

Spielregeln 2017/18

Gültige Interpretationen, Weisungen und Memoranden Saison 2017/18

Nr.	Titel	In Kraft seit	Versand
SPR	Spielregeln	15.04.2008	Apr. 2017
SPRI1	Körpervergehen	01.05.2008	Apr. 2017
SPRI2	Time-Out	01.05.2006	Apr. 2017
SPRI3	Pass zum Torhüter	01.05.2006	Apr. 2017
SPRI4	Strafstoss	01.05.2006	Apr. 2017
SPRI5	Messen der Schaufelkrümmung	01.05.2006	Apr. 2017
SPRI6	Spielverzögerung Spieler	01.05.2006	Apr. 2017
SPRI7	Spielverzögerung Team	01.05.2014	Apr. 2017
SPRI8	Fusspass in Zusammenhang mit dem Torerfolg	30.06.2014	Apr. 2017
SPRW2	Spielsperren in Zusammenhang mit Matchstrafen II / III	01.08.2013	Apr. 2017
SPRW3	Spielzeit	04.09.2013	Apr. 2017
SPRW4	Spielvorbereitung Einzelspiele GF	01.08.2013	Apr. 2017
SPRW5	LineUp plus Beilagen	21.09.2013	Apr. 2017
SPRW6	Starting 6	21.09.2013	Apr. 2017
SPRW7	Materialzertifizierung	01.09.2011	Apr. 2017
SPRW8	Spielverschiebung aufgrund Krankheit	01.09.2011	Apr. 2017
SPRM1	Einzelspiele Turnierform	01.08.2013	Apr. 2017



Spielregeln (SPR)

Ausgabe I / 2017

Geltungsbereich	1	Diesem Reglement sind verpflichtet: <ul style="list-style-type: none"> • 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	I/14 für alle Seiten
Inkraftsetzung	1	Dieses Reglement wurde vom Sportausschuss von swiss unihockey auf den 01. Mai 2014 in Kraft gesetzt.
Urheberrecht	1	© 2017 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	12
Abschnitt 4 - Die Ausrüstung	16
Abschnitt 5 - Die Standardsituationen	20
Abschnitt 6 - Die Strafen.....	30
Abschnitt 7 - Der Torerfolg	42
Abschnitt 8 - Zeichen für Standardsituationen.....	44
Abschnitt 9 - Zeichen für Vergehen	50

Abschnitt 1 - Das Spielfeld

Regel 1.1

(101)

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

Spielfeldgrösse und Banden

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

Das Spielfeld muss rechteckig sein. Das Abweichen von der normalen Spielfeldgrösse von 40.0 x 20.0 m ist nur dann erlaubt, wenn die Hallengrösse die Einhaltung der normalen Masse unmöglich macht. Die minimale Spielfeldgrösse beträgt 38.0 m in der Länge und 19.0 m in der Breite. Für Spiele der Kategorie 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.

Spielfeldmasse

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.

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

Sturzraum

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.

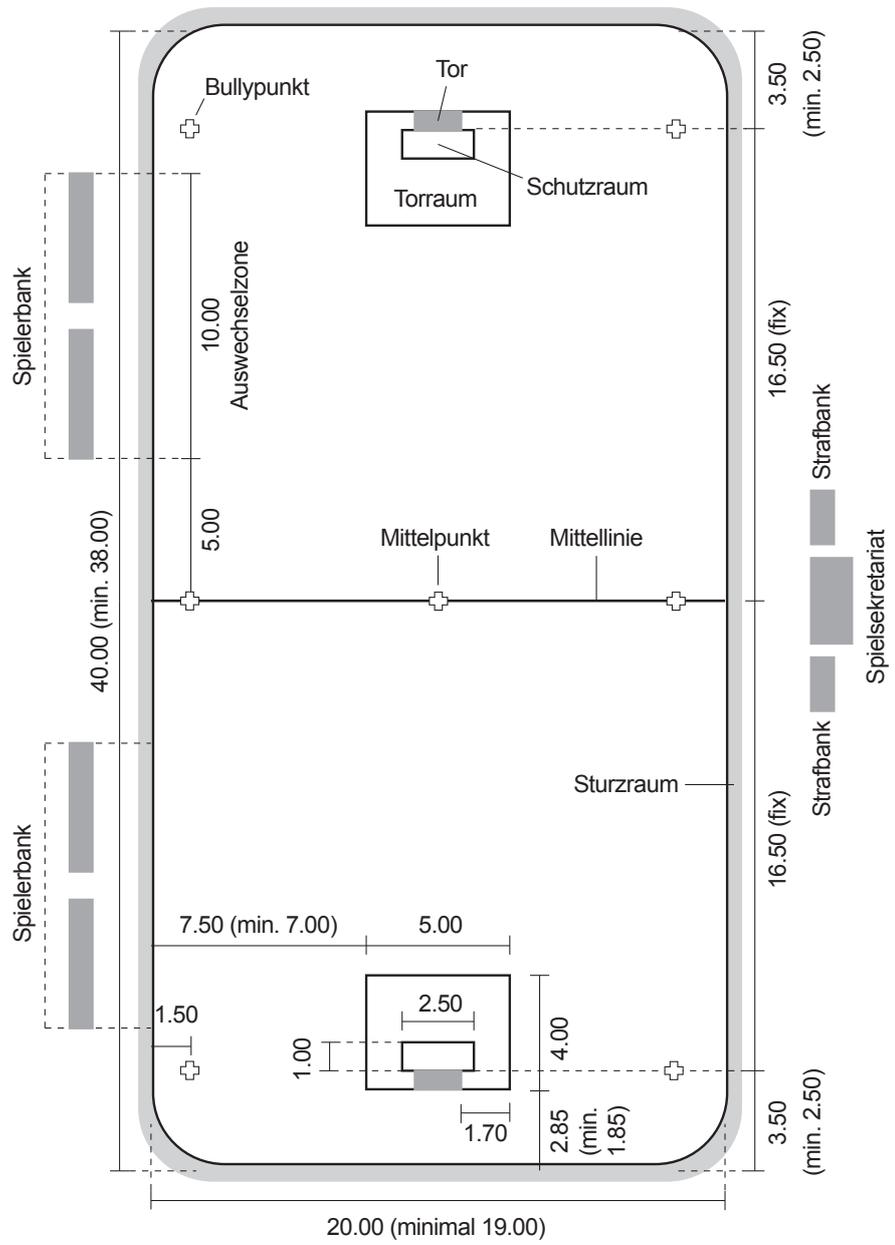
Bande

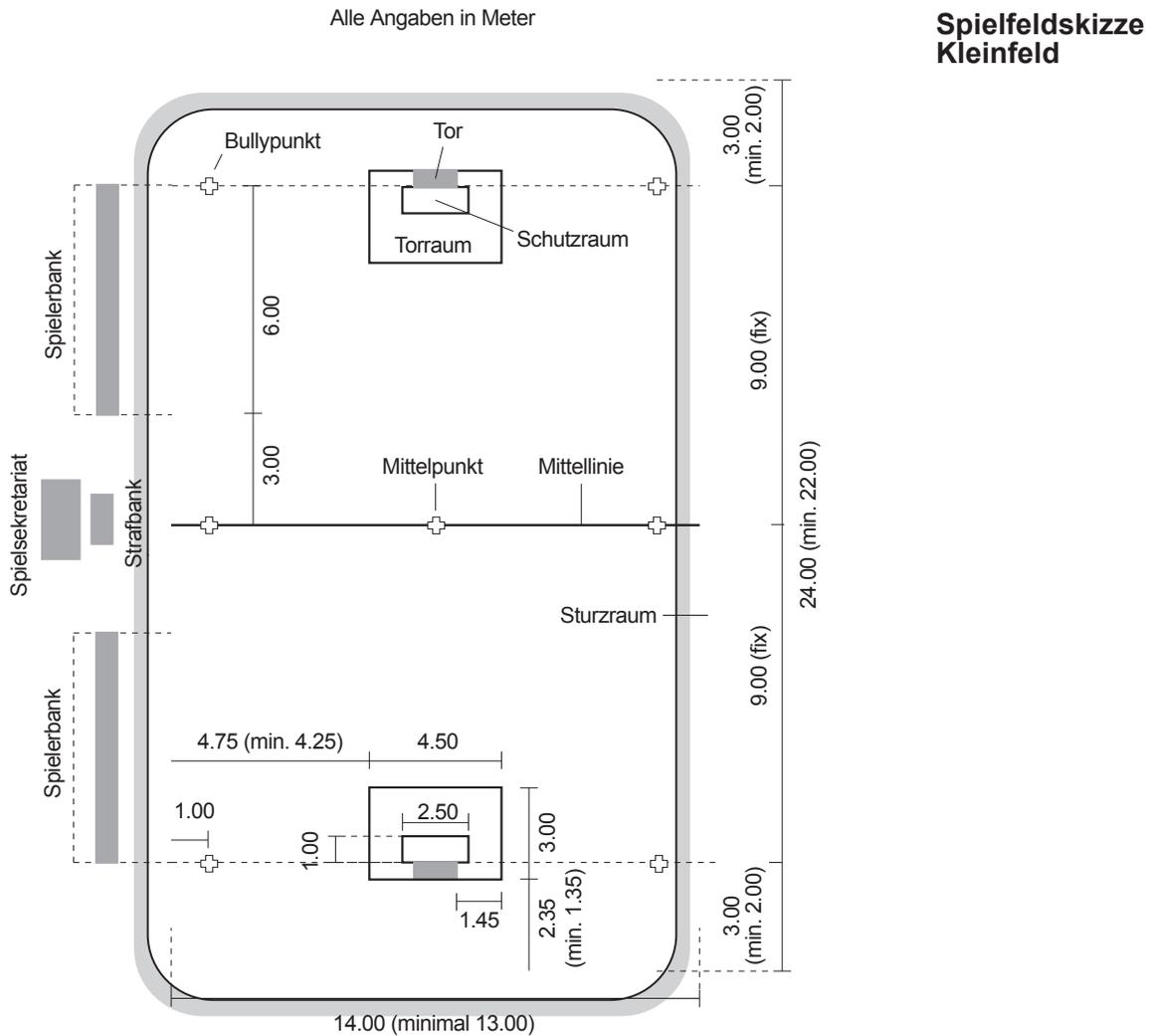
Für Werbung auf dem und um das Spielfeld gilt das Werbereglement von swiss unihockey.

