Schweizerischer Unihockey Verband

# Spielregeln
## (SPR)

Ausgabe I/2003

**Geltungsbereich**

1 Diesem Reglement sind verpflichtet:

- Mitglieder des SUHV und deren Mitglieder, Funktionäre, Angestellte und Beauftragte
- Schiedsrichter des SUHV
- Funktionäre, Angestellte und Beauftragte des SUHV

**Einordnung**

1 Die Spielregeln sind dem Wettspielreglement (WSR) untergeordnet und den Statuten der Ligaverbände und allen anderen Reglementen des SUHV übergeordnet.

2 Über alle nicht geregelten Fälle entscheidet die zuständige Kommission des SUHV. Erscheint das Reglement in mehreren Sprachen, so ist bei Unstimmigkeiten der deutsche Wortlaut verbindlich.

**Anfragen**

1 Alle Anfragen zu diesem Reglement müssen schriftlich erfolgen. Mündliche Auskünfte sind unverbindlich.

**Entschädigungen**

1 Rechte auf Entschädigungen durch den SUHV, die aufgrund dieses Reglements entstehen, verfallen, wenn sie nicht innerhalb von sechs Monaten beim SUHV geltend gemacht werden.

**Beweispflicht**

1 Im Streitfall ist der Kläger gegenüber dem SUHV für sämtliche Korrespondenz beweispflichtig.

**Bezeichnungen**

1 Nicht als Wertung sondern als Massnahme zur Vereinfachung wurde die männliche Formulierung verwendet. Diese Bezeichnung gilt sinngemäss für beide Geschlechter.

2 Alle Änderungen zur letzten Version sind seitlich durch einen senkrechten Strich markiert.

**Kennzeichnung**

1 Die Ausnahmen für die Spiele auf dem Kleinfeld beginnen mit "Kleinfeld".

2 Die Ausnahmen für die Spiele in Turnierform beginnen mit "Turnierform".

**Schriftgrösse**

1 Die Regeln werden in dieser Schriftgrösse (12 pt) geschrieben.

2 Die Interpretationen zu den Regeln werden in dieser Schriftgrösse (10 pt) geschrieben und folgen gleich nach dem Reglementstext.

**Nachführung**

1 I/02 für alle Seiten
I/03 für alle Seiten

**Inkraftsetzung**

1 Dieses Reglement wurde vom Zentralvorstand des SUHV am 24. März 2003 in Kraft gesetzt.

**Urheberrecht**

1 © 2003 by Schweizerischer Unihockey Verband SUHV.
Redaktion Lukas Gyger

2 Alle Rechte vorbehalten. Ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des SUHV darf dieses Dokument weder auszugsweise noch als ganzes veröffentlicht, vervielfältigt, fotokopiert, abgedruckt, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium bzw. in maschinenlesbare Form übertragen werden.

# Inhaltsverzeichnis

**Abschnitt 1 - Das Spielfeld** **1**

**Abschnitt 2 - Die Spielzeit** **9**

**Abschnitt 3 - Die Teilnehmer** **13**

**Abschnitt 4 - Die Ausrüstung** **17**

**Abschnitt 5 - Die Standardsituationen** **23**

**Abschnitt 6 - Die Strafen** **36**

**Abschnitt 7 - Der Torerfolg** **51**

**Abschnitt 8 - Zeichen für Standardsituationen** **55**

**Abschnitt 9 - Zeichen für Vergehen** **63**

**Index** **I**

# Abschnitt 1 - Das Spielfeld

## Regel 1.1 (101)

1 Das Spielfeld muss 40.0 m lang und 20.0 m breit sein. Es muss von einer Bande umgeben sein, die 50 cm hoch ist. Die Ecken der Bande müssen abgerundet sein. **Spielfeld-grösse Banden**

Kleinfeld: Das Spielfeld muss 24.0 m lang und 14.0 m breit sein. Es muss von einer Bande umgeben sein, die zwischen 30 und 50 cm hoch ist. Die Ecken können auch abgeschrägt sein. In einer Halle dürfen nicht mehr als zwei Spielfelder aufgestellt werden.

Das Spielfeld muss rechteckig sein. Das Abweichen von der normalen Spielfeldgrösse von 40.0 x 20.0 m ist nur dann erlaubt, wenn die Hallengrösse die Einhaltung der normalen Masse unmöglich macht. Die minimale Spielfeldgrösse beträgt 38.0 m in der Länge und 19.0 m in der Breite. Für Spiele der Kategorie Elite-Junioren beträgt die minimale Spielfeldgrösse 38.0 m in der Länge und 17.0 m in der Breite. Die Kürzung der Spielfeldlänge hat im jeweiligen Verhältnis hinter den beiden verlängerten Torlinien zu erfolgen. Der Abstand der beiden Torlinien darf nicht verändert werden und beträgt immer 33.0 m. Die Kürzung der Spielfeldbreite hat direkt hinter den beiden Toren zu erfolgen, wobei der Abstand der Bullypunkte zur Bande weiterhin 1.5 m beträgt und die Symmetrie beibehalten werden muss. Spielfeldmasse

Kleinfeld: Die minimale Spielfeldgrösse beträgt 22.0 m in der Länge und 13.0 m in der Breite. Der Abstand der beiden Torlinien beträgt immer 18.0 m.

Ein Sturzraum von mindestens 50 cm muss vorhanden sein. Er darf weder durch Zuschauer oder Spielerbänke noch durch sonstige Gegenstände blockiert werden. Alle verletzungsgefährdenden Gegenstände, wie z.B. Sprossenwände, Wände, Klettergerüste etc., müssen ausserhalb des Sturzraumes angebracht sein bzw. dürfen nicht in den Sturzraum hineinragen. Sturzraum

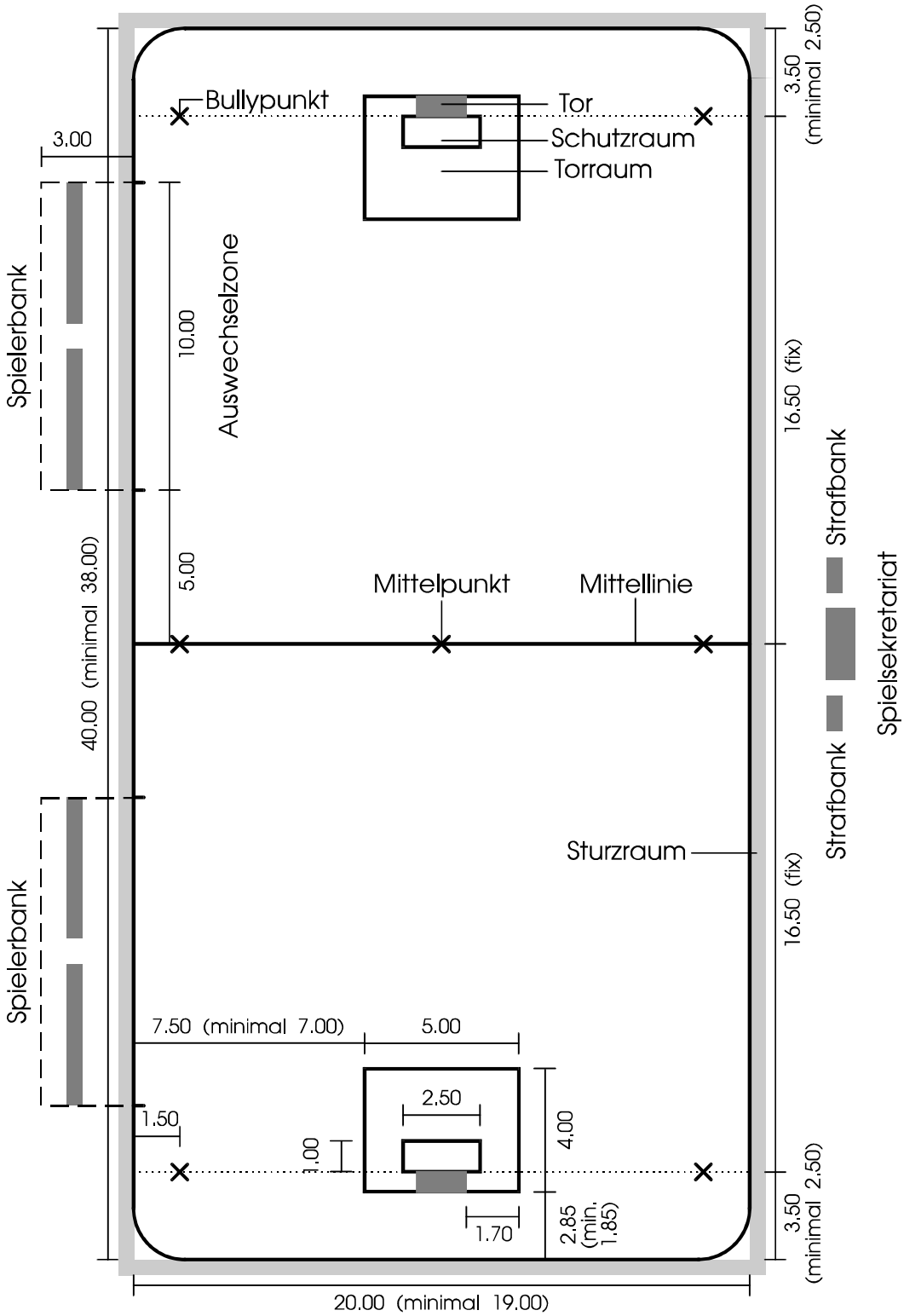
Kleinfeld: Der Sturzraum soll wenn möglich vorhanden sein.

Die Bande muss durchgehend die gleiche Höhe haben, welche 48 bis 55 cm beträgt. Die einzelnen Bandenelemente müssen lückenlos zusammengesetzt sein. Verschieben sich einzelne Bandenelemente während des Spiels, so ist der Veranstalter für die sofortige Richtigstellung verantwortlich. Banden, deren Aussenfläche aus Holz bzw. die komplett aus Holz gefertigt sind, sind nicht erlaubt.
Ab Saison 2004/05 gilt: Die Bande, bzw. jedes die Bande konstituierende Element muss von der zuständigen Kommission des SUHV anerkannt und entsprechend gekennzeichnet (Vignette) sein. Bande

Kleinfeld: Die Höhe der Bande muss 30 bis 55 cm betragen. Die Banden dürfen aus Holz gefertigt sein.

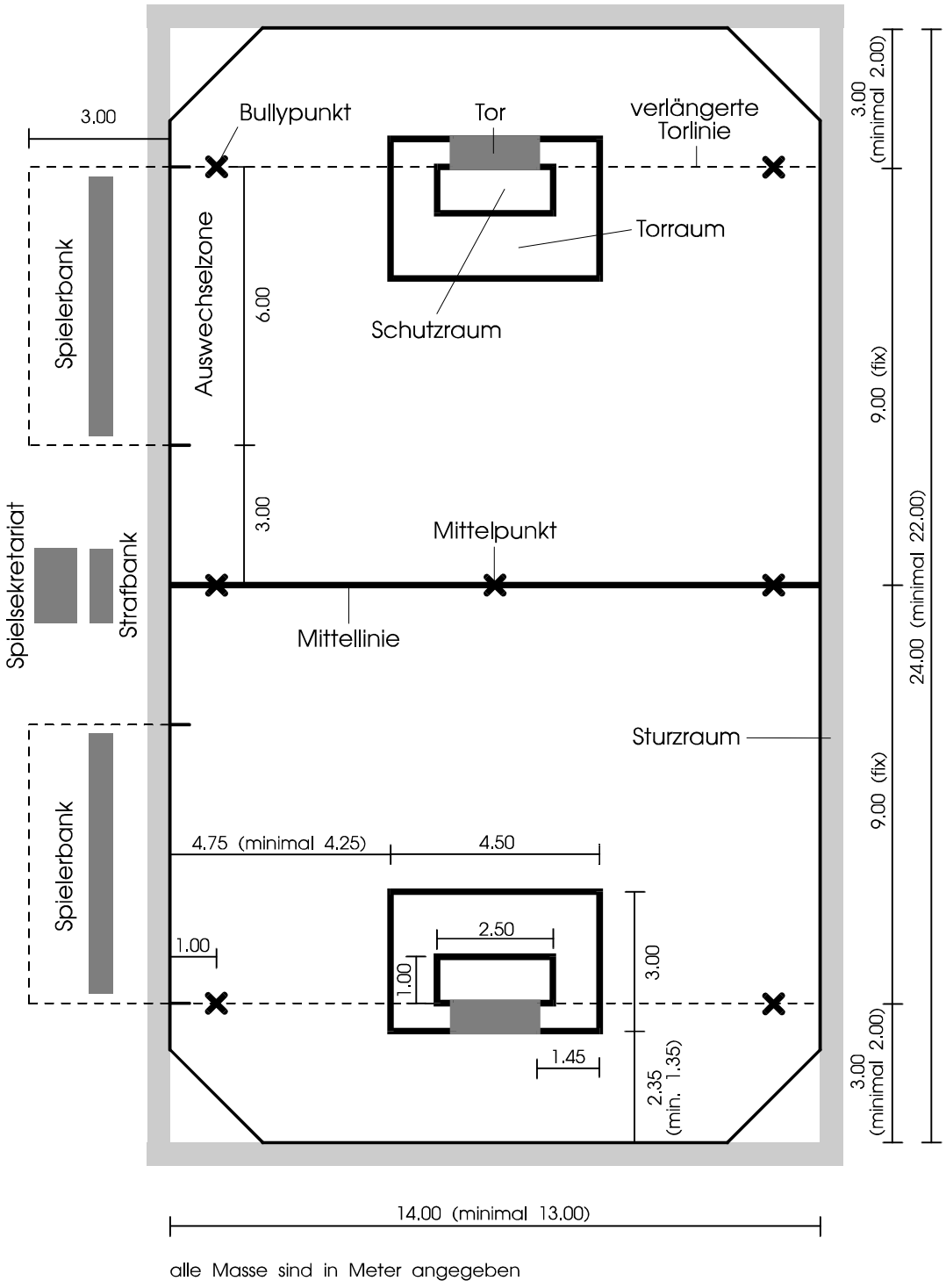
Für Werbung auf dem und um das Spielfeld gilt das Werbereglement des Schweiz. Unihockey Verband. Werbung

Spielfeldskizze
Grossfeld




alle Masse sind in Meter angegeben

Spielfeldskizze
Kleinfeld




alle Masse sind in Meter angegeben

## Regel 1.2 (102)

**Markierungen**

1 Alle Markierungen müssen mit 4 - 5 cm breiten Linien in einer klar sichtbaren Farbe markiert werden.

Die Torraum- und Schutzraumbegrenzungen müssen mit der gleichen Farbe markiert sein und sich deutlich von der Farbe des Hallenbodens unterscheiden. Die Begrenzungen können aufgemalt oder mit einem gut haftenden Klebeband aufgeklebt sein.

**Mittellinie und Mittelpunkt**

2 Eine Mittellinie und ein Mittelpunkt müssen vorhanden sein.

Die Mittellinie muss parallel zu den Querseiten sein und das Spielfeld in zwei gleichgrosse Hälften teilen.

**Torraum**

3 Der Torraum muss 4.0 m lang und 5.0 m breit und im Abstand von 2.85 m von der Querseite angebracht sein.

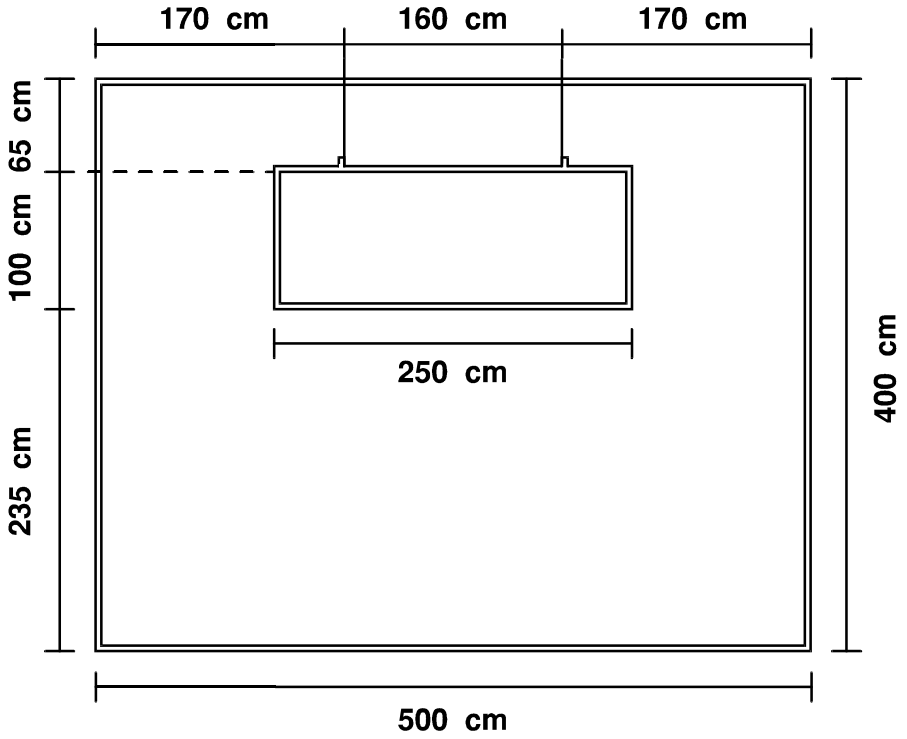
Kleinfeld: Der Torraum muss 3.0 m lang und 4.5 m breit und im Abstand von 2.35 m von der Querseite angebracht sind.

