Spieler lassen dies nicht zu, oder die Mannschaft befindet sich in Unterzahl.
- 9.7.3 Sollte eine Verletzung dieser Regel erfolgen, so ist das Spiel zu unterbrechen und das Anspiel erfolgt in der Verteidigungshälfte der Mannschaft, welche die Unterbrechung hervorgerufen hat. Beim ersten Verstoß wird die Mannschaft durch die Schiedsrichter beim Kapitän oder beim Assistentenkapitän verwarnt. Eine zweite Verletzung dieser Regel im gleichen Spielabschnitt zieht eine **Kleine Strafe** gegen den Spieler nach sich welcher die Unterbrechung hervorgerufen hat.
- 9.7.4 Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Puck absichtlich an der Bande blockiert. Ausnahme ist, wenn er von einem Gegenspieler attackiert wird.
- 9.7.5 Bei einem Verstoß gegen diese Regel, erfolgt das Anspiel am nächst gelegenen Endanspielpunkt.

9.8 Kicken des Pucks

- 9.8.1 Das Kicken ist überall auf dem Spielfeld erlaubt. Jedoch kann durch Kicken eines Angreifers kein Tor erzielt werden.

9.9 Puck außerhalb des Spielfeldes, unspielbarer Puck

- 9.9.1 Wenn der Puck das Spielfeld an irgendeiner Stelle verlässt, oder das Netz oberhalb der Banden oder dem Plexiglas berührt, so ist, wenn nichts anderes vorgeschrieben wird in den Regeln, das Anspiel am nächsten Anspielpunkt, an dem Ort vorzunehmen, wo der Puck geschossen oder abgelenkt wurde. Wenn die angreifende Mannschaft in ihrer Angriffszone den Puck aus dem Spielfeld oder in das Netz oberhalb der Banden oder dem Plexiglas schießt, erfolgt das nächste Anspiel in der Spielfeldmitte.
- 9.9.2 Wenn der Puck auf dem Tornetz liegt oder durch das Blockieren von zwei Spielern unspielbar wird, so ist das Spiel durch den Schiedsrichter zu unterbrechen und das Anspiel erfolgt am nächsten Anspielpunkt. Ist der Schiedsrichter jedoch der Ansicht, dass der Unterbruch von einem angreifenden Spieler provoziert worden ist, so ist das Anspiel in der Mitte vorzunehmen.

HINWEIS:

Diese Spielunterbrechung bezieht sich darauf, wenn der Puck ohne Einwirkung der verteidigenden Mannschaft von dem Angreifer aufs Außennetz gespielt worden ist.

- 9.9.3 Ein Puck sollte von beiden Mannschaften wenn möglich vom Tornetz gespielt werden. Wenn jedoch der Puck länger als drei Sekunden auf dem Netz bleibt, so ist das Spiel zu unterbrechen und das Anspiel erfolgt am nächstgelegenen Anspielpunkt. Außer, die Unterbrechung wurde von der angreifenden Mannschaft provoziert, dann ist der mittlere Anspielpunkt zu wählen.

- 9.9.4 Bleibt der Puck auf der Bande liegen, so zählt er als spielbar und die Spieler können ihn mit der Hand oder dem Schläger regelkonform spielen.

9.10 Puck außer Sichtweite und weiterer Puck

- 9.10.1 Sollte ein Gerangel stattfinden, oder ein Spieler fällt auf den Puck und er ist für den Schiedsrichter nicht mehr zu sehen, ist das Spiel unverzüglich zu unterbrechen und das Anspiel findet am nächsten Anspielort statt.
- 9.10.2 Befindet sich ein weiterer Puck zu irgendeinem Zeitpunkt auf dem Spielfeld, so ist das Spiel weiterlaufen zu lassen und erst nach dem ändern des Puckbesitzes zu unterbrechen. Wenn der weitere Puck das Spiel jedoch zu stark behindert, ist es im Ermessen des Schiedsrichters, das Spiel sofort zu unterbrechen.

9.11 Tore und Assistenten

- 9.11.1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Puck zwischen den Torpfosten von einem Schläger eines Angreifers von vorne und unter der Querlatte die Torlinie vollständig überquert hat.
- 9.11.2 Dem Spieler, welcher den Puck über die Torlinie befördert hat, wird ein Tor gutgeschrieben.
- 9.11.3 Wurde dem Torschützen einen Pass zugespielt, wird diese Vorlage als Assist dem Assistenten gutgeschrieben.
- 9.11.4 Ein Tor ist erzielt, wenn der Puck von einem verteidigenden Spieler in irgendeiner Weise ins Tor gebracht wird. Der Spieler der angreifenden Mannschaft, welcher zuletzt den Puck berührt hat, wird als Torschütze aufgeführt. Es werden keine Assists vergeben.
- 9.11.5 Wird der Puck von einem Angreifer geschossen und prallt oder wird abgelenkt durch einen eigenen Spieler, so ist das Tor gültig und der ablenkende Spieler wird als Torschütze aufgeführt.
- 9.11.6 Wird der Puck legal in den Torraum befördert, und die Kontrolle über den Puck wird verloren, worauf ein anderer Angreifer den Puck über die Linie schießt, so ist ein solches Tor regulär.
- 9.11.7 Das Tor ist nicht anzuerkennen, wenn der Puck gekickt, mit der Hand geschlagen, geworfen, oder anderweitig absichtlich ohne Stock in das Tor befördert worden ist.
- 9.11.8 Das Tor ist nicht anzuerkennen, wenn der Puck von einem Angreifer gekickt wurde und von irgendeinem Spieler ins Tor abgelenkt wurde.
- 9.11.9 Das Tor ist nicht anzuerkennen, wenn der Puck direkt von einem Offiziellen in das Tor gelenkt worden ist.
- 9.11.10 Das Tor ist nicht anzuerkennen, wenn sich der Stock, welcher den Puck ins Tor befördert über der Querlatte des Tores befindet. Ausnahme, wenn der Stock einem verteidigenden Spieler gehört.
- 9.11.11 Wird ein Torhüter im Torraum physisch bedrängt und der Spieler stört damit die normale Verteidigung des Tores durch den Torhüter, und der Puck dringt vor, während oder direkt nach einer solchen Aktion in das Tor ein, so ist das Tor zu annullieren und dem Spieler eine **Kleine Strafe** oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** aufzuerlegen.
- 9.11.12 Wenn ein Spieler sich im Torraum befindet, während der Puck von einem anderen Spieler in das Tor befördert wurde, so ist das Tor zu annullieren.

HINWEIS:

Das Spiel wird nicht unterbrochen, wenn ein angreifender Spieler nur kurz im Torraum steht, die angreifende Mannschaft kein Tor erzielt hat und der Spieler den Torhüter nicht behindert.

- 9.11.13 Erzielt ein Spieler, der nicht auf dem Spielbericht aufgeführt ist, ein Tor oder wird er als Assistent angegeben, darf dieses Tor nicht anerkannt werden. Der oder die Spieler sind vom Spiel auszuschließen. (Es muss ein Zusatzbericht erstellt werden).
- 9.11.14 Im Falle einer offensichtlich falschen Bezeichnung des Torschützen oder des Assistenten, ist der Fehler umgehend zu korrigieren. Im offiziellen Spielbericht sind keine Änderungen mehr zugelassen, wenn die Schiedsrichter diesen unterschrieben haben.
- 9.11.15 Alle Tore, welche nicht regelkonform fallen, sind zu annullieren und das nächste Anspiel erfolgt in der Spielfeldmitte.

HINWEIS:

Unmittelbar nach erfolgtem Anspiel darf kein Tor annulliert werden!

9.12 Spielverweigerung

- 9.12.1 Wenn beide Mannschaften auf dem Spielfeld sind und sich eine Mannschaft aus irgendeinem Grund weigert zu spielen, obwohl sie von den Schiedsrichtern dazu aufgefordert wird, dann müssen die Schiedsrichter den Kapitän der sich weigernden Mannschaft verwarnen und dieser Mannschaft 30 Sekunden Frist einräumen, um das Spiel innerhalb dieser Zeitspanne zu beginnen oder weiter zu spielen. Wenn sich die Mannschaft nach Ablauf dieser Frist noch immer weigert zu spielen, müssen die Schiedsrichter der sich verweigernden Mannschaft eine **Kleine Bankstrafe** auferlegen und der Vorfall ist im Zusatzbericht zu vermerken. Sollte sich der gleiche Vorfall wiederholen, dann bleibt den Schiedsrichtern keine andere Möglichkeit, als das Spiel abzubrechen und anschließend im Zusatzbericht zu vermerken.
- 9.12.2 Wenn eine Mannschaft nach Aufforderung der Schiedsrichter durch ihren Kapitän oder Coach es unterlässt auf das Spielfeld zu gehen und innerhalb von 2 Minuten das Spiel zu beginnen, dann bleibt den Schiedsrichtern keine andere Möglichkeit, als das Spiel abzubrechen und anschließend einen Zusatzbericht zu erstellen.

9.13 Abbruch bei zu wenig Spielern

- 9.13.1 Ist es einer Mannschaft während eines Spieles auf Grund von Strafen und/oder Verletzungen nicht mehr möglich, die nach diesen Regeln erforderliche Zahl von Spielern in Ausrüstung auf das Spielfeld zu bringen, hat der Schiedsrichter das Spiel abzubrechen und einen Zusatzbericht zu erstellen.

V STRAFEN**10 Definition der Strafen****10.1 Strafkategorien**

Die Strafen entsprechen der gestoppten Spielzeit und sind wie folgt klassifiziert:

- a) Kleine Strafen
- b) Kleine Bankstrafen
- c) Große Strafen
- d) Disziplinarstrafen
- e) Spieldauerdisziplinarstrafen
- f) Matchstrafen
- g) Strafstoß (Penalty)

10.2 Kleine Strafen, Kleine Bankstrafen

- 10.2.1 Für eine „Kleine Strafe“ ist der bestrafte Spieler – der Torhüter ausgenommen – für 2 Minuten effektiver Spielzeit vom Spiel ausgeschlossen. Der Spieler muss sich vom Spielfeld auf die Strafbank begeben und kann nicht ersetzt werden. Ausnahme, siehe 10.11 „Gleichzeitige Strafen“.
- 10.2.2 Ein Torhüter kann nicht für eine kleine Strafe belangt werden. Die Strafe ist durch einen Spieler, welcher beim nächsten Unterbruch auf dem Spielfeld war, abzusitzen. Der Spieler wird durch den Trainer oder den Kapitän seiner Mannschaft bestimmt.
- 10.2.3 Erhält ein verletzter Spieler eine kleine Strafe, so kann dieser durch einen Spieler auf der Strafbank ersetzt werden, bevor die Strafe angefangen hat. Der Ersatzspieler, kann auf dem Feld nicht ersetzt werden (ist nicht spielberechtigt), sondern muss die Strafe vollständig verbüßen. Der verletzte, bestrafte Spieler darf nach Ablauf seiner Strafe wieder am Spiel teilnehmen. Bei einer Verletzung dieser Regel, ist eine Kleine Bankstrafe auszusprechen.
- 10.2.4 Bei einer kleinen Bankstrafe wird ein Spieler einer Mannschaft für 2 Minuten effektive Spielzeit ausgeschlossen. Irgendein Spieler soll durch den Trainer oder den Kapitän bestimmt werden und sitzt diese Strafe für die Mannschaft ab, wie wenn es eine Kleine Strafe gegen diesen Spieler gewesen wäre.