Werbung

**Spielfeldskizze
Grossfeld**

Alle Angaben in Meter





Regel 1.2

(102)

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

Markierungen

**Mittellinie und
Mittelpunkt**

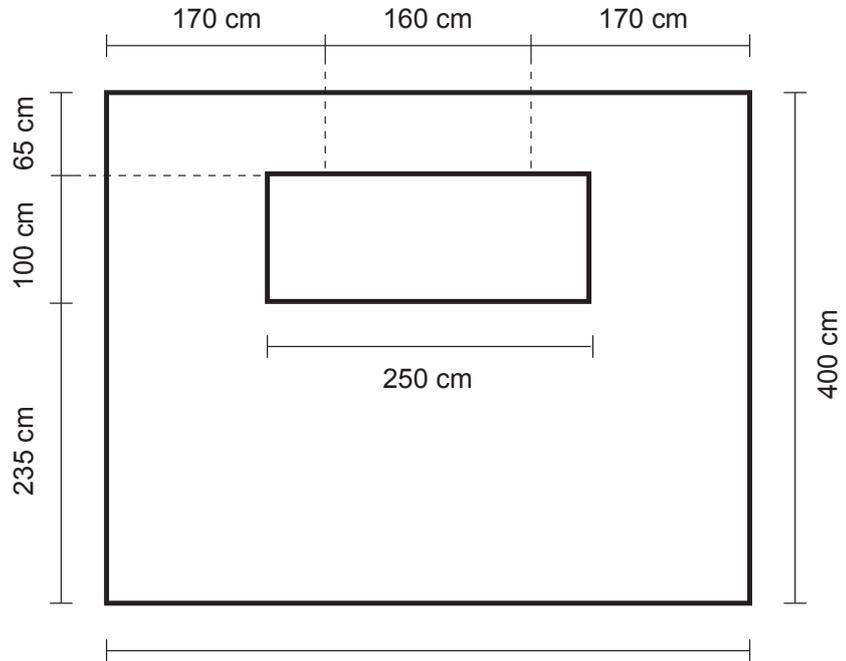
Torraum

Aufstellung des Torraums

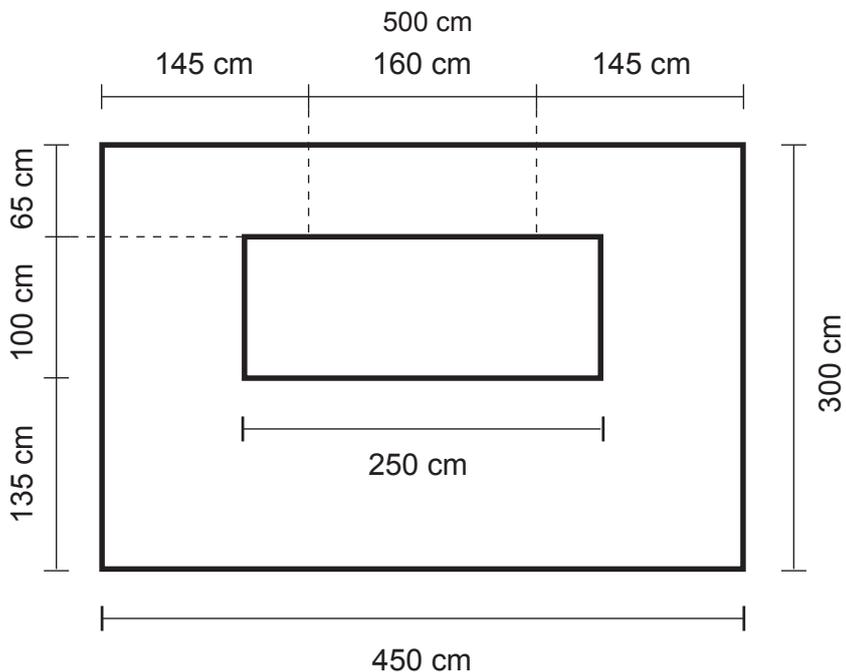
Der Torraum ist rechteckig und muss zwischen den Längsseiten des Spielfeldes zentriert sein. Die Begrenzungen gehören zum Torraum.

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

Torraumskizze Grossfeld



Torraumskizze Kleinfeld



Schutzraum

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

Kleinfeld: Der Schutzraum ist im Abstand von 0.65 m von der hinteren Linie des Torraumes angebracht. Falls bereits fest eingezeichnete Linien im Abstand von 0.60 m von der hinteren Li-

nie bestehen, behalten diese ihre volle Gültigkeit. Aufgeklebte Linien müssen auf jedem Fall einen Abstand von 0.65 m aufweisen.

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

- 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.

- 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.

Aufstellung des Schutzraums

Torlinie

Bullypunkte

Regel 1.3

(103)

- 1 Das Tor muss von der zuständigen Kommission von swiss unihockey anerkannt und entsprechend gekennzeichnet (Vignette, vgl. Weisung „Materialzertifizierung“) sein. Die Torpfosten müssen auf den entsprechenden Markierungen stehen.

Tor

Regel 1.4

(104)

- 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.

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.

Auswechselzone

Spielerbänke

Markierung der Auswechselzonen

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 Strafbänke auch auf der gleichen Längsseite aufgestellt werden, sofern die zuständige Kommission von swiss unihockey dies nicht explizit verbietet. Die Strafbänke müssen in jedem Fall nahe der Mittellinie symmetrisch zu dieser aufgestellt sein und mindestens 2 m Abstand zu den Spielerbänken haben.

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.

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)

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

**Ordentliche
Spielzeit**

Für Abweichungen von der oben genannten Spielzeit in den jeweiligen Kategorien vgl. die Weisung „Spielzeit“ der zuständigen Kommission von swiss unihockey. Zusammen mit dem Wechsel der Spielrichtung müssen auch die Auswechsellzonen gewechselt werden. Das Heimteam muss rechtzeitig vor dem Spiel die Spielseite aussuchen. Jeder neue Spielabschnitt beginnt mit einem Bully am Mittelpunkt. Am Ende jedes Spielabschnittes ist das Spielsekretariat für das Schlussignal zuständig. Als Schlussignal muss eine Sirene oder ein ähnliches, gut hörbares Signal verwendet werden. 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 Spielsekretariat zu überwachen.

Zeitmessung

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

- 2 Die Spielzeit wird effektiv gemessen.

**Unterbruch 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 unihockey. 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. Wenn ein kompletter Lichtausfall die Fortsetzung des Spieles verunmöglicht und der Schaden nicht behoben werden kann, so wird das Spiel nach 20 Minuten abgebrochen.

**Fortsetzung der
Spielzeit**

Tritt eine übermässig lange Verzögerung innerhalb der letzten 5 Spielminuten eines Spielabschnitts 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 Spielabschnitts ein, haben sie 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. Das Spiel wird mittels Standard-Signal unterbrochen. Die Teams stellen sich ordentlich zum neuen Anspiel auf. Die Seiten werden bereits vor Wiederaufnahme (nach der vorgezogenen Pause) gewechselt.

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 Dreifachpfeif.

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 Pfeif der Schiedsrichter, sobald beide Teams bei ihrer Auswechselzone und die Schiedsrichter beim Spielsekretariat sind. Ein erneuter Pfeif 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 abwechslungsweise je einen Penalty, bis ein endgültiges Resultat feststeht.

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 Tore, 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.

Durchführung des Penaltyschiessens

Abschnitt 3 - Die Teilnehmer

Regel 3.1

(301)

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

Spieler

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

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

Anzahl Spieler

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)

- 1 Ein Team kann Spieler jederzeit nach Belieben auswechseln.

Auswechslung von Spielern

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)

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

Besondere Bestimmungen für den Torhüter

**Zeit für den
Torhüterwechsel**

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. 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.

**Abwehr-
möglichkeiten 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**Verlust der Rechte**

Der Captain muss mit den Schiedsrichtern in normalem Umgangston sprechen. 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)**

- 1 Ein Spiel wird durch zwei gleichberechtigte Schiedsrichter geleitet.

Schiedsrichter

Kleinfeld: Das Spiel wird durch einen Schiedsrichter geleitet.

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

Regel 3.7**(307)**

- 1 Bei jedem Spiel muss ein Spielsekretariat vorhanden sein. Pro Spielfeld muss ein Spielsekretariat vorhanden sein.

Spielsekretariat

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

Abschnitt 4 - Die Ausrüstung

Regel 4.1

(401)

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

Die Leibchen, kurzen Hosen und Stutzen der Feldspieler müssen einheitlich in Farbe, Ärmellänge und Marke sein. Damen dürfen anstelle von kurzen Hosen auch kurze Röcke tragen. Wenn die Schiedsrichter entscheiden, dass die Leibchen der Teams nicht unterschieden werden können, so muss das zweitgenannte Team die Leibchen wechseln. Gehört das zweitgenannte Team dem Veranstalter an, so muss das erstgenannte Team die Leibchen wechseln. Beide Stutzen müssen von gleicher Farbe und hochgezogen sein. Für Werbung auf allen Ausrüstungsgegenständen gilt das Werbereglement von swiss unihockey.

Für einzelne Ligen / Abteilungen können ergänzende Weisungen erlassen werden.

- 2 Die Torhüter müssen Leibchen sowie lange Hosen tragen.

- 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 Junioren 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.

- 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.

Spielerbekleidung**Bekleidung der Feldspieler****Bekleidung des Torhüters****Nummern****Schuhe**

Regel 4.2

(402)

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

Es gilt die Bekleidungs Vorschrift gemäss Schiedsrichterreglement (SRR).

Schiedsrichterbekleidung

Regel 4.3**(403)****Besondere Bestimmungen über die Ausrüstung des Torhüters**

- 1 Der Torhüter darf keinen Stock benutzen.

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 unihockey 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.

Schoner

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.

Ein Spieler darf keine Gegenstände wie Schutzausrüstung, medizinische Ausrüstung, Schutzbrillen, Armbanduhr, 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. Akzeptierte medizinische Ausrüstung (Stützband, Knie- und Ellenbogenschoner usw.) ist erlaubt, wobei sie das Tragen von Leibchen, kurzen Hosen und Stutzen nicht verhindern darf. Ausser elastischen Kopf- oder Schweissbänder sind keine Kopfbekleidungen erlaubt. Das Tragen langer Radlerhosen ist für Feldspieler verboten. Die zuständige Kommission von swiss unihockey kann Ausnahmen bewilligen.

**Verletzungs-
gefährdende
Ausrüstung**
**Medizinische
Ausrüstung**

Regel 4.6 (406)

- 1 Der Ball muss von der zuständigen Kommission von swiss unihockey anerkannt sein (vgl. Weisung „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.

