

DEUTSCHE SPIELREGELN

INLINE - SKATERHOCKEY

Fassung vom 9. März 2002

Hinweis:

Die "Deutschen Spielregeln Inline-Skaterhockey" gelten in ihrer o. a. Fassung ab 7. Januar 2001 für alle in Deutschland stattfindenden nationalen Meisterschafts-, Pokal-, Turnier- und Freundschaftsspiele, sofern zu einzelnen Punkten ausdrücklich keine anderweitige Regelung von der Sportkommission Inline- und Skaterhockey des Deutschen Rollsport- und Inline- Verbandes (DRIV) beschlossen wurde.

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

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

Vorbemerkung:

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

INHALTSVERZEICHNIS

<u>I</u>	<u>SPIELFELD</u>		
1.1	Oberfläche	Seite	4
1.2	Spielfeldmaße	Seite	4
1.3	Bande	Seite	4
1.4	Spielfeldmarkierungen	Seite	4
1.5	Spielerbänke	Seite	5
1.6	Strafbänke	Seite	5
1.7	Beleuchtung	Seite	6
1.8	Umkleieräume	Seite	6
1.9	Ausnahmeregelungen	Seite	6
<u>II</u>	<u>SPIELAUSTRÜSTUNG</u>		
2.1	Tore	Seite	7
2.2	Ball	Seite	7
2.3	Spielfeldausrüstung	Seite	7
<u>III</u>	<u>OFFIZIELLE</u>		
3.1	Benennung der Offiziellen	Seite	9
3.2	Schiedsrichter	Seite	9
3.3	Zeitnehmer	Seite	10
3.4	Strafbank-Ordner	Seite	11
3.5	Torrichter	Seite	11
<u>IV</u>	<u>MANNSCHAFTEN</u>		
4.1	Altersgrenzen	Seite	12
4.2	Mannschaftszusammensetzung	Seite	12
4.3	Mannschaftskapitän	Seite	13
<u>V</u>	<u>SPIELERKLEIDUNG UND -AUSRÜSTUNG</u>		
5.1	Gefährliche Gegenstände	Seite	14
5.2	Spielerbekleidung	Seite	14
5.3	Rücknummern	Seite	14
5.4	Torhüterausrüstung	Seite	14
5.5	Feldspielerausrüstung	Seite	15
5.6	Helm	Seite	15
5.7	Rollschuhe	Seite	16
5.8	Schläger	Seite	16
5.9	Unerlaubte Ausrüstung	Seite	16
<u>VI</u>	<u>SPIELANFANG BZW. -FORSTETZUNG</u>		
6.1	Bully	Seite	17
<u>VII</u>	<u>STRAFEN</u>		
7.1	Freistoß	Seite	18
7.2	Kleine Zeitstrafe	Seite	18
7.3	Große Zeitstrafe	Seite	18
7.4	Disziplinarstrafe (Gelbe Karte)	Seite	19
7.5	Spieldauerdisziplinarstrafe	Seite	19
7.6	Matchstrafe (Rote Karte)	Seite	19
7.7	Torhüter-Strafen	Seite	20
7.8	Andauernde Zeitstrafen	Seite	20
7.9	Rückkehr von der Strafbank	Seite	20
7.10	Penalty-Schuß	Seite	21
7.11	Aufgeschobene Zeitstrafen	Seite	22

7.12	Reihenfolge der Zeitstrafen	Seite	22
7.13	Verhängung von Strafzeiten	Seite	22
7.14	Zusätzliche Strafen	Seite	23

VIII SPIELREGELN

8.1	Richten der Ausrüstung	Seite	24
8.2	Ball außer Sicht und unerlaubter Ball	Seite	24
8.3	Ball außerhalb des Spielfeldes sowie Deckenberührung des Balls	Seite	24
8.4	Ballberührung durch den Schiedsrichter	Seite	24
8.5	Nicht spielbarer Ball	Seite	24
8.6	Zerbrochener Schläger	Seite	25
8.7	Verlorener Schläger	Seite	25
8.8	Werfen von Schlägern	Seite	25
8.9	Frühzeitiger Spielabbruch	Seite	25
8.10	Spielen im Liegen	Seite	25
8.11	Fairer Körperkontakt	Seite	26
8.12	Foulspiel	Seite	26
8.13	Blockieren des Balls	Seite	27
8.14	Tor verschoben	Seite	27
8.15	Rechte des Torhüters	Seite	27
8.16	Torraum	Seite	28
8.17	Erzielen eines Tores	Seite	28
8.18	Hand- und Fußspiel	Seite	28
8.19	Hoher Stock	Seite	28
8.20	Verlassen der Spielerbank oder Strafbank	Seite	29
8.21	Fehlverhalten (Disziplin)	Seite	29
8.22	Spielbeginn / Verzögerung	Seite	29
8.23	Spielbeginn bzw. Spielfortsetzung	Seite	30
8.24	Auswechseln von Spielern	Seite	30
8.25	Sieger eines Spieles	Seite	30
8.26	Unentschiedenes Spiel	Seite	30
8.27	Penalty-Schießen	Seite	31
8.28	Zeit	Seite	31
8.29	Auszeit (Time-Out)	Seite	32
8.30	Schiedsrichterpfiff	Seite	32
8.31	Blut	Seite	32
8.32	Doping und Alkohol	Seite	32
8.33	Teilnahme am Spielbetrieb	Seite	33

<u>IX</u>	<u>SCHIEDSRICHTERZEICHEN UND KARTEN</u>	Seite	34
------------------	--	-------	----

<u>X</u>	<u>SPIELFELDSKIZZE</u>	Seite	39
-----------------	-------------------------------	-------	----

I SPIELFELD

1.1 OBERFLÄCHE

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

1.2 SPIELFELDMAßE

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

1.3 BANDE

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

1.4 SPIELFELDMARKIERUNGEN

- 1.4.1 Alle Maße und Messungen werden von bzw. bis zur (gedachten) Mitte einer jeden Linie vorgenommen; bei Hallenwänden erfolgt die Messung von der Unterkante der Wand (bzw. Bande).
- 1.4.2 Alle Linien bzw. Markierungen des Spielfeldes sind 4 – 10 cm breit und müssen die gleiche Breite haben. Alle Markierungen müssen die gleiche Farbe haben und klar von der Spielfeldoberfläche zu unterscheiden sein.
- 1.4.3 Für internationale Meisterschaften und internationale Titelwettkämpfe muß in mindestens 2 m und höchstens 3 m Entfernung von jedem Spielfeldende in rechtem Winkel zu den Spielfeldlängsseiten quer über das Spielfeld eine "TORLINIE" gezogen werden. Für alle anderen Spiele kann die Torlinie wie vorstehend genannt oder aber nur auf den Torraum beschränkt sein.
- 1.4.4 Für internationale Meisterschaften und internationale Titelwettkämpfe muß in 5 - 6 m Entfernung von jeder Torlinie in rechtem Winkel zu den Spielfeldlängsseiten quer über das Spielfeld und vertikal die Bande hoch eine "TORHÜTERLINIE" gezogen werden (das Maß von 6 m sollte nur auf größeren Spielfeldern angewandt werden). Für alle anderen Spiele kann die Torhüterlinie wie vorstehend genannt oder aber nur eine gedachte Linie durch beide auf einer Spielfeldseite gelegenen (Freistoß-) Bully-Punkte sein.

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

1.5 SPIELERBÄNKE

- 1.5.1 Jedes Spielfeld muß Spielerbänke (Sitze oder Bänke) aufweisen, die für jede Mannschaft für 18 Spieler und 3 Teamoffizielle Platz bieten. Die Spielerbänke beider Mannschaften müssen gleich sein und befinden sich unmittelbar neben dem Spielfeld, so nah wie möglich zur Mitte hin.
Die Spielerbänke beider Mannschaften müssen auf der selben Seite des Spielfeldes und ausreichend weit voneinander entfernt sein. Alle Türen zu den Spielerbänken schwingen vom Spielfeld weg.
- 1.5.2 Außer den 18 Spielern und den 3 Teamoffiziellen, die vor Spielbeginn alle auf dem Formblatt "Mannschaftsaufstellung" eingetragen sein müssen, darf sich niemand auf bzw. in Nähe der Spielerbank befinden.
- 1.5.3 Die Mannschaften benutzen während des gesamten Spieles die selbe Spielerbank. Die auf dem Spielberichtsbogen zuerst genannte Mannschaft hat das Recht, die Spielerbank auszuwählen.
- 1.5.4 Die Spielerbänke sind von Zuschauern in geeigneter Weise abzutrennen.

1.6 STRAFBÄNKE

- 1.6.1 Die Strafbänke sollen sich (wenn möglich) auf der den Spielerbänken gegenüber liegenden Spielfeldseite befinden und durch den Zeitnehmertisch getrennt sein. Jede Strafbank muß zur Unterbringung von bestraften Spielern Stühle oder Bänke aufweisen.

- 1.6.2 Die Strafbänke müssen so nah wie möglich zur Spielfeldmitte hin sein. Alle Türen zu den Strafbänken schwingen vom Spielfeld weg und dürfen sich nicht in der Schiedsrichterzone befinden
- 1.6.3 Die Strafbänke sind von Zuschauern und den Spielerbänken in geeigneter Weise abzutrennen.
- 1.6.4 Für internationale Meisterschaften und internationale Titelwettkämpfe müssen die Bestimmungen der Punkte 1.5 und 1.6 der Spielregeln Anwendung finden. Für alle anderen Spiele, sofern eine Kombination von Bande und Hallenwänden benutzt wird, sollen sich die Spielerbänke am Ende einer Spielfeldlängsseite befinden, und die Strafbänke und der Zeitnehmertisch so nah wie möglich zur Spielfeldmitte hin sein.

