

Spielregeln 2020/21

Gültige Interpretationen, Weisungen und Memoranden Saison 2020/2021

Nr.	Titel	In Kraft seit	Veröffentlichung
SPR	Spielregeln	15.04.2008	April 2018
SPRI1	Körpervergehen	01.05.2008	April 2018
SPRI2	Time-Out	01.05.2006	April 2018
SPRI3	Pass zum Torhüter	01.05.2006	April 2018
SPRI4	Strafstoss	01.05.2006	April 2018
SPRI5	Messen der Schaufelkrümmung	01.05.2006	April 2018
SPRI6	Spielverzögerung Spieler	01.05.2006	April 2018
SPRI7	Spielverzögerung Team	01.05.2014	April 2018
SPRI8	Fusspass in Zusammenhang mit einem Torerfolg	30.06.2014	April 2018
SPRI9	Spielverschleppung eines Teams	01.09.2018	September 2018
SPRW2	Spislsperren in Zusammenhang mit Matchstrafen II /III	01.08.2013	April 2018
SPRW7	Materialzertifizierung	01.09.2011	April 2018
SPRM1	Einzelspiele Turnierform	01.08.2013	April 2018

* Die Weisungen 'SPRW1 – Spielsekretariat', 'SPRW3 – Spielzeit', 'SPRW 4 – Spielvorbereitung Einzelspiele GF', 'SPRW5 – LineUp', 'SPRW6 – Starting 6', und 'SPRW8 – Spielverschiebung aufgrund Krankheit' finden sich in der Weisung Spieldurchführung, welche auf www.swissunihockey.ch > Downloads > Spielbetrieb zur Verfügung steht.



Spielregeln (SPR)

Ausgabe I / 2020

Geltungsbereich

- 1 Diesem Reglement sind verpflichtet:
 - Mitglieder von swiss unihockey und deren Mitglieder, Funktionäre, Angestellte und Beauftragte
 - Schiedsrichter von swiss unihockey
 - Funktionäre, Angestellte und Beauftragte von swiss unihockey

Einordnung

- 1 Die Spielregeln sind dem Wettspielreglement (WSR) untergeordnet und den Statuten der Ligaverbände und allen anderen Reglementen von swiss unihockey übergeordnet.
- 2 Über alle nicht geregelten Fälle entscheidet die zuständige Kommission von swiss unihockey. 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 swiss unihockey, die aufgrund dieses Reglements entstehen, verfallen, wenn sie nicht innerhalb von sechs Monaten bei swiss unihockey geltend gemacht werden.

Beweispflicht

- 1 Im Streitfall ist der Kläger gegenüber swiss unihockey 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 inhaltlichen 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 der Schriftgrösse 11 pt geschrieben.
- 2 Die Interpretationen zu den Regeln werden in der Schriftgrösse 9 pt geschrieben und folgen gleich nach dem Regeltext.

Nachführung

- 1 1/20 für alle Seiten

Inkraftsetzung

- 1 Dieses Reglement wurde vom Sportausschuss von swiss unihockey auf den 01. Mai 2020 in Kraft gesetzt.

Urheberrecht

- 1 © 2020 by swiss unihockey.
- 2 Alle Rechte vorbehalten. Ohne die vorherige schriftliche Zustimmung von

swiss unihockey 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	7
Abschnitt 3 – Die Teilnehmer	10
Abschnitt 4 – Die Ausrüstung	12
Abschnitt 5 – Die Standardsituationen	16
Abschnitt 6 – Die Strafen	25
Abschnitt 7 – Der Torerfolg	35
Abschnitt 8 – Zeichen für Standardsituationen und Strafen	37
Abschnitt 9 – Zeichen für Vergehen	41
SPRI1 – Körpervergehen	50
SPRI2 – Time-Out (Auszeit)	54
SPRI3 - Rückpass zum Torhüter	56
SPRI4 - Strafstoß	58
SPRI5 - Messen der Schaufelkrümmung	60
SPRI6 - Spielverschleppung und -verzögerung eines Spielers	61
SPRI7 - Spielverzögerung eines Teams	64
SPRI8 - Fusspass in Zusammenhang mit dem Torerfolg	65
SPRI9 - Spielverschleppung eines Teams	67
SPRW2 - Spielsperren im Zusammenhang mit Matchstrafen II / III	69
SPRW7 – Materialzertifizierung	71

Abschnitt 1 – Das Spielfeld

Regel 1.1

(101)

Spielfeldgrösse und Banden

- 1 Das Spielfeld muss 40.0 m lang und 20.0 m breit sein. Es muss von einer, durch die IFF zertifizierten Bande umgeben sein. Die Ecken der Bande müssen abgerundet sein.

Kleinfeld: Das Spielfeld muss 24.0 m lang und 14.0 m breit sein. Es muss von einer durch die IFF zertifizierten Bande umgeben sein. Die Ecken können auch abgeschrägt sein. In einer Halle dürfen nicht mehr als zwei Spielfelder aufgestellt werden.

Spielfeldmasse

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 Juniorinnen Grossfeld und Junioren Grossfeld 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.

Kleinfeld: Die minimale Spielfeldgrösse beträgt 22.0 m in der Länge und 13.0 m in der Breite. Für Spiele der Kategorien Junioren/Juniorinnen D und E beträgt die minimale Spielfeldgrösse 21.0 m in der Länge und 11.0 m in der Breite. Die Kürzung der Spielfeldlänge hat im jeweiligen Verhältnis hinter den beiden verlängerten Torlinien zu erfolgen. Der Abstand der beiden Torlinien beträgt immer 18.0 m. Die Kürzung der Spielfeldbreite hat direkt hinter den beiden Toren zu erfolgen, wobei der Abstand der Bullypunkte zur Bande weiterhin 1.0 m beträgt und die Symmetrie beibehalten werden muss.

Sturzraum

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. Sämtliche verletzungsgefährdenden Gegenstände in Spielfeldnähe müssen (z.B. mittels Polsterung) gesichert werden. Die zuständige Kommission von swiss unihockey kann die Konstruktion überprüfen und gegebenenfalls Auflagen erlassen.

Bande

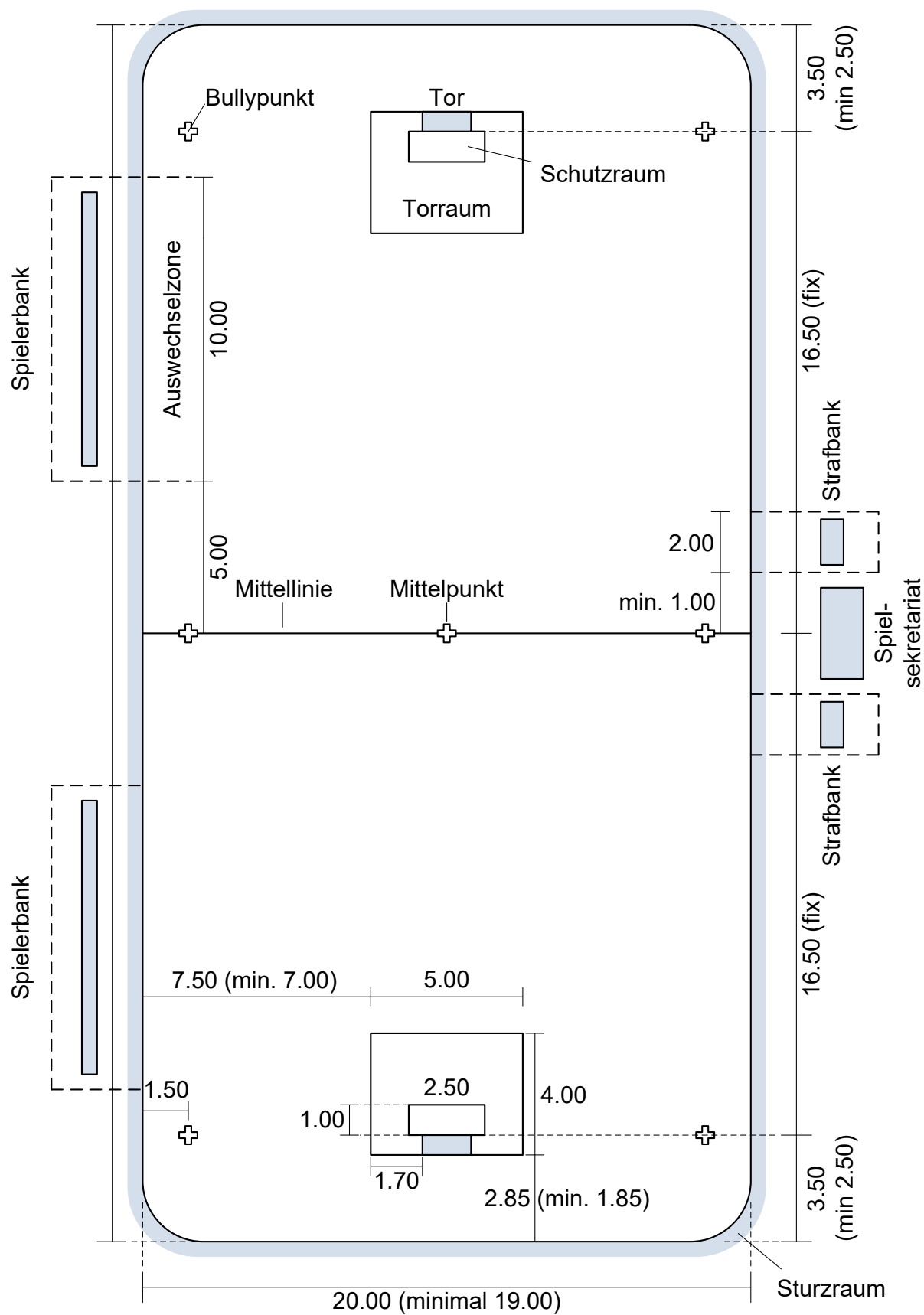
Die Bande muss durchgehend die gleiche Höhe haben und von der IFF zertifiziert sein. Die einzelnen Bandenelemente müssen lückenlos zusammengesetzt sein und dürfen nicht durch zusätzliche Gegenstände (z.B. Matten) befestigt werden. Verschieben sich einzelne Bandenelemente während des Spiels, so ist der Veranstalter für die sofortige Richtigstellung verantwortlich. Banden, deren Aussenfläche aus Holz bzw. die komplett aus Holz gefertigt sind, sind nicht erlaubt. Die Bande muss von der zuständigen Kommission von swiss unihockey anerkannt und entsprechend gekennzeichnet (Vignette, vgl. Weisung „Materialzertifizierung“) sein.

Werbung

Für Werbung auf dem und um das Spielfeld gilt das Werbereglement von swiss unihockey.

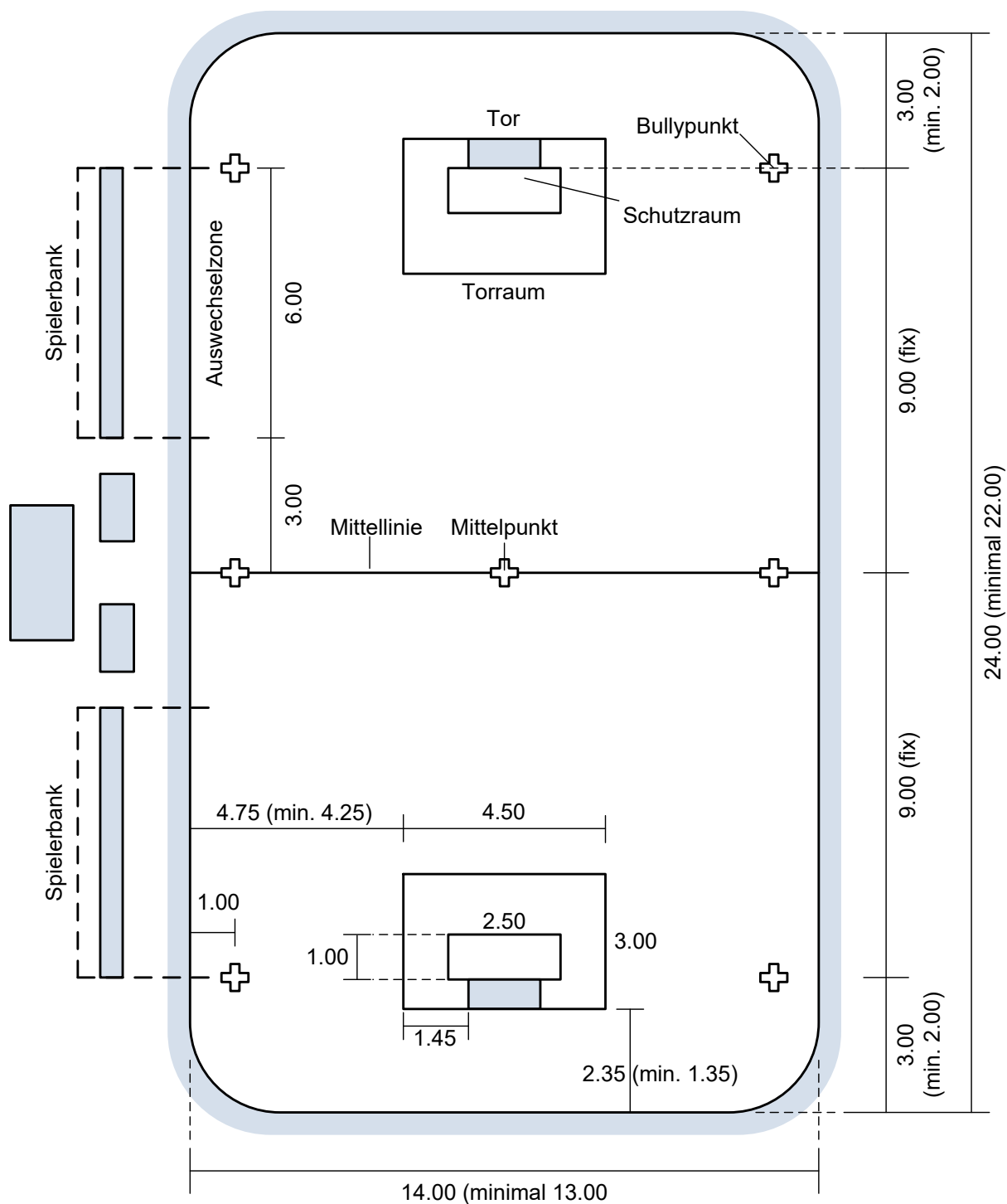
Spielfeldskizze Grossfeld

Alle Angaben in Metern



Spielfeldskizze Kleinfeld

Alle Angaben in Metern



Regel 1.2**(102)****Markierungen**

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

(Ausnahme: Durch Banden begrenzte Aussenmarkierungen).

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 gleich grosse Hälften teilen.