Ball

Regel 4.7 (407)

- 1 Der Stock muss von der zuständigen Kommission von swiss unihockey anerkannt und entsprechend gekennzeichnet (Vignette, vgl. Weisung „Materialzertifizierung“) sein. 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.
- 2 Die Schaufel darf keine scharfen Kanten aufweisen. Die Krümmung der Schaufel darf 30 mm nicht übersteigen. Alle Abänderungen der Schaufel, ausgenommen dem Krümmen, sind verboten. Der Messvorgang der Schaufelkrümmung ist in der Interpretation „Messen der Schaufelkrümmung“ beschrieben. Das Auswechseln der Schaufel ist erlaubt, wenn sie zugelassen und vom selben Hersteller wie der Schaft ist. Dabei muss die Schaufel fest mit dem Schaft verbunden werden. Das Einbinden des Übergangs vom Schaft zur Schaufel ist erlaubt, wobei nicht mehr als 10 mm vom sichtbaren Teil der Schaufel abgedeckt werden darf.

Stock

**Abänderungen
des Schafts**

Schaufel

Regel 4.8 (408)

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

**Ausrüstung der
Schiedsrichter**

**Schiedsrichter-
pfeife**

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

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

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

Es muss eine vom Gros der Zuschauer gut sichtbare Matchuhr vom Spielsekretariat aus bedient werden können. Die Matchuhr muss von der zuständigen Kommission von swiss unihockey anerkannt sein.

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****Zeitpunkt der
Ausrüstungs-
kontrolle**

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

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****Zeitpunkt des
Messens von
Ausrüstungs-
gegenständen****Ort des Messens**

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

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. 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)

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

Standardsituationen sind: Bully, Ausball, Freischlag oder Strafstoß.

Generelle Regeln bei Standardsituationen

Arten von Standardsituationen

- 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 Strafstoßen, 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.

Anzeigen und Ausführen von Standardsituationen

- 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.

Verzögerung bei Standardsituationen

Regel 5.2

(502)

- 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.

Bully

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

Ausführung des Bullies

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

Ort der Bullies

- | | | |
|---------------------------------|---|---|
| Abstand beim Bully | 4 | <p>Alle Spieler, ausgenommen die Ausführenden, müssen inkl. Stock sofort und ohne Aufforderung durch die Schiedsrichter einen Abstand von mindestens drei Meter zum Ball einnehmen.</p> <p>Kleinfeld: Der Minimalabstand beträgt zwei Meter.</p> <p>Vor dem Bully müssen die Schiedsrichter die Spielbereitschaft beider Teams überprüfen.</p> |
| Durchführung des Bullies | 5 | <p>Ein Bully wird von je einem Feldspieler jedes Teams mit einem am Boden ruhenden Ball ausgeführt. Die Feldspieler dürfen sich gegenseitig nicht berühren und müssen ihre Schaufeln parallel zur Angriffsrichtung halten. Die Schaufeln müssen nahe am Ball sein, dürfen ihn aber nicht berühren. Die Füße müssen im rechten Winkel zur Mittellinie und auf einer Parallelen zu dieser stehen. Der Stock muss mit normalem Griff gehalten werden, d.h. wie der Spieler den Stock während des Spiels hält. Die Hände müssen über der Griffmarke liegen.</p> <p>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. Die Feldspieler müssen den Ermahnungen der Schiedsrichter Folge leisten; unfolgsame Feldspieler werden ersetzt. Bei umstrittenen Auswechslungen vor einem Bully muss das Gastteam den Wechsel zuerst ausführen.</p> |
| Torerfolg beim Bully | 6 | Ein Bully kann direkt zu einem Torerfolg führen. |

Regel 5.3**(503)**

- | | | |
|--|---|---|
| Vorfälle, die zu einem Bully führen | 1 | Wenn der Ball unabsichtlich beschädigt wurde. |
| Ball nicht spielbar | 2 | <p>Wenn der Ball nicht korrekt gespielt werden kann.</p> <p>Die Schiedsrichter müssen den Spielern die Möglichkeit geben, den Ball zu spielen, bevor sie das Spiel unterbrechen.</p> |
| Verschobene Bande | 3 | Wenn Teile der Bande verschoben wurden und der Ball in die Nähe kommt. |
| Verschobenes Tor | 4 | <p>Wenn das Torgehäuse unabsichtlich verschoben wurde und nicht innerhalb einer angemessenen Zeit auf seine korrekte Position gestellt werden kann.</p> <p>Der Torhüter muss, sobald es ihm möglich ist, das Tor auf seine korrekte Position stellen.</p> |
| Verletzter Spieler | 5 | <p>Wenn ein verletzter Spieler das Spiel behindert oder wenn sich ein Spieler ernsthaft verletzt.</p> <p>Die Schiedsrichter entscheiden, was sie für eine ernsthafte Verletzung halten.</p> |
| 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 oder wenn das Schlussignal irrtümlicherweise ausgelöst wurde. 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.

- | | | |
|----|--|--|
| 7 | Wenn ein Torerfolg annulliert wurde, obwohl kein Vergehen, das zu einem Freischlag führt, stattgefunden hat. | Annullierung eines Torerfolgs |
| 8 | Wenn ein Strafstoss nicht zu einem Torerfolg führt.

Dies beinhaltet auch, wenn der Strafstoss unkorrekt ausgeführt wurde. | Nach einem Strafstoss |
| 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. | Aufgeschobene Strafe |
| 10 | Wenn eine Strafe für ein Vergehen während des Spiels, aber nicht im Zusammenhang mit der momentanen Spielsituation ausgesprochen wurde.

Dies gilt auch, wenn ein bestrafte Spieler das Spielfeld betritt, bevor seine Strafzeit abgelaufen ist. | Strafe abseits des Spielgeschehens |
| 11 | Wenn die Schiedsrichter sich nicht für einen Freischlag oder Ausball für ein entsprechendes Team entscheiden können.

Dies gilt auch, wenn Spieler beider Teams gleichzeitig ein Vergehen begehen, wenn der Ball das Spielfeld verlässt oder Gegenstände über dem Spielfeld berührt und die Schiedsrichter nicht entscheiden können, wer den Ball als letzter berührt hat. | Gleichzeitiges Vergehen |
| 12 | Wenn die Schiedsrichter ihren Entscheid als inkorrekt erachten. | Fehlentscheidung der Schiedsrichter |

Regel 5.4

(504)

- | | | |
|---|--|----------------|
| 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. | Ausball |
|---|--|----------------|

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.

- | | |
|---|---|
| <p>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.</p> <p>Kleinfeld: Ein Freischlag wird nie näher als 2.5 m zum Schutzraum ausgeführt.</p> <p>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 Freischie des verteidigenden Teams. Ein Freischlag nher 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 ausgefhrt wird, hat das verteidigende Team das Vorrecht, die Mauer direkt vor dem Schutzraum aufzustellen. Das angreifende Team muss mit der Ausfhrung des Freischlages nicht warten, bis die Mauer korrekt steht. Es kann eigene Spieler vor der gegnerischen Mauer platzieren. Die Schiedsrichter knnen eine Abweichung vom exakten Ort oder einen nicht ganz ruhig liegenden Ball tolerieren, sofern das Spiel dadurch nicht beeinflusst wird.</p> | <p>Ort des Freischlags</p> <p>Freischie, welche nicht am Ort des Vergehens ausgefhrt werden</p> |
| <p>3 Alle gegnerischen Spieler mssen inkl. Stock sofort und ohne Aufforderung durch die Schiedsrichter einen Abstand zum Ball von mindestens drei Meter einnehmen.</p> <p>Kleinfeld: Der Minimalabstand der gegnerischen Spieler (inkl. Stock) zum Ball betrgt zwei Meter.</p> <p>Das verteidigende Team hat das Vorrecht, die Mauer im Minimalabstand aufzustellen. Der ausfhrende Spieler muss nicht warten, bis der Gegner gengend Abstand genommen hat. Der Gegner darf in diesem Fall den ausfhrenden Spieler nicht behindern und muss sich vom Ball wegbewegen.</p> | <p>Abstand beim Freischlag</p> <p>Aufstellung der Mauer</p> |
| <p>4 Der Ball muss mit dem Stock gespielt werden. Er muss geschlagen und darf weder angehoben noch gefhrt werden.</p> | <p>Ausfhrung des Freischlags</p> |
| <p>5 Der ausfhrende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal berhren, bevor ihn ein anderer Spieler oder dessen Ausrstung berhrt hat.</p> | <p>Doppelte Berhrung beim Freischlag</p> |
| <p>6 Ein Freischlag kann direkt zu einem Torerfolg fhren.</p> | <p>Torerfolg beim Freischlag</p> |

Regel 5.7

(507)

- | | |
|---|--|
| <p>1 Wenn ein Spieler den Stock eines Gegners blockiert, anhebt, dagegen schlit oder kickt (Zeichen 901, 902, 903, 912).</p> <p>Dies gilt jedoch nicht als Vergehen, wenn der gegnerische Stock getroffen wird, nachdem der Ball gespielt wurde.</p> | <p>Vergehen, die zu einem Freischlag fhren</p> <p>Stockschlag</p> |
| <p>2 Wenn ein Spieler den Gegner oder dessen Stock festhlt (Zeichen 910).</p> | <p>Halten des Stocks</p> |

Hoher Stock	3	<p>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).</p> <p>Die Hüfthöhe wird bei aufrechter Haltung bestimmt. Dies gilt auch für ange-tauschte Schüsse. Hohes Rück- und Ausschwingen ist erlaubt, sofern kein anderer Spieler in der Nähe ist und keine Gefahr besteht, diesen zu treffen.</p>
Hoher Stock / Ho-her Fuss	4	<p>Wenn ein Feldspieler irgendeinen Teil seines Stockes oder sei-nen Fuss gebraucht, um den Ball über Kniehöhe zu spielen oder zu spielen versucht (Zeichen 904, 913).</p>
Stock/Fuss/Bein zwischen Beine des Gegners	5	<p>Wenn ein Feldspieler seinen Stock, seinen Fuss oder sein Bein zwischen die Beine des Gegners stellt (Zeichen 905).</p>
Stossen	6	<p>Wenn ein Feldspieler mit oder ohne Ballkontrolle den Gegner mit anderen Körperteilen als der Schulter behindert oder wegs-tösst (Zeichen 907).</p>
Stürmerfoul Deckungsfoul	7	<p>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).</p>
Fussspiel	8	<p>Wenn ein Feldspieler den Ball zweimal hintereinander kickt be- vor der Ball seinen Stock, einen anderen Spieler oder dessen Ausrüstung berührt hat (Zeichen 912).</p> <p>Unter Fussspiel versteht man jedes Kicken des Balles mit dem Bein unter- halb 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.</p>
Schutzraum- Vergehen	9	<p>Wenn ein Feldspieler den Schutzraum betritt (Zeichen 914).</p> <p>Dies gilt nur als Vergehen, wenn das Spielgeschehen in der Nähe ist. Ein Feldspieler betritt dann den Schutzraum, wenn irgendein Teil seines Kör- pers 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 angreifen- de Team ein Spieler des verteidigenden Teams beim Bilden der Mauer im Schutzraum steht und der Freischlag direkt aufs Tor geschossen wird.</p>
Torverschiebung durch das angreifende Team	10	<p>Wenn ein Spieler des angreifenden Teams absichtlich das Tor verschiebt (Zeichen 914).</p>
Passive Torhüter- behinderung	11	<p>Wenn ein Feldspieler den Torhüter passiv behindert (Zeichen 915 - keine Strafe).</p>

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.

