

Inlinehockey Regelwerk



Teil 1: Organisatorische Regelungen

Teil II: Regelungen zum Spielbetrieb

23.05.2019 aktuelle Version

www.dpliga.com

Die Players Liga e.V. | Hans-Thoma-Straße 5 | 68163 Mannheim | Tel +49 621334929 | info@dpliga.com
| www.dpliga.com



DPL EISHOCKEYLIGA E.V.

Vorwort

Liebe Hockeyfreunde,

Die DPL e.V. verfolgt das Ziel, ihren Eis- und Inlinehockey begeisterten Mitgliedern die organisierte Ausübung ihres Sports zu ermöglichen. Die Organisation der Liga erfolgt dabei ehrenamtlich und ohne kommerzielle Interessen. Respekt, Fairness und Aufrichtigkeit sind das Fundament, auf das sich die Liga gründet. Jeder Spieler, der in der Liga aktiv ist, verpflichtet sich diesen Grundsätzen ohne Einschränkung und erkennt die in diesem Dokument formulierten Durchführungsbestimmungen an. Die DPL e.V. ist darüber hinaus eine demokratische Organisation. Dies bedeutet, dass alle Betroffenen so stark wie irgend möglich in die Entscheidungsprozesse einbezogen werden. Aktive Mitarbeit in der Organisation ist dabei ausdrücklich erwünscht.

Die DPL ist eine Liga von Spielern für Spieler. Das nachfolgende Regelbuch beschreibt die notwendigen Rahmenbedingungen für den fairen und möglichst reibungslosen Ablauf des Spielbetriebs. Die Maxime dabei lautet: „So wenig Regeln wie möglich, so viele wie nötig“. Bei allen Bemühungen um Professionalität sieht sich die DPL in der Festlegung der Durchführungsbestimmungen dem Hobbycharakter einer Freizeitliga verpflichtet. Das Regelwerk beruht dabei auf Entscheidungen der Versammlung der Mannschaftsvertreter. Jede dieser Regelungen kann bei Bedarf von der Versammlung neu diskutiert und abgestimmt werden.

DPL

est. 2007

Inhaltsverzeichnis

Übersicht

Teil I: Organisatorische Regelungen	- 1 -
§1 Spielberechtigungen	- 1 -
§1.1 Playoff-Spielberechtigung	- 1 -
§1.2 Höherklassige Spieler (High-Level-Player)	- 2 -
§1.3 Melderegularien	- 2 -
§2 Härtefallregelung	- 3 -
§3 Saison-Modus	- 3 -
§3.1 Playoff-Modus	- 3 -
§3.2 Pokal	- 3 -
§4 Erstellung des Spielplans (Hauptrunde)	- 4 -
§4.1 Überschneidungen	- 4 -
§4.2 Spielverlegungen (Wildcard)	- 4 -
§5 Leihgeschäft	- 4 -
§5.1 Torhüter	- 4 -
§6 Schiedsrichter	- 5 -
§6.1 Schiedsrichtereinteilung	- 5 -
§6.2 Schiedsrichterrekutierung	- 5 -
§7 Versicherung	- 5 -
Teil II: Regelungen zum Spielbetrieb	- 6 -
§8 Durchführung	- 6 -
§8.1 Spielzeit	- 6 -
§8.2 Zeitnahme & Spielbericht	- 6 -
§8.3 Spielstärke	- 6 -
§8.4 Spielkleidung	- 7 -
§8.5 Spielwertung und Tie-Break	- 7 -
§8.6 Penaltyschießen	- 7 -
§8.7 Abseits	- 7 -
§8.8 Icing	- 7 -
§8.9 Clearing	- 8 -
§9 Strafen & Spielsperren	- 8 -
Körperkontakt:	- 8 -
§9.1 Spielsperren und Spielerausschluss	- 8 -
§9.2 Spielstrafen	- 8 -
§9.3 Pokal Strafen	- 8 -
§9.4 Strafe - Nicht erscheinen zur Zeitnahme	- 9 -
§9.5 Strafe - Spielabsage	- 9 -
§9.6 Spielverzögerungen/ Team Verspätungen	- 9 -
§10 Strafzeitenübersicht	- 10 -



DPL EISHOCKEYLIGA E.V.