Aufstellung des Torraumes

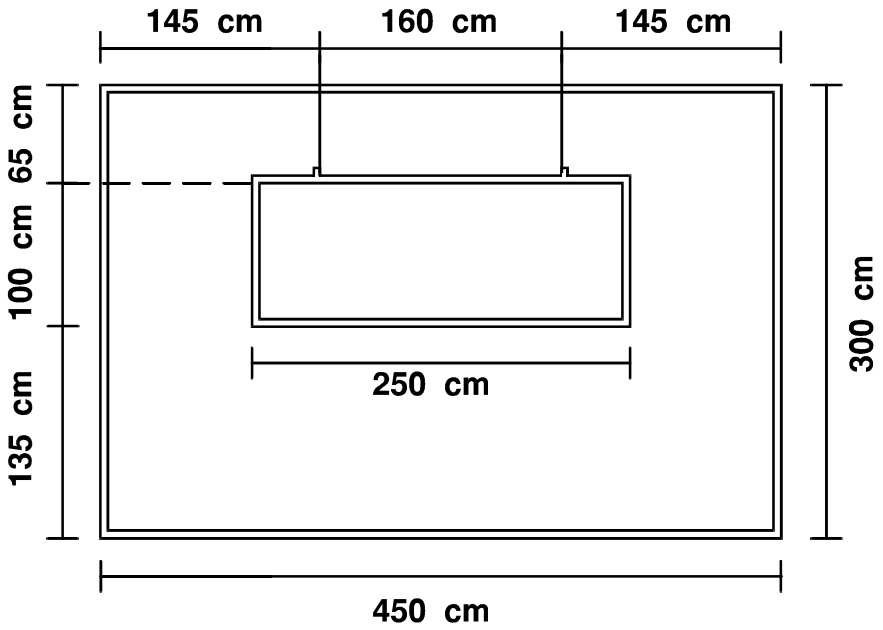
Der Torraum ist rechteckig und muss zwischen den Längsseiten des Spielfeldes zentriert sein. Die Begrenzungen gehören zum Torraum.

Kleinfeld: Die bisherigen fest eingezeichneten Markierungen (Torraum im alten Abstand von 2.4 m von der Querseite) sind bei nächster Möglichkeit zu ersetzen.

Torraumskizze
Grossfeld




Torraumskizze
Kleinfeld



**Schutzraum**

4 Der Schutzraum muss 1.0 m lang und 2.5 m breit sein und im Abstand von 0.65 m von der hinteren Linie des Torraumes angebracht sein.

Kleinfeld: Der Schutzraum ist im Abstand von 0.65 m von der hinteren Linie des Torraumes angebracht. Falls bereits fest eingezeichnete Linien im Abstand von 0.60 m von der hinteren Linie bestehen, behalten diese ihre volle Gültigkeit. Aufgeklebte Linien müssen auf jedem Fall einen Abstand von 0.65 m aufweisen.

Aufstellung des Schutzraumes

Der Schutzraum ist rechteckig und muss zwischen den Längsseiten des Spielfeldes zentriert sein. Die Begrenzungen gehören zum Schutzraum.

**Torlinie**

5 Auf der hinteren Schutzraumlinie müssen im Abstand von 1.6 m zwei Markierungen für die Torpfosten angebracht sein. Der Bereich zwischen den Markierungen ist gleichzeitig die Torlinie.

Die Torlinie muss zwischen den Längsseiten des Spielfeldes zentriert sein. Die Markierungen für die Torpfosten müssen mit zwei kleinen zusätzlichen Linien senkrecht und unmittelbar hinter der hinteren Schutzraumlinie oder mittels einer kleinen Unterbrechung der Schutzraumlinie markiert sein.

**Bullypunkte**

6 In der gedachten Verlängerung der Torlinie und auf der Mittellinie müssen im Abstand von 1.5 m von der Bande gut sichtbare Bullypunkte markiert sein.

Kleinfeld: Der Abstand zur Bande beträgt 1.0 m.

Die Bullypunkte müssen als Kreuze gekennzeichnet sein. Die bisherigen fest eingezeichneten Markierungen sind bei nächster Möglichkeit zu ersetzen.

## Regel 1.3 (103)

**Tor**

1 Das Tor muss von der zuständigen Kommission des SUHV anerkannt und entsprechend gekennzeichnet (Vignette) sein, Die Torpfosten müssen auf den entsprechenden Markierungen stehen.

-

## Regel 1.4 (104)

**Auswechselzone Spielerbänke**

1 Die Auswechselzonen müssen auf einer Seite des Spielfeldes markiert sein. Sie beginnen beiderseits 5.0 m von der Mittellinie entfernt und haben eine Länge von 10.0 m. Die Spielerbänke müssen in der Auswechselzone aufgestellt sein.

Kleinfeld: Die Auswechselzonen beginnen beiderseits 3.0 m von der Mittellinie entfernt und haben eine Länge von 6.0 m. Falls die Konstruktion der Halle die ordentliche Plazierung der Spielerbänke verunmöglicht, kann die Auswechselzone auch in der Ecke, auf der gegenüberliegende Längsseite oder hinter dem Tor plaziert werden.

Markierung der Auswechselzonen

Die Markierungen für die Auswechselzonen müssen auf beiden Seiten der Bande (innen und aussen), vertikal über die ganze Bandenhöhe angebracht sein. Die Auswechselzonen haben eine maximale Tiefe von 3.0 m. Die Spielerbänke für mindestens 19 Personen müssen in genügendem Abstand von der Bande aufgestellt sein.

Kleinfeld: Die Spielerbänke müssen mindestens 10 Personen Platz bieten.

## Regel 1.5 (105)

**Spielsekretariat Strafbänke**

1 Ein Spielsekretariat und zwei Strafbänke müssen auf der den Auswechselzonen gegenüberliegenden Längsseite auf Höhe der Mittellinie aufgestellt sein.

Standort des Spielsekretariates

Das Spielsekretariat und die Strafbänke müssen in genügendem Abstand von der Bande aufgestellt werden. Für jedes Team muss eine eigene Strafbank zur Verfügung stehen, je eine auf jeder Seite des Spielsekretariates. Auf jeder Strafbank müssen mindestens zwei Spieler Platz haben. Das Spielsekretariat und die Strafbänke müssen gemäss der Vorlage der zuständigen Kommission des SUHV aufgestellt werden.

Kleinfeld: Das Spielsekretariat und die Strafbänke können auch auf der gleichen Längs- oder Querseite wie die Spielerbänke aufgestellt sein. In jedem Fall müssen die Strafbänke auf der Höhe der Mittellinie sein. Das Spielsekretariat kann in Hallen mit zwei Spielfeldern auch im Zwischenraum aufgestellt werden.

## Regel 1.6 (106)

**Spielfeldkontrolle**

1 Die Schiedsrichter müssen rechtzeitig vor dem Spiel das Spielfeld kontrollieren und dafür besorgt sein, dass Mängel korrigiert werden.

Mängel der Infrastruktur

Alle Mängel müssen rapportiert werden. Der Veranstalter ist für das Instandsetzen besorgt und muss die Bande während dem Spiel in einem ordentlichen Zustand halten. Alle gefährlichen Objekte müssen weggebracht oder abgesichert werden.

# Abschnitt 2 - Die Spielzeit

## Regel 2.1 (201)

1 Die ordentliche Spielzeit besteht aus drei Spielabschnitten von je 20 Minuten Dauer. Zwischen den Spielabschnitten liegt eine zehnminütige Pause, nach der die Spielrichtung gewechselt werden muss.

**Ordentliche Spielzeit**

Für Abweichungen von der obengenannten Spielzeit in den jeweiligen Kategorien vgl. die Weisung „Spielzeit“ der zuständigen Kommission des SUHV. Zusammen mit dem Wechsel der Spielrichtung müssen auch die Auswechselzonen gewechselt werden. Das Heimteam muss rechtzeitig vor dem Spiel die Spielseite aussuchen. Jeder neue Spielabschnitt beginnt mit einem Bully am Mittelpunkt. Am Ende jedes Spielabschnittes ist das Spielsekretariat für das Schlusssignal zuständig. Als Schlusssignal muss eine Sirene oder ein ähnliches, gut hörbares Signal verwendet werden. Die Pausenzeit beginnt sofort nach dem Ende des Spielabschnittes. Die Schiedsrichter sind verantwortlich, dass die Teams rechtzeitig zu Beginn des nächsten Spielabschnittes spielbereit sind. Wenn die Schiedsrichter einen markanten Unterschied zwischen den beiden Spielfeldhälften feststellen, so müssen die Seiten nach der Hälfte des dritten Spielabschnittes gewechselt werden. In diesem Falle wird das Spiel mit einem Bully am Mittelpunkt fortgesetzt. Dies muss jedoch vor dem Spiel entschieden werden. Ist die Matchuhr nicht vorgeschrieben, vor Spielbeginn defekt oder fällt sie während des Spieles aus, hat pro Team ein Vertreter das Recht, ab diesem Zeitpunkt die Zeitmessung am Spielsekretariat zu überwachen.

Zeitmessung

Ausfall der Matchuhr

Kleinfeld: Die Spielzeit muss für jedes Spielfeld separat gemessen werden.

2 Die Spielzeit wird effektiv gemessen.

Unterbruch der Spielzeit

Fortsetzung der Spielzeit

Effektiv bedeutet, dass die Spielzeit bei jedem Spielunterbruch gestoppt werden muss. Für abweichende Spielzeitmessung in den jeweiligen Kategorien vgl. die Weisung „Spielzeit“ der zuständigen Kommission des SUHV. Nach einem Zeitstopp läuft die Spielzeit erst dann weiter, wenn der Ball nach dem Pfiff der Schiedsrichter gespielt wurde. Bei aussergewöhnlichen Spielunterbrüchen verwenden die Schiedsrichter einen Dreifachpfiff. Die Schiedsrichter entscheiden, wann es sich um einen ausserordentlichen Unterbruch handelt. Als ausserordentlicher Unterbruch gilt insbesondere, wenn der Ball defekt ist, wenn Teile der Bande verschoben sind, bei einer Verletzung, wenn unautorisierte Personen das Spielfeld betreten, wenn das Licht teilweise oder ganz ausfällt und wenn das Schlusssignal fälschlicherweise ausgelöst wurde. Wenn Teile der Bande verschoben wurden, soll das Spiel nicht unterbrochen werden, solange der Ball nicht in der Nähe der defekten Stelle ist. Dies gilt ebenfalls, wenn Gegenstände, die nicht zum Spiel gehören, auf das Spielfeld gelangt sind. Bei einer Verletzung wird das Spiel nur unterbrochen, wenn die Schiedsrichter eine ernsthafte Verletzung erkennen bzw. vermuten oder der verletzte Spieler das Spiel stört. Autorisierte Personen sind Spieler, die auf dem Spielbericht aufgeführt sind, die Schiedsrichter, das Sanitätspersonal, welches einen verletzten Spieler betreut sowie Mitglieder des Veranstalters, die defekte Teile am Spielfeld reparieren. Wenn ein kompletter Lichtausfall die Fortsetzung des Spieles verunmöglicht und der Schaden nicht behoben werden kann, so wird das Spiel nach 15 Minuten abgebrochen.

## Regel 2.2 (202)

**Auszeit**

1 Jedes Team hat das Recht, während der ordentlichen Spielzeit eine Auszeit zu verlangen. Eine Auszeit kann jederzeit verlangt werden, wird aber erst beim nächsten Unterbruch gewährt (Zeichen 801). Zur Markierung einer gewährten Auszeit verwenden die Schiedsrichter einen Dreifachpfiff.

Durchführung der Auszeit

Die Auszeit kann jederzeit, auch in Zusammenhang mit einem Torerfolg oder einem Strafstoss durch den Captain oder einen Betreuer verlangt werden. Falls eine Auszeit während eines Unterbruchs verlangt wird, wird sie sofort gewährt. Entsteht dabei nach Meinung der Schiedsrichter einen Nachteil für den Gegner, so wird sie erst beim nächsten Unterbruch gewährt. Eine verlangte Auszeit kann nur nach einem Torerfolg zurückgezogen werden. Eine Auszeit dauert 30 Sekunden. Sie beginnt mit einem zusätzlichen Pfiff der Schiedsrichter, sobald beide Teams bei ihrer Auswechselzone und die Schiedsrichter beim Spielsekretariat sind. Ein erneuter Pfiff der Schiedsrichter markiert das Ende der Auszeit. Nach der Auszeit geht das Spiel mit derselben Ausgangssituation wie vor der Auszeit weiter. Spieler, die unter Strafe stehen, dürfen an der Auszeit nicht teilnehmen.

## Regel 2.3 (203)

**Verlängerung**

1 Ist der Spielstand nach der ordentlichen Spielzeit unentschieden und muss ein Sieger ermittelt werden, so wird das Spiel verlängert, bis ein Team einen Torerfolg erzielt.

Durchführung der Verlängerung

Vor Beginn der Verlängerung findet eine zweiminütige Pause statt. Die Teams dürfen dabei das Spielfeld nicht verlassen. Den Spielern ist es jedoch gestattet, kurzzeitig die Toiletten zu benutzen Die Spielrichtung wird nicht gewechselt. Die Verlängerung dauert normalerweise 5 Minuten, sofern keine anderslautende Weisung der zuständigen Kommission des SUHV besagten Umstand ersetzt. Die Spielzeit wird effektiv gemessen. Strafen, die während der ordentlichen Spielzeit nicht beendet wurden, werden in die Verlängerung übernommen. Erzielt ein Team während der Verlängerung einen gültigen Torerfolg, ist das Spiel beendet und der Sieger ermittelt (Sudden Death). Ist das Spiel nach der Verlängerung immer noch unentschieden, muss das Spiel durch ein Penaltyschiessen entschieden werden.

## Regel 2.4 (204)

**Penalty-schiessen**

1 Die Teams führen je fünf Penalties aus. Ist der Spielstand dann immer noch unentschieden, so schiessen dieselben fünf Feldspieler abwechslungsweise je ein Penalty, bis ein endgültiges Resultat feststeht.

Durchführung des Penalty-schiessens

Die Ausführung eines Penalties entspricht exakt der Ausführung eines Strafstosses (siehe Regel 5.8). Die Schiedsrichter entscheiden, auf welches Tor gespielt wird. Sie werfen im Beisein der beiden Captains eine Münze. Der Sieger entscheidet, welches Team beginnen soll. Die Captains oder ein Betreuer informieren die Schiedsrichter schriftlich über die Namen, Nummern und die Reihenfolge der Feldspieler, die Penalties ausführen. Die Schiedsrichter sind für die Einhaltung der Reihenfolge der ausführenden Spieler verantwortlich. Die Teams führen je fünf Penalties aus, abwechslungsweise je einen. Erzielt ein Team während den ersten zehn Strafstössen so viele Torerfolge, dass es nicht mehr eingeholt werden kann, ist das Penaltyschiessen beendet. Ist der Spielstand nach den ersten zehn Strafstössen immer noch unentschieden, so wird abwechslungsweise je ein weiterer Penalty geschossen. Das Penaltyschiessen ist dann beendet, wenn ein Team einen Torerfolg mehr erzielt hat als der Gegner und beide Teams gleich viele Strafstösse ausgeführt haben. Der Sieger des Penaltyschiessens gewinnt das Spiel mit einem Torerfolg Vorsprung. Die zusätzlichen Penalties müssen durch dieselben fünf Feldspieler ausgeführt werden, aber nicht unbedingt in derselben Reihenfolge. Wenn sich ein notierter Spieler während des Penaltyschiessens verletzt oder ein Vergehen begeht, das zu einer Matchstrafe führt, wird er durch einen noch nicht notierten Feldspieler, ausgesucht durch den Captain, ersetzt. Wenn der Torhüter davon betroffen ist, wird er durch den Ersatztorhüter ausgetauscht, wobei die Regel 3.3 berücksichtigt werden muss. Ein Feldspieler darf erst dann einen zweiten Penalty schiessen, wenn alle anderen zumindest einen Penalty geschossen haben; er darf erst einen dritten schiessen, wenn alle anderen zumindest zwei geschossen haben; usw. Ein Spieler, der unter Strafe steht, darf am Penaltyschiessen teilnehmen, ausser er steht unter Matchstrafe.

Kleinfeld: Sind in einem Team zu wenige Feldspieler vorhanden, müssen alle verfügbaren Feldspieler des besagten Teams eingesetzt werden. Das gegnerische Team erhält dabei das Recht, ebenfalls nur die gleiche Anzahl Feldspieler einzusetzen wie das fehlbare Team. Die Mindestanzahl Spieler (Regel 3.1.2) muss aber in jedem Fall eingehalten werden.

# Abschnitt 3 - Die Teilnehmer

## Regel 3.1 (301)

1 Jedes Team darf maximal 20 Spieler einsetzen, welche auf dem Spielbericht notiert werden müssen. **Spieler**

Kleinfeld: Jedes Team darf maximal 14 Spieler einsetzen.

Als Spieler werden alle Feldspieler und Torhüter bezeichnet. Keine anderen Spieler als die auf dem Spielbericht aufgeführten dürfen am Spiel teilnehmen oder sich in der Auswechselzone aufhalten.

2 Während dem Spiel dürfen sich gleichzeitig maximal 6 Spieler, davon nur einer als Torhüter, auf dem Spielfeld aufhalten. Anzahl Spieler

Kleinfeld: Es dürfen sich gleichzeitig maximal 4 Spieler, davon nur einer als Torhüter, auf dem Spielfeld aufhalten.

Damit die Schiedsrichter das Spiel eröffnen können, müssen von jedem Team mindestens fünf Feldspieler und ein richtig ausgerüsteter Torhüter anwesend sein. Ansonsten wird das Spiel von der zuständigen Kommission des SUHV forfait (siehe WSR 5.5. ff) für das nicht fehlbare Team gewertet. Während des Spiels müssen von jedem Team mindestens vier Spieler auf dem Spielfeld sein. Sind von einem Team einmal nicht vier Spieler verfügbar, so ist das Spiel beendet und wird von der zuständigen Kommission des SUHV mit forfait (siehe WSR 5.5. ff) gewertet. Mindestanzahl Spieler

Kleinfeld: Es müssen von jedem Team mindestens drei Feldspieler und ein richtig ausgerüsteter Torhüter anwesend sein. Sind von einem Team einmal nicht drei Spieler verfügbar, so ist das Spiel beendet. Die Resultate werden analog Interpretation Grossfeld gewertet.

## Regel 3.2 (302)

1 Ein Team kann Spieler jederzeit nach Belieben auswechseln. **Auswechslung von Spielern**

Alle Auswechslungen müssen innerhalb der eigenen Auswechselzone stattfinden. Der einzuwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn der Auswechselnde die Bande überquert. Ein verletzter Spieler, welcher das Spielfeld ausserhalb der Auswechselzone verlässt, kann erst beim nächsten Unterbruch ersetzt werden.