- 12 Wenn ein Feldspieler hochspringt, um den Ball zu stoppen (Zeichen 916).

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

Hochspringen

- 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).

Spiele von ausserhalb des Spielfeldes

- 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 berührt. Der Auswurf ist korrekt, wenn der Ball vom Torhüter vor dem Verlassen des Torraumes freigegeben wurde.

Verlassen des Torraums

- 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.

Auswurf über die Mittellinie

- 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.

Unkorrekte Ausführung einer Standardsituation

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

Blockieren des Balls durch den Torhüter

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 Pass 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.

Freischiag nach einer Strafe

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

Spielverschleppung

- 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 Freischiags ermahnen.

Regel 5.8

(508)

Strafstoß

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

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

Ausführung des Strafstoßes

- 2 Ein Strafstoß wird vom Mittelpunkt ausgeführt.

Der Strafstoß wird durch einen beliebigen Feldspieler desjenigen Teams ausgeführt, welches das Vergehen nicht begangen hat. Der Torhüter darf nicht durch einen Feldspieler ersetzt werden. Vergehen während eines Strafstoßes haben die gleiche Konsequenz wie während dem laufenden Spiel. Bei einem Vergehen des Torhüters wird der Strafstoß immer wiederholt, ausser wenn trotz des Vergehens ein Torerfolg erzielt wird (Vorteil). Wenn ein anderer Spieler als die Ausführenden ein Vergehen verübt, wird dies als planmässiges Stören geahndet (siehe Regel 6.15.5).

- 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.

Aufstellung beim Strafstoss

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. Bei einem Vergehen des Torhüters wird der Strafstoss immer wiederholt, ausser wenn trotz des Vergehens ein Torerfolg erzielt wird (Vorteil). Wenn ein anderer Spieler als die Ausführenden ein Vergehen verübt, wird dies als planmässiges Stören geahndet (siehe Regel 6.15.5).

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

Ballbewegung beim Strafstoss

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

- 5 Eine Zweiminutenstrafe, die im Zusammenhang mit einem Strafstoss ausgesprochen wird, wird nur im Spielbericht eingetragen, falls der Strafstoss nicht zu einem Torerfolg führt.

Strafstoss in Zusammenhang mit einer Zweiminutenstrafe

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

Regel 5.9

(509)

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

Aufgeschobener Strafstoss

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

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

Ende des aufgeschobenen Strafstosses

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

Aufgeschobener Strafstoss bei Spielabschnittende

Vergehen die zu einem Strafstoß führen**Regel 5.10****(510)**

- 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)

- 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 bestrafenden Spielers sowie Art und Grund der Strafe notiert werden. Zurückgezogene Strafen werden nicht auf dem Spielbericht notiert. Wurde die Strafe aufgrund eines Vergehens im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen ausgesprochen, so erhält das nicht fehlbare Team einen Freischlag. Wurde die Strafe aufgrund eines Vergehens ohne Zusammenhang mit dem Spielgeschehen ausgesprochen, so wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt. Wurde die Strafe aufgrund eines Vergehens während einem Unterbruch ausgesprochen, so wird das Spiel mit derselben Situation wie vor diesem Vergehen fortgesetzt. Ein bestraffter Captain verliert das Recht, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, ausser er wird von ihnen dazu aufgefordert.

Kleinfeld: Die Strafen, ausgenommen Matchstrafen, müssen nur bei Einzelspielen auf dem Spielbericht notiert werden. Matchstrafen müssen unter Angabe von Zeit, Nummer des bestrafenden Spielers und Art der Matchstrafe (MS1, 2 oder 3) in jedem Spiel notiert werden.

- 2 Der bestrafte Spieler muss während dem Strafstoss 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 I ausgesprochen. Wird ein Spieler während dem laufenden Spiel durch das Spielsekretariat zu früh auf das Spielfeld zurückgeschickt, muss er auf die Strafbank zurückkehren und bis zum geplanten Ende seiner ordentlichen Strafzeit dort verbleiben. Es wird keine zusätzliche Strafzeit bemessen, welche das frühe Wiederbetreten des Spielfelds kompensiert.

Generelle Regeln bei Strafen

Strafen gegen einen Betreuer

Meldepflicht des Captains

Notierung auf dem Spielbericht

Spielfortsetzung

Aufenthalt bei Strafen

Strafen gegen einen Torhüter

- 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.

Ausrüsten des Ersatztorhüters

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, gegen das bereits eine Zeitstrafe läuft, entscheidet der Captain, welche Zeitstrafe zuerst gemessen werden soll (siehe auch Regel 6.4.1), kürzere Zeitstrafen werden aber in diesem Fall immer vor den längeren gemessen.

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. Kleinfeld: Die Strafen müssen nur bei Einzelspielen auf dem Spielbericht notiert werden.

- 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.

Messung von mehreren Zeitstrafen gegen einen Spieler

Regel 6.3 (603)

- 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 oder durch einen Strafstoss erzielt wurde.

- 2 Die Zweiminutenstrafen werden in der Reihenfolge der Aussprache aufgehoben.

Zweiminutenstrafe

Aufhebung von Zeitstrafen bei Torerfolg

Regel 6.4 (604)

- 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, in welchen eine zweite Strafe aufgeschoben werden kann.

Für aufgeschobene Strafen in Zusammenhang mit einem (aufgeschobenen) Strafstoss, siehe Regel 6.18.

Aufgeschobene Strafen

Spielfortsetzung nach einer aufgeschobenen Strafe

- 2 Eine Strafe bleibt aufgeschoben, bis das fehlbare Team in Ballbesitz kommt oder bis zum nächsten Unterbruch.

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 Zwei- minutenstrafe führen

- 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 Fuss / Hoher Stock

- 3 Wenn ein Feldspieler irgendeinen Teil seines Stockes oder seinen Fuss gebraucht, um den Ball über Hüfthöhe zu spielen oder zu spielen versucht (Zeichen 904, 913).

Spielen über Hüfthöhe

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 Material- beanstandung

- 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.

-
- | | |
|--|--|
| <p>9 Wenn ein Spieler einen Stock ausserhalb der eigenen Auswech-
selzone entgegennimmt (kein Zeichen).</p> | Entgegennahme
eines Stockes |
| <p>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.</p> | Gebrochener
Stock |
| <p>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).</p> | Sperren |
| <p>12 Wenn ein Feldspieler den Torhüter aktiv beim Auswerfen behin-
dert (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.</p> | Aktive Torhüter-
behinderung |
| <p>13 Wenn ein Spieler bei einem Freischlag oder Ausball den Ab-
stand nicht einhält (Zeichen 915).
Dies gilt nicht als Vergehen, wenn der Gegner während dem Ausführen ein-
es 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.</p> | Unkorrekter
Abstand |
| <p>14 Wenn ein am Boden liegender oder sitzender Feldspieler den
Ball spielt oder absichtlich berührt (Zeichen 919).
Dies gilt auch als Vergehen, wenn der Spieler mit beiden Knien oder ei-
ner Hand, ausgenommen der Stockhand, den Boden berührt und den Ball
stoppt oder spielt. Wenn der Spieler nach Meinung der Schiedsrichter un-
absichtlich gestürzt ist und vom Ball getroffen wurde, darf kein Vergehen
geahndet werden.</p> | Bodenspiel |
| <p>15 Wenn ein Feldspieler den Ball mit der Hand, dem Arm oder Kopf
stoppt oder spielt (Zeichen 920, 921).
Wenn der Spieler angesprochen wird und keine Möglichkeit hatte, dem Ball
auszuweichen, darf kein Vergehen geahndet werden.</p> | Spielen mit Hand,
Kopf oder Arm |
| <p>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 Aus-
wechslungen gelten auch Auswechslungen ausserhalb der Auswechselzo-
ne. Derjenige Spieler, welcher das Spielfeld betritt, soll bestraft werden.</p> | Wechselfehler |
-

-
- | | | |
|---|----|---|
| 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 bestrafter Spieler, ohne das Spielfeld zu betreten, die Strafbank verlässt oder auf der Strafbank bleibt, obwohl seine Strafzeit beendet ist, oder wenn ein bestrafter Spieler das Spielfeld während eines Unterbruchs betritt, ohne dass seine Strafzeit abgelaufen ist. (Zeichen 925, siehe Interpretation 6.1.2).
Das Spielsekretariat muss sobald als möglich die Schiedsrichter über ein solches Vergehen informieren. In jedem Fall muss die Regel 6.15.5 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 eines Teams | 19 | Wenn ein Team das Spiel durch wiederholte Vergehen, die zu einem Freischlag führen, systematisch stört (vorgeschriebenes Zeichen).
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, für dieses bestraft. |
| 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. |
-

- | | |
|---|--|
| <p>24 Wenn es ein Spieler nach der Aufforderung der Schiedsrichter unterlässt, unkorrekte persönliche Ausrüstungsgegenstände zu korrigieren (kein Zeichen).</p> | Unkorrekte Ausrüstungsgegenstände |
| <p>25 Wenn ein Spieler unkorrekte Kleidung trägt (kein Zeichen).</p> <p>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.</p> | Unkorrekte Kleidung |
| <p>26 Wenn ein unkorrekt ausgerüsteter Torhüter am Spiel teilnimmt (kein Zeichen).</p> <p>Wenn der Torhüter den Kopfschutz unabsichtlich verliert, wird das Spiel unterbrochen und mit einem Bully fortgesetzt.</p> | Unkorrekt ausgerüsteter Torhüter |
| <p>27 Wenn ein Spieler durch ein Vergehen, das normalerweise zu einem Freischiess führt, ein Tor oder eine klare Torsituation verhindert (vorgeschriebenes Zeichen).</p> <p>Diese Strafe wird nur im Zusammenhang mit einem Strafstoß ausgesprochen.</p> | Verhindern eines Tors |

Regel 6.6**(606)**

- | | |
|--|--------------------------|
| <p>1 Eine Fünfminutenstrafe (Zeichen 808b) wird nie aufgehoben.</p> <p>Eine Fünfminutenstrafe kann in Verbindung mit einem Strafstoß oder einem aufgeschobenen Strafstoß ausgesprochen werden. Weiteres Vorgehen siehe Regel 6.18.</p> | Fünfminutenstrafe |
|--|--------------------------|

Regel 6.7**(607)**

- | | |
|---|---|
| <p>1 Wenn ein Feldspieler im Kampf um den Ball grobe und gefährliche Schläge mit dem Stock ausführt (Zeichen 901).</p> <p>Dies gilt auch, wenn ein Spieler den Gegner mit dem Stock am Kopf trifft.</p> | <p>Vergehen die zu einer Fünfminutenstrafe führen</p> <p>Grober Stockschlag</p> |
| <p>2 Wenn ein Feldspieler den Gegner mittels Haken zu Fall bringt (Zeichen 906).</p> | Haken |
| <p>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).</p> | Stockwurf |
| <p>4 Wenn ein Spieler einen Gegenspieler grob angreift (Zeichen 909).</p> | Grober Körpereinsatz |

**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. 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.

**Zehnminuten-
strafe gegen
einen Betreuer****Regel 6.9****(609)****Zehnminuten-
strafe**

- 1 Persönliche Strafen werden nie aufgehoben.

