

Spielreglement

18.09.2020

ABSCHNITT I – ALLGEMEINES.....5

1	ALLGEMEINE SPIELREGELN	5
1.1	Bedingungen für Spieler und Mannschaften (siehe Reglement Technik)	5
1.2	Spielzeit und Auszeiten (Time Out)	5
1.3	Torgleichstand nach regulärer Spielzeit	5
2	SPIELANLAGE	7
2.1	Spielfeld	7
2.3	Torraum	7
2.4	Anspielorte.....	8
2.5	Schiedsrichterkreis.....	8
2.7	Strafbänke	8
2.8	Signal und Spielzeituhr.....	8
2.9	Garderoben	9
2.10	Sicherheit.....	9

ABSCHNITT II – MANNSCHAFTEN + SPIELOFFIZIELLE10

3.	MANNSCHAFTEN	10
3.1	Mannschaftsaufstellungen	10
3.1.1	Mannschaft.....	10
3.1.2	Kapitän und Assistent.....	10
3.2	Spielerausrüstungen	10
3.2.1	Allgemeines.....	10
3.2.2	Stöcke	11
3.2.3	Inlineskates	11
3.2.4	Schutzausrüstung.....	11
3.2.5	Torhüterausrüstung.....	12
3.2.6	Zertifizierte Schutzausrüstung.....	12
3.2.7	Tragen der Schutzausrüstung	12

3.2.8	Gefährliche Ausrüstung.....	13
3.2.9.	Trikots	13
3.2.10	Trikotfarben	13
3.2.11	Überprüfung der Trikots	14
3.2.12	Puck.....	14
3.2.13	Hals-/ Mund- und Zahnschutz	14
3.2.14	Spieler-Vollgesichtsschutz und Helmvisier.....	14
4	SPIELOFFIZIELLE.....	15
4.1	Allgemeines.....	15
4.2	Schiedsrichter	15
4.3	Punktrichter	16
4.4	Zeitnehmer	16
4.5	Strafzeitnehmer	17
4.6	Torrichter	17

Abschnitt III - SPIELREGELN18

5	SPIELAUFBAU.....	18
5.1	Spielvorbereitung.....	18
5.2	Aufwärmen	18
5.3	Startformation	18
5.4	Beginn des Spiels und der Spielabschnitte	18
5.5	Allgemeine Spielregeln.....	19
5.5.1	Anspielpunkte	19
5.5.2	Auszeit (Time Out).....	20
5.5.3	Korrektur der Kleidung und Ausrüstung.....	20
5.5.4	Spielerwechsel.....	20
5.5.5	Torhüter	21
5.5.6	Verletzte Spieler oder Torhüter	21
5.5.7	Puck in Bewegungsrichtung	22
5.5.8	Kicken des Pucks.....	22
5.5.9	Puck ausserhalb des Spielfeldes, unspielbarer Puck.....	23
5.5.10	Puck ausser Sichtweite und illegaler Puck.....	23

5.5.11	Tore und Mithelfer	23
5.5.12	Spielverweigerung.....	24
5.5.13	Abbruch bei zu wenig Spielern.....	24
6	STRAFEN.....	25
6.1	Definition der Strafen	25
6.1.1	Strafenkategorien.....	25
6.1.2	Kleine Strafen, Kleine Bankstrafen.....	25
6.1.3	Grosse Strafen.....	25
6.1.4	Disziplinarstrafen.....	26
6.1.5	Spieldauerdisziplinarstrafen.....	26
6.1.6	Matchstrafen	26
6.1.7	Zusätzliche Strafen	26
6.1.8	Strafschuss (Penalty).....	27
6.2	Strafen Management	29
6.2.1	Management von Strafen Situationen.....	29
6.2.2	Aufgeschobene Strafen.....	29
6.2.3	Gleichzeitige Strafen.....	29
6.3	Anzeigen von Strafen	30
6.4	Umsetzen der Strafen.....	31
6.4.1	Allgemeines.....	31
6.4.2	Protest.....	31
6.4.3	Unerlaubte Ausrüstung.....	31
6.4.4	Anspiele	32
6.4.5	In Ordnung bringen der Ausrüstung	32
6.4.6	Spielerwechsel.....	32
6.4.7	Strafen gegen den Torhüter.....	32
6.4.8	Verschiebung des Tores	33
6.4.9	Beschimpfung von Offiziellen und andere Disziplinlosigkeiten	33
6.4.10	Verletzungsversuch	35
6.4.11	Gebrochener Stock	35
6.4.12	Unerlaubter Körperangriff.....	35
6.4.13	Check gegen die Bande.....	36
6.4.14	Cross-Check	36
6.4.15	Absichtliche Verletzung.....	36

6.4.16	Spielverzögerung	36
6.4.17	Ellbogencheck und Check mit dem Knie	37
6.4.18	Auf den Puck fallen	37
6.4.19	Faustschläge.....	37
6.4.20	Spielen des Pucks mit der Hand.....	38
6.4.21	Hoher Stock	38
6.4.22	Halten	39
6.4.23	Haken.....	39
6.4.24	Behinderung.....	39
6.4.25	Behinderungen durch Zuschauer	40
6.4.26	Check von Hinten.....	40
6.4.27	Verlassen der Spieler-, oder der Strafbank.....	41
6.4.28	Physischer Angriff auf Offizielle	41
6.4.29	Obszöne oder lästerliche Sprache und Gesten.....	42
6.4.30	Stockschlag.....	42
6.4.31	Stockstich und Stockendstoss.....	42
6.4.32	Stockwurf.....	43
6.4.33	Beinstellen, Check mit dem Knie oder gegen das Knie	43
6.4.34	Übertriebene Härte.....	43
6.4.35	Strafschuss – Zugesprochene Tore	44
Abschnitt IV – DIVERSES		46
7	MEDIZINISCHE REGELN.....	46
7.1	Vermeidung von Infektionen.....	46
8	SCHLUSS- UND ÜBERGANGSBESTIMMUNGEN.....	46
8.1	Inkrafttreten	46
Abschnitt V – ANHANG		47
9	SPIELFELDMASSE.....	47
10	SCHIEDSICHTERZEICHENGEBUG	48

ABSCHNITT I – ALLGEMEINES

1 ALLGEMEINE SPIELREGELN

1.1 Bedingungen für Spieler und Mannschaften (siehe Reglement Technik)

1.2 Spielzeit und Auszeiten (Time Out)

- A. 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 Wieder-aufnahme 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 wieder aufnehmen können.

HINWEIS: Die Mannschaften beginnen das Spiel mit der Verteidigung des Tors, das auf der gegenüber liegender Seite der Spielerbank ist (übers Kreuz). Nach der ersten Spielhälfte werden die Seiten gewechselt, nicht aber für die Verlängerung. (5.4 E)

- B. Jede Mannschaft kann in jedem Spielabschnitt 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. (siehe 5.5.2)
- C. 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 der ersten Halbzeit beendet ist, wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten und setzen das Spiel unverzüglich mit der zweiten Halbzeit fort.

1.3 Torgleichstand nach regulärer Spielzeit

- A. Die Mannschaft, die während der zwei 25-minütigen Halbzeiten die meisten Tore erzielt, ist der Sieger. Dem Sieger werden drei Punkte gutgeschrieben.
- B. Wenn der Torstand nach 50 Minuten 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 «**Plötzlicher Sieg**»/ «sudden-victory» statt.
1. Die Verlängerung wird mit 3 gegen 3 Feldspielern gespielt wobei eine Mindestanzahl von jeweils 2 Feldspielern eingehalten werden muss.
 2. Spielt eine Mannschaft in einfacher Unterzahl wird mit 3 gegen 2 Feldspielern gespielt.
 3. Spielt eine Mannschaft in doppelter Unterzahl wird mit 4 gegen 2 Feldspielern gespielt.
- C. Ausgesprochene Strafen behalten in der Verlängerung ihre Gültigkeit.

- D. Wird in dieser Verlängerung kein Tor erzielt, kommt es ohne Pause zum «**Penalty-Schiessen**»/ «game-winning-shots» um den Sieger zu ermitteln.
1. Die Torhüter verteidigen dasselbe Tor wie in der Verlängerung.
 2. Jede Mannschaft bestimmt drei auf dem offiziellen Spielbericht aufgeführte Spieler, welche die Schüsse ausführen werden.
 3. 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-Schiessen eine Strafe erhalten, müssen auf der Strafbank verbleiben bis das Penalty-Schiessen beendet ist.
 4. 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 Münzenwurfs hat die Wahl, welche Mannschaft das Penalty-Schiessen beginnt.
 5. Die Torhüter jeder Mannschaft können nach jedem Penalty ausgewechselt werden.
 6. Für die Ausführung der Schüsse gilt die Regel 6.1.8 dieses Reglements.
 7. Die Spieler beider Mannschaften schießen die Penaltys abwechselnd bis das entscheidende Tor erzielt wird. Die restlichen Penaltys werden nicht mehr ausgeführt.
 8. Steht es nach 3 Penaltys jeder Mannschaft immer noch unentschieden, wird das Penalty-Schiessen mit einem «tie-break»-Verfahren mit Serien 1 gegen 1, also mit jeweils einem Spieler je Mannschaft fortgesetzt. Es beginnt die Mannschaft mit den «tie-break»-Penaltys, die in der 1.Penalty-Serie als Zweite 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 derselbe Spieler (sofern diese nicht unter Ziffer 3 fallen) eingesetzt werden.
 9. Der offizielle Punktrichter registriert alle geschossenen Penalties mit Angabe der Torschützen und trägt den entscheidenden Torschützen im Spielbericht mit der Zeit 55:00 ein.
 10. Die Mannschaft, die das Penalty-Schiessen gewinnt, erhält zusätzlich einen Punkt.

2 SPIELANLAGE

2.1 Spielfeld

- A. Das Spielfeld hat ein Höchstmass von 60m Länge und 30m (60x30m) Breite und ein Mindestmass von 40x20m. Das Längen- und Breitenverhältnis muss in jedem Fall 2:1 betragen. Die Eckradien betragen 7.0 - 8.5m und im Minimum 2m für die Feldgrösse 40x20m. Das Spielfeld muss von einer Wand aus Holz oder Kunststoff, als „Banden“ bezeichnet, umgeben sein. Diese Bande darf nicht niedriger als 1.10m und nicht höher als 1.22m, gemessen von der Spielfeldoberfläche, sein.
- B. Die Banden müssen auf solche Art beschaffen sein, dass die dem Spielfeld zugewandte Seite glatt und frei ist von jedem Hindernis und Gegenständen, die Verletzungen von Spielern hervorrufen können. 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. (siehe 2.10.C.)
- C. Das Spielfeld muss unter Berücksichtigung des Schemas (9 Spielfeldmasse) und den entsprechenden Abmessungen markiert werden. Eine rote Mittellinie, 5cm breit, sollte auf dem Spielfeld eingezeichnet sein (es kann auch eine Reihe Bodenbelagsplatten sein) um die Angriffs- und Verteidigungshälfte zu markieren.
- D. Abweichungen davon müssen durch die IHS bewilligt werden.

2.2 Tore und Netze

- A. 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.
 - 1. Die Innenmasse des Tores von der Vorderkante der Torlinie bis zum tiefsten Punkt des Netzhintergrundes sollen nicht mehr als 1.10m und nicht weniger als 74cm betragen.
 - 2. 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.
- B. Torpfosten, Querstangen sowie die Aussenflächen der übrigen für die Befestigungen notwendigen Torgestänge müssen aus Metall und rot gestrichen sein. Die Oberfläche der Grundplatte im Tor und alle Verstärkungen mit Ausnahme der Torumrandung sollen die Farbe Weiss aufweisen und mit weissen Polstern versehen werden.
- C. Die Distanz der Torlinie zur hinteren Bande soll 3.80m betragen.
- D. Abweichungen davon müssen durch die IHS bewilligt werden.

2.3 Torraum

- A. Vor jedem Tor ist ein Torraum mit einer roten, 5cm breiten Linie abzugrenzen.
- B. Der Torraum ist wie folgt anzulegen: In einer Länge von 2.30m und der Breite von 1.20m ist ein Rechteck zu ziehen, gemäss Abbildung im Anhang.
- C. Der Torraum soll den gesamten Raum umfassen, der durch die Torlinien dargestellt wird und der sich vertikal 1.05m bis zur Höhe des Torrahmens erstreckt.
- D. 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 Anspielorte

- A. Ein runder, Anspielpunkt, 20-30 cm im Durchmesser (oder eine viereckige Bodenbelagsplatte), ist genau in der Mitte des Feldes aufzuzeichnen. Der Kreis muss einen Radius von 3m, vom Mittelpunkt des Anspielpunktes her gemessen, aufweisen und mit einer 5cm breiten roten Linie markiert sein.
- B. In beiden Endzonen, entlang einer gedachten Linie 4.5m vor der Torlinie und parallel zu ihr, werden an einem Punkt, der 3m von den Seitenbänden entfernt ist, rote Anspielkreise mit einem Radius von 2.5m auf dem Boden aufgezeichnet. In der Mitte ein runder farbiger Anspielpunkt mit 20-30cm Durchmesser (oder eine viereckige Bodenbelagsplatte). (siehe Anhang 9)

2.5 Schiedsrichterkreis

- A. Eine rote Linie, 5cm breit, in Form eines Halbkreises mit einem Radius von 1.5m soll unmittelbar vor dem Platz des offiziellen Punktrichters auf dem Boden aufgezeichnet sein.

