



Deutscher Unihockey Bund e.V.

Unihockey-Spielregeln mixed (SPRM)

Version II / 2006

- Geltungsbereich**
- 1 Die Unihockey-Spielregeln mixed gelten für Spiele in der Sportart Unihockey innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.
 - 2 Diesem Reglement sind verpflichtet:
 - Mitglieder des DUB und deren Mitglieder, Funktionäre, Angestellte und Beauftragte
 - Funktionäre, Angestellte und Beauftragte des DUB
 - Schiedsrichter des DUB
 - Nicht-DUB-Vereine, die am Spielbetrieb des DUB teilnehmen
- Einordnung**
- 1 Die Spielregeln sind der „Spielordnung (SPO)“ und der „Lizenzordnung (LZO)“ sowie den zu diesen Ordnungen erlassenen Durchführungsbestimmungen untergeordnet und allen anderen Reglementen des DUB übergeordnet.
 - 2 Über alle nicht geregelten Fälle entscheidet die Regel- und Schiedsrichterkommission des DUB.
 - 3 Verweise auf Reglements, die derzeit noch nicht bestehen, sind zu vernachlässigen. Bei Entscheidungsbedarf verfügt die Regel- und Schiedsrichterkommission des DUB über etwaige Regelungen.
- Anfragen**
- 1 Alle Anfragen zu diesem Reglement müssen schriftlich erfolgen. Mündliche Auskünfte sind unverbindlich.
- Entschädigungen**
- 1 Rechte auf Entschädigungen durch den DUB, die aufgrund dieses Reglements entstehen, verfallen, wenn sie nicht innerhalb von sechs Monaten beim DUB geltend gemacht werden.
- Beweispflicht**
- 1 Im Streitfall ist der Kläger gegenüber dem DUB für sämtliche Korrespondenz beweispflichtig.
- Darstellung**
- 1 Verweise auf Dokumente des DUB sind in „Anführungszeichen“ gestellt (z. B. „Spielregeln“).
- Bezeichnungen**
- 1 Nicht als Wertung sondern als Maßnahme zur Vereinfachung wurde die männliche Formulierung verwendet. Diese Bezeichnung gilt sinngemäß für beide Geschlechter.
- Kennzeichnung**
- 1 Die Nummerierung aus dem Regelwerk Großfeld/Kleinfeld (SPRGK) wurde in diesem Regelwerk beibehalten, Regeln oder Regelteile, die keine Anwendungen in der mixed-Variante finden, sind durch ein „(entfällt)“ gekennzeichnet.
- Schriftgröße**
- 1 Die Regeln werden in dieser Schriftgröße (12 pt) geschrieben.
 - 2 Die Interpretationen zu den Regeln werden in dieser Schriftgröße (10 pt) geschrieben und folgen gleich nach dem Reglementstext.
- Inkraftsetzung**
- 1 Dieses Reglement wurde vom Vorstand des DUB zum 23.05.2008 in Kraft gesetzt.
- Urheberrecht**
- 1 Copyright © by Deutscher Unihockey Bund e.V. (DUB).
 - 2 Alle Rechte vorbehalten. Ohne die vorherige schriftliche Zustimmung vom Deutschen Unihockey Bund e.V. (DUB) darf dieses Dokument weder auszugsweise noch als ganzes veröffentlicht, vervielfältigt, fotokopiert, abgedruckt, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium bzw. in maschinenlesbarer Form übertragen werden.

Inhaltsverzeichnis

Abschnitt 1 - Das Spielfeld	1
Abschnitt 2 - Die Spielzeit.....	8
Abschnitt 3 - Die Teilnehmer.....	11
Abschnitt 4 - Die Ausrüstung.....	14
Abschnitt 5 - Die Standardsituationen.....	18
Abschnitt 6 - Die Strafen.....	30
Abschnitt 7 - Der Torerfolg.....	45
Abschnitt 8 - Zeichen für Standardsituationen.....	49
Abschnitt 9 - Zeichen für Vergehen.....	57
Index.....	LXX

Abschnitt 1 - Das Spielfeld

Regel 1.1

(101)

- 1 Das Spielfeld muss 28 m lang und 16 m breit sein. Es muss von einer Bande umgeben sein, die 50 cm hoch ist. Die Ecken können auch abgeschrägt sein. In einer Halle dürfen nicht mehr als zwei Spielfelder aufgestellt werden.

**Spielfeldgröße
Banden**

Das Abweichen von der normalen Spielfeldgröße von 28 x 16 m ist nur dann erlaubt, wenn die Hallengröße die Einhaltung der normalen Maße unmöglich macht. Die minimale Spielfeldgröße beträgt 26 x 14m. Es sind die für die jeweilige Halle größtmöglichen Bandenmaße zu wählen.

Spielfeldmaße

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 22 m. Die Kürzung der Spielfeldbreite hat so zu erfolgen, dass der Abstand der Bullypunkte zur Bande weiterhin 1 m beträgt und die Symmetrie beibehalten wird.

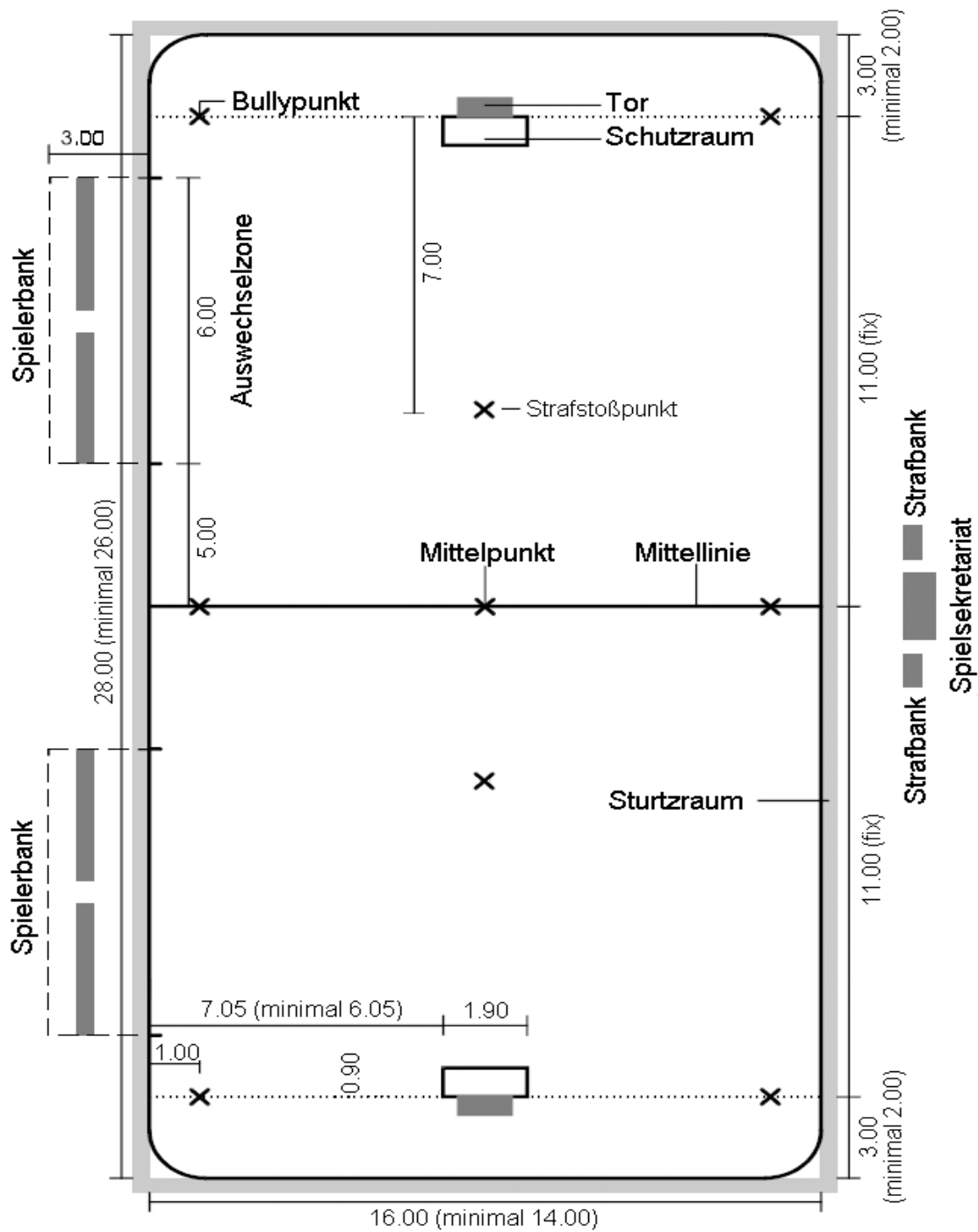
Ein Sturzraum von mindestens 50 cm muss vorhanden sein. Er darf weder durch Zuschauer oder Spielerbänke noch durch sonstige Gegenstände blockiert werden. Alle verletzungsgefährdenden Gegenstände, wie z. B. Sprossenwände, Wände, Klettergerüste etc., müssen außerhalb des Sturzraumes angebracht sein bzw.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

Sturzraum

Die Bande muss durchgehend die gleiche Höhe haben, welche 48 bis 55 cm beträgt. Die einzelnen Bandenelemente müssen lückenlos zusammengesetzt sein. Verschieben sich einzelne Bandenelemente während des Spiels, so ist der Veranstalter für die sofortige Richtigstellung verantwortlich.

Bande

Spielfeldskizze
mixed



Alle Maße sind in Meter angegeben.

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

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

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

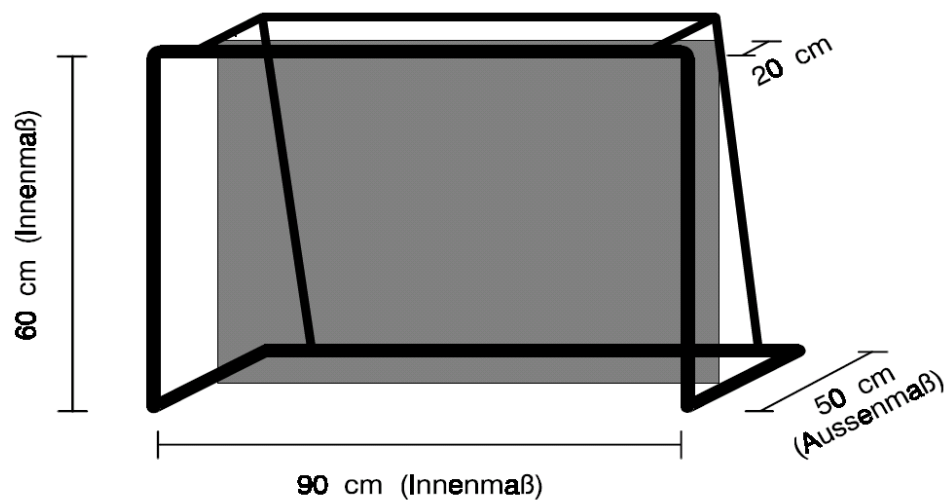
**Mittellinie und
Mittelpunkt**

- 2 Eine Mittellinie und ein Mittelpunkt müssen vorhanden sein.

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

- 3 (entfällt)

Torskizze



- Schutzraum** 4 Der Schutzraum muss 0,90 m lang und 1,90 m breit sein.
- Der Schutzraum ist rechteckig und muss zwischen den Längsseiten des Spielfeldes zentriert sein. Die Begrenzungen gehören zum Schutzraum.
- Torlinie** 5 Auf der hinteren Schutzraumlinie müssen im Abstand von 0,90 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 angebracht oder mittels einer kleinen Unterbrechung der Schutzraumlinie markiert sein.
- Bullypunkte** 6 In der gedachten Verlängerung der Torlinie und auf der Mittellinie müssen im Abstand von 1 m von der Bande gut sichtbare Bullypunkte markiert sein.
- Die Bullypunkte müssen mit Kreuzen markiert werden.
- Strafstöße** 7 Im Abstand von 7 m zu den Torlinien werden zentral Strafstöße markiert.
- Die Strafstöße müssen mit Kreuzen markiert werden

Regel 1.3**(103)**

- Tor** 1 Die Tore müssen 0,90 m breit, 0,60 m hoch und am Boden 0,50 m tief sein. Die Tore müssen auf der markierten Position stehen.
- Die Öffnungen der Tore zeigen in Richtung des Mittelpunktes. Ein Fallnetz im Tor wird empfohlen.