Regel 6.10**(610)****Vergehen, die zu
einer Zehnminuten-
strafe führen**

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

**Unsportliches
Benehmen**

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)

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

Matchstrafen

Der Veranstalter ist 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)

- 1 Die Matchstrafe I führt zu keiner weiteren Bestrafung.

Matchstrafe I**Regel 6.13 (613)**

- 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.

Vergehen, die zu einer Matchstrafe I führen

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.

Keine Vignette

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

Nicht notierter Spieler / Betreuer

- | | | |
|---|---|--|
| Rückkehr eines verletzten Spielers unter Strafe | 3 | Wenn ein verletzter Spieler, der sich auf der Strafbank vertreten liess, das Spielfeld wieder betritt, bevor seine Strafzeit abgelaufen ist (kein Zeichen). |
| Wiederholtes unsportliches Benehmen eines Spielers | 4 | 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 | 5 | Wenn ein Spieler aus Ärger seinen Stock oder andere Ausrüstungsgegenstände beschädigt (Zeichen 925). |
| Verletzungsgefährliche Vergehen | 6 | Wenn sich ein Spieler eines verletzungsgefährlichen Vergehens schuldig macht (Zeichen 909).

Dies bedeutet sehr grobe und verletzungsgefährliche 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. |

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.

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

Korrektur des beanstandeten Gegenstands

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

Planmässiges Stören

Dies gilt auch, wenn ein bestrafter Spieler absichtlich zu früh auf das Spielfeld zurückkehrt, ausser wenn das Spielsekretariat für den Fehler verantwortlich ist. Wenn ein bestrafter Spieler die Strafbank während eines Spielunterbruchs verlässt, wird nur eine Zweiminutenstrafe ausgesprochen (Regel 6.5.17). Kehrt 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 Auswechsellzone, 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 Haft- bzw. Gleitmitteln als planmässiges Stören.

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

**Defekter Stock
Verstärkter oder verlängerter Stock**

Regel 6.16

(616)

- 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“.

Matchstrafe III

Regel 6.17

(617)

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

Vergehen, die zu einer Matchstrafe III führen

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

Kampf

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

Brutale Vergehen

Dies beinhaltet Faustschläge oder heftige Tritte, sowie gezielte Schläge mit dem Stock gegen den Kopf oder heftig gegen den Körper des Gegners.

Beleidigungen

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

Dies beinhaltet derbe 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, starke 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 Bewerfen des Gegners mit Gegenständen oder das gezielte Umstossen des Gegners.

Regel 6.18**(618)****Strafen im Zusammenhang mit einem Strafstoß**

- 1 Wenn ein Strafstoß zu einem Torerfolg führt, wird nur die Zeitstrafe, die den Strafstoß verursacht hat, beeinflusst. Ist die Zeitstrafe eine Zweiminutenstrafe, wird sie zurückgezogen.

Dies beinhaltet auch aufgeschobene Strafstöße. Wenn ein Team während einem aufgeschobenen Strafstoß ein weiteres Vergehen begeht, das zu einem Strafstoß führt, so wird das zweite Vergehen als dasjenige, welches den Strafstoß verursacht hat, betrachtet. Wenn ein Strafstoß aufgrund eines Vergehens des Torhüters unterbrochen wird, so wird das Vergehen des Torhüters als Grund für den neuen Strafstoß betrachtet.

Abschnitt 7 - Der Torerfolg

Regel 7.1

(701)

- 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 Tor-schützen und, wenn möglich, die Nummer des Assistenten. Der Assistent ist ein Spieler aus demselben Team, der direkt am Erzielen des Torerfolges beteiligt war. Es wird nur ein Assistent pro Tor erfasst. Ein Torerfolg am Ende des Spielabschnitts, während der Verlängerung oder aufgrund eines Strafs-tosses nach Ablauf eines Spielabschnitts muss nicht mit einem Bully bestä-tigt werden. Die Anerkennung erfolgt in diesem Fall durch die Schiedsrichter mittels dem Zeigen auf den Mittelpunkt.

Kleinfeld: Die Torerfolge müssen nur bei Einzelspielen auf dem Spielbericht notiert werden.

- 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.

**Anerkannte
Torerfolge****Bestätigung des
Torerfolgs****Annullierung
eines bestätigten
Torerfolgs**

Regel 7.2

(702)

- 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, stattge-funden hat (Zeichen 810).

Dies gilt auch, wenn das Tor von einem Verteidiger aus seiner korrekten Po-sition 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.

- 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.

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

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

**Korrekt erzielte
Torerfolge****Unabsichtlicher
Torerfolg mit dem
Körper****Torerfolg durch
einen nicht gemel-
deten Spieler**

Regel 7.3**(703)****Unkorrekt erzielte Torerfolge**

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

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

Absichtlicher Torerfolg mit dem Körper

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

Torerfolg während oder nach dem Pfiff

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

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

Torlinie nicht von vorne überquert

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

Fuss-/Handtor durch den Torhüter

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

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

Fusstor eines Feldspielers

- 6 Wenn ein Feldspieler des angreifenden Teams absichtlich den Ball kickt und dieser danach von einem gegnerischen Spieler ins Tor abgelenkt wird. Das Spiel wird mittels Bully am nächst gelegenen Bullypunkt fortgesetzt. Will hingegen ein Angreifer einem Mitspieler einen Fusspass zuspielen, welcher von einem gegnerischen Spieler in das Tor abgelenkt wird, so zählt dieses Tor.

Torerfolg bei angezeigter Strafe

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

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

Torerfolg durch einen Schiedsrichter

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

Abschnitt 8 - Zeichen für Standardsituationen

Zeichen 801

**Zeitstop
Auszeit**



Zeichen 802

Bully



Zeichen 804

Ausball
Freischlag



Zeichen 805

Vorteil



Zeichen 806



Strafstoss

Zeichen 807



**Aufgeschobene
Strafe
Aufgeschobener
Strafstoss**

Zeichen 808a

Zweiminutenstrafe



Zeichen 808b

Fünfminutenstrafe



Zeichen 808c



**Zehnminuten-
strafe**

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**
Handgemenge
Kampf
Brutales Vergehen
Tätlichkeit

Zeichen 910



Halten

Zeichen 911

Deckungsfoul
Sperrren



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

Hochspringen



Zeichen 917



**Verlassen des
Torraums beim
Auswurf**

**Auswurf über die
Mittellinie**

Zeichen 918



**Unkorrekte Aus-
führung einer
Standardsituation**

**Verzögern einer
Standardsituation**

Zeichen 919

Bodenspiel



Zeichen 920

Handspiel
Armspiel



Zeichen 921



Kopfspiel

Zeichen 922



**Wechselfehler
Zu viele Spieler
auf dem Feld**

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
Arger**

**Verändern eines
beanstandeten
Ausrüstungsge-
genstands**

**Planmässiges
Stören**

Beleidigung



SPRI1 - Körpervergehen

Interpretation Körpervergehen

Ersetzt	Interpretation „Körpervergehen“ vom 4. April 2006.
Gültigkeit	Diese Interpretation tritt auf Saison 2008/2009 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	<ul style="list-style-type: none"> • Nur mit Schulter • Kontinuierlicher, andauernder Prozess • Ohne Schwung • Nur seitlich 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 oder Behinderung).

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

- Stossen
- Stocks Schlag
- Stürmerfoul
- Behinderung
- 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 Zusammenhang 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
Spielfortsetzung	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)	<ul style="list-style-type: none"> • 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)
Verletzungsgefährliche Vergehen (Matchstrafe I)	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • 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) <ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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

Sanktionierung	Merkmale
Handgemenge (Matchstrafe II) Kampf (Matchstrafe III)	<ul style="list-style-type: none">• 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 oder Zweiminutenstrafe
- Stock- und Körpervergehen im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen können nie mit einer Zehnminutenstrafe bestraft werden.

SPRI2 - Time-Out (Auszeit)

Interpretation Time-Out (Auszeit)

Ersetzt	Weisung „Time-Out (Auszeit)“ der Saison 2000/2001.
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 den Artikel 2.2 der Spielregeln und vereinheitlicht die Handhabung des Time-Outs.

Vorgehen	<ol style="list-style-type: none">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 Auswechsellzone 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.

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 Artikel 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 Freischiess für das gegnerische Team ausgesprochen werden. (Regel 5.7.17)
-

SPRI4 - Strafstoss

Interpretation Strafstoss

Ersetzt	Weisung „Strafstoss (Penalty)“ der Saison 2002/2003.
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 Artikel 5.8 der Spielregeln und vereinheitlicht das Vorgehen bei der Durchführung von Strafstössen während der regulären Spielzeit.

Vorgehen	<ul style="list-style-type: none">• Strafstoss anzeigen, Spiel- und Strafzeit(en) werden angehalten, evtl. Strafe und Vergehen anzeigen.• 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).
 - Der Ball muss sich immer vorwärts Richtung gegnerisches Tor bewegen und darf nie stillstehen oder sich rückwärts bewegen. Der Spieler darf sich rückwärts bewegen, solange der Ball sich vorwärts bewegt.
 - 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 sich nicht mehr in einer Vorwärtsbewegung befindet oder stillsteht.
- Der Strafstoss wird wiederholt wenn**
- der Schütze den Ball vor dem Pfiff berührt.
der Schütze den Ball bei der ersten Berührung hinter die Mittellinie zurückzieht.
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 nächsten Bullypunkt

SPRI5 - Messen der Schaufelkrümmung

Interpretation Strafstoss

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 Artikel 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 30mm 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 Artikel 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 Artikel 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 Artikel 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	-
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 die Artikel 7.2.2, 7.3.2 und 7.3.6 der Spielregeln.