## Regel 3.3 (303)

**Besondere Bestimmungen für den Torhüter**

1 Die Torhüter müssen auf dem Spielbericht als solche markiert sein.

Der Torhüter wird mit einem "T" im entsprechendem Feld markiert. Der Torhüter darf während dem ganzen Spiel nicht als Feldspieler mit einem Stock eingesetzt werden. Wenn ein Team aufgrund einer Verletzung oder Strafe den Torhüter ersetzen muss, stehen maximal drei Minuten Zeit zur Verfügung, um einen Spieler korrekt als Torhüter auszurüsten. Diese Zeit darf jedoch nicht für ein Aufwärmen verwendet werden. Der neue Torhüter muss auf dem Spielbericht markiert und die Zeit der Auswechslung muss notiert werden.

Zeit für den Torhüterwechsel

2 Ausserhalb des Torraumes wird der Torhüter als Feldspieler ohne Stock betrachtet.

Abwehrmöglichkeiten des Torhüters

Innerhalb des eigenen Torraums darf er jeden Körperteil einsetzen, um den Ball zu halten, abzulenken, zu werfen oder zu kicken. Absichtliches Sperren oder Irritieren des Gegners ist nicht erlaubt. Solange irgendein Teil seines Körpers innerhalb des Torraums den Boden berührt, darf er auch ausserhalb des Torraumes den Ball halten, ablenken, werfen oder kicken. Im eigenen Torraum darf der Torhüter hochspringen. Der Torhüter hat den Torraum dann verlassen, wenn kein Körperteil den Boden innerhalb des Torraumes berührt. Dies gilt auch beim Auswurf. Der Torhüter ist in seinen Abwehrreaktion frei, solange die Abwehr dem Ball gilt. Ausserhalb des Torraumes darf der Torhüter den Ball nur ein Mal mit dem Fuss berühren.

## Regel 3.4 (304)

**Besondere Bestimmungen für den Captain**

1 Jedes Team muss einen Captain haben, der auf dem Spielbericht als solcher notiert ist.

Der Captain wird mit einem ”C” im entsprechenden Feld markiert. Ein Wechsel des Captains kann nur bei einer Verletzung, Krankheit oder bei einer Matchstrafe stattfinden und muss auf dem Spielbericht notiert werden. Ein Captain, welcher ersetzt wurde, darf im gleichen Spiel nicht wieder als Captain eingesetzt werden.

Recht des Captains

2 Nur der Captain hat das Recht mit den Schiedsrichtern zu sprechen. Er ist verpflichtet, die Schiedsrichter zu unterstützen.

Umgangsform Verlust der Rechte

Der Captain muss mit den Schiedsrichter in normalem Umgangston sprechen. Ein Captain unter Strafe verliert sein Recht mit den Schiedsrichter zu sprechen, ausser er wurde durch sie aufgefordert. Das Team hat, mit Ausnahme des Verlangens einer Auszeit, während dieser Zeit keine weitere Möglichkeit, mit den Schiedsrichtern zu sprechen.

## Regel 3.5 (305)

**Betreuer**

1 Jedes Team kann maximal fünf Betreuer auf dem Spielbericht notieren.

Keine weiteren Personen als die auf dem Spielbericht notierten dürfen sich in der eigenen Auswechselzone aufhalten. Die Betreuer dürfen das Spielfeld nicht betreten, ausser bei einer Auszeit oder auf Zeichen der Schiedsrichter. Jede Anweisung muss innerhalb der Auswechselzone stattfinden. Vor dem Spiel muss ein volljähriger Betreuer den Spielbericht unterschreiben, danach sind Ergänzungen nur noch durch die Funktionäre (Spielsekretär und Schiedsrichter) gestattet. Nimmt ein Betreuer im selben Spiel auch als Spieler teil, so ist dieser bei nicht eindeutigen Vergehen innerhalb der eigenen Auswechselzone als Spieler zu betrachten.

## Regel 3.6 (306)

**Schiedsrichter**

1 Ein Spiel wird durch zwei gleichberechtigte Schiedsrichter geleitet.

Kleinfeld: Das Spiel wird durch einen Schiedsrichter geleitet.

Die Schiedsrichter müssen die beschriebenen Pfiffe und Zeichen benützen. Sie haben das Recht, das Spiel zu unterbrechen, wenn es offensichtlich nicht mehr nach den Regeln fortgesetzt werden kann. Die Schiedsrichter müssen dem Spielsekretariat bei Strafen und Toren die notwendigen Angaben mitteilen. Über alle in den Spielregeln und Interpretationen nicht aufgeführten Fälle entscheiden die Schiedsrichter sinngemäss und endgültig.

## Regel 3.7 (307)

**Spielsekretariat**

1 Bei jedem Spiel muss ein Spielsekretariat vorhanden sein.

Turnierform: Pro Halle muss ein Spielsekretariat aufgestellt werden.

Das Spielsekretariat ist verantwortlich für den Spielbericht, die Zeitnahme und alle Durchsagen. Das Spielsekretariat muss neutral sein.

# Abschnitt 4 - Die Ausrüstung

## Regel 4.1 (401)

1 Die Feldspieler müssen einheitliche Bekleidung bestehend aus Leibchen, kurzen Hosen und Stutzen tragen. **Spieler-bekleidung**

Die Leibchen, kurzen Hosen und Stutzen der Feldspieler müssen einheitlich in Farbe, Ärmellänge und Marke sein. Wenn die Schiedsrichter entscheiden, dass die Leibchen der Teams nicht unterschieden werden können, so muss das zweitgenannte Team die Leibchen wechseln. Gehört das zweitgenannte Team dem Veranstalter an, so muss das erstgenannte Team die Leibchen wechseln. Beide Stutzen müssen von gleicher Farbe und hochgezogen sein. Für Werbung auf allen Ausrüstungsgegenständen gilt das Werbereglement des Schweiz. Unihockey Verbandes. Bekleidung der Feldspieler

2 Die Torhüter müssen lange Hosen sowie Leibchen tragen. Bekleidung des Torhüters

-

3 Alle Leibchen müssen mit einer Nummer versehen sein. Nummern

Die Leibchen müssen mit ganzen Zahlen nummeriert sein. Die Zahlen müssen arabisch und gut lesbar auf dem Rücken und auf der Vorderseite angebracht sein. Die Zahlen auf dem Rücken müssen mindestens 200 mm, jene auf der Vorderseite mindestens 70 mm hoch sein. Die Nummern auf den Feldspielerleibchen müssen im Bereich von 2 bis 99 liegen, jene auf den Torhüterleibchen im Bereich von 1 bis 99. Die Nummerierung der Leibchen muss für jedes Team einmalig sein und darf während des Spiels nicht geändert werden.

4 Alle Spieler müssen Schuhe tragen. Schuhe

Alle Spieler müssen Hallenschuhe mit nicht markierenden Sohlen tragen. Die Stutzen dürfen die Schuhe nicht verdecken. Wenn ein Spieler einen oder sogar beide Schuhe während des Spiels verliert, darf er bis zum nächsten Unterbruch weiterspielen.

## Regel 4.2 (402)

1 Die Schiedsrichter müssen Leibchen, kurze Hosen und Stutzen tragen. **Schiedsrichterbekleidung**

Es gilt die Bekleidungsvorschrift gemäss Schiedsrichterreglement (SRR).

## Regel 4.3 (403)

**Besondere Bestimmungen über die Ausrüstung des Torhüters**

1 Der Torhüter darf keinen Stock benutzen.

-

2 Während des Spieles muss der Torhüter auf dem Spielfeld einen Kopfschutz tragen.

Kopfschutz

Alle Abänderungen des Kopfschutzes, ausser der Bemalung in den Vereins- oder der Bekleidungsfarben, sind verboten. Der Kopfschutz muss von der zuständigen Kommission des SUHV anerkannt und entsprechend gekennzeichnet (Vignette) sein.

Verbreiterungen

3 Die Ausrüstung des Torhüters darf nur den Zweck haben, den Körper zu schützen. Sie darf keine Teile enthalten, deren Zweck das Abdecken des Tores ist.

Schoner

Das Tragen von Schienbein-, Knie- und Ellenbogenschonern, eines Brustschoners ohne Achselschutz sowie von dünnen Handschuhen und eines Tiefschutzes ist erlaubt. Fanghandschuhe aller Art sind verboten. Es dürfen keine beidseitig haftenden Klebebänder oder sonstige Haftmittel (Haftspray auf Kleider, Händen oder dem Hallenboden etc.) verwendet werden. Ebenso ist die Verwendung von Gleitmitteln (z.B. Silikonsprays) oder anderen Mitteln mit ähnlichem Zweck verboten. Dies gilt sowohl für Torhüter wie auch für Feldspieler. Lokale Vorschriften des Vermieters der Infrastruktur sind einzuhalten.

## Regel 4.4 (404)

**Besondere Bestimmungen über die Ausrüstung des Captains**

1 Der Captain muss eine klar sichtbare Armbinde tragen.

Die Armbinde muss am linken Arm getragen werden und sich deutlich von der Farbe des Leibchens unterscheiden. Klebeband als Armbinde ist nicht erlaubt. Nur ein Spieler pro Team darf eine Armbinde tragen. Es sind keine anderen Kennzeichen erlaubt.

## Regel 4.5 (405)

1 Die Spieler dürfen keine Gegenstände, welche verletzungsgefährdend sind, tragen. **Persönliche Ausrüstung**

Ein Spieler darf keine Gegenstände wie Armbanduhren, grosse Fingerringe, Ohrringe, Schutzausrüstung, medizinische Ausrüstung usw. tragen, die nach Meinung der Schiedsrichter den Spieler selbst oder die anderen Spieler gefährden können. Ohrringe können auch mit Heftpflaster am Ohr festgemacht werden, damit keine Verletzungsgefahr mehr besteht. Enganliegende, feine Halsketten können toleriert werden. Das Tragen von Schienbeinschonern sowie fingerlosen Handschuhen ist erlaubt. Der Schienbeinschoner muss stets durch die Stutze bedeckt sein. Akzeptierte medizinische Ausrüstung (Stützband, Knie- und Ellenbogenschoner usw.) ist erlaubt, wobei sie das Tragen von Leibchen, kurzen Hosen und Stutzen nicht verhindern darf. Ausser elastischen Kopf- oder Schweissbänder sind keine Kopfbekleidungen erlaubt. Das Tragen langer Radlerhosen ist für Feldspieler verboten.

Verletzungsgefährdende Ausrüstung

Medizinische Ausrüstung

## Regel 4.6 (406)

1 Der Ball muss von der zuständigen Kommission des SUHV anerkannt sein. **Ball**

Das erstgenannte Team muss genügend Bälle zur Verfügung stellen. Die Farbe des Balles muss weiss sein, ausser es liegt eine schriftliche Bestätigung der zuständigen Kommission des Schweiz Unihockey Verbandes vor, welche eine andere Farbe vorschreibt. Es darf dann nur diese Farbe verwendet werden, und es müssen dann genügend Bälle dieser Farbe vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden. Die Ersatzbälle sind beim Spielsekretariat zu deponieren.

## Regel 4.7 (407)

1 Der Stock muss von der zuständigen Kommission des SUHV anerkannt und entsprechend gekennzeichnet (Vignette) sein. **Stock**

Jede Abänderung des Schaftes ausser dem Kürzen ist verboten. Der Schaft darf nur oberhalb der Griffmarke mit einseitig- oder nicht haftendem Klebeband eingebunden werden, wobei keine Zulassungsmarken abgedeckt werden dürfen.

Abänderung des Schaftes

2 Die Schaufel darf keine scharfen Kanten aufweisen. Die Krümmung der Schaufel darf 30 mm nicht übersteigen.

Alle Abänderungen der Schaufel, ausgenommen dem Krümmen, sind verboten. Die Krümmung wird auf ebener Unterlage als Abstand der Unterlage vom höchsten Punkt der Unterkante der Schaufel gemessen. Das Auswechseln der Schaufel ist erlaubt, wobei die Schaufel fest mit dem Schaft verbunden werden muss. Das Einbinden des Übergangs vom Schaft zur Schaufel ist erlaubt, wobei nicht mehr als 10 mm vom sichtbaren Teil der Schaufel abgedeckt werden darf.

Schaufel

## Regel 4.8 (408)

**Ausrüstung der Schiedsrichter**

1 Die Schiedsrichter müssen mit einer Pfeife, einem Messband und einer roten Karte ausgerüstet sein.

Schiedsrichterpfeife

Die Pfeife muss von der zuständigen Kommission des Schweiz. Unihockey Verbands anerkannt sein.

## Regel 4.9 (409)

**Ausrüstung des Spielsekretariates**

1 Die Ausrüstung des Spielsekretariates wird von der zuständigen Kommission des Schweiz. Unihockey Verbands festgelegt.

Matchuhr

Es muss eine vom Gros der Zuschauer gut sichtbare Matchuhr vom Spielsekretariat aus bedient werden können. Die Matchuhr muss von der zuständigen Kommission des Schweiz. Unihockey Verbandes anerkannt sein.

Turnierform sowie Herren 2. Liga Grossfeld: Es muss keine Matchuhr vorhanden sein, doch müssen pro Spielfeld mindestens zwei Stoppuhren für die Spielzeit und deren vier (Kleinfeld) bzw. sechs (Grossfeld) für eventuelle Strafzeiten zur Verfügung gestellt werden. Diese Interpretation ist ebenso bei Spielen des Ligacups anzuwenden.

## Regel 4.10 (410)

**Ausrüstungskontrolle**

1 Die Schiedsrichter entscheiden über das Messen und Kontrollieren der Ausrüstung.

Zeitpunkt der Ausrüstungskontrolle

Die Kontrolle kann vor oder während dem Spiel stattfinden. Unkorrekte Ausrüstungsgegenstände inkl. nicht anerkannte Stöcke müssen korrigiert werden. Unkorrekte Ausrüstungsgegenstände, die vor dem Spiel festgestellt wurden, führen zu keiner Bestrafung. Wird der Mangel während dem Spiel festgestellt und handelt es sich nicht um unwesentliche Defekte, wie kleine Löcher oder Bemalung der Schaufel, so führt dies zu einer Bestrafung. Vergehen, welche die Bekleidung der Spieler (siehe Regel 4.1) und die Armbinde des Captains betreffen, führen nur zu einer Strafe pro Team und Spiel. Sämtliche unkorrekte Ausrüstungsgegenstände müssen rapportiert werden.

Überprüfung der Ausrüstung durch den Captain

2 Der Captain darf das Messen der Schaufelkrümmung und des Schaftes verlangen.

Zeitpunkt des Messens von Ausrüstungsgegenständen

Ort des Messens

Ein Nachmessen kann jederzeit verlangt werden, wird jedoch erst beim nächsten Unterbruch durchgeführt. Der Captain hat ebenfalls das Recht, den Schiedsrichtern andere Unkorrektheiten der gegnerischen Ausrüstung zu melden. In diesem Fall entscheiden die Schiedsrichter über die Kontrolle. Falls ein Nachmessen während eines Unterbruchs verlangt wird, so wird es sofort durchgeführt. Dies gilt auch in Zusammenhang mit Strafstössen und Toren. Entsteht durch ein sofortiges Nachmessen nach Meinung der Schiedsrichter ein erheblicher Nachteil für den Gegner, so wird es erst beim nächsten Unterbruch durchgeführt. Pro Unterbruch darf jedes Team nur eine Messung verlangen. Die Messung wird beim Spielsekretariat durchgeführt, wobei neben den Schiedsrichtern nur die Captains und der Spieler, dessen Stock bemängelt wird, anwesend sind. Nach der Messung wird das Spiel mit der gleichen Situation wie vor der Messung fortgesetzt.

# Abschnitt 5 - Die Standardsituationen

## Regel 5.1 (501)

**Generelle Regeln bei Standard-situationen**

1 Nach jedem Spielunterbruch wird das Spiel mit einer Standardsituationen fortgesetzt. Die Art der festgelegten Situation wird durch das Vergehen bestimmt.

Standardsituationen sind: Bully, Ausball, Freischlag oder Strafstoss.

Arten von Standard-situationen

2 Die Schiedsrichter müssen einen Pfiff und die vorgeschriebenen Zeichen verwenden sowie den Ort der festgelegten Situation anzeigen. Der Ball darf nach dem Pfiff gespielt werden, wobei er vorher ruhig am richtigen Ort liegen muss.

Anzeigen und Ausführen von Standard-situationen

Die Schiedsrichter müssen bei einem Vorfall zuerst das Handzeichen für die Standardsituation und dann das vorgeschriebene Zeichen für das Vergehen anzeigen. Treten mehrere Standardsituationen gleichzeitig ein, so gilt die Reihenfolge der Ereignisse: Torerfolg – Strafstoss - Strafe (mit Vergehen) – Richtung/Bully – Vergehen. Sie müssen bei Unklarheiten die Stelle angeben, von wo das Spiel fortzusetzen ist. Die Schiedsrichter können eine Abweichung vom genauen Ort oder einen nicht ganz ruhig liegenden Ball tolerieren, sofern das Spiel dadurch nicht beeinflusst wird. Die Ballfreigabe muss so schnell wie möglich erfolgen. Das Spiel gilt als unterbrochen, bis der Ball von einem ausführenden Feldspieler nach dem Pfiff der Schiedsrichter mit dem Stock berührt wurde.

Verzögerung bei Standard-situationen

3 Die Ausführung einer Standardsituation darf nicht unbegründet verzögert werden.

Die Schiedsrichter entscheiden, was eine unbegründete Verzögerung ist. Wenn die Ausführung einer Standardsituation verzögert wird, sollen die Schiedsrichter den ausführenden Spieler wenn möglich zuerst ermahnen, bevor ein Vergehen geahndet wird.

## Regel 5.2 (502)

**Bully**

1 Zu Beginn jedes Spielabschnittes und zur Bestätigung eines Torerfolges wird ein Bully auf dem Mittelpunkt ausgeführt.

Ein Torerfolg während der Verlängerung, wenn er das Spiel beendet, am Ende eines Spielabschnittes oder am Ende des Spieles muss nicht mit einem Bully bestätigt werden. Bei einem Bully am Mittelpunkt müssen alle Spieler in der eigenen Spielhälfte sein.