1.7 BELEUCHTUNG

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

1.8. UMKLEIDERÄUME

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

1.9 AUSNAHMEREGLUNGEN

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

II SPIELAUSRÜSTUNG

2.1 TORE

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

2.2 BALL

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

2.3 SPIELFELDAUSRÜSTUNG

- 2.3.1 Der Heimverein muß für jedes Spiel Folgendes immer bereitstellen:
- Spielfeldbanden (*siehe Punkt 1.3 der Spielregeln*)
 - Zwei maßgerechte Tore (*siehe Punkt 2.1 der Spielregeln*)
 - Spielzeituhr
 - Spielberichtsbogen
 - Mindestens ein offizieller Inline-Skaterhockey-Ball
 - Ein zugelassener Zeitnehmer
 - Spielfeldmarkierungen (*siehe Punkt 1.4 der Spielregeln*)
 - Spielerbänke, Zeitnehmertisch und Strafbänke (*siehe Punkte 1.5 und 1.6 der Spielregeln*)
- Fehlt mindestens einer der vorstehenden gekennzeichneten Gegenstände bzw. Person bis spätestens 15 Minuten (bei Turnieren 5 Minuten) nach offiziellem Spielbeginn, so wird das Spiel nicht durchgeführt und wie Nichtantreten der Heimmannschaft gewertet.
Jedes Fehlen einer der vorstehenden Gegenstände bzw. Person muß auf einem Zusatzblatt von den Schiedsrichtern vermerkt werden.
- 2.3.2 Für internationale Spiele und Turniere muß eine einsehbare Uhr und Toranzeige vorhanden sein, die Spieler, Offizielle und Zuschauer zu jeder Zeit des Spiels über alle zeitlichen Elemente unterrichtet.

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

- Mindestens 10 offizielle Inline-Skaterhockey-Bälle
- Einen zweiten zugelassenen Zeitnehmer
- Ein Maßband mit einer Mindestlänge von 2 m
- Eine Sirene (oder ähnliches)
- Zwei Schiedsrichterpfeifen
- Zwei Sätze Schiedsrichterkarten
- Alle Zusatzblätter (mit ausgefülltem Kopf)
- Eine manuelle Toranzeige
- Mindestens zwei Umkleideräume für die Mannschaften (*siehe Punkt 1.8 der Spielregeln*)
- Ein Umkleideraum für die Offiziellen (*siehe Punkt 1.8 der Spielregeln*)
- Eine (nach dem jeweiligen nationalen Standard) vollständig ausgestattete Erste-Hilfe-Ausrüstung
- Nur für internationale Spiele:
 - Ein Sanitäter mit gültig anerkannter Erste-Hilfe-Ausbildung (dauernde Anwesenheit notwendig)
 - Benutzung einer Lautsprecheranlage
 - Zwei Stoppuhren

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

III OFFIZIELLE

3.1. BENENNUNG DER OFFIZIELLEN

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

- Ein Technischer Direktor
- Zwei Schiedsrichter
- Zwei Zeitnehmer
- Zwei Strafbank-Ordner
- Zwei Torrichter (empfohlen)

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

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

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

- Zwei Schiedsrichter
- Zwei Zeitnehmer

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

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

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

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

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

3.2 SCHIEDSRICHTER

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

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

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

3.2.3 Alle Schiedsrichter sind mit offizieller Schiedsrichterkluft (schwarz-weiß gestreiftes Schiedsrichtertrikot mit vorgeschriebener Werbung und Emblem sowie lange schwarze Hose) bekleidet. Sie müssen funktionsfähige Rollschuhe tragen, mit den offiziellen Schiedsrichterkarten und einer zugelassenen Schiedsrichterpfeife ausgerüstet sein und ihren offiziellen Schiedsrichterausweis vorlegen.

Die Schiedsrichter müssen einen schwarzen Eishockeyhelm (bei internationalen Spielen auch weißer Eishockeyhelm zulässig) tragen (*Punkt 5.4.4 der Spielregeln hat Gültigkeit*). Jugendschiedsrichter und alle Schiedsrichter, die eine Brille tragen, müssen zusätzlich immer ein Halbvisier tragen (*Punkt 5.6.4 der Spielregeln hat Gültigkeit*).

- 3.2.4 Die Schiedsrichter müssen vor jedem Spiel prüfen, ob der Heimverein die vorgeschriebenen Gegenstände der Spielfeldausrüstung bereit stellen. Sie halten das Ergebnis dieser Prüfung auf dem entsprechenden Zusatzblatt fest.
- 3.2.5 Die Schiedsrichter rufen die Mannschaften zum offiziellen Spielbeginn und zu Beginn eines jeden Spielabschnittes auf das Spielfeld, um das Spiel zu beginnen bzw. fortzusetzen. Die Folgen und weitere Vorgehensweise für eine nicht rechtzeitige Spielaufnahme durch einer der beiden Mannschaften sind in Punkt 8.22 der Spielregeln (*Spielbeginn/Verzögerung*) aufgeführt.
- 3.2.6 Die Schiedsrichter müssen vor Spielbeginn kontrollieren, ob sich die eingeteilten Offiziellen an ihren jeweiligen Plätzen befinden und sich vom ordnungsgemäßen Zustand der Zeitnehmer- und Signalausrüstung überzeugen.
- 3.2.7 Die Schiedsrichter dürfen vor dem Spiel keiner einzelnen Mannschaft einen Hinweis oder Ratschlag geben; und wenn, dann nur beiden Mannschaften gleichartig und gleichzeitig zusammen.
- 3.2.8 Während eines Spiels darf sich ein Schiedsrichter nur mit dem anderen Schiedsrichter sowie mit einem Offiziellen beraten; mit dem Offiziellen aber nur über Themen, die in den Aufgabenbereich des Offiziellen fallen (*Anmerkung: Vorstandsmitglieder der ISHD sind als Spielbeobachter immer befugt, bei nationalen Spielen während einer Spielunterbrechung oder zwischen den Spielabschnitten mit den Schiedsrichtern über alle Themen bzw. Fälle zu reden*).
- 3.2.9 Ein Schiedsrichter kann nach Rücksprache mit dem zweiten Schiedsrichter eine getroffene Entscheidung revidieren. Voraussetzung dafür ist aber, daß das Spiel nach der getroffenen Entscheidung noch nicht fortgesetzt wurde.
- 3.2.10 Während des Spiels darf sich grundsätzlich außer den (auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen) Spielern und den Schiedsrichtern niemand auf dem Spielfeld aufhalten, es sei denn, mit ausdrücklicher Erlaubnis der Schiedsrichter, die aber nur für eine kurze Dauer und eine bestimmte Absicht erteilt werden kann.
- 3.2.11 Die Schiedsrichter unterrichten die Zeitnehmer über die Spielnummer eines jeden Torschützen sowie Assistenten (*d. h. Spieler, der die direkte Vorlage gegeben hat*). Weiterhin unterrichten die Schiedsrichter die Zeitnehmer über die Spielnummer eines jeden Spielers, gegen den eine Strafe verhängt worden ist, sowie über die Strafdauer und das Vergehen (zwecks Eintragung auf dem Spielberichtsbogen).
- 3.2.12 Bevor die Schiedsrichter die Zeitnehmer über eine ausgesprochene Strafe unterrichten, muß dem betreffenden Spieler durch Anwendung der offiziellen Schiedsrichterzeichen (*siehe Punkt 9 der Spielregeln*) die Strafe von den Schiedsrichtern angezeigt worden sein.
- 3.2.13 Die Schiedsrichter sollen mit keiner Person über den Grund oder die Rechtmäßigkeit einer Strafe diskutieren und stattdessen die Strafe nur mit den offiziellen Schiedsrichterzeichen anzeigen. Die Schiedsrichter sollen auch mit keiner Person über andere Entscheidungen, gleich welcher Art, diskutieren (*Ausnahme siehe Punkt 3.2.8 der Spielregeln*).
- 3.2.14 Unmittelbar nach dem Spielende prüfen beide Schiedsrichter zusammen mit dem Zeitnehmer den Spielberichtsbogen und die Zusatzblätter und unterschreiben diese bzw. zeichnen sie gegen. Sollten besondere Vorkommnisse vorgefallen sein (Spielabbruch, Nichtantreten, Verletzung, Rote Karte,...), müssen die Schiedsrichter einen Bericht auf dem "Zusatzblatt für Besondere Vorkommnisse" verfassen, der die Umstände genau beschreibt. Das "Zusatzblatt für Besondere Vorkommnisse" wird nur von den Schiedsrichtern unterschrieben und den Zeitnehmern nicht ausgehändigt.

3.3 ZEITNEHMER

- 3.3.1 Die Zeitnehmer erhalten vor Spielbeginn von einem Teamoffiziellen oder Kapitän jeder Mannschaft das Formblatt „Mannschaftsaufstellung“ (bei internationalen Spielen normale Liste ausreichend) mit den Namen aller teilnehmenden Spieler und tragen diese auf dem Spielberichtsbogen ein. Es muß darauf geachtet werden, daß bei jeder Mannschaft ein Kapitän (mit „C“ gekennzeichnet) und ein stellvertretender Kapitän (mit „A“ gekennzeichnet) aufgeführt sind.
- 3.3.2 Die Zeitnehmer nehmen während des gesamten Spieles die Spielzeit mit Hilfe der Spielzeituhr. Es soll während des gesamten Spieles zur Kontrolle eine zweite Stoppuhr (wegen eines eventuelles

Defektes der Spielzeituhr) mitlaufen. Während bei Spielen mit gestoppter Zeit bei jedem Pfiff des Schiedsrichters automatisch die Zeit gestoppt wird, erfolgt bei Spielen mit durchlaufender Zeit nur ein Zeitstopp, wenn die Schiedsrichter dies angezeigt haben. Sie signalisieren durch einen Gong oder Sirene das Ende eines jeden Spielabschnittes sowie einer Auszeit.