2.6 Spielerbänke

- A. Jedes Spielfeld muss mit Sitzgelegenheiten oder Bänken für die Spieler beider Mannschaften ausgestattet sein. Die hierfür zur Verfügung gestellten Einrichtungen müssen für beide Mannschaften gleichartig sein. Solche Sitzgelegenheiten müssen mindestens 13 Personen und 6 Mannschaftsoffiziellen einer jeden Mannschaft Platz bieten. Sie müssen unmittelbar entlang dem Spielfeld, möglichst nahe der Mitte des Spielfeldes, gelegen sein. Auch müssen dort Türen vorhanden sein, um von dort aus die Garderoben leicht erreichen zu können. Die Spielerbänke müssen auf der gleichen Seite des Spielfeldes gegenüber der Strafbank gelegen sein und durch beträchtlichen Abstand, bzw. andere Mittel voneinander getrennt sein. Die Spielerbänke müssen vor dem Zutritt durch andere Personen als Spieler und Mannschaftsoffizielle geschützt sein. (siehe 5.4.F.)
- B. Hinsichtlich Wahl der Spielerbänke wird auf Abschnitt 5.4 D - Beginn des Spiels und der Spielabschnitte - verwiesen.

2.7 Strafbänke

- A. Jedes Spielfeld muss mit Sitzgelegenheiten oder Bänken, „Strafbank“ genannt, 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 müssen vor dem Zutritt durch andere Personen geschützt sein.

2.8 Signal und Spielzeituhr

- A. Jedes Spielfeld muss für den Gebrauch des Spielzeitnehmers ein geeignetes akustisches Gerät (Sirene oder Horn) haben.
- B. Die Spielzeit und die Strafzeiten sollen gut sichtbar sein, um den jeweiligen Spielstand und die Reststrafen sehen zu können.

2.9 Garderoben

- A. Jede Spielanlage muss über einen geeigneten Garderobenraum mit WC und Duschen für den Gebrauch der Mannschaften verfügen.
- B. Ein eigener Garderobenraum mit Dusche muss für die Schiedsrichter vorhanden sein.
- C. Kein Offizieller, Manager, Spieler oder Angestellter irgendeiner Mannschaft darf eine scharfe Auseinandersetzung mit den Schiedsrichtern führen, und keine Person - es sei denn, sie ist vom zuständigen Verband hierfür bestimmt - ist berechtigt, den Umkleideraum der Schiedsrichter während oder unmittelbar nach dem Spiel zu betreten. Im Falle einer Verletzung dieser Regel sind die näheren Umstände durch den Schiedsrichter an die zuständigen Verbandsstellen zur weiteren Behandlung zu melden.

2.10 Sicherheit

- A. Die Heimmannschaft ist für die Sicherheit der Offiziellen verantwortlich.
- B. Die Heimmannschaft ist ebenfalls verantwortlich, dass ein Sanitätskoffer auf dem Platz ist.
- C. Gefährliche Gegenstände am Spielfeldrand müssen gepolstert werden. (siehe 2.1.B.)
- D. Die Heimmannschaft muss vor dem Spiel kontrollieren, ob eine Liste mit den allgemein gültigen Notfallnummern sowie eine Tragbahre an einem gut zugänglichen Ort neben dem Spielfeld vorhanden sind.
- E. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter.

2.11 Versicherung

- A. Die Unfallversicherung ist Sache jedes einzelnen Spielers! Die Vereine sind angehalten eine Vereinshaftpflichtversicherung abzuschliessen.

ABSCHNITT II – MANNSCHAFTEN UND SPIELOFFIZIELLE

3. MANNSCHAFTEN

3.1 Mannschaftsaufstellungen

3.1.1 Mannschaft

- A. Eine Mannschaft muss bei Spielbeginn mit mindestens 8 Feldspielern und 1 Torhüter, alle vollständig in Ausrüstung, anwesend sein. Die Maximalzahl von 16 Feldspieler und 2 Torhütern darf nicht überschritten werden.

HINWEIS: Sollten bis zur Pause weniger als 8 Feldspieler in vollständiger Ausrüstung anwesend sein, wird das Spiel trotzdem fortgesetzt und die fehlbare Mannschaft gemäss Reglement Bussen gebüsst. Die Schiedsrichter erstellen einen Rapport.

- B. Die Mannschaftsaufstellung mit den Namen und Nummern aller zum Spiel zugelassenen Spieler und Torhüter ist vor Spielbeginn durch den Kapitän jeder Mannschaft zu kontrollieren und freizugeben. Ein Schiedsrichter kontrolliert diese in Bezug auf Anzahl und Ausrüstungsvorschriften. Nach Spielbeginn sind keine Änderungen oder Hinzufügungen mehr durch die Mannschaft in der Liste erlaubt.
- C. Ein Spieler oder Torhüter, der zu spät erscheint, aber auf der Mannschaftsaufstellung freigegeben ist, muss sich in Ausrüstung spätestens am Ende der 1. Spielhälfte bei einem Schiedsrichter melden. Sonst muss er von der Mannschaftsaufstellung gestrichen werden.

3.1.2 Kapitän und Assistent

- A. 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 Dresses tragen. Werden diese Buchstaben nicht getragen, können die Vorrechte dieser Regel nicht in Anspruch genommen werden. (siehe 3.2.9.E.)
- B. Jede Mannschaft sollte einen Kapitän auf dem Spielfeld haben, ist der „C“ nicht auf dem Feld, haben die Assistenten (nicht mehr als zwei) die Privilegien des Kapitäns.
- C. Einem Torhüter, Coach oder einem Mannschaftsleiter, ist es nicht gestattet das Amt des Kapitäns oder Ersatzkapitäns auszuüben.
- D. Nur der Kapitän oder Assistent darf die Schiedsrichter während eines Unterbruchs bezüglich Regelauslegung befragen.

HINWEIS: Unter 6.4.2 Protest, sind die entsprechenden Strafen zu finden.

3.2 Spielerausrüstungen

3.2.1 Allgemeines

- A. Die ganze Ausrüstung muss eine Inline- oder Eishockey-Ausrüstung sein.
- B. 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.
- C. Jede Mannschaft kann einen Ersatztorhüter auf ihrer Bank oder auf einem Stuhl neben der Bank haben; dieser Ersatztorhüter muss stets voll ausgerüstet und einsatzbereit sein. Der Ersatztorhüter darf jederzeit nach einer Spielunterbrechung an dem Spiel teilnehmen, doch ist kein Aufwärmen erlaubt. (siehe 5.5.5.B. / 5.5.4.B.)

- D. Mit Ausnahme des Falles, wo beide Torhüter aktionsunfähig sind, hat kein Feldspieler das Recht, die Torhüterausrüstung zu tragen.
- E. «aufgehoben»
- F. 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.

3.2.2 Stöcke

- A. Die Stöcke müssen aus Holz, Carbon-Verbindung, Graphit oder Aluminium hergestellt sein.
- B. Die Stöcke dürfen keinerlei Unebenheiten haben. Klebebänder beliebiger Farbe können an jeder Stelle um den Stock gewickelt werden zur Verstärkung oder um die Kontrolle über den Puck zu verbessern.
- C. Kein Stock darf in der Länge weder 2m von der Ferse bis zum Ende des Schafts noch 32cm von der Ferse bis zum Ende der Schaufel überschreiten. Die Krümmung der Schaufel des Stocks darf 18mm nicht überschreiten. Die Schaufel des Stocks der Feldspieler muss mindestens 5cm breit sein und darf an keiner Stelle eine Breite von 8cm überschreiten.
- D. Die Schaufel des Torhüterstocks darf an keiner Stelle 10cm Breite überschreiten, ausser an der Ferse, wo sie nicht breiter als 12cm sein darf; auch darf der Torhüterstock von der Ferse bis zum Ende des Blattes die Länge von 39cm nicht überschreiten.
- E. Die Stöcke dürfen eine Krümmung im Schaft aufweisen, wenn diese im normalen Handel so bezogen werden können.

3.2.3 Inlineskates

- A. Feldspieler dürfen lediglich Inlineskates benutzen, welche mindestens 3 aber höchstens 4 Rollen besitzen. Stopper sind nicht erlaubt.
- B. 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.
- C. 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.

3.2.4 Schutzausrüstung

- A. Alle Spieler – die Torhüter ausgenommen – müssen während des ganzen Spiels; Schienbeinschoner, Ellbogenschoner, zertifizierte Hockeyhandschuhe (keine Lacrosse-Handschuhe), Helme und geprüfte Tiefschütze tragen. Frauen müssen zusätzlich einen Beckenschutz (Girdl) tragen.
- B. Ein Handschuh, aus welchem absichtlich die gesamte Handfläche oder ein Teil davon entfernt bzw. herausgeschnitten wurde, damit die blasse Hand zur Kontrolle des Stocks benutzt werden kann, ist als regelwidriger Ausrüstungsgegenstand anzusehen.
- C. Alle Torhüter müssen; einen – an den Körper angepassten – Brustpanzer, handelsübliche Torhüterhandschuhe, zertifizierte Torhütermasken und Tiefschütze tragen. Frauen müssen zusätzlich einen Beckenschutz (Girdl) tragen. Sollten die Torhüter Unterarmschutzkleider tragen, so müssen diese weich, biegsam und an die Unterarme angepasst sein. Für Torhüter sind alle zertifizierten Inline Skates Ausrüstungsgegenstände zugelassen.

- D. Für Spieler mit einer Juniorenlizenz ist das Tragen eines Vollgesichtsschutzes aus Plexiglas oder ein Stahlgitter obligatorisch. Für alle Juniorenkategorien ist das Tragen der gesamten Schutzausrüstung inklusive handelsüblichen Schulterchutz vorgeschrieben. Dies gilt auch, wenn ein Spieler im Juniorenalter bei den Seniorenkategorien mitspielt. Die Lizenz ist massgebend.
- E. Overage-Spieler mit einer Seniorenlizenz müssen bei einem Spiel in einer Juniorenliga keinen Vollgesichtsschutz tragen.
- F. Einen Zahnschutz zu tragen, ist freiwillig. Er wird jedoch empfohlen.
- G. 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 zwei Finger breit Platz bleibt.

HINWEIS: Strafen dazu siehe unter 6.4.3 C

3.2.5 Torhüterausrüstung

- A. Mit Ausnahme der Schuhe und des Stockes muss die vom Torhüter getragene Ausrüstung nur zum Zwecke des Schutzes von Kopf und Körper hergestellt sein. Sie darf keine Kleidungsstücke oder irgendwelche „Kniffe“ enthalten, welche dem Torhüter unerlaubte Hilfe beim Hüten des Tores gewähren könnten.
- B. 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.
- C. Die Breite des auf dem Rücken des Stockhandschuhs befestigten oder als ein Teil desselben bestehenden Schutzpolsters, darf eine Breite von 20cm und eine Länge von 40cm an keiner Stelle überschreiten.
- D. Brustpanzer oder Bauchschürzen, welche an der Aussenseite der Hose oder an den Oberschenkel befestigt sind, sind verboten.
- E. Die Beinschützer des Torhüters dürfen die Breite von je 32cm (inkl. Slidepads) nicht überschreiten und sie dürfen in keiner Weise verändert werden.

HINWEIS: Slidepads sind Vorrichtungen, die auf der Innenseite der Beinschützer aufgesteckt oder aufgeschnallt werden, um auf dem Boden mit den Schonern besser gleiten zu können.

HINWEIS: Strafen dazu siehe unter 6.4.3 D

3.2.6 Zertifizierte Schutzausrüstung

- A. Alle Helme der Spieler, sowie alle Torhütermasken müssen HECC/CSA/CE geprüft sein.

3.2.7 Tragen der Schutzausrüstung

- A. Jede Schutzausrüstung, ausgenommen Handschuhe, Helm, Gesichtsschutz und die Beinschützer der Torhüter müssen vollständig unter der Spielerkleidung getragen werden. Lederne Ellbogenschütze an der Aussenseite der Trikots sind nicht erlaubt.
- B. Allen Spielern wird empfohlen, eine Schutzhose tragen. Die Schutzhose muss in jedem Fall durch eine lange Überzugshose bedeckt sein. HINWEIS: Strafen dazu siehe unter 6.4.3 F

3.2.8 Gefährliche Ausrüstung

- A. 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. 12.5mm überzogen sein, sonst gelten sie als gefährliche Ausrüstung.