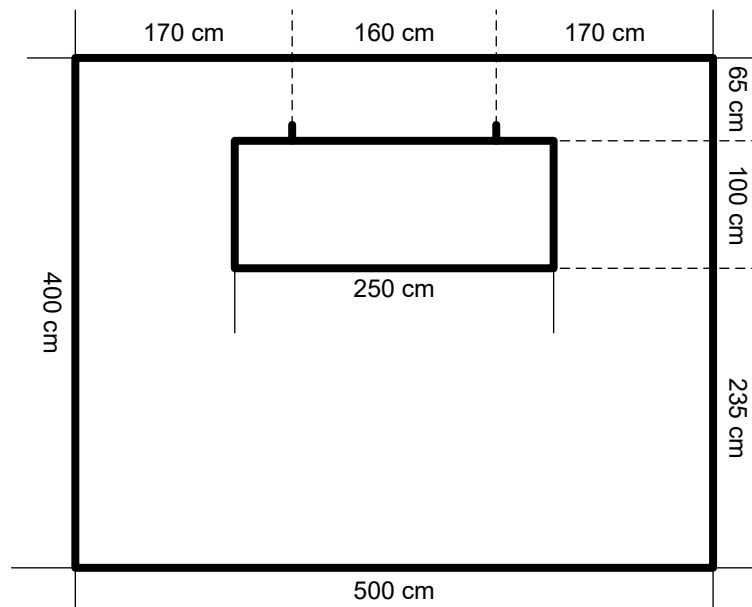
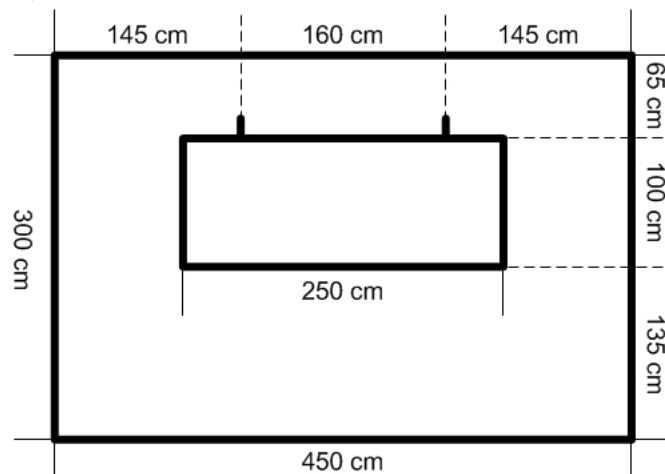
Torraum

- 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 sein.

Aufstellung des Torraums

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

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.

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 mit einem maximalen Durchmesser von 30 cm markiert sein.

Kleinfeld: Der Abstand der Bullypunkte zur Bande beträgt 1.0 m.

Die Bullypunkte können als Kreuze gekennzeichnet sein. Die Bullypunkte auf der Mittellinie können auch nur gedacht sein.

Regel 1.3

(103)

Tor

- 1 Das Tor muss von der zuständigen Kommission von swiss unihockey anerkannt und entsprechend gekennzeichnet (Vignette, vgl. Weisung SPRW7 „Materialzertifizierung“) 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 Platzierung der Spielerbänke verunmöglicht, kann die Auswechselzone auch in der Ecke, auf der gegenüberliegenden Längsseite oder hinter dem Tor platziert werden. Ausnahme: In den folgenden Spielen müssen die Auswechselzonen auf der Längsseite des Spielfeldes aufgestellt werden: HKF 1. Liga, DKF 1. Liga, Ligacup ab 1/4-Final.

Markierung der Auswechselzonen

Die Markierungen für die Auswechselzonen müssen auf beiden Seiten der Bande (innen und aussen), vertikal über die ganze Bandenhöhe angebracht sein. Alternativ können die Auswechselzonen auch durch eine farbige Markierung über die gesamte Länge der Auswechselzonen oben an der Bande markiert werden. 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
Spielsekretariats**

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.

Wenn die Verhältnisse in der Halle es erfordern, dürfen Spielsekretariat und Spielerbänke auch auf der gleichen Längsseite aufgestellt werden, sofern die zuständige Kommission von swiss unhockey dies nicht explizit verbietet.

Die Strafbänke müssen je in einer eigenen Zone von 2 m Länge symmetrisch zur Mittellinie aufgestellt werden. Der Abstand der Strafbankzonen von der Mittellinie darf maximal 5 m, im Minimum 1 m betragen. Der Mindestabstand von der Spielerbank beträgt 1 m.

Der Abstand zu den Spielerbänken soll unter Berücksichtigung der infrastrukturellen Gegebenheiten maximiert werden.

In den Strafbankzonen dürfen sich nur die Strafbänke befinden. Die Zonen müssen von beiden Seiten auf den Banden sichtbar markiert sein.

Kleinfeld: Das Spielsekretariat kann auch auf der gleichen Längs- oder Querseite wie die Spielerbänke aufgestellt sein. Die Strafbänke müssen in jedem Fall auf der Längsseite symmetrisch zur Mittellinie aufgestellt sein, es muss keine Zone für die Strafbank markiert 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, die nicht behoben werden können, 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)

Ordentliche Spielzeit

- 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.

Zeitmessung

Für Abweichungen von der oben genannten Spielzeit in den jeweiligen Kategorien vgl. die Weisung „Spielzeit“ der zuständigen Kommission von swiss unhockey. 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 Spiealsekretariat für das Schlussignal zuständig. Als Schlussignal muss eine Sirene oder ein ähnliches, gut hörbares Signal verwendet werden.

Ein Spielabschnitt ist beendet, sobald das Schlussignal zu ertönen beginnt.

Die Pausenzeit beginnt sofort nach dem Ende des Spielabschnittes. Die Teams sind verantwortlich, dass sie 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 Beginn des letzten Drittels 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 Spiealsekretariat zu überwachen.

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

Unterbruch der Spielzeit

- 2 Die Spielzeit wird effektiv gemessen.

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 von swiss unhockey. 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 Schlussignal 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.

Die Bedingungen für einen Spielunterbruch, dessen maximale Dauer sowie die Bedingungen für einen Spielabbruch sind im Wettspielreglement WSR, Regel 2.16 definiert.

Tritt eine übermässig lange Verzögerung innerhalb der letzten 5 Spielminuten eines Spielabschnittes ein, haben die Schiedsrichter die Möglichkeit, die Teams früher in die Pause zu schicken und die Pause vorzuziehen.

Tritt eine übermässig lange Verzögerung vor den letzten 5min eines Spielabschnittes ein, haben die Schiedsrichter ebenfalls die Möglichkeit, die Teams früher in die Pause zu schicken. Dies allerdings nur, wenn die beiden Captains damit einverstanden sind.

In beiden Fällen werden die verbleibenden Spielminuten im nächsten Spielabschnitt zu Ende gespielt. Die Seiten werden bereits vor Wiederaufnahme (nach der vorgezogenen Pause) gewechselt.

Die Wiederaufnahme des Spiels erfolgt mit der gleichen Standardsituation wie zum Zeitpunkt, als die Teams in die Pause geschickt wurden. Aufgrund des bereits erfolgten Seitenwechsels muss der Ort der Standardsituation die Spielfeldhälfte wechseln.

Nach Ende der restlichen Spielzeit wird mittels das Spiel mittels Standardsignal unterbrochen. Die Teams stellen sich ordentlich zum neuen Anspiel am Mittelpunkt auf.

Vorgezogene Drittelpause

Regel 2.2**(202)****Auszeit**

- 1 Jedes Team hat das Recht, während dem Spiel 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 Dreifachpfeiff

Durchführung der Auszeit

Die Auszeit kann jederzeit, auch in Zusammenhang mit einem Torerfolg oder einem Strafstoß, jedoch nicht während des Penaltyschiessens, 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 ein 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 Pfeiff der Schiedsrichter, sobald beide Teams bei ihrer Auswechselzone und die Schiedsrichter beim Spielsekretariat sind. Ein erneuter Pfeiff der Schiedsrichter markiert das Ende der Auszeit. Nach der Auszeit geht das Spiel mit derselben Ausgangssituation wie vor der Auszeit weiter, wobei die Schiedsrichter die Spielbereitschaft beider Teams vor der Spielfortsetzung überprüfen müssen. 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 sieht die Weisung „Spielzeit“ eine Verlängerung vor, 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 10 Minuten, sofern keine anders lautende Weisung der zuständigen Kommission von swiss unhockey 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).

Regel 2.4**(204)****Penaltyschiessen**

- 1 Ist das Spiel nach der Verlängerung immer noch unentschieden und sieht die Weisung „Spielzeit“ ein Penaltyschiessen vor, so wird das Spiel durch ein Penaltyschiessen entschieden. Die Teams führen je fünf Penalties aus. Ist der Spielstand dann immer noch unentschieden, so schießen dieselben fünf Feldspieler abwechselungsweise je einen Penalty, bis ein endgültiges Resultat feststeht.

Durchführung des Penaltyschiessens

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. Der Captain 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, abwechselungsweise je einen. Erzielt ein Team während den ersten zehn Strafstoßen so viele Torerfolge, dass es nicht mehr eingeholt werden kann, ist das Penaltyschiessen beendet. Ist der Spielstand nach den ersten zehn Strafstoßen immer noch unentschieden, so wird abwechselungsweise 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 Strafstoße 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 Strafe

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.

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)

Spieler

- 1 Jedes Team darf maximal 22 Spieler einsetzen, welche auf dem Spielbericht notiert werden müssen.

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.

Anzahl Spieler

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

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

Mindestanzahl Spieler

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 von swiss unihockey 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 von swiss unihockey mit forfait (siehe WSR 5.5. ff) gewertet.

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)

Auswechslung von Spielern

- 1 Ein Team kann Spieler jederzeit nach Belieben auswechseln

Alle Auswechslungen müssen innerhalb der eigenen Auswechselzone stattfinden. Während des laufenden Spiels darf der einwechselnde Spieler 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. Einem blutenden Spieler ist die Teilnahme am Spiel nicht erlaubt, bis die Blutung unter Kontrolle ist

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 entsprechenden Feld markiert. Der Torhüter darf während dem ganzen Spiel nicht als Feldspieler mit einem Stock eingesetzt werden.

Zeit für den Torhüterwechsel

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.

Abwehrmöglichkeiten des Torhüters

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

Dabei findet für den Torhüter Regel 6.5.8 keine Anwendung. 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 seiner Abwehrreaktion frei, solange die Abwehr dem Ball gilt.

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

Der Captain muss mit den Schiedsrichtern in normalem Umgangston sprechen.

Verlust der Rechte

Ein Captain unter Strafe verliert sein Recht mit den Schiedsrichtern zu sprechen, ausser er wurde durch sie aufgefordert. Das Team hat, mit Ausnahme des Verlangens einer Auszeit oder der Ankündigung eines Protestes durch einen Betreuer, während dieser Zeit keine weitere Möglichkeit, mit den Schiedsrichtern zu sprechen. Wird es von den Schiedsrichtern als notwendig erachtet, sollten Diskussionen im Garderobentrakt und nicht auf dem Spielfeld stattfinden

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 eindeutig in der Funktion des Betreuers oder der Funktion des Spielers begangenen 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 Piffe und Zeichen benutzen. 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. Pro Spielfeld muss ein Spielsekretariat vorhanden sein.

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)

Spielerbekleidung

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

Bekleidung der Feldspieler

Die Leibchen, kurzen Hosen und Stutzen der Feldspieler müssen einheitlich in Farbe, Ärmellänge und Marke sein. Frauen dürfen anstelle von kurzen Hosen auch kurze Röcke tragen.

Jedes Gastteam muss zwei Sätze Leibchen mit sich führen, welche sich deutlich voneinander unterscheiden. 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. Ausnahmen werden in der Weisung Spielerbekleidung geregelt (SPAW2 Art. 17.2)

Beide Stutzen müssen von gleicher Farbe und hochgezogen sein. Für Werbung auf allen Ausrüstungsgegenständen gilt das Werbereglement von swiss unihockey.

Für einzelne Ligen / Abteilungen können ergänzende Weisungen erlassen werden.

Bekleidung des Torhüters

- 2 Die Torhüter müssen Leibchen sowie lange Hosen tragen.

Nummern

- 3 Alle Leibchen müssen mit einer Nummer versehen sein.

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. Bei Teams der Juniorinnen und Junioren bis und mit Kategorie D müssen die Rückennummern mindestens 100 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. Nimmt ein unkorrekt nummerierter Spieler am Spiel teil, so wird der Spielbericht korrigiert und der Vorfall muss rapportiert werden.

Schuhe

- 4 Alle Spieler müssen Schuhe tragen

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)

Schiedsrichter-bekleidung

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

Es gilt die Bekleidungsvorschrift gemäss Schiedsrichterreglement (SRR).

Regel 4.3

(403)

Besondere Bestimmungen

- 1 Der Torhüter darf keinen Stock benutzen.

über die Ausrüstung des Torhüters

Kopfschutz

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

Alle Abänderungen des Kopfschutzes, ausser der Bemalung in den Vereins- oder Bekleidungsfarben, sind verboten. Der Kopfschutz muss von der zuständigen Kommission von swiss unhockey anerkannt und entsprechend gekennzeichnet (Vignette, vgl. Weisung „Materialzertifizierung“) 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

Das Tragen von Schienbein-, Knie- und Ellenbogenschonern, eines Brustschoners sowie von dünnen Handschuhen und eines Tiefschutzes ist erlaubt. Das Tragen von Schutzausrüstungsgegenständen, die mehr als den Körper des Torhüters verdecken, bspw. von Schulterpolstern, ist verboten. 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. Es dürfen sich keine Gegenstände im oder auf dem Tor befinden.

Regel 4.4

(404)

Besondere Bestimmungen über die Ausrüstung des Captains

- 1 Der Captain muss eine klar sichtbare Armbinde tragen.

Die Armbinde muss am 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)

Persönliche Ausrüstung

- 1 Die Spieler dürfen keine Gegenstände, welche verletzungsgefährdend sind, tragen.

Verletzungsgefährdende Ausrüstung

Ein Spieler darf keine Gegenstände wie Schutzausrüstung, medizinische Ausrüstung, Armbanduhren, grosse Fingerringe, Ohrringe usw. tragen, die nach Meinung der Schiedsrichter den Spieler selbst oder die anderen Spieler gefährden können. Ohrringe können auch mit Heftpflaster am Ohr fest gemacht werden, damit keine Verletzungsgefahr mehr besteht. Enganliegende, feine Halsketten können toleriert werden. Das Tragen von Schienbeinschonern ist erlaubt. Der Schienbeinschoner muss stets durch die Stutze bedeckt sein.

Verlorene Ausrüstungsgegenstände

Verliert ein Spieler während des Spiels einen persönlichen Ausrüstungsgegenstand darf er bis zum nächsten Unterbruch weiterspielen. Während des Spiels verlorene persönliche Ausrüstungsgegenstände müssen spätestens beim nächsten Unterbruch durch den betreffenden Spieler aufgehoben werden.