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

- 3.3.3 Die Zeitnehmer tragen jede Strafzeit eines Spielers einschließlich Spielernummer, Beginn, Strafdauer und Strafgrund (Strafzeitencodes) auf dem Spielberichtsbogen ein und stellen sicher, daß der bestrafte Spieler seine Strafzeit korrekt absitzt und die Strafbank nach Ende seiner Strafzeit ordnungsgemäß verläßt. Die Zeitnehmer sind nicht verpflichtet, dem bestrafte Spieler die noch abzusitzende Reststrafzeit mitzuteilen, sie müssen dem Spieler aber mitteilen, wenn die letzten 15 Sekunden seiner Strafzeit angebrochen sind.
- Die Zeitnehmer müssen die Schiedsrichter darauf hinweisen, wenn ein Spieler in einem Spiel die zweite große Strafe (5 Minuten) oder die zweite Disziplinarstrafe (gelbe Karte) erhält, sofern die Schiedsrichter keine Spieldauerdisziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler ausgesprochen haben.
- Die Zeitnehmer tragen nach entsprechender Ansage der Schiedsrichter jedes Tor mit Torschützen und ggf. mit Vorlagengeber (Assistent) auf dem Spielberichtsbogen ein.
- Nach Spielende füllen die Zeitnehmer den Spielberichtsbogen abschließend aus, unterschreiben ihn und legen ihn den Schiedsrichtern zur Prüfung und Unterschrift vor.
- 3.3.4 Die Zeitnehmer müssen die Schiedsrichter sofort auf jedes Fehlverhalten von Spielern gegenüber Offiziellen außerhalb des Spielfeldes aufmerksam zu machen.
- 3.3.5 Sollte es bezüglich der Zeitnahme zu irgendwelchen Meinungsverschiedenheiten kommen, so ist die Entscheidung der Schiedsrichter maßgebend und bindend.

3.4 STRAFBANK-ORDNER

- 3.4.1 Die Strafbank-Ordner stellen sicher, daß bestrafte Spieler während der Dauer ihrer Strafzeit ordnungsgemäß auf der Strafbank sitzen bleiben und melden ein eventuelles Fehlverhalten sofort den Zeitnehmern und/oder Schiedsrichtern.
- Die Strafbankordner entlassen (bei nicht einsehbarer Spielzeituhr auf Anweisung der Zeitnehmer) bestrafte Spieler nach Ablauf ihrer Strafzeit von der Strafbank.

3.5 TORRICHTER

- 3.5.1 An jedem Tor soll sich ein Torrichter befinden. Der Torrichter darf nicht Mitglied eines der spielenden Vereine sein. Er darf während des Spieles nicht ausgetauscht werden, es sei denn, er trifft offensichtlich falsche und nicht neutrale Entscheidungen; in dem Fall können die Schiedsrichter einen Austausch vornehmen.
- 3.5.2 Die Torrichter befinden sich während des Spieles hinter dem Tor und zwar direkt hinter der Bande. Während eines Spieles tauschen die Torrichter die Tore nicht (kein Seitenwechsel).
- 3.5.3 Der jeweilige Torrichter entscheidet nur, ob der Ball die Torlinie zwischen den beiden Torpfosten eines Tores überschritten hat und gibt in diesem Fall das entsprechende Signal. Es ist nicht die Aufgabe der Torrichter darüber zu entscheiden, ob ein Tor regelgerecht erzielt wurde. Die Schiedsrichter sind die einzigen Personen, die ein Tor anerkennen können.

IV MANNSCHAFTEN

4.1 ALTERSGRENZEN

4.1.1 Herren:

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

4.1.2 Junioren:

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

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

4.1.3 Jugend:

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

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

4.1.4 Schüler:

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

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

4.1.5 Bambini:

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

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

Bei Turnieren, an denen Spieler in einer Mannschaft einer höheren Altersklasse eingesetzt werden sollen und am gleichen Tag die Mannschaft der normalen Altersklasse der betreffenden Spieler ein Spiel hat, müssen die betreffenden Spieler in der Mannschaft ihrer normalen Altersklasse spielen und dürfen nicht in der Mannschaft der höheren Altersklasse eingesetzt werden. Verstöße werden von den Schiedsrichtern auf einem Zusatzblatt vermerkt (Ahndung durch Disziplinausschuß möglich), wobei das Spielergebnis und die Spielwertung unverändert bestehen bleiben

4.1.7 Mädchen/Damen dürfen auch in der entsprechenden männlichen Mannschaft ihrer Altersklasse eingesetzt werden; bei einer Überschneidung der Spiele der Mädchen-/Damenmannschaft mit der männlichen Mannschaft muß das Mädchen / die Dame in der Mädchen-/Damenmannschaft spielen. Bei nationalen Herrenspielen dürfen unbegrenzt Damen und/oder Junioren eingesetzt werden; es müssen jedoch immer tatsächlich mehr Herren als Damen und Junioren zusammen bei einem Herrenspiel eingesetzt werden. Mannschaften, die in einer Herrenbundesliga spielen, dürfen zu allen Pflichtspielen (Meisterschaft und Pokal) allerdings maximal zwei Damen einsetzen. Des weiteren muß ein Spieler mit einer Spielberechtigung für zwei Altersklassen bei einer Überschneidung von Spielen seiner beiden Mannschaften in der Mannschaft der jüngeren Altersklasse eingesetzt werden. Verstöße werden von den Schiedsrichtern auf einem Zusatzblatt vermerkt (Ahndung durch Disziplinausschuß möglich), wobei das Spielergebnis und die Spielwertung unverändert bestehen bleiben

4.1.8 Bei nationalen Spielen von Junioren-, Jugend-, Schüler- oder Bambinimannschaften dürfen grundsätzlich auch maximal zwei Spieler des jüngsten Jahrganges der nächsthöheren Altersklasse eingesetzt werden, sofern der Verein in der nächsthöheren Altersklasse keine Mannschaft zum Spielbetrieb angemeldet hat.

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

4.2 MANNSCHAFTSZUSAMMENSETZUNG

4.2.1 Für eine Mannschaft dürfen pro Spiel höchstens 18 Spieler auf dem Spielberichtsbogen eingetragen und eingesetzt werden. Bei internationalen Spielen müssen mindestens 8 Spieler (7 Feldspieler und 1 Torwart) auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden; diese müssen umgekleidet sein und sich auf der Spielerbank/Spielfeld befinden; Ausnahme ist nur bei Höherer Gewalt möglich. Alle Spieler und Teamoffizielle müssen Mitglied in dem Verein ihrer beteiligten Mannschaft sein.

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

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

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

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

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

4.2.3 Die maximale Anzahl von Spielern, die umgezogen und spielbereit sind, ist begrenzt auf 16 Feldspieler und 2 Torhüter. Nur diese 18 Spieler zuzüglich 3 Teamoffiziellen dürfen sich während des Spieles auf der Spielerbank befinden.

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

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

Hat eine Mannschaft mehr als diese erlaubte Anzahl bzw. bei laufenden Zeitstrafen mehr als die zugelassene Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, wird dies mit einer 2-Minuten-Strafe geahndet. Der Spieler, der die ausgesprochene Strafzeit (wegen zu vieler Spieler) absitzt, muß sich zum Zeitpunkt des Regelverstoßes auf dem Spielfeld befunden haben und wird vom Kapitän benannt.

4.2.6 Von jeder Mannschaft müssen sich zu Spielbeginn mindestens fünf Spieler auf dem Spielfeld befinden.

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

4.3 MANNCHAFTSKAPITÄN

4.3.1 Jede Mannschaft ernennt einen Mannschaftskapitän und nur er hat das Recht, während des Spieles mit dem Schiedsrichter über jegliche Fragen zur Regelauslegung zu sprechen. Eine Beschwerde über eine Schiedsrichterentscheidung darf sich auf keine Regelauslegung beziehen. Wenn der Kapitän diese Vorschrift nicht einhält, erhält er bei dem ersten Verstoß eine mündliche Verwarnung. Bei dem zweiten und einem dritten Verstoß während eines Spieles erhält der Kapitän jeweils eine Disziplinarstrafe (d. h. bei drittem Verstoß "Spieldauerdisziplinarstrafe").

- 4.3.2 Der Kapitän soll den Buchstaben "C" (mindestens 10 cm hoch und farbig abgesetzt zum Trikot) deutlich sichtbar auf der linken oberen Hälfte seines Trikots tragen. Die Privilegien des Kapitäns werden nicht gewährt, wenn er das "C" nicht trägt.
- 4.3.3 Ein anderer Feldspieler jeder Mannschaft wird zum Assistenz-Kapitän benannt, er soll den Buchstaben "A" an gleicher Stelle (wie der Kapitän das "C") tragen. Der Assistenz-Kapitän darf nur in der Funktion des Kapitäns agieren, wenn der Kapitän sich verletzt hat oder sich auf der Strafbank befindet.
- 4.3.4 Teamoffizielle (Manager, Trainer,...) und Torhüter dürfen kein Kapitän bzw. Assistenz-Kapitän sein.
- 4.3.5 Kapitän und Assistenz-Kapitän müssen vor Spielbeginn im Spielberichtsbogen vermerkt werden.
- 4.3.6 Jeder Spieler (außer Kapitän), der sich aus irgendeinem Grund bei den Schiedsrichtern oder Offiziellen beschwert, wird sofort mit einer Disziplinarstrafe belegt.