- B. Brillenträgern wird empfohlen, Gläser aus Kunststoff zu benutzen und nicht aus Glas.
- C. Jeder Spieler, welcher eine abgeänderte oder zusätzliche Schutzausrüstung aufgrund eines ärztlichen Rezeptes tragen muss, braucht vor dem Spiel die Erlaubnis des TK-Chefs der IHS.

3.2.9 Trikots

- A. Die teilnehmenden Mannschaften haben einheitliche Trikots zu tragen, welche sich farblich unterscheiden.
- B. Die Trikots bestehen aus identischen langärmeligen Hemden und langen Hosen. Die Torhüterleibchen müssen von der Gestaltung und der Farbwahl identisch mit den Spielerleibchen sein.
- C. 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 - 25cm sein.
- D. Spieler von der gleichen Mannschaft dürfen nicht über die gleiche Nummer verfügen. Die individuellen Spielernummern dürfen max. zweistellig sein.
- E. Der Kapitän und die möglichen drei Assistentenkapitäne haben den Buchstaben „C“ respektive „A“ gut sichtbar in Kontrastfarbe auf der linken Vorderseite des Trikots zu tragen. (siehe 3.1.2.A.)
- F. Die Spieler dürfen ihre Ausrüstungsgegenstände mit Klebeband am Körper befestigen müssen dafür jedoch durchsichtiges Klebeband verwenden.
- G. Wenn Spieler eine dieser Regeln verletzen, wird dies von Schiedsrichter rapportiert und der Verein anschliessend von der TK sanktioniert.

3.2.10 Trikotfarben

- A. Die Heimmannschaft sollte in Trikots mit hellen Farben spielen. Sollten die Trikotfarben 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 Trikots bei Farbähnlichkeit nicht wechseln kann, wird trotzdem gespielt und am Ende des Spiels von den Schiedsrichtern rapportiert. Der Verein wird anschliessend von der TK sanktioniert.

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

HINWEIS: Die Hosen (lange Inlinehockeyhosen oder lange Überzüge) dürfen unterschiedliche Modelle sein, aber die Grundfarbe muss identisch sein. Sie dürfen sich durch maximal 7,5 Zentimeter breite Streifen, welche maximal 10 Prozent der Gesamtfläche der Hosen bedecken, unterscheiden. Sie dürfen sich in maximal 2 Farben unterscheiden.

- C. Die Spieler müssen Schutzhelm und Überzugshose in jeweils gleicher Farbe tragen (Ausnahme: Torhüter, tiefste aktive Liga, Juniorenligen, Masters und Damenligen).

HINWEIS: Die Helme dürfen unterschiedliche Modelle sein, aber müssen alle die gleiche Farbe haben und dürfen nicht mit Klebeband abgeklebt werden. Sie dürfen aber mit Farbe lückenlos überspritzt werden, jedoch darf zu keinem Zeitpunkt die alte Grundfarbe des Helmes sichtbar sein.

- D. Wenn Spieler eine dieser Regeln verletzen, wird dies vom Schiedsrichter rapportiert und der Verein anschliessend von der TK sanktioniert.

HINWEIS: Bei Trikots, Helmen und Hosen sind keine Toleranzen (Nulltoleranz) zu gewähren, welche von dieser Regel abweichen. Es sind aber während des Spiels keine Strafen wegen unkorrekter Ausrüstung auszusprechen.

3.2.11 Überprüfung der Trikots

- A. Die Schiedsrichter oder die zuständigen Stellen überprüfen vor Spielbeginn die Ausrüstungen der Spieler. Für unkorrekte Spielerausrüstung oder andere Beanstandungen der Spielerausrüstung wird vor Spielbeginn keine Strafe ausgesprochen. Nach Anpfiff des Spiels werden Strafen für unkorrekte Spielerausrüstung oder für gefährliche Ausrüstung gemäss Reglement sanktioniert.
(siehe 5.5.3 / 6.4.5 / 6.4.11)

3.2.12 Puck

- A. Die TK homologiert den für die laufende Saison zu verwendenden Pucks.
B. Die Heimmannschaft muss mindestens 15 offiziell homologierte Pucks pro Spiel für die Gastmannschaft zur Verfügung stellen.
C. Reservepucks sind beim Punktrichter oder Zeitnehmer aufzubewahren und durch einen Funktionär zu verwalten.
D. Bei kaputten oder zu geringer Anzahl mitgebrachter Pucks wird durch die SR ein Rapport erstellt.

3.2.13 Hals-/ Mund- und Zahnschutz

- A. Das Tragen eines Hals-/Mund- und/oder Zahnschutzes wird allen Spielern jeder Kategorie dringend empfohlen.

3.2.14 Spieler-Vollgesichtsschutz und Helmvisier

- A. Alle Spieler der Nachwuchsligen (ohne Overage) müssen einen Vollgesichtsschutz tragen.
B. Wenn ein Helmvisier getragen wird, muss es über die Augen bis Unterkante der Nase reichen, sowie frontalen und seitlichen Schutz bieten.
C. Alle Spielerinnen müssen einen Vollgesichtsschutz tragen.
D. Spielern ist es nicht erlaubt ein koloriertes, verspiegeltes oder getöntes Helmvisier/ Vollgesichtsschutz zu tragen.
E. Das Tragen eines Halbgesichtsschutzes aus Plexiglas (Helmvisier) oder eines Vollgesichtsschutzes wird allen Spielern empfohlen.
HINWEIS: Strafen dazu siehe unter 6.4.3

4 SPIELOFFIZIELLE

4.1 Allgemeines

- A. Jedes Spiel wird von zwei lizenzierten Schiedsrichtern geleitet.
- B. Weitere Spielloffizielle sind; Zeitnehmer, Punktrichter und ein Strafzeitnehmer, welcher dafür zuständig ist, dass die bestraften Spieler über die Dauer ihrer Strafe informiert werden.
- C. Wenn die für ein Spiel nominierten IHS-Schiedsrichter sich verspäten, kann das Spiel von zwei anderen lizenzierten IHS-Schiedsrichtern geleitet werden. Wenn die regulären IHS-Schiedsrichter während des Spiels ankommen, so können sie ihre Funktion direkt aufzunehmen und die eingesprungenen IHS-Schiedsrichter ablösen.

4.2 Schiedsrichter

- A. Alle Spiele werden durch zwei von der IHS aufgegebenen Schiedsrichtern geleitet.
HINWEIS: Ab Stufe Novizen. Bei tieferen Ligen durch einen Schiedsrichter, der durch die Mannschaften gestellt wird.
- B. Kann ein Schiedsrichter ein Spiel nicht leiten so ernennt die IHS, respektive die IHS-Schiedsrichter-kommission, einen Ersatzschiedsrichter.
- C. Der erstgenannte Schiedsrichter im Aufgebot wird von der IHS als leitender Schiedsrichter ernannt.
- D. Beide Schiedsrichter verfügen über die gleichen Rechte und Pflichten. Jedoch ist bei Unstimmigkeiten der Entscheid des leitenden (erstgenannten) Schiedsrichters verbindlich.
- E. «aufgehoben»
- F. Der leitende Schiedsrichter kann mit den Torrichter (wenn offiziell aufgegeben) und dem zweiten Schiedsrichter Rücksprache halten, bevor er bei umstrittenen Situationen oder Tore die endgültige Entscheidung fällt.
- G. Die Schiedsrichter sind die offiziellen Vertreter der IHS. Sie haben die volle Entscheidungsgewalt über die Spieler auf und neben dem Spielfeld.
- H. Alle Schiedsrichter müssen schwarze Hosen und ein von der IHS zugelassenes Schiedsrichtertrikot tragen.
- I. Die spielleitenden Schiedsrichter sollten keiner teilnehmenden Mannschaft angehören.
- J. Die Schiedsrichter und alle anderen Spielloffiziellen sollen mit der nötigen Höflichkeit von allen Spielern und Mannschaftsoffiziellen behandelt werden. Verletzungen dieser Regel werden via Rapport der IHS gemeldet, welcher die nötigen Schritte einleitet.
- K. 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 mehr als 5 Minuten auf, so müssen die Schiedsrichter in ihrem Spielbericht den zuständigen Verbandsstellen den Grund der Verzögerung und die schuldige(n) Mannschaft(en) melden.
- L. 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.
- M. Die Schiedsrichter haben alle Verletzungen nach dem Reglement zu ahnden. Die Schiedsrichter haben dem Punktrichter die Regelverletzung sowie die Dauer der Strafzeit zu melden. Die Schiedsrichter haben den Torschützen sowie allfällige Helfer dem Punktrichter zu melden.

- N. Die Schiedsrichter haben bei Spielschluss, am Ende der ersten Halbzeit und bei jeder Verlängerung auf dem Spielfeld zu verbleiben, bis alle Spieler ihre Bänke verlassen haben und sich zur Garderobe begeben.
- O. Nach dem Spiel haben die Schiedsrichter den offiziellen Spielbericht auf dem Computer zu kontrollieren und mit ihrem Passwort zu bestätigen.
- P. Die Schiedsrichter sind verpflichtet bei jeder Spieldauerdisziplinarstrafe, Matchstrafe und allen ungewöhnlichen Verzögerungen oder Vorkommnissen des Spiels einen Rapport zu erstellen. Der Rapport ist unmittelbar nach dem Spiel elektronisch zu erstellen. Solche Rapporte sind vertraulich.
- Q. 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.

4.3 Punktrichter

- A. Der Punktrichter sollte:
 - 1. alle Torschützen und allenfalls die Helfer im online Spielbericht vermerken.
 - 2. alle Torschützen und allenfalls die Helfer durch die Stadionanlage zu verkünden, sofern eine solche vorhanden ist.
 - 3. alle Strafen, ihre Dauer und die Zeit, sowie die Rückennummern und Namen der bestraften Spieler im online Spielbericht vermerken.
 - 4. den Schiedsrichtern allfällige Hinweise aus dem online Spielbericht mitteilen.
 - 5. am Ende jedes Spiels die noch erforderlichen Angaben im online Spielbericht eingeben und zur Kontrolle für den Schiedsrichter vorbereiten.
 - 6. sofern ein bestraffter Spieler zu früh von der Strafbank zurückkehrt, die Zeit notieren und den Schiedsrichtern ein Signal geben. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel sofort. (siehe 4.5.2.A. / 6.4.27.C.)
 - 7. den Schiedsrichter unterrichten, wenn der gleiche Spieler im gleichen Spiel seine dritte Kleine Strafe oder zweite Disziplinarstrafe erhalten hat.
 - 8. den Schiedsrichter unterrichten, falls sich ein Spieler am Spiel beteiligt, der nicht auf dem Offiziellen Spielbericht verzeichnet ist.

4.4 Zeitnehmer

- A. der Zeitnehmer soll:
 - 1. bei Beginn und am Ende jedes Spiels die Zeit und alle aktuellen Spielzeiten während des Spiels aufschreiben.
 - 2. den Schiedsrichtern den Beginn des Spiels, der zweiten Halbzeit und allfällige 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.
 - 3. die letzten beiden Spielminuten jeder Halbzeit und/oder Verlängerung ankündigen.
 - 4. alle Zeiten von Toren und Strafen in Minuten und Sekunden gemäss Spieluhr notieren.
 - 5. alle Auszeiten von jeder Mannschaft notieren.

4.5 Strafzeitnehmer

- A. der Strafzeitnehmer, wenn vorhanden, soll:
1. die Zeiten der Strafen während des laufenden Spiels überwachen und den bestraften Spielern auf Wunsch die Restdauer der Strafe mitteilen.
 2. sofern ein bestraffter Spieler zu früh von der Strafbank zurückkehrt, die Zeit notieren und den Schiedsrichtern ein Signal geben. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel sofort. (siehe 4.3.6.A. / 4.6.27.C.)
 3. alle Strafen, die Dauer und der Namen der bestraften Spieler durch die Stadionanlage zu verkünden, sofern eine solche vorhanden ist.