Regel 1.4**(104)**

- Auswechselzone
Spielerbänke** 1 Die Auswechselzonen beginnen beiderseits 5 m von der Mittellinie entfernt und haben eine Länge von 6 m. Falls die Konstruktion der Halle die ordentliche Platzierung der Spielerbänke unmöglich macht, kann die Auswechselzone auch in der Ecke, auf der gegenüberliegende Längsseite oder hinter dem Tor platziert werden.
- Markierung der
Auswechselzonen** Die Markierungen für die Auswechselzonen müssen auf beiden Seiten der Bande (innen und außen), vertikal über die ganze Bandenhöhe angebracht sein. Die Auswechselzonen haben eine maximale Tiefe von 3 m. Die Spielerbänke für mindestens 10 Personen müssen in genügendem Abstand von der Bande aufgestellt sein.

Regel 1.5**(105)**

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

**Spielsekretariat
Strafbänke**

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.

Standort des
Spielsekretariates

Bei räumlichen Problemen können abweichend von dieser Regel in Absprache mit den Schiedsrichtern die Strafbänke und Sekretariat auf der Seite der Spielerbänke aufgestellt werden.

Regel 1.6**(106)**

- 1 Die Schiedsrichter müssen rechtzeitig vor dem Spiel das Spielfeld kontrollieren und dafür sorgen, dass Mängel beseitigt werden.

**Spielfeld-
kontrolle**

Der Veranstalter ist für das Instandsetzen verantwortlich. Alle nicht beseitigten Mängel müssen notiert werden. Der Veranstalter muss die Bande während des Spieles in einem ordentlichen Zustand halten. Alle gefährlichen Objekte müssen entfernt oder abgesichert werden.

Mängel der In-
frastruktur

Abschnitt 2 - Die Spielzeit

Regel 2.1

(201)

Ordentliche Spielzeit	1 Die ordentliche Spielzeit besteht aus zwei Spielabschnitten von je 15 Minuten Dauer. Zwischen den Spielabschnitten liegt jeweils eine fünfminütige Pause, in der die Spielrichtung gewechselt werden muss.
Zeitmessung	Zusammen mit dem Wechsel der Spielrichtung müssen auch die Auswechsellzonen gewechselt werden. Das Heimteam muss rechtzeitig vor dem Spiel die Spielseite für den ersten Spielabschnitt wählen. 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 dafür verantwortlich, rechtzeitig zu Beginn des nächsten Spielabschnittes auf dem Spielfeld und spielbereit zu sein.
Ausfall der Matchuhr	Ist die Matchuhr vor Spielbeginn defekt oder fällt sie während des Spieles aus, hat pro Team ein Vertreter das Recht, die Zeitmessung am Spielsekretariat zu überwachen.
	2 Die Spielzeit wird effektiv gemessen.
Unterbrechung der Spielzeit Fortsetzung der Spielzeit	Effektiv bedeutet, dass die Spielzeit bei jeder Spielunterbrechung gestoppt werden muss. Nach einem Zeitstopp läuft die Spielzeit erst dann weiter, wenn der Ball nach dem Pfiff der Schiedsrichter gespielt wurde. Bei außergewöhnlichen Spielunterbrechungen verwenden die Schiedsrichter einen Dreifachpfiff. Die Schiedsrichter entscheiden, wann es sich um eine außerordentliche Unterbrechung handelt. Als außerordentliche Unterbrechung 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 unmöglich macht und der Schaden nicht behoben werden kann, so wird das Spiel nach 15 Minuten abgebrochen.
Nicht effektive Zeitmessung	Die für den Spielbetrieb zuständige Kommission darf abweichend auch eine nicht-effektive Zeitmessung vorschreiben. In diesem Fall muss die Zeit nur bei Torerfolgen, Strafen, Strafstoßen, bei Auszeit oder bei den durch die Schiedsrichter mit einem Dreifachpfiff angezeigten außerordentlichen Unterbrechungen unterbrochen werden. Die letzten drei Spielminuten sind immer effektiv zu messen.

Regel 2.2**(202)**

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

Auszeit

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

**Durchführung
der Auszeit**

In der Verlängerung wird keine Auszeit gewährt.

Regel 2.3**(203)**

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

Verlängerung

Vor Beginn der Verlängerung findet eine zweiminütige Pause statt. Die Spielrichtung wird nicht gewechselt. Die Verlängerung dauert maximal 10 Minuten. Ausnahmen können durch die zuständige Kommission des Deutschen Unihockey Bundes bestimmt werden. Während der Verlängerung findet keine Pause statt. Die Spielzeit der Verlängerung wird wie die ordentliche Spielzeit gemessen. Strafen, die während der ordentlichen Spielzeit nicht beendet wurden, werden in die Verlängerung übernommen. Ist der Spielstand nach der Verlängerung immer noch unentschieden, muss das Spiel durch ein Penaltyschießen entschieden werden.

**Durchführung
der Verlängerung**

Regel 2.4**(204)**

- Penaltyschießen** 1 Die Teams führen regulär je fünf Penalties aus. Ist der Spielstand dann immer noch unentschieden, so schießen dieselben fünf Feldspieler abwechselungsweise je einen zusätzlichen Penalty, bis ein endgültiges Resultat feststeht.
- Durchführung des Penaltyschießens** Die Schiedsrichter entscheiden, auf welches Tor gespielt wird. Sie lösen unter den Kapitänen einen Sieger aus. Dieser bestimmt, welches Team den ersten Penalty ausführt. Die Penalties werden von den beiden Teams abwechselnd ausgeführt. Die Kapitäne oder ein Betreuer informieren zuvor die Schiedsrichter und das Spielsekretariat schriftlich über die Namen, Nummern und die Reihenfolge der Spieler, die die Penalties ausführen. Die Schiedsrichter sind für die Einhaltung der gemeldeten Reihenfolge der ausführenden Spieler verantwortlich. Sobald ein Team während der regulären Penalties einen nicht aufholbaren Spielstand erreicht hat, hat dieses das Spiel gewonnen und ist das Penaltyschießen beendet. Wenn zusätzliche Penalties erforderlich sind, gewinnt ein Team, sobald es bei gleicher Anzahl ausgeführter Penalties mit einem Tor führt. Die zusätzlichen Penalties müssen durch dieselben fünf Spieler ausgeführt werden, die Reihenfolge darf jedoch verändert werden. Ein Spieler darf nicht seinen dritten Penalty ausführen, solange ein anderer notierter Spieler noch nicht seinen zweiten Penalty ausgeführt hat usw. Unabhängig von der Zahl der verwandelten Penalties wird dem Siegerteam im Endergebnis nur ein zusätzliches Tor gutgeschrieben.
- Einsatz bestrafter Spieler** Ein während des Spiels bestrafter Spieler darf am Penaltyschießen teilnehmen, sofern er nicht mit einer Matchstrafe belegt ist. Wenn ein notierter Spieler jedoch während des Penaltyschießens ein Vergehen begeht, das zu einer Strafe führt, muss ihn der Kapitän durch einen noch nicht notierten Spieler ersetzen.
- Zu wenige Feldspieler** Sind in einem Team zu wenige Spieler vorhanden, müssen alle verfügbaren Spieler des besagten Teams eingesetzt werden. Das gegnerische Team erhält dabei das Recht, ebenfalls nur die gleiche Anzahl an Spielern einzusetzen. Die Mindestanzahl Spieler (Regel 3.1.2) muss aber in jedem Fall eingehalten werden.

Abschnitt 3 - Die Teilnehmer

Regel 3.1

(301)

- 1 Jedes Team darf maximal 14 Spieler einsetzen, welche auf dem Spielbericht notiert werden müssen.

Spieler

Keine anderen Spieler als diejenigen auf dem Spielbericht dürfen am Spiel teilnehmen oder sich in der eigenen Auswechselzone aufhalten.

- 2 Während des Spieles dürfen sich gleichzeitig maximal 2 männliche und 2 weibliche Spieler auf dem Spielfeld aufhalten.

**Anzahl Spieler
Teamzusammen-
setzung**

Damit die Schiedsrichter das Spiel eröffnen können, müssen von jedem Team mindestens zwei männliche und zwei weibliche Spieler anwesend sein. Ansonsten wird das Spiel von der zuständigen Kommission des DUB oder der Landesverbände forfait (siehe „SPO“) für das nicht fehlbare Team gewertet. Während des Spiels müssen von jedem Team mindestens zwei Spieler auf dem Spielfeld sein. Sind von einem Team einmal nicht zwei Spieler verfügbar, so ist das Spiel beendet und wird von der zuständigen Kommission des DUB oder der Landesverbände mit forfait (siehe „SPO“) für das nicht fehlbare Team gewertet.

**Mindestanzahl
Spieler**

Regel 3.2

(302)

- 1 Ein Team kann Spieler jederzeit nach Belieben auswechseln.

**Auswechslung
von Spielern**

Alle Auswechslungen müssen innerhalb der eigenen Auswechselzone stattfinden. Der einzuwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn der Auswechselnde die Bande überquert. Bei Auswechslungen ist darauf zu achten, dass die korrekte Teamzusammensetzung ständig beibehalten bleibt. Ein verletzter Spieler, welcher das Spielfeld außerhalb der Auswechselzone verlässt, darf erst bei der nächsten Unterbrechung ersetzt werden.

Regel 3.3**(303)**

(entfällt)

Regel 3.4**(304)****Besondere Bestimmungen für den Kapitän**

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

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

Recht des Kapitäns

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

Umgangsform
Verlust der Rechte

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

Regel 3.5**(305)**

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

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 Vergehen innerhalb der eigenen Auswechselzone im Zweifelsfall als Spieler zu betrachten.

Regel 3.6**(306)**

- 1 Ein Spiel wird durch zwei gleichberechtigte Schiedsrichter geleitet. **Schiedsrichter**

Die Schiedsrichter müssen die beschriebenen Piffe und Zeichen verwenden. 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. **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)**Spieler-
bekleidung**

- 1 Die Spieler müssen einheitliche Bekleidung bestehend aus Trikots, kurzen Hosen und Stutzen tragen.

Bekleidung der
Feldspieler

Alle Spieler einer Mannschaft müssen exakt die gleiche Bekleidung haben. Die Bekleidung kann aus jeder Farbkombination bestehen. Wenn die Schiedsrichter der Ansicht sind, dass die Mannschaften nicht durch ihre Bekleidung zu unterscheiden sind, so muss die Gastmannschaft ihre Trikots tauschen. Beide Stutzen müssen von gleicher Farbe und hochgezogen sein.

- 2 (entfällt)

Nummern

- 3 Alle Trikots müssen mit einer Nummer versehen sein.

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

Schuhe

- 4 Alle Spieler müssen Schuhe tragen.

Alle Spieler müssen Hallenschuhe mit nicht abfärbenden Sohlen tragen. Die Stutzen dürfen die Schuhe nicht verdecken. Wenn ein Spieler einen oder sogar beide Schuhe während des Spiels verliert, darf er bis zur nächsten Unterbrechung weiter spielen.

Regel 4.2

(402)**Schiedsrichter-
bekleidung**

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

Die Trikots der beiden Schiedsrichter müssen einheitlich sein. Es gilt die Bekleidungs Vorschrift gemäß der „Schiedsrichterordnung (SRO)“.