Medizinische Ausrüstung

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 Schweißsbändern sind keine Kopfbekleidungen erlaubt. Sichtbare Teile von Kompressionswäsche müssen der Hauptfarbe des Trikots entsprechen oder dürfen auch schwarz sein. Das Tragen langer Kompressionshosen ist für Feldspieler verboten. Die zuständige Kommission von swiss unhockey kann Ausnahmen bewilligen.

Schutzbrillen

- 2 Schutzbrillen müssen von der zuständigen Kommission von swiss unhockey anerkannt und entsprechend gekennzeichnet sein. (vgl.

Weisung SPRW7 «Materialzertifizierung»)

Alle Abänderungen an der Schutzbrille sind verboten.

Schutzbrillen-obligatorium

In bestimmten Ligen kann ein Schutzbrillenobligatorium eingeführt werden.

Verlorene Schutzbrillen

Verliert ein Spieler während des Spiels seine Schutzbrille darf er weiterspielen, darf er bis zum nächsten Unterbruch weiterspielen. Während des Spiels verlorene Schutzbrillen müssen spätestens beim nächsten Unterbruch durch den betreffenden Spieler aufgehoben werden

Regel 4.6**(406)****Ball**

- 1 Der Ball muss von der zuständigen Kommission von swissunihockey anerkannt sein (vgl. Weisung SPRW7 „Materialzertifizierung“)

Das erstgenannte Team muss genügend Bälle zur Verfügung stellen. Die Farbe des Balles muss weiss sein, die zuständige Kommission von swiss unihockey kann jedoch eine andere Farbe vorschreiben oder zulassen. Falls kein weisser Ball verwendet wird, müssen vom Veranstalter genügend Bälle dieser Farbe zur Verfügung gestellt werden. Die Ersatzbälle sind beim Spielsekretariat zu deponieren.

Regel 4.7**(407)****Stock**

- 1 Der Stock muss von der zuständigen Kommission von swiss unihockey anerkannt und entsprechend gekennzeichnet (Vignette, vgl. Weisung SPRW7 „Materialzertifizierung“) sein.

Abänderungen des Schafts

Jede Abänderung des Schafts 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.

Schaukel

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

Alle Abänderungen der Schaukel, ausgenommen dem Krümmen, sind verboten. Der Messvorgang der Schaukelkrümmung ist in der Interpretation „Messen der Schaukelkrümmung“ beschrieben. Das Auswechseln der Schaukel ist erlaubt, wenn sie zugelassen und vom selben Hersteller wie der Schaft ist. Dabei muss die Schaukel fest mit dem Schaft verbunden werden. Das Einbinden des Übergangs vom Schaft zur Schaukel ist erlaubt, wobei nicht mehr als 10 mm vom sichtbaren Teil der Schaukel abgedeckt werden darf.

Regel 4.8**(408)****Ausrüstung der Schiedsrichter**

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

Schiedsrichter-pfeife

Die Pfeife muss von der zuständigen Kommission von swiss unihockey anerkannt sein.

Regel 4.9**(409)****Ausrüstung des Spielsekretariats**

- 1 Die Ausrüstung des Spielsekretariats wird von der zuständigen Kommission von swiss unihockey festgelegt.

Matchuhr

Es muss eine vom Gros der Zuschauer gut sichtbare Matchuhr vom Spielsekretariat aus bedient werden können.

Turnierform: Es muss keine Matchuhr vorhanden sein, doch müssen pro Spielfeld mindestens zwei Stoppuhren für die Spielzeit zur Verfügung gestellt werden.

Regel 4.10**(410)****Ausrüstungs-
kontrolle**

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

**Zeitpunkt der
Ausrüstungs-
kontrolle**

Die Kontrolle kann vor oder während dem Spiel stattfinden. Unkorrekte Ausrüstungsgegenstände inkl. defekte Stöcke, Messen der Schaufelkrümmung und Kontrolle der Kombination von Schaft und Schaufel ausgenommen, müssen durch den betroffenen Spieler korrigiert werden. Vergehen, welche die Bekleidung der Spieler (siehe Regel 4.1) betreffen, führen nur zu einer Strafe pro Team und Spiel. Sämtliche unkorrekten Ausrüstungsgegenstände müssen jedoch rapportiert werden. Die Kontrolle wird beim Spielsekretariat durchgeführt, wobei neben den Schiedsrichtern nur die Captains und der Spieler, dessen Ausrüstung bemängelt wird, anwesend sind. Nach der Kontrolle wird das Spiel mit der gleichen Situation wie vor der Kontrolle fortgesetzt.

**Überprüfung der
Ausrüstung durch
den Captain**

- 2 Der Captain darf das Messen der Schaufelkrümmung und die Kontrolle der Kombination von Schaft und Schaufel verlangen.

**Zeitpunkt des
Messens von
Ausrüstungsgegen-
ständen**

Eine Kontrolle 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 eine Kontrolle während eines Unterbruchs verlangt wird, so wird sie sofort durchgeführt. Dies gilt auch in Zusammenhang mit Strafstößen und Toren. Entsteht durch eine sofortige Kontrolle nach Meinung der Schiedsrichter ein erheblicher Nachteil für den Gegner, so wird sie erst beim nächsten Unterbruch durchgeführt. Pro Unterbruch darf jedes Team nur eine Kontrolle verlangen.

Ort der Messens

Die Kontrolle wird beim Spielsekretariat durchgeführt, wobei neben den Schiedsrichtern nur die Captains und der Spieler, dessen Stock bemängelt wird, anwesend sind. Nach der Kontrolle wird das Spiel mit der gleichen Situation wie vor der Kontrolle fortgesetzt.

Abschnitt 5 – Die Standardsituationen

Regel 5.1

(501)

Generelle Regeln bei Standardsituationen

Arten von Standardsituationen

Anzeigen und Ausführen von Standardsituationen

Verzögerung bei Standardsituationen

- 1 Nach jedem Spielunterbruch wird das Spiel mit einer Standardsituation, entsprechend der Ursache des Spielunterbruchs, fortgesetzt.

Standardsituationen sind: Bully, Ausball, Freischlag oder Strafstoss

- 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.

Die Schiedsrichter müssen bei einem Vorfall zuerst das Handzeichen für die Standardsituation und dann das vorgeschriebene Zeichen für das Vergehen anzeigen. Das Zeichen für das Vergehen muss im Zusammenhang mit Strafen oder Strafstößen, oder wenn die Schiedsrichter es für notwendig erachten, angezeigt werden. 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.

- 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 des 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 die 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. Der Ball muss mit dem Stock gespielt werden. 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 normalem 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 eigenen 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. Bei umstrittenen Auswechslungen vor einem Bully muss das Gastteam den Wechsel zuerst ausführen.

Torerfolg beim Bully

- 6 Ein Bully kann direkt zu einem Torerfolg führen

Regel 5.3**(503)****Vorfälle die zu einem Bully führen****Beschädigter Ball**

- 1 Wenn der Ball unabsichtlich beschädigt wurde.

Ball nicht spielbar

- 2 Wenn der Ball nicht korrekt gespielt werden kann.

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

Verschobene Bande

- 3 Wenn Teile der Bande verschoben wurden und der Ball in die Nähe kommt

Verschobenes Tor

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

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

Verletzter Spieler

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

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

Ausserordentliche Situation

- 6 Wenn eine ausserordentliche Situation während dem Spiel eintritt.

Die Schiedsrichter entscheiden ob ihres Erachtens eine ausserordentliche Situation 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, wenn das Schlussignal irrtümlicherweise ausgelöst wurde oder wenn ein zerbrochener Stock zu einer gefährlichen Situation führt oder das Spiel direkt beeinflusst. Falls ein Schiedsrichter vom Ball getroffen wird oder ein nicht zum Spiel gehörender Ball auf das Spielfeld fällt, muss das Spiel sofort unterbrochen werden, sofern dies einen entscheidenden Einfluss auf das Spiel hat.

Annullierung eines Torerfolgs

- 7 Wenn ein Torerfolg annulliert wurde, obwohl kein Vergehen, das zu einem Freischiess führt, stattgefunden hat.

Nach einem Strafstoß

- 8 Wenn ein Strafstoß nicht zu einem Torerfolg führt.

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
Gleichzeitiges Vergehen	10 Wenn die Schiedsrichter sich nicht für einen Freischiß 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	11 Wenn die Schiedsrichter ihren Entscheid als inkorrekt erachten

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. Liegt der Ball auf dem Tornetz und wird mittels eines Impulseffektes gegen das Tornetz ohne direkte Ballberührung aus dem Spielfeld geschlagen, ohne vorher einen Spieler oder dessen Ausrüstung zu berühren, so gilt der Spieler, welcher dem Netz den Impuls versetzt hat als Spieler, der den Ball zuletzt berührt hat.
Ort des Ausballs	2 Ein Ausball wird grundsätzlich am Ort des Vergehens, maximal 1.5 Meter von der Bande entfernt, ausgeführt, aber niemals hinter den gedachten verlängerten Torlinien. Kleinfeld: Der Maximalabstand zur Bande beträgt 1.0 Meter.
Durchführung des Ausballs	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 Ausball auf dem nächsten Bullypunkt ausgeführt. Wenn der Ball Gegenstände über dem Spielfeld berührt, so wird der Ausball 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.
Abstand beim Ausball	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 beträgt zwei Meter.
Aufstellung der Mauer	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.
Ausführung des Ausballs	4 Der Ball muss mit dem Stock gespielt werden. Er muss geschlagen und darf weder angehoben noch geführt werden.
Doppelte Berührung beim Ausball	5 Der ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal berühren, bevor ihn ein anderer Spieler oder dessen Ausrüstung berührt hat
Torerfolg beim Ausball	6 Ein Ausball kann direkt zu einem Torerfolg führen.

Regel 5.5**(505)****Vorfälle die zu einem Ausball führen**

- 1 Wenn der Ball das Spielfeld verlassen hat oder Gegenstände über dem Spielfeld berührt.

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 letzten 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

Freischiäge, 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 Freischiäge des verteidigenden Teams. 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.

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.

Ausführung des Freischlags

- 4 Der Ball muss mit dem Stock gespielt werden. Er muss geschlagen und darf weder angehoben noch geführt werden.

Doppelte Berührung beim

- 5 Der ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal berühren, bevor ihn ein anderer Spieler oder dessen Ausrüstung berührt hat

Freischlag

Torerfolg beim Freischlag

6 Ein Freischlag kann direkt zu einem Torerfolg führen

Regel 5.7**(507)****Vergehen die zu einem Freischlag führen**

- | | |
|---|--|
| Stockschlag | 1 Wenn ein Spieler den Stock eines Gegners blockiert, anhebt, dagegen schlägt oder kickt (Zeichen 901, 902, 903, 912).

Dies gilt jedoch nicht als Vergehen, wenn der gegnerische Stock getroffen wird, nachdem der Ball gespielt wurde |
| Halten | 2 Wenn ein Spieler den Gegner oder dessen Stock festhält (Zeichen 910). |
| Halten des Stocks | |
| Hoher Stock | 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).

Die Hüfthöhe wird bei aufrechter Haltung bestimmt. Dies gilt auch für angetäuschte Schüsse. Hohes Rück- und Ausschwingen ist erlaubt, sofern kein anderer Spieler in der Nähe ist und keine Gefahr besteht, diesen zu treffen. |
| Hoher Stock / hoher Fuss | 4 Wenn ein Feldspieler irgendeinen Teil seines Stockes, seinen Fuss oder seinen Unterschenkel gebraucht, um den Ball über Kniehöhe zu spielen oder zu spielen versucht (Zeichen 904, 913).

Das Stoppen des Balls mit dem Oberschenkel wird nicht als Spielen über Kniehöhe betrachtet, ausser es erfolgt in einer gefährlichen Art und Weise. Die Kniehöhe wird in aufrechter Körperhaltung bestimmt. |
| Stock/Fuss/Bein zwischen Beine des Gegners | 5 Wenn ein Feldspieler seinen Stock, seinen Fuss oder sein Bein zwischen die Beine des Gegners stellt (Zeichen 905). |
| Stossen | 6 Wenn ein Spieler mit oder ohne Ballkontrolle den Gegner mit anderen Körperteilen als der Schulter behindert oder wegstösst (Zeichen 907). |
| Stürmerfoul
Deckungsfoul | 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. |
| Schutzraum-Vergehen | 9 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 und der Freischlag direkt aufs Tor geschossen wird. |
| Torverschiebung durch das angreifende Team | 10 Wenn ein Feldspieler des angreifenden Teams das gegnerische Tor absichtlich verschiebt (Zeichen 914). |
| Passive Torhüter- | 11 Wenn ein Feldspieler den Torhüter passiv behindert (Zeichen 915 – keine |

behinderung	Strafe) Dies gilt nur als Vergehen, wenn der Feldspieler innerhalb des Torraumes oder 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 innerhalb des Torraumes oder 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.
Hochspringen	12 Wenn ein Feldspieler hochspringt und den Ball stoppt. (Zeichen 916). Es ist dem Feldspieler nicht erlaubt, den Boden mit beiden Füßen zu verlassen und einen Ball zu stoppen. Es ist ihm erlaubt hochzuspringen, um einen Ball durchzulassen, wobei der Ball aber nicht berührt werden darf. Ebenso ist es ihm erlaubt hochzuspringen und einen Ball unterhalb der Kniehöhe zu spielen. Die Kniehöhe wird in aufrechter Körperhaltung bestimmt. Rennen wird nicht als Hochspringen betrachtet.
Spiele ausserhalb des Spielfeldes	13 Wenn ein Feldspieler den Ball von ausserhalb des Spielfeldes spielt (kein Zeichen). 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 zu viele Spieler auf dem Spielfeld geahndet (siehe Regel 6.5.16). 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 6.15.5).
Verlassen des Torraums	14 Wenn der Torhüter beim Auswerfen den Torraum ganz verlässt (Zeichen 917). 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.
Auswurf über die Mittellinie	15 Wenn der Torhüter den Ball über die Mittellinie auswirft oder kickt (Zeichen 917). 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.
Unkorrekte Ausführung einer Standardsituation	16 Wenn ein Bully, Freischlag oder Ausball unkorrekt ausgeführt oder absichtlich verzögert wurde (Zeichen 918) Absichtlich verzögern bedeutet, dass das ausführende Team das Spiel verzögert, indem es den Ball bei einem Unterbruch entfernt, 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 – ausser wenn nach Ansicht des Schiedsrichters das Spiel nicht beeinflusst wird.
Blockieren des Balls durch den Torhüter	17 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 wieder aufnimmt.
Rückpass zum Torhüter	18 Wenn der Torhüter einen Pass von einem Mitspieler erhält oder sich den Ball von einem Mitspieler nimmt (Zeichen 924). Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn der Ball nach Meinung der Schiedsrichter absichtlich gespielt wird. Einen Pass erhalten meint, dass der Torhüter den Ball mit den Händen oder Armen berührt, auch dann, wenn er zuvor den Ball mit irgendeinem anderen Körperteil berührt oder gestoppt hat. Wenn der Torhüter den Torraum vollständig verlässt, den Ball stoppt, in den Torraum zurückkehrt und den Ball aufnimmt, so gilt dies nicht als Pass zum Torhüter. Ein Pass zum Torhüter wird nicht als Torsituation betrachtet und kann deshalb niemals zu einem Strafstoss führen.
Freischlag nach einer Strafe	19 Wenn eine nicht aufgeschobene Strafe während des Spiels ausgesprochen wurde (vorgeschriebenes Zeichen).

