

DEUTSCHER  HOCKEY-BUND e.V.

Regeln für Hallenhockey

2005 / 2006



Deutscher Hockey-Bund e.V.

Regeln für Hallenhockey

2005 / 2006

Sportverlag
Sindelfingen

Wenn es ein "Winner" werden soll...

Olympiasieger Damen 2004 - Louisa Walter mit **OBO Robo SP**

Feldmeister Herren 2004 - Heiko Milz mit **OBO Robo SP**

Feldmeister Damen 2004 - Barbara Vogel mit **OBO Robo SP**

Hallenmeister Herren 2005 - Peter Denneberg mit **OBO Robo SP**

Hallenmeister Damen 2005 - Barbara Vogel mit **OBO Robo SP**

Feldmeister Herren 2005 - Tim Jessulat mit **OBO Robo SP**

Feldmeister Damen 2005 - Louisa Walter mit **OBO Robo SP**



OBO

goalies are amazing people
www.obo.co.nz

Deutscher Hockey-Bund e.V.
Regeln für Hallenhockey 2005 / 2006

Verantwortlich für den Inhalt: DHB, Kommission für
Schiedsrichter- und Regelfragen, Christian Deckenbrock
Sindelfingen 2005

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzungen, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren – ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Titelbild: Gerhard Schneider

© 2005 by Sportverlag Schmidt & Dreisilker GmbH, Sindelfingen
Böblinger Straße 68/1, 71065 Sindelfingen

Produktion: röhм typofactory Marketing GmbH, Sindelfingen
Printed in Germany
ISBN 3-920842-60-X

Vorwort

Nachdem die Hallen- und Feldregeln im Jahr 2004 von der FIH grundlegend überarbeitet und seinerzeit von der Vorgänger-KSR in sehr umfangreicher Detailarbeit in die deutschen Regelwerke übertragen worden sind, handelt es sich bei der vor Ihnen liegenden Neuauflage der Hallenregeln im Wesentlichen um einen unveränderten Nachdruck der inzwischen vergriffenen Voraufgabe.

Neben einigen wenigen redaktionellen Änderungen wurde im Rahmen der kontinuierlichen Angleichung an das internationale Regelwerk nunmehr auch für den Bereich des Deutschen Hockey-Bundes die so genannte „5-Meter-Regel“ (vgl. Seite 34) eingeführt. Wie im Feldhockey steht den Schiedsrichterinnen und Schiedsrichtern hiermit ein weiteres Instrument der Spielkontrolle zur Verfügung, welches – maßvoll eingesetzt – dazu beitragen kann, ein Spiel bei Bedarf frühzeitig in die Bahnen des Regelwerks (zurück) zu lenken und hierdurch unter Umständen spätere persönliche Strafen zu vermeiden.

Die Kenntnis und die Beachtung der hier veröffentlichten Bestimmungen ist für die Teilnahme an einem Hockeyspiel unerlässlich – unabhängig davon, ob dieses als Spieler, Trainer, Offizieller oder Schiedsrichter geschieht. Gleiches gilt für die dieses Regelwerk ergänzenden Bestimmungen der Spielordnung des DHB, die im Internet veröffentlichten Richtlinien der KSR sowie die wieder in den Anhang integrierten Technischen Bestimmungen.

Jan-Jochen Rommel
Vorstand Schiedsrichter und
Vorsitzender der Kommission für
Schiedsrichter- und Regelfragen (KSR)
im Deutschen Hockey-Bund e. V.

KSR-Mitglieder:

(Stand 1. 11. 2005)

Jan-Jochen Rommel
Bärbel Aichinger
Siegfried Bartenschlager
Michael von Ameln
Heinz-Wilhelm Bungart
Carsten Moeser
Christian Deckenbrock

Vorbemerkung (FIH)

Verantwortlichkeit und Haftung

Besondere Bedeutung kommt der Sicherheit des Spiels zu. Jeder, der in das Spiel eingebunden ist, muss auf den Schutz anderer Beteiligter bedacht sein. Die entsprechenden Vorschriften der nationalen Verbände sind zu beachten. Spieler müssen dafür Sorge tragen, dass ihre Spielausrüstung in Bezug auf Beschaffenheit, Material und Ausführung keine Gefahr für sie selbst oder für andere darstellt.

Der Internationale Hockey-Verband (FIH) übernimmt keine Verantwortung für Schäden durch defekte oder nicht zugelassene Ausrüstungen und haftet nicht für aus dem Gebrauch solcher Teile resultierende Folgen. Vor jedem Spiel sind daher die Ausrüstungsgegenstände zu überprüfen, um für alle Beteiligten ordnungsgemäße Voraussetzungen zur Erfüllung der sportlichen Anforderungen sicherzustellen.

***DHB:** Der DHB schließt sich für seinen Bereich dem von der FIH vorgenommenen Haftungsausschluss in vollem Umfang an.*

Schiedsrichter erfüllen eine wichtige Aufgabe bei der Kontrolle des Spiels und der Einhaltung der Grundsätze von „fair play“.

Gültigkeit und Zuständigkeit

Die Hockeyregeln gelten für alle Hockeyspieler und sonstige am Spiel beteiligten Personen. Nationalverbände können für den Bereich ihrer Zuständigkeit den Zeitpunkt bestimmen, ab dem diese Regeln gültig werden. Für internationale Wettbewerbe gelten sie ab dem 1. 1. 2005.

