

Biljardhockeyregler - Kortversion

(Hela regelboken hittar du på ÖTH Lunds hemsida:

<http://othlund.zde.cz>)

- Utgångsläge

Varje tävlande har fem utespelare och en målvakt. Deras utgångslägen är följande: Målvakt mitt på mållinjen, två backar strax utanför målgården och tre anfallare på de tre punkter längs mittcirkeln. Pucken ligger på mittpunkten.

- Spel

Spelet är uppdelat i tre 6-minuters perioder. Det första draget görs med centerforwarden. Mål vid första draget är ogiltigt och man startar om spelet om så sker.

De tävlande gör sedan omväxlande var sitt drag tills de gör mål eller tills perioden är slut. Den tävlande träffar med sin miniklubba - med ett kort slag - sin spelare vilken i sin tur träffar pucken. Det är inte nödvändigt (och ibland ens rekommenderat) att träffa pucken vid varje drag.

Om man träffar motståndarens spelare utan att först ha träffat sargen, pucken eller målburen döms foul. Foul döms också om du med en av dina spelare träffar en annan egen spelare som i sin tur träffar motståndaren utan att ovanstående villkor uppfyllts, s.k. indirekt foul. Målvakten får spela på pucken enbart innanför sin egen blå linje. Skulle han träffa pucken utanför döms foul. Inom målgården kan målvakten inte orsaka foul. Utanför målgården gäller samma regler som för övriga spelare. Mål med målvakten gäller inte.

- Fouls och straffar

- Fouls

- 1. Egen spelare träffar motståndarens (enligt ovan).
- 2. Aktivitetsregeln (för att motverka maskning): Om motståndaren har alla sina spelare på sin egen planhalva och pucken är på din egen sida får han, för att få igång spelet, lov att räkna dina drag. Du får 5 drag på dig för att få ut pucken över mittlinjen, 4 drag om du leder.
- 3. Målvakten träffar motståndarens spelare utanför målgården.
- 4. Målvakten träffar pucken utanför egen blålinje.
- 5. Klubban träffar motståndarens spelare.
- 6. Dubbeldrag (träffa egen spelare två gånger).
- 7. Fösning (Då kontakten mellan klubba och spelare är orimligt lång. Föregås av en varning.)

1-5 bestraffas med två drag till motståndaren och utvisning.

6-7 bestraffas med två drag till motståndaren.

- Straffar

Straff döms om pucken vidrör en försvarande utespelare som ligger i sin egen målgård. Detta gäller inte då spelaren blivit tryckt in i målgården vid det första av motståndarens två drag eller om pucken innan dess befunnit sig i någon av målgårdarna eller bakom någon av de förlängda mållinjerna.

Straff börjar med att den försvarande målvakten placeras på mitten av mållinjen, pucken på mittpunkten och straffläggande spelare på centerns plats på egen halva. Straffläggaren har tre drag. Han får inte göra mål på första draget, skulle så ske är straffläggningen över. Om pucken vidrör målvakten utan att hamna i mål räknas det som om målvakten har räddat målet. Spelaren får inte befinna sig framför pucken.

Pucken måste lämna mittcirkeln efter första draget.

- Mål

Det räknas som mål om pucken passerar eller vidrör den tunna röda hjälplinjen bakom mållinjen (Se upp för självmål).

Efter mål börjar spelet om från utgångsläget igen. Det lag som inkasserat mål börjar om spelet.

Vid oavgjort förlängs matchen med 3 minuters sudden death, om det fortfarande är oavgjort efter det läggs straffar, 3 för varje lag. (Detta gäller dock bara vid cupspel.)