V SPIELERBEKLEIDUNG UND -AUSRÜSTUNG

5.1 GEFÄHRLICHE GEGENSTÄNDE

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

5.2 SPIELERBEKLEIDUNG

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

5.3 RÜCKENNUMMERN

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

5.4 TORHÜTERAUSRÜSTUNG

- 5.4.1 Die Torhüter müssen folgende Schutzbekleidung tragen:

- Helm mit Vollgesichtsschutz (Maske/Gitter) oder Vollvisier (wobei sichergestellt sein muß, daß kein Schlägerblatt oder Stockende durch den Gesichtsschutz paßt)
- Vollständiger gepolsterter Nackenschutz sowie gepolsterter Kehlkopfschutz
- Arm-, Schulter- und Brustschutz
- Ellbogenschutz
- Unterleibschutz (*auch Tiefschutz genannt*)
- Gepolsterte Hose (*Originalpolster müssen Oberschenkel, Steißbein, Hüfte und Niere schützen*)
- Torhüterbeinschienen
- (Gepolsterter) Stockhandschuh (*auch Stockhand genannt*)
- (Gepolsterter) Fanghandschuh (*auch Fanghand genannt*)

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

5.4.2 Mit Ausnahme von Rollschuhen und Schläger muß die gesamte Torhüterausrüstung ausschließlich für den Schutz von Kopf und Körper angefertigt sein und darf keine Kleidungsstücke oder Vorrichtungen enthalten, die dem Torhüter bei seiner Tätigkeit eine unzulässige Hilfestellung geben würde.

5.4.3 Die Torhüterbeinschienen müssen mindestens eine Dicke von 3 cm aufweisen.

5.4.4 Alle unter Punkt 5.4.1 der Spielregeln aufgeführten Gegenstände müssen als lizenzierte (geprüfte) Original-Eishockey- und/oder Original-Inlinehockey- und/oder Original-Rollhockey-Artikel erwerblich sein und dürfen bei der Benutzung in keiner Art und Weise verändert werden. Bei Unstimmigkeiten müssen die Schiedsrichter dies auf einem Zusatzblatt vermerken; die ISHD prüft dann den Fall und trifft eine endgültige Entscheidung über die Zulassung des Gegenstandes.

5.5 FELDSPIELERAUSRÜSTUNG

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

Herren / Damen:

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

Alle anderen Altersgruppen (Junioren, Jugend, Schüler, Bambini):

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

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

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

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

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

5.6 HELM

5.6.1 Jeder Helm muß als lizenzierter (geprüfter) Original-Eishockey- und/oder Original-Inlinehockey- und/oder Original-Rollhockey-Artikel erwerblich sein und darf bei der Benutzung in keiner Art und

Weise verändert werden. Bei Unstimmigkeiten müssen die Schiedsrichter dies auf einem Zusatzblatt vermerken; die ISHD prüft dann den Fall und trifft eine endgültige Entscheidung über die Zulassung. Die sogenannte "Jofa-Schüssel" ist nicht als Helm zugelassen.

- 5.6.2 Jeder Helm (auch der mit Vollvisier) muß mit einem Kinnriemen versehen sein, der geschlossen und festgezogen sein muß. Zwischen dem Kinn und dem Riemen darf maximal ein Spielraum von einer Zwei-Finger-Breite vorhanden sein.
- 5.6.3 Wenn der Helm eines Spielers nicht den Vorschriften entspricht oder er nicht richtig mit Kinnriemen getragen wird, dann weist der Schiedsrichter den Spieler darauf hin (ein Pfiff ist dazu nicht notwendig). Der betroffenen Spieler hat unverzüglich eine Korrektur vorzunehmen. Erfolgt dieses nicht, oder wiederholt sich dieses während eines Spieles, so erhält der betroffene Spieler eine Disziplinarstrafe.
- 5.6.4 Wenn der Helm mit einem Augenschutz (Halbvisier) versehen ist, muß der Schutz sicher und fest mit dem Helm verbunden sein und darf keinen Gegenspieler gefährden. Das sogenannte "alte Cat-Eye-Gitter (d.h. ohne Querverstrebung)" ist nicht zugelassen.
- 5.6.5 Bei einem am Helm befestigten Gitter darf kein Schlägerblatt oder Stockende durch das Gitter passen. Gitter-Eigenbauten und Veränderung von Gittern und Visieren (z. B. Herausnahme von Drähten) sind nicht zulässig.

5.7 ROLLSCHUHE

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

5.8 SCHLÄGER

- 5.8.1 Jeder Spieler muß einen Schläger tragen, der aus Holz oder einem anderen von der ISHD genehmigten Material ist. An einem Schläger dürfen keine Teile hervorstehen.
- 5.8.2 Jeder Schläger muß mit einem befestigten Stockendenschutz ausgestattet sein. Dieser Stockendenschutz (z. B. Knauf) darf durch keine Öffnung eines Helmgitters passen.
- 5.8.3 Für einen Feldspielerschläger gelten folgende Voraussetzungen:
Die maximale Länge beträgt 163 cm vom Absatz (unterster Teil) bis zum Ende des Schaftes (oberster Teil des "Stockes").
Das Schlägerblatt muß mindestens 25 cm und höchstens 32 cm breit sein. Das Schlägerblatt muß an jedem meßbaren Punkt mindestens 5 cm und höchstens 8 cm hoch sein. Die Biegung des Schlägerblattes gilt in der Form beschränkt, daß die waagerechte Entfernung, welche sich von der Vorderseite des Schlägerblattes zu einer zwischen den beiden Breitseiten des Schlägerblattes gedachten Geraden ergibt, am Punkt der maximalen Krümmung 3 cm nicht überschreiten darf.
- 5.8.4 Für einen Torhüterschläger gelten folgende Voraussetzungen (Ausnahme Punkt 8.6.2 der Spielregeln):
Die maximale Länge beträgt 163 cm vom Absatz (unterster Teil) bis zum Ende des Schaftes (oberster Teil des "Stockes").
Das Schlägerblatt muß mindestens 28 cm und höchstens 39 cm breit sein. Das Schlägerblatt muß an jedem meßbaren Punkt mindestens 5 cm und höchstens 10 cm hoch sein.

Der Schaft (Stock) kann am unterem Ende auf einer Länge von maximal 71 cm breiter als oben sein, und zwar maximal 11,5 cm breit.

- 5.8.5 Alle Teile des Schaftes (Stockes) sowie des Schlägerblattes müssen abgerundet und ohne scharfe Kanten oder Risse sein, die eine Verletzung der Spieler ermöglichen können. Ein Schlägerblatt darf nicht gesägt oder in irgendeiner anderen Art und Weise geändert werden.

5.9 UNERLAUBTE AUSTRÜSTUNG

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

VI SPIELANFANG BZW. -FORTSETZUNG

6.1 BULLY

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

VII STRAFEN

7.1 FREISTOSS

- 7.1.1 Der Freistoß wird durch einen Spieler der Mannschaft, welcher der Freistoß zugesprochen wurde, an dem vom Schiedsrichter angezeigten Punkt ausgeführt.
Ein Freistoß erfolgt am nächstgelegenen (Freistoß-)Bully-Punkt oder auf einem Punkt einer gedachten Linie, welche die beiden (Freistoß-)Bully-Punkte einer Seite, parallel zur Längsbande, miteinander verbindet. Der nächstliegende (vorbeschriebene) Punkt zu dem Ort, wo das durch diesen Freistoß bestrafte Vergehen begangen wurde, wird vom Schiedsrichter bestimmt. Innerhalb der Torhüterzonen findet kein Freistoß statt.
- 7.1.2 Der Freistoß darf erst nach der Freigabe durch den Schiedsrichter (Pfiff) und muß innerhalb von 3 Sekunden (nach dem Pfiff) ausgeführt werden.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Freistoß für die gegnerische Mannschaft.
- 7.1.3 Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen solange mindestens 3 m vom Ball entfernt sein, bis der Ball gespielt wurde.
Strafe: Bei Nichtbeachtung zuerst eine mündliche Verwarnung und im Wiederholungsfall eine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler.
- 7.1.4 Der Spieler, der den Freistoß ausführt, muß den Ball mit seinem Schläger spielen. Er darf den Ball erst dann erneut spielen, wenn der Ball einen anderen Spieler berührt hat bzw. von diesem berührt wurde.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Freistoß für die gegnerische Mannschaft.
- 7.1.5 Der Freistoß kann direkt zum Torerfolg führen.

7.2 KLEINE ZEITSTRAFE (2 MINUTEN)

- 7.2.1 Bei einer kleinen Zeitstrafe begibt sich der bestrafte Spieler (außer Torhüter) für 2 Minuten reine Spielzeit auf die Strafbank.
- 7.2.2 Während der Dauer der kleinen Zeitstrafe darf der bestrafte Spieler nicht auf dem Spielfeld ersetzt werden (Ausnahme: Punkt 7.11 der Spielregeln "Aufgeschobene Strafen").
- 7.2.3 Erzielt die gegnerische Mannschaft ein Tor, wenn eine Mannschaft durch eine oder mehrere kleine laufenden Zeitstrafen in Unterzahl ist, so endet die zuerst gegebene kleine Zeitstrafe automatisch. Diese Regel findet auch Anwendung, wenn das Tor durch Penalty-Schuß erzielt wurde (Ausnahme: Punkt 7.2.4 der Spielregeln sowie beim Penalty-Schießen). Große Zeitstrafen, Disziplinarstrafen und Matchstrafen (Rote Karten) werden immer vollständig abgessen.

- 7.2.4 Wenn ein Vergehen eine kleine Zeitstrafe und einen Penalty-Schuß nach sich zieht, muß die kleine Zeitstrafe auch bei erfolgreichem Penalty-Schuß (Tor) vollständig abgesessen werden.
- 7.2.5 Eine Mannschaft ist dann in der Unterzahl, wenn sie aufgrund von Strafen weniger Spieler auf dem Spielfeld einsetzen darf als die gegnerische Mannschaft.