Die Hockeyregeln sind vom Hockey Rules Board im Auftrag des Internationalen Hockeyverbandes herausgegeben, der auch die Urheberrechte besitzt.

Vorbemerkung (FIH)

Bezugsquellen

Informationen über die Abrufmöglichkeit der Regeln auf der FIH-Website und über den Verkauf von Regelheften werden am Ende dieses Regelhefts gegeben.

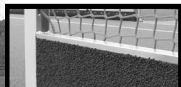
Qualität hat Tradition, seit über 40 Jahren!



Schäper Sportgerätebau GmbH



Freie Netzaufhängung



Eingegossener, Schall schluckender Belag



„Rundum“
eingefräste
Netzauf-
hängung



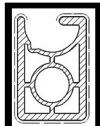
Hockeytore (3,66 x 2,14 m) aus Aluminiumprofilen in ganz verschweißter Bauart gefertigt, TÜV geprüft nach DIN / EN 750

Feld-Hockeytore „Competition“ aus Aluminium in ganz verschweißter Bauart, mit freier Netzaufhängung. Das Netz hängt bei dieser Bauart frei im Torraum, so dass kein Abprallen des Balls am hinteren Torbügel mehr möglich ist!

Durch den DHB und FIH begutachtet und für den Internationalen Wettkampf zugelassen!

Unser Feldhockeytor „Competition“ ist von seiner Qualität und Handhabbarkeit unerreicht und zeichnet sich durch folgende Merkmale aus:

1. Freie Netzaufhängung, wodurch kein Abprallen des Balls am hinteren Torbügel mehr möglich ist.
2. Eingefräste Netzaufhängung, Pat. Nr. 196 06 542.9, jetzt auch rundum an den Bandenprofilen. Dadurch:
 - exakter Sitz der Netze
 - leichtes Ein- und Aushängen der Netze
 - keine Folgekosten wegen abgebrochener oder herausgedrehter Netzhaken
3. Einzigartiges Torrahmenprofil (75 x 50 x 3 mm, siehe Abb. rechts), wodurch das Einbeulen des Torrahmens durch Balleinschlag deutlich reduziert wird (DBGM: 202005000182.1).
4. Bande, insgesamt 45 mm stark, aus holzverstärkten Aluminiumprofilen mit eingegossenem, Schall schluckendem Belag.
5. Der Torbügel ist in den Torrahmen eingelassen und dann erst verschweißst.
6. Doppelte Laufrollen zum einfachen Versetzen.
7. Vorrichtung für Verankerung standardmäßig vorhanden.



Neues
Rahmenprofil

Kostenlose Informationen gleich anfordern!

Nottulner Landweg 107 · 48161 Münster · Germany
Telefon: +49(0)2534-621710 · Telefax: +49(0)2534-621720

Internet: www.sportschaeper.de · e-mail: info@sportschaeper.de

SCHÄPER[®]
SPORTGERÄTEBAU
GMBH

Inhalt

Einleitung	8
Begriffsbestimmungen	12

Spielregeln

§ 1 Spielfeld	14
§ 2 Mannschaften	15
§ 3 Mannschaftsführer	19
§ 4 Kleidung und Ausrüstung der Spieler	19
§ 5 Spieldauer und Ergebnis	21
§ 6 Beginn und Wiederaufnahme des Spiels	22
§ 7 Ball außerhalb des Spielfelds	24
§ 8 Erzielen eines Tores	25
§ 9 Spieldurchführung: Spieler	25
§ 10 Spieldurchführung: Torwarte	29
§ 11 Spieldurchführung: Schiedsrichter	29
§ 12 Spielstrafen	32
§ 13 Durchführung von Spielstrafen	34
§ 14 Persönliche Strafen	40

Spielleitung

1. Ziele	44
2. Regelanwendung	45
3. Auftreten und Verhalten eines Schiedsrichters	48
4. Zeichengebung	52

Technische Bestimmungen

§ 1 Spielfeld	56
§ 2 Stock	63
§ 3 Ball	67
§ 4 Torwartausrüstung	68

Zusatzinformationen	70
----------------------------------	-----------

Einleitung

Einleitung (FIH)

Der Inhalt dieses Regelhefts

Die letzte Ausgabe des Hallenregelhefts wurde in einem neuen Stil herausgebracht, mit dessen Hilfe wir hofften, die Regeln für jeden Beteiligten am Hockeyspiel einfacher verständlich zu machen.

Das Feedback, das wir erhalten haben, bestätigt uns in der Einschätzung, dass dieses neue Format diesem Ziel gerecht geworden ist, insbesondere auch dadurch, dass Anmerkungen zu den Regeln unmittelbar auf die entsprechende Regel folgen.

Dennoch hat sich im Laufe des letzten Jahres herausgestellt, dass gewisse zusätzliche Klarstellungen vonnöten sind. Das Hockey Rules Board hat zudem das bislang separat herausgegebene Heft über „Technische Bestimmungen über Spielfeld (Feld- und Hallenhockey), Zubehör und Ausrüstungen“ überarbeitet.

Die Regeln 2005

Falls eine Regel präzisiert oder geändert worden ist, ist dies durch eine Änderungsmarkierung kenntlich gemacht worden. Die wesentlichen im Jahr 2005 erfolgten Änderungen lassen sich wie folgt zusammenfassen.