Regel 4.3**(403)**

(entfällt)

Regel 4.4**(404)**

- 1 Der Kapitän muss eine klar sichtbare Armbinde tragen.

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

Besondere Bestimmungen über die Ausrüstung des Kapitäns

Regel 4.5**(405)**

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

Ein Spieler darf keine Gegenstände wie Armbanduhren, große Fingerringe, Ohrringe, Schutzausrüstung, medizinische Ausrüstung usw. tragen, die nach Meinung der Schiedsrichter den Spieler selbst oder die anderen Spieler gefährden können. Ohrringe können auch mit Heftpflaster am Ohr festgemacht werden, damit keine Verletzungsgefahr mehr besteht. Eng anliegende, feine Halsketten können toleriert werden.

Sonstige medizinische Ausrüstung (Stützband, Knie- und Ellenbogenschoner usw.) ist erlaubt, wobei sie das Tragen von Trikots, kurzen Hosen und Stutzen nicht verhindern darf. Das Tragen von Schienbeinschonern sowie fingerlosen Handschuhen ist erlaubt. Die Schutzausrüstung muss soweit wie möglich unter der Kleidung getragen werden.

Außer elastischen Kopf- oder Schweißbändern sind keine Kopfbekleidungen erlaubt. Das Tragen langer Hosen (auch Radlerhosen) ist verboten.

Es dürfen keine beidseitig haftenden Klebebänder oder sonstige Haftmittel (Haftspray auf Kleidern, Händen oder dem Hallenboden etc.) verwendet werden. Ebenso ist die Verwendung von Gleitmitteln (z. B. Silikonsprays) oder anderen Mitteln mit ähnlichem Zweck verboten. Lokale Vorschriften des Vermieters der Infrastruktur sind einzuhalten. Es dürfen sich keine Gegenstände im oder auf dem Tor befinden.

Persönliche Ausrüstung

Verletzungsgefährdende Ausrüstung

Medizinische Ausrüstung

Radlerhosen

Weitere Ausrüstung und Hilfsmittel

Regel 4.6 (406)**Ball**

- 1 Der Ball muss von der IFF anerkannt sein.

Der Veranstalter muss genügend Bälle zur Verfügung stellen, Abweichungen in der „Spielordnung“ sind möglich. Die Farbe des Balles muss weiß sein. Abweichungen sind gestattet, wenn sich beide Teams und Schiedsrichter über eine andere Farbe einigen oder eine schriftliche Bestätigung der zuständigen Kommission des Deutschen Unihockey Bundes vorliegt, welche eine andere Farbe vorschreibt. Es darf dann nur diese Farbe verwendet werden und es müssen dann genügend Bälle dieser Farbe vom Ausrichter zur Verfügung gestellt werden. Die Ersatzbälle sind beim Spielsekretariat zu deponieren.

Regel 4.7 (407)**Stock**

- 1 Der Stock muss von der IFF anerkannt und entsprechend gekennzeichnet (Vignette) sein.

Vignette

Geprüfte und zertifizierte Stöcke erkennt man äußerlich an der offiziellen Vignette der IFF. Diese Vignette darf nicht entfernt, überklebt oder an einem anderen Stock angebracht werden.

Abänderung des Schaftes

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

Schaufel

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

Alle Abänderungen der Schaufel, ausgenommen dem Krümmen, sind verboten. Die Krümmung wird gemessen, indem der Schläger zunächst auf eine ebene Fläche gelegt und dann deren Abstand zum höchsten Punkt der Schaufelinnenseite bestimmt wird.

Das Auswechseln der Schaufel ist erlaubt, wobei die Schaufel fest mit dem Schaft verbunden werden muss. Das Fixieren des Übergangs mit Klebeband vom Schaft zur Schaufel ist erlaubt, wobei nicht mehr als 10 mm vom sichtbaren Teil der Schaufel abgedeckt werden darf.

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

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

-

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

- 1 Die Ausrüstung des Spielsekretariates wird von der zuständigen Kommission des Deutschen Unihockey Bundes und seiner Landesverbände festgelegt.

-

Regel 4.10**(410)**

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

**Ausrüstungs-
kontrolle**

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

Zeitpunkt der
Ausrüstungskon-
trolle

- 2 Die Kapitäne dürfen das Messen der Schaufelkrümmung verlangen.

Überprüfen der
Schaufel durch
den Kapitän

Ein Nachmessen kann jederzeit verlangt werden, wird jedoch erst bei der nächsten Unterbrechung durchgeführt. Der Kapitän hat ebenfalls das Recht, den Schiedsrichtern andere Unkorrektheiten der gegnerischen Ausrüstung zu melden. In diesem Fall entscheiden die Schiedsrichter, ob sie eine Kontrolle durchführen oder nicht. Falls ein Nachmessen während einer Unterbrechung verlangt wird, so wird es sofort durchgeführt. Dies gilt auch in Zusammenhang mit Strafstoßen und Toren. Entsteht dabei nach Meinung der Schiedsrichter ein erheblicher Nachteil für den Gegner, so wird es erst bei der nächsten Unterbrechung durchgeführt. Pro Unterbrechung darf jedes Team nur eine Messung verlangen. Die Messung wird beim Spielsekretariat durchgeführt, wobei neben den Schiedsrichtern nur die Kapitäne und der Spieler, dessen Stock bemängelt wird, anwesend sind. Nach der Messung wird das Spiel mit der gleichen Situation wie vor der Messung fortgesetzt.

Zeitpunkt des
Messens

Ort des Messens

Abschnitt 5 - Die Standardsituationen

Regel 5.1

(501)

Generelle Regeln bei Standardsituationen
Arten von Standardsituationen

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

Standardsituationen sind: Bully, Einschlag, Freischlag und Strafstoß.

Anzeigen und Ausführen 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 zeigen bei einem Vorfall zuerst das Handzeichen für die Standardsituation und dann das Zeichen für das Vergehen. Letzteres wird nur dann angezeigt, wenn es von den Schiedsrichtern als notwendig erachtet wird, jedoch immer, wenn das Vergehen eine Strafe nach sich zieht.

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 Spieler nach dem Pfiff der Schiedsrichter mit dem Stock berührt wurde.

Verzögerung bei 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.

Regel 5.2**(502)**

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| 1 | Zu Beginn jedes Spielabschnittes und zur Bestätigung eines Torerfolges wird ein Bully auf dem Mittelpunkt ausgeführt. | Bully |
| | Ein Torerfolg muss nicht durch Bully bestätigt werden, wenn er während der Verlängerung erzielt wurde oder wenn es sich um einen verwandelten Strafstoß am Ende eines Spielabschnittes oder des Spiels handelt.
Bei einem Bully am Mittelpunkt müssen sich alle Spieler in der eigenen Spielhälfte befinden. | |
| 2 | Ein Bully wird ausgeführt, wenn das Spiel unterbrochen worden ist und keinem Team ein Einschlag, Freischiß 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 |
| | - | |
| 4 | Alle Spieler, ausgenommen den Ausführenden, müssen inkl. Stock sofort und ohne Aufforderung durch die Schiedsrichter einen Abstand von mindestens zwei Metern zum Ball einnehmen. | Abstand beim Bully |
| | Vor dem Bully müssen die Schiedsrichter die Spielbereitschaft beider Teams überprüfen. | |
| 5 | Ein Bully wird von je einem Spieler jedes Teams mit einem am Boden ruhenden Ball ausgeführt. Die Spieler 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 sein. | Durchführung des Bullies |
| | 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. | |
| 6 | Ein Bully kann direkt zu einem Torerfolg führen. | Torerfolg beim Bully |
| | - | |

Regel 5.3**(503)**

Vorfälle, die zu einem Bully führen	1	Wenn der Ball unabsichtlich beschädigt wurde. -
Ball nicht spielbar	2	Wenn der Ball nicht korrekt gespielt werden kann. Die Schiedsrichter müssen den Spielern die Möglichkeit geben, den Ball zu spielen, bevor sie das Spiel unterbrechen.
Verschobene Bande	3	Wenn Teile der Bande verschoben wurden und der Ball in die Nähe kommt. -
Verschobenes Tor	4	Wenn das Torgehäuse unabsichtlich verschoben wurde und nicht innerhalb einer angemessenen Zeit auf seine korrekte Position gestellt werden kann. Die Spieler müssen, sobald es ihnen möglich ist, das Tor auf seine korrekte Position stellen.
Verletzter Spieler	5	Wenn ein verletzter Spieler das Spiel behindert oder wenn sich ein Spieler ernsthaft verletzt. Die Schiedsrichter entscheiden, was sie für eine ernsthafte Verletzung halten. Sobald sie eine ernsthafte Verletzung vermuten, müssen sie das Spiel sofort unterbrechen.
Außerordentliche Situation	6	Wenn eine außerordentliche Situation während des Spieles eintritt. Die Schiedsrichter entscheiden, ob ihres Erachtens eine außerordentliche Situation vorliegt. Jedoch muss das Spiel immer unterbrochen werden, wenn unautorisierte Personen das Spielfeld betreten oder Gegenstände auf dem Spielfeld liegen, das Licht teilweise oder ganz ausfällt, wenn das Schlussignal irrtümlich ausgelöst wurde, oder wenn der Schiedsrichter vom Ball getroffen wird und dies eine wesentliche Spielbeeinflussung darstellt. Falls ein nicht zum Spiel gehörender Ball auf das Spielfeld fällt, muss das Spiel sofort unterbrochen werden, sofern dieser Ball einen Einfluss hat.
Annullierung eines Torerfolges	7	Wenn ein Torerfolg annulliert wurde, obwohl kein Vergehen, das zu einem Freischiß führt, stattgefunden hat. Dies gilt auch, wenn der Ball ins Tor geht, ohne die Torlinie zu überqueren, z. B. falls der Ball durch ein Loch im Netz ins Tor eingedrungen ist.
Nach einem Strafstoß	8	Wenn ein Strafstoß nicht zu einem Torerfolg führt. Dies gilt auch, wenn der Strafstoß unkorrekt ausgeführt wurde.