10.3 Große Strafen

- 10.3.1 Jeder Spieler oder Torhüter, gegen den eine Große Strafe ausgesprochen wird, bekommt zusätzlich und automatisch eine Spieldauerdisziplinarstrafe dazu. Der Spieler muss sich sofort in die Kabine begeben.
- 10.3.2 Bei einer "Große Strafe" wird jeder Spieler, einschließlich der Torhüter, vom Spiel ausgeschlossen. Ein Ersatzspieler muss die fünfminütige Zeitstrafe absitzen.
- 10.3.3 Wenn während einer Spielunterbrechung gleichzeitig und übereinstimmende Große Strafen oder/und Matchstrafen gegen Spieler beider Mannschaft verhängt werden, sind diese sofort zu ersetzen. Diese Strafen werden nicht von Ersatzspielern abgessen.
- 10.3.4 Wenn die übereinstimmende Große und Match-Strafenregel angewendet wird und die Gesamtstrafen unterschiedlich sind, werden die Strafen, die die Differenz bilden, auf die übliche Weise zuerst verbüßt (Berücksichtigung von Regel 10.2 *Kleine Strafen* und Regel 10.9 *Management von Strafen Situationen*). Jede Differenz der Gesamtstrafen muss zum Zeitpunkt des Verstoßes von einem Spieler oder Ersatzspieler auf die Strafbank abgesessen werden.

10.4 Disziplinarstrafen

- 10.4.1 Eine Disziplinarstrafe beinhaltet den Ausschluss vom Spiel für alle Spieler – der Torhüter ausgenommen – für 10 Minuten. Ein Ersatzspieler vertritt ihn direkt auf dem Spielfeld. Ein mit einer Disziplinarstrafe bestrafte Spieler kann nach Ablauf seiner Strafe und erst in der nächsten Spielunterbrechung wieder das Spielfeld betreten.
- 10.4.2 Sollte ein Torhüter eine Disziplinarstrafe erhalten, so wird diese Strafe von einem Ersatzspieler, der sich zum Zeitpunkt des Spielunterbruches auf dem Spielfeld befand abgesessen. Dieser wird vom Trainer oder Manager über den Kapitän der bestrafte Mannschaft bestimmt.
- 10.4.3 Wenn ein Spieler eine Kleine Strafe und eine Disziplinarstrafe zur gleichen Zeit erhält muss die bestrafte Mannschaft sofort einen Ersatzspieler für die Kleine Strafe auf die Strafbank schicken. Die Disziplinarstrafe startet erst, wenn die Kleine Strafe zu Ende ist.

10.5 Spieldauerdisziplinarstrafen

- 10.5.1 Eine Spieldauerdisziplinarstrafe beinhaltet den Ausschluss des Spielers für das gesamte Spiel und bedeutet, dass er in die Kabine gehen muss bis zum Ende des Spieles. Der Vorfall muss der IHD schriftlich per Zusatzbericht gemeldet werden. Der Trainer oder Manager dieser Mannschaft muss den Ersatzspieler, der ihn auf der Strafbank vertreten soll, über den Kapitän bestimmen.
- 10.5.2 Sollte ein Torhüter eine Spieldauerdisziplinarstrafe erhalten, so wird dieser auf dem Feld durch einen weiteren regulären Torhüter oder einen Feldspieler ersetzt. Dem Feldspieler werden max. 10 Minuten gewährt um die komplette Torhüterausrüstung anzuziehen.
- 10.5.3 Für jede Spieldauerdisziplinarstrafe werden 20 Minuten im Spielbericht gegen den sich verfehlenden Spielers eingetragen.

10.6 Matchstrafen

- 10.6.1 Eine Matchstrafe beinhaltet den Ausschluss des Spielers für das gesamte Spiel. Der Spieler muss sich sofort in die Kabine begeben. Ein Ersatzspieler muss für die Dauer von 5 Minuten auf die Strafbank ungeachtet wie viele Tore in der Strafzeit fallen.
- 10.6.2 Sollte ein Torhüter eine Matchstrafe erhalten, so wird dieser auf dem Feld durch einen weiteren regulären Torhüter oder einen Feldspieler ersetzt. Dem Feldspieler werden max. 10 Minuten gewährt um die komplette Torhüterausrüstung anzuziehen. Ein Ersatzspieler der sich zum Zeitpunkt des nächsten Spielunterbruchs auf dem Spielfeld befand muss für die Dauer von 5 Minuten auf die Strafbank. Der Vorfall muss der IHD schriftlich per Zusatzbericht gemeldet werden. Der Trainer oder Manager dieser Mannschaft muss den Ersatzspieler, der ihn auf der Strafbank vertreten soll, über den Kapitän bestimmen.
- 10.6.3 Für jede Matchstrafe werden 25 Minuten im Spielbericht gegen den sich verfehlenden Spielers eingetragen.

10.7 Zusätzliche Strafen

- 10.7.1 Bei jeder dritten Kleinen Strafe gegen denselben Spieler im gleichen Spiel wird eine automatische Disziplinarstrafe verhängt.

HINWEIS:

Die kleine Strafe wird durch einen Ersatzspieler abgesessen und der bestrafte Spieler sitzt die volle Strafe ab.

- 10.7.2 Jede weitere kleine Strafe desselben Spielers bewirkt, dass der Spieler sofort vom Spiel ausgeschlossen wird (**Spieldauerdisziplinarstrafe**).
- 10.7.3 Jeder Spieler der in einem Spiel drei Stockfouls begeht, wird direkt vom Spiel ausgeschlossen (Spieldauerdisziplinarstrafe). Ein Ersatzspieler muss die Strafe für den bestrafte Spieler absitzen. Stockfouls sind:
- Stockschlag
 - Hoher Stock
 - Crosscheck
 - Stockstich
 - Stockendenstoss

HINWEIS:

Ein Spieldauerdisziplinarstrafe bewirkt den Ausschluss eines Spielers für das Spiel. Ein Ersatzspieler sitzt alle ausgesprochenen Strafen gegen den ausgeschlossenen Spieler ab und kann erst nach Ablauf der Strafen wieder am Spiel teilnehmen.

10.7.4 Wenn irgendein Spieler oder Torhüter eine zweite Disziplinarstrafe im gleichen Spiel erhält, wird diese automatisch in eine Spieldauerdisziplinarstrafe umgewandelt.

10.8 Strafschuss (Penalty)

10.8.1 Wenn eine Verletzung der Regeln einen Strafschuss nach sich zieht, muss dieser folgendermaßen ausgeführt werden:

HINWEIS:

Die 5 Kriterien die zu einem Strafschuss führen sind:

- a) Der gefoulte Spieler muss den Puck unter Kontrolle haben.
 - b) Der Puck muss sich nach der roten Linie in der Angriffshälfte befinden.
 - c) Zwischen dem gefoulten Spieler und dem Torhüter darf sich kein anderer Spieler befinden.
 - d) Der Spieler muss von hinten gefoult werden.
 - e) Dem Spieler muss eine aussichtsreiche Torchance genommen worden sein.
- Sämtliche Spieler und der Torhüter der sich nicht verfehlenden Mannschaft – ausgenommen der Penaltyschütze – müssen sich auf die Spielerbank begeben.
 - Falls zum Zeitpunkt der Aussprache des Strafschusses der betreffende Torhüter gegen einen Feldspieler ersetzt wurde kann dieser Torhüter zurück gewechselt werden.
 - Der Schiedsrichter muss den Namen des Penaltyschützen über die Zeitnahme dem Publikum über Lautsprecher mitteilen lassen, ungeachtet ob der Schiedsrichter analog den Regeln den Penaltyschützen bestimmt hat oder ob der Penaltyschütze von der Mannschaft bestimmt wurde.
 - In den Fällen, in denen der Strafschuss ausgesprochen wurde für: Illegales Betreten des Spielfeldes, Stockwurf oder Foul von Hinten, bestimmt der Schiedsrichter den gefoulten Spieler als Penaltyschützen. In den Fällen, Fallen auf den Puck im Torraum, Aufheben des Pucks aus dem Torraum, wird der Penaltyschütze über den Kapitän festgelegt. Der Spieler muss sich zum Zeitpunkt des Spielunterbruches auf dem Spielfeld befinden haben.
 - Sollte der vom Schiedsrichter festgelegte Spieler jedoch verletzt und nicht in der Lage sein, den Strafschuss innerhalb einer annehmbaren Zeit auszuführen, bestimmt der Kapitän der sich nicht verfehlenden Mannschaft einen Spieler von den Spielern, die sich zum Zeitpunkt des Spielunterbruches auf dem Spielfeld befanden.
 - Diese Wahl wird dem Schiedsrichter mitgeteilt und kann nicht mehr geändert werden.
 - Wenn der zum Strafschuss gewählte Spieler im Zusammenhang mit der Spielsituation eine eigene Strafe erhalten hat oder danach, so darf er den Strafschusses nicht ausführen und muss sich zur Strafbank begeben. Ein anderer Spieler, der zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Spielfeld war und vom Kapitän bestimmt wird, muss ihn ausführen.
 - Der Schiedsrichter legt den Puck auf den Mittelanspielpunkt und der Penaltyschütze wird, nach Anpfiff des Schiedsrichters, den Puck von da aus direkt spielen und versuchen gegen den Torhüter ein Tor zu schießen.
 - Der Torhüter muss solange im Torraum bleiben bis der Schiedsrichter den Strafschuss anpfeift und der Penaltyschütze den Puck berührt hat. Der Penaltyschütze muss den Puck in Bewegung halten in Richtung gegnerischer Torlinie. Sobald ein Schuss abgegeben wurde ist der Strafschuss beendet. Wenn der Torhüter zu früh den Torraum verlässt, also bevor der Spieler den Puck am Mittelanspielpunkt berührt hat und der Schütze den Penaltyschuss nicht verwandelt, wird der Strafschuss wiederholt. Beim zweiten Vergehen wird gegen den Torhüter eine Disziplinarstrafe ausgesprochen und der Strafschuss wiederholt. Beim dritten Vergehen wird automatisch ein Tor zugesprochen.

- Kein Tor kann durch einen Nachschuss erzielt werden, bzw. sobald der Puck die Torlinie überquert hat, ist der Strafschuss beendet. Der Torhüter kann auf jede Weise versuchen den Strafschuss zu verhindern, außer einem Stockwurf oder einem Wurf irgendeines anderen Gegenstandes. In diesem Fall ist ein Tor zu geben.

HINWEIS:

Ein Abpraller am Torhüter der letztlich im Tor endet, ist als Tor zu geben.

- 10.8.2 Wenn irgendein Gegenspieler – außer dem gegnerischen Torhüter im Tor – während des Strafschusses den Strafschuss behindert, ungeachtet ob ein Tor geschossen wurde oder nicht, wird automatisch ein Tor ausgesprochen. Die Zeit für den Strafschuss wird weder in der regulären Spielzeit noch in die Verlängerung eingerechnet.
- 10.8.3 Nachdem ein Tor durch einen Strafschuss erzielt wurde, wird in der Mitte angespielt. Wenn kein Tor erzielt wurde, dann wird das Anspiel an einem der Endanspielpunkte neben dem Tor, auf das geschossen wurde, durchgeführt.
- 10.8.4 Werden wegen eines Regelverstößes ein Strafschuss und zusätzlich irgendeine andere Strafe ausgesprochen, muss der Strafschuss durchgeführt und die anderen Strafen ausgesprochen werden – ungeachtet ob durch den Strafschuss ein Tor erzielt wird oder nicht.
- 10.8.5 Ungeachtet ob ein Tor durch einen Strafschuss erzielt wird, wird keine weitere Strafe ausgesprochen, es sei denn, es handelt sich um eine Große Strafe oder eine Matchstrafe.
- 10.8.6 Die benötigte Zeit für den Strafschuss ist nicht in der Spielzeit enthalten. Auch nach Spielschluss oder Ende einer Verlängerung wird dieser noch ausgeführt.