Ausführung des Bullies

2 Ein Bully wird ausgeführt, wenn das Spiel unterbrochen worden ist und keinem Team ein Ausball, Freischlag oder Strafstoss zugesprochen werden kann (Zeichen 802).

-

Ort der Bullies

3 Ein Bully wird auf dem Bullypunkt ausgeführt, der dem Standort des Balles zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung am nächsten liegt.

-

Abstand beim Bully

4 Alle Spieler, ausgenommen den Ausführenden, müssen inkl. Stock sofort und ohne Aufforderung durch die Schiedsrichter einen Abstand von mindestens drei Meter zum Ball einnehmen.

Kleinfeld: Der Minimalabstand beträgt zwei Meter.

Vor dem Bully müssen die Schiedsrichter die Spielbereitschaft beider Teams überprüfen.

Durchführung des Bullies

5 Ein Bully wird von je einem Feldspieler jedes Teams mit einem am Boden ruhenden Ball ausgeführt. Die Feldspieler dürfen sich gegenseitig nicht berühren und müssen ihre Schaufeln parallel zur Angriffsrichtung halten. Die Schaufeln müssen nahe am Ball sein, dürfen ihn aber nicht berühren. Die Füsse müssen im rechten Winkel zur Mittellinie und auf einer Parallelen zu dieser stehen. Der Stock muss mit normalen Griff gehalten werden, d.h. wie der Spieler den Stock während des Spiels hält. Die Hände müssen über der Griffmarke liegen.

Die Feldspieler müssen mit dem Rücken zum eigenem Tor stehen. Der Feldspieler des verteidigenden Teams setzt seinen Stock zuerst ab. Bei einem Bully auf der Mittellinie setzt der Feldspieler des Gastteams seinen Stock zuerst ab. Der Ball muss in der Mitte der Schaufel liegen. Die Feldspieler müssen den Ermahnungen der Schiedsrichter Folge leisten; unfolgsame Feldspieler werden ersetzt.

Torerfolg beim Bully

6 Ein Bully kann direkt zu einem Torerfolg führen.

-

## Regel 5.3 (503)

**Vorfälle, die zu einem Bully führen**

1 Wenn der Ball unabsichtlich beschädigt wurde.

-

2 Wenn der Ball nicht korrekt gespielt werden kann. — Ball nicht spielbar

Die Schiedsrichter müssen den Spielern die Möglichkeit geben, den Ball zu spielen, bevor sie das Spiel unterbrechen.

3 Wenn Teile der Bande verschoben wurden und der Ball in die Nähe kommt. — Verschobene Bande

-

4 Wenn das Torgehäuse unabsichtlich verschoben wurde und nicht innerhalb einer angemessenen Zeit auf seine korrekte Position gestellt werden kann. — Verschobenes Tor

Der Torhüter muss, sobald es ihm möglich ist, das Tor auf seine korrekte Position stellen.

5 Wenn ein verletzter Spieler das Spiel behindert oder wenn sich ein Spieler ernsthaft verletzt. — Verletzter Spieler

Die Schiedsrichter entscheiden, was sie für eine ernsthafte Verletzung halten.

6 Wenn eine ausserordentliche Situation während dem Spiel eintritt. — Ausserordentliche Situation

Die Schiedsrichter entscheiden ob ihres Erachtens eine ausserordentliche Situationen vorliegt. Jedoch muss das Spiel immer unterbrochen werden, wenn unautorisierte Personen das Spielfeld betreten oder Gegenstände auf dem Spielfeld liegen, das Licht teilweise oder ganz ausfällt oder wenn das Schlusssignal irrtümlicherweise ausgelöst wurde. Falls ein nicht zum Spiel gehörender Ball auf das Spielfeld fällt, muss das Spiel sofort unterbrochen werden, sofern dieser Ball einen Einfluss hat.

7 Wenn ein Torerfolg annulliert wurde, obwohl kein Vergehen, das zu einem Freischlag führt, stattgefunden hat. — Annullierung eines Tores

Dies gilt auch, wenn der Ball ins Tor geht, ohne die Torlinie zu überqueren, z.B. falls der Ball durch ein Loch im Netz ins Tor eingedrungen ist.

8 Wenn ein Strafstoss nicht zu einem Torerfolg führt. — Nach einem Strafstoss

Dies beinhaltet auch, wenn der Strafstoss unkorrekt ausgeführt wurde.

Aufgeschobene Strafe

9 Wenn eine aufgeschobene Strafe angezeigt wird und das fehlbare Team in Ballbesitz kommt.

Dies gilt auch, wenn das nicht fehlbare Team nach Meinung der Schiedsrichter das Spiel verzögert. Unter dieser Verzögerung versteht man das absichtliche Kontrollieren des Balles in der eigenen Spielhälfte, ohne dass der Gegner die Chance hat, den Ball zu erhalten.

Strafe abseits des Spielgeschehens

10 Wenn eine Strafe für ein Vergehen während des Spiels, aber nicht im Zusammenhang mit der momentanen Spielsituation ausgesprochen wurde.

Dies gilt auch, wenn ein bestrafter Spieler das Spielfeld betritt, bevor seine Strafzeit abgelaufen ist.

Gleichzeitiges Vergehen

11 Wenn die Schiedsrichter sich nicht für einen Freischlag oder Ausball für ein entsprechendes Team entscheiden können.

Dies gilt auch, wenn Spieler beider Teams gleichzeitig ein Vergehen begehen, wenn der Ball das Spielfeld verlässt oder Gegenstände über dem Spielfeld berührt und die Schiedsrichter nicht entscheiden können, wer den Ball als letzter berührt hat.

Fehlentscheidung der Schiedsrichter

12 Wenn die Entscheidung der Schiedsrichter unkorrekt ist.

Nur die Schiedsrichter entscheiden, ob es sich um einen unkorrekten Pfiff handelte.

## Regel 5.4 (504)

**Ausball**

1 Ein Ausball für das nicht fehlbare Team wird ausgesprochen, wenn der Ball das Spielfeld verlässt oder Gegenstände über dem Spielfeld berührt (Zeichen 804).

Ein Ausball kann nur gegeben werden, wenn das Spiel nicht unterbrochen ist. Als nicht fehlbares Team wird das Team bezeichnet, dessen Spieler (inkl. Ausrüstung) den Ball nicht zuletzt berührt haben.

2 Ein Ausball wird grundsätzlich am Ort des Vergehens, maximal 1.5 m von der Bande entfernt, ausgeführt, aber niemals hinter den gedachten verlängerten Torlinien. — Ort des Ausballs

Kleinfeld: Der Maximalabstand zur Bande beträgt 1.0 m.

Ein Ausball darf näher als der Maximalabstand von der Bande entfernt ausgeführt werden. Ist der Ort des Vergehens hinter der gedachten verlängerten Torlinie, so wird der indirekte Freischlag auf dem nächsten Bullypunkt ausgeführt. Wenn der Ball Gegenstände über dem Spielfeld berührt, so wird der indirekte Freischlag auf der Höhe des Vorfalles, im Maximalabstand von der Bande entfernt, ausgeführt. Die Schiedsrichter können eine Abweichung vom exakten Ort oder einen nicht ganz ruhig liegenden Ball tolerieren, sofern das Spiel dadurch nicht beeinflusst wird. — Durchführung des Ausballs

3 Alle gegnerischen Spieler müssen inkl. Stock sofort und ohne Aufforderung durch die Schiedsrichter einen Abstand zum Ball von mindestens drei Meter einnehmen. — Abstand beim Ausball

Kleinfeld: Der Minimalabstand beträgt zwei Meter.

Der ausführende Spieler muss nicht warten, bis der Gegner genügend Abstand genommen hat. Der Gegner darf in diesem Fall den ausführenden Spieler nicht behindern und muss sich vom Ball entfernen. — Aufstellung der Mauer

4 Der Ball muss mit dem Stock gespielt werden. Er muss geschlagen und darf weder angehoben noch geführt werden. — Ausführung des Ausballs

-

5 Der ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal berühren, bevor ihn ein anderer Spieler oder dessen Ausrüstung berührt hat. — Doppelte Berührung beim Ausball

-

6 Ein Ausball kann direkt zu einem Torerfolg führen. — Torerfolg beim Ausball

Dies gilt auch, wenn der ausführende Spieler ein Eigentor erzielt.

## Regel 5.5 (505)

1 Wenn der Ball das Spielfeld verlassen hat oder Gegenstände über dem Spielfeld berührt. — **Vorfälle, die zu einem Ausball führen**

-

## Regel 5.6 (506)

**Freischlag**

1 Ein Freischlag wird bei einem Vergehen für das nicht fehlbare Team ausgesprochen (Zeichen 804).

Anwendung des Vorteils

Ein Freischlag kann nur gegeben werden, wenn das Spiel nicht unterbrochen ist, ausser beim Verzögern einer Standardsituation. Bei Vergehen, die zu einem Freischlag führen, muss die Vorteilregel wenn immer möglich angewendet werden. Ein Vorteil ist gegeben, wenn das nicht fehlbare Team nach einem Vergehen immer noch im Besitz des Balles ist und ihm dies die grösseren Torchancen gibt als ein Freischlag (Zeichen 805). Wird das Spiel während eines laufenden Vorteils unterbrochen, weil das nicht fehlbare Team den Ball verliert, so wird der darauf folgende Freischlag am Ort des ursprünglichen Vergehens ausgeführt.

Ort des Freischlags

2 Ein Freischlag wird grundsätzlich am Ort des Vergehens ausgeführt, aber niemals hinter der gedachten verlängerten Torlinien oder näher als 3.5 m zum Schutzraum.

Kleinfeld: Ein Freischlag wird nie näher als 2.5 m zum Schutzraum ausgeführt.

Freischläge, welche nicht am Ort des Vergehens ausgeführt werden

Ein Freischlag hinter der gedachten verlängerten Torlinie wird am nächsten Bullypunkt ausgeführt. Ein Freischlag näher als der Minimalabstand zum Schutzraum muss bis zu diesem Abstand entlang einer gedachten Linie vom Zentrum der Torlinie durch den Ort des Vergehens verschoben werden. Dies gilt auch für Freischläge des verteidigenden Team. Ein Freischlag näher als 1.5 Meter zur Bande kann auf diese Distanz (Kleinfeld: 1.0 Meter) verschoben werden. Wenn ein Freischlag 3.5 Meter (Kleinfeld: 2.5 Meter) vor dem Schutzraum ausgeführt wird, hat das verteidigende Team das Vorrecht, die Mauer direkt vor dem Schutzraum aufzustellen. Das angreifende Team muss mit der Ausführung des Freischlages nicht warten, bis die Mauer korrekt steht. Es kann eigene Spieler vor der gegnerischen Mauer platzieren. Die Schiedsrichter können eine Abweichung vom exakten Ort oder einen nicht ganz ruhig liegenden Ball tolerieren, sofern das Spiel dadurch nicht beeinflusst wird.

Abstand beim Freischlag

3 Alle gegnerischen Spieler müssen inkl. Stock sofort und ohne Aufforderung durch die Schiedsrichter einen Abstand zum Ball von mindestens drei Meter einnehmen.

Kleinfeld: Der Minimalabstand der gegnerischen Spieler (inkl. Stock) zum Ball beträgt zwei Meter.

Aufstellung der Mauer

Das verteidigende Team hat das Vorrecht, die Mauer im Minimalabstand aufzustellen. Der ausführende Spieler muss nicht warten, bis der Gegner genügend Abstand genommen hat. Der Gegner darf in diesem Fall den ausführenden Spieler nicht behindern und muss sich vom Ball wegbewegen.

4 Der Ball muss mit dem Stock gespielt werden. Er muss geschlagen und darf weder angehoben noch geführt werden. — Ausführung des Freischlages

-

5 Der ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal berühren, bevor ihn ein anderer Spieler oder dessen Ausrüstung berührt hat. — Doppelte Berührung beim Freischlag

-

6 Ein Freischlag kann direkt zu einem Torerfolg führen. — Torerfolg beim Freischlag

-

## Regel 5.7 (507)

1 Wenn ein Spieler auf den Stock des Gegners schlägt, ihn blockiert, anhebt oder gegen ihn kickt (Zeichen 901, 902, 903, 912). — **Vergehen, die zu einem Freischlag führen**

Dies gilt jedoch nicht als Vergehen, wenn der gegnerische Stock getroffen wird, nachdem der Ball gespielt wurde. — Stockschlag

2 Wenn ein Feldspieler mit oder ohne Ballkontrolle mit seinem Stock gegen die Beine oder Füsse des Gegners schlägt (Zeichen 901).

-

3 Wenn ein Feldspieler die Schaufel beim Rückschwung vor dem Schlag auf den Ball oder beim Ausschwingen nach dem Schuss über die Hüfte anhebt (Zeichen 904). — Hoher Stock

Die Hüfthöhe wird bei aufrechter Haltung bestimmt. Dies gilt auch für angetäuschte Schüsse. Ein hohes Ausschwingen ist erlaubt, sofern kein anderer Spieler in der Nähe ist und keine Verletzungsgefahr besteht.

4 Wenn ein Feldspieler irgendeinen Teil seines Stockes oder seinen Fuss gebraucht, um den Ball über Kniehöhe zu spielen oder zu spielen versucht (Zeichen 904, 913). — Hoher Fuss

-

5 Wenn ein Feldspieler seinen Stock, seinen Fuss oder sein Bein zwischen die Beine des Gegners stellt (Zeichen 905). — Behinderung

-

Stossen

6 Wenn ein Feldspieler mit oder ohne Ballkontrolle den Gegner mit anderen Körperteilen als der Schulter behindert oder wegstösst (Zeichen 907).

-

Stürmerfoul Blocken

7 Wenn ein Spieler mit oder ohne Ballkontrolle rückwärts in einen Gegner rennt oder rückwärts in ihn läuft, oder wenn ein Spieler ohne Ballbesitz einen Gegner daran hindert, sich in die von ihm beabsichtigte Richtung zu bewegen. (Zeichen 908, 911).

-

Fussspiel

8 Wenn ein Feldspieler den Ball zweimal hintereinander kickt bevor der Ball seinen Stock, einen anderen Spieler oder dessen Ausrüstung berührt hat (Zeichen 912).

Unter Fussspiel versteht man jedes Kicken des Balles mit dem Bein unterhalb des Knies. Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn es nach Meinung der Schiedsrichter absichtlich geschieht. Der Freischlag wird dort ausgeführt, wo der Ball zum zweiten Mal gekickt wird.

Fusspass

9 Wenn ein Spieler einen Fusspass von einem Mitspieler annimmt (Zeichen 912).

Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn es nach Meinung der Schiedsrichter absichtlich geschieht. Ein Fusspass von einem Mitspieler darf jedoch angenommen werden, wenn der Gegner, obwohl die Möglichkeit vorhanden war, den Ball nicht angenommen hat. Der Freischlag wird dort ausgeführt, wo der Ball angenommen wird. Ein Fusspass zum Torhüter gilt nicht als Torsituation und führt daher niemals zu einem Strafstoss.

Schutzraum-Vergehen

10 Wenn ein Feldspieler den Schutzraum betritt (Zeichen 914).

Dies gilt nur als Vergehen, wenn das Spielgeschehen in der Nähe ist. Ein Feldspieler betritt dann den Schutzraum, wenn irgendein Teil seines Körpers den Boden innerhalb des Schutzraumes, inkl. Linien, berührt. Der Feldspieler darf seinen Stock in den Schutzraum halten. Ein Strafstoss wird immer dann ausgesprochen, wenn bei einem Freischlag für das angreifende Team ein Spieler des verteidigenden Teams beim Bilden der Mauer im Schutzraum steht.

Torverschiebung durch das angreifende Team

11 Wenn ein Spieler des angreifenden Teams absichtlich das Tor verschiebt (Zeichen 914).

-

Passive Torhüterbehinderung

12 Wenn ein Feldspieler den Torhüter passiv behindert (Zeichen 915 - **keine Strafe**).

Dies gilt nur als Vergehen, wenn der Feldspieler näher als drei Meter beim Torhüter steht, gemessen vom Ort, wo dieser in Ballbesitz gelangt. Ein passives Behindern ist dann gegeben, wenn es unbeabsichtigt ist oder wenn der gegnerische Spieler still steht.

Kleinfeld: Dies gilt nur als Vergehen, wenn der Feldspieler näher als zwei Meter beim Torhüter steht, gemessen vom Ort, wo dieser in Ballbesitz gelangt. Ein passives Behindern ist dann gegeben, wenn es unbeabsichtigt ist oder wenn der gegnerische Spieler still steht.

13 Wenn ein Feldspieler hochspringt, um den Ball zu stoppen (Zeichen 916). — Hochspringen

Es ist dem Feldspieler nicht erlaubt, den Boden mit beiden Füssen zu verlassen, um einen Ball zu stoppen. Es ist ihm erlaubt hochzuspringen, um einen Ball durchzulassen, wobei der Ball aber nicht berührt werden darf. Rennen wird nicht als Hochspringen betrachtet.

14 Wenn ein Feldspieler den Ball von ausserhalb des Spielfeldes spielt (kein Zeichen). — Spielen von ausserhalb des Spielfeldes

Der Spieler befindet sich ausserhalb des Spielfeldes, wenn mindestens ein Fuss ausserhalb des Spielfeldes ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Boden berührt wird. Wenn ein Spieler während einer Auswechslung den Ball ausserhalb des Spielfeldes spielt, so wird dies als Wechselfehler geahndet (siehe Regel 6.5.13). Wenn ein Auswechselspieler den Ball von ausserhalb des Spielfeldes, ohne Verbindung mit einem Wechsel, spielt, so gilt dies als planmässiges Stören des Spieles (siehe Regel 6.5.16).

15 Wenn der Torhüter beim Auswerfen den Torraum ganz verlässt (Zeichen 917). — Verlassen des Torraumes

In diesem Fall wird der Torhüter nicht als Feldspieler betrachtet. Dies gilt auch, wenn der Torhüter den Torraum unabsichtlich verlässt, nachdem er den Ball unter Kontrolle gebracht hat, wobei er den Torraum mit mindestens einem Körperteil berührte. Der Auswurf ist korrekt, wenn der Ball vom Torhüter vor dem Verlassen des Torraumes freigegeben wurde.