7.3 GROSSE ZEITSTRAFE (5 MINUTEN)

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

7.4 DISZIPLINARSTRAFE (GELBE KARTE - 10 MINUTEN)

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

7.5 SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE (GELBE KARTE UND ROTE KARTE ZUSAMMEN)

- 7.5.1 Ein Spieler erhält eine Spieldauerdisziplinarstrafe (Zeigen der Gelben und Rote Karte zusammen) als direkte Folge einer zweiten Großen Zeitstrafe oder einer zweiten Disziplinarstrafe.
- 7.5.2 Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe muß der bestrafte Spieler sofort das Spielfeld verlassen, sich in die Umkleidekabinen begeben und darf die Spielstätte an dem Spieltag nicht mehr betreten (d.h. sich auch nicht auf die Mannschaftsbank begeben).
- 7.5.3 Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe als Folge der zweiten großen Zeitstrafe muß von der Mannschaft des bestrafte Spielers ein vom Kapitän bestimmter Spieler auf der Strafbank die (zweite) große Zeitstrafe für den ausgeschlossenen Spieler vollständig absitzen.
- 7.5.4 Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe als Folge der zweiten Disziplinarstrafe kann ein Ersatzspieler den bestrafte Spieler sofort auf dem Spielfeld ersetzen, so daß die Mannschaft des bestrafte Spielers durch diese Spieldauerdisziplinarstrafe nicht in Unterzahl gerät.
- 7.5.5 Bei internationalen Spielen kann bei grober Unsportlichkeit auch sofort eine Spieldauerdisziplinarstrafe gegen einen Teamoffiziellen oder einen Spieler ausgesprochen werden.

- 7.5.6 Erhält ein Spieler bei nationalen Turnieren eine Spieldauerdisziplinarstrafe, so ist dieser Spieler automatisch für die gesamte Dauer des laufenden Turniers gesperrt und erhält zusätzlich eine in der Wettkampfordnung festgelegte Ordnungsstrafe.
Erhält ein Spieler bei nationalen Pflichtspielen (Meisterschaft, Pokal) eine Spieldauerdisziplinarstrafe, so ist dieser Spieler automatisch für das nächste Pflichtspiel der Mannschaft gesperrt, für die er zum Zeitpunkt der Spieldauerdisziplinarstrafe gespielt hat. Zusätzlich erhält der Spieler eine in der Wettkampfordnung festgelegte Ordnungsstrafe.
- 7.5.7 Erhält ein Spieler bei internationalen Turnieren oder Spielen eine Spieldauerdisziplinarstrafe, so ist dieser Spieler nur für den Rest des laufenden Spieles gesperrt und darf danach auch wieder die Spielstätte betreten und auch im nächsten Spiel seiner Mannschaft wieder eingesetzt werden.

7.6 MATCHSTRAFE (ROTE KARTE – 5 MINUTEN)

- 7.6.1 Eine Matchstrafe (Rote Karte) bedeutet den sofortigen Spielausschluß des bestraften Spielers für den Rest der Begegnung. Der bestrafte Spieler muß sofort das Spielfeld verlassen, sich in die Umkleidekabinen begeben und darf die Spielstätte an dem Spieltag nicht mehr betreten (d. h. sich auch nicht auf die Mannschaftsbank begeben).
- 7.6.2 Von der Mannschaft des bestraften Spielers muß ein vom Kapitän bestimmter Spieler auf der Strafbank eine große Zeitstrafe (d. h. 5 Minuten reine Spielzeit) vollständig absitzen. Erhält ein Spieler gleichzeitig eine kleine und/oder große Zeitstrafe sowie zusätzlich eine Matchstrafe, so sitzt der vom Kapitän bestimmte Spieler die kleine und/oder große Zeitstrafe sowie die 5 Minuten (für die Matchstrafe) zusammen ab.
- 7.6.3 Der mit einer Matchstrafe bestrafte Spieler ist solange für alle nationalen und internationalen Spiele gesperrt, bis sein Fall von den zuständigen Gremien abschließend verhandelt wurde. Die Strafmaßnahmen gemäß Wettkampfordnung finden Anwendung.
- 7.6.4 Wenn ein Teamoffizieller oder Zuschauer von den Schiedsrichtern von der Spielstätte verwiesen wird, erhält die entsprechende Person keine Rote Karte und es finden auch keine weiteren Strafmaßnahmen an dem Spieltag Anwendung. Das zuständige Gremium wird den Fall abschließend behandeln und kann Strafmaßnahmen gemäß Wettkampfordnung beschließen.
- 7.6.5 Bei internationale Spielen gibt es zwei Formen der Matchstrafe, und zwar die Rote Karte und die schwarze Karte. Die Rote Karte zieht eine Sperre von 2 Spielen für internationale Spiele nach sich, während die schwarze Karte den sofortigen Ausschluß des Spielers von dem Turnier oder Wettkampf nach sich zieht. Die genaueren Bestimmungen sind in den Ordnungen der IISHF festgelegt.

7.7 TORHÜTERSTRAFEN

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

anwesend ist, wird der betroffenen Mannschaft eine Zeit von maximal 5 Minuten gewährt, um einen Feldspieler als Torhüter auszurüsten. Wenn nach Ablauf der 5-Minuten-Frist der neue Torhüter noch nicht vollständig umgezogen ist, wird das Spiel fortgesetzt und die betroffene Mannschaft kann für den fehlenden Torwart einen fünften Feldspieler auf das Spielfeld schicken.

7.8 ANDAUERENDE ZEITSTRAFEN

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

7.9 RÜCKKEHR NACH EINER ZEITSTRAFE

- 7.9.1 Alle Spieler, die nach dem Ablauf ihrer Zeitstrafen die Strafbank verlassen (Achtung bei Disziplinarstrafen, aufgeschobenen Strafen und Torhüterstrafen), müssen sofort auf das Spielfeld zurückkehren.
Strafe: Bei Nichtbeachtung kleine Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler.

7.10 PENALTY-SCHUSS

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

Bei Nichtbeachtung durch einen Spieler der Mannschaft, gegen die der Penalty-Schuß verhängt wurde, bei Nichttorerfolg Wiederholung des Penalty-Schusses

Bei Nichtbeachtung durch einen Spieler der Mannschaft des Penalty-Schützen kein Tor und Bully an einem Freistoß-Bully-Punkt vor dem Tor der Mannschaft des Penalty-Schützen.

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

7.11 AUFGESCHOBENE STRAFEN

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

7.12 REIHENFOLGE DER ZEITSTRAFEN

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

7.13 VERHÄNGUNG VON STRAFZEITEN

- 7.13.1 Begeht ein Spieler der ballbesitzenden Mannschaft einen Regelverstoß, der eine Strafe (außer Disziplinarstrafe) erfordert, pfeift der Schiedsrichter sofort ab und verhängt die Strafe gegen die angreifende Mannschaft.
- 7.13.2 Begeht ein Spieler der nicht ballbesitzenden Mannschaft einen Regelverstoß, der einen Freistoß erfordert, so pfeift der Schiedsrichter nur ab, wenn die ballbesitzende Mannschaft aufgrund dieses Verstoßes nicht in Ballbesitz bleibt.

- 7.13.3 Begeht ein Spieler der nicht ballbesitzenden Mannschaft einen Regelverstoß, der eine kleine oder große Zeitstrafe erfordert, der Ballbesitz sich aber nicht ändert, so zeigt der Schiedsrichter dies durch Erheben seines Armes an (Vorteilssituation) und pfeift erst ab, wenn der Spielzug des ballbesitzenden Teams vollendet ist, um dann die entsprechende Strafe zu verhängen.
Der Spielzug gilt erst dann als beendet, wenn die Ballkontrolle von der einen zur anderen Mannschaft wechselt oder der Ball nicht mehr spielbar ist, d.h. nicht Abpraller vom Torhüter, vom Tor oder von den Banden oder zufälliger Kontakt des Gegners mit dem Ball.
- 7.13.4 Sollte während einer laufenden Vorteilssituation (*gemäß Punkt 7.13.3 der Spielregeln*) ein weiterer Regelverstoß (außer Disziplinarstrafe) begangen werden, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verhängt die entsprechenden Strafen.
- 7.13.5 Sollte ein Spieler zwei oder mehrere Strafen gleichzeitig erhalten, so muß er diese nacheinander verbüßen (die kleinere Strafe zuerst).
- 7.13.6 Sollte ein Regelverstoß eine Matchstrafe nach sich ziehen, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel sofort, um die Strafe zu verhängen.
- 7.13.7 Nachdem eine Strafzeit gegeben wurde, wird das Spiel mit Bully fortgesetzt.
- 7.13.8 Sollte während einer Vorteilssituation (*gemäß Punkt 7.13.3 der Spielregeln*) ein Tor fallen, so muß die Regelwidrigkeit, welche diese Vorteilssituation verursachte, trotzdem mit der entsprechenden Strafe geahndet werden.
- 7.13.9 Sollte während einer Vorteilssituation (*gemäß Punkt 7.13.3 der Spielregeln*) die Mannschaft in kontrolliertem Ballbesitz ein Eigentor schießen, ist dieses Tor ungültig und wird nicht anerkannt.
- 7.13.10 Begeht ein Spieler einen Regelverstoß, der eine Disziplinarstrafe erfordert, so wird das Spiel nicht sofort unterbrochen. Es wird aber auch kein Vorteil angezeigt. Die Disziplinarstrafe wird erst bei der nächsten Spielunterbrechung gegen den betreffenden Spieler ausgesprochen.

7.14 ZUSÄTZLICHE STRAFEN

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

VIII SPIELREGELN

8.1 RICHTEN DER AUSTRÜSTUNG

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

8.2 BALL AUSSER SICHT UND UNERLAUBTER BALL

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

8.3 BALL AUSSERHALB DES SPIELFELDES SOWIE DECKENBERÜHRUNG DES BALLES

- 8.3.1 Kein Spieler darf den Ball absichtlich mit dem Schläger oder mit der Hand über die Bande schlagen oder werfen oder an die Hallendecke schießen, weder während des Spiels noch in Spielunterbrechungen.

Strafe: Bei Nichtbeachtung eine kleine Zeitstrafe (Ausnahme: In den letzten 2 Minuten eines Spieles oder Verlängerung zusätzlich einen Penalty-Schuß gegen die Mannschaft des betreffenden Spielers).