Organisatorische Regelungen

Teil 1: Organisatorische Regelungen

§1 Spielberechtigungen

Spielberechtigt sind prinzipiell alle Personen

- die nicht im Profisport tätig sind. Profisportler sind in der DPL nicht spielberechtigt
- die mindestens 18 Jahre alt sind
- die zwischen 16 und 18 Jahre alt sind und deren Erziehungsberechtigte eine von der Liga formulierte Einverständniserklärung abgegeben haben <http://www.dpliga.com> unter **Downloads**
- die in der Vergangenheit nicht von der Versammlung der Mannschaftsvertreter oder dem Organisationsgremium dauerhaft vom Spielbetrieb ausgeschlossen wurden

§1.1 Playoff-Spielberechtigung

Die Playoff-Spielberechtigung wurde eingeführt, um zu verhindern, dass sich Mannschaften in der Schlussphase der Vorrunde oder während den Playoffs mit zuvor inaktiven Spielern verstärken und damit den Wettbewerb verzerren.

- Für die Playoffs sind alle Spieler teilnahmeberechtigt, die innerhalb der genannten Fristen bei ihrer Mannschaft gemeldet waren und mindestens **30%** der Vorrundenspiele absolviert haben. (**Beispiel: 10 Vorrundenspiele $\hat{=}$ 3,3 Spiele (30%) $\hat{=}$ 3 Spiele notwendig – bei Nachkommastellen wird immer abgerundet**)
- Spiele, die vor einem Wechsel zu einer anderen Mannschaft bestritten wurden, werden dabei nicht angerechnet.



DPL EISHOCKEYLIGA E.V.

Organisatorische Regelungen

§1.2 Höherklassige Spieler (High-Level-Player)

Die Definition eines höherklassigen Spielers und deren Abstufung kann aus der untenstehenden Tabelle entnommen werden.

Im Zweifelsfall behält sich das DPL Organisationsgremium vor, Spielern die Spielberechtigung zu erteilen bzw. zu verweigern. **(Es gilt immer die höchste Kategorie, falls mehrere zutreffen)**
Außerdem ist die Aufnahmefrist/ Sperre zu beachten

Die „DPL HLP Rules“ ist ein separates Dokument, welches auf der DPL HP unter <http://www.dpliga.com> unter **Downloads bereit gestellt wird.**

§1.3 Melderegularien

Folgende Regularien gelten für die Meldung zum Spielbetrieb:

- Ein Spieler kann nicht gleichzeitig für zwei Mannschaften (unabhängig von der Division) gemeldet sein
- Jede Mannschaft kann pro Saison 30 Spieler (inklusive Torhüter) melden
- **Die Meldung der Spieler (Kadermeldung) muss bis zum 30. April erfolgen**
- **Die Nachmeldefrist endet am 01. Juni**
- **Spieler können bis zum 15. Juni das Team wechseln (nur ein Mal)**, jedoch können Spieler einer höheren Klasse nicht in eine niedrigere wechseln
- **Höherklassige Spieler (High-Level-Player) der Kategorie sind mit einem * hinter dem Namen zu kennzeichnen.**

• Die offiziellen Spielerkader sind vom jeweiligen Teamvertreter über die DPL Homepage unter Team Manger (Inlinehockey) <https://dpliga.com/team-manager-inlinehockey/> zum spätestens oben genannten Termin zu melden. Erst mit der offiziellen Freigabe des Division Managers ist der Spieler spielberechtigt. Werden von einer Mannschaft nicht spielberechtigte Spieler eingesetzt, muss diese mit Punktabzug oder mit einer 0:5 Wertung rechnen. Die Festsetzung des Strafmaßes obliegt der Ligaleitung.



DPL EISHOCKEYLIGA E.V.