16 Wenn der Torhüter den Ball über die Mittellinie auswirft oder kickt (Zeichen 917). — Auswurf über die Mittellinie

Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn der Ball, bevor er die Mittellinie überquert, weder den Boden, einen anderen Spieler oder dessen Ausrüstung noch die Bande berührt hat.

17 Wenn ein Freischlag oder Ausball unkorrekt ausgeführt oder absichtlich verzögert wurde (Zeichen 918). — Unkorrekte Ausführung eines Freischlages

Wenn das ausführende Team das Spiel absichtlich verzögert, indem es den Ball nicht ins Spiel bringt oder indem es das Vorrecht des verteidigenden Teams, die Mauer im Minimalabstand bzw. direkt am Schutzraum aufzustellen, missachtet. Wenn ein Freischlag vom falschen Ort ausgeführt wird oder der Ball gespielt wird, obwohl er noch nicht ruhig liegt, wird der Freischlag wiederholt.

Blockierung des Balles durch den Torhüter

18 Wenn der Torhüter den Ball mehr als drei Sekunden unter Kontrolle hat (Zeichen 924).

Der Torhüter hat den Ball auch dann unter Kontrolle, wenn er ihn ablegt und dabei nicht angegriffen wird und danach den Ball wieder aufnimmt

Rückpass zum Torhüter

19 Wenn der Torhüter zum zweiten Mal hintereinander einen Pass von einem Mitspieler erhält, ohne dass der Ball zwischenzeitlich die Mittellinie überquert hatte oder vom gegnerischen Team kontrolliert wurde (924).

Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn es nach Meinung der Schiedsrichter absichtlich geschieht. Der ganze Ball muss die Mittellinie überquert haben. Der Torhüter darf den Ball wieder annehmen, wenn das Spiel zwischenzeitlich unterbrochen war und mit einer Standardsituation fortgesetzt wurde.

Freischlag nach einer Strafe

20 Wenn eine nicht aufgeschobene Strafe im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen ausgesprochen wurde (vorgeschriebenes Zeichen).

Im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen bedeutet, dass sich einer der beteiligten Spieler im Ballbesitz befindet oder mindestens zwei Spieler den Ball zu erreichen versuchen.

Spielverschleppung

21 Wenn ein Spieler absichtlich das Spiel verschleppt (Zeichen 924).

Dies gilt, wenn sich ein Spieler in Ballbesitz gegen die Bande oder das Tor verschanzt, ohne den Ball dabei zu blockieren, diesen aber derart abschirmt, dass es dem Gegner unmöglich ist, den Ball in einer korrekten Art zu erreichen. Die Schiedsrichter sollen wenn immer möglich den betreffende Spieler vor dem Aussprechen des Freischlags ermahnen

## Regel 5.8 (508)

**Strafstoss**

1 Ein Strafstoss wird bei einem Vergehen für das nicht fehlbare Team ausgesprochen (Zeichen 806).

Ein Strafstoss kann nur gegeben werden, wenn das Spiel nicht unterbrochen ist. Wenn ein Strafstoss während einer aufgeschobenen Strafe oder aufgrund eines Vergehens, das zu einer Strafe führt, ausgesprochen wurde, so wird zuerst die Strafe ausgesprochen und dann der Strafstoss ausgeführt. Weiteres Vorgehen siehe Regel 6.18.

Ausführung des Strafstosses

2 Ein Strafstoss wird vom Mittelpunkt ausgeführt.

-

Aufstellung beim Strafstoss

3 Alle Spieler, ausser dem Ausführenden und dem verteidigenden Torhüter, müssen sich während der gesamten Ausführung des Strafstosses in ihrer Auswechselzone befinden. Der Torhüter muss zu Beginn des Strafstosses auf der Torlinie sein.

Der Strafstoss wird durch einen beliebigen Feldspieler desjenigen Teams ausgeführt, welches das Vergehen nicht begangen hat. Der Torhüter darf nicht durch einen Feldspieler ersetzt werden. Vergehen während eines Strafstosses haben die gleiche Konsequenzen wie während dem laufendem Spiel. Bei einem Vergehen des Torhüters wird der Strafstoss immer wiederholt, ausser wenn trotz des Vergehens ein Torerfolg erzielt wird (Vorteil). Wenn ein anderer Spieler als die Ausführenden ein Vergehen verübt, wird dies als absichtliches Stören geahndet (siehe Regel 6.15.6).

4 Der Ball darf beliebig oft berührt werden. Er muss sich aber während der ganzen Ausführung in einer Vorwärtsbewegung befinden. Sobald der Torhüter den Ball berührt hat, darf der Ball vom ausführenden Spieler nicht mehr gespielt werden.

Ballbewegung beim Strafstoss

Der Ball darf sich nur vom Mittelpunkt Richtung gegnerisches Tor bewegen. Wenn der Ball die Pfosten, den Querträger oder den Torhüter berührt und anschliessend die Torlinie überquert, so ist der Torerfolg gültig, auch wenn sich der Ball rückwärts bewegt hat. Wenn der Ball bei der ersten Berührung durch den ausführenden Spieler zurückgezogen wird, wird der Strafstoss unterbrochen und anschliessend wiederholt.

5 Wenn ein Strafstoss in Zusammenhang mit einer Zweiminutenstrafe ausgesprochen wird, wird diese nur im Spielbericht eingetragen, falls der Strafstoss nicht zu einem Torerfolg führt.

Strafstoss in Zusammenhang mit einer Zweiminutenstrafe

Der bestrafte Spieler muss während dem Strafstoss auf der Strafbank Platz nehmen.

## Regel 5.9 (509)

1 Ein Strafstoss soll aufgeschoben werden, wenn das nicht fehlbare Team nach einem Vergehen, das zu einem Freistoss führt, weiterhin im Ballbesitz bleibt und die Torsituation anhält (Zeichen 807).

**Aufgeschobener Strafstoss**

Wenn ein aufgeschobener Strafstoss während einer aufgeschobenen Strafe oder aufgrund eines Vergehens, das zu einer Strafe führt, angewendet wird, so muss ebenfalls die Regel 6.18 angewendet werden. Ein aufgeschobener Strafstoss im Zusammenhang mit einer aufgeschobenen Strafe kann auch dann angewendet werden, wenn bereits eine aufgeschobene Strafe angezeigt ist.

2 Ein aufgeschobener Strafstoss bedeutet, dass dem nicht fehlbaren Team die Möglichkeit gegeben wird, den Angriff fortzusetzen, bis die laufende Torsituation vorbei ist.

Ende des aufgeschobenen Strafstosses

Wenn der Spielabschnitt während eines aufgeschobenen Strafstosses zu Ende geht, muss der Strafstoss noch ausgeführt werden. Das Aufschieben eines Strafstosses ist möglich, aber nur so lange, bis die unmittelbare Torsituation vorbei ist (Zeichen 807). Wenn das Team, für das der Strafstoss angezeigt wird, während eines aufgeschobenen Strafstosses einen Torerfolg erzielt, muss der Torerfolg anerkannt und der Strafstoss nicht ausgeführt werden.

Aufgeschobener Strafstoss bei Spielabschnittende

## Regel 5.10 (510)

**Vergehen, die zu einem Strafstoss führen**

1 Wenn eine klare Torsituation oder eine sich anbahnende klare Torsituation durch ein Vergehen des verteidigenden Teams, das zu einem Freischlag oder einer Strafe führt, verhindert wird (vorgeschriebenes Zeichen).

Die Schiedsrichter entscheiden, was eine klare Torsituation ist. Vergehen im eigenen Torraum führen nicht automatisch zu einem Strafstoss. Ein Strafstoss muss immer ausgesprochen werden, wenn das verteidigende Team während einer Torsituation das Tor absichtlich verschiebt oder absichtlich mit zu vielen Spielern spielt. Steht ein Feldspieler beim Bilden einer Mauer im eigenen Schutzraum, wird das mit einem Strafstoss geahndet.

# Abschnitt 6 - Die Strafen

## Regel 6.1 (601)

**Generelle Regeln bei Strafen**

1 Wenn ein Vergehen begangen wird, das zu einer Strafe führt, muss der fehlbare Spieler bestraft werden.

Strafen gegen einen Betreuer

Meldepflicht des Captains

Notierung auf dem Spielbericht

Spielfortsetzung

Wenn es den Schiedsrichtern unmöglich ist, den zu bestrafenden Spieler ausfindig zu machen oder wenn das Vergehen durch einen Betreuer begangen wird, bestimmt der Captain einen Feldspieler, der die Strafe absitzt. Dieser Feldspieler darf noch nicht unter Strafe stehen. Unterlässt der Captain dies, muss er die Strafe selber absitzen. Alle ausgesprochenen und nicht zurückgezogenen Strafen müssen auf dem Spielbericht unter Angabe von Zeit, Nummer des bestraften Spielers sowie Art und Grund der Strafe notiert werden. Wird ein Feldspieler oder Torhüter auf der Strafbank durch einen anderen Feldspieler vertreten, wird die Nummer beider Spieler notiert, wobei die Nummer des vertretenden Spielers in Klammern gesetzt wird. Für Vergehen, für welche kein Zeichen vorhanden ist, muss der Code 999 verwendet werden. Zurückgezogene Strafen werden nicht auf dem Spielbericht notiert. Wurde die Strafe aufgrund eines Vergehens im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen ausgesprochen, so erhält das nicht fehlbare Team einen Freischlag. Wurde die Strafe aufgrund eines Vergehens ohne Zusammenhang mit dem Spielgeschehen ausgesprochen, so wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt. Wurde die Strafe aufgrund eines Vergehens während einem Unterbruch ausgesprochen, so wird das Spiel mit derselben Situation wie vor diesem Vergehen fortgesetzt. Ein bestrafter Captain verliert das Recht, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, ausser er wird von ihnen dazu aufgefordert.

Kleinfeld: Die Strafen müssen nicht auf dem Spielbericht notiert werden.

Aufenthalt bei Strafen

2 Ein bestrafter Spieler muss während der ganzen Strafzeit auf der Strafbank sitzen.

Dies gilt nicht für Spieler, welche mit einer Matchstrafe belegt werden. Alle Strafen, die zu keiner weiteren Bestrafung führen, verfallen am Ende des Spiels. Eine Strafe wird in den nächsten Spielabschnitt oder die Verlängerung übernommen. Ein bestrafter Spieler muss auf der Strafbank, die auf der gleichen Spielfeldhälfte wie die eigene Auswechselzone ist, Platz nehmen, ausser das Spielsekretariat und die Strafbänke sind auf der gleichen Seite wie die Auswechselzone aufgestellt. Ein bestrafter Spieler darf die Strafbank während den Pausen der regulären Spielzeit verlassen, muss aber vor Beginn des nächsten Spielabschnittes wieder dort Platz nehmen. In der Pause vor der Verlängerung darf ein bestrafter Spieler die Strafbank nicht verlassen. Ein bestrafter Spieler darf nicht mit seinem Team sprechen und nicht an der Auszeit teilnehmen. Ein Spieler, dessen Strafzeit abgelaufen ist, muss die Strafbank sofort verlassen, ausser es sind noch weitere Strafen abzusitzen, die ihm dies verbieten.
Ein verletzter Spieler, welcher eine Strafe erhält, kann durch einen Feldspieler, welcher noch nicht unter Strafe steht, auf der Strafbank vertreten werden. Betritt der verletzte Spieler vor Ablauf seiner Strafe das Spielfeld wieder, wird eine Matchstrafe I ausgesprochen.
Wird ein Spieler während dem laufenden Spiel durch das Spielsekretariat zu früh auf das Spielfeld zurückgeschickt, muss er auf die Strafbank zurückkehren und bis zum geplanten Ende seiner ordentlichen Strafzeit dort verbleiben. Es wird keine zusätzliche Strafzeit bemessen, welche das frühe Wiederbetreten des Spielfelds kompensiert.

3 Die Strafzeit wird synchron zur Spielzeit gemessen. Strafzeitmessung

Wird die Spielzeit angehalten, stoppt auch die Strafzeit.

## Regel 6.2 (602)

**Zeitstrafen**

1 Eine Zeitstrafe ist eine Strafe gegen das Team. Deswegen darf der bestrafte Spieler bei einer Zeitstrafe auf dem Spielfeld nicht ersetzt werden (Zeichen 809, 811).

-

Anzahl paralleler Zeitstrafen

2 Pro Spieler kann nur eine Zeitstrafe gleichzeitig laufen. Pro Team können nur zwei Zeitstrafen gleichzeitig laufen.

Kleinfeld: Pro Team kann nur eine Zeitstrafe gleichzeitig laufen.

Reihenfolge der Zeitstrafen

Die Zeitstrafen werden in der Reihenfolge gemessen, wie sie ausgesprochen wurden. Ein Spieler, gegen den eine Zeitstrafe ausgesprochen wurde, muss auch dann auf der Strafbank Platz nehmen, wenn seine Zeitstrafe noch nicht gemessen werden kann. Für ihn gelten ebenfalls sämtliche Regeln wie unter 6.1.2. Wenn mehr als eine Zeitstrafe gleichzeitig gegen ein Team ausgesprochen wird, gegen das bereits eine Zeitstrafe läuft, entscheidet der Captain, welche Zeitstrafe zuerst gemessen werden soll (siehe auch Regel 6.4.1), kürzere Zeitstrafen werden aber in diesem Fall immer vor den längeren gemessen. Wenn eine Strafe aufgeschoben wird und das fehlbare Team ein weiteres Vergehen begeht, das mit einer Zeitstrafe bestraft wird, wird immer die aufgeschobene Strafe zuerst gemessen.

Mindestanzahl Spieler bei Zeitstrafen

3 Wenn mehr als zwei Spieler eines Teams gleichzeitig eine Zeitstrafe absitzen müssen, hat das Team weiterhin das Recht, mit vier Spielern zu spielen.

Kleinfeld: Wenn mehr als ein Spieler eines Teams gleichzeitig eine Zeitstrafe absitzen muss, hat das Team weiterhin das Recht mit drei Spielern zu spielen.

Ein Team muss mit vier Spielern auf dem Spielfeld spielen, bis nur noch eine Zeitstrafe läuft. Geht eine Zeitstrafe eines Spielers zu Ende und läuft noch mehr als eine Zeitstrafe seines Teams, so muss er bis zum nächsten Unterbruch oder bis zum Ende der zweitletzten Zeitstrafe auf der Strafbank warten. Nach Ablauf der zweitletzten Zeitstrafe ist es nur demjenigen Spieler erlaubt, die Strafbank direkt zu verlassen, dessen Zeitstrafe zuerst abgelaufen ist. Die Schiedsrichter müssen bei einem Unterbruch einem Spieler, dessen Zeitstrafe abgelaufen ist, die Möglichkeit geben, die Strafbank zu verlassen. Das Spielsekretariat informiert die Schiedsrichter sofort über alle abgelaufenen Zeitstrafen.

Kleinfeld: Ein Team muss mit drei Spielern auf dem Spielfeld spielen, bis keine weitere Zeitstrafe läuft. Geht eine Zeitstrafe eines Spielers zu Ende und läuft noch eine Zeitstrafe seines Teams, so muss er bis zum nächsten Unterbruch oder bis zum Ende der letzten Zeitstrafe auf der Strafbank warten. Nach Ablauf der letzten Strafe ist es nur demjenigen Spieler erlaubt, die Strafbank direkt zu verlassen, dessen Zeitstrafe zuerst abgelaufen ist.

Messung von mehreren Zeitstrafen gegen einen Spieler

4 Erhält ein Spieler mehrere Zeitstrafen, werden diese hintereinander gemessen.

Hintereinander bedeutet, dass die nächste Zeitstrafe erst dann beginnt, wenn die vorherige beendet ist, ausser das Team erhält in der Zwischenzeit mehr als eine weitere Zeitstrafe. In diesem Fall wird die Zeitstrafe erst nach der weiteren Zeitstrafe gemessen. Begeht ein Spieler, während eine Zeitstrafe gegen ihn läuft, ein weiteres Vergehen, das zu einer Strafe führt, wird diese nach Ablauf der laufenden Zeitstrafe gemessen. Gegen einen Spieler kann eine unbestimmte Anzahl von Zeitstrafen ausgesprochen werden. Alle Zeitstrafen werden vor den persönlichen Strafen gemessen.

Kleinfeld: Hintereinander bedeutet, dass die nächste Zeitstrafe erst dann beginnt, wenn die vorherige beendet ist, ausser das Team erhält in der Zwischenzeit eine kleinere Zeitstrafe.

## Regel 6.3 (603)

**Zweiminutenstrafe**

1 Wenn ein Team während einer laufenden Zweiminutenstrafe des Gegners in numerischer Überzahl spielt und einen Torerfolg erzielt, wird die Zweiminutenstrafe des Gegners aufgehoben.

Es werden keine laufenden Zweiminutenstrafe aufgehoben, wenn ein Torerfolg während einer aufgeschobenen Strafe oder bei einem Strafstoss, der gleichzeitig zu einer Zeitstrafe geführt hat, erzielt wurde. Weiteres Vorgehen siehe Regel 6.18.

Aufhebung von Zeitstrafen bei Torerfolg

2 Die Zweiminutenstrafen werden in der Reihenfolge der Aussprache aufgehoben.

Gleichzeitig ausgesprochene Zeitstrafen

Zweiminutenstrafen, die gleichzeitig (d.h. in demselben Spielunterbruch) gegen je einen Spieler beider Teams ausgesprochen wurden und gleichzeitig gemessen werden, werden nie aufgehoben. Laufen von einem Team bereits mehr als eine Zeitstrafe, so werden gleichzeitig ausgesprochene Strafen nicht gleichzeitig gemessen und können aufgehoben werden.

Kleinfeld: Läuft von einem Team bereits eine Zeitstrafe, so werden gleichzeitig ausgesprochene Strafen nicht gleichzeitig gemessen und können aufgehoben werden.

Zweiminutenstrafe gegen einen Torhüter

3 Werden eine oder mehrere Zweiminutenstrafen gegen einen Torhüter ausgesprochen, muss ein Feldspieler, der noch nicht unter Strafe steht, alle Strafen absitzen. Dieser Feldspieler wird durch den Captain bestimmt.