Die beiden 2003 eingeführten Versuchsregeln sind nunmehr als offizielle Regeln bestätigt worden. Es handelt sich um:

- das Recht eines Verteidigers, im eigenen Schusskreis einen Torschuss mit dem Stock in jeder Höhe anzuhalten oder abzulenken (9.7.);
- das Erfordernis, dass der Ball vor einem Torschuss bei einer Strafecke den Schusskreis verlassen haben muss, und den Wegfall der Pflicht, dass der Ball vor einem Torschuss bei der Strafecke angehalten werden muss (13.3.i).

Einleitung

Das im letzten Jahr separat herausgegebene Heft „Technische Bestimmungen über Spielfeld (Feld- und Hallenhockey), Zubehör und Ausrüstungen“ verursachte bei einigen Offiziellen und anderen Leuten, die einen einfachen Zugang zu allen Regeln benötigen, Probleme. Deshalb sind die Technischen Bestimmungen als letzter Teil dieser Hallenregeln 2005 in dieses Heft zurückintegriert worden.

Für internationale Wettbewerbe gilt dieses Regelheft ab dem 1.1. 2005. Die Nationalverbände können für den Bereich ihrer Zuständigkeit ein anderes Gültigkeitsdatum festlegen.

Entwicklungen im Bereich Regeln

In früheren Heften haben wir die vom Hockey Rules Board verfolgten Ziele beschrieben. Sie werden an dieser Stelle wiederholt, weil die Frage der Entwicklung des Regelwerks nie abgeschlossen ist. Es soll(en):

- sichergestellt werden, dass das Spiel sowohl für Spieler und Schiedsrichter als auch für Zuschauer und die Medien leicht verständlich ist;
- die Wichtigkeit von Sicherheit, technischer Fertigkeit und ehrlicher Spielweise deutlich gemacht werden;
- die besonderen Merkmale des Spiels beibehalten werden.

In diesem Zusammenhang ist zu erwähnen, dass die Strafecke momentan unter besonderer Beobachtung des Hockey Rules Board steht. Bei der Strafecke handelt es sich um einen komplexen Vorgang, dessen Ablauf nicht einfach zu verstehen ist, der dennoch für das Spiel besondere Bedeutung erlangt. Das Rules Board hat in diesem Zusammenhang auch Aspekte eines sicheren und ungefährlichen Spiel vor Augen.

Ferner überlegt das Hockey Rules Board, welche Regeländerungen das Angriffsspiel fördern und mehr Tormöglichkeiten aus dem Spiel

Einleitung

heraus schaffen könnte – was das Spiel sowohl für die Spieler als auch für die Zuschauer aufregender machen würde.

Vorschläge zur Weiterentwicklung der Regeln werden im Auftrag des Hockey Rules Board von Rules Development Secretary Peter von Reth geprüft. Er nimmt gerne Meinungen und Anregungen hierzu entgegen und ist erreichbar unter der Adresse Opaal 29, NL-5629 HP Eindhoven, Niederlande (E-mail: vonreth@iae.nl).

Die Zukunft

Die FIH glaubt, dass Hallenhockey hervorragende Zukunftsaussichten als eine gedeihliche Sportart hat und in der Weiterentwicklung des Hockeysports überhaupt eine wichtige Rolle zur Weiterentwicklung und Verbreitung des Hockeysports insgesamt spielt. Es kann ebenso dazu beitragen, die Gesundheit zu fördern, indem die sportliche Betätigung gefördert wird. Dem Hockey Rules Board kommt hier eine wichtige Rolle zu. Es hat die Aufgabe, die Freude am Sport zu pflegen und das Profil des Spiels zu stärken. Das Hockey Rules Board setzt daher die Überprüfung der Regeln für Hallenhockey fort, wobei es sensibel die Bedürfnisse aller am Spiel Beteiligten im Auge behalten wird.

Roger Webb	84 Main Street
Secretary	Hardwick
Hockey Rules Board	Cambridge CB3 7QU
	England

Einleitung

Mitglieder des Hockey Rules Board am 1. 1. 2005

Chairman:	Wolfgang Rommel
Secretary:	Roger Webb
Rules Development Secretary:	Peter von Reth

Members:

Richard Aggiss	Jorge Alcover
Dr. Gill Clarke	Eric Donegani
M. P. Ganesh	Eduardo Guelfand
Masako Kamisuki	Michael Krause
Evlyn Raistrick	Alain Renaud
Yung Hee Shin	Isla-Ud-Din Siddiqui

Begriffsbestimmungen für Hallenhockey

Begriffsbestimmungen für Hallenhockey

1. **Spieler**
Teilnehmer am Spiel in einer Mannschaft.
2. **Mannschaft**
Eine Mannschaft besteht aus maximal zwölf Personen und setzt sich zusammen aus höchstens sechs Spielern auf dem Spielfeld und bis zu sechs Auswechselspielern.
3. **Feldspieler**
Einer der Spieler auf dem Spielfeld, der nicht Torwart ist.
4. **Angreifende Mannschaft (Angreifer)**
Die Mannschaft (ein Spieler), die (der) versucht, ein Tor zu erzielen.
5. **Verteidigende Mannschaft (Verteidiger)**
Die Mannschaft (ein Spieler), die (der) versucht, das Erzielen eines Tores zu verhindern.
6. **Grundlinie**
Die kürzere (18 - 22 m lange) Begrenzungslinie des Spielfelds.
7. **Torlinie**
Die Grundlinie zwischen den Torpfosten.
8. **Seitenbände**
Die längeren (36 - 44 m langen) Seiten des Spielfelds werden durch Seitenbänder begrenzt.
9. **Schusskreis**
Die Spielfeldfläche vor der Grund- bzw. Torlinie einschließlich der Linien selbst, bestehend aus zwei Viertelkreisen, die durch eine gerade Linie vor der Torlinie verbunden sind.