10.9 Management von Strafen Situationen

- 10.9.1 Strafen können die Anzahl der Spieler auf dem Feld auf ein Minimum von drei (inklusive Torhüter) reduzieren. Weitere Strafen werden aufgeschoben bis sie zum Einsatz kommen.
- 10.9.2 Wenn eine Mannschaft in Unterzahl mit mindestens einem Spieler mit einer Kleinen Strafe oder einer kleinen Bankstrafe ist, wird die erste laufende Strafe durch das Tor aufgehoben.

HINWEIS:

Mit Unterzahl ist gemeint, dass die betreffende Mannschaft mit einem Spieler weniger auf dem Spielfeld spielt, während ein Tor geschossen wird. Die erste Kleine Strafe oder Bankstrafe wird durch das Tor automatisch gelöscht, durch das die Mannschaft in Unterzahl gebracht wurde. Jedenfalls zählen dazu nicht gleichzeitig ausgesprochene Kleine Strafen gegenüber beider Mannschaften, da ja dadurch keine Mannschaft in Unterzahl ist und auch die gleiche Anzahl der Spieler auf der Strafbank sich befinden. Das heißt also, dass niemals ein Tor gleichzeitig ausgesprochene kleine Strafen betrifft.

- 10.9.3 Wenn ein Spieler eine Kleine und Große Strafe gleichzeitig erhält, so wird die Große Strafe zuerst durch den Ersatzspieler verbüßt, es sei denn es handelt sich um ein Vergehen nach Regel 10.10 in welchem Fall die Kleine Strafe zuerst verbüßt wird.

HINWEIS:

Das trifft auf den Fall zu, wenn BEIDE Strafen zur gleichen Zeit gegen den GLEICHEN Spieler verhängt werden (siehe auch Regel 10.10.3).

10.10 Aufgeschobene Strafen

- 10.10.1 Wenn ein dritter Spieler einer Mannschaft bestraft wird, während bereits zwei andere Spieler Strafen absitzen, so startet die Strafe des dritten Spielers erst, wenn die erste der beiden

anderen Strafen abgelaufen ist. Dennoch muss sich der dritte Spieler oder ggf. ein Ersatzspieler direkt auf die Strafbank begeben und kann diese erst verlassen, wenn seine Strafe abgelaufen ist.

10.10.2 Wenn eine Mannschaft drei bestrafte Spieler auf der Strafbank hat und deren Strafen gleichzeitig laufen, inkl. einer aufgeschobenen Strafe, wird die aufgeschobene Strafe durch einen Ersatzspieler auf dem Spielfeld ersetzt. Keiner der drei bestrafte Spieler kann auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem die erste Strafe abgelaufen ist, erst im darauffolgenden Unterbruch. Sobald das Spiel unterbrochen ist, kann der Spieler dessen Strafe als erste voll abgelaufen ist auf das Spielfeld zurückkehren. Allerdings muss der Zeitnehmer darauf achten, dass die Spieler in Reihenfolge der abgelaufenen Strafen auf das Spielfeld zurückkehren und zu keinem Zeitpunkt mehr als die erlaubten Spieler auf der Spielfläche sind.

10.10.3 Im Falle aufgeschobener Strafen muss der Schiedsrichter den Zeitnehmer entsprechend instruieren, so dass die Spieler erst im darauffolgenden Unterbruch nach Ablauf ihrer Strafe auf das Spielfeld zurückkehren. Sollten zwei Strafen zweier Spieler der gleichen Mannschaft zur gleichen Zeit ablaufen, so benennt der Kapitän der betroffenen Mannschaft den Spieler, der zuerst auf das Spielfeld zurückkehren soll und der Schiedsrichter informiert den Zeitnehmer entsprechend.

HINWEIS:

Das trifft in dem Fall zu, in dem ZWEI Strafen für ZWEI UNTERSCHIEDLICHE Spieler einer Mannschaft ausgesprochen werden.

10.10.4 Wenn eine aufgeschobene Strafe gegen eine bereits durch eine Kleine Strafe oder Bankstrafe in Minderzahl spielende Mannschaft angezeigt wird und die gegnerische Mannschaft schießt ein Tor, so wird die erste Strafe durch das Tor beendet und die zweite Strafe wird dann entsprechend ausgesprochen.

10.11 Gleichzeitige Strafen

10.11.1 Gleichzeitige Kleine oder Große Strafen beinhalten, dass diese gleichzeitig in gleicher Anzahl gegen beide Mannschaften ausgesprochen werden, so dass dadurch keine Unterzahl gegen eine Mannschaft entsteht (z.B. 4:4 oder 3:3). Wenn gleichzeitige Strafen ausgesprochen werden, müssen die bestrafte Spieler ihre Plätze auf den Strafbänken einnehmen und werden entsprechend auf dem Spielfeld durch Ersatzspieler ersetzt.

10.11.2 Die bestrafte Spieler müssen ihre Strafen komplett absitzen und dürfen erst beim nächsten Unterbruch nach Ablauf ihrer Strafen aufs Spielfeld zurückkehren.

10.11.3 Sollte eine Mannschaft bereits in Unterzahl spielen, so ändern gleichzeitige Strafen nicht die Anzahl auf dem Spielfeld.

10.12 Anzeigen von Strafen

10.12.1 Sollte ein Verstoß gegen die Regeln eine Kleine Strafe, Große Strafe, Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe nach sich ziehen und die Mannschaft des sich verfehlenden Spielers ist in Puckbesitz, müssen die Schiedsrichter das Spiel unverzüglich unterbrechen und die Strafe gegen den Spieler aussprechen. Das Anspiel erfolgt an einem der Endanspielpunkte der bestrafte Mannschaft.

10.12.2 Sollte ein Verstoß gegen die Regeln eine Kleine Strafe, Große Strafe, Disziplinarstrafe, Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe nach sich ziehen und die Mannschaft des sich verfehlenden Spielers ist nicht in Puckbesitz, haben die Schiedsrichter die Strafe durch Hochheben des rechten Armes anzuzeigen. Verliert die sich nicht verfehlende Mannschaft den Puckbesitz, ist das Spiel durch die Schiedsrichter unverzüglich zu unterbrechen und die

Strafe gegen den Spieler auszusprechen. Das Anspiel erfolgt an einem der Endanspielpunkte der bestraften Mannschaft.

HINWEIS:

Verlieren des Puckbesitzes. Diese Regel bedeutet, dass der Puck in den Besitz und unter Kontrolle eines gegnerischen Spielers kommen muss. Abpraller des Torhüters, der Torumrandung oder einen unkontrollierten Kontakt mit einem Spieler gelten nicht als Kontrolle des Pucks.

- 10.12.3 Wenn es sich bei der angezeigten Strafe um eine Kleine Strafe handelt, wird im Falle eines numerischen Gleichstands die Strafe bei einem Tor der sich nicht verfehlenden Mannschaft nicht ausgesprochen, aber auf jeden Fall gemeldet. Sollte es sich dabei jedoch um eine Große Strafe, Disziplinarstrafe, Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe handeln, wird die Strafe ausgesprochen. Unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wurde.
- 10.12.4 Sollte der Puck bei einer angezeigten, noch nicht ausgesprochenen Strafe als Ergebnis eines Spielzuges im Tor der sich nicht verfehlenden Mannschaft landen, ist das Tor gültig und die angezeigte Strafe wird ausgesprochen.
- 10.12.5 Ist eine Mannschaft durch Kleine Strafen oder Bankstrafen in Unterzahl und es ist eine weitere Strafe gegen diese Mannschaft angezeigt, so wird bei einem Tor der in Überzahl spielenden Mannschaft die Strafe mit der geringsten Restdauer gelöscht und die angezeigte Strafe ausgesprochen (siehe Regel 10.9.2).
- 10.12.6 Sollte ein Spieler mehrere Strafen in der gleichen Spielphase verüben, so hat er die Strafen nacheinander zu verbüßen. Sollte eine Strafe durch die Schiedsrichter angezeigt sein wobei die Mannschaft noch keine Strafen auf der Uhr hat und die sich nicht verfehlende Mannschaft schießt ein Tor, ist die angezeigte Strafe vom Spieler nicht zu verbüßen, jedoch ist die Strafe zu melden.

HINWEIS:

Eine Strafe die nicht auf die Uhr kommt aber gemeldet wird bedeutet immer, dass es einen Eintrag auf dem Spielbericht gibt und diese Strafe auch zu den max. 3 Kleinen Strafen zählt, die nach Erreichen derer zu einer Disziplinarstrafe führt.

11 Umsetzen der Strafen

11.1 Allgemeines

- 11.1.1 Ein Regelverstoß von einem Spieler oder Torhüter während eines Unterbruchs soll immer gleich bestraft werden wie wenn er während des Spiels stattfinden würde.
- 11.1.2 Kein bestrafter Spieler darf die Strafbank verlassen, bevor seine Strafe vollumfänglich abgelaufen ist. Die Schiedsrichter erteilen zur Pause und beim Ende des Spiels dem Spieler die Erlaubnis die Strafbank zu verlassen. Die Spieler dürfen die Strafbank aus keinem anderen Grund verlassen. Eine Verlängerung ist Teil des Spiels. Alle ausgesprochenen Strafen bleiben bestehen und die Spieler müssen sie vollumfänglich verbüßen.
- 11.1.3 Wurde eine Kleine Strafe oder eine Bankstrafe durch ein Tor beendet, muss der Spieler auf das Spielfeld zurückkehren, bevor seine Mannschaft den Spielerwechsel abgeschlossen hat.
- 11.1.4 Wenn gleichviele Kleine Strafen für beide Mannschaften ausgesprochen werden, haben alle bestraften Spieler auf der Strafbank Platz zunehmen und die Spieler dürfen die Strafbank erst in der ersten Unterbrechung nach Ablauf ihrer Strafe verlassen. Die bestraften Spieler werden direkt auf dem Spielfeld ersetzt. Diese Strafen werden nicht als Aufgeschobene Strafen gemäß Regel 10.10 angesehen.

11.1.5 Wenn gleichviele Strafen von gleicher Dauer gegen Spieler beider Mannschaften ausgesprochen werden, haben alle bestraften Spieler auf der Strafbank Platz zunehmen und die Spieler dürfen die Strafbank erst in der ersten Unterbrechung nach Ablauf ihrer Strafe verlassen. Die bestraften Spieler werden direkt auf dem Spielfeld ersetzt. Diese Strafen werden nicht als Aufgeschobene Strafen gemäß Regel 10.10 angesehen.

11.1.6 Ergänzende Disziplinarmaßnahmen:
Neben den in diesen Artikeln festgelegten Maßnahmen liegt es im Ermessen des zuständigen Disziplinarausschusses, nach Ablauf des Spieles jeden im Verlauf eines Spieles ereignenden Vorfall zu untersuchen und zusätzliche Strafen für Verstöße festzulegen, die von einem Spieler oder Mannschaftsoffiziellen, beim Aufwärmen, dem Gang in die Kabinen, im Verlauf des Spieles oder danach begangen wurden. Es ist dabei belanglos, ob solche Verstöße bereits von den Schiedsrichtern bestraft worden sind oder nicht.