-
- | | | |
|----|--|-------------------------------------|
| 9 | Wenn eine aufgeschobene Strafe angezeigt wird und das fehlbare Team in Ballbesitz kommt. | Aufgeschobene Strafe |
| | Dies gilt auch, wenn das nicht fehlbare Team nach Meinung der Schiedsrichter versucht, die Zeit ungenutzt verstreichen zu lassen. Hierunter versteht man das absichtliche Kontrollieren des Balles in der eigenen Spielhälfte, ohne dass der Gegner die Chance hat, den Ball zu erhalten sowie das Unterlassen ernsthafter Angriffsbemühungen. | |
| 10 | Wenn eine Strafe für ein Vergehen während des Spieles, aber nicht im Zusammenhang mit der momentanen Spielsituation ausgesprochen wurde. | Strafe abseits des Spielgeschehens |
| | Dies gilt auch, wenn ein bestrafter Spieler das Spielfeld betritt, bevor seine Strafzeit abgelaufen ist. | |
| 11 | Wenn die Schiedsrichter sich nicht für einen Freischlag oder Einschlag für ein entsprechendes Team entscheiden können. | Gleichzeitiges Vergehen |
| | 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. | |
| 12 | Wenn die Entscheidung der Schiedsrichter unkorrekt ist. | Fehlentscheidung der Schiedsrichter |
| | Nur die Schiedsrichter entscheiden, ob es sich um eine unkorrekte Entscheidung handelte. | |

Regel 5.4**(504)**

Einschlag	<p>1 Ein Einschlag für das nicht fehlbare Team wird ausgesprochen, wenn der Ball das Spielfeld verlässt oder die Decke oder Gegenstände über dem Spielfeld berührt (Zeichen 804).</p> <p>Als nicht fehlbares Team wird das Team bezeichnet, dessen Spieler (inkl. Ausrüstung) den Ball nicht zuletzt berührt haben. Als fehlbar gelten auch Spieler, die den auf dem Tornetz liegenden Ball über die Bande spielen, indem sie gegen das Tornetz schlagen, auch wenn sie dabei den Ball nicht berühren.</p>
Ort des Einschlags	<p>2 Ein Einschlag wird grundsätzlich am Ort des Vergehens, maximal 1 m von der Bande entfernt, ausgeführt, aber niemals hinter den gedachten verlängerten Torlinien.</p>
Durchführung des Einschlags	<p>Ein Einschlag darf näher als der Maximalabstand von der Bande entfernt ausgeführt werden. Ist der Ort des Vergehens hinter der gedachten verlängerten Torlinie, so wird der Einschlag auf dem nächsten Bullypunkt ausgeführt. Wenn der Ball Gegenstände über dem Spielfeld berührt, so wird der Einschlag 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.</p>
Abstand beim Einschlag	<p>3 Alle gegnerischen Spieler müssen inkl. Stock sofort und ohne Aufforderung durch die Schiedsrichter einen Abstand zum Ball von mindestens zwei Metern einnehmen.</p>
Aufstellung der Mauer	<p>Der ausführende Spieler muss nicht warten, bis der Gegner genügend Abstand genommen hat. Der Gegner darf in diesem Fall den ausführenden Spieler nicht behindern und muss sich vom Ball wegbewegen.</p>
Ausführung des Einschlags	<p>4 Der Ball muss mit dem Stock gespielt werden. Er muss geschlagen und darf weder angehoben noch geführt werden.</p> <p>-</p>
Doppelte Berührung beim Einschlag	<p>5 Der ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal berühren, bevor ihn ein anderer Spieler oder dessen Ausrüstung berührt hat.</p> <p>-</p>
Torerfolg beim Einschlag	<p>6 Ein Einschlag kann nicht direkt zu einem Torerfolg führen.</p> <p>Dies gilt nicht für Eigentore.</p>

Regel 5.5**(505)**

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

Vorfälle, die zu einem Einschlag führen**Regel 5.6****(506)**

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

Freischlag

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

Anwendung des Vorteils

- 2 Ein Freischlag wird grundsätzlich am Ort des Vergehens ausgeführt, aber niemals hinter den gedachten verlängerten Torlinien oder näher als 2,5 m zum Schutzraum.

Ort des Freischlags

Ein Freischlag hinter der gedachten verlängerten Torlinie wird am nächsten Bullypunkt ausgeführt. Ein Freischlag näher als 1 m zur Bande, kann vom Ausführenden auf diese Distanz verschoben werden.

Freischläge, welche nicht am Ort des Vergehens ausgeführt werden

Ein Freischlag der näher als im Minimalabstand zum Schutzraum auszuführen wäre, muss bis zu diesem Abstand entlang einer gedachten Linie vom Zentrum der Torlinie durch den Ort des Vergehens verschoben werden. In diesem Fall hat das verteidigende Team stets das Recht, eine Mauer außerhalb des Schutzraums zu stellen. Wenn die angreifende Mannschaft dies verhindert oder dabei stört, ist ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen. Das angreifende Team muss mit der Ausführung nicht warten, bis die Mauer korrekt steht. Es kann eigene Spieler vor der Mauer platzieren.

Die Schiedsrichter können eine Abweichung vom exakten Ort oder einen nicht ganz ruhig liegenden Ball tolerieren, sofern das Spiel dadurch nicht beeinflusst wird.

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

Abstand beim Freischlag

Der ausführende Spieler muss nicht warten, bis der Gegner genügend Abstand eingenommen hat. Der Gegner darf in diesem Fall den ausführenden Spieler nicht behindern und muss sich vom Ball wegbewegen.

Aufstellung der Mauer

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

-

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

-

Torerfolg beim Freischlag 6 Ein Freischlag kann nicht direkt zu einem Torerfolg führen.
Dies gilt nicht für Eigentore.

Regel 5.7**(507)**

Vergehen, die zu einem Freischlag führen 1 Wenn ein Spieler den Gegner oder dessen Stock trifft oder festhält. Wenn ein Spieler den Stock des Gegners blockiert, anhebt oder gegen diesen kickt. (Zeichen 901, 902, 903, 910, 912).

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

Hoher Stock 2 Wenn ein Spieler die Schaufel beim Rückschwung vor dem Schlag auf den Ball oder beim Ausschwingen nach dem Schuss über die Hüfte anhebt (Zeichen 904).

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

Hoher Stock/
Hoher Fuß 3 Wenn ein Spieler irgendeinen Teil seines Stockes oder seinen Fuß gebraucht, um den Ball über Kniehöhe zu spielen oder zu spielen versucht (Zeichen 904, 913).

Der Ball darf nur mit dem Oberschenkel gespielt werden, solange die Aktion von den Schiedsrichtern nicht als gefährlich eingestuft wird. Die Kniehöhe wird bei aufrechter Haltung bestimmt.

Stock/Fuß/Bein zwischen Beine des Gegners 4 Wenn ein Spieler seinen Stock, seinen Fuß oder sein Bein zwischen die Beine des Gegners stellt (Zeichen 905).

-

Stoßen 5 Wenn ein Spieler mit oder ohne Ballkontrolle den Gegner mit anderen Körperteilen als der Schulter behindert oder wegstößt (Zeichen 907).

-

- | | | |
|----|---|--|
| 6 | Wenn ein Spieler mit oder ohne Ballkontrolle rückwärts in einen Gegner läuft (Zeichen 908).

Dies gilt auch, wenn das angreifende Team die Aufstellung der Mauer bei einem Freischlag beim Minimalabstand zum Schutzraum (bei Freischlägen 2,5 m vor dem Schutzraum) verhindert oder stört. | Stürmerfoul/
Stören der Mauerbildung |
| 7 | Wenn ein Spieler absichtlich den Ball zweimal hintereinander kickt, bevor der Ball seinen Stock, einen anderen Spieler oder dessen Ausrüstung berührt hat (Zeichen 911).

Unter Fußspiel versteht man jedes Kicken des Balles mit dem Bein unterhalb des Knies. Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn es beide Male nach Meinung der Schiedsrichter absichtlich geschieht. Der Freischlag wird dort ausgeführt, wo der Ball zum zweiten Mal gekickt wird. | Fußspiel |
| 8 | Wenn ein Spieler einen Fußpass von einem Feldspieler des eigenen Teams annimmt (Zeichen 912).

Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn der angenommene Fußpass nach Meinung der Schiedsrichter absichtlich gespielt wurde. Ein Fußpass von einem Mitspieler darf jedoch angenommen werden, wenn der Gegner, obwohl die Möglichkeit vorhanden war, den Ball nicht angenommen hat. Der Freischlag wird dort ausgeführt, wo der Ball angenommen wird. | Fußpass |
| 9 | Wenn ein Spieler den Schutzraum betritt (Zeichen 914).

Dies gilt nur als Vergehen, wenn dadurch das Spielgeschehen beeinflusst wird. Ein Spieler betritt dann den Schutzraum, wenn irgendein Teil seines Körpers den Boden innerhalb des Schutzraumes, inkl. Linien, berührt. Der Spieler darf seinen Stock in den Schutzraum halten. Bei verschobenem Tor ist der ursprüngliche reguläre Torstandort entscheidend. | Schutzraum-Vergehen |
| 10 | Wenn ein Spieler des angreifenden Teams absichtlich das Tor verschiebt (Zeichen 914).

- | Torverschiebung durch das angreifende Team |
| 11 | (entfällt) | |

- Hochspringen 12 Wenn ein Spieler hochspringt, um den Ball zu stoppen (Zeichen 916).
- Es ist dem Spieler 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.
- Spielen von außerhalb des Spielfeldes 13 Wenn ein Spieler 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 Wechselfehler geahndet (siehe Regel 6.5.15). 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 - Planmäßiges Stören).
- 14 (entfällt)
- 15 (entfällt)
- Unkorrekte Ausführung eines Bullys, Freischlages oder Einschlags 16 Wenn ein Bully, Freis Schlag oder Einschlag unkorrekt ausgeführt oder absichtlich verzögert wurde (Zeichen 918).
- Wenn das ausführende Team das Spiel absichtlich verzögert, indem es den Ball nicht ins Spiel bringt oder indem es das Vorrecht des verteidigenden Teams, die Mauer im Minimalabstand bzw. direkt am Schutzraum aufzustellen, missachtet. Wenn ein Freis Schlag oder Einschlag vom falschen Ort ausgeführt wird oder der Ball gespielt wird, obwohl er nicht ruhig liegt, wird der Freis Schlag oder Einschlag wiederholt. Die Schiedsrichter können auf eine Wiederholung verzichten, sofern dies keinen Einfluss auf das Spiel hat.
- 17 (entfällt)
- 18 (entfällt)
- Freis Schlag nach einer Strafe 19 Wenn eine 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 verschanzte, ohne den Ball dabei zu blockieren, diesen aber derart abschirmt, dass es dem Gegner unmöglich ist, den Ball in einer korrekten Art zu erreichen. Die Schiedsrichter sollen wenn immer möglich den betreffenden Spieler vor dem Aussprechen des Freis Schlages ermahnen.

Regel 5.8**(508)****Strafstoß/
Penalty**

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

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 Strafstoßpunkt ausgeführt.

-

**Aufstellung beim
Strafstoß**

- 3 Alle Spieler, außer dem Ausführenden, müssen sich während der gesamten Ausführung des Strafstoßes in ihrer Auswechselzone befinden

Der Strafstoß wird durch einen beliebigen Spieler desjenigen Teams ausgeführt, welches das Vergehen nicht begangen hat. Vergehen während eines Strafstoßes haben die gleichen Konsequenzen wie während des laufenden Spieles. Wenn ein anderer Spieler als der Ausführenden ein Vergehen verübt, wird dies als planmäßiges Stören geahndet (siehe Regel 6.15.6).

**Ausführung und
Ballbewegung
beim Strafstoß**

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

Der Ball darf sich nur vom Mittelpunkt Richtung gegnerisches Tor bewegen. Wenn der Ball die Pfosten oder den Querträger berührt und anschließend die Torlinie überquert, so ist der Torerfolg gültig, auch wenn sich der Ball rückwärts bewegt hat.

**Strafstoß im Zu-
sammenhang mit
einer Zweiminu-
tenstrafe**

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

Der bestrafte Spieler muss während des Strafstoßes auf der Strafbank Platz nehmen.

Regel 5.9**(509)**

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

Aufgeschobener Strafstoß

Regel 6.18 (Strafen in Zusammenhang mit einem Strafstoß) ist auch für aufgeschobene Strafstöße anzuwenden. 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 nur so lange möglich, 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 Spielabschnitts-ende

Regel 5.10**(510)**

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

Vergehen, die zu einem Strafstoß führen

Die Schiedsrichter entscheiden, was eine klare Torsituation ist. Vergehen im eigenen Torraum führen nicht automatisch zu einem Strafstoß. Ein Strafstoß muss immer ausgesprochen werden, wenn das verteidigende Team während einer Torsituation das Tor absichtlich verschiebt oder absichtlich mit zu vielen Spielern spielt.

Bei verschobenem Tor ist der ursprüngliche reguläre Torstandort entscheidend.