Spielverschleppung eines Spielers

20 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. Dies gilt auch, wenn ein Torhüter den Ball durch das Tornetz hindurch blockiert. Die Schiedsrichter sollen wenn immer möglich den betreffenden Spieler vor dem Aussprechen des Freischlags ermahnen.

Spielverschleppung eines Teams

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

Dies gilt, wenn ein Team systematisch in einer passiven Art und Weise hinter dem eigenen Tor spielt. Die Schiedsrichter sollen wenn immer möglich das betreffende Team vor dem Aussprechen des Freischlags ermahnen.

Spielen mit dem Kopf

22 Wenn ein Spieler den Ball absichtlich mit dem Kopf stoppt oder spielt (Zeichen 921).

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 ausgesprochen wurde, so wird zuerst die Strafe ausgesprochen und dann der Strafstoss ausgeführt.

Ausführung des Strafstosses

2 Ein Strafstoss wird vom Mittelpunkt ausgeführt, die erste Ballberührung muss mit dem Stock erfolgen.

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.

Bei Uneinigkeit hat der Torhüter das Feld als Erster zu betreten. 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 gleichen Konsequenzen wie während des laufenden Spiels.

Wenn der Torhüter während dem Strafstoss ein Vergehen begeht, wird ein neuer Strafstoss zugesprochen und der Torhüter entsprechend seinem Vergehen bestraft, ausser wenn trotz des Vergehens ein Torerfolg erzielt wird. (Vorteil)

Wenn ein anderer Spieler oder Betreuer des fehlbaren Teams ein Vergehen verübt, wird ein neuer Strafstoss zugesprochen, ausser wenn trotz des Vergehens ein Torerfolg erzielt wird. (Vorteil)

Wenn der ausführende Spieler während dem Strafstoss ein Vergehen begeht, gilt der Strafstoss als unkorrekt ausgeführt und der Spieler wird entsprechend seinem Vergehen bestraft.

Wenn ein anderer Spieler als der Ausführende oder ein Betreuer des nicht fehlbaren Teams während dem Strafstoss ein Vergehen begehen, gilt der Strafstoss als unkorrekt ausgeführt. Vergehen, welche von der Wechselzone aus begangen werden, gelten als planmässiges Stören (Regel 6.15.5.)

Ballbewegung beim Strafstoss

4 Der Ball darf beliebig oft berührt werden. Der Spieler muss sich aber während der ganzen Ausführung mit dem Ball in einer kontinuierlichen Bewegung in Richtung des Tors befinden.

Kontinuierlich beinhaltet, dass der Spieler und der Ball nicht gleichzeitig stillstehen oder sich vom Tor wegbewegen dürfen, solange der Spieler den Ball kontrolliert. Sobald der Torhüter den Ball berührt hat oder der Ball einen Pfosten oder Querträger berührt hat, darf der Ball vom ausführenden Spieler nicht mehr gespielt werden.

Sobald der Ball die verlängerte Torlinie überquert, ist der Strafstoss beendet.

Wenn der Ball zuerst die Pfosten, den Querträger oder den Torhüter berührt hat und danach die Torlinie von vorne überquert, ist der Torerfolg gültig, sofern der Ball die verlängerte Torlinie nicht vorgängig überquert hat

Strafstoss im Zusammenhang mit einer Fünfminutenstrafe

- 5 Ein Spieler, gegen den im Zusammenhang mit einem Strafstoss eine Fünfminutenstrafe ausgesprochen wurde, muss während der Ausführung des Strafstosses Platz auf der Strafbank nehmen.

Wird gegen einen Spieler im Zusammenhang mit einem Strafstoss eine Matchstrafe ausgesprochen, bestimmt der Captain einen Spieler, der noch nicht unter Strafe steht, um die zugehörige Fünfminutenstrafe abzusitzen.

Regel 5.9

(509)

Aufgeschobener Strafstoss

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

Ein Strafstoss kann auch dann aufgeschoben werden, wenn bereits eine aufgeschobene Strafe angezeigt wird.

Während eines aufgeschobenen Strafstosses wird jedes durch das fehlbare Team begangene Vergehen, welches zu einem Freischlag führt, als wiederholtes Vergehen geahndet. Vergehen, welche zu einer Strafe führen, werden als Strafen entsprechend dem begangenen Vergehen geahndet.

Sämtliche Strafen werden durch diejenigen Spieler abgesessen, welche die Vergehen begangen haben.

Ende des aufgeschobenen Strafstosses

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

Aufgeschobener Strafstoss bei Spielabschnitts-ende

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, wobei keine anderen laufenden und angezeigten Strafen beeinflusst werden.

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 mit zu vielen Spielern spielt. Steht ein Feldspieler beim Bilden einer Mauer im eigenen Schutzraum und der Freischlag wird direkt aufs Tor geschossen, wird das mit einem Strafstoss geahndet.

Abschnitt 6 – Die Strafen

Regel 6.1

(601)

Generelle Regeln bei Strafen

Strafen gegen einen Betreuer

Meldepflicht des Captains

Notierung auf dem Spielbericht

Spelfortsetzung

Aufenthalt bei Strafen

Strafen gegen einen Torhüter

Ausrüsten des Ersatztorhüters

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

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 oder steht er selbst unter Strafe, bestimmen die Schiedsrichter einen Feldspieler, der die Strafe absitzt.

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. Zurückgezogene Strafen werden nicht auf dem Spielbericht notiert. Davon ausgenommene Kategorien und Spielformen werden in der SPAW1 (Weisung Spieldurchführung) definiert.

Unabhängig der Spielform bzw. Kategorie muss jede Matchstrafe spätestens nach Spielende und vor der Unterzeichnung des Spielberichts vollständig (Spielzeit, Nr. des Spielers sowie Angabe des Strafcodes) erfasst werden.

Wurde die Strafe aufgrund eines Vergehens während einem Unterbruch ausgesprochen, so wird das Spiel mit derselben Situation wie vor diesem Vergehen fortgesetzt. Ein bestraffter Captain verliert das Recht, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, ausser er wird von ihnen dazu aufgefordert.

- 2 Der bestrafte Spieler muss während der gesamten Strafzeit auf der Strafbank Platz nehmen

Eine Strafe wird in den nächsten Spielabschnitt oder die Verlängerung übernommen. Alle Strafen, ausser Matchstrafen, verfallen am Ende der Spielzeit. Ein bestraffter 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 bestraffter Spieler darf die Strafbank während den Pausen der ordentlichen Spielzeit verlassen, muss aber vor Beginn des nächsten Spielabschnittes wieder dort Platz nehmen. In der Pause vor der Verlängerung darf ein bestraffter Spieler die Strafbank nicht verlassen. Ein bestraffter 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 II 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 Wenn gegen einen Torhüter eine oder mehrere Zweiminutenstrafen ausgesprochen werden, bestimmt der Captain einen Feldspieler, der diese Strafen absitzen muss. Dieser Feldspieler darf nicht selbst unter Strafe stehen. Wenn gegen einen Torhüter eine Fünfminutenstrafe oder eine persönliche Strafe ausgesprochen wird, so muss er diese selbst absitzen. Wenn gegen einen Torhüter eine oder mehrere Zweiminutenstrafen ausgesprochen werden, während er bereits eine andere Strafe absitzt, so muss er auch diese Strafen selbst absitzen.

Wenn der Torhüter eine Strafe absitzen muss, erhält das Team höchstens drei Minuten Zeit, um den Ersatztorhüter oder einen Feldspieler auszurüsten und den Torhüter zu ersetzen. Diese Zeit darf nicht zum Aufwärmen verwendet werden. Der neue Torhüter und die Auswechselzeit muss auf dem Spielbericht eingetragen werden. Wenn die Strafzeit abgelaufen ist, darf 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 Zeitstrafe die Strafbank verlassen kann. Nur der bestrafte Spieler wird auf dem Spielbericht notiert. Die Schiedsrichter sollen zusammen mit dem Spielsekretariat dafür sorgen, dass der Torhüter, dessen Strafe abgelaufen ist, beim nächsten Unterbruch die Möglichkeit hat, die Strafbank zu verlassen

- Strafzeitmessung** 4 Die Strafzeit wird synchron zur Spielzeit gemessen.
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 808a, 808b).
- 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, entscheiden die Schiedsrichter, welche Zeitstrafe zuerst gemessen werden soll. Kürzere Zeitstrafen werden aber in diesem Fall immer vor den längeren 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 müssen, 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 mehrerer Strafzeiten gegen einen Spieler** 4 Begeht ein Spieler, der eine Zeitstrafe erhalten hat, weitere Vergehen, welche zu Strafen führen, werden alle seine Strafen hintereinander gemessen
Hintereinander bedeutet, dass die nächste Zeitstrafe erst dann beginnt, wenn die vorherige beendet ist, ausser das Team hat in der Zeit zwischen den Vergehen weitere Zeitstrafen erhalten, deren Messung noch nicht begonnen hat. Gegen einen Spieler kann eine unbestimmte Anzahl von Zeitstrafen ausgesprochen werden. Alle Zeitstrafen werden vor den persönlichen Strafen gemessen.

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 Zweiminutenstrafen aufgehoben, wenn ein Torerfolg während einer aufgeschobenen Strafe, einem aufgeschobenen Strafstoß oder durch einen Strafstoß erzielt wurde |
| Aufhebung von Zeitstrafen bei Torerfolg | 2 Die Zweiminutenstrafen werden in der Reihenfolge der Aussprache aufgehoben |
| Zweiminutenstrafen im Zusammenhang mit einem Strafstoß | 3 Wenn ein Strafstoß durch ein Vergehen verursacht wird, welches zu einer Zweiminutenstrafe führt, wird die Zweiminutenstrafe nicht ausgesprochen. |

Regel 6.4

(604)

Aufgeschobene Strafen

- 1 Alle Strafen können aufgeschoben werden. 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.
- 2 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

Stockschlag Blockieren des Stockes

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

Halten

- 2 Wenn ein Spieler in der Absicht, einen beträchtlichen Vorteil zu erreichen oder ohne Möglichkeit den Ball zu erreichen, den Gegner oder dessen Stock hält (Zeichen 910).

Hoher Stock / hoher Fuss

- 3 Wenn ein Feldspieler irgendeinen Teil seines Stockes, seinen Fuss oder seinen Unterschenkel gebraucht, um den Ball über Hüfthöhe zu spielen

oder zu spielen versucht (Zeichen 904, 913).

Die Hüfthöhe wird in aufrechter Haltung bestimmt.

Gefährlicher Stockeinsatz	4	Wenn ein Spieler seinen Stock in gefährlicher Weise einsetzt (Zeichen 904).
Stossen	5	Wenn ein Spieler den Gegner gegen die Bande oder das Tor stösst (Zeichen 907).
Überharter Körpereinsatz	6	Wenn ein Spieler dem Gegner das Bein stellt oder sich auf ihn stürzt (Zeichen 909).
Unbegründete Materialbeanstandung	7	Wenn ein Captain das Nachmessen der Schaufelkrümmung oder die Kontrolle der Kombination von Schaft und Schaufel verlangt und der Stock korrekt ist (kein Zeichen). Der Captain muss die Strafe absitzen
Spielen ohne Stock	8	Wenn ein Feldspieler ohne Stock am Spiel teilnimmt (kein Zeichen). Ein Torhüter, der ausserhalb des Torraumes am Spiel teilnimmt, ist von dieser Regel ausgeschlossen.
Entgegennahme eines Stockes	9	Wenn ein Feldspieler auf dem Spielfeld einen Stock ausserhalb der eigenen Auswechselzone entgegennimmt (kein Zeichen).
Gebrochener Stock	10	Wenn ein Feldspieler es unterlässt, seinen fallen gelassenen Stock aufzuheben oder alle Teile seines gebrochenen Stocks vom Spielfeld zu entfernen und diese zur Auswechselzone zu bringen (kein Zeichen). Nur klar sichtbare Teile müssen entfernt werden.
Sperren	11	Wenn ein Spieler den Gegner, welcher nicht in Ballbesitz ist, sperrt (Zeichen 911). 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	12	Wenn ein Feldspieler den Torhüter aktiv beim Auswerfen behindert (Zeichen 915 – Zweiminutenstrafe). Dies gilt nur als Vergehen, wenn der Feldspieler innerhalb des Torraumes oder 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. Kleinfeld: Dies gilt nur als Vergehen, wenn der Feldspieler innerhalb des Torraumes oder näher als zwei Meter beim Torhüter steht, gemessen vom Ort, wo dieser in Ballbesitz gelangt.
Unkorrekter Abstand	13	Wenn ein Spieler bei einem Freischlag oder Ausball den Abstand nicht einhält (Zeichen 915). 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.
Bodenspiel	14	Wenn ein am Boden liegender oder sitzender Feldspieler den Ball spielt, absichtlich berührt oder die Spielsituation absichtlich beeinflusst (Zeichen 919). 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.
Spielen mit Hand	15	Wenn ein Feldspieler den Ball mit der Hand oder dem Arm stoppt oder

oder Arm	spielt (Zeichen 920). Wenn der Spieler angeschossen wird und keine Möglichkeit hatte, dem Ball auszuweichen, darf kein Vergehen geahndet werden.
Wechselfehler	16 Wenn ein Wechselfehler stattfindet (Zeichen 922). 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.
Zu viele Spieler	17 Wenn ein Team zu viele Spieler auf dem Spielfeld hat (Zeichen 922). Nur ein Spieler darf bestraft werden
Verlassen der Strafbank	18 Wenn ein bestraffter Spieler, ohne das Spielfeld zu betreten, die Strafbank verlässt oder auf der Strafbank bleibt, obwohl seine Strafzeit beendet ist, oder wenn ein bestraffter 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 6.15.5 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.
Wiederholte Vergehen	19 Wenn ein Team das Spiel durch wiederholte Vergehen, die zu einem Freischlag führen, systematisch stört (Zeichen 923) 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. Während eines aufgeschobenen Strafstosses wird jedes durch das fehlbare Team begangene Vergehen, welches zu einem Freischlag führt, als wiederholtes Vergehen geahndet. Vergehen, welche zu einer Strafe führen, werden als Strafen entsprechend dem begangenen Vergehen geahndet. Sämtliche Strafen werden durch diejenigen Spieler abgesessen, welche die Vergehen begangen haben
Spielverzögerung eines Spielers	20 Wenn ein Spieler das Spiel verzögert (Zeichen 924). Dies gilt auch dann als Vergehen, wenn der Ball während eines Unterbruchs durch das fehlbare Team weggeschlagen oder -genommen wird oder während des laufenden Spiels absichtlich blockiert oder absichtlich beschädigt wird. Dies beinhaltet auch, wenn ein Spieler des verteidigenden Teams das Tor absichtlich verschiebt
Spielverzögerung eines Teams	21 Wenn ein Team das Spiel absichtlich verzögert (Zeichen 924). Wenn die Schiedsrichter feststellen, dass ein Team das Spiel 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. Dies gilt auch, wenn ein Team nicht rechtzeitig zum Anspiel nach der Pause bereit ist.
Reklamieren	22 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	23 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
Unkorrekte	24 Wenn es ein Spieler nach der Aufforderung der Schiedsrichter unterlässt,

**Ausrüstungs-
gegenstände**

unkorrekte persönliche Ausrüstungsgegenstände zu korrigieren (kein Zeichen)

Dazu zählt das absichtliche Ausziehen und Wegwerfen von Schuhen, persönlichen Ausrüstungsgegenständen und Schutzbrillen auf dem Spielfeld während des Spiels sowie wenn ein Spieler es wiederholt oder mutwillig unterlässt, während des Spiels verlorene Schuhe, persönliche Ausrüstungsgegenstände und Schutzbrillen während dem nächsten Unterbruch aufzuheben. Wiederholt bedeutet, dass gegen das betreffende Team schon mindestens eine Ermahnung ausgesprochen wurde.