11.2 Protest

11.2.1 A. Eine Beschwerde über eine Strafe fällt nicht unter „Interpretation der Regeln“. Eine **Disziplinarstrafe** ist gegen jeden Kapitän, Assistentenkapitän oder jeden anderen Spieler auszusprechen, welcher eine solche Beschwerde erhebt.

11.2.2 Eine **Disziplinarstrafe** ist jedem Kapitän, Assistentenkapitän oder jedem anderen Spieler aufzuerlegen, welcher von der Spielerbank kommt um gegen Entscheidungen der Schiedsrichter zu protestieren.

11.3 Unerlaubte Ausrüstung

11.3.1 Gegen jeden Spieler, einschließlich des Torhüters, ist eine **Kleine Strafe** auszusprechen, welcher mit einem Schläger spielt, der nicht der Regel 4.2 entspricht.

11.3.2 Gegen jeden Spieler, einschließlich des Torhüters, ist eine **Kleine Strafe** auszusprechen, welcher Inlineskates trägt, die gegen die Regel 4.3 verstoßen. Der Spieler darf nicht am Spiel teilnehmen, bis diese Skates wieder in Ordnung gebracht wurden.

11.3.3 Gegen jeden Spieler ist eine **Kleine Strafe** auszusprechen, welche unerlaubte Schutzausrüstung gemäß Regel 4.4 trägt.

11.3.4 Gegen jeden Torhüter ist eine **Kleine Strafe** auszusprechen, welche unerlaubte Ausrüstung gemäß Regel 4.5 einsetzt.

11.3.5 Wenn ein Torhüter seinen Helm verliert, haben die Schiedsrichter das Spiel unverzüglich zu unterbrechen. Eine **Kleine Strafe** für Spielverzögerung ist auszusprechen, wenn der Torhüter den Helm absichtlich abgezogen hat um eine Spielunterbrechung hervorzurufen. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters ob eine **Kleine Strafe** verhängt wird oder ob die Kriterien für einen **Strafschuss** vorliegen. Sollte die Ausrüstung des Torhüters in Ordnung gebracht werden, muss dies ohne Verzögerungen geschehen.

11.3.6 Nach einer einmaligen Verwarnung durch den Schiedsrichter an die Mannschaft ist eine **Kleine Strafe** gegen Spieler auszusprechen, welche gegen die Regel 4.7 „Tragen der Schutzausrüstung“ verstoßen.

11.4 Anspiele

11.4.1 Eine **Kleine Strafe** muss jedem Spieler auferlegt werden, welcher seinen Gegner vor dem Anspiel zu einem physischen Kontakt zwingt.

11.4.2 Eine **Kleine Strafe** für Spielverzögerung ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher zum zweiten Male beim gleichen Anspiel einen Regelverstoß gemäß Regel 9.1 sowie deren Absätze begeht.

11.5 In Ordnung bringen der Ausrüstung

- 11.5.1 Eine Kleine Strafe für Spielverzögerung ist jedem Spieler oder Torhüter aufzuerlegen, welcher gegen die Regel 9.3 verstößt um seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen.

HINWEIS:

Wenn ein Spieler seinen Helm während des Spiels verliert, kann er ihn wieder ordnungsgemäß aufsetzen oder sich bei der Spielerbank auswechseln lassen. Sollte ein Spieler ohne Helm am Spiel teilnehmen, ist das Spiel unverzüglich zu unterbrechen und gegen den Spieler eine **Kleine Strafe** auszusprechen.

HINWEIS:

Nach einer Spielunterbrechung ist es mit Zustimmung der Schiedsrichter dem Torhüter gestattet seine Schutzausrüstung in Ordnung zu bringen oder die Maske zu ersetzen. Jedoch ist es nicht gestattet, die Maske während des Unterbruchs zu reparieren oder anzupassen.

11.6 Spielerwechsel

- 11.6.1 Eine **Kleine Bankstrafe** ist gegen die Mannschaft auszusprechen, welche gegen die Regel 9.4 „Spielerwechsel“ verstößt. Ein Spieler, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Spielfeld befindet, muss diese Strafe absitzen.
- 11.6.2 Wenn der Puck absichtlich mit den Skates, Stock oder dem Körper eines eingewechselten Spielers gespielt wird, während der sich auszuwechselnde Spieler sich noch auf Spielfeld befindet, ist eine **Kleine Bankstrafe** wegen „zu vielen Spieler auf dem Spielfeld“ auszusprechen. Keine Strafe wird ausgesprochen, wenn der Spieler versehentlich vom Puck getroffen wird. In diesem Falle ist das Spiel nicht zu unterbrechen.
- 11.6.3 Wenn wegen vorsätzlichen regelwidrigen Spielerwechsels in den letzten zwei Spielminuten der regulären Spielzeit oder der gesamten Verlängerung zu viele Spieler der verteidigenden Mannschaft auf dem Spielfeld sind, wird anstelle der Kleinen Bankstrafe ein **Strafschuss** ausgesprochen.

11.7 Strafen gegen den Torhüter

- 11.7.1 Gegen jeden Torhüter ist eine **Kleine Strafe** auszusprechen, welcher jenseits der Mittellinie ins Spiel eingreift.
- 11.7.2 Gegen jeden Torhüter ist eine **Kleine Strafe** auszusprechen, welcher den Puck absichtlich an sich zieht, fängt oder an der Bande blockiert, sofern sich der Puck hinter der Torlinie befindet und der Torhüter sich mit dem ganzen Körper außerhalb des Torraums befindet.
- 11.7.3 Eine **Kleine Strafe** ist jedem Torhüter aufzuerlegen, welcher den Puck länger als drei Sekunden festhält, ohne dass ihn ein Gegner angreift.
- 11.7.4 Kein Torhüter darf den Puck unnötigerweise blockieren, auf das Tornetz befördern oder in die Schoner stecken. Kein Torhüter darf irgendwelche Hindernisse vor dem Tor oder in der Nähe des Tornetzes erstellen um ein Tor zu vermeiden.

HINWEIS:

Die Aufgabe dieser Regel ist es, den Puck stets in Bewegung zu halten. Torhüter welche gegen diese Regeln verstoßen müssen ohne Vorwarnung bestraft werden.

HINWEIS:

Sollte der Puck vom Torhüter einem gegnerischen Spieler zugeworfen werden, ist das Spiel nicht zu unterbrechen. Sollte jedoch der Puck einem eigenen Spieler zugeworfen werden, wird das als Handpass gewertet und das Anspiel findet an einem der Endanspielpunkte statt.

Dem Torhüter ist es gestattet den Puck aus dem Torraum oder hinter die Torlinie einem Mitspieler zu zuwerfen.

- 11.7.5 Eine **Kleine Strafe** ist jedem Torhüter aufzuerlegen, welcher den Puck absichtlich auf das Tornetz befördert um einen Spielunterbruch hervorzurufen.
- 11.7.6 Eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Torhüter aufzuerlegen, welcher seinen Torraum verlässt um an einer Auseinandersetzung teilzunehmen.
- 11.7.7 Entfernt der Torhüter seinen Helm und/oder seine Gesichtsmaske, ...
- um damit einen Spielunterbruch herbeizuführen, verhängt der Schiedsrichter gegen diesen Torhüter eine **Kleine Strafe**.
 - in einer Break- Situation, um damit einen Spielunterbruch herbeizuführen, spricht der Schiedsrichter dem nicht fehlbaren Team einen Strafschuss zu.
 - um damit in einer Strafschuss-Situation einen Spielunterbruch herbeizuführen, so wird der gegnerischen Mannschaft ein Tor zugesprochen.

HINWEIS:

Alle Strafen sind dem Torhüter anzurechnen. Unabhängig davon, wer diese Strafen absitzt.

11.8 Verschiebung des Tores

- 11.8.1 Eine **Kleine Strafe** für Spielverzögerung ist jedem Spieler und Torhüter aufzuerlegen, welcher das Tor absichtlich verschiebt.
- 11.8.2 Wird eine Regelverletzung nach 11.8.1 in den letzten zwei Spielminuten begangen, wird anstelle einer Kleinen Strafe ein **Strafschuss** verhängt.

11.9 Beschimpfung von Offiziellen und andere Disziplinlosigkeiten

- 11.9.1 Im Ermessen des Schiedsrichters liegt es eine **Kleine Strafe** oder eine **Disziplinarstrafe** auszusprechen für das beschimpfen von Offiziellen und andere Disziplinlosigkeiten

HINWEIS:

Die Schiedsrichter haben in vielen Fällen die Möglichkeiten eine **Kleine Strafe**, eine **Kleine Bankstrafe** oder eine **Disziplinarstrafe** auszusprechen. Wenn das Vergehen in der unmittelbaren Nähe der Spielerbank geschehen ist, oder wenn das Vergehen von einem Spieloffiziellen begangen wurde, sollen die Schiedsrichter eine **Kleine Bankstrafe** verhängen.

HINWEIS:

Eine **Kleine Strafe** oder eine **Disziplinarstrafen** soll ausgesprochen werden, wenn sich die Spieler auf dem Spielfeld befinden. Eine **Disziplinarstrafe** soll ausgesprochen werden, wenn sich die Spieler auf dem Spielfeld oder der Strafbank befinden und klar identifiziert werden können.

- 11.9.2 Eine **Disziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, der den Puck aus der Reichweite des Schiedsrichters schlägt oder stößt, wenn der Schiedsrichter diesen gerade aufheben will.
- 11.9.3 Eine **Disziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher mit seinem Stock oder seiner Ausrüstung egal zu welchem Zeitpunkt gegen die Bande oder gegen das Tor schlägt.
- 11.9.4 Eine **Disziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher nach dem er bestraft wurde, sich nicht direkt auf die Strafbank begibt. Jedem Spieler welcher für eine Auseinandersetzung bestraft wurde und nicht direkt auf die Strafbank geht, ist eine Spieldauerdisziplinarstrafe aufzuerlegen. Eine Spieldauerdisziplinarstrafe ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Streit oder die Auseinandersetzung fortzuführen versucht oder sich gegen die Anweisungen der Schiedsrichter stellt.