Organisatorische Regelungen

§2 Härtefallregelung

Wie im Vorwort erwähnt ist sich die DPL ihres Charakters als Freizeitliga bewusst. Dies hat zur Konsequenz, dass im Sinne der Aktiven die Bestimmungen zur Spielberechtigung in nachfolgend definierten Härtefällen flexibel eingesetzt werden können. Ist es einem Spieler auf Grund von

- Beruflichen Gründen (Auslandsaufenthalt, Militärdienst, u. s. w.)
- Gesundheitlichen Gründen (langfristige Verletzungen, Rekonvaleszenz, u. s. w.)
- Sonstigen Gründen

nicht möglich die in §3.3 definierten Fristen und Anforderungen zu erfüllen, behält sich das Organisationsgremium das Recht vor, diesem Spieler die Sonderspielberechtigung zu erteilen. Der Nachweis für den Anspruch auf Sonderbehandlung ist dabei vom Spieler selbst zu erbringen. Die Entscheidung des Organisationsgremiums muss bei Bedarf in der nächsten Versammlung der Mannschaftsvertreter erläutert werden.

§3 Saison-Modus

Der Saison Modus ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Mannschaften.

§3.1 Playoff-Modus

Der Playoff-Modus ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Mannschaften pro Division.

Die Playoff-Paarungen richten sich nach dem erreichten Tabellenplatz aus der Vorrunde.
(*bestplatzierteste Mannschaft gegen schlechtplatzierteste Mannschaft, usw.*)

- alle Serien in den Playoffs werden im Modus best-of-three oder best-of-five ausgespielt. (außer Finale und abhängig vom Spielplan (Feldbelegung))
- alle Finalspiele sind an einem Wochenende (Finale „nur“ ein Spiel)

§3.2 Pokal

Der Pokal wird als KO Turnier ausgetragen.
(abhängig von der Feldbelegung, ob ein Pokal stattfindet)



DPL EISHOCKEYLIGA E.V.

Organisatorische Regelungen

§4 Erstellung des Spielplans (Hauptrunde)

Die Erstellung des Spielplans für die Hauptrunde geschieht durch das Organisationsgremium in Absprache mit dem Schiedsrichterobmann.

§4.1 Überschneidungen

Mannschaften die bereits vor der Saison schon von Spielüberschneidungen (andere offizielle Liga Spiele) wissen, müssen das dem Division Manager vor der Saison mitteilen. Falls Spielüberschneidungen auftreten nach dem der Spielplan bereits gemacht ist und das Spiel von einer anderen offiziellen Liga ist, ist keine Wildcard notwendig, da die Mannschaft nichts dafür kann.

§4.2 Spielverlegungen (Wildcard)

Da nie auszuschließen ist, dass Spiele auf Grund von Verletzungen, Krankheit, beruflichen Verpflichtungen, etc. verschoben werden müssen besteht die Möglichkeit zur Spielverlegung einmalig pro Mannschaft und Saison (Wildcard).

Der Antrag auf Verlegung eines Spiels muss mindestens 72 Stunden vor dem Termin beim Division Manager und dem Schiedsrichterobmann eingegangen sein.

Nach dieser Frist von 72 Stunden ist keine Änderung mehr möglich, sonst bekommt das Team, das verlegen möchte, das Spiel als 5:0 Niederlage gewertet. In Absprache mit beiden beteiligten Mannschaftsleitern wird dann ein alternativer Termin gefunden. Wenn ein Team seine Wildcard einsetzt, dann muss es jedoch eine Unkostenbeteiligung von (25 €) für Schiedsrichtergebühren entrichten und das gegnerische Team hat das Recht, die neue Spielzeit auszusuchen, auf der eigenen Spielzeit oder der des Gegners. Alle verschobenen Spiele müssen vor dem Start der Playoffs ausgetragen werden.

§5 Leihgeschäft

Es dürfen keine Spieler (Feldspieler) von anderen Mannschaften oder Divisionen geliehen werden.

§5.1 Torhüter

Torhüter sind frei und von der Leihgeschäft-Regel nicht betroffen. Torhüter können von anderen Teams geliehen werden.

Diese Option sollte jedoch nur in Ausnahmesituationen gezogen werden, wenn kein Teamtorhüter verfügbar ist. Eine Ausleihe, welche gegen diese Regel verstößt, ist nur mit schriftlicher Zustimmung des Gegners möglich.

- Teams der Division 1 dürfen nur Torhüter ausleihen, welche in der Division 2 gemeldet sind.
- Gibt es nur in einer Saison nur eine Division, dürfen Torhüter innerhalb dieser Division ausgeliehen werden.