**Unkorrekte
Kleidung**

25 Wenn ein Spieler unkorrekte Kleidung trägt (kein Zeichen).

Die Schiedsrichter sollen den Spieler wenn möglich vor der Aussprache dieser Strafe ermahnen. Vergehen betreffend der Kleidung eines Spielers können nicht zu mehr als einer Strafe pro Team und Spiel führen. Fehlende Nummern auf der Vorderseite des Trikots werden ausschliesslich rapportiert

**Unkorrekt ausge-
rüsteter Torhüter**

26 Wenn ein unkorrekt ausgerüsteter Torhüter am Spiel teilnimmt (kein Zeichen).

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

Regel 6.6**(606)****Fünfminutenstrafe**

1 Eine Fünfminutenstrafe (Zeichen 808b) wird nie aufgehoben

Eine Fünfminutenstrafe kann in Verbindung mit einem Strafstoß oder einem aufgeschobenen Strafstoß ausgesprochen werden.

Regel 6.7**(607)****Vergehen die zu einer Fünfminutenstrafe führen****Grober
Stockschlag**

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

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).

**Grober
Körpereinsatz**

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

Grobes Beinstellen

5 Wenn ein Spieler einem Gegenspieler ein Bein stellt oder ihn heftig stösst, so dass dieser dadurch gegen die Bande oder das Tor fällt (Zeichen 909).

Regel 6.8**(608)****Persönliche
Strafen**

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.

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.

Spieleranzahl

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

Zusätzlicher Spieler auf der Strafbank

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. Nur der bestrafte Spieler wird auf dem Spielbericht notiert. Der bestrafte Spieler darf nach dem Ablauf der persönlichen Strafe das Spielfeld erst beim nächsten Unterbruch betreten.

Zehnminutenstrafe gegen einen Betreuer

Erhält ein Betreuer eine persönliche Strafe, muss er für den Rest des Spieles auf die Zuschauertribüne wechseln. Der Veranstalter ist dafür verantwortlich, dass er für den Rest des Spiels auf der Zuschauertribüne bleibt und nicht weiter am Spiel teilnimmt. Die dazugehörige Zeitstrafe wird von einem vom Captain zu bestimmenden Feldspieler abgesessen.

Regel 6.9

(609)

- Zehnminutenstrafe** 1 Persönliche Zehnminutenstrafen werden nie aufgehoben.

Regel 6.10

(610)

Vergehen die zu einer Zehnminutenstrafe führen

Unsportliches Benehmen

- 1 Wenn sich ein Spieler oder Betreuer unsportlich benimmt (Zeichen 925).

Darunter versteht man freches oder unfaires Verhalten gegenüber Schiedsrichtern, Spielern, Betreuern, Funktionären oder Zuschauern, das Simulieren, um die Schiedsrichter zu täuschen, das Schlagen und Treten gegen die Bande oder das Tor und das Werfen des Stocks oder anderer Gegenstände auch während eines Unterbruchs oder in der Auswechselzone.

Regel 6.11

(611)

Matchstrafen

- 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).

Der Veranstalter ist dafür 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. Gegen einen Spieler oder Betreuer kann, mit der Ausnahme einer Matchstrafe wegen eines nicht im Spielbericht aufgeführten Spielers oder Betreuers, nur eine Matchstrafe pro Spiel ausgesprochen werden. Alle weiteren Vergehen, die zu einer Matchstrafe führen, müssen rapportiert werden. Im Spielbericht wird nur die Matchstrafe, die zur höchsten Bestrafung führt, notiert. 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. Eine Matchstrafe kann nach dem Spiel bis zum Verlassen der Sportanlage durch die Schiedsrichter ausgesprochen werden. Es können keine Matchstrafe betreffend unkorrekter Ausrüstung vor dem Spiel ausgesprochen werden.

- 2 Eine Matchstrafe wird immer von einer Fünfminutenstrafe begleitet.

Zeitstrafe zur Matchstrafe

Ein Feldspieler, der durch den Captain bestimmt wird, muss die Fünfminutenstrafe und eventuell verbleibende Zeitstrafen des bestraften Spielers oder Betreuers absitzen. Nur der bestrafte Spieler wird auf dem Spielbericht notiert. Persönliche Strafen, die der bestrafte Spieler noch abzusitzen hätte, verfallen. Wenn ein Spieler oder Betreuer, der bereits eine Matchstrafe erhalten hat, weitere Vergehen begeht, die zu einer Matchstrafe führen, werden diese mit der Ausnahme einer Matchstrafe wegen eines nicht im Spielbericht aufgeführten Spielers oder Betreuers, nicht von einer Fünfminutenstrafe begleitet.

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

Keine Vignette

- 1 Wenn ein Feldspieler einen Stock benützt, bei dem die Krümmung der Schaufel zu gross ist, der aus einer Kombination von Schaft und Schaufel von unterschiedlichen Herstellern besteht, oder der nicht zugelassen ist. Wenn ein Torhüter einen Kopfschutz braucht, der nicht zugelassen ist.

Nicht zugelassen bedeutet, nicht entsprechend gekennzeichnet (Vignette, vgl. Weisung „Materialzertifizierung“) sein. Bei nicht zugelassener Ausrüstung sollen die Schiedsrichter den Spieler vor der Aussprache der Strafe ermahnen

Nicht notierter Spieler / Betreuer

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

Die Identität des Spielers oder Betreuers ist bei Aussprache der Strafe durch die Schiedsrichter mittels Spielerkontrolle gemäss SRRW 2 zu prüfen und nach Spielende entsprechend zu rapportieren.

Wiederholtes unsportliches Benehmen eines Spielers

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

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

Beschädigen von Ausrüstungsgegenständen aus Ärger

- 4 Wenn ein Spieler aus Ärger seinen Stock oder andere Ausrüstungsgegenstände beschädigt (Zeichen 925).

Verletzungsgefährdende Vergehen

- 5 Wenn sich ein Spieler eines verletzungsgefährdenden Vergehens schuldig macht (Zeichen 909).

Dies bedeutet sehr grobe und verletzungsgefährdende körperliche Vergehen, die in direktem Zusammenhang mit dem Spielgeschehen stehen. Das Vergehen gilt der Spielsituation und ist nicht primär gegen den Gegner gerichtet, eine Verletzung des Gegners wird aber in Kauf genommen.

Dies beinhaltet, wenn sich ein Spieler, ohne Möglichkeit den Ball zu erreichen oder um in Ballbesitz zu bleiben, gegen einen Gegner wirft, einen Gegner grob angreift, den Gegner gegen die Bande oder das Tor stösst oder ihm das Bein stellt, so dass dieser gegen die Bande oder das Tor fällt.

Regel 6.14**(614)****Matchstrafe II**

- 1 Eine Matchstrafe II führt zu einer Sperre von einem Suspensionsspiel. Bis das nächste Suspensionsspiel durchgeführt wurde, darf der Bestrafte auch an keinem anderen Verbandsspiel teilnehmen. Vgl. Weisung „Spielsperren in Zusammenhang mit Matchstrafen II/III“.

Regel 6.15**(615)****Vergehen die zu einer Matchstrafe II führen****Handgemenge**

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

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

Wiederholte Fünfminutenstrafe eines Spielers

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

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

Wiederholtes unsportliches Benehmen eines Betreuers

- 3 Wenn sich ein Betreuer fortgesetzt unsportlich benimmt (Zeichen 925).

Die Matchstrafe ersetzt die zweite Zehnminutenstrafe sowie die begleitende Zweiminuten Zeitstrafe, wird ihrerseits aber nach wie vor von einer Fünfminuten Zeitstrafe begleitet.

Korrektur des beanstandeten Gegenstands

- 4 Wenn ein Spieler einen Ausrüstungsgegenstand, der kontrolliert werden soll, vor der Kontrolle korrigiert oder austauscht (Zeichen 925).

Planmässiges Stören

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

Dies gilt auch, wenn ein bestrafte Spieler absichtlich zu früh auf das Spielfeld zurückkehrt, ausser wenn das Spielsekretariat für den Fehler verantwortlich ist. Wenn ein bestrafte Spieler die Strafbank während eines Spielunterbruchs verlässt, wird nur eine Zweiminutenstrafe ausgesprochen (Regel 6.5.17).

Keht ein Spieler, der sich zur Behandlung einer Verletzung auf der Strafbank vertreten liess, vor Ablauf seiner Strafzeit zurück auf das Spielfeld, gilt dies als planmässiges Stören.

Keht ein Spieler, dessen Strafe abgelaufen ist, während dem laufenden Spiel auf das Spielfeld zurück, obwohl ihm dies aufgrund der numerischen Situation nicht erlaubt ist, kann dies unter Umständen als zu viele Spieler auf dem Feld (Regel 6.5.16) taxiert werden. Als planmässiges Stören gilt auch das Eingreifen ins Spiel von der Auswechselzone oder der Strafbank, das Treten von aussen gegen die Bande, wenn dadurch das Spiel beeinflusst wird, 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 Spielers als Feldspieler im selben Match gelten ebenfalls als planmässiges Stören. Ferner gilt auch das Verwenden von Haftbzw. Gleitmitteln als planmässiges Stören

Defekter oder verlängerter Stock

- 6 Wenn ein Feldspieler mit einem defekten Stock weiterspielt oder einen verstärkten oder verlängerten Stock benützt (kein Zeichen).

Regel 6.16**(616)**

Matchstrafe III

- 1 Eine Matchstrafe III führt zu einer Sperre von einem Suspensionsspiel sowie einer weiteren Bestrafung durch die zuständige Kommission von swiss unihockey. Bis das nächste Suspensionsspiel durchgeführt wurde, darf der Bestrafte auch an keinem anderen Verbandsspiel teilnehmen. Vgl. Weisung „Spielsperren in Zusammenhang mit Matchstrafen II/III“.

Regel 6.17**(617)****Vergehen die zu einer Matchstrafe III führen****Kampf**

- 1 Wenn ein Spieler oder Betreuer in einen Kampf involviert ist (Zeichen 909).
Der Spieler oder Betreuer muss aktiv involviert sein. Ein Kampf ist, wenn gegen einen Gegner mit den Füßen getreten oder den Händen geschlagen wird.

Brutale Vergehen

- 2 Wenn sich ein Spieler oder Betreuer brutaler Vergehen schuldig macht (Zeichen 909).
Dies beinhaltet Faustschläge oder heftige Tritte, sowie gezielte Schläge mit dem Stock gegen den Kopf oder heftig gegen den Körper des Gegners.

Beleidigung

- 3 Wenn ein Spieler oder Betreuer sich einer beleidigenden Ausdrucksweise schuldig macht (Zeichen 925).
Dies beinhaltet Schimpfworte und Gesten gegen Schiedsrichter, Spieler, Betreuer, Funktionäre oder Zuschauer.

Tätlichkeit

- 4 Wenn sich ein Spieler oder Betreuer einer Tätlichkeit gegenüber Schiedsrichtern, Spielern, Betreuern, Funktionären oder Zuschauern schuldig macht (Zeichen 909).
Unter einer Tätlichkeit wird eine vorsätzliche Einwirkung auf die körperliche Integrität einer Person verstanden, die nicht zwingend eine Verletzung zur Folge hat. Darunter fallen unter anderem: alle Stockschläge abseits des Spielgeschehens, die gezielt gegen den Gegner gerichtet sind, das Anspucken oder Bespritzen des Gegners, das Ziehen an den Haaren des Gegners, das Werfen des Gegners mit Gegenständen oder das gezielte Umstossen des Gegners

Abschnitt 7 – Der Torerfolg

Regel 7.1

(701)

Anerkannte Torerfolge

Bestätigung des Torerfolgs

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

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. Ausnahmen werden in der Weisung Spieldurchführung (SPAW1) geregelt.

Der Assistent ist ein Spieler aus demselben Team, der direkt am Erzielen des Torerfolgs beteiligt war. Es wird nur ein Assistent pro Tor erfasst. Ein Torerfolg am Ende des Spielabschnitts, während der Verlängerung oder aufgrund eines Strafstosses nach Ablauf eines Spielabschnitts muss nicht mit einem Bully bestätigt werden. Die Anerkennung erfolgt in diesem Fall durch die Schiedsrichter mittels dem Zeigen auf den Mittelpunkt.

Annullierung eines bestätigten Torerfolgs

- 2 Ein anerkannter Torerfolg kann nach dem Bully am Mittelpunkt nicht mehr aberkannt werden.

Sind die Schiedsrichter sicher, dass ein anerkannter Torerfolg nicht korrekt erzielt wurde, müssen sie dies rapportieren.

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 aus seiner korrekten Position verschoben wurde und der Ball die Torlinie unterhalb des gedachten Querträgers überquert hat, wenn ein unkorrekt nummerierter Spieler den Torerfolg erzielt oder den Assist dazu gegeben hat oder wenn ein Eigentor erzielt wurde. Als Eigentor wird das aktive Spielen mit Stock oder Körper und nicht das Ablenken des Balles ins eigene Tor bezeichnet. Ein Eigentor wird im Spielbericht als ET eingetragen.

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 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).