4.6 Torrichter

- A. Der Einsatz von Torrichtern liegt im Ermessen der IHS
- B. Die Torrichter dürfen keiner Mannschaft angehören, welche zu dem Zeitpunkt spielt. Torrichter werden während des Spiels nicht ersetzt, ausser es wird im Verlauf des Spiels offensichtlich, dass der Torrichter parteiisch ist und so keine objektiven Entscheidungen mehr möglich sind. In solchen Fällen wird ein neuer Torrichter durch den leitenden Schiedsrichter ernannt.
- C. Die Torrichter müssen sich in dem vorgesehenen Feld hinter dem Tor aufhalten. Die Torrichter wechseln die Seiten nicht. Die Ernennung zum Torrichter ist nur für das jeweilige Spiel gültig.
- D. Die Pflichten der Torrichter sind die Folgenden;
1. er hat das Tornetz zu kontrollieren und sicherzustellen, dass der Puck durch kein Loch im Netz austreten kann.
 2. er hat darauf zu achten, dass sich das Tor jederzeit in der korrekten Position auf dem Spielfeld befindet.
 3. beide Hände über den Kopf strecken, wenn der Puck die Torlinie vollständig überquert hat.
 4. auszuwinken, wenn ein irreguläres Tor erzielt worden ist.
 5. die Schiedsrichter in der Frage (Spieler vor Puck im Torraum) des Torraumabseits zu unterstützen.
 6. den Arm über den Kopf halten, wenn der Puck vom Torhüter gestoppt und gehalten wird, so dass der Puck unspielbar wird.
 7. Die Fangquote des Torhüters zu ermitteln und am Ende jeder Halbzeit und/oder Verlängerung dem Punktrichter mitzuteilen.
- HINWEIS: Als Save werden nur Schüsse gewertet, welche ohne Zutun vom Torhüter im Tor gelandet wären.

Abschnitt III - SPIELREGELN

5 SPIELAUFBAU

5.1 Spielvorbereitung

- A. Bis spätestens **1h** vor Spielbeginn müssen beide Teamverantwortliche ihre Aufstellung mit den dazugehörigen Angaben, wie Kapitän „C“ und der/die Ersatzkapitäne „A“, Torhüter und Trainer online im Webtool eingeben.
- B. Beide Teamverantwortlichen nehmen bei Bedarf vor Ort noch Änderungen der Aufstellung im online Spielbericht vor und geben anschliessend bis spätestens 15min vor offiziellem Spielbeginn mit ihrem Benutzernamen und Passwort ihre Aufstellung frei und bestätigen somit die Korrektheit der Angaben.
- C. Es sind nur Spieler spielberechtigt, welche in der Aufstellung anwählbar sind und in der freigegebenen Aufstellung mit der korrekten Rückennummer aufgelistet sind.
- D. Die Schiedsrichter kontrollieren die Lizenzen und Aufstellung und geben anschliessend die beiden Aufstellungen mit ihrem Benutzernamen und Passwort frei. Somit ist der online Spielbericht bereit für den Spielbeginn.

5.2 Aufwärmen

- A. Alle Spieler müssen in vollständiger, korrekt angelegter Spielkleidung einschließlich Schutzausrüstungen sein, wenn sie zum Aufwärmen auf das Spielfeld kommen.
- B. 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.

5.3 Startformation

- A. Die Startformation muss bei der Torhüterposition mit der Aufstellung übereinstimmen. Ein kurzfristiger Torhüterwechsel nach der Freigabe der Aufstellung und vor Spielbeginn muss im online Spielbericht vermerkt werden.
- B. Um ein Spiel zu beginnen, muss jede Mannschaft einen Torhüter und vier Feldspieler auf dem Spielfeld haben.

5.4 Beginn des Spiels und der Spielabschnitte

- A. Vor Beginn des Spiels und der Spielabschnitte müssen sich die Schiedsrichter vergewissern, dass der offizielle Zeitnehmer, Strafzeitnehmer, Punktrichter und die Torrichter sich auf den für sie vorgesehenen Plätzen befinden.
- B. Vor jedem Spielabschnitt (inkl. Verlängerung) wird am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte begonnen. Das Spiel wird nach jedem erzielten Tor ebenfalls am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte fortgesetzt.
- C. Eine Verzögerung wegen irgendeiner Zeremonie, Ausstellung, Vorführung oder Präsentation ist nicht zulässig, es sei denn, der Veranstalter hat im Voraus eine Bewilligung von IHS eingeholt.
- D. Die Heimmannschaft hat das Recht ihre Spielerbank zu wählen.
- E. Die Mannschaften beginnen das Spiel mit der Verteidigung des Tors, das auf der gegenüberliegenden Seite der Spielerbank ist (übers Kreuz). Nach der ersten Spielhälfte werden die Seiten gewechselt, nicht aber für die Verlängerung.
- F. Nur Spielern in Spielbekleidung, dem Manager, Trainer und Mannschaftsbetreuern ist es gestattet, auf den Spielerbänken Platz zu nehmen (max. 6 Vereinsoffizielle).

5.5 Allgemeine Spielregeln

5.5.1 Anspielpunkte

- A. 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.
- B. Die das Anspiel ausführenden Spieler stehen sich gegenüber und mit dem Gesicht zum gegnerischen Ende der Spielfläche etwa eine Stocklänge voneinander entfernt. Die Stockschaufeln der beiden das Anspiel ausführenden Spieler sind 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.
- C. Für das Anspiel müssen die Stockschaufeln beider Spieler den Boden berühren.
- D. Während der Ausführung eines Anspiels auf dem Spielfeld, darf kein Spieler irgendeinen physischen Kontakt zum Körper seines Gegners mit seinem eigenen Körper oder Stock herstellen, ausser im weiteren Spielverlauf, nachdem das Anspiel ausgeführt worden ist. Für die Verletzung dieser Regel muss der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder **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. Nach Ablauf der Wechselfrist wirft er den Puck zwischen die Stockschaufeln der am Anspielpunkt stehenden Spieler.

- E. 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 zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befindet, ersetzt wird.
- F. Wenn von einem Spieler der angreifenden Mannschaft eine Spielunterbrechung verursacht worden ist, muss das folgende Anspiel am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte ausgeführt werden.

HINWEIS 1: 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.

HINWEIS 2: Das Ziel dieser Regel ist es Versammlungen und potenzielle Auseinandersetzungen nach Unterbrechungen im Spiel zu verhindern.

- G. Wenn eine Regelverletzung, die eine Unterbrechung zur Folge hat, von Spielern beider Mannschaften verursacht wurde, wird das folgende Anspiel am Anspielpunkt in der Nähe dieser Regelverletzung ausgeführt, ausser es ist ausdrücklich etwas anderes in diesen Regeln vorgesehen.
- H. 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.
- I. 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 werden.
- J. «aufgehoben»

- K. Wird das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen, aus Gründen, welche in den offiziellen Regeln nicht ausdrücklich beschrieben ist, muss das Anspiel am nächsten Anspielpunkt dort stattfinden, wo der Puck zuletzt gespielt wurde.

5.5.2 Auszeit (Time Out)

- A. Eine Auszeit kann von irgendeinem Spieler während einer Spielunterbrechung beantragt werden. Das Spiel wird mit einem Anspiel fortgesetzt.
- B. 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.

- C. Während einer Auszeit dürfen die Spieler einschliesslich Torhüter, ausgenommen der bestraften Spieler, zu ihrer Spielerbank gehen.
- D. In einer Verlängerung kann keine Auszeit beantragt / genommen werden. (siehe 1.2.B)

5.5.3 Korrektur der Kleidung und Ausrüstung

- A. Wegen der Korrektur der Kleidung, der Ausrüstung, der Schuhe, der Skates oder der Stöcke darf das Spiel weder unterbrochen noch verzögert werden.
- B. Die Verantwortung dafür, dass Kleidung und Ausrüstung in einwandfreiem, regelkonformem Zustand sind, 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 1: 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. Das Spiel ist unverzüglich zu unterbrechen und eine **Kleine Strafe** wegen unkorrekter Ausrüstung zu verhängen. (siehe 6.4.5)

HINWEIS 2: Einem Torhüter kann nach einer Spielunterbrechung mit Zustimmung der Schiedsrichter gestattet werden, Korrekturen 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 zugebilligt werden. (siehe 6.4.3.E. / 6.4.5)

5.5.4 Spielerwechsel

- A. Wenn das Spiel im Gange ist, sind nicht mehr als vier Feldspieler und ein Torhüter auf dem Spielfeld erlaubt.
- B. 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.
- C. Der Torhüter kann vom Spielfeld genommen und durch einen weiteren Spieler ersetzt werden. Dieser Ersatzspieler hat aber nicht die gleichen Privilegien eines Torhüters.
- D. «aufgehoben»
- E. 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.

- F. 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 Anspiel-punkt in derjenigen Zone statt, in welcher das Spiel unterbrochen wurde. Wenn die sich verfehlende Mannschaft nicht in Puckbesitz ist, muss der Schiedsrichter für den unkorrekten Torhüterwechsel eine **Kleine Bankstrafe** aussprechen.

- G. 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 jede wiederholte Regelverletzung gegen dieses Wechselverfahren erhält die fehlbare Mannschaft eine **Kleine Bankstrafe**. (siehe 6.4.6.A.)

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 mehr berechtigt weitere Wechsel vorzunehmen. Jeder Mannschaft ist nur ein Spielerwechsel während einer Spielunterbrechung erlaubt.

5.5.5 Torhüter

- A. Jede Mannschaft darf zur selben Zeit nur einen Torhüter auf dem Spielfeld haben.
- B. Einem Ersatztorhüter, der aus irgendeinem Grund ins Spiel kommt, ist das Aufwärmen nicht gestattet. (siehe 3.2.1.C. / 5.5.4.B.)
- C. Verliert ein Torhüter seinen Helm und die Gesichtsmaske oder den Kopfschutz und die Gesichtsmaske während des laufenden Spiels, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. (siehe 6.4.3.E.)
- D. 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.

5.5.6 Verletzte Spieler oder Torhüter

- A. 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. (siehe 6.1.2.C.)
- B. 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 Ersatztorhüters wird keine Zeit für das Aufwärmen gewährt. (siehe 5.5.5.B.)

- C. Der Ersatztorhüter genießt die gleichen Rechte und Pflichten wie der reguläre Torhüter.
- D. Wenn der Torhüterwechsel regulär erfolgt ist, so darf ein erneuter Wechsel erst bei der nächsten Spielunterbrechung erfolgen.
- E. 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.
- F. 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.
- HINWEIS: Eine klare Torchance ist mit einem Schuss auf das gegnerische Tor beendet.
- G. Wurde das Spiel auf Grund einer schwerwiegenderen Verletzung unter Art.5.5.6.F unterbrochen, so darf der verletzte Spieler erst nach dem darauffolgenden Anspiel wiedereingesetzt werden.
- HINWEIS: Im Falle einer offensichtlichen, schweren Verletzung, ist das Spiel durch den Schiedsrichter sofort zu unterbrechen. Unabhängig davon, welche Mannschaft im Puckbesitz ist.

5.5.7 Puck in Bewegungsrichtung

- A. Der Puck muss zu jeder Zeit in Bewegung gehalten werden
- B. 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.
- C. 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. Bei der ersten Regelverletzung 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.
- D. Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Puck absichtlich an der Bande blockiert. Ausnahme ist, wenn er von einem Gegenspieler attackiert wird.
- E. Bei einem Verstoss gegen diese Regel, erfolgt das Anspiel am nächst gelegenen Endanspielpunkt.
(siehe 6.3.4.A. / 6.3.4.B.)

5.5.8 Kicken des Pucks

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

5.5.9 Puck ausserhalb des Spielfeldes, unspielbarer Puck

- A. 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.
- B. 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.
- C. 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.
- D. Bleibt der Puck auf der Bande liegen, so zählt er als spielbar und die Spieler können ihn mit der Hand oder dem Stock regelkonform spielen.

5.5.10 Puck ausser Sichtweite und illegaler Puck

- A. 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.
- B. Befindet sich ein illegaler Puck zu irgendeinem Zeitpunkt auf dem Spielfeld, so ist das Spiel weiterlaufen zu lassen und erst nach dem Wechseln des Puckbesitzes zu unterbrechen. Wenn der illegale Puck das Spiel jedoch zu stark behindert, ist es im Ermessen des Schiedsrichters, das Spiel sofort zu unterbrechen.

5.5.11 Tore und Mithelfer

- A. Ein Tor ist erzielt, wenn der Puck zwischen den Torpfosten von einem Stock eines Angreifers von vorne und unter der Querlatte die Torlinie vollständig überquert hat.
- B. Dem Spieler, welcher den Puck über die Torlinie befördert hat, wird ein Tor gutgeschrieben. Bei einem zugesprochenen Tor wird der gefoulte Angreifer als Torschütze aufgeführt oder der Spieler der angreifenden Mannschaft, welcher zuletzt den Puck berührt hat, dabei werden keine Helferpunkte vergeben.
- C. Wurde dem Torschützen ein Pass zugespielt, wird diese Vorlage als Mithelferpunkt dem Mithelfer gutgeschrieben. Es können maximal 2 Mithelfer gemeldet werden. (siehe Abschnitt N)
- D. 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 Mithelferpunkte vergeben.
- E. 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.
- F. Wird der Puck regelkonform in den Torraum befördert, und die Kontrolle über den Puck wird verloren, worauf ein anderer Angreifer den Puck über die Torlinie schießt, so ist ein solches Tor regulär.