DPL EISHOCKEYLIGA E.V.

- Teams der Division 2 dürfen nur Torhüter ausleihen, welche in der Division 2 gemeldet sind.
- Torhüter der Division 1 dürfen unter besonderen Umständen geliehen werden.
Hier muss das gegnerische Team schriftlich seine Zustimmung erteilen. Dies wird mit Unterschrift beider Teams auf dem Spielbericht vermerkt. Diese Zustimmung muss zwingend vor Spielbeginn geklärt werden.

Organisatorische Regelungen

§6 Schiedsrichter

Die Rolle der Schiedsrichter ist sport- und Ligen übergreifend eine Besondere. Keine andere Personengruppe hat eine ähnlich wichtige Funktion und steht gleichzeitig fast ununterbrochen in der Kritik. Die im Vorwort definierten Grundsätze gelten für die Schiedsrichter deshalb in besonderer Form. Die Organisationseinheiten der Liga werden deshalb Verstöße dieser Grundsätze in Bezug auf Schiedsrichter mit besonderer Schärfe verfolgen.

§6.1 Schiedsrichtereinteilung

- Die Einteilung der Schiedsrichter erfolgt durch den Schiedsrichterobmann
- Der Schiedsrichterobmann teilt die Mannschaften und deren Schiedsrichter entsprechend dem Spielplan ein.
- Die Mannschaften haben kein Recht, eine Schiedsrichteransetzung abzulehnen
- Pro Spiel wird eine Mannschaft eingeteilt, die zwei Schiedsrichter stellen muss.
- Sind die Schiedsrichter der eingeteilten Mannschaft nicht verfügbar, so ist die eingeteilte Mannschaft verpflichtet sich, in Absprache mit dem Schiedsrichterobmann, um Ersatz zu kümmern.
- Kommt eine Mannschaft dieser Verpflichtung nicht nach und stellt dem ihm zugeteilten Spiel keine Schiedsrichter ab, so wird eine Geldstrafe von **50 €** fällig.
- Jeder Schiedsrichter erhält pro Spiel eine Aufwandsentschädigung.

§6.2 Schiedsrichterrekutierung

- Die Liga ist daran interessiert eine möglichst breite Basis von Schiedsrichtern zu haben. Die Mannschaftsführer sind angehalten Interessenten unmittelbar an den Schiedsrichterobmann zu verweisen.

§7 Versicherung

- Die DPL Die Players Liga e.V. hat bei allen sportlichen Veranstaltungen ausschließlich koordinierende Funktion.
- Eine Haftung für Personen- oder Sachschäden, die während von der DPL Die Players Liga e.V. koordinierten Veranstaltungen Beteiligten oder Zuschauern entstehen, ist ausgeschlossen.

DPL EISHOCKEYLIGA E.V.

Regelungen zum Spielbetrieb

Teil II: Regelungen zum Spielbetrieb

§8 Durchführung

Um einen reibungslosen Spielbetrieb zu gewährleisten, sind folgende Paragraphen unbedingt einzuhalten.

§8.1 Spielzeit

- Die Einlaufzeit vor Beginn des Spiels beträgt 5 Minuten (vor Spielbeginn)
- Die Spielzeit beträgt 3 mal 15 Minuten gestoppter Zeit
- Zwischen den Dritteln findet eine fünfminütige Pause statt
- Seitenwechsel nach jedem Drittel (Heimmannschaft beginnt links von der Zeitnahme aus)
- Maximale Spielzeit von 90 Minuten darf nicht überschritten werden
 - Inkl. Einlaufzeit
 - Inkl. Pausen
- Auszeit kann von einem Team einmal pro Spiel genommen werden

§8.2 Zeitnahme & Spielbericht

Die Mannschaft, welche zur Zeitnahme eingeteilt wird, ist verpflichtet 2 Personen für diese abzustellen. Sollte eine Mannschaft dieser Verpflichtung nicht nachkommen, wird dies mit einer Geldstrafe in Höhe von **50 €** geahndet. (Heimmannschaft laut Spielplan)

- Der Spielbericht muss 10 Minuten vor dem terminierten Spielbeginn vollständig ausgefüllt dem Schiedsrichter vorliegen.
- Mindestens ein Zeitnehmer hat ebenfalls 10 Minuten vor Spielbeginn an der Zeitnahme bereit zu sein. Der Name der Zeitnehmer (Mannschaft) ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.
- Nach Ende eines Spiels sind die Spielberichtsbogen von den jeweiligen Mannschaftskapitänen und dem Schiedsrichter zu unterschreiben.