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

Absichtlicher

- 2 Wenn ein Spieler des angreifenden Teams den Ball mit dem Fuss oder

Torerfolg mit dem Körper		mit irgendeinem Körperteil absichtlich ablenkt und der Ball direkt ins Tor gelangt oder von irgendeinem Körperteil eines anderen Spielers oder dem Stock eines Gegners unabsichtlich ins Tor abgelenkt wird. (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).
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 direkt ins gegnerische Tor wirft oder kickt oder der Ball von irgendeinem Körperteil eines anderen Spielers oder dem Stock eines Gegners unabsichtlich ins Tor abgelenkt wird (Zeichen 811). Der Ball muss von einem Gegenspieler oder dessen Ausrüstung absichtlich berührt werden, bevor er ins Tor geht, damit ein gültiger Torerfolg vorliegt.
Torerfolg bei angezeigter Strafe	6	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

Abschnitt 8 – Zeichen für Standardsituationen und Strafen

Zeichen 801

**Zeitstop
Auszeit**



Bully

Zeichen 802**Zeichen 804**

**Ausball
Freischlag**



Zeichen 805

Vorteil



Strafstoss

Zeichen 806



Zeichen 807

**Aufgeschobene
Strafe**

**Aufgeschobener
Strafstoss**



Zweiminutenstrafe

Zeichen 808a



Zeichen 808b

Fünfminutenstrafe



Zeichen 808c

Zehnminutenstrafe



Zeichen 809

Matchstrafe



Zeichen 810

**Bestätigung
eines Torerfolgs**



Zeichen 811

**Annullierung eines
Torerfolgs**



Abschnitt 9 – Zeichen für Vergehen

Zeichen 901

Stockschlag



Zeichen 902

Blockieren des Stocks



Zeichen 903

Anheben des Stocks



Zeichen 904

Hoher Stock



Zeichen 905

Stock/Fuss/Bein zwischen Beine des Gegners



Zeichen 906

Haken



Zeichen 907

Stossen



Zeichen 908

Stürmerfoul



Zeichen 909

**Überharter
Körpereinsatz**

**Grober
Körpereinsatz**

**Verletzungs-
gefährliches
Vergehen**

**Handgemene
Kampf**

**Brutales Vergehen
Tätlichkeit**



Halten

Zeichen 910



Zeichen 911

**Deckungsfoul
Sperren**



Zeichen 912

**Fussspiel
Kicken mit Fuss
gegen Stock des
Gegners**



Zeichen 913

Hoher Fuss



Zeichen 914

**Betreten des
Schutzraumes
Torverschiebung
durch das
angreifende Team**



Zeichen 915

**Passive Torhüter-
behinderung**

**Aktive Torhüter-
behinderung**

**Unkorrekter
Abstand**

**Zeichen 916**

**Hoch-
springen**

**Zeichen 917**

**Verlassen des
Torraums beim
Auswurf**

**Auswurf über die
Mittellinie**



Zeichen 918

**Unkorrekte
Ausführung einer
Standardsituation**

**Verzögern einer
Standardsituation**



Zeichen 919

Bodenspiel



**Handspiel
Armspiel**

Zeichen 920



Zeichen 921

Kopfspiel



Zeichen 922

Wechselfehler
Zu viele Spieler auf dem Feld



Zeichen 923

Wiederholte
Vergehen eines
Spielers

Wiederholte
Vergehen eines
Teams



Zeichen 924

**Spiel-
verschleppung**
**Blockieren des
Balls durch den
Torhüter**
**Rückpass zum
Torhüter**
**Spielverzögerung
eines Spielers**
**Spielverzögerung
eines Teams**

**Zeichen 925**

Reklamieren
**Unkorrektes
Coaching**
**Unterlassen der
Richtigstellung der
Torposition**
**Verlassen der
Strafbank**
**Unsportliches
Benehmen**
**Wiederholtes
unsportliches
Benehmen**
**Beschädigen von
Ausrüstungsge-
genständen aus
Ärger**
**Verändern eines
beanstandeten
Ausrüstungsge-
genstands**
**Planmässiges
Stören**
Beleidigung



SPRI1 – Körpervergehen

Interpretation Körpervergehen

Ersetzt	Interpretation „Körpervergehen“ der Saison 2008/2009.
Gültigkeit	Diese Interpretation tritt auf Saison 2018/2019 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Interpretation muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

1. Differenzierung Drücken / Stossen

	DRÜCKEN	STOSSEN
Merkmale	- Nur mit Schulter - Kontinuierlicher, andauernder Prozess - Ohne Schwung - Nur seitlich	- Mit allen Körperteilen (auch Schulter möglich) - Überraschende, plötzliche Aktion - Mit Schwung
Fazit	→ Kein Vergehen	→ Vergehen (muss unter Einhaltung des Vorteils und der Vorteilregel geahndet werden)

2. Spielen an der Bande

Allgemein gilt:	- Seitliches Herantreten und Drücken mit der Schulter ist erlaubt - Störarbeiten mit den Beinen und Hüften sind nicht erlaubt.
	→ Stossen

Auf folgende Reglementsunkte ist beim Spielen an der Bande besonders zu achten:

- Stossen
- Stockschlag
- Stürmerfoul
- Zeitspiel

3. Zweikampf entlang der Bande

- Allgemein gilt:**
- Drücken mit der Schulter ist erlaubt, auch wenn ein Spieler dabei an oder über die Bande abgedrängt wird.
 - Stossen ist in keiner Art und Weise erlaubt.

Das Vergehen wird nach folgenden Kriterien beurteilt und sanktioniert:

- Ziel des Vergehens
- Intensität des Vergehens
- Verletzungsgefahr

Merke: → Die Ursache und nicht die Wirkung ist für die Bestrafung relevant.

4. Provokation von Zeitstrafen durch „Schwalben“

Nähert sich das Spiel der Bande, so versuchen Spieler ganz gezielt durch „Schwalben“ Zeitstrafen gegen den Gegner zu provozieren.

Solche Provokationen von Zeitstrafen sollen konsequent als unsportliches Benehmen mit einer Zehnminutenstrafe geahndet werden.

	Szenarium 1	Szenarium 2	Szenarium 3
Beschreibung	Kein Vergehen von Spieler A und Schwalbe von Spieler B	Vergehen von Spieler A, welches zu einem Freischlag führt und Schwalbe von Spieler B	Vergehen von Spieler A, welches zu einer Strafe führt. (In diesem Zusammen-hang ist keine Schwalbe möglich, da man mit der Strafe gegen Spieler A ein Vergehen, das zu einem Sturz führt, zugesteht.)
Sanktionierung	10'-Strafe gegen Spieler B	10'-Strafe gegen Spieler B nach Ermessen des SR	Strafe gegen Spieler A
Spielefortsetzung	Aufgeschobene Strafe gegen Team von Spieler B	Freischlag für Team von Spieler B	Freischlag für Team von Spieler B

5. Übersicht „grobe Vergehen“

Merkmale für die Ahndung von groben Körper- und Stockvergehen:

Sanktionierung	Merkmale
Zeitstrafen (2'/5'-Strafe)	▪ Körpervergehen/Stockvergehen im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen ▪ Im Zweikampf um den Ballbesitz oder als zerstörerische Verteidigungsaktion (es soll verhindert werden, dass der Spieler den Ball spielen kann, unter Kontrolle bringen kann oder einen Pass erhalten kann)
Verletzungsgefährdende Vergehen (Matchstrafe I)	▪ Grobe (Körper-)Vergehen im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen ▪ Aktion gilt primär der Spielsituation, nicht dem Gegner als Person ▪ Äusserst grob („es wird alles unternommen, um den Spieler zu stoppen“) ▪ Verletzung des Gegners wird in Kauf genommen, ist aber nicht Ziel
Brutale Vergehen (Matchstrafe III)	▪ Vergehen sowohl im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen als auch abseits des Spielgeschehens ▪ Aktion gilt dem Spieler als Person (bspw. Vergeltungs- oder Frustaktion nach Ballverlust oder Foul) ▪ Faustschläge oder heftige Tritte ▪ Gezielte Schläge mit dem Stock gegen den Kopf des Gegners ▪ Gezielte heftige Schläge mit dem Stock gegen den Körper des Gegners
Tätlichkeiten (Matchstrafe III)	▪ Vergehen sowohl im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen als auch abseits des Spielgeschehens ▪ Aktion gilt dem Spieler als Person (bspw. Vergeltungs- oder Frustaktion nach Ballverlust oder Foul) ▪ Alle Tätlichkeiten (auch scheinbar „leichte“). Unter einer Tätlichkeit wird eine vorsätzliche Einwirkung auf die körperliche Integrität einer Person verstanden, die nicht zwingend eine Verletzung zur Folge hat. Darunter fallen unter anderem: ▪ alle Stockschläge (auch leichte) abseits des Spielgeschehens, die gezielt gegen den Gegner gerichtet sind ▪ das Anspucken oder Bespritzen des Gegners ▪ das Ziehen an den Haaren des Gegners ▪ das Bewerfen des Gegners mit Gegenständen ▪ das gezielte Umstossen des Gegners
Handgemenge (Matchstrafe II) Kampf (Matchstrafe III)	▪ Es müssen mindestens zwei Spieler aktiv involviert sein ▪ Vergehen abseits des Spielgeschehens oder nach Spielsituation ▪ Aktion gilt dem Spieler als Person

6. Merke

- Nicht mit einer Matchstrafe III bestraft werden sollen körperliche Provokationen wie leichte „Rempler“ oder „Schubser“ unterhalb der Tötlichkeitsschwelle auch abseits des Spielgeschehens.
→ Ermahnung, Zweiminutenstrafe oder Zehnminutenstrafe.

SPRI2 – Time-Out (Auszeit)

Interpretation Time-Out (Auszeit)

Ersetzt	Interpretation „Körpervergehen“ der Saison 2008/2009
Gültigkeit	Diese Interpretation tritt auf Saison 2018/2019 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Interpretation muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

Inhalt

Diese Interpretation präzisiert den Regel 2.2 der Spielregeln und vereinheitlicht die Handhabung des Time-Outs.

Vorgehen	1. Der Captain oder Betreuer meldet die Auszeit beim Schiedsrichter an. Dies ist auch während des laufenden Spieles möglich. 2. Beim nächsten (oder aktuellen) Spielunterbruch signalisiert der Schiedsrichter dem Zeitnehmer das Anhalten der Spielzeit mittels „Time-Stop“-Zeichen (801) und Dreifachpfeiff. 3. Der Schiedsrichter geht zum Spielsekretariat und meldet dort mündlich: „Time-Out für Team X.“ 4. Sobald sich die Spieler der Teams mehrheitlich in der Auswechselzone befinden und der Beginn der Teambesprechung möglich ist, pfeift der Schiedsrichter das Time-Out an. Gleichzeitig wiederholt er das „Time-Stop“-Zeichen und zeigt mit der Hand auf die Spielerbank des Teams, welches das Time-Out verlangt hat. Ab diesem Zeitpunkt beginnen die 30 Sekunden zu laufen. 5. Nach 30 Sekunden signalisiert der Schiedsrichter durch einen erneuten Pfiff das Ende des Time-Outs 6. Das Spiel wird dort wieder aufgenommen, wo es unterbrochen wurde. Die Spielfortsetzung erfolgt mit der entsprechenden Standardsituation, wie wenn keine Auszeit stattgefunden hätte. Sobald die Teams ihre Aufstellung eingenommen haben, wird das Spiel durch einen Pfiff wieder freigegeben.
Bemerkungen	▪ Nur der Schiedsrichter kann beim Zeitnehmer eine Auszeit verlangen. ▪ Der Schiedsrichter muss sich bei der Gewährung des Time-Outs die Standardsituation und den Ort der Spielfortsetzung einprägen. ▪ Spieler, die sich auf der Strafbank befinden, müssen auf der Strafbank bleiben und dürfen nicht an der Auszeit teilnehmen.

- Verzögert ein Team nach dem Time-Out die Spielaufnahme, so spricht der Schiedsrichter nach einer Verwarnung eine Zweiminutenstrafe (Spielverzögerung) gegen das fehlbare Team aus.
- Tritt eine ausserordentliche Situation auf, aufgrund welcher ein Betreuer eine angemeldete, aber noch nicht gestartete Auszeit, zurückziehen will, entscheiden die Schiedsrichter sinngemäss über die Gewährung des Rückzugs.

SPRI3 - Rückpass zum Torhüter

Interpretation Rückpass zum Torhüter

Ersetzt	Interpretation „Pass zum Torhüter“ vom 11. April 2006.
Gültigkeit	Diese Interpretation tritt ab Saison 2014/2015 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Interpretation muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

Inhalt

Diese Interpretation präzisiert Regel 5.7.18 der Spielregeln.

Hintergrund

Die Regel 5.7.18 (Verbot des Rückpasses zum Torhüter) soll destruktives Verteidigungsspiel durch systematisches Zurückspielen des Balles zum Torhüter unterbinden und offensives Spiel (Forechecking) begünstigen

Interpretation

- Es ist einem Mitspieler generell untersagt, dem eigenen Torhüter absichtlich einen Pass zu spielen. Dies wird dann als Vergehen geahndet, sobald der Torhüter den Ball nach einem absichtlichen Pass mit den Händen oder den Armen berührt. Es ist dem Torhüter jedoch erlaubt, den Ball mit irgendeinem anderen Körperteil wegzuspielen (z.B. zu kicken) oder zu stoppen. Beim Stoppen des Balles ist jedoch die Regel 5.7.17 (Blockieren des Balles durch den Torhüter) zu beachten.
- Das Vergehen führt immer zu einem Freischlag und nie zu einem Strafstoß. Der Ort des Freischlags richtet sich nach Regel 5.6.2. Dabei ist dem Mindestabstand zum Schutzraum besondere Beachtung zu schenken.
- Dem Torhüter ist es nicht erlaubt, den Ball vom Mitspieler zu nehmen. Das bedeutet, wenn der Mitspieler den Ball führt und/oder kontrolliert (sich z.B. vor den Torhüter stellt), so dass der Torhüter sich den Ball von der Schaufel nimmt.