-

## Regel 6.4 (604)

**Aufgeschobene Strafe**

1 Eine Strafe muss dann aufgeschoben werden, wenn das nicht fehlbare Team nach einem Vergehen, das zu einer Strafe führt, weiterhin im Ballbesitz bleibt (Zeichen 807). Gleichzeitig kann nur eine Strafe aufgeschoben werden, ausser bei laufenden Torsituationen, in welchen eine zweite Strafe aufgeschoben werden kann.

Alle Strafen können aufgeschoben werden. Die Schiedsrichter können in Zusammenhang mit besonders harten Vergehen das Aufschieben einer Strafe auf eine laufende Torsituation beschränken. Für aufgeschobene Strafen in Zusammenhang mit einem (aufgeschobenen) Strafstoss, siehe Regel 6.18.

2 Während der aufgeschobenen Strafe wird dem nicht fehlbaren Team die Möglichkeit gegeben, ihren Torhüter durch einen Feldspieler zu ersetzen. Eine Strafe bleibt aufgeschoben, bis das fehlbare Team in Ballbesitz kommt oder bis zum nächsten Unterbruch.

Spielfortsetzung nach einer aufgeschobenen Strafe

Wird das Spiel unterbrochen, weil das fehlbare Team während einer aufgeschobenen Strafe in Ballbesitz kommt, so wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt. In allen anderen Fällen erfolgt eine Standardsituation analog dem Vergehen, das zum Unterbruch geführt hat. Wenn das nicht fehlbare Team während einer aufgeschobenen Strafe einen korrekten Torerfolg erzielt, wird die letzte aufgeschobene Zweiminutenstrafe zurückgezogen. In diesem Fall werden keine weiteren Strafen davon beeinflusst. Während einer aufgeschobenen Zeitstrafe wird dem nicht fehlbaren Team die Möglichkeit geboten, den Torhüter zu ersetzen und den Angriff fortzusetzen. Dieser Angriff muss in einer konstruktiven Art (Angriff mehrheitlich in der gegnerischen Hälfte) erfolgen. Wenn dies nicht der Fall ist, wird das Spiel unterbrochen und mit einem Bully fortgesetzt. Wenn das fehlbare Team während einer aufgeschobenen Strafe einen Torerfolg erzielt, wird der Torerfolg aberkannt und das Spiel mit einem Bully fortgesetzt. Erzielt das nicht fehlbare Team ein Eigentor, so ist dieses gültig. Eine aufgeschobene Strafe wird spätestens am Ende eines Spielabschnittes ausgesprochen.

## Regel 6.5 (605)

**Vergehen, die zu einer Zweiminutenstrafe führen**

1 Wenn ein Spieler in der Absicht, einen beträchtlichen Vorteil zu erreichen oder ohne Möglichkeit den Ball zu erreichen, auf den Stock des Gegners schlägt, ihn blockiert, anhebt oder gegen ihn kickt (Zeichen 901, 902, 903, 912).

Stockschlag

-

| | | |
|---|---|---|
| Hoher Fuss / Hoher Stock<br><br>Spielen über Hüfthöhe | 2 | Wenn ein Feldspieler irgendeinen Teil seines Stockes oder seinen Fuss gebraucht, um den Ball über Hüfthöhe zu spielen oder zu spielen versucht (Zeichen 904, 913).<br><br>Die Hüfthöhe wird in aufrechter Haltung bestimmt. |
| Verletzungs-gefahr | 3 | Wenn ein Vergehen zu einer Verletzung des Gegners führen könnte (vorgeschriebenes Zeichen).<br><br>Dies beinhaltet unkontrollierte Aushol- und Ausschwingbewegungen mit dem Stock und das gefährliche Halten des Stockes auf Kopfhöhe des Gegners. |
| Stossen | 4 | Wenn ein Spieler den Gegner gegen die Bande oder das Tor stösst (Zeichen 907).<br><br>- |
| Überharter Körpereinsatz | 5 | Wenn ein Spieler, im Kampf um den Ball, dem Gegner das Bein stellt oder sich auf ihn stürzt (Zeichen 909).<br><br>- |
| Halten | 6 | Wenn ein Spieler den Gegner oder dessen Ausrüstung festhält (Zeichen 910).<br><br>- |
| Sperren | 7 | Wenn ein Spieler den Gegner, welcher nicht in Ballbesitz ist, sperrt (Zeichen 911).<br><br>Wenn ein Spieler mit oder ohne Ballkontrolle rückwärts in einen Gegner rennt oder rückwärts in ihn läuft, wird nur ein Freischlag ausgesprochen (Zeichen 908). |
| Aktive Torhüterbehinderung | 8 | Wenn ein Feldspieler den Torhüter aktiv beim Auswerfen behindert (Zeichen 915 - **Zweiminutenstrafe**).<br><br>Dies gilt nur als Vergehen, wenn der Feldspieler näher als drei Meter beim Torhüter steht, gemessen vom Ort, wo dieser in Ballbesitz gelangt. Ein aktives Behindern ist dann gegeben, wenn der Feldspieler den Bewegungen des Torhüters folgt oder versucht, den Ball mit dem Stock zu erreichen.<br><br>Kleinfeld: Dies gilt nur als Vergehen, wenn der Feldspieler näher als zwei Meter beim Torhüter steht, gemessen vom Ort, wo dieser in Ballbesitz gelangt. |

9 Wenn ein Spieler bei einem Freischlag oder Ausball den Abstand nicht einhält (Zeichen 915). — Unkorrekter Abstand

Dies gilt nicht als Vergehen, wenn der Gegner während dem Ausführen eines Freischlages oder Ausballs versucht, den Abstand einzuhalten, d.h. sich vom Ball wegbewegt. Wenn der Gegner eine Mauer mit ungenügendem Abstand aufstellt, so wird nur ein Spieler bestraft.

10 Wenn ein am Boden liegender oder sitzender Feldspieler den Ball spielt oder absichtlich berührt (Zeichen 919). — Bodenspiel

Dies gilt auch als Vergehen, wenn der Spieler mit beiden Knien oder einer Hand, ausgenommen der Stockhand, den Boden berührt und den Ball stoppt oder spielt. Wenn der Spieler nach Meinung der Schiedsrichter unabsichtlich gestürzt ist und vom Ball getroffen wurde, darf kein Vergehen geahndet werden.

11 Wenn ein Feldspieler den Ball mit der Hand, dem Arm oder Kopf stoppt oder spielt (Zeichen 920, 921). — Spielen mit Hand, Kopf oder Arm

Wenn der Spieler angeschossen wird und keine Möglichkeit hatte, dem Ball auszuweichen, darf kein Vergehen geahndet werden.

12 Wenn ein Wechselfehler stattfindet (Zeichen 922). — Wechselfehler

Der Spieler der das Spielfeld verlässt, muss im Begriff sein, die Bande zu überqueren, bevor der neue Spieler das Spielfeld betreten darf. Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn das Spiel beeinflusst wird. Als unkorrekte Auswechslungen gelten auch Auswechslungen ausserhalb der Auswechselzone. Derjenige Spieler, welcher das Spielfeld betritt, soll bestraft werden.

13 Wenn ein Team zu viele Spieler auf dem Spielfeld hat (Zeichen 922). — Zu viele Spieler

Nur ein Spieler darf bestraft werden.

14 Wenn ein Spieler mehrmals Vergehen begeht, die zu einem Freischlag führen (Zeichen 923). — Wiederholte Vergehen eines Spielers

Es spielt keine Rolle, in welcher Zeitspanne die Vergehen begangen werden.

15 Wenn ein Team das Spiel durch wiederholte Vergehen, die zu einem Freischlag führen, systematisch stört (Zeichen 923). — Wiederholte Vergehen eines Teams

Dies gilt auch dann als Vergehen, wenn ein Team innerhalb kurzer Zeit viele kleine Vergehen begeht. Es wird immer derjenige Spieler, welcher das letzte Vergehen begangen hat, bestraft.

Spielverzögerung eines Spielers

16 Wenn ein Spieler das Spiel verzögert (Zeichen 924).

Dies gilt auch dann als Vergehen, wenn der Ball während eines Unterbruchs weggespielt wird, während des laufenden Spiels absichtlich blockiert, absichtlich über die Bande gespielt oder absichtlich beschädigt wird. Bei Verletzung eines Spielers ist das absichtliche Spielen des Balles über die Bande gestattet.

Spielverzögerung eines Teams

17 Wenn ein Team das Spiel systematisch verzögert (Zeichen 924).

Wenn die Schiedsrichter feststellen, dass ein Team das Spiel systematisch verzögert, soll der Captain wenn möglich vor einer Bestrafung ermahnt werden. Der Captain bestimmt einen noch nicht unter Strafe stehenden Feldspieler, welcher die Strafe absitzt.

Reklamieren

18 Wenn Spieler oder Betreuer die Entscheidungen der Schiedsrichter kommentieren, wenn ausserhalb der Auswechselzone gecoacht wird oder wenn das Coaching unsportlich geführt wird (Zeichen 925).

Dies gilt auch, wenn der Captain wiederholt und ohne Grund die Entscheidungen der Schiedsrichter in Frage stellt oder ein Betreuer während eines Spielunterbruchs das Spielfeld ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters betritt. Die Schiedsrichter sollen den Betreuer wenn möglich vor der Aussprache der Strafe ermahnen.

Richtigstellung Torposition

19 Wenn es ein Torhüter trotz Aufforderung der Schiedsrichter unterlässt, ein verschobenes Tor wieder auf die richtige Position zurückzustellen (Zeichen 925).

Der Torhüter ist verpflichtet, das Tor sobald als möglich wieder in die richtige Position zu stellen.

Verlassen der Strafbank

20 Wenn ein bestrafter Spieler, ohne das Spielfeld zu betreten, die Strafbank verlässt oder auf der Strafbank bleibt, obwohl seine Strafzeit beendet ist, oder wenn ein bestrafter Spieler das Spielfeld während eines Unterbruchs betritt, ohne dass seine Strafzeit abgelaufen ist. (Zeichen 925, siehe Interpretation 6.1.2).

Das Spielsekretariat muss sobald als möglich die Schiedsrichter über ein solches Vergehen informieren. In jedem Fall muss die Regel 6.15.6 angewandt werden, wenn der Spieler das Spielfeld während des laufenden Spiels betritt. Der Spieler darf das Spielfeld nur betreten, wenn ihm die Anzahl Spieler auf dem Spielfeld dies erlaubt.

Unkorrekte Ausrüstungsgegenstände

21 Wenn es ein Spieler nach der Aufforderung der Schiedsrichter unterlässt, unkorrekte persönliche Ausrüstungsgegenstände zu korrigieren (kein Zeichen).

-

22 Wenn ein Spieler oder ein Team unkorrekte Kleidung trägt (kein Zeichen). — Unkorrekte Kleidung

Dies gilt auch als Vergehen, wenn Teile der Spielerbekleidung oder die Armbinde des Captains fehlt. Dieses Vergehen kann nur einmal pro Spiel geahndet werden. Weitere Vergehen müssen rapportiert werden.

23 Wenn ein Captain das Nachmessen eines Stockes verlangt und die Masse korrekt sind (kein Zeichen). — Unbegründete Materialbeanstandung

Der Captain muss die Strafe absitzen.

24 Wenn ein unkorrekt nummerierter Spieler während dem Spiel auf dem Spielfeld ist (kein Zeichen). — Unkorrekt nummerierter Spieler

Sollten gegen den unkorrekt nummerierten Spieler noch weitere Zeitstrafen hängig sein, wird die Zweiminutenstrafe von einem noch nicht unter Strafe stehenden Feldspieler abgesessen. Dieser wird durch den Captain bestimmt. Der unkorrekt nummerierte Spieler darf das Spiel dann fortsetzen, wenn seine korrekte Nummer auf dem Spielbericht eingetragen worden ist. Eine Strafe wegen unkorrekter Nummerierung kann nur einmal pro Match und pro Team ausgesprochen werden, alle Vorkommnisse sind jedoch auf dem Spielbericht zu vermerken.

25 Wenn ein Feldspieler ohne Stock am Spiel teilnimmt (kein Zeichen). — Spielen ohne Stock

Ein Torhüter, der ausserhalb des Torraumes am Spiel teilnimmt, ist von dieser Regel ausgeschlossen.

26 Wenn ein Spieler einen Stock ausserhalb der eigenen Auswechselzone entgegennimmt (kein Zeichen). — Entgegennahme eines Stokkes

-

27 Wenn ein unkorrekt ausgerüsteter Torhüter am Spiel teilnimmt (kein Zeichen). — Unkorrekt ausgerüsteter Torhüter

Wenn der Torhüter den Kopfschutz unabsichtlich verliert, wird das Spiel unterbrochen und mit einem Bully fortgesetzt.

28 Wenn ein Feldspieler es unterlässt, alle Teile seines gebrochenen Stocks vom Spielfeld zu entfernen oder diese nicht zur Auswechselzone bringt (kein Zeichen). — Gebrochener Stock

Nur klar sichtbare Teile müssen entfernt werden.

## Regel 6.6 (606)

1 Eine Fünfminutenstrafe (Zeichen 808b) wird nie aufgehoben. — **Fünfminutenstrafe**

Fünfminuten-strafe eines Torhüters

Ein Torhüter, der eine Fünfminutenstrafe erhält, muss diese selbst absitzen. Das Team erhält höchstens drei Minuten Zeit, um den Ersatztorhüter auszurüsten und den Torhüter zu ersetzen. Ein Aufwärmen des Ersatztorhüters ist nicht gestattet. Der Ersatztorhüter und die Auswechselzeit muss auf dem Spielbericht eingetragen werden. Wenn die Strafzeit abgelaufen ist, kann der Torhüter das Spielfeld erst beim nächsten Unterbruch betreten. Darum muss ein vom Captain bestimmter Feldspieler den Torhüter auf die Strafbank begleiten, der bei Ablauf der Strafzeit die Strafbank verlassen kann. Eine Fünfminutenstrafe kann mit einem Strafstoss oder aufgeschobenen Strafstoss ausgesprochen werden. Weiteres Vorgehen siehe Regel 6.18.

## Regel 6.7 (607)

**Vergehen, die zu einer Fünfminutenstrafe führen**

1 Wenn ein Feldspieler im Kampf um den Ball grobe und gefährliche Schläge mit dem Stock ausführt (Zeichen 901).

Dies gilt auch, wenn ein Spieler den Gegner mit dem Stock am Kopf trifft.

Stockschlag Haken

2 Wenn ein Feldspieler den Gegner mittels Haken zu Fall bringt (Zeichen 906).

-

Stockwurf

3 Wenn ein Spieler während dem Spiel auf dem Spielfeld seinen Stock oder andere Ausrüstungsgegenstände wirft, um den Ball zu spielen oder zu treffen (kein Zeichen).

-

Überharter Körpereinsatz

4 Wenn ein Spieler einen Gegenspieler grob angreift (Zeichen 909).

-

Beinstellen

5 Wenn ein Spieler einem Gegenspieler ein Bein stellt und dieser dadurch gegen die Bande oder das Tor fällt (Zeichen 909).

-

Wiederholte Vergehen

6 Wenn ein Spieler wiederholt Vergehen begeht, die zu einer Zweiminutenstrafe führen (Zeichen 923).

Die Fünfminutenstrafe wird anstelle der letzten Zweiminutenstrafe ausgesprochen.

## Regel 6.8 (608)

1 Eine persönliche Strafe (Zeichen 808c) wird immer von einer Zweiminutenstrafe begleitet. Die persönliche Strafe wird erst gemessen, wenn die Zeitstrafe beendet ist. Persönliche Strafen können parallel gemessen werden. **Persönliche Strafen**

Erhält ein Spieler, während gegen ihn eine persönliche Strafe läuft, eine Zeitstrafe, so wird die persönliche Strafe unterbrochen und die Zeitstrafe gemessen. In diesem Fall bestimmt der Captain einen Feldspieler, der auf der Strafbank Platz nimmt, um nach Ablauf der Zeitstrafe die Strafbank verlassen zu können.

2 Ein Spieler, der eine persönliche Strafe erhalten hat, kann auf dem Spielfeld ersetzt werden. Spieleranzahl

Ein vom Captain bestimmter Feldspieler, der noch nicht unter Strafe steht, muss den bestraften Spieler auf die Strafbank begleiten, der bei Ablauf der Strafzeit die Strafbank verlassen kann. Der Torhüter muss die persönliche Strafe, sowie auch die dazugehörige Zeitstrafe selber absitzen. Für das Einwechseln des Ersatztorhüters gilt das gleiche Vorgehen wie in der Regel 6.6. Erhält ein Betreuer eine persönliche Strafe, muss er für den Rest des Spieles auf die Zuschauertribüne wechseln. Die dazugehörende Zeitstrafe wird von einem vom Captain zu bestimmenden Feldspieler abgesessen. Zusätzlicher Spieler auf der Strafbank

Zehnminuten-strafe gegen einen Torhüter

## Regel 6.9 (609)

1 Persönliche Strafen werden nie aufgehoben. **Zehn-minutenstrafe**

-

## Regel 6.10 (610)

1 Wenn sich ein Spieler oder Betreuer unsportlich benimmt. **Vergehen, die zu einer Zehn-minutenstrafe führen**

Darunter versteht man freches oder unfaires Verhalten gegenüber Schiedsrichtern, Spielern, Betreuern, Funktionären oder Zuschauern, das Schlagen und Treten gegen die Bande oder das Tor und das Werfen von Gegenständen während eines Unterbruchs oder in der Auswechselzone.

Unsportliches Benehmen

## Regel 6.11 (611)

1 Ein Spieler oder Betreuer, der eine Matchstrafe erhält, darf nicht weiter am Spiel teilnehmen und muss sich sofort in den Umkleideraum begeben (Zeichen 809). **Matchstrafen**

Der Veranstalter ist verantwortlich, dass der Bestrafte in den Umkleideraum geht und für den Rest des Spiels nicht auf das Spielfeld zurückkehrt oder sich auf die Zuschauertribüne begibt. Alle Matchstrafen müssen rapportiert werden. Matchstrafen können auch vor oder nach dem Spiel ausgesprochen werden, wobei diese nicht von einer Fünfminutenstrafe begleitet werden. Ein Spieler oder Betreuer, der vor dem Spiel eine Matchstrafe erhalten hat, darf nicht am Spiel teilnehmen. Es können keine Matchstrafe betreffend unkorrekter Ausrüstung vor dem Spiel ausgesprochen werden.