Begriffsbestimmungen für Hallenhockey

10. Spielen des Balls

Spielen des Balls bedeutet, den Ball mit dem Stock anzuhalten, abzulenken oder fortzubewegen, für Torwarte darüber hinaus, ihn auch mit den Schienen oder Kickern anzuhalten, abzulenken oder fortzubewegen.

11. Schieben

Ein Schiebeball ist dadurch gekennzeichnet, dass der Stock nahe zum Ball gebracht und der Ball dann auf dem Boden entlang bewegt wird, wobei sowohl der Ball als auch die Keule des Stocks Bodenkontakt haben.

12. Schlenzen

Ein Schlenzball ist dadurch gekennzeichnet, dass der Ball mit einer Bewegung ähnlich dem Schieben absichtlich hoch gespielt wird.

13. Heben

Ein Hebeball ist dadurch gekennzeichnet, dass der ruhende oder langsam rollende Ball mit einer „Schaufelbewegung“ absichtlich hoch gespielt wird.

14. Schlagen (ist im Hallenhockey verboten)

Ein Schlag ist gekennzeichnet durch eine schwingende Bewegung des Stocks zum Ball.

15. Torschuss

Ein Torschuss ist jeder Schiebe-, Schlenz- oder Hebeball eines Angreifers im gegnerischen Schusskreis auf das Tor.

16. Spielbare Entfernung

Die spielbare Entfernung ist die Distanz eines Spielers zum Ball, in der er in der Lage ist, diesen zu erreichen und zu spielen.

17. Angriff

Der Versuch, einen Gegenspieler vom Ballbesitz zu trennen.

18. Regelverstoß

Eine Verletzung der Regeln, die durch einen Schiedsrichter geahndet wird.

Regeln für Hallenhockey

Regeln für Hallenhockey

§ 1 – Spielfeld

Die folgenden Angaben sind eine vereinfachte Beschreibung des Spielfelds. Vollständige Angaben über Spielfeld, Ausrüstung von Torwarten und Spielern, Stock und Ball finden sich in einem separaten Abschnitt „Technische Bestimmungen über Spielfeld, Zubehör und Ausrüstung“ am Ende dieses Regelhefts.

- 1.1 Das Spielfeld ist rechteckig; es ist zwischen 36 und 44 m lang und zwischen 18 und 22 m breit.
- 1.2 Seitenbänder begrenzen die längeren, Grundlinien kennzeichnen die kürzeren Seiten des Spielfelds.
- 1.3 Die Torlinien sind die Teile der Grundlinien zwischen den Torpfosten.
- 1.4 Die Mittellinie verläuft quer über das Spielfeld mit gleichem Abstand zu beiden Grundlinien.
- 1.5 Schusskreise sind im Spielfeld als Viertelkreise um die Torpfosten herum zu markieren und gegenüber der Mitte der Grundlinie durch eine gerade Linie zu verbinden.
- 1.6 Zur Durchführung von 7-m-Bällen befindet sich vor der Mitte jedes Tores ein Punkt mit einem Durchmesser von 10 cm; die Mitte des Punkts muss 7 m von der Innenseite der Torlinie entfernt sein.
- 1.7 Alle Linien müssen 5 cm breit sein und sind Teil des Spielfelds.
- 1.8 Tore stehen in der Mitte jeder Grundlinie außerhalb des Spielfelds. Die Torpfosten müssen mit der Außenseite der Grundlinie abschließen.

Eine Bank für jede Mannschaft ist außerhalb des Spielfelds an ein und derselben Seitenlinie aufzustellen. In jeder Halbzeit besetzen die Mannschaften jeweils die Bank, die ihrem eigenen Tor am nächsten ist. Auswechselspieler müssen auf ihrer Mannschaftsbank sitzen.

Regeln für Hallenhockey

DHB: Neben den Auswechselspielern müssen auch Trainer und Betreuer (insgesamt bis zu drei Personen) auf ihrer Mannschaftsbank sitzen (vgl. § 29 (3) SPO DHB).

Außerhalb des Spielfelds und parallel zu einer der Seitenbänken müssen Sitzgelegenheiten für auf Zeit vom Spiel ausgeschlossene Spieler sowie ein Tisch und Sitze für die Zeitnehmer aufgestellt sein. Der Zeitnehmertisch muss, wenn es möglich ist, in Höhe der Mittellinie aufgestellt und mit einer Schutzvorrichtung ausgestattet sein. Sitzgelegenheiten für auf Zeit vom Spiel ausgeschlossene Spieler sollen nahe an dem Zeitnehmertisch aufgestellt werden. Alle Ausrüstungsgegenstände der Mannschaften müssen hinter den Mannschaftsbänken abgestellt werden.