- 11.9.5 Eine **Disziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, der nach einer Verwarnung durch die Schiedsrichter seine Widersetzlichkeit (einschließlich drohender oder lästerlicher Sprache, Gesten oder ähnlichen Handlungen) in der Absicht fortsetzt, den Gegner zu strafbaren Handlungen zu verleiten. Ein Spieler, der sich auf dem Spielfeld befindet und gegen den bereits eine Disziplinarstrafe ausgesprochen wurde und seine Widersetzlichkeit beharrlich weiterführt, erhält eine **Spieldauerdisziplinarstrafe**.
- 11.9.6 Sollte sich irgendein Offizieller (Trainer, Manager) sich eines Fehlverhaltens schuldig machen, ist gegen die betreffende Person eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen und auf die Tribüne oder aus dem Stadion zu weisen.
- 11.9.7 Wurde ein Offizieller von den Schiedsrichtern des Platzes verwiesen, darf sich diese Person nicht in der Nähe der Spielerbank aufhalten und auch nicht versuchen, seine Mannschaft wieder zu leiten.
- 11.9.8 Eine Disziplinarstrafe ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher sich einer obszönen, lästernden oder beleidigenden Sprache gegenüber jeder anderen Person bedient.
- 11.9.9 Sollte ein Offizieller (Trainer, Manager) oder ein Spieler während des Spiels oder in einer Unterbrechung Gegenstände auf das Spielfeld werfen, so ist gegen ihn eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** aufzuerlegen. Kann die Person nicht identifiziert werden, wird eine **Kleine Bankstrafe** ausgesprochen.
- 11.9.10 Sollte ein Offizieller (Trainer, Manager) einen Spieloffiziellen (Schiedsrichter, Zeitnehmer/Punktrichter, Torrichter) in der Ausübung seiner Pflichten hindern, so ist gegen ihn eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen.
- HINWEIS:
Die Schiedsrichter können nach Ermessen weitere Sanktionen aus dieser Regel anwenden.
- 11.9.11 Eine **Disziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Schiedsrichterkreis betritt während der Schiedsrichter sich mit anderen Spieloffiziellen (Torrichter/Zeitnehmer/Punktrichter) bespricht oder ihnen Anweisungen erteilt. Ausgenommen der Spieler betritt den Schiedsrichterkreis nur um seinen Platz auf der Strafbank einzunehmen.
- 11.9.12 Eine **Kleine Strafe, Kleine Bankstrafe** ist jedem Spieler/Offiziellen aufzuerlegen, welcher während des Spiels über eine Entscheidung eines Offiziellen streitet oder Unsportliches Verhalten zeigt. Wenn ein Spieler dann weiter streitet, obwohl er schon mit einer daraus weiter resultierenden **Disziplinarstrafe** bestraft wurde, so muss ihm direkt eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auferlegt werden. Wurde ein Mannschaftsoffizieller schon mit einer **Kleinen Bankstrafe** bestraft, so muss ihm eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auferlegt werden. Die Schiedsrichter sind nicht verpflichtet zuerst eine **Kleine Strafe** auszusprechen, wenn diese Regel verletzt wird.
- 11.9.13 Ein Spieler,
- a) der absichtlich einen Spiel-Offiziellen mit den Händen oder mit dem Stock berührt, mit den Händen resp. Stock festhält oder stößt, oder mit dem Körper checkt, das Bein stellt, oder auf irgend eine Weise schlägt oder gegen den Spiel-Offiziellen spuckt, oder
 - b) der den geordneten Spielverlauf beeinträchtigt, verspottet oder lächerlich macht, oder
 - c) der sich auf oder neben dem Spielfeld aufhält und vor, während oder nach dem Spiel, gegenüber einem Spiel-Offiziellen oder irgendeiner Person irgendwo im Stadion einer obszönen Gestik bedient, oder
 - d) der irgendeine Person auf dem Spielfeld oder irgendwo im Stadion anspuckt, erhält eine: **Matchstrafe**.
- 11.9.14 Wenn irgendein Team-Offizieller,
- a) einen Spiel-Offiziellen festhält oder schlägt, oder

- b) den geordneten Spielverlauf beeinträchtigt, verspottet, lächerlich macht, oder
- c) sich gegenüber einem Spiel-Offiziellen oder irgendeiner Person einer obszönen Gestik bedient, oder
- d) der irgendeine Person auf dem Spielfeld oder irgendwo im Stadion anspuckt, erhält eine: **Matchstrafe**.

11.10 Verletzungsversuch

- 11.10.1 Jedem Spieler, welcher einen anderen Spieler oder Offiziellen versucht zu verletzen, muss mit einer **Matchstrafe** bestraft werden. Die Umstände müssen den zuständigen Stellen für weitere Maßnahmen mit einem Zusatzbericht gemeldet werden. Der Ersatzspieler kann nach Ablauf der 5 Minuten auf dem Spielfeld ersetzt werden.

11.11 Gebrochener Stock

- 11.11.1 Jeder Spieler und Torhüter darf sich weiterhin am Spiel beteiligen sofern er den zerbrochenen Stock unverzüglich fallen lässt. Jede Verletzung dieser Regel zieht eine **Kleine Strafe** nach sich.

- 11.11.2 Jeder Spieler und Torhüter darf nur einen Ersatz für den gebrochenen Stock von der Spielerbank erhalten. Er darf einen ihm zugeworfenen Stock nicht von irgendeinem Ort auf dem Spielfeld aufheben. Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler und Torhüter aufzuerlegen, welcher gegen diese Regel verstößt. Sollte der Spieler, welcher den Stock auf das Spielfeld geworfen hat klar identifiziert werden, so erhält dieser eine **Kleine Strafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe**. Sollte der Spieler nicht zu identifizieren sein, so ist gegen die Mannschaft eine **Kleine Bankstrafe** auszusprechen.

- 11.11.3 Einem Torhüter ist es nicht gestattet mit der Schaufel oder sonst eines Teiles seines gebrochenen Stockes weiterzuspielen.

HINWEIS:

Ein gebrochener Stock ist ein Stock, mit dem nach Ansicht des Schiedsrichters nicht regelgerecht gespielt werden kann.

11.12 Unerlaubter Körperangriff

- 11.12.1 Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen wenn ein Spieler in seinen Gegner hineinfährt oder anspringt.

- 11.12.2 Eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Torhüter im Torraum angreift. Sollte der Stürmer den Torhüter berühren und durch diese Aktion dem Puck ermöglichen in das Tor einzudringen, so ist das Tor zu annullieren.

HINWEIS:

Der Torhüter ist kein Freiwild außerhalb des Torraumes. Jeder unnötige Kontakt mit dem Torhüter ist mit einer **Kleinen Strafe** oder einer **Großen Strafe** (Unerlaubter Körperangriff oder Behinderung) zu bestrafen.

11.13 Check gegen die Bande

- 11.13.1 Es liegt im Ermessen (je nach aufgewendeter Kraft) der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen, wenn ein Spieler seinen Gegenspieler mit seinem Körper, seinem Ellbogen, einem Cross-Check oder in anderer Weise berührt und als Folge davon in die Bande prallt.

HINWEIS:

Jeglicher unnötiger Kontakt mit dem scheibenführenden Spieler welcher dazu führt, dass der Spieler in die Bande prallt ist als Check gegen die Bande zu werten. Erfolgt keinen Kontakt mit der Bande so ist die Aktion als unerlaubter Körperangriff zu werten.

HINWEIS:

Das Abdrängen des scheibenführenden Spielers entlang der Bande mit der Möglichkeit durch eine kleine Lücke doch noch vorbeizukommen, ist nicht als Check gegen die Bande zu werten. Sollte eine solche Aktion gegen einen Spieler ohne Puck erfolgen, so ist diese Aktion als Check gegen die Bande, Unerlaubter Körperangriff, Behinderung oder falls der Stock eingesetzt wird, als Haken oder Halten zu ahnden

11.14 Cross-Check

11.14.1 Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen wenn ein Spieler seinen Gegner mit dem Stock checkt.

11.14.2 Eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Torhüter im Torraum mit dem Stock checkt.

11.14.3 Eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher sein Gegenspieler mit einem Cross-Check verletzt.

HINWEIS:

Ein Cross-Check bedeutet, dass der Stock mit beiden Händen gehalten wird, kein Teil desselben das Spielfeld berührt und den Gegner in irgendeiner Höhe durch diese Aktion behindert oder stößt.

11.15 Absichtliche Verletzung

11.15.1 Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler vorsätzlich in irgendeiner Weise verletzt.

11.15.2 Der bestrafte Spieler kann nach Ablauf von 5 Minuten reiner Spielzeit durch einen Mannschaftskollegen ersetzt werden.

11.15.3 Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler tritt oder zu treten versucht.

11.15.4 Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinem Gegenspieler bewusst einen Kopfstoß versetzt oder zu versetzen versucht.

HINWEIS:

Alle diese Regelverletzungen müssen per Zusatzmeldung an den Disziplinarausschuss gemeldet werden.

11.16 Spielverzögerung

11.16.1 Jedem Spieler oder Torhüter ist ohne Vorwarnung eine **Kleine Strafe** aufzuerlegen, welcher den Puck **absichtlich** aus dem Spielfeld schießt oder schlägt.

HINWEIS:

Wird der Puck von einem Spieler oder Torhüter auf die Spieler- oder Strafbank geschossen, oder mit der Hand oder einem anderen Körperteil geschlagen, wird keine Strafe verhängt.

11.16.2 Eine **Kleine Bankstrafe** ist jeder Mannschaft aufzuerlegen, nachdem sie einmalig durch die Schiedsrichter verwarnet worden ist, welche nicht die richtige Anzahl an Spielern auf das Spielfeld schickt. Es darf keine Verzögerung durch einen Wechsel entstehen.

11.17 Ellbogencheck und Check mit dem Knie

- 11.17.1 Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** jedem Spieler aufzuerlegen welcher seinen Gegenspieler mit dem Ellbogen oder Knie foult.
- 11.17.2 Eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler durch eine Aktion mit dem Ellbogen oder Knie verletzt.

11.18 Auf den Puck fallen

- 11.18.1 Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler, mit Ausnahme des Torhüters, aufzuerlegen, welcher auf den Puck fällt oder den Puck an seinen Körper zieht.

HINWEIS:

Wenn ein Verteidiger den Schuss mit seinem Körper blockt und der Puck durch den Schuss in den Kleidern des Verteidigers verfängt oder unter seinem Körper begraben ist, soll keine Strafe ausgesprochen werden. Wird der Puck jedoch durch die Hände des Verteidigers in eine unspielbare Position gebracht, ist eine Kleine Strafe auszusprechen

- 11.18.2 Kein Spieler außer der Torhüter darf den Puck im Torraum halten an sich ziehen oder auf den Puck fallen. Bei einer Verletzung dieser Regel wird der sich nichtverfehlenden Mannschaft einen **Strafschuss** zugesprochen. Wurde der Torhüter zugunsten eines fünften Feldspieler ersetzt, wird anstelle des Strafschusses der sich nichtverfehlenden Mannschaft ein **Tor** zugesprochen.

11.19 Faustschläge

- 11.19.1 Faustschläge sind wie folgt definiert: Das Schlagen mit der geschlossenen Faust gegen einen Gegenspieler mit dem Resultat eines Kontaktes mit dem Gegenspielers

HINWEIS:

Das Wegschieben, Schlagen oder Festhalten während des Spiels ist strafbar, fällt aber nicht unter diese Regel.

- 11.19.2 Eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher beginnt, Faustschläge auszuteilen.
- 11.19.3 Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher, nachdem er geschlagen wurde, sich mit einem Schlag oder einem versuchten Schlag zu rächen versucht. Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine Doppelte Kleine Strafe oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen, wenn die Auseinandersetzung fortgeführt wird.

HINWEIS:

Den Schiedsrichtern wird bewusst ein weiter Spielraum bei dieser Regel zugestanden. Damit kann differenzierter unterschieden werden zwischen Beginn einer Auseinandersetzung und des Beharren einer Auseinandersetzung. Der Spielraum soll wirklichkeitsgetreu umgesetzt werden.

HINWEIS:

Die Schiedsrichter haben alle Schlägereien mit dieser Regel zu ahnden. Die Regel 11.9 sollte beigezogen werden, wenn die **Große Strafe** und automatisch eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ausgesprochen wird.

- 11.19.4 Eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher mit einem Spieler außerhalb des Spielfeldes kämpft.