Hintergrund

Die Artikel 7.2.2 (Unabsichtlicher Torerfolg mit dem Körper), 7.3.2 (Absichtlicher Torerfolg mit dem Körper) und 7.3.6 (Fusstor eines Feldspielers) regeln die Gültigkeit von Torerfolgen im Zusammenhang mit Berührungen des Balls mit dem Körper. Für diese Regeln besteht ein direkter Zusammenhang mit dem ab der Saison 2014/2015 erlaubten Fusspass.

Interpretation

- Als Fusspass gilt das kontrollierte und gezielte Zuspielen des Balles in Richtung eines Mitspielers.
- Als Kick gilt das unkontrollierte Kicken des Balles, egal mit welcher Absicht, das nicht als gezieltes Zuspiel zum Mitspieler identifiziert werden kann.
- Der Fusspass wird somit dem Pass mit dem Stock gleichgesetzt. Zentral für die Unterscheidung zwischen Fusspass und Kick ist, dass der Fusspass klar und kontrolliert einem Mitspieler gelten muss.
- Ein Kick ist nur im Zusammenhang mit Torerfolgen relevant. Wird ein Ball auf dem offenen Feld unkontrolliert gekickt und gelangt so zu einem Mitspieler, gilt dies als Fusspass und ist somit erlaubt.
- 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.
- Wird ein Fusspass zu einem Mitspieler durch einen beliebigen anderen Spieler abgelenkt, gelten die gleichen Regeln wie für einen mit dem Stock gespielten Pass.
- Ein Kick kann nur dann zu einem Tor führen, wenn der Ball nach dem Kick durch einen anderen Gegenspieler aktiv oder durch den Stock eines Mitspielers ins Tor befördert wird.

Die nachfolgende Tabelle gibt eine Übersicht, ob ein Torerfolg nach einem Fusspass bzw. nach einem Kick gültig ist. Dabei wird unterschieden, der Ball vom Mit- oder Gegenspieler, mit Stock oder Körper, absichtlich oder unabsichtlich abgelenkt wird.

Als „absichtlich“ wird eine aktive, kontrollierte und eindeutig dem Ball geltende Aktion des Spielers, egal ob Mit- oder Gegenspieler, bezeichnet.

		Art des vorgängigen Fussspiels		
Ablenkung durch	mittels	Aktion	Fusspass	Kick
Mitspieler	Stock	absichtlich	Tor	Tor
Mitspieler	Stock	unabsichtlich	Tor	Tor
Mitspieler	Körper	absichtlich	kein Tor	kein Tor
Mitspieler	Körper	unabsichtlich	Tor	kein Tor
Gegenspieler	Stock	absichtlich	Tor	Tor
Gegenspieler	Stock	unabsichtlich	Tor	kein Tor
Gegenspieler	Körper	absichtlich	Tor	Tor
Gegenspieler	Körper	unabsichtlich	Tor	kein Tor

Fallbeispiele

1. Spieler A spielt seinem Mitspieler B den Ball mit dem Fuss präzise in den Lauf. Der Mitspieler B verfehlt jedoch den Ball und befördert ihn unabsichtlich mit dem Fuss ins Tor.
→ Der Torerfolg ist 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 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.

SPRW1 - Spielsekretariat

Weisung Spielsekretariat

Gültigkeit	Diese Weisung wurde auf die Saison 2015/2016 durch die Schiedsrichterkommission in Kraft gesetzt und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Weisung findet bei allen offiziellen Spielen in den National- und Regionalligen von swiss unihockey Anwendung.

Inhalt

Diese Weisung ergänzt den Artikel 2.7 des Wettspielreglements (WSR) und den Artikel 3.7.1 der Spielregeln (SPR). Die Weisung definiert die verbindliche personelle Besetzung des Spielsekretariats während den offiziellen Spielen aller Ligen (mit oder ohne von swiss unihockey erlassenen Kontingentsvorschriften).

Spielsekretariat in Ligen mit Kontingentsvorschriften	<p>Am Spielsekretariat müssen folgende Personen während des ganzen Spiels anwesend sein:</p> <ul style="list-style-type: none">• Spielsekretär• Speaker• Schreiber• Spielzeitnehmer <p>Der Speaker kann gleichzeitig als Schreiber eingesetzt werden. Alle Helfer dürfen nicht jünger als A-JuniorInnen sein.</p>
Strafbank	<p>Pro Strafbank muss mindestens ein Strafzeitnehmer eingesetzt werden. Alle Helfer dürfen nicht jünger als A-JuniorInnen sein.</p>
Bandenrichter	<p>In jeder Spielfelddecke muss ein Bandenrichter postiert sein. Diese Helfer dürfen nicht jünger als A-JuniorInnen sein.</p>

Spielsekretariat in Ligen ohne Kontingentsvorschriften

Am Spielsekretariat müssen folgende Personen während des ganzen Spiels anwesend sein:

- Schreiber/ Spielsekretär (muss nicht zwingend ein offizieller Spielsekretär sein)
- Spielzeitnehmer/ Speaker

Alle Helfer dürfen nicht jünger als A-JuniorInnen sein.

Strafbank

Pro Strafbank muss mindestens ein Strafzeitnehmer eingesetzt werden. Alle Helfer dürfen nicht jünger als A-JuniorInnen sein.

Bandenrichter

Grossfeld: In jeder Spielfeldecke muss ein Bandenrichter postiert sein. Kleinfeld: Es müssen mind. zwei Bandenrichter postiert sein. Diese Helfer dürfen jünger als A-JuniorInnen sein.

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 16.04.2012.
Gültigkeit	Diese Weisung tritt am 01.08.2013 in Kraft und behält bis auf Widerruf Ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Weisung muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

Inhalt

Diese Weisung definiert gestützt auf Artikel 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.

Suspensions- spiele

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 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 Auswechsellzone eines Teams befinden und die einem am Spiel teilnehmenden Team zugeordnet werden können, auch wenn sie auf dem Spielbericht nicht namentlich notiert wurden.

SPRW3 - Spielzeit

Weisung Spielzeit

Gültigkeit Diese Weisung tritt ab Saison 2016/17 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.

Anwendung Diese Weisung findet bei sämtlichen offiziellen Meisterschafts- und Cupspielen von swiss unihockey Anwendung.

Inhalt

Diese Weisung regelt gestützt auf Abschnitt 2 SPR die Spieldauer, Zeitmessung und Pausendauer während der regulären Spielzeit bei sämtlichen offiziellen Meisterschafts- und Cupspielen von swiss unihockey. Die zuständige Kommission von swiss unihockey kann Abweichungsregelungen in Spezialfällen definieren oder deren Definition an andere von ihr bestimmten Gremien delegieren.

Die Spalten Verlängerung und Penaltyschiessen beziehen sich auf einen unentschiedenen Spielstand nach der regulären Spielzeit bzw. nach einer immer im Sudden Death-Modus zu spielenden Verlängerung (gem. Regel 2.3 SPR).

Spielform	reguläre Spieldauer	davon effektiv	Pause	Verlängerung	Penaltyschiessen
Einzelspiele Grossfeld • Qualifikation / Zwischenrunde • Playoffs, Playouts, Auf-/Abstiegsspiele • Playoffs NLA/NLB	3x20 min	gesamt	10	10 min effektiv	ja
	3x20 min	gesamt	10	10 min effektiv	ja
	3x20 min	gesamt	15	10 min effektiv	ja
Einzelspiele Turnierform Grossfeld • Qualifikation • Playoffs, Playouts, Auf-/Abstiegsspiele	3x20 min	Strafen/Tore/letzte 3 min	10	10 min effektiv	ja
	3x20 min	Strafen/Tore/letzte 3 min	10	10 min effektiv	ja
Spiele Turnierform Grossfeld / Kleinfeld • Qualifikation • Finalrunden / Aufstiegsturniere: Gruppenspiele • Finalrunden / Aufstiegsturniere: Finalspiele • Playoffs, Auf-/Abstiegsplayoffs (Einzelspiele)	2x20 min	letzte 3 min	5	nein	nein
	2x20 min	letzte 3 min	5	nein	nein
	2x20 min	letzte 3 min	5	10 min effektiv	ja
	3x20 min	gesamt	10	10 min effektiv	ja
Cup • Schweizer Cup • Schweizer Cup Final • Liga-Cup	3x20 min	gesamt	10	10 min effektiv	ja
	3x20 min	gesamt	15	10 min effektiv	ja
	3x20 min	gesamt	10	10 min effektiv	ja
Junioren und Juniorinnen D	siehe separate Weisung / Spielregeln				
Junioren und Juniorinnen E / F	siehe separate Weisung / Spielregeln				

Pausenverlängerung

Auf begründeten, schriftlichen Antrag (mit schriftlichem Einverständnis des Gegners) bis spätestens 5 Tage vor dem Spiel zuhanden der Geschäftsstelle von swiss unihockey ist es bei Einzelspielen möglich, die Pause auf maximal 15 Minuten zu verlängern.

SPRW4 - Spielvorbereitung-Meeting für Einzelspiele auf dem Grossfeld

Weisung Spielvorbereitung auf dem Grossfeld

Gültigkeit	Diese Weisung wurde per 07.09.2013 durch die Schiedsrichterkommission in Kraft gesetzt und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit. Sie ersetzt alle vorhergehenden Versionen.
Anwendung	Diese Weisung muss bei allen offiziellen Spielen von swiss unihockey angewendet werden.

Inhalt

Vorliegende Weisung regelt die administrativen Aufgaben und den Informationsaustausch zwischen Schiedsrichtern, Teamverantwortlichen und dem Veranstalter vor Meisterschafts- und Cupspielen, welche als Einzelspiele auf dem Grossfeld ausgetragen werden.