§ 2 – Mannschaften

- 2.1 Jede Mannschaft muss während der gesamten Spielzeit einen Torwart auf dem Spielfeld haben:

DHB: Im nationalen Spielverkehr müssen jugendliche Torwarte nach § 27 (4) SPO DHB während des gesamten Spiels, außer als Schütze eines 7-m-Balls, Kopf-, Gesichts-, Brust- und Unterleibsschutz sowie Torwarthandschutz, Schienen und Kicker tragen. Dieses gilt unabhängig davon, ob der Jugendliche in einer Mannschaft der Jugend- oder der Erwachsenenaltersklasse spielt und ob er von vornherein oder während des Spiels als Torwart oder Ersatztorwart eingesetzt wird.

- a) Ein verletzter oder vom Spiel ausgeschlossener Torwart muss durch einen anderen Torwart oder durch einen als Torwart spielenden Feldspieler ersetzt werden.
- b) Für die Dauer des Ausschlusses eines Torwarts muss dessen Mannschaft mit einem Feldspieler weniger spielen.

Nach Ablauf der Strafzeit eines auf Zeit ausgeschlossenen Torwarts kann nach Entscheidung des Mannschaftsführers:

- entweder der auf Zeit ausgeschlossen gewesene Torwart wieder als Torwart eingesetzt

Regeln für Hallen hockey

- oder das Spiel mit dem bis dahin als Torwart eingesetzten Spieler fortgesetzt werden; in diesem Fall kann ein anderer Spieler als Feldspieler die Mannschaft kompletieren.

2.2 Jede Mannschaft darf maximal zwölf Spieler einsetzen:

- a) Spielerwechsel dürfen jederzeit erfolgen außer in dem Zeitraum zwischen der Verhängung einer Strafecke und deren Beendigung. In diesem Zeitraum darf nur der Torwart der verteidigenden Mannschaft im Falle seiner Verletzung oder seines Ausschlusses vom Spiel ausgewechselt werden.

***DHB:** Bei Spielen der Jugend darf - im Hinblick auf die in § 27 (4) SpO DHB vorgesehene Pflicht zur vollständigen Ausrüstung für jugendliche Torhüter - in dem Zeitraum zwischen der Verhängung einer Strafecke und deren Beendigung auch der Torwart der angreifenden Mannschaft im Falle seiner Verletzung oder seines Ausschlusses vom Spiel ausgewechselt werden.*

- b) Es gibt keine Begrenzung, wie viele Spieler gleichzeitig gewechselt werden dürfen und wie oft ein Spieler ein- oder ausgewechselt werden darf.
- c) Ein Spieler darf erst eingewechselt werden, nachdem sein auszuwechselnder Mitspieler das Spielfeld verlassen hat.
- d) Ein vom Spiel ausgeschlossener Spieler darf während seines Ausschlusses weder ein- noch ausgewechselt werden.

Für die Dauer des Spelausschlusses darf die betreffende Mannschaft nur mit einem Spieler weniger spielen; im Fall eines Spelausschlusses auf Dauer (rote Karte) gilt dies für die gesamte noch verbleibende Spielzeit.

***DHB:** Ferner gelten im nationalen Spielverkehr als Anweisung für die Schiedsrichter die KSR-„Richtlinien für persönliche Strafen“. Diese sehen u. a. einen Spelausschluss auf Dauer durch eine „gelb-rote“ Karte vor. Wie in diesem Fall vorzugehen ist, ist in § 14.1 erläutert.*

Regeln für Hallenhockey

- e) Nach Ablauf der Strafzeit eines Spielers darf dieser sofort ausgewechselt werden, ohne dass er zuvor auf das Spielfeld zurückgekehrt ist.
- f) Feldspieler müssen bei einem Spielerwechsel das Spielfeld in einem Bereich von 3 m zur Mittellinie betreten und verlassen, und zwar an einer von den Schiedsrichtern bestimmten Seite des Spielfelds.
- g) Torwarte können in der Nähe des von ihnen zu verteidigenden Tores ein- und ausgewechselt werden.

***DHB:** Auch Torwarte müssen bei einem Wechsel das Spielfeld in einem Bereich von 3 m zur Mittellinie betreten oder verlassen. Torwarte, die nicht verletzt oder vom Spiel ausgeschlossen worden sind, können jederzeit gegen einen Ersatztorwart oder einen als Torwart spielenden Feldspieler ausgetauscht werden, außer in dem Zeitraum zwischen der Verhängung einer Strafecke und nach deren Beendigung.*

- h) Zur Auswechslung eines Torwarts ist die Spielzeit anzuhalten, jedoch nicht zur Auswechslung eines Feldspielers.

***DHB:** Zur Auswechslung eines Torwarts ist die Spielzeit nur dann anzuhalten, wenn er verletzt oder vom Spiel ausgeschlossen worden ist.*

2.3 Im Hinblick auf die Möglichkeit eines Spielerwechsels (§ 2.2a) ist eine Strafecke beendet, wenn

- a) ein Tor erzielt worden ist;
- b) ein Angreifer einen Regelverstoß begangen hat;
- c) der Ball den Schusskreis um mehr als 3 m verlassen hat;
- d) der Ball den Schusskreis zum zweiten Mal verlassen hat;
- e) der Ball über die Grundlinie gespielt und keine weitere Strafecke verhängt worden ist;
- f) der Ball das Spielfeld über die Seitenbande verlässt und keine weitere Strafecke verhängt worden ist;
- g) ein Verteidiger einen Regelverstoß begangen hat und keine weitere Strafecke verhängt worden ist;

Regeln für Hallenhockey

- h) ein 7-m-Ball verhängt worden ist;
- i) auf Bully entschieden worden ist.