- 8.3.2 Wenn der Ball ohne Absicht über die Bande gespielt oder eine eventuelle vorhandene Hallendecke (einschl. an ihr befestigte Gegenstände) berührt wird, wird das Spiel durch Bully fortgesetzt.

8.4 BALLBERÜHRUNG DURCH DEN SCHIEDSRICHTER

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

8.5 NICHT SPIELBARER BALL

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

8.6 ZERBROCHENER SCHLÄGER

- 8.6.1 Zerbricht der Schläger eines Feldspielers, muß der betreffenden Spieler sofort den kaputten Schläger (inkl. eventueller Teile) fallen lassen, und die Schiedsrichter entfernen den Schläger. Der betreffende Spieler darf sich einen neuen Schläger bei seiner Spielerbank holen oder bis zur nächsten Spielunterbrechung ohne Schläger weiterspielen oder sich auswechseln lassen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler.
- 8.6.2 Zerbricht der Schläger eines Torhüters, muß der betreffende Torhüter sofort den kaputten Schläger (inkl. eventueller Teile) fallen lassen, und die Schiedsrichter entfernen den Schläger. Der betreffende Torhüter darf sich einen neuen Schläger bei seiner Spielerbank holen oder sich von einem seiner Feldspieler dessen Feldspielerschläger geben lassen. Der Feldspieler kann sich dann einen neuen Schläger bei seiner Spielerbank holen.
Bei der nächsten Spielunterbrechung muß sich der Torhüter einen neuen Torhüterschläger holen bzw. von der Spielerbank bringen lassen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Torhüter.
- 8.6.3 Es ist nicht erlaubt, einem Spieler mit zerbrochenem Schläger, einen neuen Schläger zuzuwerfen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe gegen den Spieler, der den Schläger geworfen hat bzw. bei Nichtfeststellung des schuldigen Spielers eine kleine Zeitstrafe für den Kapitän der Mannschaft, deren Spieler den Schläger geworfen hat.
- 8.6.4 Kein Spieler darf mit einem Schläger spielen, der auf das Spielfeld geworfen wurde.
Strafe: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe gegen den betreffenden Spieler.

8.7 VERLORENER SCHLÄGER

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

8.8 WERFEN VON SCHLÄGERN

- 8.8.1 Kein Spieler oder Teamoffizieller darf absichtlich einen Schläger (oder anderen Gegenstand) in Richtung Ball oder eines gegnerischen Spielers werfen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung durch einen Spieler eine große Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler, sofern nach Meinung der Schiedsrichter keine Verletzung beabsichtigt wurde
 Bei Nichtbeachtung durch einen Spieler eine Matchstrafe gegen den betreffenden Spieler, sofern nach Meinung der Schiedsrichter eine Verletzung beabsichtigt wurde
 Bei Nichtbeachtung durch einen Teamoffiziellen einen Platzverweis (Ausschluß) für den betreffenden Teamoffiziellen von der Spielstätte (Bericht auf Zusatzblatt).

8.9 FRÜHZEITIGER SPIELABBRUCH

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

8.10 SPIELEN IM LIEGEN

- 8.10.1 Das Spielen des Balles durch einen Feldspieler im Liegen ist erlaubt. Der betreffende Spieler darf den Ball aber nicht absichtlich einklemmen, festhalten oder aus dem Spiel nehmen. Kein Feldspieler darf sich absichtlich auf den Ball werfen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Freistoß bzw. bei klarer Torchancenvereitelung Penalty-Schuß.
- 8.10.2 Ein Feldspieler im Liegen darf den Ball mit jeglichem Körperteil stoppen, jedoch nur mit seinem Schläger spielen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Freistoß bzw. bei klarer Torchancenvereitelung Penalty-Schuß.

8.11 FAIRER KÖRPERKONTAKT

- 8.11.1 Ein fairer Körperkontakt (faïres Checken) ist nur dann gegeben, wenn der Körperkontakt mit der ganzen Seite des Körpers, von der Hüfte bis zur Schulter inklusive, ausgeführt wird. Außerdem muß der Körperkontakt mit angelegtem Arm und beiden Füßen auf dem Boden erfolgen.
 Ein fairer Körperangriff darf nur gegen einen gegnerischen Spieler in Ballbesitz vorgenommen werden und der Angriff darf nur von vorne oder von der Seite kommen.

8.12 FOULSPIEL

- 8.12.1 “UNERLAUBTER KÖRPEREINSATZ“ (Strafzeitencode “A“)
 Ein Spieler darf keinen unfairen Körperkontakt ausüben (siehe Punkt 8.11 der Spielregeln).
 - Hüftchecks (d.h. nur Einsatz der Hüfte) sind verboten.
 - Behinderung ist nicht erlaubt, d.h. man darf den gegnerischen Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, nicht an der Fortbewegung hindern.
- 8.12.2 “UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF“ (Strafzeitencode “B“)
 Ein Spieler darf keinen anderen Spieler unerlaubt angreifen und keine übertriebene Energie oder Kraft verwenden, d.h. anspringen oder beim Check mehr als zwei Schritte Anlauf nehmen.
- 8.12.3 “ÜBERTRIEBENE HÄRTE“ (Strafzeitencode “C“)
 Ein Spieler darf keinen anderen Spieler tätlich angreifen oder Gewalt jeglicher Art anwenden (auch nicht mit Teilen seiner Ausrüstung und auch keine Revanchefouls). Es darf kein Spieler gefährdet werden.
- 8.12.4 “CROSS-CHECK“ (Strafzeitencode “D“)
 Ein Spieler darf keinen anderen Spieler mit einem Cross-Check angreifen (d. h. Angriff auf einen anderen Spieler, wobei der Schläger von beiden Händen gehalten und nicht am Boden geführt wird, sondern für den Angriff auf den anderen Spieler eingesetzt wird).
- 8.12.5 “HALTEN“ (Strafzeitencode “E“)
 Ein Spieler darf keinen anderen Spieler halten (d. h. Versuch bzw. Festhalten eines anderen Spielers oder dessen Schlägers mit Händen oder Armen).
- 8.12.6 “STOCKSTICH BZW. STOCKENDENSTOSS“ (Strafzeitencode “F“)
 Ein Spieler darf keinen anderen Spieler mit einem Stockstich bzw. einem Stockendenstoß angreifen (d.h. Versuch bzw. Angriff mit dem Schläger auf den Gegner mit einer Stichbewegung).
- 8.12.7 “STOCKSCHLAGEN“ (Strafzeitencode “G“)

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

8.12.8 “BEINSTELLEN“ (Strafzeitencode “H“)

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler zu Fall bringen (d. h. Versuch, den Gegner durch den Einsatz von Schläger oder eines Körperteils zum Stolpern oder zu Fall zu bringen, oder auch der Angriff auf die Beine bzw. Füße eines Gegenspielers).

8.12.9 “HAKELN“ (Strafzeitencode “I“)

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

8.12.10 “HOHER STOCK“ (Strafzeitencode “J“)

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

8.12.11 “ELLBOGENCHECK“ (Strafzeitencode “K“)

Ein Spieler darf keinen anderen Spieler mit seinem Ellbogen angreifen.

8.12.12 “CHECK VON HINTEN“ (Strafzeitencode “L“)

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

8.12.13 Bei Nichtbeachtung der Punkte 8.12.1 – 8.12.12 der Spielregeln erfolgt folgende Bestrafung:

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

8.13 **BLOCKIEREN DES BALLE**

8.13.1 Kein Feldspieler darf den Ball länger als 3 Sekunden mit seinem Schläger, Körper oder Rollschuhen an der Bande oder am Tor festhalten oder blockieren, um eine Spielunterbrechung herbeizuführen
Strafe: Bei Nichtbeachtung Freistoß bzw. bei Nichtbeachtung in den letzten zwei Minuten des Spieles bzw. der Verlängerung einen Penalty-Schuß.

8.14 **TOR VERSCHOBEN**

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

8.14.2 Kein Spieler darf das Tor absichtlich verschieben.

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

8.14.3 Wird das Tor absichtlich verschoben und verfehlt dadurch ein Ball das Tor, der ansonsten eindeutig ins Tor gegangen wäre, so wird das Tor trotzdem gegeben. Der besagte Ball muß zum Zeitpunkt des Torverschiebens bereits in Richtung Tor unterwegs gewesen sein. Zusätzlich erhält der betreffende Spieler eine kleine Zeitstrafe (gemäß Punkt 8.14.2 der Spielregeln).