Zeitstrafe zur Matchstrafe

2 Eine Matchstrafe wird immer von einer Fünfminutenstrafe begleitet.

Ein Feldspieler, der durch den Captain bestimmt wird, muss die Fünfminutenstrafe und eventuell verbleibende Zeitstrafen des bestraften Spielers absitzen. Persönliche Strafen, die der bestrafte Spieler noch abzusitzen hätte, verfallen.

## Regel 6.12 (612)

**Matchstrafe I**

1 Die Matchstrafe I führt zu keiner weiteren Bestrafung.

-

## Regel 6.13 (613)

**Vergehen, die zu einer Matchstrafe I führen**

1 Wenn ein Feldspieler einen Stock benützt, bei dem die Krümmung der Schaufel zu gross oder der nicht zugelassen ist. Wenn ein Torhüter einen Kopfschutz braucht, der nicht zugelassen ist.

Schaufelkrümmung
Keine Vignette

Nicht zugelassen bedeutet, nicht mit einer offiziellen Vignette des SUHV oder der International Floorball Federation (IFF) versehen zu sein. Der Kopfschutz des Torhüters muss erst ab Saison 2004/2005 mit einer solchen Vignette versehen sein.

Nicht notierter Spieler

2 Wenn ein Spieler am Spiel teilnimmt, der nicht auf dem Spielbericht notiert ist (kein Zeichen).

Die gleiche Bestrafung erfolgt, wenn ein Betreuer nicht aufgeführt worden ist. Die Fünfminutenstrafe wird von einem vom Captain zu bestimmenden Feldspieler, der noch nicht unter Strafe steht, abgesessen. Sind beim nicht notierten Spieler noch andere Zeitstrafen hängig werden diese von einem zweiten, durch den Captain zu bestimmenden Feldspieler, der noch nicht unter Strafe steht, abgesessen.

Rückkehr eines verletzten Spielers unter Strafe

3 Wenn ein verletzter Spieler, der sich auf der Strafbank vertreten liess, das Spielfeld wieder betritt, bevor seine Strafzeit abgelaufen ist (kein Zeichen).

-

## Regel 6.14 (614)

**Matchstrafe II**

1 Eine Matchstrafe II führt zu einer Sperre für das nächste Spiel in derselben Liga und Gruppe, bzw. Klasse und Gruppe. Bis das nächste Spiel dieser Liga und Gruppe, bzw. Klasse und Gruppe durchgeführt wurde, darf der bestrafte Spieler auch in keinem anderen Verbandsspiel eingesetzt werden. Ändert sich in der Zwischenzeit die Liga- bzw. Klassenzugehörigkeit des Teams, gilt die Sperre für die neue Liga bzw. Klasse. Dies gilt auch bei einem Transfer des Spielers zu einem anderen Verein.

-

## Regel 6.15 (615)

**Vergehen, die zu einer Matchstrafe II führen**

1 Wenn ein Spieler in ein Handgemenge involviert ist (Zeichen 909).

Handgemenge

Der Spieler muss aktiv involviert sein. Ein Handgemenge ist ein grobes Stossen oder wiederholtes Schubsen des Gegners.

2 Wenn ein Spieler wiederholt ein Vergehen begeht, das mit einer Fünfminutenstrafe geahndet wird (Zeichen 923).

Wiederholte Fünfminutenstrafe eines Spielers

Die Matchstrafe wird anstelle der zweiten Fünfminutenstrafe ausgesprochen. Diese Matchstrafe wird ebenfalls von einer Fünfminutenstrafe begleitet.

3 Wenn sich Spieler oder Betreuer fortgesetzt oder wiederholt unsportlich benimmt (Zeichen 925).

Wiederholtes unsportliches Benehmen

Fortgesetzt bedeutet: "In der gleichen Aktion". Wiederholt bedeutet: "Zum zweiten Mal im gleichen Spiel". Anstelle einer zweiten Zehnminutenstrafe gegen denselben Spieler oder Betreuer wird immer in eine Matchstrafe ausgesprochen.

4 Wenn ein Spieler aus Ärger seinen Stock oder andere Ausrüstungsteile wirft (Zeichen 925).

Stockwurf aus Ärger

-

5 Wenn ein Spieler einen Ausrüstungsgegenstand, der gemessen werden soll, vorher verändert (Zeichen 925).

Korrektur des beanstandeten Gegenstandes

-

Planmässiges Stören

6 Wenn ein Spieler oder ein Betreuer ein klares Vergehen begeht, um das Spiel absichtlich zu stören (Zeichen 925).

Dies gilt auch, wenn ein bestrafter Spieler absichtlich zu früh auf das Spielfeld zurückkehrt, ausser wenn das Spielsekretariat für den Fehler verantwortlich ist. Wenn ein bestrafter Spieler die Strafbank während eines Spielunterbruchs verlässt oder ein Betreuer das Spielfeld während eines Spielunterbruchs betritt, wird nur eine **Zweiminutenstrafe** ausgesprochen. Kehrt ein Spieler, dessen persönliche Strafe abgelaufen ist, während dem laufenden Spiel auf das Spielfeld zurück, kann dies unter Umständen als „zu viele Spieler auf dem Feld" taxiert werden. Als planmässiges Stören gilt auch das Eingreifen ins Spiel von der Auswechselzone, das Werfen von Ausrüstungsgegenständen auf das Spielfeld während des laufenden Spiels oder in der Absicht, die Wiederaufnahme des unterbrochenen Spiels zu verzögern. Das absichtliche Einsetzen von zu vielen Spielern auf dem Feld und der Einsatz eines im Spielbericht als Torhüter bezeichneten Spieler als Feldspieler im selben Match gelten ebenfalls als planmässiges Stören.

Defekter oder verletzungsgefährlicher Stock

7 Wenn ein Feldspieler einen defekten oder verletzungsgefährdenden Stock benützt (kein Zeichen).

Dieses Vergehen wird nur geahndet, wenn ein grösserer Defekt vorliegt oder wenn die Schiedsrichter entscheiden, dass der Stock verletzungsgefährdend ist. Korrigierbare Defekte wie z.B. die Bemalung der Schaufel oder kleine Löcher in der Schaufel führen zu keiner Bestrafung, jedoch muss der Stock bzw. die Schaufel ersetzt werden.

## Regel 6.16 (616)

**Matchstrafe III**

1 Eine Matchstrafe III führt zu einer Sperre für das nächste Spiel in derselben Liga und Gruppe, bzw. Klasse und Gruppe und einer weiteren Bestrafung durch die zuständige Kommission des Schweiz. Unihockey Verband. Bis das nächste Spiel dieser Liga und Gruppe, bzw. Klasse und Gruppe durchgeführt wurde, darf der bestrafte Spieler auch in keinem anderen Verbandsspiel eingesetzt werden. Ändert sich in der Zwischenzeit die Liga- bzw. Klassenzugehörigkeit des Teams, gilt die Sperre für die neue Liga bzw. Klasse. Dies gilt auch bei einem Transfer eines Spielers zu einem anderen Verein.

-

## Regel 6.17 (617)

**Vergehen, die zu einer Matchstrafe III führen**

1 Wenn ein Spieler in einen Kampf involviert ist (Zeichen 909).

Kampf

Der Spieler muss aktiv involviert sein. Ein Kampf ist, wenn gegen einen Gegner mit den Füssen getreten oder den Händen geschlagen wird.

2 Wenn sich ein Spieler brutaler Vergehen schuldig macht (Zeichen 909).

Brutale Vergehen

Dies gilt auch für sämtliche Tätlichkeiten gegenüber Schiedsrichtern, Spielern, Betreuern, Funktionären oder Zuschauern.

3 Wenn ein Spieler oder Betreuer sich einer derb beleidigenden Ausdrucksweise schuldig macht (Zeichen 925).

Beleidigungen

Dies beinhaltet derbe Schimpfworte und Gesten gegen Schiedsrichter, Spieler, Betreuer, Funktionäre oder Zuschauer.

4 Wenn ein Feldspieler einen verstärkten oder absichtlich verlängerten Stock gebraucht (kein Zeichen).

-

## Regel 6.18 (618)

**Strafen in Zusammenhang mit einem Strafstoss**

1 Wenn ein Strafstoss, verursacht durch ein Vergehen mit einer Zeitstrafe, zu einem Torerfolg führt, wird nur diese Zeitstrafe beeinflusst.

Strafstoss mit / ohne Zeitstrafe

Ist die Zeitstrafe eine Zweiminutenstrafe, wird sie zurückgezogen.
Wird währen eines laufenden aufgeschobenen Strafstosses ein Vergehen begangen, welches seinerseits zu einem Strafstoss führt, so gilt das zweite Vergehen als massgebend, bzw. der zweite Strafstoss wird ausgeführt.

2 Wenn ein Strafstoss, verursacht durch ein Vergehen ohne Zeitstrafe zu einem Torerfolg führt, so wird keine laufende oder aufgeschobene Strafe zurückgezogen oder aufgehoben.

-

# Abschnitt 7 - Der Torerfolg

## Regel 7.1 (701)

**Anerkannte Torerfolge**

1 Ein Torerfolg gilt als anerkannt, wenn er korrekt erzielt und mit einem Bully am Mittelpunkt bestätigt wurde.

Bestätigung des Torerfolges

Alle anerkannten Torerfolge müssen im Spielbericht eingetragen werden. Dieser Eintrag umfasst die Spielzeit beim Torerfolg, die Nummer des Torschützen und, wenn möglich, die Nummer des Assistenten. Ein Torerfolg am Ende des Spielabschnittes, während der Verlängerung oder aufgrund eines Strafstosses nach Ablauf eines Spielabschnittes muss nicht mit einem Bully bestätigt werden. Die Anerkennung erfolgt in diesem Fall durch die Schiedsrichter mittels dem Zeigen auf den Mittelpunkt.

Kleinfeld: Es müssen keine Torerfolge im Spielbericht eingetragen werden.

Annullierung eines bestätigten Torerfolges

2 Ein anerkannter Torerfolg kann nachträglich nicht mehr aberkannt werden.

Sind die Schiedsrichter nicht sicher, ob ein anerkannter Torerfolg korrekt erzielt wurde, müssen sie dies auf dem Spielbericht notieren.

## Regel 7.2 (702)

**Korrekt erzielte Torerfolge**

1 Wenn der Ball die Torlinie von vorne ganz überschritten hat, nachdem er korrekt mit dem Stock gespielt wurde und zuvor kein Vergehen des Teams, das den Torerfolg erzielt hat, stattgefunden hat (Zeichen 810).

Dies gilt auch, wenn das Tor von einem Verteidiger aus seiner korrekten Position verschoben wurde und der Ball die Torlinie unterhalb des gedachten Querträgers überquert hat, wenn ein inkorrekt nummerierter Spieler den Torerfolg erzielt oder den Assist dazu gegeben hat oder wenn ein Eigentor erzielt wurde. Als Eigentor wird das direkte Spielen und nicht das Ablenken des Balles ins eigene Tor bezeichnet. Ein Eigentor wird demjenigen gegnerischen Spieler zugesprochen, der den Ball zuletzt berührt hat, wobei kein Assist notiert wird.

Unabsichtlicher Torerfolg mit dem Körper

2 Wenn der Ball die Torlinie von vorne ganz überschritten hat, nachdem er von einem Verteidiger mit dem Körper gespielt oder von einem Angreifer unabsichtlich mit dem Körper abgelenkt wurde und zuvor kein Vergehen des Teams, das den Torerfolg erzielt hat, stattgefunden hat (Zeichen 810).

Wenn ein Tor mit einem unkorrekten Stock erzielt wurde, ist dieses gültig. Unkorrekt bedeutet: Nicht zugelassen oder zu starke Schaufelkrümmung.

Torerfolg durch einen nicht gemeldeten Spieler

3 Wenn ein nicht auf dem Spielbericht notierter oder ein inkorrekt nummerierter Spieler in den Torerfolg involviert ist.

Involviert bedeutet, dass der Spieler das Tor erzielt oder das entscheidende Zuspiel gegeben hat.

## Regel 7.3 (703)

**Unkorrekt erzielte Torerfolge**

1 Wenn ein Spieler des angreifenden Teams ein Vergehen direkt oder in Verbindung mit dem Torerfolg begangen hat, das zu einem Freischlag oder einer Strafe führt (Zeichen 811 + vorgeschriebenes Zeichen).

Die gilt auch, wenn ein Team zu viele Spieler auf dem Spielfeld hat und einen Torerfolg erzielt.

Absichtlicher Torerfolg mit dem Körper

2 Wenn ein Spieler des angreifenden Teams den Ball absichtlich mit irgendeinem Körperteil ins Tor ablenkt (Zeichen 811).

-

Torerfolg während oder nach dem Pfiff

3 Wenn der Ball die Torlinie während oder nach dem Pfiff der Schiedsrichter oder des Signals der Zeitnehmer überquert hat (Zeichen 811).

Ein Spielabschnitt ist zu Ende, sobald das Signal der Zeitnehmer erfolgt.

Torlinie nicht von vorne überquert

4 Wenn der Ball ins Tor gelangt ist, ohne die Torlinie von vorne zu überqueren (Zeichen 811).

-

Fuss-/Handtor durch den Torhüter

5 Wenn der Torhüter in einer sonst korrekten Art den Ball ins gegnerische Tor wirft oder kickt (Zeichen 811).

Der Ball muss einen Spieler oder dessen Ausrüstung berühren, bevor er ins Tor geht, damit ein gültiger Torerfolg vorliegt.

Fusstor eines Feldspielers

6 Wenn ein Feldspieler des angreifenden Teams absichtlich den Ball kickt und dieser danach von einem anderen Spieler ins gegnerische Tor abgelenkt wird.

Dabei spielt die Teamzugehörigkeit des Spielers, welcher den Ball ins Tor ablenkt, keine Rolle.

Torerfolg bei angezeigter Strafe

7 Wenn ein Team, gegen das eine Strafe angezeigt wird, einen Torerfolg erzielt (Zeichen 811).

Nach Aussprache der Strafe wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

Torerfolg durch einen Schiedsrichter

8 Wenn ein Ball von einem Schiedsrichter ins Tor abgelenkt wird (Zeichen 811).

Mit Ausnahme dieser Regel sind die Schiedsrichter als Luft zu betrachten.