Abschnitt 6 - Die Strafen

Regel 6.1

(601)

Generelle Regeln bei Strafen

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

Strafen gegen einen Betreuer

Wenn es den Schiedsrichtern unmöglich ist, den zu bestrafenden Spieler ausfindig zu machen oder wenn das Vergehen durch einen Betreuer begangen wird, bestimmt der Kapitän einen Spieler, der die Strafe absitzt. Dieser Spieler darf noch nicht unter Strafe stehen. Unterlässt der Kapitän dies, oder steht dieser selbst unter Strafe, so wählen die Schiedsrichter einen Spieler aus. Alle ausgesprochenen und nicht zurückgezogenen Strafen müssen auf dem Spielbericht unter Angabe von Zeit, Nummer des bestraften Spielers sowie Art und Grund der Strafe notiert werden. Wird ein Spieler auf der Strafbank durch einen anderen Spieler vertreten, wird die Nummer beider Spieler notiert, wobei die Nummer desvertretenden Spielers in Klammern gesetzt wird. Dabei ist zu beachten das ein Spieler nur durch einen Spieler gleichen Geschlechts vertreten lassen kann. Für Vergehen, für welche kein Zeichen vorhanden ist, muss der Code 999 verwendet werden. Zurückgezogene Strafen werden nicht auf dem Spielbericht notiert. Wurde die Strafe aufgrund eines Vergehens im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen ausgesprochen, so erhält das nicht fehlbare Team einen Freischiag. 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 einer Unterbrechung ausgesprochen, so wird das Spiel mit derselben Situation wie vor diesem Vergehen fortgesetzt. Ein bestrafter Kapitän verliert das Recht, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, außer er wird von ihnen dazu aufgefordert.

Meldepflicht des Kapitäns

Notierung auf dem Spielbericht

Spielfortsetzung

Aufenthalt bei Strafen

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

Dies gilt nicht für Spieler, welche mit einer Matchstrafe belegt werden. Alle Strafen, die zu keiner weiteren Bestrafung führen, verfallen am Ende des Spiels. Eine Strafe wird in den nächsten Spielabschnitt oder die Verlängerung übernommen. Ein bestrafter Spieler muss auf der Strafbank, die auf der gleichen Spielfeldhälfte wie die eigene Auswechselzone ist, Platz nehmen, außer das Spielsekretariat und die Strafbänke sind auf der gleichen Seite wie die Auswechselzone aufgestellt. Ein bestrafter Spieler darf die Strafbank während den Pausen verlassen, muss aber vor Beginn des nächsten Spielabschnittes oder der Verlängerung wieder dort Platz nehmen. In der Pause vor einer Verlängerung darf ein bestrafter Spieler nicht die Strafbank verlassen. Ein bestrafter Spieler darf nicht mit seinem Team sprechen und nicht an Auszeiten teilnehmen.

Ein Spieler, dessen Zeitstrafe (s. 6.2.1) abgelaufen ist, muss die Strafbank sofort verlassen, es sei denn, es laufen weitere Strafen gegen sein Team, die ihm dies nicht ermöglichen.

Ein verletzter Spieler, welcher eine Strafe erhält, kann durch einen Spieler, 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 des laufenden Spiels 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 zu frühe Wiederbetreten des Spielfelds kompensiert.

3 (entfällt)

4 Die Strafzeit wird synchron zur Spielzeit gemessen.

Strafzeitmessung

Wird die Spielzeit angehalten, so wird auch die Strafzeit angehalten.

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)
- Auch bei Zeitstrafen ist weiter die Teamzusammensetzung zu beachten, wird ein männlicher Spieler bestraft, so darf auf dem Spielfeld maximal ein weiterer männlicher Spieler stehen. Bei einer zweiten Strafe gegen einen männlichen Spieler darf das Team weiter mit einem männlichen und zwei weiblichen Spielern spielen. (Gilt für weibliche Spieler analog) Wird ein männlicher und ein weiblicher Spieler bestraft darf das Team mit dem zuletzt bestraften Geschlecht auffüllen. Beim Ende der Strafe ist aber in jedem Fall die Regel 6.5.16 zu beachten.
- Anzahl paralleler Zeitstrafen**
- 2 Pro Spieler kann nur eine Zeitstrafe gleichzeitig laufen. Pro Team kann nur eine Zeitstrafen gleichzeitig laufen.
- Reihenfolge der Zeitstrafen**
- Zeitstrafen werden in der Reihenfolge gemessen, wie sie ausgesprochen wurden. Bei gleichzeitig ausgesprochenen Zeitstrafen werden die kürzeren Strafen vor den längeren gemessen, sofern nicht alle ausgesprochenen Strafen parallel gemessen werden können. Sind diese gleich lang, entscheidet der Kapitän, welche der neuen Zeitstrafen zuerst gemessen werden soll.
- Wenn eine Strafe aufgeschoben wird und das fehlbare Team ein weiteres Vergehen begeht, das mit einer Zeitstrafe bestraft werden muss, wird immer die aufgeschobene Strafe zuerst gemessen (s. Regel 6.4.1 aufgeschobene Strafen).
- 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 gilt ebenfalls Regel 6.1.2. (Aufenthalt bei Strafen).
- Mindestanzahl Spieler bei Zeitstrafen**
- 3 Wenn mehr als ein Spieler eines Teams gleichzeitig eine Zeitstrafe absitzen muss, hat das Team weiterhin das Recht, mit drei Spielern zu spielen.
- Ein Team muss mit drei Spielern auf dem Spielfeld spielen, bis keine Zeitstrafe mehr läuft. Geht eine Zeitstrafe eines Spielers zu Ende und läuft noch eine Zeitstrafe seines Teams, so muss er bis zur nächsten Unterbrechung oder bis zum Ende der letzten Zeitstrafe auf der Strafbank warten. Nach Ablauf der letzten Zeitstrafe ist es nur demjenigen Spieler erlaubt die Strafbank direkt zu verlassen, dessen Zeitstrafe zuerst abgelaufen ist. Die Schiedsrichter müssen bei einer Unterbrechung einem Spieler, dessen Zeitstrafe abgelaufen ist, die Möglichkeit geben, die Strafbank zu verlassen. Wurden Spieler verschiedenen Geschlechts bestraft, muss während der Unterbrechung, in der der zuerst bestrafte das Spielfeld wieder betreten darf, auch die Teamzusammensetzung wieder korrekt hergestellt werden. Das Spielsekretariat informiert die Schiedsrichter sofort über alle abgelaufenen Zeitstrafen.
- Messung von mehreren Zeitstrafen gegen einen Spieler**
- 4 Erhält ein Spieler mehrere Zeitstrafen, werden diese hintereinander gemessen.
- Dies gilt unabhängig, ob die erste Zeitstrafe bereits begonnen hat oder nicht. Hintereinander bedeutet, dass die nächste Zeitstrafe des Spielers erst dann beginnt, wenn die vorherige beendet ist, es sei denn das Team hat in der Zwischenzeit weitere Zeitstrafen bekommen, die noch nicht gemessen werden konnten.
- Gegen einen Spieler kann eine unbestimmte Anzahl von Zeitstrafen ausgesprochen werden.
- Hat ein Spieler eine persönliche Strafe erhalten, so beginnt diese, sobald seine Zeitstrafen abgelaufen oder aufgehoben sind. Wird gegen einen Spieler, gegen den eine persönliche Strafe läuft, eine Zeitstrafe ausgesprochen, so wird die persönliche Strafe unterbrochen, sobald die Zeitstrafe gemessen werden kann, und fortgesetzt, wenn die Zeitstrafe beendet ist.

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.

**Aufhebung von
Zeitstrafen bei
Torerfolg**

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

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

Reihenfolge für
Aufheben von
Strafen

Regel 6.4**(604)****Aufgeschobene Strafe**

- 1 Eine Strafe muss dann aufgeschoben werden, wenn das nicht fehlbare Team nach einem Vergehen, das zu einer Strafe führt, die Ballkontrolle besitzt (Zeichen 807).

Alle Strafen (auch Matchstrafen) sind wenn möglich aufzuschieben. Wird ein weiteres Vergehen, das zu einer Strafe führt, während einer aufgeschobenen Strafe begangen, so wird das Spiel unterbrochen, es sei denn es handelt sich um eine Torsituation. In diesem Fall können maximal zwei Strafen aufgeschoben werden.

Wird zu einer aufgeschobenen Strafe gleichzeitig eine weitere Strafe ausgesprochen, so wird die aufgeschobene Strafe zuerst gemessen. Eine aufgeschobene Strafe kann auch im Zusammenhang mit einem aufgeschobenen Strafstoß angezeigt werden. Weiteres Vorgehen siehe Regel 6.18.

- 2 Die Strafe bleibt aufgeschoben, bis das fehlbare Team in Ballbesitz kommt oder bis zur nächsten Unterbrechung.

Spiel fortsetzung nach einer aufgeschobenen Strafe

Wird das Spiel unterbrochen, weil das fehlbare Team während einer aufgeschobenen Strafe in Ballkontrolle gelangt, so wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt. In allen anderen Fällen erfolgt eine Standardsituation analog dem Vergehen, das zur Unterbrechung 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.

Dieser Angriff muss in einer konstruktiven Art erfolgen. Wenn die Schiedsrichter der Meinung sind, das nicht fehlbare Team will lediglich Zeit gewinnen, so ist es zunächst aufzufordern, konstruktiv anzugreifen. Kommen Sie der Aufforderung nicht nach, 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)**

- | | |
|--|--|
| <p>1 Wenn ein Spieler in der Absicht, einen beträchtlichen Vorteil zu erreichen oder ohne Möglichkeit den Ball zu erreichen, den Gegner oder dessen Stock trifft oder festhält, dessen Stock blockiert, anhebt, oder gegen diesen kickt (Zeichen 901, 902, 903, 910, 912).</p> <p>-</p> | <p>Vergehen, die zu einer Zwei-minutenstrafe führen</p> <p>Stockschlag
Halten</p> |
| <p>2 Wenn ein Spieler irgendeinen Teil seines Stockes oder seinen Fuß gebraucht, um den Ball über Hüfthöhe zu spielen (Zeichen 904, 913).</p> <p>Die Hüfthöhe wird in aufrechter Haltung bestimmt</p> | <p>Hoher Fuß /
Hoher Stock
Spielen über
Hüfthöhe</p> |
| <p>3 Wenn sich ein Spieler des gefährlichen Spiels mit dem Stock schuldig macht.</p> <p>Dies beinhaltet unkontrollierte Aushol- und Ausschwingbewegungen, sowie das Halten des Stockes auf Kopfhöhe, wenn dies nach Meinung der Schiedsrichter für den Gegner eine Gefahr oder Beeinträchtigung darstellt.</p> | <p>Verletzungsgefahr</p> |
| <p>4 Wenn ein Spieler den Gegner gegen die Bande oder das Tor stößt (Zeichen 907).</p> <p>Geschieht dies mit besonderer Wucht, ist eine Fünfminutenstrafe auszusprechen (siehe 6.7.4 – Überharter Körpereinsatz)</p> | <p>Stoßen</p> |
| <p>5 Wenn ein Spieler im Kampf um den Ball dem Gegner ein Bein stellt, ihn grätscht oder mit starkem Körpereinsatz stößt („Bodycheck“). (Zeichen 909).</p> <p>-</p> | <p>Überharter Körpereinsatz</p> |
| <p>6 Wenn ein Kapitän das Nachmessen der Schaufelkrümmung verlangt und die Maße korrekt sind (kein Zeichen).</p> <p>Der Kapitän muss die Strafe absitzen.</p> | <p>Unbegründete Materialbeanstandung</p> |
| <p>7 Wenn ein Spieler ohne Stock am Spiel teilnimmt (kein Zeichen).</p> <p>-</p> | <p>Spielen ohne Stock</p> |
| <p>8 Wenn ein Spieler einen Stock außerhalb der eigenen Auswechselzone entgegennimmt (kein Zeichen).</p> <p>-</p> | <p>Entgegennahme eines Stockes</p> |