- G. Das Tor ist nicht anzuerkennen, wenn der Puck von einem Angreifer gekickt, mit der Hand geschlagen, geworfen, oder anderweitig absichtlich ohne Stock in das Tor befördert worden ist.
- H. Das Tor ist nicht anzuerkennen, wenn der Puck von einem Angreifer gekickt wurde und von irgendeinem Spieler ins Tor abgelenkt wurde.
- I. Das Tor ist nicht anzuerkennen, wenn der Puck direkt von einem Offiziellen in das Tor gelenkt worden ist.
- J. Das Tor ist nicht anzuerkennen, wenn der «den Puck zuletzt berührende Stockteil» über der Querlatte des Tores war. Ausnahme, wenn der Stock einem verteidigenden Spieler gehört.
- K. 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 ungültig und dem Spieler ist eine **Kleine Strafe** oder eine **Grosse Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** aufzuerlegen.
- L. Wenn ein Spieler sich im Torraum befindet, während der Puck von einem anderen Spieler in das Tor befördert wurde, so ist das Tor ungültig.
- 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.
- M. Erzielt ein Spieler, der nicht auf dem Spielbericht aufgeführt ist, ein Tor oder wird er als Mithelfer angegeben, darf dieses Tor nicht anerkannt werden. Der oder die Spieler sind vom Spiel auszuschliessen. (Es muss ein SR-Rapport erstellt werden).
- N. Im Falle einer offensichtlich falschen Bezeichnung des Torschützen oder des/der Mithelfer/s, ist der Fehler umgehend zu korrigieren. Im offiziellen Spielbericht sind keine Änderungen mehr zugelassen, wenn der Schiedsrichter diesen mittels Passwortes abgeschlossen hat.
- O. Alle Tore, welche nicht regelkonform fallen, sind ungültig und das nächste Anspiel erfolgt in der Spielfeldmitte. Ausnahme Regel: 6.4.21 „Berührung mit hohem Stock.“

HINWEIS: Nach erfolgtem Anspiel darf ein Tor nicht mehr annulliert werden!

5.5.12 Spielverweigerung

- A. 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 zu rapportieren. Sollte sich der gleiche Vorfall wiederholen, dann bleibt den Schiedsrichtern keine andere Möglichkeit, als das Spiel abubrechen und anschliessend einen Rapport zu erstellen.
- B. 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 abubrechen und anschliessend einen Rapport zu erstellen.

5.5.13 Abbruch bei zu wenig Spielern

- A. 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 zu rapportieren. (siehe 3.2.1.E.)

6 STRAFEN

6.1 Definition der Strafen

6.1.1 Strafenkategorien

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

1. Kleine Strafen
2. Kleine Bankstrafen
3. Grosse Strafen
4. Disziplinarstrafen
5. Spieldauerdisziplinarstrafen
6. Matchstrafen
7. Strafschuss (Penalty)
8. Zugesprochenes Tor

6.1.2 Kleine Strafen, Kleine Bankstrafen

- A. Für eine „Kleine Strafe“ ist jeder Spieler – der Torhüter ausgenommen – für 2 Minuten effektiver Spielzeit ausgeschlossen. Der Spieler muss sich vom Spielfeld auf die Strafbank begeben und kann nicht ersetzt werden. Ausnahme, siehe 6.2.3 „Gleichzeitige Strafen“. (siehe Abschnitt C – verletzter Spieler)
- B. Ein Torhüter kann nicht für eine Kleine Strafe auf die Strafbank geschickt werden. Die Strafe ist durch einen Spieler, welcher beim nächsten Unterbruch auf dem Spielfeld war, abzusitzen. Der Spieler wird durch den Kapitän seiner Mannschaft bestimmt.
- C. Erhält ein verletzter Spieler eine 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. Bei einer Verletzung dieser Regel, ist eine **Kleine Bankstrafe** auszusprechen. (siehe 7.1.B. / 7.1.D.)
- D. Bei einer kleinen Bankstrafe wird ein Spieler einer Mannschaft für 2 Minuten der effektiven Spielzeit ausgeschlossen. Irgendein Spieler soll durch den Kapitän bestimmt werden und sitzt diese Strafe für die Mannschaft ab, wie wenn es eine Kleine Strafe gewesen wäre. (Ausnahme 6.4.6 – bei unkorrektem Spielerwechsel, ein Spieler vom Spielfeld)

6.1.3 Grosse Strafen

- A. Für eine Grosse Strafe ist der Spieler (Ausnahme: Torhüter) für 5 Minuten effektiver Spielzeit ausgeschlossen. Jeder Spieler oder Torhüter, gegen den eine Grosse Strafe ausgesprochen wird, erhält auch automatisch eine Spieldauerdisziplinarstrafe dazu. Irgendein Ersatzspieler, welcher vom Kapitän bestimmt wurde, muss die Strafe absitzen.

6.1.4 Disziplinarstrafen

- A. Eine Disziplinarstrafe bewirkt den Ausschluss vom Spiel für den Spieler (ausgenommen dem Torhüter) für 10 Minuten vom Spiel. Ein Ersatzspieler vertritt ihn auf dem Spielfeld. Ein mit einer Disziplinarstrafe bestrafte Spieler, darf nach Ablauf seiner Strafe bei der nächsten Spielunterbrechung das Spielfeld wieder betreten.
- B. 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 des bestrafte Torhüters bestimmt.
- C. 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 beginnt erst, wenn die Kleine Strafe zu Ende ist.

6.1.5 Spieldauerdisziplinarstrafen

- A. Eine Spieldauerdisziplinarstrafe bewirkt 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 IHS rapportiert werden.
- B. 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.
- C. Für jede Spieldauerdisziplinarstrafe werden **20 Minuten** im Spielbericht gegen den sich verfehlenden Spieler, Torhüter oder Teamoffiziellen eingetragen.

6.1.6 Matchstrafen

- A. Eine Matchstrafe bewirkt 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.
- B. 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 IHS rapportiert werden. Der Trainer oder Manager dieser Mannschaft muss den Ersatzspieler, der ihn auf der Strafbank vertreten soll, über den Kapitän bestimmen.
- C. Für jede Matchstrafe werden **25 Minuten** im Spielbericht gegen den sich verfehlenden Spieler oder Torhüter eingetragen. Eine Matchstrafe gegen Teamoffizielle hat keinen Einfluss auf die Anzahl Spieler auf dem Spielfeld und im Spielbericht wird keine Strafdauer eingetragen.

6.1.7 Zusätzliche Strafen

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

HINWEIS: Die zuletzt ausgesprochene(n) Kleine Strafe(n) wird/werden durch einen Ersatzspieler abgesessen und der bestrafte Spieler sitzt die **volle Strafzeit inkl. Disziplinarstrafe** ab.
- B. Jede weitere Strafe desselben Spielers bewirkt, dass der Spieler sofort vom Spiel ausgeschlossen wird (**Spielausschluss**).
- C. Jeder Spieler, der in einem Spiel **drei Stockfouls** begeht, wird vom Spiel ausgeschlossen (**Spielausschluss**). Ein Ersatzspieler muss dann die letzte(n) Strafe(n) für ihn absitzen.

Stockfouls sind:

1. Stocks Schlag
2. Hoher Stock
3. Crosscheck
4. Versuchter Stockstich (2x2 Minuten = 2 Stockfouls)
5. Versuchter Stockendstoss (2x2 Minuten = 2 Stockfouls)

HINWEIS: Ein Spelausschluss bewirkt den Ausschluss eines Spielers für das Spiel. Ein Ersatzspieler ersetzt den bestraften Spieler sofort und sitzt alle ausgesprochenen Strafen gegen den ausgeschlossenen Spieler ab.

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

6.1.8 Strafschuss (Penalty)

- A. Wenn eine Verletzung der Regeln einen Strafschuss nach sich zieht, muss dieser folgendermassen ausgeführt werden:

HINWEIS: Die 5 Kriterien, die zu einem Penalty 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.

1. Sämtliche Feldspieler und der Torhüter der sich nicht verfehlenden Mannschaft – ausgenommen der Penaltyschütze – müssen sich auf die Spielerbank begeben.
2. Falls zum Zeitpunkt der Aussprache des Strafschusses der betreffende Torhüter gegen einen Feldspieler ersetzt wurde, kann dieser Torhüter zurück gewechselt werden.
3. «aufgehoben»
4. In den Fällen, in denen der Strafschuss ausgesprochen wurde für: Illegales Betreten des Spielfeldes oder Foul von Hinten, bestimmt der Schiedsrichter den gefoulten Spieler als Penaltyschützen. (siehe 6.4.35.A. / 6.4.35.H.)

In den Fällen: Fallen auf den Puck im Torraum, Aufheben des Pucks aus dem Torraum oder Stockwurf wird der Penaltyschütze über den Kapitän festgelegt. Der Spieler muss sich zum Zeitpunkt des Spielunterbruchs auf dem Spielfeld befinden haben. (siehe 6.4.3.E. / 6.4.6.C. / 6.4.7.6.2. / 6.4.8.B. / 6.4.18.B. / 6.4.35.D. / 6.4.35.E. / 6.4.35.F. / 6.4.35.G.)

5. 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.
6. Diese Wahl wird dem Schiedsrichter mitgeteilt und kann nicht mehr geändert werden.
7. Wenn der zum Strafschuss gewählte Spieler im Zusammenhang mit der Spielsituation eine eigene Strafe erhalten hat oder danach, so darf er den Strafschuss nicht ausführen und muss sich zur Strafbank begeben. Ein anderer Spieler, der zum Zeitpunkt des Spielunterbruchs auf dem Spielfeld war und vom Kapitän bestimmt wird, muss ihn ausführen.
8. 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.
9. 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 den Torraum zu früh verlässt, also bevor der Spieler den Puck am Mittelanspielpunkt berührt hat und der Schütze mit dem Penaltyschuss kein Tor erzielt, wird der Strafschuss wiederholt. Bei der zweiten Regelverletzung wird gegen den Torhüter eine Disziplinarstrafe (10') ausgesprochen und der Strafschuss wiederholt. Bei der dritten Regelverletzung 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 abzuwehren, ausser einem Stockwurf oder einem Wurf irgendeines anderen Gegenstandes. In diesem Fall ist ein zugesprochenes Tor zu geben.

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

- B. 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 zugesprochen.
- C. Nachdem durch ein Strafschuss ein Tor 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.
- D. Werden wegen einer Regelverletzung ein Strafschuss und zusätzlich irgendwelche andere Strafen ausgesprochen, muss der Strafschuss durchgeführt und die anderen Strafen ausgesprochen werden – ungeachtet ob durch den Strafschuss ein Tor erzielt wird oder nicht.
- E. Ungeachtet ob ein Tor durch einen Strafschuss erzielt wird, wird für die gleiche Regelverletzung **keine** weitere Strafe ausgesprochen, es sei denn, es handelt sich um eine Disziplinarstrafe, Spieldauerdisziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.
- F. Die benötigte Zeit für den Strafschuss ist nicht in der Spielzeit enthalten. Auch nach Spielschluss oder Ende einer Verlängerung wird dieser noch ausgeführt.

6.2 Strafen Management

6.2.1 Management von Strafen-Situationen

- A. Strafen können die Anzahl der Spieler auf dem Feld auf ein Minimum von drei (inklusive Torhüter) reduzieren. Weitere Strafen werden aufgeschoben bis diese beginnen können.
- B. Wenn eine Mannschaft auf dem Spielfeld durch mindestens einen Spieler mit einer Kleinen Strafe oder Kleinen Bankstrafe in Minderzahl ist, wird die erste Kleine Strafe oder Kleine Bankstrafe durch ein gegnerisches Tor beendet.

HINWEIS: Mit Minderzahl ist gemeint, dass die betreffende Mannschaft mit einem Spieler weniger auf dem Spielfeld spielen darf, während ein Tor geschossen wird. Die erste laufende Kleine Strafe oder Kleine Bankstrafe wird durch das Tor automatisch beendet, durch welche die Mannschaft in Minderzahl gebracht wurde. Jedenfalls zählen dazu gleichzeitig ausgesprochene Kleine Strafen gegenüber beide Mannschaften nicht, da dadurch keine Mannschaft in Minderzahl ist und sich somit die gleiche Anzahl Spieler auf der Strafbank befindet. Das heisst also, dass ein Tor niemals gleichzeitig ausgesprochene Kleine Strafen betrifft.

- C. Wenn ein Spieler eine Kleine und Grosse Strafe gleichzeitig erhält, so wird durch den Ersatzspieler zuerst die Grosse Strafe verbüsst. Es sei denn es handelt sich um ein Vergehen nach Regel 6.2.2 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 6.2.2 C).

6.2.2 Aufgeschobene Strafen

- A. Wenn ein dritter Spieler einer Mannschaft bestraft wird, während bereits zwei andere Spieler Strafen absitzen, so beginnt die Strafe des dritten Spielers erst, wenn die erste der beiden anderen Strafen beendet ist. Dennoch muss sich der dritte Spieler oder ggf. ein Ersatzspieler direkt auf die Strafbank begeben und kann diese erst verlassen, wenn seine Strafe beendet ist und keine weiteren aufgeschobene Strafen ausgesprochen wurden.
- B. 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.
- C. 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 des gleichen Teams 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.