Fallbeispiele

1. Ein Feldspieler spielt dem eigenen Torhüter absichtlich einen Pass, jedoch via Bande.
→ Dies ist ein Rückpass zum Torhüter.
2. Ein Feldspieler läuft mit dem Ball am Stock vor dem eigenen Torhüter durch, und der Torhüter nimmt (mit den Händen) den Ball vom Stock des Spielers
→ Obwohl der Feldspieler nicht die Absicht eines Rückpasses zum Torhüter hatte, ist die Aktion

des Torhüters gegen die Idee der Regel und ist dementsprechend als Rückpass zum Torhüter zu betrachten

3. Ein Feldspieler spielt einen Pass zu einem beim Torraum stehenden Mitspieler. Der Torhüter geht jedoch dazwischen und nimmt den Ball (mit den Händen) auf.
 - Obwohl der Feldspieler nicht die Absicht eines Rückpasses zum Torhüter hatte, ist die Aktion des Torhüters gegen die Idee der Regel und ist dementsprechend als Rückpass zum Torhüter zu betrachten.
4. Ein Feldspieler lässt den Ball beim Torraum liegen und lässt sich auswechseln, worauf der Torhüter den Ball (mit den Händen) aufnimmt.
 - Obwohl der Feldspieler nicht die Absicht eines Rückpasses zum Torhüter hatte, ist die Aktion des Torhüters gegen die Idee der Regel und ist dementsprechend als Rückpass zum Torhüter zu betrachten.
5. Spieler beider Teams kämpfen innerhalb des Torraums um den Ball, und der Torhüter nimmt (mit den Händen) den Ball.
 - Dies ist kein Rückpass zum Torhüter.
6. Spieler beider Teams kämpfen innerhalb des Torraums um den Ball. Ein Verteidiger bekommt den Ball kurzzeitig unter Kontrolle, und der Torhüter nimmt den Ball (mit den Händen) auf.
 - Ob diese Aktion als Rückpass zum Torhüter beurteilt werden muss oder nicht, hängt davon ab, wie klar der Verteidiger in Ballbesitz war. Den Entscheid darüber muss der Schiedsrichter aufgrund der vorliegenden Situation treffen.
7. Ein gegnerischer Spieler spielt vor dem Tor einen Pass, der jedoch von einem Verteidiger berührt wird und zum Torhüter springt.
 - Dies ist kein Rückpass zum Torhüter, da der Verteidiger nicht die Absicht hatte, dem eigenen Torhüter einen Pass zu spielen
8. Ein hoher Ball wird von einem Feldspieler mit der Brust absichtlich zu seinem Torhüter gespielt.
 - Dies ist ein Rückpass zum Torhüter, da nicht nur Pässe, die mit dem Stock gespielt werden, Pässe sind.
9. Aus einem Bully heraus wird der Ball direkt zum Torhüter gespielt.
 - Dies ist kein Rückpass zum Torhüter, da der das Bully ausführende Feldspieler nicht die Absicht hatte dem eigenen Torhüter einen Pass zu spielen.
10. Der Torhüter stoppt einen Rückpass von einem Mitspieler mit dem Fuss und legt sich anschliessend mit dem Bauch auf den Ball, so dass der Ball nicht mehr spielbar ist.
 - Dies ist kein Rückpass zum Torhüter, da er den Ball nicht mit den Händen oder Armen berührt hat. Der Torhüter darf den Ball nicht länger als 3 Sekunden blockieren, sonst muss ein Freischlag für das gegnerische Team ausgesprochen werden. (Regel 5.7.17)

SPRI4 - Strafstoss

Interpretation Strafstoss

Ersetzt	Ersetzt Weisung „Strafstoss (Penalty)“ der Saison 2006/2007.
Gültigkeit	Diese Interpretation tritt ab Saison 2018/2019 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Interpretation muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

Inhalt

Diese Interpretation präzisiert Regel 5.8 der Spielregeln und vereinheitlicht das Vorgehen bei der Durchführung von Strafstössen während der regulären Spielzeit.

Vorgehen	▪ Strafstoss anzeigen, Spiel- und Strafzeit(en) werden angehalten, evtl. Fünfminuten- oder Matchstrafe und Vergehen anzeigen. ▪ Allfällige weitere aufgeschobenen Strafen aussprechen. ▪ Meldung beim Spielsekretariat ▪ Alle Spieler, ausser dem am Strafstoss beteiligten Schützen und Torhüter müssen das Spielfeld verlassen und sich in die eigene Auswechselzone begeben. Ein allenfalls bestrafter Spieler muss auf der Strafbank Platz nehmen. ▪ Ball auf den Mittelpunkt setzen ▪ Der Torhüter muss die Torlinie berühren, der Schütze steht am Mittelpunkt. ▪ Der Schiedsrichter steht in der Mitte der Spielhälfte, so dass er das ganze Spielgeschehen überblicken kann und dem Spielsekretariat zugewandt ist. Er bleibt an seinem Ort stehen, da sonst der Spieler irritiert werden könnte. GF: Der zweite SR steht übers Kreuz zu seinem Partner auf der Torlinie. ▪ Sobald Schütze und Torhüter ihre Spielbereitschaft signalisiert haben, gibt der Schiedsrichter die Ausführung des Strafstosses mittels Pfiff frei. (Die Spiel- und Strafzeiten bleiben angehalten.) ▪ Sobald der Schütze den Ball berührt hat, darf der Torhüter die Torlinie verlassen. ▪ Der Torhüter darf den Torraum verlassen, gilt dort aber, wie während des gesamten Spieles, als Feldspieler und kann den Ball nur mit dem Fuss spielen. Alle anderen Abwehrreaktionen müssen im Torraum erfolgen. Begeht der Torhüter ein Vergehen, so wird dieses entsprechend geahndet
-----------------	--

und der erneute Strafstoß ausgesprochen (Verhinderung einer klaren oder sich anbahnend klaren Torsituation).

- Solange der Ball unter Kontrolle des Schützen ist, dürfen Ball und Schütze nicht gleichzeitig zum Stillstand kommen oder sich gleichzeitig Tor weg bewegen.
- Sobald der Ball den Torhüter berührt, darf der Schütze den Ball nicht mehr berühren.

Ein Strafstoß ist beendet, wenn

- der Schütze ein Tor erzielt.
- der Ball die verlängerte Torlinie überquert hat.
- der Ball das Spielfeld verlassen hat oder Gegenstände über dem Spielfeld berührt.
- der Ball und der Schütze gleichzeitig zum Stillstand kommen oder sich gleichzeitig vom Tor weg bewegen.

Ein Strafstoß wird wiederholt, wenn

- der Schütze den Ball vor dem Pfiff berührt.
- der Torhüter vor der ersten Ballberührung des Schützen die Torlinie verlässt

Spielaufnahme nach dem Strafstoß

- Bei einem Torerfolg: Bully am Mittelpunkt
- Ohne Torerfolg: Bully am nächstgelegenen Bullypunkt.

SPRI5 - Messen der Schaufelkrümmung

Interpretation Messen der Schaufelkrümmung

Gültigkeit	Diese Interpretation tritt ab Saison 2006/2007 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Interpretation muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

Inhalt

Diese Interpretation präzisiert Regel 4.7.2 der Spielregeln und legt das Verfahren zum Messen der Schaufelkrümmung fest.

Messvorgang	Die Schaufelkrümmung wird wie folgt gemessen: 1. Der ganze Stock wird auf eine ebene Unterlage (z.B. auf den Boden) gelegt. 2. Es wird der höchste messbare Punkt an der gekrümmten Schaufelinnenseite bestimmt. Messbar bedeutet hier: mit einem geeigneten Messwerkzeug erreichbar, also nahe an einer Öffnung in der Schaufel. 3. Als Schaufelkrümmung gilt der kleinste Abstand zwischen dem in [2] bestimmten Punkt und der Unterlage.
Bemerkungen	▪ Die Schaufelkrümmung darf 30 mm nicht übersteigen. ▪ Die Messung der Schaufelkrümmung während dem Spiel findet im Beisein der beiden Captains und des Spielers, dessen Schaufel gemessen werden soll, beim Spielsekretariat statt.

SPRI6 - Spielverschleppung und -verzögerung eines Spielers

Interpretation Spielverschleppung und -verzögerung eines Spielers

Gültigkeit	Diese Interpretation tritt ab Saison 2006/2007 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Interpretation muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

Spielverschleppung eines Spielers

Inhalt

Diese Interpretation präzisiert Regel 5.7.20 der Spielregeln.

Hintergrund

Die Regel 5.7.20 (Verbot der Spielverschleppung durch einen Spieler) wird ausschliesslich im Zusammenhang mit einem „Sich-Verschancen“ gegen die Bande oder gegen das Tor durch einen Spieler angewendet.

Fallbeispiele

	Szenarium 1	Szenarium 2
Beschreibung	Spieler A verschanzt sich an der Bande. Zwei Spieler von Team B „docken“ an. Es kommt zu einer Pattsituation.	Spieler A verschanzt sich an der Bande. Zwei Spieler von Team B „docken“ an. Es kommt zu einer Pattsituation. Nach der Aufforderung „spielen!“ durch den SR, versucht der Spieler A, sich rückwärts oder seitwärts zu befreien.
Vorgehen des SR	Aufforderung „spielen!“ an Spieler A. → Zeigt dies keine Wirkung: Aussprechen eines Freischlages für Team B. Begründung: Spielverzögerung (Zeichen 924)	→ Aussprechen eines Freischlages gegen Spieler A. Begründung: Stürmerfoul (Zeichen 908)

Wichtig

1. Vor der Aussprache eines Freischlages wegen Spielverschleppung ist der betroffene Spieler zu ermahnen, d.h. zum Spielen des Balles aufzufordern.

2. Zum korrekten „Andocken“/Drücken vgl. Interpretation „Körpervergehen“.

Spielverzögerung eines Spielers

Inhalt

Diese Interpretation präzisiert Regel 6.5.20 der Spielregeln.

Hintergrund

Die Regel 6.5.20 (Bestrafung von spielverzögerndem Verhalten eines Spielers) soll taktisch-verzögernden Vergehen vorbeugen und ermöglichen, das Tempo auch in Spielunterbrüchen hochzuhalten.

Interpretation

- Grundsätzlich wird die absichtliche Ballberührung nach dem Pfiff des SR durch einen Spieler des Teams, welches ein Vergehen begangen hat, direkt mit einer Zweiminutenstrafe sanktioniert.
- Der Spieler muss in der Absicht handeln, eine möglichst rasche Wiederaufnahme des Spiels bzw. Ausführung des Freischlags zu behindern. Dies kann schon ein kleines „Rumtändeln“ mit dem Ball sein.
- Die Ballberührung muss absichtlich sein. Als nicht absichtliche Ballberührung kann auch gelten, wenn es dem Spieler nach Auffassung des Schiedsrichters unmöglich war, zu wissen, wem der Freischlag zufällt.

SPRI7 - Spielverzögerung eines Teams

Interpretation Spielverzögerung eines Teams

Gültigkeit	Diese Interpretation tritt ab Saison 2014/2015 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Interpretation muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

Spielverzögerung eines Teams

Inhalt

Diese Interpretation präzisiert Regel 6.5.21 der Spielregeln.

Hintergrund

In der Regel 6.5.21 (Bestrafung von spielverzögerndem Verhalten eines Teams) ist vorgesehen, dass wenn ein Team nicht rechtzeitig zum Anspiel nach der Pause spielbereit ist, eine Zweiminutenstrafe dafür auszusprechen ist.

Interpretation

- Massgeblich und verantwortlich für die Messung der Pausenzeit ist das Spielsekretariat. Die Pause beginnt sofort nach dem Ende eines Spielabschnittes. Die Teams sind selbst dafür verantwortlich, dass sie rechtzeitig zu Beginn des nächsten Spielabschnittes spielbereit sind.
- Spielbereit bedeutet, dass sich mindestens 4 Spieler (Grossfeld) bzw. 3 Spieler (Kleinfeld) nach dem unmittelbaren Pausenende bereit auf dem Spielfeld zum Wiederanpfiff befinden, sowie alle Spieler, deren Strafen gemäss SPR Art. 6.1.2 in den nächsten Spielabschnitt übernommen werden, wieder auf der Strafbank Platz genommen haben.
- Ist ein Team nicht bereit, wird eine Zweiminutenstrafe gegen das fehlbare Team ausgesprochen. Das Verfahren zur Benennung des Feldspielers, der die Strafe absitzt, richtet sich nach SPR Art. 6.1.1

SPRI8 - Fusspass in Zusammenhang mit dem Torerfolg

Interpretation Fusspass in Zusammenhang mit dem Torerfolg

Ersetzt	Interpretation „Fusspass im Zusammenhang mit einem Torerfolg“ vom 01.08.2014.
Gültigkeit	Diese Interpretation tritt ab Saison 2018/2019 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Interpretation muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

Inhalt

Diese Interpretation präzisiert die Regel 7.2.2 und 7.3.2 der Spielregeln.

Hintergrund

Die Regel 7.2.2 (Unabsichtlicher Torerfolg mit dem Körper) und 7.3.2 (Absichtlicher Torerfolg mit dem Körper) regeln die Gültigkeit von Torerfolgen im Zusammenhang mit Berührungen des Balls mit dem Körper.

Im Zusammenhang mit dem seit der Saison 2014/2015 erlaubten Fusspass wurde diese Interpretation erlassen. Das Regelwerk 2018/2019 hat die Gültigkeit von Torerfolgen im Zusammenhang mit Berührungen des Balls mit dem Körper neu definiert.

Interpretation

- Der nachfolgend verwendete Begriff Körper beinhaltet sowohl den Fuss als auch sämtliche anderen Körperteile.
- Ob der Ball mit dem Fuss oder einem anderen Körperteil gespielt wird, wird nicht mehr unterschieden.
- Ob es sich um einen gezielten Pass mit dem Körper oder um einen andere absichtliche Ballberührung mit dem Körper handelt wird ebenfalls nicht mehr unterschieden.
- Massgebend ist einzig, ob die Ballberührung des Angreifers mit dem Fuss oder einem anderen Körperteil absichtlich oder unabsichtlich erfolgt.
- Es ist grundsätzlich untersagt, einen Torerfolg absichtlich mit dem Körper zu erzielen. Ein direkter Torerfolg mittels eines absichtlich mit dem Fuss gespielten Balls ist nicht möglich.
- Ebenso unkorrekt ist ein Torerfolg, wenn ein durch den Angreifer absichtlich mit dem Körper gespielter Ball vor dem Überqueren der Torlinie vom Körper eines Verteidigers, dem Stock eines Verteidigers oder dem Körper eines Angreifers unabsichtlich berührt wurde.
- Korrekt ist ein Torerfolg, wenn ein durch den Angreifer absichtlich mit dem Körper gespielter ball vor dem Überqueren der Torlinie vom Stock eines Angreifers berührt wurde (ob absichtlich oder unabsichtlich ist nicht relevant).