§8.3 Spielstärke

- Eine Mannschaft gilt als spielfähig, wenn sie mit mindestens 4 Feldspielern und 1 Torhüter antritt
- Werden Spieler auf dem Spielbericht eingetragen, die zu Beginn des Spiels noch nicht anwesend sind (auf Grund von Verspätungen, etc.) ist dies unbedingt dem Schiedsrichter mitzuteilen. Der Spieler muss umgezogen und spielbereit bis spätestens zu Beginn des 2. Drittels anwesend sein.
- Erscheint ein Spieler wider Erwarten nicht, ist dieser im Anschluss an die Partie vom Schiedsrichter vom Spielbericht zu streichen.
- Ist es einem Team während des Spiels aufgrund von Strafen nicht möglich die Mindestanzahl der Spieler aufs Feld zu stellen, wird das Spiel 5:0 für die Gegnermannschaft gewertet.

DPL EISHOCKEYLIGA E.V.

Regelungen zum Spielbetrieb

§8.4 Spielkleidung

- Die Spieltrikots beider Mannschaften müssen sich farblich so gewählt, werden dass sie zweifelsfrei unterscheidbar sind
- Ist dies nicht gewährleistet, obliegt es der Auswärtsmannschaft das Trikot zu wechseln

§8.5 Spielwertung und Tie-Break

- Ein Sieg nach regulärer Spielzeit wird mit drei Punkten gewertet
- Ein Sieg nach Verlängerung oder Penaltyschießen wird mit zwei Punkten gewertet, die unterlegene Mannschaft erhält in diesem Fall einen Punkt.
- Der Tabellenplatz richtet sich nach der Zahl der erreichten Punkte
- Bei Punktgleichheit entscheidet (in dieser Reihenfolge)
 - Die Anzahl der Siege
 - Torverhältnis
 - Mehr geschossene Tore
 - Weniger Gegentore
 - direkter Vergleich
 - Entscheidungsspiel

§8.6 Penaltyschießen & Verlängerung

Penaltyschießen: Heimteam beginnt
Ersten 3 Schützen müssen verschiedene sein
Nach 6 Schützen fängt der Gast an
Danach kann jeder mehrfach antreten

Verlängerung: In den Playoffs 4 vs 4 bei Spielzeit 5min

§8.7 Abseits

Jeder Pass über die rote Mittellinie zu einem Spieler, der dem Puck voraus geht, ist Abseits. Allerdings, wenn der Puck über die rote Mittellinie geführt wird, steht jeder Spieler, der einen Pass erhält, nicht im Abseits. Die DPL verwendet die IIHF Abseitsregel, dies bedeutet: solange der Puck als erstes die rote Mittellinie überquert, ist jeder Spieler, der ihm folgt, nicht im Abseits.

§8.8 Icing

Jede Scheibe, welche hinter die rote Linie (Torlinie) geklärt wird und nicht als spielbarer Pass eingestuft wird, ist unerlaubter Weitschuss. Es erfolgt ein Bully im Drittel der Mannschaft, die den Verstoß begangen hat.

DPL EISHOCKEYLIGA E.V.

§8.9 Clearing

Wenn eine Mannschaft Überzahl spielt und der Puck aus der Angriffszone über die rote Mittellinie gespielt wird, muss die in Überzahl spielende Mannschaft die Zone des Gegners komplett verlassen, sprich zurück über die rote Mittellinie, um erneut in die gegnerische Zone eintreten zu können.

Regelungen zum Spielbetrieb

§9 Strafen & Spielsperren

Körperkontakt:

Die Players Liga ist eine no-checking Liga. Leichter Körperkontakt, Ablaufen und Schlagschüsse sind erlaubt.