- D. «aufgehoben»

6.2.3 Gleichzeitige Strafen

- A. Gleichzeitige Kleine oder Grosse Strafen beinhalten, dass diese gleichzeitig in gleicher Anzahl gegen beide Mannschaften ausgesprochen werden, so dass dadurch keine Minderzahl gegen

eine Mannschaft entsteht (z.B. 4:4 oder 3:3). Wenn gleichzeitige Strafen ausgesprochen werden, müssen die bestraften Spieler ihre Plätze auf den Strafbänken einnehmen bzw. in die Garderobe gehen und werden auf dem Spielfeld entsprechend durch Ersatzspieler ersetzt. Diese Strafen werden nicht als "Aufgeschobene Strafen" gemäss Regel 6.3 angesehen.

- B. Die bestraften Spieler müssen ihre Strafen komplett absitzen und dürfen erst beim nächsten Unterbruch nach Ablauf ihrer Strafen aufs Spielfeld zurückkehren. Bei beidseitigen Kleinen Bankstrafen oder grossen Strafen wird kein Spieler auf die Strafbank geschickt.
- C. Sollte eine Mannschaft bereits in Unterzahl spielen, so ändern gleichzeitige Strafen nicht die Anzahl auf dem Spielfeld.

6.3 Anzeigen von Strafen

- A. Sollte eine Regelverletzung eine Kleine Strafe, Kleine Bankstrafe, Disziplinarstrafe, 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 bestraften Mannschaft.
- B. Sollte eine Regelverletzung eine Kleine Strafe, Kleine Bankstrafe, Disziplinarstrafe, Grosse Strafe, 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. (Ausnahme: Strafschuss Situation gemäss 6.4.35.H. Hinweis)

- C. 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, nur in den Spielbericht eingetragen. 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.
- D. 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.
- E. Ist eine Mannschaft durch Kleine Strafen oder Kleine 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 6.2.1 B).
- F. Sollte ein Spieler mehrere Regelverletzungen in der gleichen Spielphase verüben, so hat er die Strafen nacheinander zu verbüssen.

HINWEIS: Eine Strafe, die nicht auf die Uhr kommt, aber gemeldet wird, bedeutet immer, dass es einen Eintrag ins System gibt und diese Strafe auch zu den max. 3 Kleinen Strafen zählt, die nach Erreichen derer zu einer Disziplinarstrafe führen. (siehe 6.1.7)

6.4 Umsetzen der Strafen

6.4.1 Allgemeines

- A. Eine Regelverletzung von einem Spieler oder Torhüter während eines Unterbruchs soll immer gleich bestraft werden, wie wenn er während des Spiels stattfinden würde.
- B. 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 allfällige Verlängerung ist Teil des Spiels. Alle ausgesprochenen Strafen bleiben bestehen und die Spieler müssen sie vollumfänglich verbüssen. (siehe 6.4.27)
- C. Wurde eine Kleine Strafe oder eine Kleine Bankstrafe durch ein Tor beendet, muss der Spieler auf das Spielfeld zurückkehren, bevor seine Mannschaft den Spielerwechsel abgeschlossen hat.
- D. «aufgehoben»
- E. «aufgehoben»
- F. **Ergänzende Disziplinarmassnahmen:**
Neben den in diesen Artikeln festgelegten Massnahmen liegt es im Ermessen der zuständigen Disziplinarstelle, nach Ablauf des Spiels jeden im Verlauf eines Spiels sich ereignenden Vorfall zu untersuchen und zusätzliche Strafen für Regelverletzungen festzulegen, die von einem Spieler oder Mannschaftsoffiziellen, beim Aufwärmen, dem Gang in die Kabinen, im Verlauf des Spieles oder danach begangen werden. Es ist dabei belanglos, ob solche Regelverletzungen bereits von den Schiedsrichtern bestraft worden sind oder nicht.
- G. **Bussen und Sperren:**
Siehe separates Bussenreglement.

6.4.2 Protest

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

6.4.3 Unerlaubte Ausrüstung

- A. Gegen jeden Spieler, einschliesslich des Torhüters, ist eine **Kleine Strafe** auszusprechen, welcher mit einem Stock spielt, der nicht der Regel 3.2.2 entspricht.
- B. Gegen jeden Spieler, einschliesslich des Torhüters, ist eine **Kleine Strafe** auszusprechen, welcher Inlineskates trägt, welche die Regel 3.2.3 verletzen. Der Spieler darf nicht am Spiel teilnehmen, bis diese Skates wieder in Ordnung gebracht wurden.
- C. Gegen jeden Spieler ist eine **Kleine Strafe** auszusprechen, welche unerlaubte Schutzausrüstung gemäss Regel 3.2.4 trägt.
- D. Gegen jeden Torhüter ist eine **Kleine Strafe** auszusprechen, welche unerlaubte Ausrüstung einsetzt.
- E. 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 gemäss Regel 6.4.7.G. 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. (siehe 5.5.3.B. Hinweis / 5.5.5.C. / 6.4.5 / 6.4.7.6)

- F. Nach einer einmaligen Verwarnung durch den Schiedsrichter an die Mannschaft ist eine **Kleine Strafe** gegen Spieler auszusprechen, welche die Regel 3.2.7 „Tragen der Schutzausrüstung“ und die Regel 3.4.12 „Spieler-Vollgesichtsschutz und Helmvisier“ verletzen.

6.4.4 Anspiele

- A. Eine **Kleine Strafe** muss jedem Spieler auferlegt werden, welcher seinen Gegner vor dem Anspiel zu einem physischen Kontakt zwingt.
- B. Eine **Kleine Strafe** für Spielverzögerung ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher zum zweiten Male beim gleichen Anspiel eine Regelverletzung gemäss Regel 5.5.1 begeht.

6.4.5 In Ordnung bringen der Ausrüstung

- A. Eine **Kleine Strafe** für Spielverzögerung ist jedem Spieler oder Torhüter aufzuerlegen, welcher die Regel 5.5.3 verletzt, um seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen.

HINWEIS 1: «aufgehoben»

HINWEIS 2: «aufgehoben»

6.4.6 Spielerwechsel

- A. Eine **Kleine Bankstrafe** ist gegen die Mannschaft auszusprechen, welche die Regel 5.5.4 „Spielerwechsel“ verletzt. Ein Spieler, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruches auf dem Spielfeld befindet, muss diese Strafe absitzen.
- B. 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.
- C. Wenn wegen vorsätzlichen regelwidrigen Spielerwechsels in den letzten zwei Spielminuten der regulären Spielzeit oder der gesamten Verlängerung zu viele Spieler auf dem Spielfeld sind, wird anstelle der Kleinen Bankstrafe ein **Strafschuss** ausgesprochen.
- D. Sollte eine Mannschaft mit zu vielen Spielern auf dem Spielfeld ein Tor erzielen, so ist das Tor ungültig. Sollte aber in dieser Spielphase die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielen, so ist das Tor gültig. Jedoch sind in dieser Spielphase alle ausgesprochenen Strafen gegen beide Mannschaften gültig.

6.4.7 Strafen gegen den Torhüter

- A. Gegen jeden Torhüter ist eine **Kleine Strafe** auszusprechen, welcher jenseits der Mittellinie ins Spiel eingreift.
- B. 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.
- C. Eine **Kleine Strafe** ist jedem Torhüter aufzuerlegen, welcher den Puck länger als drei Sekunden festhält, ohne dass ihn ein Gegner bedrängt.
- D. 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 1: Die Aufgabe dieser Regel ist es, den Puck stets in Bewegung zu halten. Torhüter, welche gegen diese Regeln verletzen, müssen ohne Vorwarnung bestraft werden.

HINWEIS 2: Sollte der Puck vom Torhüter einem gegnerischen Spieler zugeworfen werden, ist das Spiel nicht zu unterbrechen. Sollte jedoch der Puck einem eigenen Spieler nach vorne 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 zuzuwerfen.

- E. Eine **Kleine Strafe** ist jedem Torhüter aufzuerlegen, welcher den Puck absichtlich auf das Tornetz befördert, um einen Spielunterbruch hervorzurufen.
- F. Eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Torhüter aufzuerlegen, welcher seinen Torraum verlässt, um an einer Auseinandersetzung teilzunehmen.
- G. Entfernt der Torhüter seinen Helm und/oder seine Gesichtsmaske, ...
 1. um damit einen Spielunterbruch herbeizuführen, verhängt der Schiedsrichter gegen diesen Torhüter eine **Kleine Strafe**.
 2. in einer Break- Situation, um damit einen Spielunterbruch herbeizuführen, spricht der Schiedsrichter dem nicht fehlbaren Team einen Strafschuss zu.
 3. 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.

6.4.8 Verschiebung des Tores

- A. Eine **Kleine Strafe** für Spielverzögerung ist jedem Spieler und Torhüter aufzuerlegen, welcher das Tor absichtlich verschiebt.
- B. Wird eine Regelverletzung nach 6.4.8 A in den letzten zwei Spielminuten oder in der Verlängerung begangen, wird anstelle einer Kleinen Strafe ein **Strafschuss** verhängt.

6.4.9 Beschimpfung von Offiziellen und andere Disziplinlosigkeiten

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

HINWEIS 1: Die Schiedsrichter haben in vielen Fällen die Möglichkeiten eine **Kleine Strafe**, eine **Kleine Bankstrafe** oder eine **Disziplinarstrafe** auszusprechen. Wenn die Regelverletzung in der unmittelbaren Nähe der Spielerbank geschehen ist, oder wenn die Regelverletzung von einem Spieloffiziellen begangen wurde, sollen die Schiedsrichter eine **Kleine Bankstrafe** verhängen.

HINWEIS 2: Eine **Kleine Strafe** oder eine **Disziplinarstrafe** 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.

- B. Eine **Disziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, der den Puck aus der Reichweite des Schiedsrichters schlägt oder stösst, wenn der Schiedsrichter diesen gerade aufheben will.
- C. Eine **Disziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher mit seinem Stock oder seiner Ausrüstung jederzeit gegen die Bande oder gegen das Tor schlägt.

- D. 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.
- E. 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**. (siehe 6.4.29.A.2 / 6.4.9.L.)
- F. Sollte sich irgendein Offizieller (Trainer, Manager) sich eines Fehlverhaltens schuldig machen, ist gegen die betreffende Person, erst eine **Kleine Strafe** und im Wiederholungsfall eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen und auf die Tribüne oder aus dem Stadion zu weisen.
(siehe 6.4.9.A. Hinweis 1 / 6.4.9.L.)
- G. Wurde ein Mannschaftsoffizieller 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.
- H. Eine **Disziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher sich einer obszönen, lästernden oder beleidigenden Sprache gegenüber jeder anderen Person bedient.
- I. Sollte ein Mannschaftsoffizieller (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. (siehe 6.4.32.A.)
- J. 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.
- K. Eine **Disziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Schiedsrichterkreis betritt während der Schiedsrichter sich mit anderen Spieloffiziellen (Torrichter/Zeitnehmer/Punktrichter) bespricht oder ihnen rapportiert. Ausgenommen der Spieler betritt den Schiedsrichterkreis nur um seinen Platz auf der Strafbank einzunehmen.
- L. 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 weiter streitet, obwohl er schon mit einer Disziplinarstrafe bestraft wurde, so muss ihm 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 oder Kleine Bankstrafe auszusprechen, wenn diese Regel verletzt wird.

- M. Ein Spieler,
1. 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 irgendeine Weise schlägt oder gegen den Spiel-Offiziellen spuckt, oder
 2. der den geordneten Spielverlauf beeinträchtigt, verspottet oder lächerlich macht, oder
 3. 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
 4. der irgendeine Person auf dem Spielfeld oder irgendwo im Stadion anspuckt, erhält eine: **Matchstrafe**.
- N. Wenn irgendein Team-Offizieller,
1. einen Spiel-Offiziellen festhält oder schlägt, oder
 2. den geordneten Spielverlauf beeinträchtigt, verspottet, lächerlich macht, oder
 3. sich gegenüber einem Spiel-Offiziellen oder irgendeiner Person einer obszönen Gestik bedient, oder
 4. der irgendeine Person auf dem Spielfeld oder irgendwo im Stadion anspuckt, erhält eine: **Matchstrafe**.

6.4.10 Verletzungsversuch

- A. 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 Rapport gemeldet werden. (siehe 6.1.6 / 6.4.15)

6.4.11 Gebrochener Stock

- A. 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.
- B. Jeder Spieler und Torhüter darf einen Ersatz für den gebrochenen Stock nur 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 diese Regel verletzt. Sollte der Spieler, welcher den Stock auf das Spielfeld geschossen hat, klar identifiziert werden, so erhält dieser eine **Kleine Strafe**. Sollte der Spieler nicht zu identifizieren sein, so ist gegen die Mannschaft eine **Kleine Bankstrafe** auszusprechen.
- C. 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.