- 11.19.5 Eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler oder Torhüter aufzuerlegen, welcher sich als erster in eine laufende Auseinandersetzung einmischt.
- 11.19.6 Eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler zusätzlich aufzuerlegen, welcher bei einer Auseinandersetzung seinen Helm absichtlich abzieht.
- 11.19.7 Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler zusätzlich aufzuerlegen, welcher einen Ring trägt oder seine Hände so mit Klebeband bearbeitet hat, dass ihm dadurch im Kampf ein Vorteil zukommt und er seinen Gegenspieler verletzen kann.
- 11.19.8 Eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** für Faustschläge führen immer zum Ausschluss des Spielers vom aktuellen Spiel.

11.20 Spielen des Pucks mit der Hand

- 11.20.1 Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler, außer dem Torhüter, aufzuerlegen, welcher den Puck mit seinen Händen oder Handschuhe einschließt und das Spiel stoppt.
- 11.20.2 Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler, außer dem Torhüter, aufzuerlegen, welcher den Puck aufhebt, während das Spiel läuft.
- 11.20.3 Der Puck darf mit der offenen Hand aus der Luft oder am Boden mit der offenen Hand geschlagen oder gestoppt werden ohne dass das Spiel unterbrochen wird. Ausgenommen die Schiedsrichter sind der Ansicht, dass der Spieler den Puck absichtlich einem Mitspieler zugespielt hat. In diesem Falle wird das Spiel unterbrochen und das Anspiel findet am nächsten Anspielpunkt am Ort des Vergehens statt. Es darf sich keinen räumlichen Vorteil für die sich verfehlende Mannschaft ergeben.

HINWEIS:

Das Ziel dieser Regel ist es, das Spiel flüssig zu halten. Die Schiedsrichter sollten das Spiel nur dann unterbrechen, wenn sie sich sicher sind, dass der Puck absichtlich einem Mitspieler zugespielt wurde. Der Puck darf nicht mit der Hand ins Tor geschlagen werden. Ein solches Tor ist für ungültig zu erklären. Ausgenommen ist der Fall, wenn der Puck von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft geschlagen worden ist. In diesem Falle ist das Tor gültig.

11.21 Hoher Stock

- 11.21.1 Das Halten der Stockschaufel über der normalen Schulterhöhe ist verboten.
- 11.21.2 Das Spielen des Pucks über der normalen Schulterhöhe ist verboten. Das Spiel muss unterbrochen werden und das Anspiel erfolgt am nächsten Anspielpunkt außer:
- Der Spieler schlägt den Puck zu einem Gegenspieler. In diesem Falle ist das Spiel nicht zu unterbrechen, oder
 - Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft schlägt den Puck in sein eigenes Tor. In diesem Falle ist das Tor gültig.
- 11.21.3 Eine **Kleine Strafe** ist gegen jeden Spieler auszusprechen, welcher seinen Stock über der normalen Schulterhöhe in unmittelbarer Nähe eines Gegenspielers schwingt.

AUSNAHME:

Wenn der Stock von einer Hand in die Andere über den Kopf des Gegenspielers geführt wird ist keine Strafe auszusprechen. Es sei denn, ein Spieler wird gefährdet.

HINWEIS:

Bei einem Schlagschuss darf die Kelle höher sein als die eigene Schulter.

HINWEIS:

Es muss nicht zwingend zu einem Kontakt mit dem Gegenspieler kommen um eine Strafe auszusprechen. Die Strafe ist schon gerechtfertigt, wenn ein Gegenspieler in unmittelbarer Nähe des hohen Stockes ist.

- 11.21.4 Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen wenn der Schläger über der Schulter geschwungen wird, mit dem Ziel den Gegner einzuschüchtern oder ein Kontakt mit dem Gegenspieler erfolgt. Sollte eine Verletzung aus einer solchen Aktion heraus resultieren, so muss eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ausgesprochen werden.
- 11.21.5 Wird eine Spielunterbrechung durch einen hohen Stock eines Spielers, dessen Mannschaft in Überzahl spielt, hervorgerufen, so findet das Anspiel an einem der Endanspielpunkte dieser Mannschaft statt.

HINWEIS:

Ein hoher Stock ins Gesicht muss **immer** eine Strafe geben. Dies betrifft die Führung seines Schlägers über Schulterhöhe.

Es gibt eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** wenn ein Spieler **direkt** ins Gesicht getroffen und verletzt wurde.

Unvorsichtig ist nicht zufällig: Verliert ein Spieler das Gleichgewicht, so ist er verantwortlich für seinen Stock. Einhändiges Schwingen des Stockes ist kein hoher Stock **sondern** ein Stockschlag und muss entsprechend bestraft werden.

11.22 Halten

- 11.22.1 Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** gegen jeden Spieler auszusprechen, welcher einen Gegenspieler mit der Hand, den Beinen, den Füßen, dem Schläger oder in einer anderen Weise hält.
- 11.22.2 Sollte eine Aktion wie unter Absatz 1 zu einer Verletzung des Gegenspielers führen, so ist eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen.

11.23 Haken

- 11.23.1 Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** gegen jeden Spieler auszusprechen welcher seinen Gegenspieler durch Einhaken des Schlägers oder der Versuch einzuhaken in seinem Lauf behindert.
- 11.23.2 Sollte eine Aktion wie unter Absatz 1 zu einer Verletzung des Gegenspielers führen, so ist eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen.

HINWEIS:

Wird ein Check ausgeführt, bei welchem sich nur die Stöcke berühren, so fällt diese Aktion nicht unter die Strafen Haken oder Halten.

11.24 Behinderung

- 11.24.1 Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** gegen jeden Spieler auszusprechen, welcher das Vorwärtskommen eines Gegenspielers, der nicht im Besitz des Pucks ist, stört, behindert oder wenn er dem Gegenspieler den Schläger aus den Händen schlägt, den Schläger, welcher der Gegenspieler gerade aufnehmen will, aus seiner Reichweite schießt, Teile eines Schlägers, andere Gegenstände oder ein irregulärer Puck auf den scheibenführenden Spieler schießt, so dass es den Gegenspieler ablenkt.

HINWEIS:

Der letzte Spieler, der Torhüter ausgenommen, welcher den Puck berührt hat, gilt als der scheibenführenden Spieler. Die Schiedsrichter sollten sich bei der Anwendung dieser Regel sicher sein, um welchen Spieler es sich bei der Aktion handelt. Oft ist es der angreifende Spieler, welcher die Behinderung begeht. Da die Verteidiger berechtigt sind Raumdeckung zu betreiben und ihre Position zu halten. Spieler, die mit dem angreifenden Spieler im Puckbesitz mitfahren, dürfen nicht absichtlich in die Verteidiger hineinfahren um dem puckführenden Spieler den Weg frei zu bahnen.

- 11.24.2 Eine **Kleine Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher von der Spielerbank oder von der Strafbank aus das Vorwärtskommen eines Gegenspielers oder des Pucks behindert.
- 11.24.3 Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Torhüter in seinem Torraum physisch behindert ohne dass sich der Puck im Torraum befindet.
- 11.24.4 Wenn der Puck sich nicht im Torraum befindet darf kein angreifender Spieler auf der Torraumlinie oder im Torraum stehen und keinen Teil des Stockes in den Torraum halten. Sollte der Puck die Torlinie unter diesen Umständen überqueren, so ist das Tor für ungültig zu erklären und das Anspiel erfolgt in der Mitte.
- 11.24.5 Wird ein angreifender Spieler von einem verteidigenden Spieler physisch bedrängt und fällt in das Tor und während dieser Aktion überquert der Puck die Torlinie, so ist das Tor regulär erzielt worden.
- 11.24.6 Sollte der Torhüter zu Gunsten eines fünften Feldspielers ausgewechselt worden sein und irgendein Mitglied dieser Mannschaft befindet sich unerlaubterweise auf dem Spielfeld und behindert die Bewegung des Pucks mit seinem Körper, einem Stock oder eines anderen Gegenstandes, so ist der sich nicht verfehlenden Mannschaft direkt ein **Tor** zu zusprechen.

HINWEIS:

Eine Kleine Strafe für Behinderung ist in jedem Falle auszusprechen, wenn ein Spieler einen unnötigen Kontakt mit einem Gegenspieler, welcher nicht in Scheibenbesitz ist, macht.

HINWEIS:

Die Aufmerksamkeit der Schiedsrichter sollte ins besonders auf drei offensive Vergehen gerichtet sein und diese ahnden.

- a) Wenn die verteidigende Mannschaft wieder in Puckbesitz gekommen ist und die nicht scheibenführenden Spieler einen Schutzwall gegen die Stürmer der angreifenden Mannschaft um den Scheibenführer bilden.
- b) Wenn nach dem Anspiel der Gegenspieler beim Bully behindert wird obwohl er nicht im Puckbesitz ist.
- c) Wenn der angreifende Spieler den Puck zurücklegt und danach in einen verteidigenden Spieler hineinfährt.

HINWEIS:

Alle verteidigenden und angreifenden Spieler haben das Recht ihren Spielplatz vor jedem Tor zu verteidigen. Die dazugehörenden Berührungen fallen nicht unter Behinderung oder Übertriebene Härte. Jedoch ist es im Ermessen der Schiedsrichter jedem Spieler welcher in einen Gegenspieler hineinfährt oder einen Body-Check ausführt mit einer Kleine Strafe gemäß Behinderung, Unerlaubter Körperangriff oder Übertriebene Härte aufzuerlegen.

11.25 Behinderungen durch Zuschauer

- 11.25.1 Im Falle dass ein Zuschauer einen Spieler behindert müssen die Schiedsrichter das Spiel unverzüglich unterbrechen. Ausnahme; wenn die Mannschaft des behinderten Spielers im Puckbesitz ist soll das Spiel erst nach Beendigung des Spielzuges unterbrochen werden. Der Puck wird am nächst gelegenen Anspielpunkt des Vergehens eingeworfen.

HINWEIS:

Die Schiedsrichter haben bei allen Vorkommnissen in denen Spieler durch Zuschauer behindert werden, einen Zusatzbericht an den Disziplinarausschuss zu erstellen. Unabhängig von einer allfälligen Bestrafung durch die Schiedsrichter. Wird das Spiel behindert, indem Zuschauer Gegenstände auf das Spielfeld werfen, muss das Spiel unterbrochen, der Platz gereinigt und der Puck am nächsten Anspielpunkt wieder eingeworfen werden.

11.26 Check von Hinten

11.26.1 Eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist gegen jeden Spieler auszusprechen, welcher seinen Gegenspieler irgendwo auf dem Spielfeld vorsätzlich von hinten checkt.

11.26.2 Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher sein Gegenspieler, durch einen Cross-Check, Body-Check, einen Hohen Stock oder in anderer Art und Weise von hinten in die Bande oder in das Tor stößt oder katapultiert ohne dass der Gegenspieler die Möglichkeit hatte sich zu schützen.

HINWEIS:

Die Schiedsrichter werden darauf hingewiesen, dass keine anderen Regeln angewandt werden sollen wenn ein Spieler von hinten angegriffen wird.

11.27 Verlassen der Spieler-, oder der Strafbank

11.27.1 Kein Spieler darf zu irgendeinem Zeitpunkt die Strafbank verlassen. Ausgenommen wenn seine Strafe abgelaufen ist oder am Ende jeder Halbzeit (Viertelpause).

11.27.2 Wenn ein bestrafte Spieler die Strafbank vor Ablauf seiner Strafe verlässt, muss er seine restliche Strafe absitzen und es ist ihm zusätzlich eine **Kleine Strafe** aufzuerlegen. Unabhängig davon ob er die Bank während dem laufenden Spiel oder in einer Unterbrechung verlässt.