1. Meeting vor dem Spiel

Zeitpunkt und Meeting-Teilnehmer	60 Minuten vor Spielbeginn treffen sich die beiden Schiedsrichter, je ein auf dem Spielbericht aufgeführter Betreuer der beiden Teams und der Spielsekretär als Vertreter des Veranstalters beim Spielsekretariat.
Traktanden	<ul style="list-style-type: none">• Spielbericht• Spielerdress• LineUp• SR-Entschädigung / Verpflegung• Verschiedenes

2. Ergänzende Erläuterungen

Spielbericht	Die Teamverantwortlichen des Heimteams müssen bis 70 Minuten vor Spielbeginn , die Teamverantwortlichen des Gastteams bis 60 Minuten vor dem Spielbeginn die Spieler und Betreuer auf dem Spielbericht eintragen und diesen unterschreiben. Der Spielsekretär ist verantwortlich, dass der von beiden Teams ausgefüllte Spielbericht und die gültigen Team-Blätter bereitstehen.
---------------------	--

- Spielerdress** Die Teamverantwortlichen nehmen jeweils ein Exemplar ihrer Spieltrikots (Heimmannschaft: Heimdress / Gastteam: Dress und Ersatzdress) ans Meeting mit. Die Schiedsrichter bestimmen aufgrund der mitgebrachten Trikots mit welchem Dress das Gastteam spielt. Die Farben müssen für Schiedsrichter und Zuschauer gut zu unterscheiden sein.
- LineUp** Der Spielsekretär erläutert den Meetingteilnehmern das LineUp-Verfahren, welches auch in schriftlicher Form verfügbar sein muss.
- SR-Entschädigung** Schiedsrichter, welche ihre Entschädigung in bar erhalten, werden Spielleitungsentschädigung, Reisespesen und allenfalls Verpflegungsentschädigung an diesem Meeting bar ausbezahlt.

SPRW5 - LineUp Nationalliga plus Beilagen

Weisung LineUp Nationalliga plus Beilagen

Gültigkeit Diese Weisung tritt per 21. September 2013 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.

Anwendung Diese Weisung muss bei offiziellen Meisterschafts- und Cupspielen der Nationalliga angewendet werden.

Inhalt

Diese Weisung regelt den protokollarischen Ablauf für die Spielvorbereitung sowie die Begrüssungs- und Verabschiedungszeremonie der Teams für ein oben bezeichnetes Spiel. Die Zeiten sind zwingend einzuhalten.

1. Regiebuch Standardvorgehen LineUp

Zeitraster vor einem Meisterschaftsspiel

1.	T - 60'	Meeting der Schiedsrichter mit den Mannschaftsvertretern.
2.	T - 45' *	Das Spielfeld muss spielbereit sein, Bälle zum Einspielen sind vorhanden.
3.	T - 30'	Spielsekretariat und Bandenrichter sind auf ihren Posten.
4.	T - 12'	Die Teams haben das Spielfeld verlassen.
5.	T - 9'	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spielfeld ist kontrolliert und die Bälle sind eingesammelt. • Anschliessend Vorstellung der Spieler (vor dem Einlauf der Teams). • Das Gastteam wird zuerst vorgestellt. • Die beiden Topscorer werden mit dem Wortlaut „Mobiliar Topscorer“ vorgestellt.
6.	T - 6'	Die Teams stellen sich zum Einlauf auf.
7.	T - 5'	<ul style="list-style-type: none"> • Gleichzeitiger Einlauf der Teams (Beilage 1) • Schiedsrichter und Captains reichen sich zum Gruss die Hände. • Anschliessend gegenseitige Begrüssung. • Die Teams bleiben stehen bis die Begrüssung beendet ist.
8.	T - 2'	Vorstellung der „Starting 6“; Die Topscorer werden während der „Starting 6“ als „Mobiliar Topscorer“ vorgestellt. Falls der Topscorer nicht in der „Starting 6“ ist, wird er im Anschluss an die „Starting 6“ separat vorgestellt und erhebt sich von der Bank. Der Ablauf der Präsentation läuft von der Reihenfolge her gemäss Punkt 5.3. der Weisung „Starting 6“ ab.
9.	T - 1'	Aufstellung zum Bully
10.	T	Spielbeginn
11.	Nach Spielende	<ul style="list-style-type: none"> • Aufstellung der Teams parallel zur Mittellinie, Schiedsrichter beim Spielsekretariat (gemäss Beilage 1) • evtl. Auszeichnung der besten Spieler pro Team • Shakehands der Teams • Unterzeichnung des Matchrapportes

2. Abweichung vom Standardvorgehen

Mögliche Abweichungen vom Regiebuch Standardvorgehen

Im unter Punkt 1 beschriebenen Schritt 7 kann vom Regiebuch Standardvorgehen abgewichen werden. Dabei sind sämtliche in nachfolgenden Punkten beschriebenen Vorgaben zwingend zu befolgen.

Information

Gastteam und Schiedsrichter werden vom Heimteam 60' vorher über die Änderung und den genauen Ablauf und die Zeiten des LineUp informiert. Die vorliegende Weisung muss beim Spielsekretariat aufliegen.

Einlauf der Teams

Einlauf der Teams und Schiedsrichter auf dem Spielfeld. Laufen die Teams nicht gleichzeitig ein, hat das Heimteam zuerst einzulaufen. Die einzunehmende Aufstellung ist der Beilage 1 zu entnehmen.

3. Schlussbemerkungen

Bewilligung

Eine Abweichung vom Standardvorgehen muss nicht bewilligt werden, sofern sämtliche Anforderungen gemäss Punkt 2. erfüllt sind. Es ist jedoch darauf zu achten, dass weder ein Team noch die Schiedsrichter oder Zuschauer durch die Abweichung übermässig beeinträchtigt werden (Bsp.: langfädige Zeremonien, Verabschiedungen etc.).

Geltung

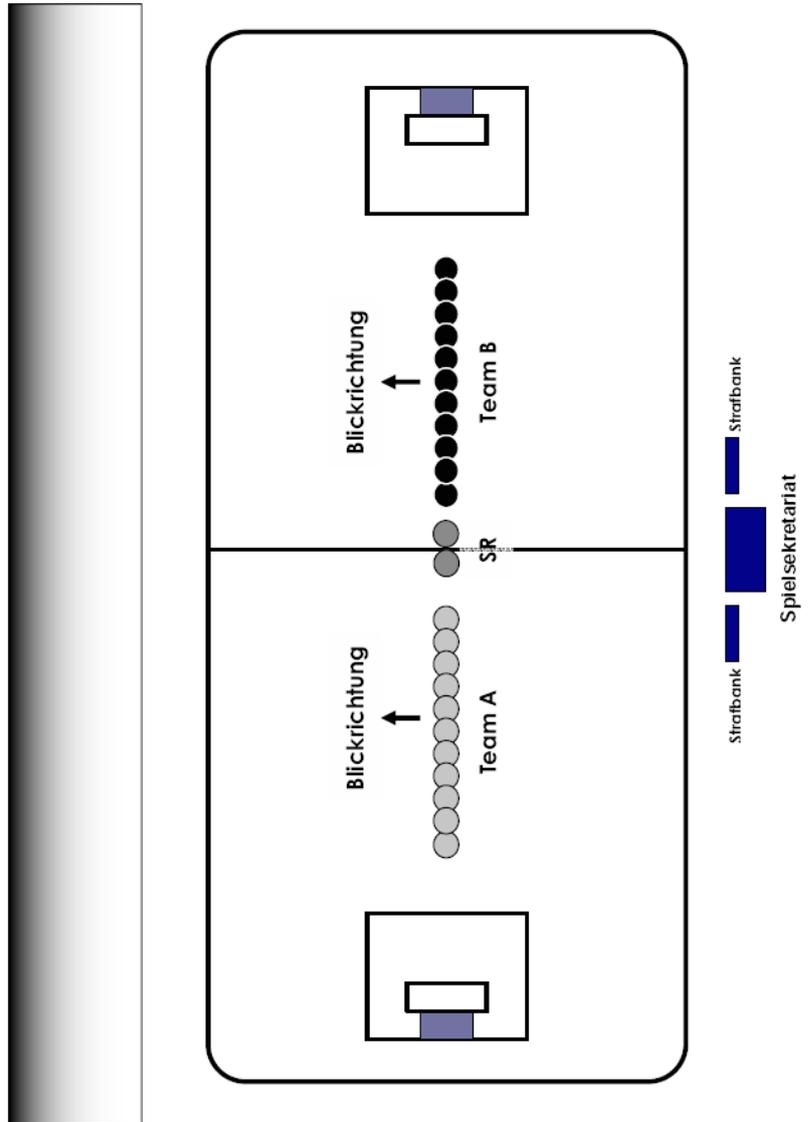
Das LineUp beginnt 60 Minuten vor dem Spiel und endet mit dem Shakehands nach dem Spiel.

Protest

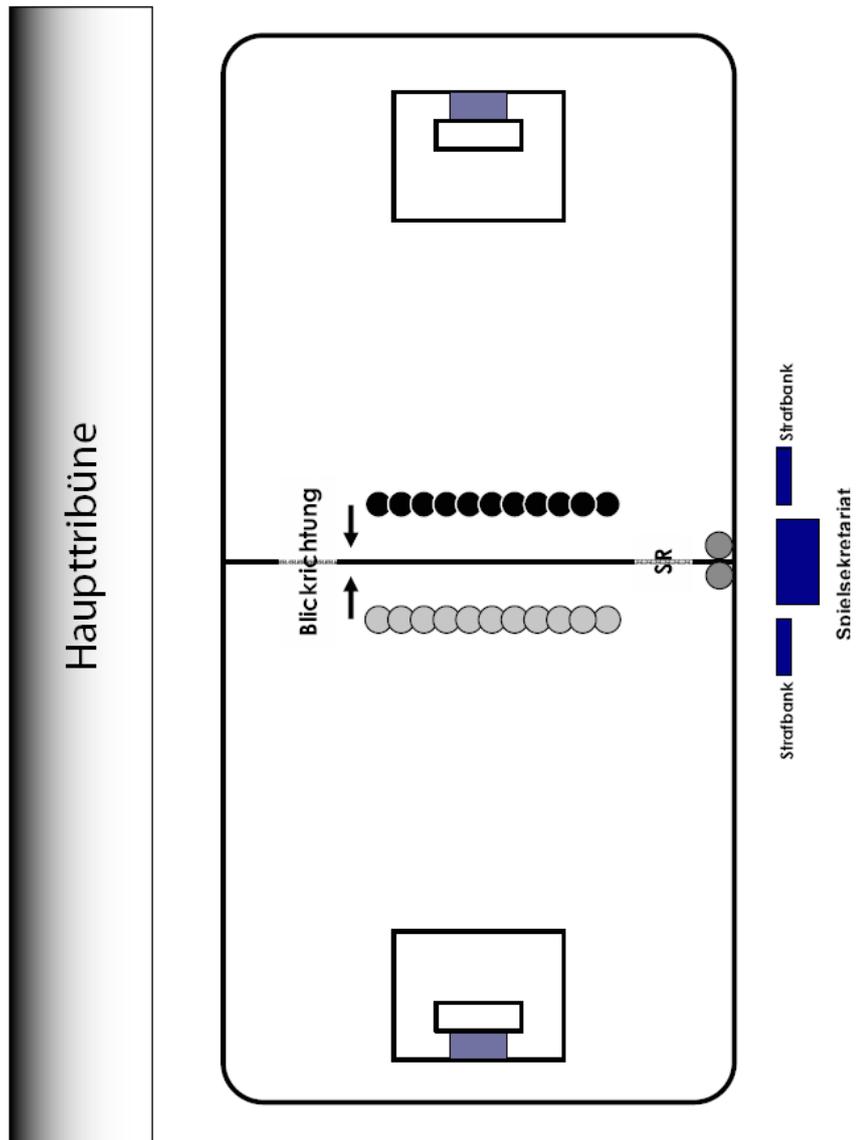
Beim Verstoss gegen die Weisung LineUp kann direkt nach dem Shakehands (nach Spielende) ein Protest gemäss Wettspielreglement geführt werden.