Ist eine weitere Strafecke verhängt worden, kann ein Spielerwechsel erst nach deren Beendigung erfolgen.

DHB: Ein Wechselfehler soll nur geahndet werden, wenn er erheblich ist. Außerdem muss die Vorteilsregel beachtet werden. Wechselfehler sind mit einer Strafecke gegen die Mannschaft zu bestrafen, die den Wechselfehler begangen hat (§ 12. 3 e).

- 2.4 Feldspieler, die zur Behandlung einer Verletzung, zur Erfrischung, zum Austausch von Spielaurüstung oder aus einem anderen Grund als zur Auswechslung das Spielfeld verlassen, dürfen dieses nur in einem Bereich von 3 m zur Mittellinie wieder betreten und zwar auf der Seite des Spielfelds, an der die Mannschaftsbank steht.

DHB: Ein auf dem Platz behandelter Spieler muss das Spielfeld verlassen. Er kann nach den Bestimmungen zum Spielerwechsel ausgewechselt werden.

- 2.5 Während des Spiels dürfen sich nur Spieler, Torwarte und Schiedsrichter auf dem Spielfeld befinden. Andere Personen dürfen das Spielfeld nur mit Erlaubnis eines Schiedsrichters betreten.
- 2.6 Alle Spieler und Auswechselspieler, auch die auf Zeit oder auf Dauer vom Spiel ausgeschlossenen Spieler, unterliegen während des gesamten Spiels einschließlich der Halbzeitpause der Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter.
- 2.7 Ein verletzter oder blutender Spieler muss das Spielfeld verlassen, sofern dem nicht medizinische Gründe entgegen stehen. Er darf erst dann auf das Spielfeld zurückkehren, wenn die Wunden versorgt sind. Spieler dürfen keine blutbefleckte Kleidung tragen.

Regeln für Hallenhockey

§ 3 – Mannschaftsführer

- 3.1 Ein Spieler jeder Mannschaft muss als Mannschaftsführer benannt sein.
- 3.2 Wenn ein Mannschaftsführer auf Dauer oder auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen wird, muss ein anderer Spieler seiner Mannschaft als Mannschaftsführer benannt werden.
- 3.3 Mannschaftsführer müssen eine deutlich erkennbare Armbinde oder etwas Vergleichbares am Oberarm oder an der Schulter tragen.
- 3.4 Mannschaftsführer sind für das Benehmen aller Spieler ihrer Mannschaft sowie für die korrekte Durchführung der Spielerwechsel verantwortlich.

Bei nicht regelgerechten Spielerwechseln ist eine Strafecke zu verhängen. Wenn ein Mannschaftsführer irgendeiner anderen Verantwortung nicht nachkommt, ist eine persönliche Strafe gegen ihn auszusprechen.

§ 4 – Kleidung und Ausrüstung der Spieler

- 4.1 Feldspieler einer Mannschaft müssen eine einheitliche Spielkleidung tragen.
- 4.2 Sie dürfen keine Ausrüstung oder Gegenstände tragen, durch die andere Spieler gefährdet werden können.

Feldspielern ist es erlaubt, Schutzhandschuhe zu tragen, die jedoch die natürliche Größe der Hände nicht bedeutend vergrößern dürfen. Es wird Feldspielern empfohlen, Schienbeinschützer und Mundschutz zu tragen.

DHB: Der Einsatz von „Gesichtsmasken“ ist unabhängig von der Spielsituation und dem Aufenthaltsort des Spielers zulässig, soweit die Maske

- an die menschliche Gesichtsform angepasst ist und
- von ihrer Beschaffenheit her keine Gefährdung für Mit- und Gegenspieler darstellt.

Regeln für Hallenhockey

- 4.3 Torwarte müssen über jeglichem Oberkörperschutz eine Spieloberbekleidung tragen, deren Farbe sich von der Spielkleidung beider Mannschaften unterscheidet.
- 4.4 Torwarte müssen, außer als Schütze eines 7-m-Balls und außer bei einer Teilnahme am Spiel als Feldspieler außerhalb ihres Schusskreises, einen sicheren Kopfschutz tragen.

Torwarten wird empfohlen, einen Schutzhelm zu tragen, der das Gesicht vollständig schützt und den gesamten Kopf sowie den Kehlkopf bedeckt.

Es wird ihnen auch empfohlen, weitere Schutz-ausrüstung zu tragen. Folgende Ausrüstungsgegenstände dürfen nur Torwarte tragen: Brust-, Oberarm-, Ellenbogen-, Unterarm-, Hand- und Oberschenkelschutz, Schienen und Kicker.

DHB: *Einem Feldspieler, der einen verletzten oder vom Spiel ausgeschlossenen Torwart ersetzt, muss gestattet werden, unverzüglich Schutz-ausrüstung anzulegen.*

Nimmt er als Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts am Spiel teil, muss er bei der Abwehr von Strafecken oder 7-m-Bällen einen sicheren Kopfschutz tragen; diesen muss er ablegen, wenn er seinen Schusskreis verlässt.

- 4.5 Kleidung oder Schutz-ausrüstung, die die normalen Körperproportionen eines Torwarts bedeutend vergrößern, sind nicht erlaubt.