11.27.3 Wenn ein bestrafte Spieler die Strafbank zu früh verlässt, so muss der Zeitnehmer die Zeit notieren und im nächsten Unterbruch den Schiedsrichter mitteilen. Sollte der Fehler durch einen Funktionär verursacht sein und nicht durch den bestrafte Spieler, so muss er die restliche Strafzeit absitzen und es ist ihm keine **Kleine Strafe** aufzuerlegen.

11.27.4 Sollte ein bestrafte Spieler die Strafbank zu früh verlassen und seine Mannschaft erzielt ein Tor, während er auf dem Feld ist, so ist das Tor ungültig. Unabhängig davon, ob der Fehler beim Spieler oder bei einem Spieloffiziellen liegt. Sollte jedoch in dieser Spielphase die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielen, so ist das Tor gültig.

11.27.5 Kein Spieler darf die Spieler- oder Strafbank verlassen wenn eine Auseinandersetzung läuft. Auswechslungen dürfen durchgeführt werden, vorausgesetzt die ausgewechselten Spieler greifen nicht in die laufende Auseinandersetzung ein.

11.27.6 Für eine Verletzung dieser Regel ist dem Spieler von jener Mannschaft, welcher zuerst die Spielerbank verlässt während einer Auseinandersetzung, eine **Doppelte Kleine Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** aufzuerlegen.

11.27.7 Wenn während einer Auseinandersetzung jeweils Spieler von beiden Mannschaften die Spielerbank verlassen, so sind die ersten identifizierbaren Spieler von jeder Mannschaft mit einer **Doppelten Kleinen Strafe** zu belegen. Eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler zusätzlich aufzuerlegen, welcher durch diesen Abschnitt bestraft wird.

11.27.8 Jedem Spieler, welcher die Strafbank während eines Spielunterbruches verlässt und in eine Auseinandersetzung eingreift, ist eine **doppelte Kleine Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe**, zusätzlich zu seiner Reststrafe aufzuerlegen

11.27.9 Wenn ein Spieler die Spielerbank unrechtmäßig verlässt und seine Mannschaft erzielt ein Tor während der Spieler unrechtmäßig auf dem Spielfeld ist, so ist das Tor abzuerkennen. Jedoch sind in dieser Spielphase alle ausgesprochen Strafen gegen beide Mannschaften gültig.

11.28 Physischer Angriff auf Offizielle

11.28.1 Jedem Spieler ist automatisch eine **Matchstrafe** aufzuerlegen, welcher Schiedsrichter oder andere Spieloffizielle mit der Hand, dem Stock, einem Body-Check oder in einer anderen Weise körperlich angreift. Solch bestrafte Spieler können nach Ablauf von 5 Minuten durch einen Ersatzspieler vertreten werden.

11.28.2 Eine **Matchstrafe** ist jedem Mannschaftsoffiziellen aufzuerlegen, welcher einen Spieloffiziellen festhält oder schlägt.

11.29 Obszöne oder lästerliche Sprache und Gesten

11.29.1 Eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler oder Mannschaftsoffiziellen aufzuerlegen der:

- a) sich einer obszönen oder lästerlichen Sprache oder Gesten, inklusive diskriminierende oder rassistische Äußerungen, bedient um jemanden auf dem Spielfeld oder irgendwo in der Halle zu beleidigen.
- b) auf einer Auseinandersetzung oder Streits während dem Spiel gegenüber eines Spieloffiziellen beharrt
- c) das Spiel lächerlich zu machen versucht.

HINWEIS:

Jeder Spieloffizielle und Mannschaftsoffizielle muss jeden Vorfall den zuständigen Stellen durch einen Zusatzbericht melden.

11.30 Stockschlag

11.30.1 Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter jedem Spieler eine **Kleine Strafe** oder einer **Große Strafe** und einer **Spieldauerdisziplinarstrafe** aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler durch das Schlagen mit dem Schläger (oder den Versuch) in seinem Lauf behindert.

11.30.2 Eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler durch einen Stockschlag verletzt.

HINWEIS:

Sollte ein Spieler durch das Schwingen seines Stockes den Gegner einzuschüchtern versuchen, unabhängig ob er sich in der Reichweite befindet oder nicht, oder durch grobes Schlagen mit dem Stock gegen den Puck den Gegenspieler einzuschüchtern versuchen, haben die Schiedsrichter diese Aktion als Stockschlag zu ahnden.

11.30.3 Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Schläger während einer Auseinandersetzung gegen einen anderen Spieler schwingt. Eine solche Aktion ist als vorsätzlicher Verletzungsversuch zu werten.

11.30.4 Jeder Stockkontakt eines Spielers, welcher nicht im Puckbesitz ist, mit dem Torhüter ist als Stockschlag zu bestrafen.

HINWEIS:

Die Schiedsrichter haben angemessene Sanktionen gemäß den Abschnitten dieser Regel zu verhängen. Die Schiedsrichter haben alle Vergehen dieser Regel unverzüglich mit einem Bericht den zuständigen Stellen zu melden.

11.31 Stockstich und Stockendstoß

- 11.31.1 Eine **Doppelte Kleine Strafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler mit dem Stock zu stechen oder mit dem Stockende zu stoßen versucht.
- 11.31.2 Eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler mit dem Stock sticht oder mit dem Stockende stößt.
- 11.31.3 Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler durch einen Stockstich oder Stockendstoß verletzt. Solche Aktionen sind als bewusstes Vergehen nach Regel 11.15 (Absichtliche Verletzung) zu ahnden.

HINWEIS:

Einen Stockstich ist dadurch definiert dass mit der Spitze der Stockschaufel einen Gegenspieler gestochen wird. Einen Stockendstoß ist ein Stoß mit dem Stockenschaftende. Es spielt bei beiden Vergehen keine Rolle, ob der Stock mit einer oder mit beiden Händen gehalten wird.

HINWEIS:

Ein Versuch schließt alle Fälle ein, bei denen ein Stechen mit der Stockschaufel oder Stoßen mit dem Stockende angedeutet wird, aber keine Berührung stattfindet.

11.32 Stockwurf

- 11.32.1 Eine **Kleine Bankstrafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler oder Mannschaftsoffiziellen aufzuerlegen, welcher einen Stock oder irgendein anderer Gegenstand von der Spielerbank oder der Strafbank auf das Spielfeld wirft. Ist die betreffende Person nicht identifizierbar, ist eine **Kleine Bankstrafe** auszusprechen.
- 11.32.2 Eine **Große Strafe plus Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher auf dem Spielfeld einen Stock, einen Teil des Stockes oder irgendein anderer Gegenstand wirft. Außer diese Aktion wurde schon durch einen Strafstoß geahndet (11.35.7).
- 11.32.3 Wenn der gegnerische Torhüter für einen zusätzlichen Feldspieler ausgewechselt worden ist und sich keinen Gegenspieler zwischen dem angreifende Spieler und dem leeren Tor befindet, ist ein **Tor** der angreifenden Mannschaft zu zusprechen.

HINWEIS:

Sollte ein Spieler einen Teil eines gebrochenen Stocks auf die Seite schießen (nicht über die Bande), so dass der Stockteil weder das Spiel noch einen anderen Spieler behindert, sollte keine Strafe ausgesprochen werden.

11.33 Beinstellen, Check mit dem Knie oder gegen das Knie

- 11.33.1 Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Gegenspieler mit seinem Knie, Arm, Fuß, Stock, Ellbogen oder in anderer Weise zu Fall bringt.

HINWEIS:

Wenn ein Spieler nach Ansicht des Schiedsrichters seinen Stock einsetzt, um zuerst den Puck vom gegnerischen Spieler wegzuschlagen oder „wegzuangeln“, während dessen der gegnerische Spieler über diesen Stock stolpert oder fällt, wird keine Strafe verhängt sofern zuerst der Puck gespielt, und dann der gegnerische Spieler getroffen wurde.

- 11.33.2 Eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Gegenspieler mit seinem Knie, Arm, Fuß, Stock, Ellbogen oder in andere Weise so zu Fall bringt, dass der Gegenspieler sich dabei verletzt.

11.34 Übertriebene Härte

- 11.34.1 Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** jedem Spieler aufzuerlegen, denn man als schuldig befindet unnötig hart zu spielen.
- 11.34.2 Eine **Große Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler dadurch verletzt, indem er unnötig hart spielt.

HINWEIS:

Mit dieser Regel ist nicht beabsichtigt, dass es keinen Körperkontakt von Spielern welche aktiv dem Puck nachjagen, geben soll. Körperkontakt zwischen den Spielern im Kampf um den Puck soll nicht als Übertrieben Härte geahndet werden. Dies bedeutet jedoch nicht, dass ein Spieler, welcher nicht im Puckbesitz ist, durch einen Körperangriff in den Puckbesitz gelangen darf.

HINWEIS:

Eine Strafe für Übertriebene Härte soll in jedem Falle ausgesprochen werden, wenn ein unnötiger Körperkontakt mit dem scheibenführenden Spieler erfolgt.

11.35 Strafschuss – Zugesprochene Tore

- 11.35.1 Wenn ein angreifender Spieler nur noch den Torhüter vor sich hat und von einem Spieler, welcher sich unerlaubt auf dem Spielfeld befindet, in seiner Angriffshälfte gestört wird, ist der nicht verfehlenden Mannschaft ein Strafstoß zu zusprechen.
- 11.35.2 Wurde der gegnerische Torhüter zu Gunsten eines weiteren Feldspielers ersetzt und der angreifende Spieler hat das leere Tor vor sich und wird von einem Spieler, welcher sich unerlaubt auf dem Spielfeld befindet, von der Seite gestört wird, so ist der sich nicht verfehlenden Mannschaft ein **Tor** zu zusprechen.
- 11.35.3 Wurde der gegnerische Torhüter zu Gunsten eines weiteren Feldspielers ersetzt und der angreifende Spieler hat das leere Tor vor sich und ein Stock oder ein Teil eines Stocks wird von einem Gegenspieler gegen den Angreifer geworfen, oder der Angreifer wird von hinten gefoult und eine klare Torchance wird so verhindert, so ist der sich nicht verfehlenden Mannschaft automatisch ein **Tor** zu zusprechen.
- 11.35.4 Wenn ein Spieler, der Torhüter ausgenommen, während dem laufenden Spiel den Puck im Torraum aufhebt, ist das Spiel unverzüglich zu unterbrechen und der nicht verfehlenden Mannschaft ein **Strafstoß** zu zusprechen.
- 11.35.5 Wenn ein Spieler, der Torhüter ausgenommen, im Torraum auf den Puck fällt, den Puck an sich zieht, zudeckt oder den Puck sonst wie blockiert, ist das Spiel unverzüglich zu unterbrechen und der nicht verfehlenden Mannschaft ein **Strafstoß** zu zusprechen.

HINWEIS:

Diese Regel ist folgendermaßen auszulegen: Nur wenn der Puck sich in dem Moment im Torraum befindet, in dem das Spiel unterbrochen wird, soll ein **Strafstoß** ausgesprochen werden. Ansonsten soll eine Kleine Strafe ausgesprochen werden

- 11.35.6 Wird der Torpfosten absichtlich durch einen Spieler oder Torhüter während einer klaren Torchance oder einem plötzlichen Gegenstoß verschoben, so ist der sich nicht verfehlenden Mannschaft ein **Strafstoß** zu zusprechen. Wird dieses Vergehen begangen, nachdem der gegnerische Torhüter zu Gunsten eines weiteren Feldspielers ersetzt wurde, so ist der sich nicht verfehlenden Mannschaft automatisch ein **Tor** zu zusprechen.
- 11.35.7 Wenn ein verteidigender Spieler, der Torhüter eingeschlossen, einen Stock, einen Teil desselben oder irgendein anderen Gegenstand in der Verteidigungszone gegen den

scheibenführenden Angreifer wirft oder schießt, so ist die Spielphase zu beenden. Ist kein Tor erzielt worden, so ist der sich nicht verfehlenden Mannschaft ein **Strafstoß** zu zusprechen.