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

8.15 **RECHTE DES TORHÜTERS**

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

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

- 8.15.3 Ein Torhüter kann auch außerhalb der eigenen Torhüterzone spielen, wo er jedoch seine speziellen Rechte (*gemäß Punkt 8.15.2 der Spielregeln*) verliert.
- 8.15.4 Ein Torhüter ist nur berechtigt, innerhalb seiner eigenen Torhüterzone den Ball für maximal 3 Sekunden aufzunehmen oder festzuhalten oder bis zu 2 Meter zu tragen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Freistoß für die gegnerische Mannschaft bzw. bei gleichzeitiger Bedrängung durch einen gegnerischen Spieler Bully.
- 8.15.5 Wenn der Ball sich in der Torhüterausrüstung oder unter dem Körper des Torhüters länger als 3 Sekunden verfangen hat, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel durch Pfiff und setzen es mit Bully fort.
- 8.15.6 Ein Torhüter darf den Ball nur in seiner eigenen Torhüterzone auf den Boden werfen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Freistoß
- 8.15.7 Ein Torhüter darf den Ball mit der Hand in jede Richtung wegschlagen oder wegwerfen.
- 8.15.8 Wird ein Torhüter mit einer großen Zeitstrafe, einer Disziplinarstrafe, einer Spieldauerdisziplinarstrafe oder einer Matchstrafe belegt oder verletzt, und kein Ersatztorhüter in Ausrüstung steht zur Verfügung, werden dem Ersatztorhüter 5 Minuten Zeit gegeben, sich umzuziehen. Während dieser Zeit wird die Spieluhr angehalten.
- 8.15.9 Ein Torhüter, der sich innerhalb seiner eigenen Torhüterzone befindet, darf von keinem gegnerischen Spieler körperlich angegriffen werden.
Strafe: Bei Nichtbeachtung kleine oder große Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler
- 8.15.10 Ein Torhüter darf in seiner eigenen Torhüterzone nicht versuchen, gegen einen gegnerischen Spieler Körperkontakt oder Foulspiel anzuwenden.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Strafen gemäß Punkt 8.12.13 der Spielregeln

8.16 TORRAUM

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

8.17 ERZIELEN EINES TORES

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

8.18 HAND- UND FUßSPIEL

- 8.18.1 Der Ball darf von jedem Feldspieler mit der Hand gestoppt werden. Der Ball darf dabei nur mit der offenen Handfläche gestoppt werden, und zwar so, daß er senkrecht (bzw. auf kürzestem Weg) auf das Spielfeld zurückfällt. Eine den Schläger umfassende Hand gehört zum Schläger.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Freistoß bzw. bei klarer Torchancenvereitelung einen Penalty-Schuß
- 8.18.2 Kein Spieler (außer der Torhüter in seiner eigenen Torhüterzone) darf den Ball aufheben oder mit der Hand tragen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Freistoß bzw. bei klarer Torchancenvereitelung einen Penalty-Schuß
- 8.18.3 Ein Ball kann mit den Rollschuhen berührt, gestoppt oder weitergespielt werden (Ausnahme Weiterspielen nicht während des Liegens auf dem Boden – siehe auch Punkt 8.10.2 der Spielregeln).

8.19 HOHER STOCK

- 8.19.1 Kein Spieler darf versuchen, den Ball über Schulterhöhe mit dem Schläger zu spielen.
Strafe: Freistoß, sofern die ballbesitzende Mannschaft aufgrund dieses Verstoßes nicht in Ballbesitz bleibt.
- 8.19.2 Kein Spieler darf seinen Schläger über Schulterhöhe haben, wenn er einen Gegenspieler oder Offiziellen damit gefährden kann.
Strafe: Kleine Zeitstrafe, wenn ein gegnerischer Spieler gefährdet oder berührt wurde
Große Zeitstrafe, wenn ein gegnerischer Spieler verletzt wurde
Große Zeitstrafe, wenn ein Offizieller gefährdet oder berührt wurde
Matchstrafe, wenn ein Offizieller verletzt wurde

8.20 VERLASSEN DER SPIELERBANK ODER STRAFBANK

- 8.20.1 Kein Spieler darf bei Auseinandersetzungen auf dem Spielfeld die Spielerbank verlassen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe bzw. bei aktiver Beteiligung an den Auseinandersetzungen eine Matchstrafe
- 8.20.2 Kein Spieler darf während des Spiels die Strafbank vor Ablauf seiner Strafzeit verlassen (Ausnahme Pause zwischen den Spielabschnitten), wenn auf dem Spielfeld irgendeine Auseinandersetzung ist.
Strafe: Bei Nichtbeachtung eine Matchstrafe gegen den betreffenden Spieler
- 8.20.3 Kein Teamoffizieller oder andere Person (außer den Spielern) darf während des Spiels ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld betreten.
Strafe: Bei Nichtbeachtung durch einen Teamoffiziellen eine Aufforderung an den Teamoffiziellen, unverzüglich das Spielfeld zu verlassen; bei Nichtbefolgung bzw. Wiederholung sofortiger Verweis von der Spielstätte
Bei Nichtbeachtung durch Zuschauer oder andere Personen sofortiger Verweis von der Spielstätte
In allen Fällen vermerken die Schiedsrichter den Vorfall auf einem Zusatzblatt.

8.21 FEHLVERHALTEN (DISZIPLIN)

- 8.21.1 Kein Spieler darf andere Spieler oder Offizielle in obszöner oder verletzender Weise ansprechen.
- 8.21.2 Kein Spieler darf obszöne Gesten auf dem Spielfeld, der Spielerbank oder der Strafbank machen.
- 8.21.3 Kein Spieler darf mit den Schiedsrichtern oder anderen Offiziellen über deren Entscheidungen diskutieren oder nicht Folge leisten.
- 8.21.4 Kein Spieler darf die Schiedsrichter oder Zeitnehmer an der Ausübung ihrer Tätigkeit hindern oder hindern wollen.
- 8.21.5 Kein Spieler darf einen anderen Spieler zu einem Verstoß in irgendeiner Form anstiften.
- 8.21.6 Kein Spieler soll sich in irgendeiner Weise so verhalten, daß der Sportsgeist gefährdet ist.
- 8.21.7 Kein Spieler darf sich mit einem Körperteil oder Teile seiner Ausrüstung innerhalb der Schiedsrichterzone befinden, wenn das Spiel unterbrochen ist und die Schiedsrichter die Schiedsrichterzone betreten wollen bzw. sich bereits in dieser befinden.

- 8.21.8 Kein Spieler darf den Ball wegschießen, wenn die Schiedsrichter den Ball haben wollen.
- 8.21.9 Kein Spieler darf mit seinem Schläger oder Ausrüstung auf die Bande, den Boden oder das Tor schlagen.
- 8.21.10 Kein Spieler darf Ausrüstungsgegenstände auf das Spielfeld werfen oder außerhalb des Spielfeldes damit herumwerfen.
- 8.21.11 Bei Nichtbeachtung der Bestimmungen der Punkte 8.21.1 – 8.21.10 der Spielregeln erhält der betreffende Spieler eine Disziplinarstrafe oder in schweren Fällen eine Matchstrafe (bei internationalen Spielen auch Spieldauerdisziplinarstrafe möglich).
- 8.21.12 Kein Spieler darf eine andere Person anspucken.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Matchstrafe
- 8.21.13 Niemand darf einen Schiedsrichter oder Spieloffiziellen auf der Spielstätte mit den Händen oder Schläger halten, zu Fall bringen, wegstoßen oder angreifen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung eine Matchstrafe für Spieler während des Spieles bzw. in allen anderen Fällen einen sofortigen Platzverweis (Ausschluß) von der Spielstätte.

8.22 SPIELBEGINN / VERZÖGERUNG

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

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

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

8.23 SPIELBEGINN BZW. SPIELFORTSETZUNG

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

8.24 AUSWECHSELN VON SPIELERN

- 8.24.1 Spieler dürfen zu jeder Zeit auf der Spielerbank ausgewechselt werden; für die Spielklassen Bambini und Schüler kann jedoch die ISHD-Leitung vor Saisonbeginn besondere Bestimmungen für das Auswechseln bekannt geben, die dann für alle Spiele dieser Altersklasse Gültigkeit haben. Der Wechsel darf sich nur im Bereich von 2 Metern vor der eigenen Spielerbank (Wechselzone) abspielen.

- 8.24.2 Ist die Spieluhr angehalten, dürfen die einwechselnden Spieler auf dem Spielfeld sein, bevor die hinausgehenden Spieler die Spielerbank oder Wechselzone erreicht haben, ohne daß sie dafür eine Strafe erhalten.
- 8.24.3 Wenn die Spieluhr läuft, dürfen die einwechselnden Spieler erst das Spielfeld betreten, wenn der zu ersetzende Spieler schon mindestens einen Fuß in der Wechselzone hat. Spieler in der Wechselzone dürfen nicht aktiv am Spielgeschehen teilnehmen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung eine kleine Zeitstrafe für den einwechselnden Spieler bzw. bei Nichtbeachtung in den letzten zwei Minuten eines Spieles oder einer Verlängerung eine kleine Zeitstrafe sowie zusätzlich einen Penalty-Schuß für die gegnerische Mannschaft
- 8.24.4 Sollten mehrere falsche Auswechslungen einer Mannschaft zum selben Zeitpunkt stattfinden, so wird das Spiel sofort unterbrochen; es wird dann aber nur die erste falsche Auswechslung bestraft.

8.25 SIEGER EINES SPIELES

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

8.26 UNENTSCHEIDENES SPIEL

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

8.27 PENALTY-SCHIESSEN

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

8.28 ZEIT

- 8.28.1 Die Spielzeiten sind wie folgt festgelegt:

	<u>Einzelspiele</u>	<u>Verlängerung (für Einzelspiele)</u>	<u>Turniere</u>
Herrn	3 x 20 Min.	2 x 10 Min.	mind. 2 x 10 Min.
Damen	3 x 20 Min.	2 x 10 Min.	mind. 2 x 10 Min.
Junioren	3 x 20 Min.	2 x 10 Min.	mind. 2 x 10 Min.
Jugend	3 x 15 Min.	2 x 5 Min.	mind. 2 x 8 Min.
Schüler	3 x 15 Min.	2 x 5 Min.	mind. 2 x 8 Min.
Bambini	3 x 10 Min.	2 x 3 Min.	mind. 2 x 8 Min.