DHB: *Stellen die Schiedsrichter fest, dass ein Spieler mit regelwidriger oder ohne vorgeschriebene Kleidung oder Ausrüstung an einem Spiel teilnehmen will oder teilnimmt, müssen sie ihm die Teilnahme oder weitere Teilnahme bis zur Herstellung des regelgerechten Zustands verbieten. Im Zweifel entscheiden die Schiedsrichter.*

Im nationalen Spielverkehr muss nach § 27 (1) SPO DHB die Mannschaft des Heimvereins die Spielkleidung wechseln, wenn andernfalls Verwechslungen vorkommen können. Die Stutzen sind Teil der Spielkleidung. Hierüber entscheiden die Schiedsrichter. Nach § 27 (3) SPO DHB müssen Spieler in

Regeln für Hallenhockey

Meisterschaftsspielen numerisch unterschiedliche Rückennummern tragen.

Nach § 27 (4) SPO DHB müssen jugendliche Torwarte im nationalen Spielverkehr, außer als Schütze eines 7-m-Balls, Kopf-, Gesichts-, Brust- und Unterleibsschutz sowie Torwathandschutz, -schielen und -kicker tragen. Dieses gilt unabhängig davon, ob der Jugendliche in einer Mannschaft der Jugend- oder der Erwachsenenklasse spielt und ob er von vornherein oder während des Spiels als Torwart oder Ersatztorwart eingesetzt wird.

- 4.6 Der Stock hat eine herkömmliche Form mit einem Griffstück und einer gebogenen Keule, die an ihrer linken Seite flach ist.
- a) Der Stock muss eben sein und darf keinerlei raue oder scharfe Teile aufweisen.
 - b) Der Stock muss – einschließlich zusätzlicher Umwicklungen – durch einen Ring mit einem Innen-Durchmesser von 5,1 cm gezogen werden können.
 - c) Der Stock muss den Bestimmungen des FIH Hockey Rules Board entsprechen.
- 4.7 Der Ball muss kugelförmig, hart und weiß (oder von einer anderen vereinbarten Farbe, die sich von der des Hallenbodens unterscheidet) sein.

§ 5 – Spieldauer und Ergebnis

- 5.1 Ein Spiel besteht aus zwei Halbzeiten zu je 20 Minuten und einer Halbzeitpause von 5 Minuten.

Beide Mannschaften können andere Spielzeiten und Pausen vereinbaren, jedoch nicht, wenn für bestimmte Wettbewerbe andere Regularien festgelegt sind.

DHB: *Die Spieldauer von Meisterschaftsspielen im nationalen Spielverkehr ist in § 17 SPO DHB und in den Bestimmungen der Verbände geregelt.*

Regeln für Hallenhockey

In den Bundesligen stehen den Mannschaften Auszeiten zur Verfügung. Hierfür gelten folgende Durchführungsbestimmungen:

- 1. Jede Mannschaft hat die Möglichkeit von einer Auszeit pro Halbzeit von jeweils einer Minute Dauer.*
 - 2. Die Auszeiten verfallen pro Halbzeit, wenn sie nicht eingefordert werden.*
 - 3. Bei Entscheidungsspielen hat jede Mannschaft in der gesamten Verlängerung Anspruch auf eine zusätzliche Auszeit. Nicht in Anspruch genommene Auszeiten aus der normalen Spielzeit verfallen.*
 - 4. Eine Auszeit kann nur vom Trainer oder Betreuer durch Hochheben einer Karte beantragt werden.*
 - 5. Der Ablauf der Auszeit wird von den Schiedsrichtern überwacht, sie geben nach 50 Sekunden das Signal zur Aufstellung der Mannschaften und nach 60 Sekunden das Signal zum Weiterspielen. Die Besprechung hat in der Nähe der Mannschaftsbänke zu erfolgen.*
 - 6. Eine Auszeit kann nur bei eigenem Abschlag, eigenem Freischlag, eigenem Einschlag (Seitenausball) und eigenem Mittelanstoß nach einem Tor beantragt werden. Bei einer eigenen Strafecke und einem eigenen 7-m-Ball ist die Beantragung einer Auszeit nicht möglich.*
- 5.2 Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt, ist Gewinner des Spiels. Wenn keine Tore gefallen sind oder beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, endet das Spiel unentschieden.

DHB: *Wie bei Entscheidungs- oder Überkreuzspielen mit unentschiedenem Ausgang zu verfahren ist, ist in § 24 (3) SPO DHB geregelt.*

§ 6 – Beginn und Wiederaufnahme des Spiels

- 6.1 Die Seitenwahl wird ausgelost. Die Mannschaft, die das Losen gewinnt, wählt entweder die Seite, auf der sie in der ersten Halbzeit spielt, oder den Ballbesitz zu Spielbeginn.