- 11.35.8 Wenn ein angreifender Spieler nur noch den Torhüter vor sich hat und von hinten zu Fall gebracht wird oder in einer anderer Weise gefoult wird und eine klare Torchance wurde zunichte gemacht, so ist der sich nicht verfehlenden Mannschaft ein **Strafstoß** zu zusprechen. Die Schiedsrichter haben aber in jedem Fall die laufende Spielphase beenden zu lassen und zu warten, bis die verteidigende Mannschaft wieder in Puckbesitz ist.

HINWEIS:

Diese Regel soll eine klare Torchance wieder herstellen, welche zuvor durch eine Regelwidrigkeit von hinten zunichte gemacht wurde. Puckbesitz meint, dass der Puck mit dem Stock vorwärts geführt wird. Berührt der Puck einen anderen Spieler, einen Ausrüstungsgegenstand, das Tor, das Netz, die Torumrandung oder wurde am Tor vorbei geschossen, so ist der Puckbesitz verloren.

- 11.35.9 Wurde der gegnerische Torhüter zu Gunsten eines weiteren Feldspielers ersetzt und der angreifende Spieler hat das leere Tor vor sich und wird von hinten zu Fall gebracht oder in andere Weise gefoult und eine klare Torchance wurde zunichte gemacht, so ist der sich nicht verfehlenden Mannschaft automatisch ein **Tor zu zusprechen**.

11.36 Check gegen den Kopf oder Nackenbereich

- 11.36.1 Eine **Große Strafe** und eine Spieldauerdisziplinarstrafe ist gegen jeden Spieler auszusprechen, der mit irgendeinem Teil seines Körpers oder seiner Ausrüstung einen Check oder Schlag gegen den Kopf oder den Nackenbereich eines Gegenspielers richtet oder dessen Kopf gegen das Schutzglas auf der Bande stößt oder drängt.
- 11.36.2 Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler durch einen Check gegen den Kopf- resp. Nackenregion verletzt.

11.37 Simulieren / Schwalbe

- 11.37.1 Ein Spieler, der sich nach Ermessen des Schiedsrichters, offensichtlich übertrieben fallen lässt, oder eine sonstige Reaktion oder eine Verletzung vortäuscht und damit eine Strafe herausholen will, erhält eine Kleine Strafe für unsportliches Verhalten.

VI DIVERSES

12 MEDIZINISCHE REGELN

12.1 Vermeidung von Infektionen

- 12.1.1 Ein Spieler, der blutet, oder durch einen gegnerischen Spieler mit Blut beschmutzt wurde, ist als „verletzter Spieler“ zu betrachten. Er hat das Spielfeld unverzüglich zur Behandlung oder Reinigung zu verlassen.
- 12.1.2 Ein solcher Spieler darf erst wieder auf das Spielfeld zurückkehren, wenn:
- Die Wunde vollständig geschlossen und mit geeignetem Verbandsmaterial versehen ist
 - Sämtliche Blutreste vom Körper des Spieler bzw. mit Blut verschmierte Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände gereinigt oder ersetzt wurden.
- 12.1.3 Auf dem Spielfeld dürfen keine mit Blut verschmutzten Gegenstände verwendet werden.

- 12.1.4 Sollte ein Spieler den obigen Anordnungen nicht Folge leisten, haben die Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen und den Spieler aufzufordern, sich an den oben aufgeführten Vorgang zu halten. Gegen den Spieler ist eine **Kleine Strafe** wegen Spielverzögerung zu verhängen.
- 12.1.5 Falls das Spielfeld oder die Einrichtungen um das Spielfeld mit Blut verschmutzt wurden, haben die Schiedsrichter sicherzustellen, dass die Blutreste unmittelbar nach der ersten Spielunterbrechung von dem dafür verantwortlichen Personal entfernt werden.

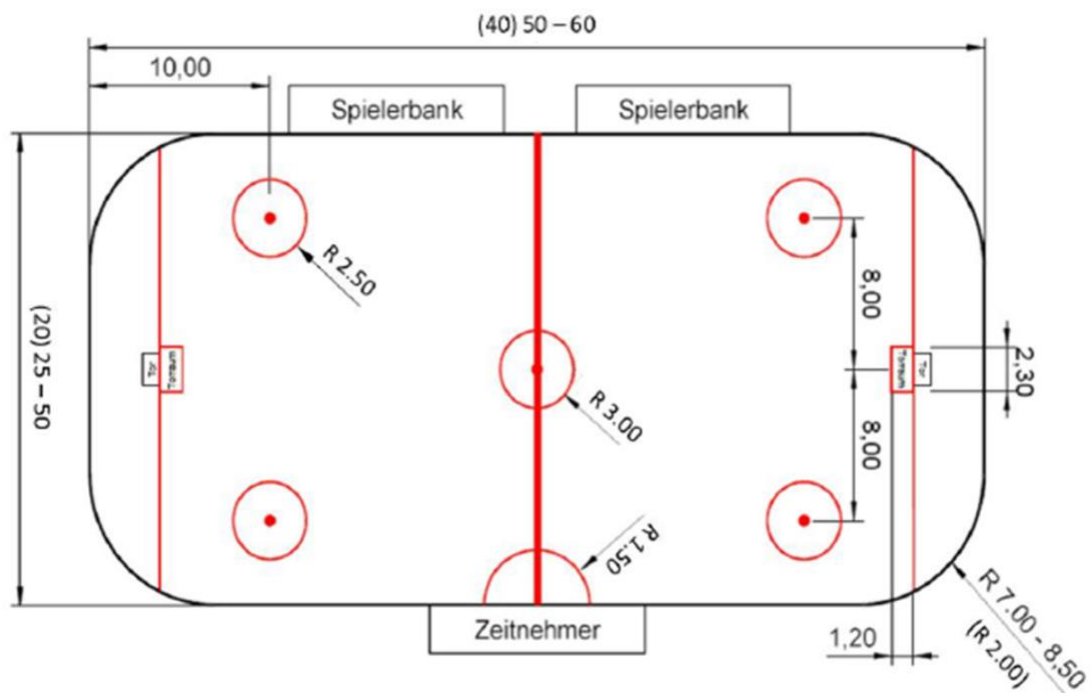
13 SCHLUSS- UND ÜBERGANGSBESTIMMUNGEN

13.1 Inkrafttreten

- 13.1.1 Dieses Reglement wird per 23.03.2019 in Kraft gesetzt.
- 13.1.2 Mit dem Inkrafttreten sind alle bisherigen Reglemente Spielbetrieb aufgehoben.

VII ANHANG

14 SPIELFELDMASSE



15 SCHIEDSRICHTERZEICHENGEbung


Bild	Beschreibung
	<p>Unerlaubter Körperangriff Geballte Fäuste kreisen einmal umeinander. Zeichen auf Brusthöhe</p>
	<p>Angezeigte Strafe Der Arm (ohne Pfeife) wird über Kopfhöhe ganz ausgestreckt. Es ist erlaubt, den betroffenen Spieler einmal kurz anzuzeigen.</p>
	<p>Check mit dem Knie Mit der offenen Hand auf das Knie tippen. Beide Inline-Skates bleiben dabei auf dem Boden.</p>
	<p>Faustschläge/unnötige Härte Seitlich ausgestreckter Arm mit geballter Faust. Zeichen auf Schulterhöhe.</p>
	<p>Check mit Ellbogen Mit einer Hand auf den gegenseitigen Ellbogen tippen. Zeichen auf Brusthöhe.</p>






Bild	Beschreibung
	<p>Matchstrafe Eine "Klappsbewegung" mit der flachen Hand auf die Helmoberfläche.</p>
	<p>Stockschlag Eine "schlagende" Bewegung mit der Handkante auf den Unterarm. Zeichen auf Brusthöhe.</p>
	<p>Stockendstoß Eine zusammenstoßende Bewegung der Vorderarme, ein Arm bewegt sich über dem anderen. Die obere Hand ist geöffnet, die untere zur Faust geballt.</p>
	<p>Hoher Stock Beide geballten Fäuste übereinander. Zeichen auf Schulter-Kopfhöhe.</p>
	<p>Check gegen die Bande Mit der geballten Faust in die andere, offene Hand tippen. Zeichen auf Brusthöhe.</p>








Bild	Beschreibung
	<p>Spieldauer-/Disziplinarstrafe Beide Hände an den Hüften.</p>
	<p>Behinderung Gekreuzte Arme mit geballten Fäusten vor die Brust gehalten.</p>
	<p>Check mit dem Stock Eine Vorwärts- und Rückwärtsbewegung der Arme mit geballten Fäusten. Zeichen auf Brust-/ Schulterhöhe.</p>
	<p>Halten Mit der einen Hand das andere Handgelenk umfassen. Zeichen auf Brusthöhe.</p>
	<p>Beinstellen Mit der offenen Hand das Bein unterhalb des Knies seitwärts streifen. Beide Inline-Skates bleiben dabei auf dem Boden.</p>

Bild	Beschreibung
	<p>Haken mit dem Stock Eine zerrende Bewegung mit beiden Armen, als würde man sich von der Seite her etwas gegen den Bauch ziehen.</p>
	<p>Stockstich Stechende Bewegung mit geballten, hintereinander gehaltenen Fäusten, weg vom Körper. Zeichen auf Brusthöhe.</p>
	<p>Strafschuss (Penalty) Arme über dem Kopf gekreuzt. Das Zeichen wird nach dem Spielunterbruch gezeigt.</p>
	<p>Auswinken Eine ausstreckende Seitwärtsbewegung beider Arme, Handflächen nach unten. Zeichen für „kein Tor“, „kein Handpass“ oder „kein hoher Stock“.</p>
	<p>Check von hinten Mit beiden Armen eine Streckbewegung mit offenen, aufgerichteten Handflächen. Zeichen auf Brust-Schulterhöhe.</p>

Bild	Beschreibung
	<p>Puck im Tor Mit dem ausgestreckten Arm auf das Tor zeigen, in welches der Puck korrekt hineingelangt ist.</p>
	<p>Bodycheck/unerlaubter Körperangriff Mit der geballten Faust (ohne Pfeife) übers Kreuz auf die Schulter.</p>
	<p>Time-Out/Auszeit Mit beiden Händen ein "T" formen. Zeichen auf Brusthöhe.</p>
	<p>Zu viele Spieler (Spielerwechsel) Eine Hand zeigt vier Finger, die andere den Daumen, dabei zeigen alle Finger nach oben. Zeichen auf Brusthöhe.</p>
	<p>Unsportliches Verhalten Eine geballte Faust berührt die ausgestreckte Handfläche der anderen Hand, die nach unten zeigt. Zeichen auf Brust-Schulterhöhe.</p>

Bild	Beschreibung
	<p>Check gegen den Kopf oder Nackenbereich Die offener flache Hand ohne Pfeife berührt seitlich gegen den Kopf.</p>
	<p>Spielverzögerung Die Hand ohne Pfeife mit geöffneter Handfläche nach unten wird quer von der Brust zur Seite ausgestreckt. Zeichen auf Brusthöhe.</p>