Gebrochener Stock	<p>9 Wenn ein Spieler es unterlässt, alle Teile seines gebrochenen Stocks vom Spielfeld zu entfernen oder diese nicht zur Auswechselzone bringt (kein Zeichen).</p> <p>Nur klar sichtbare Teile müssen entfernt werden.</p>
Sperren	<p>10 Wenn ein Spieler den Gegner, welcher nicht in Ballbesitz ist, absichtlich sperrt (Zeichen 911).</p> <p>Wenn ein Spieler den Gegner lediglich daran hindert, sich in die von ihm beabsichtigte Richtung in Bewegung zu setzen, so wird nur ein Freischlag ausgesprochen (Zeichen 911).</p> <p>Wenn ein Spieler mit oder ohne Ballkontrolle rückwärts in einen Gegner läuft, so wird ebenfalls nur ein Freischlag ausgesprochen (Zeichen 908).</p> <p>11 (entfällt)</p>
Unkorrekter Abstand	<p>12 Wenn ein Spieler bei einem Freischlag oder Einschlag den Abstand nicht einhält (Zeichen 915).</p> <p>Dies gilt nicht als Vergehen, wenn der Gegner während des Ausführens eines Freischlages oder Einschlages 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>
Bodenspiel	<p>13 Wenn ein am Boden liegender oder sitzender Spieler den Ball spielt oder absichtlich berührt (Zeichen 919).</p> <p>Dies gilt auch als Vergehen, wenn der Spieler den Boden mit anderen Körperteilen als den Füßen berührt und den Ball stoppt oder spielt. Wenn der Spieler nach Meinung der Schiedsrichter unabsichtlich gestürzt ist und vom Ball getroffen wurde, liegt kein Vergehen vor.</p>
Spielen mit Hand, Kopf oder Arm	<p>14 Wenn ein Spieler den Ball mit der Hand, dem Arm oder Kopf stoppt oder spielt (Zeichen 920, 921).</p> <p>Wenn der Spieler angeschossen wird und keine Möglichkeit hatte, dem Ball auszuweichen, liegt kein Vergehen vor.</p>

- 15 Wenn ein Wechselfehler stattfindet (Zeichen 922). Wechselfehler
- Der Spieler der das Spielfeld verlässt, muss die Bande überqueren, bevor der neue Spieler das Spielfeld betreten darf. Geringe Überschneidungen werden nicht geahndet, solange das Spiel dadurch nicht beeinflusst wird. Als unkorrekte Auswechslungen gelten auch Auswechslungen außerhalb der Auswechselzone. Derjenige Spieler, welcher das Spielfeld betritt, soll bestraft werden.
- 16 Wenn ein Team zu viele Spieler auf dem Spielfeld hat (Zeichen 922). Zu viele Spieler
Falsche Teamzusammensetzung
- Nur ein Spieler darf bestraft werden. Die Regel gilt auch für das Spielen mit zu vielen männlichen oder weiblichen Spielern (Regeln 3.1.2, 6.2.1). Es wird ein Spieler des Geschlechts bestraft, von dem zu viele Spieler auf dem Feld sind.
- 17 Wenn ein bestrafter Spieler die Strafbank verlässt, ohne das Spielfeld zu betreten, oder sich weigert, die Strafbank zu verlassen, obwohl seine Zeitstrafe beendet ist, oder wenn ein bestrafter Spieler das Spielfeld während einer Unterbrechung betritt, ohne dass seine Strafzeit abgelaufen ist (Zeichen 925). Verlassen der
Strafbank
- 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.
- 18 Wenn ein Spieler mehrmals Vergehen begeht, die zu einem Freischlag führen (Zeichen 923). Wiederholte Vergehen eines Spielers
- Es spielt keine Rolle, in welcher Zeitspanne die Vergehen begangen werden.
- 19 Wenn ein Team das Spiel durch wiederholte Vergehen, die zu einem Freischlag führen, systematisch stört (Zeichen 923). Wiederholte Vergehen eines Teams
- Dies gilt auch dann als Vergehen, wenn ein Team innerhalb kurzer Zeit viele kleine Vergehen begeht. Es wird immer derjenige Spieler, welcher das letzte Vergehen begangen hat, bestraft.
- 20 Wenn ein Spieler das Spiel verzögert (Zeichen 924). Spielverzögerung eines Spielers
- Dies gilt auch dann als Vergehen, wenn ein Spieler des fehlbaren Teams während einer Unterbrechung den Ball wegspielt oder wegnimmt, während des laufenden Spiels den Ball absichtlich gegen Bande oder Tor blockiert oder absichtlich beschädigt.
- 21 Wenn ein Team das Spiel systematisch verzögert (Zeichen 924). Spielverzögerung eines Teams
- Der Kapitän soll wenn möglich vor einer Bestrafung zunächst ermahnt werden. Der Kapitän bestimmt einen noch nicht unter Strafe stehenden Feldspieler, welcher die Strafe absitzt.

- Reklamieren** 22 Wenn Spieler oder Betreuer die Entscheidungen der Schiedsrichter kommentieren, wenn außerhalb der Auswechsellzone gecoacht wird oder wenn das Coaching unsportlich geführt wird (Zeichen 925).
- Dies gilt auch, wenn der Kapitän wiederholt und ohne Grund die Entscheidungen der Schiedsrichter in Frage stellt oder ein Betreuer während einer Spielunterbrechung 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 Spieler trotz Aufforderung der Schiedsrichter unterlässt, ein verschobenes Tor wieder auf die richtige Position zurück zustellen (Zeichen 925).
- Jeder Spieler ist verpflichtet, das Tor sobald wie möglich wieder in die richtige Position zu stellen.
- Unkorrekte Ausrüstungsgegenstände** 24 Wenn es ein Spieler nach der Aufforderung der Schiedsrichter unterlässt, unkorrekte persönliche Ausrüstungsgegenstände zu korrigieren (kein Zeichen).
-
- Unkorrekte Kleidung** 25 Wenn ein Spieler oder ein Team unkorrekte Kleidung trägt (kein Zeichen).
- Dies gilt auch als Vergehen, wenn Teile der Spielerbekleidung fehlen oder die Armbinde des Kapitäns fehlt. Dieses Vergehen kann nur einmal pro Spiel geahndet werden. Weitere Vergehen müssen notiert werden.
- 26 (entfällt)
- Unkorrekt nummerierter Spieler** 27 Wenn ein unkorrekt nummerierter Spieler am Spiel teilnimmt (kein Zeichen).
- Die unkorrekte Nummerierung ist im Spielbericht zu korrigieren. Eine Strafe wegen unkorrekter Nummerierung kann nur einmal pro Spiel und pro Team ausgesprochen werden, alle Vorkommnisse sind jedoch auf dem Spielbericht zu vermerken.

Regel 6.6**(606)**

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

Eine Fünfminutenstrafe kann mit einem Strafstoß oder aufgeschobenen Strafstoß ausgesprochen werden. Weiteres Vorgehen siehe Regel 6.18.

Fünfminutenstrafe**Regel 6.7****(607)**

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

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

Vergehen, die zu einer Fünfminutenstrafe führenStockschlag
Haken

- 2 Wenn ein Spieler den Gegner mittels Hakens behindert (Zeichen 906).

-

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

Stockwurf

-

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

Überharter Körpereinsatz

-

- 5 Wenn ein Spieler im Kampf um den Ball den Gegner ein Bein stellt, ihn grätscht oder mit starkem Körpereinsatz stößt („Bodycheck“) und dieser dadurch gegen die Bande oder das Tor fällt (Zeichen 909).

Überharter Körpereinsatz

-

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

Wiederholte Vergehen

Die Vergehen müssen ähnlich sein. Die Fünfminutenstrafe wird anstelle der letzten Zweiminutenstrafe ausgesprochen.

Regel 6.8 (608)**Persönliche Strafen**

- 1 Eine persönliche Strafe wird immer von einer Zweiminutenstrafe begleitet (Zeichen 808c). 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 Kapitän einen Spieler, 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 Kapitän bestimmter Spieler, der noch nicht unter Strafe steht, muss den bestraften Spieler auf die Strafbank begleiten, der bei Ablauf der Strafzeit die Strafbank verlassen kann.

Schiedsrichter und Spielsekretariat müssen dem Spieler ermöglichen, nach Ablauf der Strafe in der nächsten Unterbrechung die Strafbank verlassen zu können.

Regel 6.9 (609)**Zehnminutenstrafe**

- 1 Persönliche Strafen werden nie aufgehoben.

-

Regel 6.10 (610)**Vergehen, die zu einer Zehnminutenstrafe führen**

Unsportliches Benehmen

- 1 Wenn sich ein Spieler oder Betreuer unsportlich benimmt.

Darunter versteht man freches oder unfaires Verhalten gegenüber Schiedsrichtern, Spielern, Betreuern, Funktionären oder Zuschauern, jegliches simulierendes Verhalten, welches die Schiedsrichter täuschen soll (Schwalbe), das Schlagen und Treten gegen die Bande oder das Tor oder das Werfen des Stockes oder anderer Ausrüstungsgegenstände, auch während einer Unterbrechung und in der Auswechsellzone.

Wird diese Strafe gegen einen Betreuer ausgesprochen, muss der Betreuer anstelle der Zehnminutenstrafe für den Rest des Spieles auf die Zuschauertribüne wechseln.

Regel 6.11**(611)**

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

Matchstrafen

Der Veranstalter ist verantwortlich, dass der Bestrafte in den Umkleideraum geht und für den Rest des Spieles nicht auf das Spielfeld zurückkehrt oder sich auf die Zuschauertribüne begibt. Alle Matchstrafen müssen notiert werden.

Vergehen, die vor oder nach dem Spiel begangen werden, welche normalerweise zu einer Matchstrafe führen, müssen auf dem Spielbericht notiert werden. Dies führt jedoch zu keiner Zeitstrafe. Ein Spieler oder Betreuer, der vor dem Spiel ein solches Vergehen begangen hat, darf nicht am Spiel teilnehmen. Vergehen wegen unkorrekter Ausrüstung sind hiervon ausgenommen. Diese muss durch den verursachenden Spieler korrigiert werden, der anschließend am Spiel teilnehmen darf.

- 2 Eine Matchstrafe wird immer von einer Fünfminutenstrafe begleitet.

Zeitstrafe zur
Matchstrafe

Ein Spieler, der nicht unter Strafe steht und durch den Kapitän bestimmt wird, muss die Fünfminutenstrafe und verbleibende Zeitstrafen des bestraften Spielers oder Betreuers absitzen. Persönliche Strafen, die der bestrafte Spieler noch abzusitzen hätte, verfallen.

Regel 6.12**(612)**

- 1 Die Matchstrafe I führt zu keiner weiteren Bestrafung.

Matchstrafe I

-

Regel 6.13**(613)**

- 1 Wenn ein Spieler einen Stock benutzt, bei dem die Krümmung der Schaufel zu groß oder der nicht zugelassen ist.

Vergehen, die zu einer Matchstrafe I führen
Schaufelkrümmung
Keine Vignette

Nicht zugelassen bedeutet, nicht mit einer offiziellen Vignette der International Floorball Federation (IFF) versehen zu sein.

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

Nicht notierter
Spieler/Betreuer

-

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

Rückkehr eines
verletzten Spielers
unter Strafe

-

- | | | |
|--|---|---|
| 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 eine Matchstrafe ausgesprochen, die regulär von einer Fünfminutenstrafe begleitet wird. |
| Beschädigung von Ausrüstung aus Ärger | 5 | Wenn ein Spieler aus Ärger seinen Stock oder andere Ausrüstung beschädigt (Zeichen 925).

Dies beinhaltet die persönliche Ausrüstung der Spieler und Teams sowie die Infrastruktur des Veranstalters. |
| Unsportlichkeit mit körperlichem Angriff | 6 | Wenn sich ein Spieler unsportlichen Verhaltens in Verbindung mit einem körperlichen Angriff schuldig macht.