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

- 8.28.2 Die Pause zwischen den einzelnen Spielabschnitten (Ausnahme Turniere) ist wie folgt festgelegt:
- | | |
|----------|---------|
| Herren | 10 Min. |
| Damen | 10 Min. |
| Junioren | 10 Min. |
| Jugend | 5 Min. |
| Schüler | 5 Min. |
| Bambini | 5 Min. |
- 8.28.3 Bei internationalen Meisterschaften und internationalen Titelwettkämpfen wird mit „Gestoppter Zeit“ gespielt, während bei allen anderen internationalen und nationalen Spielen mit „Laufender Zeit“ gespielt wird.
- 8.28.4 Wenn mit „Gestoppter Zeit“ gespielt wird, beginnt die Spieluhr zu laufen, wenn der Schiedsrichter den Bully einwirft oder den Freistoß anpfeift. Ansonsten wird die Spieluhr bei jedem Schiedsrichterpfiff angehalten.
- 8.28.5 Wenn mit „Laufender Zeit“ gespielt wird, beginnt die Spielzeituhr zu laufen, wenn der Schiedsrichter den Ball zum Anfangsbully (eines jeden Spielabschnittes) einwirft. Die Spieluhr läuft dann solange ununterbrochen weiter, bis der Schiedsrichter das Spiel durch Pfiff unterbricht oder einen Zeitstop anzeigt.
Der Schiedsrichter darf einen Zeitstop nur in den folgenden Fällen anzeigen:
- Ein Spieler ist verletzt.
 - Der Ball geht ins Aus und das Spiel kann nicht sofort fortgeführt werden.
 - Der Ball ist nicht mehr spielbar, weil er in Netzen, Vorhängen, etc. festhängt und das Spiel nicht sofort fortgeführt werden kann.
 - Die Schiedsrichter wollen während des Spieles mit einem anderen Offiziellen reden.
 - Bei Verhängung einer Strafzeit und bei der Ausführung eines Penalty-Schusses.
 - In besonderen Ausnahme- und Notfällen.
- 8.28.6 In den letzten 2 Spielminuten des Spieles bzw. der Verlängerung wird die Spieluhr bei jedem Pfiff des Schiedsrichters automatisch vom Zeitnehmer angehalten.
- 8.28.7 Nach Beendigung eines jeden Spielabschnittes werden die Seiten gewechselt. Bei nationalen Spielen werden nach der Hälfte des dritten Spielabschnittes (bei einem Spiel mit drei Spielabschnitten) die Seiten gewechselt, sofern eine Mannschaft dies vor Spielbeginn bei den Schiedsrichtern angemeldet hat.
- 8.28.8 Nach Ende eines jeden Spielabschnittes müssen die Spieler sofort das Spielfeld verlassen. Sie sollen spätestens 2 Minuten vor Beginn des nächsten Spielabschnittes (Ankündigung durch den Zeitnehmer) wieder zurück zu ihrer Mannschaftsbank kommen.
- 8.28.9 Nach Beendigung eines Spieles müssen alle Spieler und Teamoffizielle beider Mannschaften auf dem Spielfeld Shakehands untereinander machen.
Strafe: Ahndung durch Disziplinausschuß möglich
- 8.28.10 Zwischen den Spielen einer Mannschaft an einem Tag muß mindestens eine Pause von 10 Minuten liegen.
- 8.28.11 Bei einer festgelegten Spielzeit von weniger als 30 Minuten werden alle Strafzeiten halbiert.
- 8.28.12 Bei einem Penalty-Schuß wird die Spieluhr gestoppt (d.h. die Zeit läuft nicht weiter).

8.29 AUSZEIT (TIME-OUT)

- 8.29.1 Jeder Mannschaft steht pro Spielabschnitt (inkl. Verlängerung) eine Auszeit von je 30 Sekunden Dauer zu, die der Kapitän während einer Spielunterbrechung bei den Schiedsrichtern beantragen muß.
- 8.29.2 Sofern korrekt beantragt, zeigt der Schiedsrichter die Auszeit dem Zeitnehmer an, damit die Spieluhr angehalten werden kann und informiert den Zeitnehmer auch, welche Mannschaft die Auszeit genommen hat.
- 8.29.3 Der Zeitnehmer stoppt die Dauer der Auszeit und signalisiert den Schiedsrichtern das Ende der Auszeit.

- 8.29.4 Nach Ablauf der Auszeit wird das Spiel so fortgeführt, wie es vor der Auszeit (ohne Auszeit) fortgeführt worden wäre.
- 8.29.5 Die Auszeit-Regel kann bei Turnieren (außer bei internationalen Meisterschaften und internationalen Titelwettkämpfen) von der ISHD außer Kraft gesetzt werden.

8.30 SCHIEDSRICHTERPIFF

- 8.30.1 Wenn der Schiedsrichter einen Bully mit Pfiff einwirft oder pfeift, um einen Freistoß oder Penalty-Schuß freizugeben, muß das Spiel sofort beginnen.
- 8.30.2 Wenn der Schiedsrichter aus anderen als in Punkt 8.30.1 der Spielregeln angegebenen Gründen pfeift, müssen die Spieler sofort mit dem Spielen aufhören.
Strafe: Bei Nichtbeachtung eine Disziplinarstrafe für den betreffenden Spieler

8.31 BLUT

- 8.33.1 Jeder Spieler mit einer blutenden Wunde muß von den Schiedsrichtern sofort vom Spielfeld (auf die Spielerbank) geschickt werden. Dafür kann dann sofort ein Ersatzspieler auf das Spielfeld kommen (es ist aber keine Zeit für einen Ausrüstungswechsel beim Torhüter gegeben). Der Spieler mit der blutenden Wunde darf erst wieder auf das Spielfeld zurückkehren, wenn die Blutung vollständig aufgehört hat.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Disziplinarstrafe für den betreffenden Spieler
- 8.31.2 Sämtliches Blut, was auf das Spielfeld getropft ist, muß sofort und vollständig beseitigt werden. Auch sämtliche Ausrüstungsgegenstände mit Blutspuren müssen sofort ausgewechselt werden. Die Schiedsrichter müssen ggf. auf die verschmutzte Stelle bzw. den Ausrüstungsgegenstand hinweisen.
Strafe: Bei Nichtbeachtung Disziplinarstrafe für den betreffenden Spieler

8.32 DOPING UND ALKOHOH

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

8.33 TEILNAHME AM SPIELBETRIEB

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

IX SCHIEDSRICHTERZEICHEN UND KARTEN

9.1 SCHIEDSRICHTERZEICHEN

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



**Freistoß:**

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

Bully:

Beide Unterarme werden mit ausgestreckten Händen in einer Schwenkbewegung an den Augen vorbei in eine waagerechte Position gebracht und zeigen auf den Punkt, von welchem das Bully ausgeführt werden soll. Die Oberarme bleiben dabei am Körper angelegt.

**Tor:**

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

**Kein Tor oder keine Strafzeit:**

Beide Arme werden seitlich vom Körper waagrecht ausgestreckt.

**Kleine Zeitstrafe (2 Minuten):**

Ein Arm zeigt senkrecht nach oben mit zwei ausgestreckten Fingern einer Hand die

**Große Zeitstrafe (5 Minuten):**

Ein Arm zeigt senkrecht nach oben mit fünf ausgestreckten Fingern einer Hand die Straf-

Strafdauer von zwei Minuten an; zusätzlich wird danach das Zeichen für die Art des geahndeten Fouls angezeigt.



Disziplinarstrafe (Gelbe Karte) (Code "M"):

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

dauer von fünf Minuten an; zusätzlich wird danach das Zeichen für die Art des geahndeten Fouls angezeigt.



Spieldauerdisziplinarstrafe (Code "N"):

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



Matchstrafe (Rote Karte) (Code "O"):

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



Uhr anhalten (Time-out):

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



Vorteil:

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

**Unerlaubter Körpereinsatz (Code "A"):**

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

**Übertriebene Härte (Code "C"):**

Ein Arm wird mit geballter Faust waagrecht ausgestreckt.

**Halten (Code "E"):**

Ein Handgelenk wird mit der anderen Hand in Brusthöhe umfaßt.

Penalty-Schuß:

Beide Arme werden mit geballten Fäusten über dem Kopf gekreuzt

**Unerlaubter Körperangriff (Code "B"):**

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

**Cross-Check (Code "D"):**

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

**Stockstich bzw. Stockendenstoß (Code "F"):**

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



Stockschlagen (Code "G"):

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



Beinstellen (Code "H"):

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



Hakeln (Code "I"):

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



Hoher Stock (Code "J"):

Beide geballten Fäuste werden auf Schulterhöhe geballt direkt übereinander gehalten.



Ellbogen-Check (Code "K"):

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

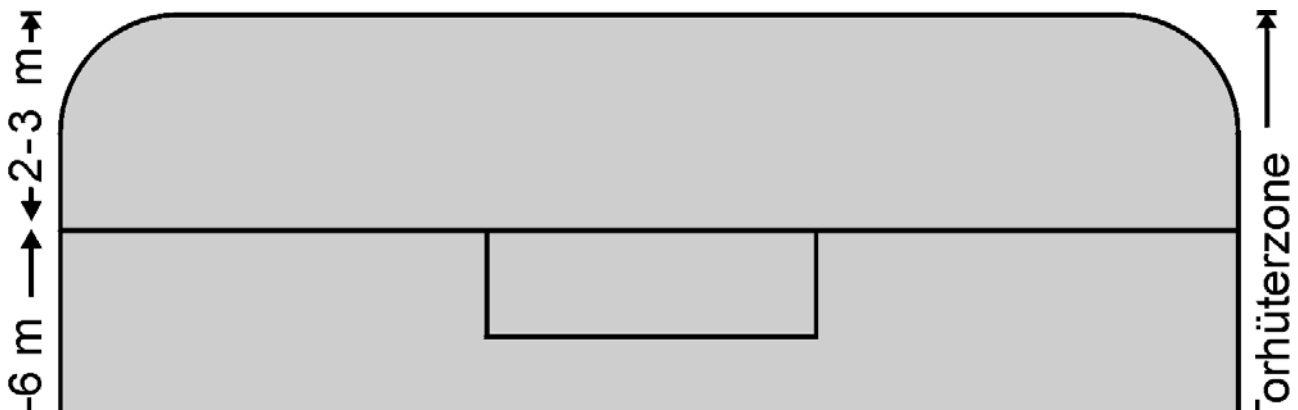
Unerlaubter Check von hinten (Code "L"):

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

X SPIELFELDSKIZZE

ISFD Internetversion

ISHD Internetversion



ISFD Internetversion