# Abschnitt 8 - Zeichen für Standardsituationen

## Zeichen 801

**Zeitstopp**
**Auszeit**

## Zeichen 802

**Bully**

## Zeichen 804

**Freischlag**

## Zeichen 805

**Vorteil**

## Zeichen 806

**Strafstoss**

## Zeichen 807

**Aufgeschobener Strafstoss / Aufgeschobene Strafe**

## Zeichen 808a

**Zweiminuten-strafe**

## Zeichen 808b

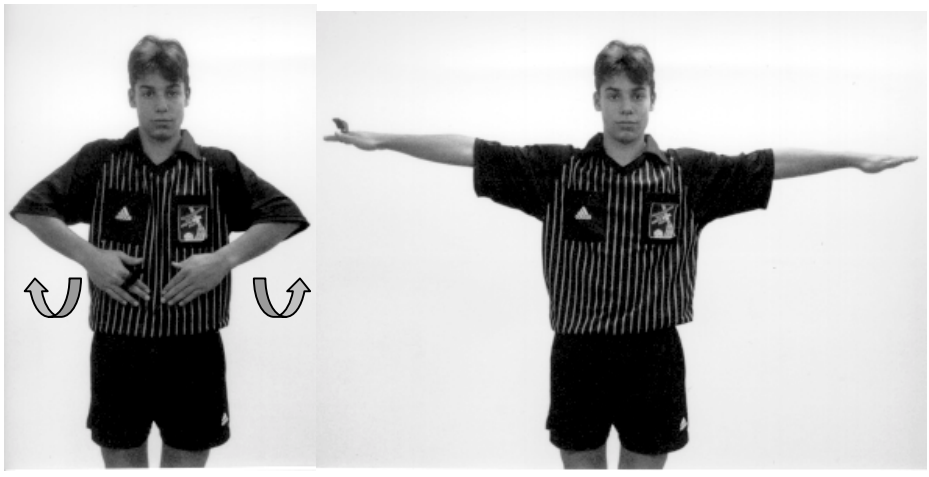
**Fünfminuten-strafe**

## Zeichen 810

**Torerfolg**

## Zeichen 811

**Annulieren eines Tor-erfolges**

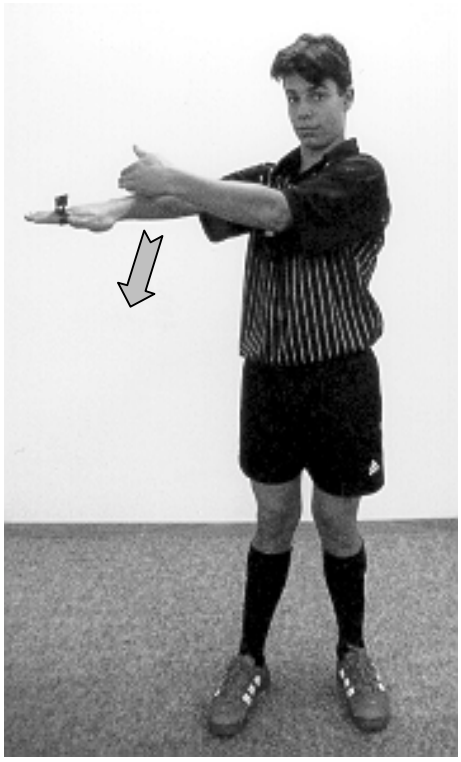


# Abschnitt 9 - Zeichen für Vergehen

## Zeichen 901

**Stockschlag**

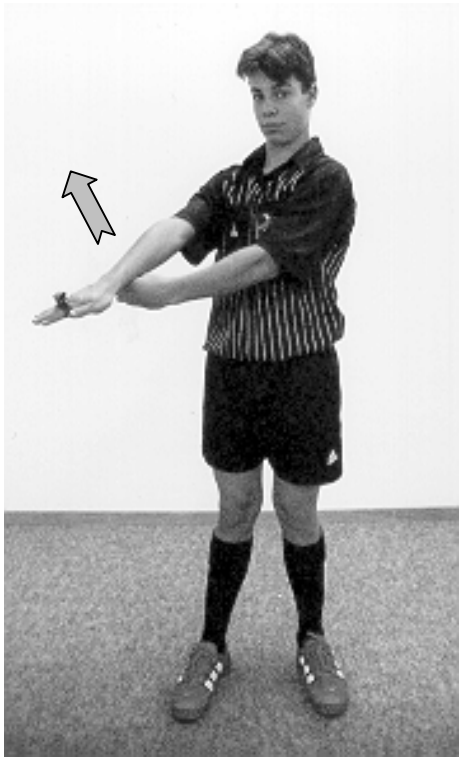
## Zeichen 902



**Blockieren des Stockes**

## Zeichen 903

**Anheben des Stockes**



## Zeichen 904

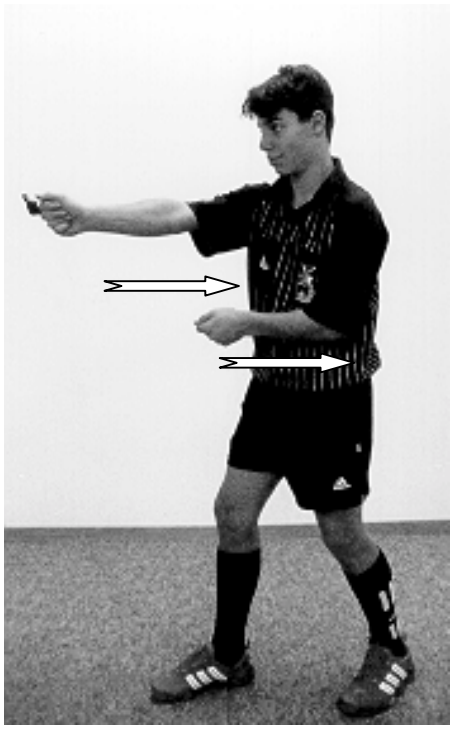
**Hoher Stock**

## Zeichen 905

**Behinderung**

## Zeichen 906

**Haken**



## Zeichen 907

**Stossen**

## Zeichen 908

**Stürmerfoul**

## Zeichen 909

**Überharter Körpereinsatz**

## Zeichen 910

**Halten**

## Zeichen 911

**Sperren**
**Blocken**

## Zeichen 912

**Fussspiel**
**Fusspass**

## Zeichen 913

**Hoher Fuss**

## Zeichen 914

**Betreten des Schutzraumes**

## Zeichen 915

**Unkorrekter Abstand**

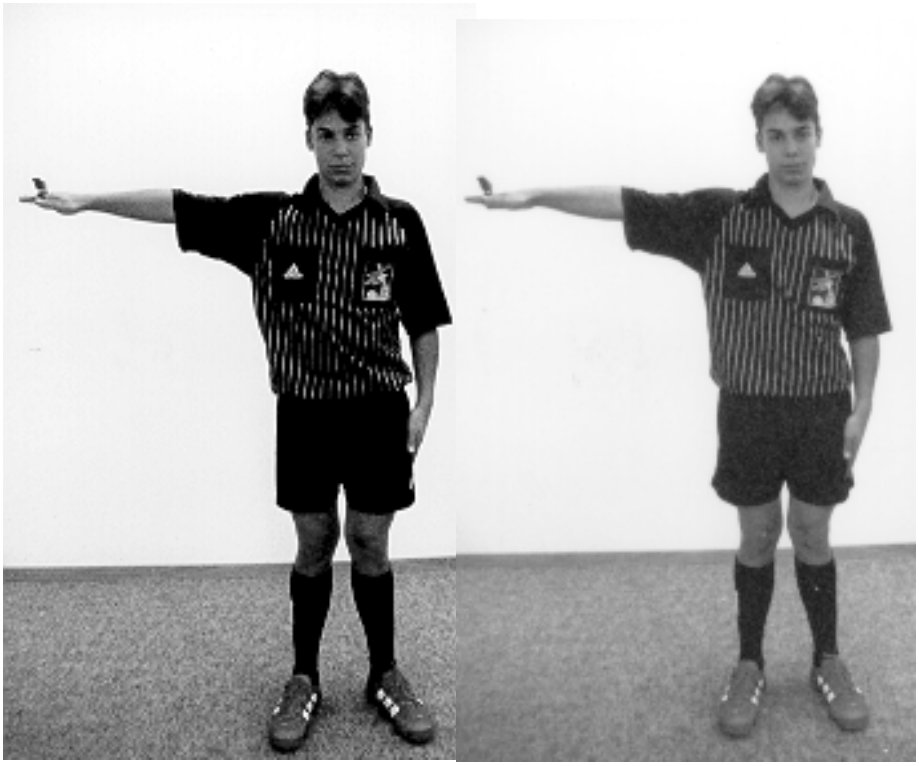
## Zeichen 916

**Hochspringen**

## Zeichen 917

**Verlassen des Torraumes Auswurf über die Mittellinie**

## Zeichen 918



**Unkorrekte Ausführung einer Standardsituation**

## Zeichen 919

**Bodenspiel**

## Zeichen 920

**Handspiel**

## Zeichen 921

**Kopfspiel**

## Zeichen 922

**Wechselfehler**

## Zeichen 923

**Wiederholte Vergehen**

## Zeichen 924

**Spiel-verzögerung**

## Zeichen 925

**Reklamieren**

# Index


## A

Abänderung des Schaftes 19
Absichtlicher Torerfolg mit dem Körper 52
Abstand - 2 Min. 41
Abstand beim Ausball 27
Abstand beim Bully 24
Abstand beim Freischlag 28
Abwehrmöglichkeiten des Torhüters 14
Aktive Torhüterbehinderung - 2 Min. 40
Anerkannte Torerfolge 51
Anfragen ii
Annullation von Torerfolgen 52
Annullierung eines bestätigten Torerfolges 51
Annullierung eines Tores 25
Anwendung des Vorteils 28
Anzahl Betreuer 15
Anzahl paralleler Zeitstrafen 37
Anzahl Spieler 13
Armspiel - 2 Min. 41
Arten von Standardsituationen 23
Aufgeschobene Strafe 39
Aufgeschobene Strafe - Spielfortsetzung 26
Aufgeschobener Strafstoss 33
Aufgeschobener Strafstoss bei Spielabschnittende 33
Aufhebung von Zeitstrafen bei Torerfolg 38
Aufstellung der Mauer 27
Aufstellung des Schutzraumes 6
Aufstellung des Torraumes 4
Ausball 26
Ausball - Abstand 27
Ausball - Ausführung 27
Ausball - doppelte Berührung 27
Ausball - Ort 27
Ausball - Torerfolg 27
Ausfall der Matchuhr 9
Ausführung des Strafstosses 32
Ausrüstung der Schiedsrichter 20
Ausrüstung des Spielsekretariates 20
Ausrüstungskontrolle 20
Ausrüstungskontrolle durch den Captain 20
Ausserordentliche Situation 25
Auswechselzone 6
Auswechslung von Spielern 13
Auswurf über die Mittellinie 31
Auszeit 10

## B

Ball 19
Ball - Berühren der Decke 27
Ball - Verlassen des Spielfeldes 27
Ball nicht spielbar 25
Ballbewegung beim Strafstoss 33
Bande 1
Bande verschoben 25
Banden 1
Behinderung 29
Beinstellen - 5 Min. 44
Bekleidung der Feldspieler 17
Bekleidung des Torhüters 17
Beleidigungen - MS 3 49
Besondere Bestimmungen für den Captain 14
Besondere Bestimmungen für den Torhüter 14
Besondere Bestimmungen über die Ausrüstung des Captains 18
Besondere Bestimmungen über die Ausrüstung des Torhüters 18
Bestätigung des Torerfolges 51
Betreuer 15
Beweispflicht ii
Bezeichnungen ii
Blocken 30
Blockierung des Balles durch den Torhüter 32
Bodenspiel - 2 Min. 41
Brutale Vergehen - MS 3 49
Bully 23
Bully - Abstand 24
Bully - Ausführung 24
Bully - nach einem Strafstoss 25
Bully - Ort 24
Bully - Torerfolg 24
Bullypunkte 6

## D

Dauer der Auszeit 10
Dauer der Verlängerung 10
Defekten, verletzungsgefährdenden Stock - MS 2 48
Durchführung der Auszeit 10
Durchführung der Verlängerung 10
Durchführung des Ausballs 27
Durchführung des Bullies 24
Durchführung des Penaltyschiessens 11

## E

Einordnung ii
Ende des aufgeschobenen Strafstosses 33
Entgegennahme eines Stockes - 2 Min. 43
Entschädigungen ii

## F

Fehlentscheidung der Schiedsrichter 26
Fortsetzung der Spielzeit 9
Freischlag 28
Freischlag - Abstand 28
Freischlag - Ausführung 29
Freischlag - doppelte Berührung 29
Freischlag - Ort 28
Freischlag - Torerfolg 29
Freischlag - Unkorrekte Ausführung 31
Freischlag nach einer Strafe 32
Fünfminutenstrafe 43
Fünfminutenstrafe eines Torhüters. 44
Fünfminutenstrafe zur Matchstrafe 46
Fuss- / Handtor 52
Fusspass 30
Fussspiel 30
Fusstor eines Feldspielers 52

## G

Gebrochener Stock - 2 Min. 43
Geltungsbereich ii
Generelle Regeln bei Standardsituationen 23
Generelle Regeln bei Strafen 36

Gleichzeitig ausgesprochene Zeitstrafen 38
Gleichzeitiges Vergehen 26
Gründe für das Annullieren von Torerfolgen 52

## H

Haken - 5 Min. 44
Halten - 2 Min. 40
Hand- / Fusstor 52
Handspiel - 2 Min. 41
Helm für Feldspieler 19
Hochspringen 31
Hoher Fuss 29
Hoher Fuss - 2 Min. 40
Hoher Stock 29
Hoher Stock - 2 Min. 40

## I

Inkraftsetzung ii

## K

Kampf - MS 3 49
Kennzeichnung ii
Kopfschutz 18
Kopfspiel - 2 Min. 41
Korrekt erzielte Torerfolge 51
Korrektur des beanstandeten Ausrüstungs-gegenstandes - MS 2 47

## L

Leibchennummer 17

## M

Markierung der Auswechselzonen 7
Markierungen 4
Matchstrafe I 46
Matchstrafe II 47
Matchstrafe III 48
Matchstrafen 45
Matchuhr 20
Matchuhr - Ausfall 9
Materialbeanstandung - unbegründet - 2 Min. 43
Mauer 28
Medizinische Ausrüstung 19
Meldepflicht des Captains bei einer Strafe 36
Messen von Ausrüstungsgegenständen 20
Mindestanzahl Spieler 13
Mindestanzahl Spieler bei Zeitstrafen 37
Mittellinie und Mittelpunkt 4

## N

Nachführung ii
Nicht notierter Spieler - MS 1 46
Numerierung der Spielerleibchen 17

## O

Ohrringe 19
Ordentliche Spielzeit 9
Ort des Ausballs 27
Ort des Freischlags 28

## P

Passive Torhüterbehinderung 30
Pause bei der Verlängerung 10
Penaltyschiessen 11

Personen in der Auswechselzone 15
Persönliche Ausrüstung 19
Persönliche Strafen 45
Planmässiges Stören - MS 2 48

## R

Recht des Captains 14
Reihenfolge der Zeitstrafen 37
Reklamieren - 2 Min. 42
Richtigstellung Torposition - 2 Min. 42
Rückkehr eines verletzten Spielers unter Strafe - MS 1 46
Rückpass zum Torhüter 32

## S

Schaufel 19
Schaufelkrümmung - MS 1 46
Schiedsrichter 15
Schiedsrichterbekleidung 17
Schiedsrichterpfeife 20
Schiedsrichtertor 52
Schoner 18
Schriftgrösse ii
Schuhe 17
Schutzraum 6
Schutzraum -Vergehen 30
Schweissband 19
Sperren - 2 Min. 40
Spielen ohne Stock - 2 Min. 43
Spielen über Hüfthöhe - 2 Min. 40
Spielen von ausserhalb des Spielfeldes 31
Spieler 13
Spieleranzahl bei persönlichen Strafe 45
Spielerbänke 6
Spielerbekleidung 17
Spielfeldgrösse 1
Spielfeldkontrolle 7
Spielfeldmasse 1
Spielfeldskizze Grossfeld 2
Spielfeldskizze Kleinfeld 3
Spielfortsetzung nach einer aufgeschobenen Strafe 39
Spielsekretariat 7, 15
Spielverschleppung 32
Spielverzögerung eines Spielers- 2 Min. 42
Spielverzögerung eines Teams - 2 Min. 42
Standort des Spielsekretariates 7
Stock 19
Stockschlag 29
Stockschlag - 2 Min. 39
Stockschlag - 5 Min. 44
Stockwurf - 5 Min. 44
Stockwurf aus Ärger - MS 2 47
Stossen 30
Stossen - 2 Min. 40
Strafbänke 7
Strafe abseits des Spielgeschehens 26
Strafen - Aufenthalt 36
Strafen gegen einen Betreuer 36
Strafen in Zusammenhang mit einem Strafstoss 49
Strafstoss 32
Strafstoss - Aufstellung 32
Strafstoss mit / ohne Zeitstrafe 49
Strafstoss ohne Zeitstrafe 49
Strafzeitmessung 37
Stürmerfoul 30
Sturzraum 1

## T

Tor 6
Tor verschoben 25
Torannullation 25
Torerfolg - Ausball 25
Torerfolg beim Ausball 27
Torerfolg bein angezeigter Strafe 52
Torerfolg durch einen nicht gemeldeten Spieler 51
Torerfolg durch einen Schiedsrichter 52
Torerfolg nach oder während dem Pfiff 52
Torhüterbehinderung aktiv - 2 Min. 40
Torhüterbhinderung - passiv 30
Torlinie 6
Torlinie nicht von vorne überquert 52
Torposition - 2 Min. 42
Torraum 4
Torraumskizze Grossfeld 5
Torraumskizze Kleinfeld 5
Torverschiebung durch das angreifende Team 30

## U

Überharter Körpereinsatz - 2 Min. 40
Überharter Körpereinsatz - 5 Min. 44
Überprüfung der Ausrüstung durch den Captain 20
Umgangsform des Captains 14
Unabsichtlicher Torerfolg mit dem Körper 51
Unbegründete Materialbeanstandung - 2 Min. 43
Unkorrekt ausgerüsteter Torhüter - 2 Min. 43
Unkorrekt erzielte Torerfolge 52
Unkorrekt nummerierter Spieler - 2 Min. 43
Unkorrekte Ausführung eines Freischlages 31
Unkorrekte Ausrüstung 20
Unkorrekte Ausrüstungsgegenstände - 2 Min. 42
Unkorrekte Kleidung - 2 Min. 43
Unsportliches Benehmen - 10 Min. + 2 Min. 45
Unterbruch der Spielzeit 9
Urheberrecht ii

## V

Verbreiterungen durch die Ausrüstung 18
Vergehen, die zu einem Freischlag führen 29
Vergehen, die zu einem Strafstoss führen 34
Vergehen, die zu einer Fünfminutenstrafe führen 44
Vergehen, die zu einer Matchstrafe I führen 46
Vergehen, die zu einer Matchstrafe III führen 49
Vergehen, die zu einer Zehnminutenstrafe führen 45
Vergehen, die zu einer Zweiminutenstrafe führen 39
Verlängerung 10
Verlassen der Strafbank - 2 Min. 42
Verlassen des Torraumes 31
Verletzter Spieler 25
Verletzungsgefahr - 2 Min. 40
Verletzungsgefährdende Ausrüstung 19
Verlust der Rechte für den Captain 14
Verschobene Bande 25
Verschobenes Tor 25
Vignette fehlt - MS 1 46
Vorfälle, die zu einem Ausball führen 27
Vorfälle, die zu einem Bully führen 25
Vorteil 28

## W

Wechselfehler - 2 Min. 41
Werbung 1
Wiederholte Fünfminutenstrafe eines Spielers - MS 2 47
Wiederholte Vergehen - 5 Min. 44
Wiederholte Vergehen eines Teams - 2 Min. 41
Wiederholtes unsportliches Benehmen - MS 2 47
Wiederholtes Vergehen eines Spielers - 2 Min. 41

## Z

Zehnminutenstrafe 45
Zehnminutenstrafe gegen einen Torhüter 45
Zeichen Anheben des Stockes 64
Zeichen Aufgeschobener Strafstoss 57
Zeichen Auzeit 55
Zeichen Behinderung 66
Zeichen Betreten des Schutzraumes 69, 75
Zeichen Blockieren des Stockes 63
Zeichen Bodenspiel 70
Zeichen Bully 55
Zeichen Freischlag 56
Zeichen Fünfminutenstrafe 59
Zeichen Fussspiel/Fusspass 66
Zeichen Haken 74
Zeichen Halten 72
Zeichen Handspiel 70
Zeichen Hochspringen 67
Zeichen Hoher Fuss 65
Zeichen Hoher Stock 64
Zeichen Kopfspiel 71
Zeichen Matchstrafe 60
Zeichen Reklamieren 73
Zeichen Sperren 67
Zeichen Spielverzögerung 68
Zeichen Stockschlag 63
Zeichen Strafstoss 57
Zeichen Stürmerfoul 72
Zeichen Torerfolg 58
Zeichen Überharter Körpereinsatz 71
Zeichen Unkorrekter Abstand 69
Zeichen Unkorrektes Stossen 65
Zeichen Vergehen 73
Zeichen Verlassen des Torraumes/Auswurf über die Mittellinie 68
Zeichen Vorteil 56
Zeichen Wechselfehler 74
Zeichen Zehnminutenstrafe 60
Zeichen Zeitstopp 55
Zeichen Zweiminutenstrafe 58
Zeit für den Torhüterwechsel 14
Zeitmessung 9, 23
Zeitpunkt der Ausrüstungskontrolle 20
Zeitpunkt der Spielfeldkontrolle 7
Zeitstopp 9
Zeitstrafen 37
Zu grosse Krümmung - MS 1 46
Zu viele Spieler - 2 Min. 41
Zweiminutenstrafe 38
Zweiminutenstrafe gegen einen Torhüter 38