§9.1 Spielsperren und Spielerausschluss

- Das Organisationsgremium entscheidet zusammen mit dem Schiedsrichterbmann bei Matchstrafen darüber, ob ein Spieler für eine bestimmte Anzahl
- an Spielen gesperrt wird.
- Jede Spielsperre wird in einem separaten Schriftstück dokumentiert.
- Der Mannschaftskapitän des betroffenen Spielers wird vom jeweiligen
- Division Manager schriftlich benachrichtigt. Der Mannschaftskapitän benachrichtigt den betroffenen Spieler und sorgt auch für die Einhaltung der Sperre.

§9.2 Spielstrafen

- **Spieldauerdisziplinarstrafe:**
Bei einer Spieldauerdisziplinarstrafe erfolgt eine automatische Sperre von einem Spiel.
- **Matchstrafe:**
Eine Matchstrafe bedeutet eine automatische Sperre von zwei Spielen und erfordert einen detaillierten Bericht der Schiedsrichter und der beiden Team-Captains. Das Organisationsteam der DPL entscheidet daraufhin über eine erweiterte Sperre.

**Eine Spielsperre wird ab dem nächsten im Spielplan angesetzten Spiel wirksam
Nimmt ein gesperrter Spieler während einer Sperre an einem Spiel teil, verliert seine
Mannschaft 5:0**

§9.3 Pokal Strafen

Sollte ein Spieler eine Spieldauer- oder Matchstrafe in einem Pokalspiel erhalten, so ist der Spieler das/die nächste(n) Spiel(e) laut Spielplan gesperrt. (Die Sperre greift dann auch in der regulären Saison und umgekehrt auch im Pokal)

DPL EISHOCKEYLIGA E.V.

Regelungen zum Spielbetrieb

§9.4 Strafe - Nicht erscheinen zur Zeitnahme oder Schiedsrichterdienst

Sollte eine Mannschaft nicht zur Zeitnahme/Schiedsrichter erscheinen oder keine Vertretung organisiert haben, so erhält die eingeteilte Mannschaft eine **Strafe** von **50 €**.

§9.5 Strafe - Spielabsage

Wird ein Spiel komplett abgesagt (ohne Nutzung einer Wildcard) oder eine Mannschaft erscheint nicht zum angesetzten Spieltermin, erhält die absagende Mannschaft eine **Strafe** von **50 €**. Das Spiel wird mit 5:0 gegen die absagende Mannschaft gewertet und **nur** die gegnerische Mannschaft erhält für seine Spieler einen Statistikeintrag für eine Spielteilnahme. **(Wichtig zur Erfüllung der Playoff-Spielberechtigung !!!)**

§9.6 Spielverzögerungen/ Team Verspätungen

- Mannschaften, die den Spielbeginn um mehr als 5 Minuten und weniger als 10 Minuten verzögern, erhalten eine 2 Minuten Strafe. Verzögerung beginnt ab offiziellen Spielbeginn
- Mannschaften, die den Spielbeginn um mehr als 10 Minuten und weniger als 15 Minuten verzögern, erhalten eine 2+2 Minuten Strafe. Das erste Drittel wird dann mit gestoppter Zeit (mit den Strafen) gespielt. Das zweite Drittel wird mit durchlaufender Zeit gespielt und das dritte Drittel wird wieder mit gestoppter Zeit gespielt. Mannschaften, die den Spielbeginn um mehr als 15 Minuten verzögern verlieren das Spiel mit 5:0
- 10-Tore-Regel: Der Schiedsrichter gibt jedem Team die Möglichkeit ein Spiel frühzeitig zu beenden, wenn eine Mannschaft mit 10 oder mehr Toren im dritten Drittel zurück liegt. Die verbleibende Spielzeit kann in diesem Fall als Training benutzt werden. Bei einer 10 Tore Differenz endet jedes Spiel automatisch, wenn das darauffolgende Spiel innerhalb der nächsten 5 Minuten laut Spielplan beginnt.
- Wenn vom Schiedsrichter abzusehen ist, dass ein Spiel nicht rechtzeitig nach Spielplan beendet werden kann (auf Grund von anfänglichen Verspätungen, erhöhten Strafen oder sogar Verletzungen), kann er die Zeitnehmer dazu anhalten, die Standard Drittelpause von 5 Minuten zu reduzieren und/oder von gestoppter zu durchlaufender Zeit zu wechseln. Die **letzten 3 Minuten** des Spiels sind dann wieder mit gestoppter Zeit zu spielen.