6.4.12 Unerlaubter Körperangriff

- A. 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.
- B. 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.

6.4.13 Check gegen die Bande

- A. Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter, je nach aufgewendeter Kraft, 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 1: Jeglicher unnötige Kontakt mit dem scheibenführenden Spieler, welcher dazu führt, dass der Spieler in die Bande prallt ist als Check gegen die Bande zu werten. Erfolgt kein Kontakt mit der Bande so ist die Aktion als unerlaubter Körperangriff zu werten.

HINWEIS 2: 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.

6.4.14 Cross-Check

- A. 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.
- B. Eine **Grosse Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Torhüter im Torraum mit dem Stock checkt.
- C. 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.

6.4.15 Absichtliche Verletzung

- A. Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler oder Mannschaftsoffiziellen vorsätzlich in irgendeiner Weise verletzt. (siehe 6.4.10)
- B. «aufgehoben»
- C. Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler tritt oder zu treten versucht.
- D. Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinem Gegenspieler bewusst einen Kopfstoss versetzt oder zu versetzen versucht.

6.4.16 Spielverzögerung

- A. Jedem Spieler oder Torhüter ist ohne Vorwarnung eine **Kleine Strafe** aufzuerlegen, welcher den Puck **absichtlich** und direkt 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.

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

6.4.17 Ellbogencheck und Check mit dem Knie

- A. 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.
- B. Eine **Grosse Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler durch eine Aktion mit dem Ellbogen oder Knie verletzt.

6.4.18 Auf den Puck fallen

- A. Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler, mit Ausnahme des Torhüters, aufzuerlegen, welcher absichtlich 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.

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

6.4.19 Faustschläge

- A. Faustschläge sind wie folgt definiert: Das Schlagen mit der geschlossenen Faust, mit oder ohne Handschuh, gegen einen Gegenspieler mit dem Resultat eines Kontaktes mit dem Gegenspieler.

HINWEIS: Das Wegschieben, Schlagen oder Festhalten während des Spiels ist auch regelwidrig, fällt aber nicht unter diese Regel.

- B. Eine **Grosse Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher beginnt, Faustschläge auszuteilen.
- C. 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 1: Den Schiedsrichtern wird bewusst ein weiter Spielraum bei dieser Regel gegeben. Damit kann differenzierter unterschieden werden zwischen Beginn einer Auseinandersetzung und das Beharren einer Auseinandersetzung. Der Spielraum soll wirklichkeitsgetreu umgesetzt werden.

HINWEIS 2: Die Schiedsrichter haben alle Schlägereien mit dieser Regel zu ahnden.

- D. Eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher mit einem Spieler ausserhalb des Spielfeldes kämpft.
- E. Eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler oder Torhüter aufzuerlegen, welcher sich als erster in eine laufende Auseinandersetzung einmischt.
- F. Eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler zusätzlich aufzuerlegen, welcher bei einer Auseinandersetzung seinen Helm absichtlich abzieht.

- G. Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler zusätzlich aufzuerlegen, welcher einen Ring trägt oder seine Hände so mit Klebeband bearbeitet hat, dass ihm dadurch im Kampf einen Vorteil zukommt und er seinen Gegenspieler verletzen kann.

6.4.20 Spielen des Pucks mit der Hand

- A. Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler, ausser dem Torhüter, aufzuerlegen, welcher den Puck mit seinen Händen oder Handschuhe einschliesst und das Spiel stoppt.
- B. Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler, ausser dem Torhüter, aufzuerlegen, welcher den Puck aufhebt, während das Spiel läuft.
- C. 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 der Regelverletzung 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 in das eigene Tor geschlagen worden ist. In diesem Falle ist das Tor gültig.

6.4.21 Hoher Stock

- A. Das Halten der Stockschaufel über der normalen Schulterhöhe ist verboten.
- B. Das Spielen des Pucks über der normalen Schulterhöhe ist verboten. Das Spiel muss unterbrochen werden und das Anspiel erfolgt am nächsten Anspielpunkt ausser:
1. Der Spieler schlägt den Puck zu einem Gegenspieler. In diesem Falle ist das Spiel nicht zu unterbrechen, oder
 2. Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft schlägt den Puck in sein eigenes Tor. In diesem Falle ist das Tor gültig.
- C. 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 übernommen wird, ist keine Strafe auszusprechen. Es sei denn, ein Spieler wird gefährdet.

HINWEIS 1: Bei einem Slapshot darf die Schaufel nicht höher sein als die eigene Schulter.

HINWEIS 2: 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.

- D. Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Grosse Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen, wenn der Stock 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.
- E. Wird eine Spielunterbrechung durch einen hohen Stock eines Spielers, dessen Mannschaft in Überzahl spielt, hervorgerufen, so findet das Anspiel an einem der Endanspielpunkten dieser Mannschaft statt.

HINWEIS: Ein hoher Stock ins Gesicht muss **immer** eine Strafe geben. Dies betrifft die Führung eines Stockes über Schulterhöhe.

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

Es gibt eine **doppelte Kleine Strafe**, wenn ein Spieler **zufällig** durch einen **abgelenkten Stock** (rutscht beim Versuch den gegnerischen Stock zu heben ab) im Gesicht getroffen und verletzt wurde. Dieselbe Strafe gibt es, falls ein Spieler in der Absicht den Puck zu schießen, nach hinten ausholt (backswing) und den Gegner im Gesicht trifft und verletzt.

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.

6.4.22 Halten

- A. 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 Stock oder in einer anderen Weise hält.
- B. Sollte eine Aktion wie unter Abschnitt A zu einer Verletzung des Gegenspielers führen, so ist eine **Grosse Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen.

6.4.23 Haken

- A. 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 Stocks oder der Versuch einzuhaken in seinem Lauf behindert
- B. Sollte eine Aktion wie unter Abschnitt A zu einer Verletzung des Gegenspielers führen, so ist eine **Grosse Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** auszusprechen.

HINWEIS: Kampf um den Puck, bei welchem sich nur die Stöcke berühren, fällt nicht unter die Strafen Haken oder Halten.

6.4.24 Behinderung

- A. 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 Stock aus den Händen schlägt, den Stock, welcher der Gegenspieler gerade aufnehmen will, aus seiner Reichweite schießt, Teile eines Stockes, 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. Manchmal 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.

- B. Eine **Kleine Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher von der Spielerbank oder von der Strafbank aus dem Vorwärtskommen eines Gegenspielers oder des Pucks behindert.
- C. Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher den Torhüter in seinem Torraum physisch behindert ohne dass sich der Puck im Torraum befindet.

- D. 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.
- E. 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.
- F. 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** zuzusprechen.

HINWEIS 1: 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 2: Die Aufmerksamkeit der Schiedsrichter sollte ins besonders auf drei offensive Regelverletzungen gerichtet sein und diese ahnden.

1. 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.
2. Wenn nach dem Anspiel der Gegenspieler beim Bully behindert wird obwohl er nicht im Puckbesitz ist.
3. Wenn der angreifende Spieler den Puck zurücklegt (Drop-Pass) und danach in einen verteidigenden Spieler hineinfährt.

HINWEIS: Alle verteidigenden und angreifenden Spieler haben das Recht ihren Spielplatz vor jedem Tor zu verteidigen. Die dazugehörigen 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.

6.4.25 Behinderungen durch Zuschauer

- A. 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 der Regelverletzung eingeworfen.

HINWEIS: Die Schiedsrichter haben bei allen Vorkommnissen in denen Spieler durch Zuschauer behindert werden, einen Rapport 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.

6.4.26 Check von Hinten

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

- B. Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen 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.

6.4.27 Verlassen der Spieler-, oder der Strafbank

- A. Kein Spieler darf zu irgendeinem Zeitpunkt die Strafbank verlassen. Ausgenommen wenn seine Strafe beendet ist und keine aufgeschobenen Strafen beginnen, am Ende jeder Halbzeit oder am Ende der Verlängerung bzw. des Penalty-Schiessen.
- B. Wenn ein bestrafter 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 des laufenden Spiels oder in einer Unterbrechung verlässt. (siehe 6.1.2C.)
- C. Wenn ein bestrafter Spieler die Strafbank zu früh verlässt, so muss der Zeitnehmer die Zeit notieren und spätestens im nächsten Unterbruch den Schiedsrichtern 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 **Strafe** aufzuerlegen. (siehe 4.3.A.6 / 4.5.A.2)
- D. Sollte ein bestrafter Spieler die Strafbank zu früh verlassen und seine Mannschaft erzielt ein Tor, bevor seine Strafe beendet ist, so ist das Tor ungültig, unabhängig davon, ob der Fehler beim Spieler oder bei einem Spielloffiziellen liegt. Sollte jedoch in dieser Spielphase die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielen, so ist das Tor gültig.
- E. 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.
- F. Für eine Verletzung dieser Regel ist dem Spieler jener Mannschaft, welcher zuerst die Spielerbank verlässt, während einer Auseinandersetzung, eine **Doppelte Kleine Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** aufzuerlegen.
- G. 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.
- H. Jedem Spieler, welcher die Strafbank während eines Spielunterbruches verlässt und in eine Auseinandersetzung eingreift, ist eine **Kleine Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe**, zusätzlich zu seiner Reststrafe aufzuerlegen
- I. «aufgehoben»

6.4.28 Physischer Angriff auf Offizielle

- A. Jedem Spieler ist automatisch eine **Matchstrafe** aufzuerlegen, welcher Schiedsrichter oder andere Spielloffizielle 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. (siehe 6.4.M.1, 6.1.6.A.)
- B. Eine **Matchstrafe** ist jedem Mannschaftsoffiziellen aufzuerlegen, welcher einen Spielloffiziellen festhält oder schlägt. (siehe 6.4.9.N.1)

6.4.29 Obszöne oder lästerliche Sprache und Gesten

- A. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters eine **Disziplinarstrafe** oder **Spieldauerdisziplinarstrafe**, jedem Spieler oder Mannschaftsoffiziellen aufzuerlegen der:
1. 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.
 2. auf einer Auseinandersetzung oder Streit, während des Spiels, gegenüber eines Spieloffiziellen beharrt
 3. das Spiel lächerlich zu machen versucht.

6.4.30 Stockschlag

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

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. (siehe 6.4.21.E. Hinweis)

- B. Eine **Grosse Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler durch einen Stockschlag verletzt.
- C. Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Stock während einer Auseinandersetzung gegen einen anderen Spieler schwingt. Eine solche Aktion ist als vorsätzlicher Verletzungsversuch zu werten.
- D. 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.

6.4.31 Stockstich und Stockendstoss

- A. Eine **Doppelte Kleine Strafe** und eine **Disziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler mit dem Stock zu stechen oder mit dem Stockende zu stossen versucht.
- B. Eine **Grosse Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler mit dem Stock sticht oder mit dem Stockende stösst.
- C. Eine **Matchstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler durch einen Stockstich oder Stockendstoss verletzt. Solche Aktionen sind als bewusste Regelverletzung nach Regel 6.4.15 (Absichtliche Verletzung) zu ahnden.

HINWEIS 1: Ein Stockstich ist dadurch definiert, dass mit der Spitze der Stockschaufel einen Gegenspieler gestochen wird. Ein Stockendstoss ist ein Stoss mit dem Stockschäftende. Es spielt bei beiden Regelverletzungen keine Rolle, ob der Stock mit einer oder mit beiden Händen gehalten wird.

HINWEIS 2: Ein Versuch schliesst alle Fälle ein, bei denen ein Stechen mit der Stockschaufel oder Stossen mit dem Stockende angedeutet wird, aber keine Berührung stattfindet.

6.4.32 Stockwurf

- A. Eine **Kleine Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler oder Mannschafts-offiziellen aufzuerlegen, welcher einen Stock oder irgendeinen anderen Gegenstand von der Spielerbank oder der Strafbank auf das Spielfeld wirft. Ist die betreffende Person nicht identifizierbar, ist eine **Kleine Bankstrafe** auszusprechen.
- B. Eine **Kleine Strafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher auf dem Spielfeld einen Stock, einen Teil des Stockes oder irgendeinen anderen Gegenstand wirft. Ausser dieser Aktion wurde schon durch einen Strafschuss geahndet (6.4.35 G).

HINWEIS: Sollte ein Spieler einen Teil eines gebrochenen Stockes 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.

- C. Wenn der gegnerische Torhüter für einen zusätzlichen Feldspieler ausgewechselt worden ist und sich kein Gegenspieler zwischen dem puckführenden Spieler und dem leeren Tor befindet, ist ein **Tor** der angreifenden Mannschaft zuzusprechen.

6.4.33 Beinstellen, Check mit dem Knie oder gegen das Knie

- A. 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.

- B. 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.

6.4.34 Übertriebene Härte

- A. Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter eine **Kleine Strafe** oder eine **Grosse Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** jedem Spieler aufzuerlegen, den man als schuldig befindet unnötig hart zu spielen.