Dies beinhaltet gefährliche, gewalttätige oder unsportliche Aktionen, die nach Meinung der Schiedsrichter vorsätzlich oder unprovokiert sind. |

Regel 6.14**(614)**

- | | | |
|-----------------------|---|---|
| Matchstrafe II | 1 | Eine Matchstrafe II führt zu einer Sperre für das nächste Spiel in derselben Liga und Gruppe, bzw. Klasse und Gruppe. Ändert sich in der Zwischenzeit die Liga- bzw. Klassenzugehörigkeit des Teams, gilt die Sperre für die neue Liga bzw. Klasse. Dies gilt auch bei einem Transfer des Spielers zu einem anderen Verein. |
| | | - |

Regel 6.15**(615)**

- | | | |
|---|---|---|
| Vergehen, die zu einer Matchstrafe II führen | 1 | Wenn ein Spieler 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. |
| Handgemenge | | |
| Wiederholte Fünfminutenstrafe eines Spielers | 2 | Wenn ein Spieler zum zweiten Mal ein Vergehen begeht, das mit einer Fünfminutenstrafe geahndet wird (Zeichen 923).

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 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 Betreuer wird immer eine Matchstrafe ausgesprochen, die regulär von einer Fünfminutenstrafe begleitet wird. |

- | | | |
|---|---|---|
| 4 | Wenn ein Spieler einen Ausrüstungsgegenstand, der gemessen werden soll, vorher verändert oder zu verändern versucht (Zeichen 925). | Korrektur des beanstandeten Gegenstandes |
| - | | |
| 5 | Wenn ein Spieler oder ein Betreuer ein klares Vergehen begeht, um das Spiel planmäßig 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 einer Spielunterbrechung verlässt oder ein Betreuer das Spielfeld während einer Spielunterbrechung betritt, wird nur eine Zweiminutenstrafe ausgesprochen. Kehrt ein Spieler, dessen Strafe abgelaufen ist, während des laufenden Spiels irrtümlich auf das Spielfeld zurück, ohne dass die numerische Situation dies erlaubt, so wird dies lediglich als „zu viele Spieler auf dem Feld“ geahndet. Als planmäßiges Stören gilt auch das Eingreifen ins Spiel von der Auswechselzone, das Werfen von Ausrüstungsgegenständen auf das Spielfeld während des laufenden Spiels oder in der Absicht, die Wiederaufnahme des unterbrochenen Spiels zu verzögern. Das absichtliche Einsetzen von zu vielen Spielern auf dem Feld gilt ebenfalls als planmäßiges Stören. | |
| 6 | Wenn ein Spieler vorsätzlich einen defekten, verstärkten oder verlängerten Stock benutzt (kein Zeichen). | Defekter, verlängerter oder verstärkter Stock |
| - | | |

Regel 6.16**(616)**

- | | | |
|---|--|------------------------|
| 1 | Eine Matchstrafe III führt zu einer Sperre für das nächste Spiel in derselben Liga und Gruppe, bzw. Klasse und Gruppe und einer weiteren Bestrafung durch die zuständige Kommission. Ändert sich in der Zwischenzeit die Liga- bzw. Klassenzugehörigkeit des Teams, gilt die Sperre für die neue Liga bzw. Klasse. Dies gilt auch bei einem Transfer eines Spielers zu einem anderen Verein. | 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 |

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

Eingeschlossen sind sämtliche Tötlichkeiten gegenüber Schiedsrichtern, Spielern, Betreuern, Funktionären oder Zuschauern. Dazu gehört auch das absichtliche Werfen von Stöcken und anderen Ausrüstungsgegenständen auf Personen.

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.

Regel 6.18

(618)

Strafen in Zusammenhang mit einem Strafstoß

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

Dies gilt auch für aufgeschobene Strafstoße. Ist die Zeitstrafe eine Zweiminutenstrafe, wird sie zurückgezogen.

Falls während eines aufgeschobenen Strafstoßes das fehlbare Team ein weiteres Vergehen begeht, das ebenfalls zu einem Strafstoß führt, so wird das zweite Vergehen als Ursache für den Strafstoß angesehen.

Strafstoß ohne Zeitstrafe

2 Wenn ein Strafstoß, verursacht durch ein Vergehen ohne Zeitstrafe zu einem Torerfolg führt, so wird dadurch keine andere Strafe beeinflusst.

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.

Anerkannte Torerfolge

Alle anerkannten Torerfolge müssen im Spielbericht eingetragen werden. Dieser Eintrag umfasst die Spielzeit beim Torerfolg, die Nummer des Torschützen und, wenn möglich, die Nummer des Assistenten. Als Assistent gilt ein Mitspieler, der direkt am Zustandekommen des Torerfolgs beteiligt war. Pro Torerfolg kann nur ein Assistent notiert werden. Ein Torerfolg muss nicht durch Bully bestätigt werden, wenn er während der Verlängerung erzielt wurde oder wenn es sich um einen verwandelten Strafstoß am Ende eines Spielabschnitts oder des Spiels handelt.

Bestätigung des Torerfolges

- 2 Ein anerkannter Torerfolg kann nachträglich nicht mehr aberkannt werden.

Annullierung eines bestätigten Torerfolges

Sind die Schiedsrichter sicher, dass ein anerkannter Torerfolg unkorrekt erzielt wurde, müssen sie dies auf dem Protest- und Berichtsformular notieren.

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, stattgefunden hat (Zeichen 810).

Korrekt erzielte Torerfolge

Dies gilt auch, wenn das Tor von einem Verteidiger aus seiner korrekten Position verschoben wurde und der Ball die Torlinie unterhalb des gedachten Querträgers und zwischen den Markierungen der Torpfosten überquert hat, oder wenn ein Eigentor erzielt wurde. Als Eigentor wird das direkte Spielen und nicht das Ablenken des Balles ins eigene Tor bezeichnet. Ein Eigentor wird auf dem Spielbericht mit ET notiert.

- 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).

Unabsichtlicher Torerfolg mit dem Körper

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

- 3 Wenn ein unkorrekt nummerierter oder nicht im Spielbericht aufgeführter Spieler den Torerfolg erzielt oder den Assist dazu gegeben hat.

Torerfolg durch unkorrekt nummerierten oder nicht aufgeführten 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 oder mit einem unter Strafe stehenden Spieler spielt oder wenn ein Spieler des angreifenden Teams das Tor absichtlich verschiebt.

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 dem Signal 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).

-

- 5 (entfällt)

Fußtor eines Spielers

- 6 Wenn ein Spieler des angreifenden Teams absichtlich den Ball kickt und dieser danach von einem anderen Spieler ins gegnerische Tor abgelenkt wird (Zeichen 811).

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

Torerfolg bei angezeigter Strafe

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

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

Torerfolg durch einen Schiedsrichter

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

-

Abschnitt 8 - Zeichen für Standardsituationen

Zeichen 801



**Zeitstopp
Auszeit**

Zeichen 802



Bully

Zeichen 803

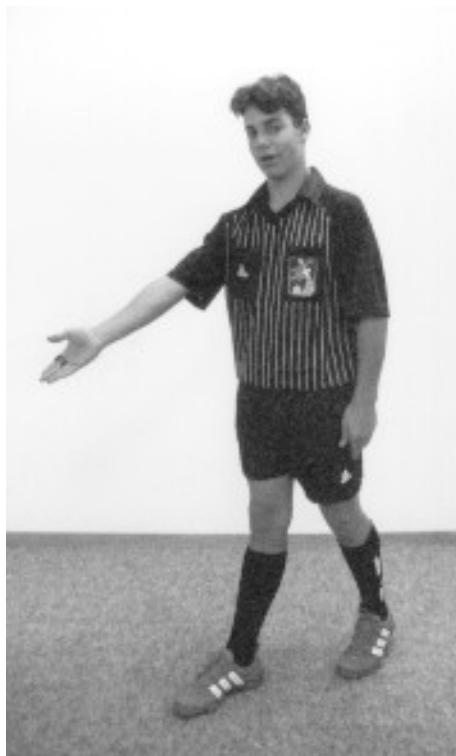
-

Zeichen 804

Freischlag, Einschlag



Zeichen 805



Vorteil

Zeichen 806



Strafstoß

Zeichen 807

**Aufgeschobener
Strafstoß / Auf-
geschobene
Strafe**



Zeichen 808a



**Zweiminuten-
strafe**

Zeichen 808b



**Fünfminuten-
strafe**

**Zehnminuten-
strafe**



Zeichen 808c

Matchstrafe



Zeichen 809

Zeichen 810



Torerfolg

Zeichen 811



**Annullieren
eines Torerfol-
ges**

Abschnitt 9 - Zeichen für Vergehen

Zeichen 901



Stockschlag



Zeichen 902



**Blockieren des
Stockes**



Anheben des Stockes



Zeichen 903



Hoher Stock



Zeichen 904

Zeichen 905



**Stock/Fuß/Bein
zwischen Beine
des Gegners**

Zeichen 906



Haken

Stoßen



Zeichen 907

Stürmerfoul



Zeichen 908

Zeichen 909



**Überharter
Körpereinsatz**

Zeichen 910



Halten

Zeichen 911

Sperren



Zeichen 912

**Fußspiel
Fußpass**



Zeichen 913



Hoher Fuß

Zeichen 914



**Betreten des
Schutzraumes**

**Unkorrekter
Abstand**



Zeichen 915

Hochspringen



Zeichen 916

Zeichen 917 (entfällt)

Zeichen 918



**Unkorrekte
Ausführung
einer Standard-
situation**

Zeichen 919

Bodenspiel



Zeichen 920

Handspiel



Zeichen 921



Kopfspiel

Zeichen 922



Wechselfehler

**Wiederholte
Vergehen**



Zeichen 923

Spielverzögerung



Zeichen 924

Zeichen 925



Reklamieren

Index

A

Abänderung des Schafes • 16
Absichtlicher Torerfolg mit dem Körper • 46
Abstand - 2 Min. • 36
Abstand beim Bully • 19
Abstand beim Freischlag • 23
Anerkannte Torerfolge • 45
Anfragen • ii
Annullierung eines bestätigten Torerfolges • 45
Annullierung eines Torerfolges • 20
Annullierung von Torerfolgen • 46
Anwendung des Vorteils • 23
Anzahl Betreuer • 13
Anzahl paralleler Zeitstrafen • 32
Anzahl Spieler • 11
Anzeigen von Standardsituationen • 18
Armspiel - 2 Min. • 36
Arten von Standardsituationen • 18
Aufenthalt bei Strafen • 30
Aufgeschobene Strafe • 34
Aufgeschobener Strafstoß • 29
Aufgeschobener Strafstoß bei Spielabschnittsende • 29
Aufhebung von Zeitstrafen bei Torerfolg • 33
Aufstellung beim Strafstoß • 28
Aufstellung der Mauer • 22
Ausfall der Matchuhr • 8
Ausführung des Einschlags • 22
Ausführung des Freischlages • 24
Ausführung des Strafstoßes • 28
Ausrüstung der Schiedsrichter • 16
Ausrüstung des Spielsekretariates • 16
Ausrüstungskontrolle • 17
Außerordentliche Situation • 20
Auswechselzone • 6
Auswechslung von Spielern • 11
Auszeit • 9

B

Ball • 16
Ball - Berühren der Decke • 23
Ball - Verlassen des Spielfeldes • 23
Ball nicht spielbar • 20
Ballbewegung beim Strafstoß • 28
Bande • 1
Bande verschoben • 20
Bekleidung der Feldspieler • 14
Beleidigungen - MS III • 44
Beschädigung von Ausrüstung aus Ärger - MS I • 42
Besondere Bestimmungen für den Kapitän • 12
Besondere Bestimmungen über die Ausrüstung des Kapitäns • 15