DPL EISHOCKEYLIGA E.V.

Regelungen zum Spielbetrieb

§10 Strafzeitenübersicht

Nr. Regelverstoß Strafe

- 10 Strafen
- 10.4 Check von hinten (check from behind) = 5 + Spieldauer oder Matchstrafe (nach Ermessen)
- 10.5 Check gegen das Knie (clipping) = 5 + Spieldauer oder Matchstrafe (nach Ermessen)
- 10.9.1 Faustschlag (Punching) = 5 + Spieldauer oder Matchstrafe (nach Ermessen)
- 10.9.2 Übertriebene Härte (fisticuffs or roughing) = 2, 2+10 oder 5 + Spieldauer oder Matchstrafe (nach Ermessen)
- 10.9.3 Spieler die von der Spielerbank kommen = 5 + Spieldauer oder Matchstrafe (nach Ermessen)
- 10.11.1 Hoher Stock (high sticking) = 2, 5 + Spieldauer oder Matchstrafe (nach Ermessen)
- 10.11.2 Hoher Stock (high sticking) mit Verletzungsfolge (unabsichtlich) = 2+2
- 10.11.3 Hoher Stock (high sticking) mit Verletzungsfolge (absichtlich/vorsätzlich) = 5 + Spieldauer oder Matchstrafe (nach Ermessen)
- 10.13.1 Inlinertritt (kicking) Matchstrafe und mindestens 2 Spiel Sperre
- 10.13.2 Beine von hinten wegziehen (Slew Footing) = Matchstrafe und mindestens 2 Spiel Sperre
- 10.16.1 Versucher Stockstich (spearing) = 2+2+10min Strafe
- 10.16.2 Stockstich (spearing) = Matchstrafe und mindestens 2 Spiel Sperre
- 10.19 Unsportlichkeit (Spieler) = 2, 2+10, 5 + Spieldauer oder Matchstrafe (nach Ermessen)
- 10.20 Unsportlichkeit (Offizielle oder Zuschauer) = 2, 2+10, 5 + Spieldauer oder Matchstrafe (nach Ermessen)
- 10.21 Unkorrekte Ausrüstung
Kein Helm, Kein oder offener Kinnriemen, Zwei Schläger in der Hand, gebrochener Schläger, nicht bedeckte Knieschoner, schwarzes Schlägertape, korrekte Anzahl der Rollen im Inliner, etc.
- 10.22 Zu viele Spieler auf dem Feld - 2min Bankstrafe
- 10.23 Zu viele Strafen in einem Spiel eines Spielers (drei 2min Strafen) – automatisch plus 10min persönlich
- 10.24 Strafen gegen Torhüter (kann nicht mehr teilnehmen)
Werden 10min Umziehzeit von Schiedsrichter gestartet, Spieler muss auf dem Spielberichtsbogen des Teams stehen. Nach diesen 10min wird das Spiel vom Schiedsrichter wieder gestartet.
Team kann mit Empty Net weiterspielen
Spiel wird mit 5:0 für gegnerisches Team gewertet
- 10.25 Matchstrafe
Spucken, Blutabwischen, rassistische oder sexuelle Beleidigungen, Drohungen, obszöne gestiegen gegenüber anderen Personen
- 10.26 Zweites falsches Anspiel = kleine Bankstrafe
- 10.27 Betreuer auf der Spielbank = 4 Personen ohne Ausrüstung
Können vom Schiedsrichter der Spielerbank verwiesen werden
- 10.28 Beleidigung oder Protest von nicht identifizierbaren Personen von der Bank gegen irgendwen im Stadion – 2 min Bankstrafe

- Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn die korrekte Anzahl an Spielern still auf dem Feld stehen
- Das Parken im Torraum ist erlaubt solange kein Kontakt oder Behinderung mit dem TW vorliegt sobald jedoch ein Tor fällt ist dieses ungültig
- Jedes Team muss einen Capitain und zwei Assistenten benennen. Diese müssen auf dem Spielbericht und auf dem Spielfeld klar zu erkennen sein.