- B. Eine **Grosse Strafe** und eine **Spieldauerdisziplinarstrafe** ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler dadurch verletzt, indem er unnötig hart spielt.

HINWEIS 1: 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 übertriebene Härte geahndet werden. Dies bedeutet jedoch nicht, dass ein Spieler, welcher nicht im Puckbesitz ist, durch einen Körperangriff in den Puckbesitz gelangen darf.

HINWEIS 2: Eine Strafe für Übertriebene Härte soll in jedem Falle ausgesprochen werden, wenn ein unnötiger Körperkontakt mit dem scheinführenden Spieler erfolgt.

6.4.35 Strafschuss – Zugesprochene Tore

- A. Wenn ein puckführender Spieler mit dem Puck in der Angriffshälfte nur noch den Torhüter vor sich hat und von einem Spieler, welcher sich unerlaubt auf dem Spielfeld befindet, gestört wird, ist diesem Spieler ein **Strafschuss** zuzusprechen.
- B. Wurde der gegnerische Torhüter zu Gunsten eines weiteren Feldspielers ersetzt und der puckführende Spieler hat das leere Tor vor sich und von einem Spieler, welcher sich unerlaubt auf dem Spielfeld befindet, von der Seite gestört wird, so ist der sich nicht verfehlenden Mannschaft ein **Tor** zuzusprechen.
- C. Wurde der gegnerische Torhüter zu Gunsten eines weiteren Feldspielers ersetzt und der puckführende 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** zuzusprechen.
- D. Wenn ein verteidigender Feldspieler, der Torhüter ausgenommen, während des laufenden Spiels den Puck im Torraum aufhebt, ist das Spiel unverzüglich zu unterbrechen und der nicht verfehlenden Mannschaft ein **Strafschuss** zuzusprechen.
- E. Wenn ein verteidigender Feldspieler, 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 **Strafschuss** zuzusprechen.

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 Strafschuss ausgesprochen werden. Ansonsten soll eine **Kleine Strafe** ausgesprochen werden

- F. Wird der Torpfosten durch einen Spieler oder Torhüter während einer klaren Torchance oder einem plötzlichen Gegenangriff absichtlich verschoben, so ist der sich nicht verfehlenden Mannschaft ein Strafschuss zuzusprechen. Wird diese Regelverletzung begangen, nachdem der gegnerische Torhüter zu Gunsten eines weiteren Feldspielers ersetzt wurde, so ist der sich nicht verfehlenden Mannschaft automatisch ein **Tor** zuzusprechen.
- G. Wenn ein verteidigender Spieler, der Torhüter eingeschlossen, einen Stock, einen Teil desselben oder irgendeinen anderen Gegenstand in der Verteidigungshälfte gegen den scheibenführenden Angreifer wirft oder schießt, so ist die Spielphase zu beenden. Ist kein Tor erzielt worden, so ist diesem Spieler ein **Strafschuss** zuzusprechen.
- H. Wenn ein puckführender Spieler mit dem Puck in der Angriffshälfte nur noch den Torhüter vor sich hat und von hinten zu Fall gebracht wird oder in einer anderen Weise gefoult wird und eine klare Torchance wurde zunichte gemacht, so ist diesem Spieler ein **Strafschuss** zuzusprechen. 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 wiederherstellen, welche zuvor durch eine Regelwidrigkeit von hinten zunichte gemacht wurde. Puckbesitz heisst, 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 vorbeigeschossen, so ist der Puckbesitz verloren. Anders als in Regel 6.3.B. Hinweis.

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

6.4.36 Check gegen den Kopf oder Nackenbereich

- A. 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.
- B. Eine Matchstrafe ist jedem Spieler aufzuerlegen, welcher seinen Gegenspieler durch einen Check gegen den Kopf- resp. Nackenregion verletzt.

6.4.37 Simulieren / Schwalbe

- A. 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.
-

Abschnitt IV – DIVERSES

7 MEDIZINISCHE REGELN

7.1 Vermeidung von Infektionen

- A. Ein Spieler, der blutet, oder durch einen anderen Spieler mit Blut beschmutzt wurde, ist als „verletzter Spieler“ zu betrachten. Er hat das Spielfeld unverzüglich zur Behandlung oder Reinigung zu verlassen.
- B. Ein solcher Spieler darf erst wieder auf das Spielfeld bzw. auf die Strafbank zurückkehren, wenn:
 - 1. Die Wunde vollständig geschlossen und mit geeignetem Verbandsmaterial versehen ist
 - 2. Sämtliche Blutreste vom Körper des Spielers bzw. mit Blut verschmierte Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände gereinigt oder ersetzt wurden.
- C. Auf dem Spielfeld dürfen keine mit Blut verschmutzten Gegenstände verwendet werden.
- D. 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. (siehe 6.1.2.C.)
- E. Falls das Spielfeld oder die Einrichtungen um das Spielfeld mit Blut verschmutzt wurden, habe die Schiedsrichter sicherzustellen, dass die Blutreste unmittelbar nach der ersten Spielunterbrechung von dem dafür verantwortlichen Personal entfernt werden.

8 SCHLUSS- UND ÜBERGANGSBESTIMMUNGEN

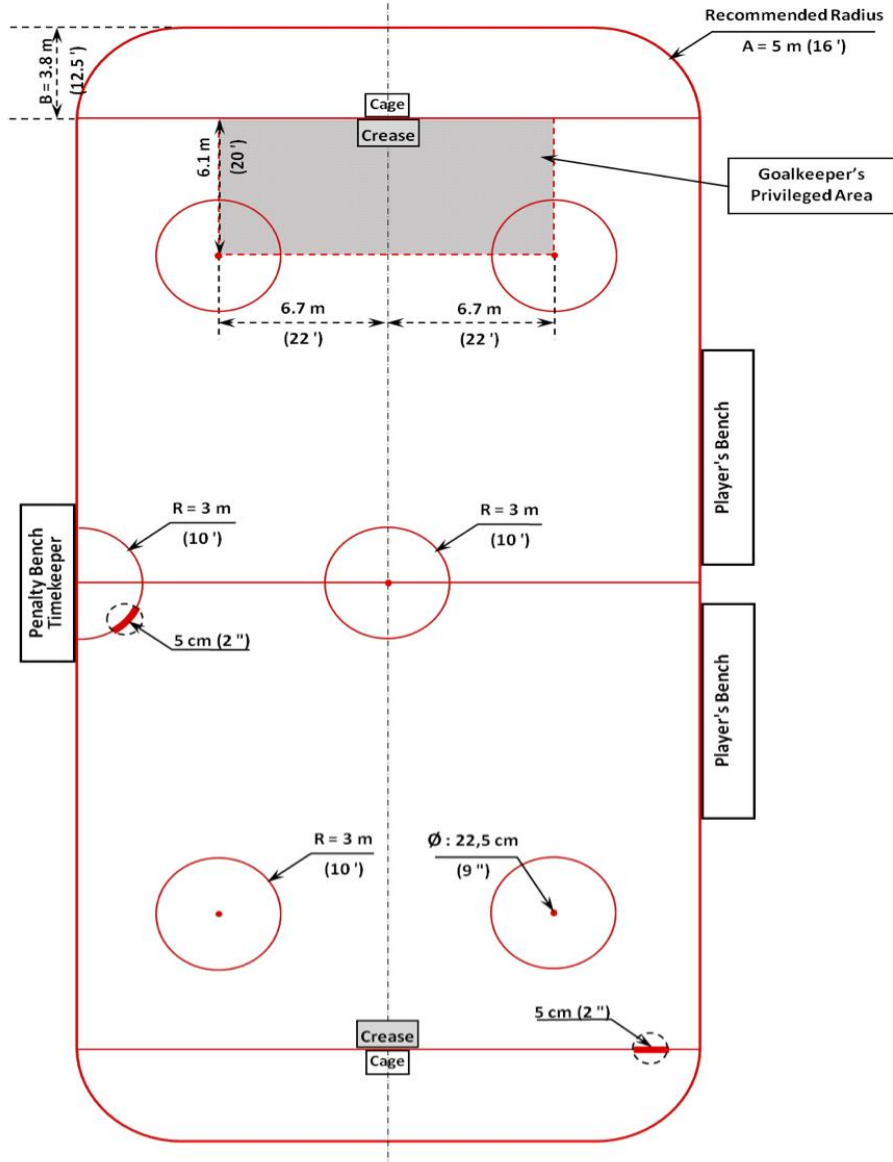
8.1 Inkrafttreten

- A. Dieses Reglement wird per 25. November 2019 in Kraft gesetzt.
 - B. Mit dem Inkrafttreten sind alle bisherigen Reglemente Spielbetrieb aufgehoben.
-

Abschnitt V – ANHANG

9 SPIELFELDMASSE

Annex A
 RINK DIAGRAM 50 m x 25 m



Rink Size	60 m x 30 m	197' x 98'	50 m x 25 m	164' x 82'	40 m x 20 m	131' x 66'
A	6 m	19.7'	5 m	16.4'	4 m	13'
B	4.6 m	15'	3.8 m	12.5'	3 m	10'

10 SCHIEDSICHTERZEICHENGEbung



Unerlaubter Körperangriff

Geballte Fäuste kreisen einmal umeinander.
Zeichen auf Brusthöhe.



Faustschläge/unnötige Härte

Seitlich ausgestreckter Arm mit geballter
Faust. Zeichen auf Schulterhöhe.



Angezeigte Strafe

Der Arm (ohne Pfeife) wird über Kopfhöhe
ganz ausgestreckt. Es ist erlaubt, den
betroffenen Spieler einmal kurz anzuzeigen.



Check mit Ellbogen

Mit einer Hand auf den gegenseitigen
Ellbogen tippen. Zeichen auf Brusthöhe.



Check mit dem Knie

Mit der offenen Hand auf das Knie tippen.
Beide Inline-Skates bleiben dabei auf dem
Boden.



Matchstrafe

Eine "Klappsbewegung" mit der flachen
Hand auf die Helmoberfläche.



Stockschlag

Eine "schlagende" Bewegung mit der Handkante auf den Unterarm. Zeichen auf Brusthöhe.



Check gegen die Bande

Mit der geballten Faust in die andere, offene Hand tippen. Zeichen auf Brusthöhe.



Stockendstoss

Eine zusammenstossende Bewegung der Vorderarme, ein Arm bewegt sich über dem anderen. Die obere Hand ist geöffnet, die untere zur Faust geballt.



Spieldauer-/Disziplinarstrafe

Beide Hände an den Hüften.



Hoher Stock

Beide geballten Fäuste übereinander. Zeichen auf Schulter-Kopfhöhe.



Behinderung

Gekreuzte Arme mit geballten Fäusten Vor der Brust gehalten.



Check mit dem Stock

Eine Vorwärts- und Rückwärtsbewegung der Arme mit geballten Fäusten. Zeichen auf Brust-Schulterhöhe.



Haken mit dem Stock

Eine zerrende Bewegung mit beiden Armen, als würde man sich von der Seite her etwas gegen den Bauch ziehen.



Halten

Mit der einen Hand das andere Handgelenk umfassen. Zeichen auf Brusthöhe.



Stockstich

Stechende Bewegung mit geballten, hintereinander gehaltenen Fäusten, weg vom Körper. Zeichen auf Brusthöhe.



Beinstellen

Mit der offenen Hand das Bein unterhalb des Knies seitwärts streifen. Beide Inline-Skates bleiben dabei auf dem Boden.



Strafschuss (Penalty)

Arme über dem Kopf gekreuzt. Das Zeichen wird nach dem Spielunterbruch gezeigt.



Auswinken

Eine ausstreckende Seitwärtsbewegung beider Arme, Handflächen nach unten. Zeichen für „kein Tor“, „kein Handpass“ oder „kein hoher Stock“.



Bodycheck/unerlaubter Körperangriff

Mit der geballten Faust (ohne Pfeife) übers Kreuz auf die Schulter.



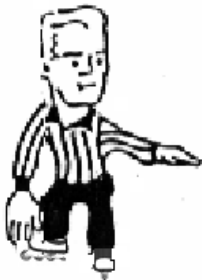
Check von hinten

Mit beiden Armen eine Streckbewegung mit offenen, aufgerichteten Handflächen. Zeichen auf Brust-Schulterhöhe.



Time-Out/Auszeit

Mit beiden Händen ein "T" formen. Zeichen auf Brusthöhe.



Puck im Tor

Mit dem ausgestreckten Arm auf das Tor zeigen, in welches der Puck korrekt hineingelangt ist.



Unsportliches Verhalten

Eine geballte Faust berührt die ausgestreckte Handfläche der anderen Hand, die nach unten zeigt. Zeichen auf Brust-Schulterhöhe.



Inline Hockey Schweiz (IHS)
8000 Zürich
Schweiz

info@ih-s.ch
www.ih-s.ch