4. Beilagen Weisung LineUp Nationalliga

Aufstellung
Spielbeginn



**Aufstellung
Spielende**



SPRW6 - „Starting 6“

Weisung „Starting 6“

Gültigkeit	Diese Weisung tritt per 21. September 2013 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Weisung muss bei offiziellen Meisterschafts- und Cupheimspielen mit Beteiligung von Teams der Nationalliga A Damen und Herren angewendet werden. Die Anwendung in den anderen Ligen ist freiwillig.
Anmerkung	Die Vorliegende Weisung „Starting 6“ wurde inhaltlicher Natur, den neuen Gegebenheiten betreffend Sponsoren (Topscorer) angepasst.

Inhalt

Diese Weisung regelt den protokollarischen Ablauf für die „Starting 6“ und steht in Ergänzung zur Weisung LineUp vom 21. September 2013.

1. Zweck „Starting 6“

Der Ablauf „Starting 6“ beinhaltet das Vorstellen der ersten sechs SpielerInnen beider Teams, welche das Spiel beginnen werden.

- Es müssen zwingend die sechs gemeldeten Spieler das Spiel beginnen.
- Spieler dürfen nur im Verletzungsfalle kurzfristig ausgetauscht werden.
- Ein allfälliger Austausch von verletzten Spielern ist dem Spielsekretariat unverzüglich spätestens jedoch vor Einlauf der Teams zu melden.

2. Zeitpunkt „Starting 6“

Die Präsentation der „Starting 6“ findet unmittelbar vor der Aufstellung zum ersten Bully statt (Punkt 8 der Weisung LineUp).

Dies gilt sowohl für Teams, welche nach dem Standardvorgehen LineUp als auch nach dem Abweichvorgehen LineUp handeln.

3. Meldung „Starting 6“

Zusammen mit dem ausgefüllten Spielrapport müssen auch die „Starting 6“ auf einem Blatt analog dem Formular dieser Weisung dem Spielsekretariat gemeldet werden. Das Heimteam ist für das Bereitstellen der Formulare verantwortlich.

Die Startformation muss 60 Minuten vor Spielbeginn bekannt gegeben werden und für das gegnerische Team einsehbar sein.

4. Widerhandlung

Die Schiedsrichter sind dahingehend instruiert, fehlbare Teams mittels Rapportformular zu melden, sowie die gemeldeten Spieler auf das Feld zu beordern.

5. Ablauf „Starting 6“

- | | |
|--------------------------------|---|
| Spielbereites Feld | 1. Unmittelbar vor dem Anspiel ist das Feld leer und spielbereit. Die SpielerInnen befinden sich auf der Spielerbank, die SchiedsrichterInnen beim Spielsekretariat. Danach beginnt die Präsentation der „Starting 6“. |
| Reihenfolge der Teams | 2. Die Präsentation wird immer mit dem Gastteam begonnen und mit dem Heimteam beendet. Wurden die SchiedsrichterInnen während dem LineUp noch nicht vorgestellt, ist eine Vorstellung der SchiedsrichterInnen im Anschluss an die „Starting 6“ der beiden Teams zwingend. Die Schiedsrichter werden im Anschluss an die Starting 6 des Heimteams vorgestellt. |
| Reihenfolge der Spieler | 3. Die SpielerInnen werden mindestens mit Namen, Vornamen und Rückennummern in folgender Reihenfolge aufgerufen und vorgestellt: <ul style="list-style-type: none"> • TorhüterIn • Verteidigung 1 • Verteidigung 2 • Angriff 1 (Center) • Angriff 2 (Flügel) • Angriff 3 (Flügel) <p>Die Topscorer werden während der „Starting 6“ als „Mobilier Topscorer“ vorgestellt. Falls der Topscorer nicht in der „Starting 6“ ist, wird er im Anschluss an die „Starting 6“ separat vorgestellt und erhebt sich von der Bank. Der Ablauf der Präsentation läuft von der Reihenfolge her gemäss Punkt 4.3. der Weisung „Starting 6“ ab. Der Ablauf ist gemäss obiger Reihenfolge.</p> |
| Spielbeginn | 4. In unmittelbarem Anschluss an die „Starting 6“ wird das Spiel mit dem ersten Bully begonnen. Es ist gestattet, vor dem eigentlichen Bully ein allfälliges symbolisches „Prominenten-Bully“ durchzuführen. |

SPRW7 - Materialzertifizierung

Weisung Materialzertifizierung

Ersetzt	Weisung „Materialzertifizierung“ vom 01.09.2011
Gültigkeit	Diese Weisung tritt am 01.09.2014 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 Artikel 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.
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 Herren/Damen 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)

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.
- 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.

SPRW8 - Spielverschiebung aufgrund Krankheit

Weisung Spielverschiebung aufgrund Krankheit

Gültigkeit	Diese Weisung tritt ab Saison 2014/15 in Kraft und behält bis auf Widerruf ihre vollständige Gültigkeit.
Anwendung	Diese Weisung findet bei sämtlichen offiziellen Meisterschafts- und Cupspielen von Swiss Unihockey Anwendung (Ausnahme: Cupfinals / Playoff-Finals NLA).

Inhalt

Diese Weisung regelt gestützt auf Abschnitt 1.17.4 des Wettspielreglements unter welchen Bedingungen ein Spiel aufgrund Krankheit verschoben werden kann.

Voraussetzungen	<p>Unter den folgenden Voraussetzungen kann ein Spiel (Meisterschaft oder Cup), das als Einzelspiel ausgetragen wird, aufgrund von epidemieartigen Krankheiten verschoben werden. Spiele in Turnierform können nicht verschoben werden:</p> <ul style="list-style-type: none">• Mindestens sieben (Kleinfeld: fünf) Spieler müssen aufgrund einer epidemieartigen Krankheit ausfallen (swiss unihockey behält sich vor, die Angaben durch einen Vertrauensarzt bestätigen zu lassen).• Es zählen nur Spieler, deren Lizenz auf die Liga ausgestellt ist, in der das Spiel verschoben werden soll. Die Lizenz muss vor dem 31. August (für Spiele zwischen dem 31. August und dem 31. Dezember) bzw. dem 31. Dezember (für Spiele zwischen dem 31. Dezember und dem 31. August) gelöst worden sein. Für Cupspiele zählen nur Spieler, deren Lizenz auf das höchstklassierte Team (Schweizer Cup: höchstklassiertes GF-Team, bei KF-Vereinen das höchstklassierte KF-Team; Liga-Cup: höchstklassiertes KF-Team) des Vereins ausgestellt sind.• Es zählen nur Spieler, deren erster Arztbesuch nach dem 31. August bzw. dem 31. Dezember datiert. In den letzten zwei Spielen (gilt nicht für erstes Meisterschaftsspiel der Saison, für Zweites gilt nur das Erste) vor dem Ausfall müssen diese Spieler auf dem Spielbericht als Spieler notiert gewesen sein.
Administrativer Ablauf	<ul style="list-style-type: none">• Information des Gegners, der aufgebotenen Schiedsrichtern und durch denjenigen Verein, der ein Spiel verschieben will, so früh als möglich, jedoch aller spätestens bis sechs Stunden vor Spielbeginn. Später ist eine Verschiebung nicht mehr möglich. Sollte eine Absage bereits während den Bürozeiten erfolgen, ist zusätzlich die Geschäftsstelle zu informieren.

-
- Am nächsten Arbeitstag nach dem Spiel (Poststempel) muss von allen betroffenen Spielern ein Arztzeugnis eingereicht werden. Swiss unihockey behält sich den Beizug eines Verbandsarztes vor, falls ein Verdacht auf Missbrauch dieser Weisung vorliegt. Sollte die Verschiebung aufgrund der Arztzeugnisse nicht gerechtfertigt sein, erfolgt ein Forfait-Niederlage gegen den verschiebenden Verein aufgrund Nichtantreten zu einem Wettspiel aus eigenem Verschulden (Artikel 5.5.1 Wettspielreglement).
 - Anschlag an die Halle durch den Organisator des Spiels zur Information der Zuschauer und allenfalls der Schiedsrichter (falls diese vom verschiebenden Verein nicht rechtzeitig erreicht werden konnten).
 - Derjenige Verein, der das Spiel nicht verschiebt, hat keinen Einfluss auf die Verschiebung. Er hat keinerlei Anrecht auf eine Entschädigung (weder Reisekosten, noch Hallenmiete, Zuschauereinnahmen oder sonstige Entschädigungen).
 - Der verschiebende Verein muss die trotz der Verschiebung fälligen Schiedsrichterspesen übernehmen. Falls die Schiedsrichter vor der Abfahrt erreicht wurden, betrifft dies nur die Spielentschädigung, wenn die Schiedsrichter aber nicht vor ihrer Abfahrt erreicht oder ausfindig gemacht werden konnten, betrifft dies die Spielentschädigung und die Reisespesen. Weitere Gebühren sind nicht zu entrichten.
 - Die Spesen werden den Schiedsrichtern durch swiss unihockey ausbezahlt und dem entsprechenden Verein verrechnet.
 - Die Neuansetzung des Spiels erfolgt durch das zuständige Gremium von swiss unihockey in Absprache mit den beiden Vereinen.
 - Sollte aufgrund eines gedrängten Terminplans eine schnelle Neuansetzung zwingend sein (z.B. Play-off), entscheidet das zuständige Gremium. Eine neuerliche Verschiebung aufgrund Verletzungen oder Krankheiten ist in diesem Fall nicht möglich.
 - Folgende Spiele sind von dieser Weisung ausgenommen: Cupfinals, Playoff-Final NLA.