- Ebenso korrekt ist ein Torerfolg, wenn ein durch den Angreifer absichtlich mit dem Körper gespielter Ball vor dem Überqueren der Torlinie von einem Verteidiger absichtlich berührt wurde, ob mit Stock, Ausrüstung (Torhüter) oder Körper ist dabei nicht relevant.
- Absichtliche Ballberührungen mit Hand, Arm und Kopf sowie die Regel betreffend hohen Fuss sind auch im Kontext mit vermeintlich erzielten Torerfolgen anzuwenden

Fallbeispiele

1. Spieler A spielt seinem Mitspieler B den Ball mit dem Fuss absichtlich präzise in den Lauf. Der Mitspieler B verfehlt jedoch den Ball und befördert ihn unabsichtlich mit dem Fuss ins Tor.
→ Der Torerfolg ist nicht korrekt.
2. Spieler A spielt einen gezielten Fusspass zu seinem Mitspieler, welcher auf der anderen Seite des Torraums steht. Ihr Mitspieler C steht mit dem Rücken zu Spieler A vor dem Tor und lenkt den Ball unabsichtlich mit dem Fuss ins Tor ab.
→ Der Torerfolg ist nicht korrekt.
3. Spieler A kickt den Ball aus kurzer Distanz planlos in den Slot vor dem gegnerischen Tor. Dort prallt der Ball an den Stock seines Mitspielers und von da ins Tor.
→ Der Torerfolg ist korrekt.
4. Spieler A sieht seinen Mitspieler auf der anderen Seite des Torraums stehen und will diesem einen Fusspass zuspielen. Aufgrund mangelnder technischer Fähigkeiten rollt der Ball nicht zum Mitspieler sondern kullert ohne Berührung eines Mit- oder Gegenspielers direkt ins Tor.
→ Der Torerfolg ist nicht korrekt.
5. Spieler A steht hinter dem Tor des gegnerischen Teams und kickt den Ball unkontrolliert vor das Tor. Der Ball prallt dem Torhüter von hinten an die Maske und von da ins Tor.
→ Der Torerfolg ist nicht korrekt.
6. Spieler A kickt den Ball aus kurzer Distanz planlos in den Slot vor dem gegnerischen Tor. Verteidiger X geht zum Ball und will den Ball aus dem Slot spielen, lenkt ihn aber tollpatschig ins eigene Tor ab.
→ Der Torerfolg ist korrekt.

SPRI9 - Spielverschleppung eines Teams

Interpretation Spielverschleppung eines Teams

Gültigkeit	Diese Interpretation tritt ab Saison 2018/2019 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Interpretation muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

Spielverschleppung eines Teams

Inhalt

Diese Interpretation präzisiert Regel 5.7.21 der Spielregeln.

Hintergrund

Die Regel 5.7.21 ahndet Spiel-verschleppendes Verhalten eines Teams, welches sich hinter dem eigenen Tor verschanzt. Diese Interpretation präzisiert die Umsetzung dieser Spielregel. Dabei wird - aufgrund der stark unterschiedlichen taktischen Prägung solchen Verhaltens - die Umsetzung zwischen Gross- und Kleinfeld unterschieden

Interpretation Grossfeld

- Die Regel kommt nur in ganz klaren Situationen zur Anwendung.
- Massgebend ist, dass eine systematische und passive Spielweise eines der beiden Teams vorliegt, indem der Ball lange und bewusst hinter dem eigenen Tor oder hinter der verlängerten Torlinie des eigenen Tores gehalten wird, ohne dass dabei Druck des gegnerischen Teams auf das ballführende Team ausgeübt wird.
- Das taktische Entschleunigen des Spiels durch das Kontrollieren des Balles hinter dem eigenen Tor soll weiterhin erlaubt sein, ebenso wie die Sicherung des Ballbesitzes während einem Wechsel. Jedoch soll der «gesicherte» Bereich hinter der eigenen verlängerten Torlinie nicht dazu verwendet werden, um die Spielzeit herunterlaufen zu lassen.
- Die Schiedsrichter sollen dem taktischen Aspekt der Ballkontrolle hinter dem eigenen Tor zur Spieleröffnung und Gestaltung Rechnung tragen.
- Die Schiedsrichter sind angewiesen, das betreffende Team – nach Möglichkeit auch einen Betreuer des betreffenden Teams – vor dem Aussprechen des Freischlags ermahnen. Nach der Ermahnung ist dem Team genügend Zeit für eine Spieleröffnung einzuräumen.

Interpretation Kleinfeld

In den folgenden Fällen liegt eine Spielverschleppung vor und ist durch den Schiedsrichter nach Ermahnung entsprechend zu ahnden:

- Ein Team behält den Ball absichtlich hinter der eigenen verlängerten Torlinie. Es spielt keine Rolle, ob der ballführende Spieler dabei stillsteht oder sich hin und her bewegt.

- Es spielt ebenso keine Rolle, ob sich das ballführende Team dabei in Unter- oder Überzahl befindet oder ob auf dem Spielfeld numerischer Gleichstand herrscht.
- Die Mitspieler des ballführenden Spielers bemühen sich nicht, in eine anspielbare Position zu kommen oder den Ball nach vorne zu tragen.
- Das ballführende Team wechselt nur den ballführenden Spieler hinter der verlängerten Torlinie aus, ohne dass nach einem Wechsel der Ball über die verlängerte Torlinie nach vorne gespielt wird.

In den folgenden Fällen liegt keine Spielverschleppung vor:

- Das ballführende Team behält den Ball hinter der verlängerten Torlinie und wechselt dabei die einen oder mehrere nicht-ballführende Spieler aus. Dabei darf auch der ballführende Spieler hinter der verlängerten Torlinie ersetzt werden, ohne dass der Ball über die verlängerte Torlinie nach vorne gespielt werden muss.
- Der ballführende Spieler überquert mit dem Ball die verlängerte Torlinie komplett und kehrt danach wieder hinter diese zurück.
- Der ballführende Spieler spielt einen Pass über die verlängerte Torlinie zu einem Mitspieler und erhält den Ball nachher zurückgespielt.

In der Anwendung der Regel müssen folgende Richtlinien umgesetzt werden:

- Eine Spielverschleppung ist dann gegeben, wenn der Ball ohne ersichtlichen Zusammenhang mit den Spielgeschehen hinter der verlängerten Torlinie des eigenen Tores gehalten wird und so Spielzeit verstreichen gelassen wird.
- Spielzeit, Spielstand und numerischer Bestand auf dem Spielfeld beeinflussen die Anwendung der Regel nicht.
- Die Schiedsrichter sollen dem taktischen Aspekt der Ballkontrolle hinter dem eigenen Tor zur Spieleröffnung und -gestaltung Rechnung tragen.
- Die Schiedsrichter sind angewiesen, das betreffende Team – nach Möglichkeit auch einen Betreuer des betreffenden Teams – vor dem Aussprechen des Freischlags ermahnen. Nach der Ermahnung ist dem Team genügend Zeit für eine Spieleröffnung einzuräumen.

SPRW2 - Spielsperren im Zusammenhang mit Matchstrafen II / III

Weisung Spielsperren im Zusammenhang mit Matchstrafen II / III

Ersetzt	Interpretation „Spielsperren im Zusammenhang mit Matchstrafen II / III“ vom 01.08.2013.
Gültigkeit	Diese Weisung tritt auf die Saison 2018/2019 in Kraft und behält bis auf Widerruf Ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Interpretation muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

Inhalt

Diese Weisung definiert gestützt auf Regel 6.14.1 und 6.16.1 der Spielregeln, welche Spiele im Zusammenhang mit Matchstrafen II und III als Suspensionsspiele gelten (d.h. für das Verbüssen einer in Anzahl Spielsperren verhängten Strafe als Folge einer Matchstrafe angerechnet werden können) sowie den Begriff der Teilnahme am Spiel.

Suspensionsspiele

Als Suspensionsspiele gelten folgende Spiele des Vereins, für welchen der Bestrafte notiert ist:

- Meisterschaftsspiele derselben Liga und Gruppe bzw. Klasse und Gruppe, in welcher die Matchstrafe ausgesprochen wurde.
- Meisterschaftsspiele der auf der Spielerlizenz vermerkten Liga, sofern die Matchstrafe während eines Spiels des CH-Cups oder des Liga-Cups ausgesprochen wurde. Für Betreuer: Meisterschaftsspiele des höchstklassierten GF-Teams, sofern die Matchstrafe während eines Spiels des CH-Cups ausgesprochen wurde, Meisterschaftsspiele des höchstklassierten KF-Teams, sofern die Matchstrafe während eines Spiels des Liga-Cups ausgesprochen wurde.
- Spiele des Liga-Cups, sofern die Matchstrafe während eines Spiels des Liga-Cups ausgesprochen wurde.
- Spiele des Liga-Cups, sofern der Bestrafte eine Spielerlizenz für das höchstqualifizierte KF-Team des Vereins besitzt. Für Betreuer: Spiele des Liga-Cups, sofern die Matchstrafe während eines Spiels des höchstklassierten KF-Teams ausgesprochen wurde.
- Spiele des CH-Cups, sofern die Matchstrafe während eines Spiels des CH-Cups ausgesprochen wurde.
- Spiele des CH-Cups, sofern der Bestrafte eine Spielerlizenz für das höchstqualifizierte GF-Team des Vereins besitzt. Für Betreuer: Spiele des CH-Cups, sofern die Matchstrafe während eines Spiels des des höchstklassierten GF-Teams ausgesprochen wurde.

Ergänzungen

- Der Bestrafte ist bis nach der Durchführung des letzten Suspensionsspiels für sämtliche

offiziellen Spiele von swiss unihockey gesperrt.

- Besitzt ein Bestrafter eine Doppelte Spielberechtigung, so ist für das Festlegen der Suspensionsspiele das Spiel massgebend, in welchem die Matchstrafe ausgesprochen worden ist.
- Ändert sich während der Suspensionsdauer die Liga- bzw. Klassenzugehörigkeit des Bestraften, so ist die neu auf der Spielerlizenz vermerkte Liga für die Definition der verbleibenden Suspensionsspiele massgebend. Dies gilt auch bei einem Transfer des Bestraften zu einem anderen Verein.

Definition „Teilnahme am Spiel“

- Als Spielteilnehmer gelten alle auf dem Spielbericht aufgeführten Spieler und Betreuer. Daneben zählen alle weiteren Personen als Spielteilnehmer, die sich während des Spiels in der Auswechselzone eines Teams befinden und die einem am Spiel teilnehmenden Team zugeordnet werden können, auch wenn sie auf dem Spielbericht nicht namentlich notiert wurden.
- Ein Spieler oder Betreuer gilt als eingesetzt bzw. als Teilnehmer, sobald sein Name auf dem Spielbericht / OSB eingetragen und bestätigt wurde. Sämtliche Suspensionsspiele müssen bis zum Zeitpunkt der Bestätigung beendet sein, ansonsten darf der Spieler / Betreuer nicht eingesetzt werden.

SPRW7 – Materialzertifizierung

Weisung Materialzertifizierung

Ersetzt	Weisung „Materialzertifizierung“ vom 01.09.2014
Gültigkeit	Diese Weisung tritt auf die Saison 2018/2019 in Kraft und behält bis auf Widerruf Ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Weisung muss bei allen offiziellen Spielen, welche unter die Gültigkeit des Wettspielreglements fallen, angewendet werden.

Inhalt

Diese Weisung regelt gestützt auf Regeln 1.1, 1.3, 4.3, 4.6, 4.7 und 6.13 der Spielregeln die Ausrüstungsgegenstände, welche der Zertifizierungspflicht unterworfen sind.

1. Grundsatz

swiss unihockey testet und zertifiziert keine Ausrüstungsgegenstände sondern erkennt die durch die IFF offiziell bezeichnete Stelle als zuständig für Prüfung und Zulassung sämtlicher Ausrüstungsgegenstände. swiss unihockey erklärt für sämtliche gem. SPR der Zertifizierungspflicht unterliegenden Ausrüstungsgegenständen ausschliesslich die durch die IFF bzw. der von ihr offiziell bezeichneten Stelle ausgestellten Zertifikate (sog. IFF-Vignette) für gültig.

2. Abweichungen zu den IFF-Reglementen

Grundsätzlich gelten die „IFF Material Regulations“, mit folgenden Abweichungen:

Torhütermasken	Bei Torhütermasken wird zusätzlich zur IFF-Zertifizierung auch die CE-Vignette akzeptiert, da es sich um persönliches Schutzmaterial handelt.
Schutzbrillen	Bei Schutzbrillen wird zusätzlich zur IFF-Zertifizierung auch die CE-Vignette akzeptiert, da es sich um persönliches Schutzmaterial handelt.
Ball	Zusätzlich zur IFF-Zertifizierung gelten die Bestimmungen gemäss SPR 4.6.
Tor	Die IFF Material Regulation sind zu erfüllen (siehe IFF Material Regulations 2008, Absatz 2.3 und Appendix 12). Eine zusätzliche Querstange zur Befestigung des Fallnetzes ist gemäss IFF Material Regulations nicht erlaubt. Alle Ligen ausser Männer/Frauen NLA/NLB: ▪ Querstangen bleiben vorläufig erlaubt. Es gilt jedoch bzgl. Befestigung des Fallnetzes folgende Bestimmung: ▪ Das Fallnetz darf nicht an oder hinter der Querstange befestigt sein sondern muss zwingend mindestens 20 mm vor dieser am Netz fixiert sein. Der Abstand zwischen Torlinie und Fixierung des Fallnetzes muss 200 ± 25 mm betragen. ▪ swiss unihockey empfiehlt jedoch, die Fallnetze per sofort entsprechend zu befestigen und keine neuen Tore mit Querstange zu

beschaffen.

Junioren und Juniorinnen D und E: Siehe separate Weisung / Spielregeln.

3. Persönliche Ausrüstungsgegenstände (Stöcke, Torhütermasken, Schutzbrillen)

Kontrolle

- Die Kontrolle über die Einhaltung der Zertifizierungsvorschriften obliegt den Schiedsrichtern.
- Die Schiedsrichter führen die Kontrollen gemäss ihren Instruktionen durch. Sie sind nicht verpflichtet, Kontrollen auf Antrag von den am Spiel beteiligten Parteien durchzuführen.
- Feldspieler, welche die Zertifizierungspflichten bei Stöcken verletzen, werden gemäss Regel 6.13 SPR bestraft.
- Feldspieler, welche die Zertifizierungspflichten bei Schutzbrillen verletzen, werden gemäss Regel 6.5.24 SPR bestraft.
- Torhüter, welche die Zertifizierungspflichten bei Torhütermasken verletzen, werden gemäss Regel 6.13 SPR bestraft.

4. Unpersönliche Ausrüstungsgegenstände (Bälle, Tore, Banden)

Besonderes / Kontrolle

- Bei Spielen des Schweizer Cups ist die jeweils höchste Ligazugehörigkeit eines Teams des veranstaltenden Vereins in der laufenden Spielperiode in der entsprechenden Kategorie massgebend.
- Die Kontrolle über die Einhaltung der Zertifizierungsvorschriften obliegt den Schiedsrichtern. Die zuständige Kommission von swiss unihockey kann zusätzliche Personen mit Kontrollfunktionen betrauen.
- Die Schiedsrichter führen die Kontrollen gemäss ihren Instruktionen durch. Sie sind nicht verpflichtet, Kontrollen auf Antrag von den am Spiel beteiligten Parteien durchzuführen.
- Veranstalter und Mannschaften, welche die Zertifizierungspflichten verletzen, werden bestraft.