Bestätigung des Torerfolges • 45
Betreuer • 13
Beweispflicht • ii
Bezeichnungen • ii
Bodenspiel - 2 Min. • 36
Brutale Vergehen - MS III • 44
Bully • 19
Bully - Ausführung • 19
Bully - nach einem Strafstoß • 20
Bully - Ort • 19
Bully - Torerfolg • 19
Bully - unkorrekte Ausführung • 26
Bullypunkte • 6

D

Darstellung • ii
Dauer der Auszeit • 9
Dauer der Verlängerung • 9
Defekter, verlängerter oder verstärkter Stock - MS II • 43
Doppelte Berührung beim Einschlag • 22
Doppelte Berührung beim Freischlag • 24
Durchführung der Auszeit • 9
Durchführung der Verlängerung • 9
Durchführung des Bullies • 19
Durchführung des Einschlags • 22
Durchführung des Penaltyschießens • 10

E

Einordnung • ii
Einschlag • 22
Einschlag - Abstand • 22
Einschlag - Ausführung • 22
Einschlag - doppelte Berührung • 22
Einschlag - Ort • 22
Einschlag - Torerfolg • 22
Einschlag - unkorrekte Ausführung • 26
Ende des aufgeschobenen Strafstoßes • 29
Entgegennahme eines Stockes - 2 Min. • 35
Entschädigungen • ii

F

Falsche Teamzusammensetzung • 37
Fehlentscheidung der Schiedsrichter • 21
Fortsetzung der Spielzeit • 8
Freischlag • 23
Freischlag - Abstand • 23
Freischlag - Ausführung • 24
Freischlag - doppelte Berührung • 24
Freischlag - Ort • 23
Freischlag - Torerfolg • 24
Freischlag - unkorrekte Ausführung • 26
Freischlag nach einer Strafe • 26
Fünfminutenstrafe • 39
Fünfminutenstrafe zur Matchstrafe • 41
Fußpass • 25

	Fußspiel • 25
	Fußtor eines Spielers • 46
G	
	Gebrochener Stock - 2 Min. • 36
	Geltungsbereich • ii
	Generelle Regeln bei Standardsituationen • 18
	Generelle Regeln bei Strafen • 30
	Gleichzeitiges Vergehen • 21
H	
	Haken - 5 Min. • 39
	Halten • 24
	Halten - 2 Min. • 35
	Handgemenge - MS II • 42
	Handspiel - 2 Min. • 36
	Helm für Feldspieler • 15
	Hochspringen • 26
	Hoher Fuß • 24
	Hoher Fuß - 2 Min. • 35
	Hoher Stock • 24
I	
	Inkraftsetzung • ii
K	
	Kampf - MS III • 43
	Kennzeichnung“ • ii
	Kopfspiel - 2 Min. • 36
	Korrekt erzielte Torerfolge • 45
	Korrektur des beanstandeten Ausrüstungsgegenstandes - MS II • 43
M	
	Mängel der Infrastruktur • 7
	Markierung der Auswechselzonen • 6
	Markierungen • 4
	Matchstrafe I • 41
	Matchstrafe II • 42
	Matchstrafe III • 43
	Matchstrafen • 41
	Materialbeanstandung - unbegründet • 35
	Mauer • 23
	Medizinische Ausrüstung • 15
	Meldepflicht des Kapitäns bei einer Strafe • 30
	Messen von Ausrüstungsgegenständen • 17
	Messung von mehreren Zeitstrafen gegen einen Spieler • 32
	Mindestanzahl Spieler • 11
	Mindestanzahl Spieler bei Zeitstrafen • 32
	Mittellinie • 4
	Mittelpunkt • 4
N	
	Nicht notierter Spieler/Betreuer - MS I • 41
	Nichteffektive Zeitmessung • 8
	Notierung auf dem Spielbericht • 30
	Nummern • 14

O

Ohrringe • 15
Ordentliche Spielzeit • 8
Ort der Bullies • 19
Ort des Einschlags • 22
Ort des Freischlags • 23
Ort des Messens • 17

P

Pause vor der Verlängerung • 9
Penaltyschießen • 10
Personen in der Auswechselzone • 13
Persönliche Ausrüstung • 15
Persönliche Strafen • 40
Planmäßiges Stören - MS II • 43

R

Radlerhosen • 15
Recht des Kapitäns • 12
Reihenfolge der Zeitstrafen • 32
Reihenfolge für Aufhebung von Zeitstrafen • 33
Reklamieren - 2 Min. • 38
Richtigstellung Torposition - 2 Min. • 38
Rückkehr eines verletzten Spielers unter Strafe - MS I •
41

S

Schaufel • 16
Schaufelkrümmung • 16
Schaufelkrümmung - MS I • 41
Schiedsrichter • 13
Schiedsrichterbekleidung • 14
Schiedsrichtertor • 46
Schriftgröße • ii
Schuhe • 14
Schutzraum • 6
Schutzraum-Vergehen • 25
Sperrern - 2 Min. • 36
Spielen ohne Stock - 2 Min. • 35
Spielen über Hüfthöhe - 2 Min. • 35
Spielen von außerhalb des Spielfeldes • 26
Spieler • 11
Spieleranzahl bei persönlichen Strafe • 40
Spielerbänke • 6
Spielerbekleidung • 14
Spielfeldgröße • 1
Spielfeldkontrolle • 7
Spielfeldmaße • 1
Spielfeldskizze mixed • 3
Spielfortsetzung nach einer aufgeschobenen Strafe • 34
Spielsekretariat • 7, 13
Spielverschleppung • 26
Spielverzögerung eines Spielers - 2 Min. • 37
Spielverzögerung eines Teams - 2 Min. • 37
Standort des Spielsekretariates • 7

Stock • 16
Stock/Fuß/Bein zwischen Beine des Gegners • 24
Stockschlag • 24
Stockschlag - 2 Min. • 35
Stockschlag - 5 Min. • 39
Stockwurf - 5 Min. • 39
Stören der Mauerbildung • 25
Stoßen • 24
Stoßen - 2 Min. • 35
Strafbänke • 7
Strafe - aufgeschoben • 21
Strafe abseits des Spielgeschehens • 21
Strafen - Aufenthalt • 30
Strafen gegen einen Betreuer • 30
Strafen in Zusammenhang mit einem Strafstoß • 44
Strafstoß • 28
Strafstoß - Aufstellung • 28
Strafstoß im Zusammenhang mit einer Zweiminutenstrafe • 28
Strafstoß ohne Zeitstrafe • 44
Strafstoßpunkte • 6
Strafzeitmessung • 31
Stürmerfoul • 25
Sturzraum • 1

T

Teamzusammensetzung • 11
Tor • 6
Tor verschoben • 20
Torannullierung • 20
Torerfolg bei angezeigter Strafe • 46
Torerfolg beim Bully • 19
Torerfolg beim Einschlag • 22
Torerfolg beim Freischlag • 24
Torerfolg durch einen Schiedsrichter • 46
Torerfolg durch unkorrekt nummerierten Spieler • 45
Torerfolg während oder nach dem Pfiff • 46
Torlinie • 6
Torlinie nicht von vorne überquert • 46
Torposition - 2 Min. • 38
Torskizze • 5
Torverschiebung durch das angreifende Team • 25
Trikotnummer • 14

U

Überharter Körpereinsatz - 2 Min. • 35
Überharter Körpereinsatz - 5 Min. • 39
Überprüfung der Ausrüstung durch den Kapitän • 17
Umgangsform des Kapitäns • 12
Unabsichtlicher Torerfolg mit dem Körper • 45
Unbegründete Materialbeanstandung - 2 Min. • 35
Unkorrekt erzielte Torerfolge • 46
Unkorrekt nummerierter Spieler - 2 Min. • 38
Unkorrekte Ausführung eines Bullys • 26

Unkorrekte Ausführung eines Einschlags • 26
Unkorrekte Ausführung eines Freischlags • 26
Unkorrekte Ausrüstung • 17
Unkorrekte Ausrüstungsgegenstände - 2 Min. • 38
Unkorrekte Kleidung - 2 Min. • 38
Unkorrekter Abstand - 2 Min. • 36
Unsportliches Benehmen - 10 Min. + 2 Min. • 40
Unsportlichkeit mit körperlichem Angriff - MS I • 42
Unterbrechung der Spielzeit • 8
Urheberrecht • ii

V

Vergehen, die zu einem Freischlag führen • 24
Vergehen, die zu einem Strafstoß führen • 29
Vergehen, die zu einer Fünfminutenstrafe führen • 39
Vergehen, die zu einer Matchstrafe I führen • 41
Vergehen, die zu einer Matchstrafe II führen • 42
Vergehen, die zu einer Matchstrafe III führen • 43
Vergehen, die zu einer Zehnminutenstrafe führen • 40
Vergehen, die zu einer Zweiminutenstrafe führen • 35
Verlängerung • 9
Verlassen der Strafbank - 2 Min. • 37
Verletzter Spieler • 20
Verletzungsgefahr - 2 Min. • 35
Verletzungsgefährdende Ausrüstung • 15
Verlust der Rechte für den Kapitän • 12
Verschobene Bande • 20
Verschobenes Tor • 20
Verzögerung bei Standardsituationen • 18
Vignette • 16
Vignette fehlt - MS I • 41
Vorfälle, die zu einem Bully führen • 20
Vorfälle, die zu einem Einschlag führen • 23
Vorteil • 23

W

Wechselfehler - 2 Min. • 37
Weitere Ausrüstung und Hilfsmittel • 15
Wiederholte Fünfminutenstrafe eines Spielers - MS II • 42
Wiederholte Vergehen - 5 Min. • 39
Wiederholte Vergehen eines Teams - 2 Min. • 37
Wiederholtes unsportliches Benehmen eines Betreuers - MS II • 42
Wiederholtes unsportliches Benehmen eines Spielers - MS I • 42
Wiederholtes Vergehen eines Spielers - 2 Min. • 37

Z

Zehnminutenstrafe • 40
Zeichen Anheben des Stockes • 56
Zeichen Annullieren eines Torerfolges • 53
Zeichen Aufgeschobene Strafe • 50
Zeichen Aufgeschobener Strafstoß • 50
Zeichen Auszeit • 47
Zeichen Betreten des Schutzraumes • 61

Zeichen Blockieren des Stockes • 55
Zeichen Bodenspiel • 64
Zeichen Bully • 47
Zeichen Einschlag • 48
Zeichen Freischlag • 48
Zeichen Fünfminutenstrafe • 51
Zeichen Fußpass • 60
Zeichen Fußballspiel • 60
Zeichen Haken • 57
Zeichen Halten • 59
Zeichen Handspiel • 64
Zeichen Hochspringen • 62
Zeichen Hoher Fuß • 61
Zeichen Hoher Stock • 56
Zeichen Kopfspiel • 65
Zeichen Matchstrafe • 52
Zeichen Reklamieren • 67
Zeichen Sperren • 60
Zeichen Spielverzögerung • 66
Zeichen Stock/Fuß/Bein zwischen Beine des Gegners • 57
Zeichen Stockschlag • 55
Zeichen Stoßen • 58
Zeichen Strafstoß • 49
Zeichen Stürmerfoul • 58
Zeichen Torerfolg • 53
Zeichen Überharter Körpereinsatz • 59
Zeichen Unkorrekte Ausführung einer Standardsituation •
63
Zeichen Unkorrekter Abstand • 62
Zeichen Vorteil • 49
Zeichen Wechselfehler • 65
Zeichen Wiederholte Vergehen • 66
Zeichen Zehnminutenstrafe • 52
Zeichen Zeitstopp • 47
Zeichen Zweiminutenstrafe • 51
Zeitmessung • 8, 18
Zeitmessung • 18
Zeitpunkt der Ausrüstungskontrolle • 17
Zeitpunkt des Messens von Ausrüstungsgegenständen • 17
Zeitstopp • 8
Zeitstrafen • 32
Zu viele Spieler • 37
Zusätzlicher Spieler auf der Strafbank bei einer
persönlichen Strafe • 40