Regeln für Hallenhockey

- 6.2 Die Seiten werden zur zweiten Halbzeit gewechselt.
- 6.3 Ein Mittelanstoß wird ausgeführt:
- a) zu Spielbeginn durch einen Spieler der Mannschaft, die das Recht dazu bei der Auslosung vor Spielbeginn erworben hat;
 - b) zu Beginn der zweiten Halbzeit durch einen Spieler der anderen Mannschaft;
 - c) nach jedem Tor durch einen Spieler der Mannschaft, gegen die das Tor erzielt oder verhängt worden ist.
- 6.4 Ausführung des Mittelanstoßes:
- a) Er muss in der Spielfeldmitte ausgeführt werden.
 - b) Der Ball darf in jede Richtung gespielt werden.
 - c) Alle Spieler außer dem Ausführenden müssen sich in ihrer eigenen Spielfeldhälfte aufhalten.
 - d) Im Übrigen gelten die Regelungen für die Ausführung eines Freischlags.
- 6.5 Das Spiel muss mit einem Bully fortgesetzt werden nach einem Zeitstopp oder nach einer Spielunterbrechung wegen einer Verletzung oder aus anderem Grund, wenn dabei keine Spielstrafe verhängt worden ist:
- a) Die Ausführung erfolgt in der Nähe der Stelle, an der sich der Ball im Moment der Spielunterbrechung befand, jedoch nicht näher als 9,10 m zur Grundlinie.
 - b) Der Ball muss zwischen je einem Spieler beider Mannschaften liegen, die sich einander mit ihrer jeweils rechten Seite zu ihrer eigenen Grundlinie gewandt, gegenüber stehen.
 - c) Jeder der beiden Spieler muss jeweils einmal mit seinem Stock zuerst den Boden rechts vom Ball und dann den Stock des Gegenspielers mit der flachen Seite seines Stocks über dem Ball berühren. Danach ist es jedem der beiden Spieler erlaubt, den Ball zu spielen.
 - d) Alle anderen Spieler müssen mindestens 3 m vom Ball entfernt sein, bevor der Ball ins Spiel gebracht wird.

Regeln für Hallenhockey

- 6.6 Wenn die Ausführung eines 7-m-Balls beendet, ein Tor jedoch nicht erzielt oder verhängt worden ist, wird das Spiel durch einen Freischiag für die verteidigende Mannschaft 9,10 m vor der Tormitte fortgesetzt.

§ 7 – Ball außerhalb des Spielfelds

- 7.1 Ein Ball ist im Aus, wenn er mit vollem Umfang die Seitenbände oder die Grundlinie überschritten hat.
- 7.2 Wenn der Ball das Spielfeld über die Seitenbände verlässt:
- wird das Spiel fortgesetzt an einer Stelle des Spielfelds, die bis zu 1 m von der Stelle entfernt ist, an der der Ball die Seitenbände überschritten hat;
DHB: Hat der Ball die Seitenbände innerhalb eines Schusskreises überschritten, muss der Einschlag außerhalb des Schusskreises und bis zu 1 m von der Stelle entfernt ausgeführt werden, an der die Schusskreislinie auf die Seitenbände trifft.
 - wird das Spiel fortgesetzt mit einem Einschlag durch einen Spieler der Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt gespielt oder berührt hat.
 - Im Übrigen gelten die Regelungen für die Ausführung eines Freischiags.
- 7.3 Wenn der Ball durch einen Angreifer oder unabsichtlich durch einen Verteidiger über die Grundlinie gespielt oder durch den Torwart über die Grundlinie abgelenkt und dabei kein Tor erzielt wurde, gilt Folgendes:
- Das Spiel wird mit Abschlag von einer Stelle fortgesetzt, die bis zu 9,10 m von der Grundlinie entfernt auf einer gedachten Linie liegt, die parallel zu den Seitenbänden durch den Punkt führt, an dem der Ball die Grundlinie überschritten hat.
DHB: Innerhalb des Schusskreises kann der Abschlag an beliebiger Stelle ausgeführt werden.

Regeln für Hallenhockey

- b) Der Abschlag wird durch einen Spieler der verteidigenden Mannschaft ausgeführt.
 - c) Im Übrigen gelten die Regelungen für die Ausführung eines Freischlags.
- 7.4 Wird der Ball absichtlich durch einen Verteidiger über seine Grundlinie gespielt, wird das Spiel mit einer Strafecke fortgesetzt, außer wenn der Torwart den Ball über die Grundlinie abgelenkt hat.

§ 8 – Erzielen eines Tores

- 8.1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten unterhalb der Querlatte vollständig überschritten hat und zuvor im Schusskreis von einem Angreifer gespielt oder berührt worden ist, ohne dass er danach den Schusskreis verlassen hat.

Hierbei ist unerheblich, ob der Ball von einem Abwehrspieler gespielt oder von seinem Körper berührt worden ist, bevor oder nachdem der Ball innerhalb des Schusskreises von einem Angreifer gespielt worden ist.

- 8.2 Ein Tor ist erzielt, wenn bei einem 7-m-Ball ein Straftor verhängt wurde.

§ 9 – Spieldurchführung: Spieler

Von allen Spielern wird erwartet, dass sie sich zu jeder Zeit verantwortungsvoll verhalten.

- 9.1 Ein Spiel wird zwischen zwei Mannschaften ausgetragen, die höchstens sechs Spieler zur gleichen Zeit auf dem Spielfeld haben dürfen.

DHB: *Im nationalen Spielverkehr dürfen die Schiedsrichter nach § 25 (3) SPO DHB ein Meisterschaftsspiel erst beginnen lassen, wenn jede Mannschaft mindestens vier spielbereite Spieler (drei Feldspieler und einen Torwart) auf dem Spielfeld*

Regeln für Hallenhockey

hat. Sinkt die Anzahl der Spieler einer Mannschaft während des Spiels auf weniger als vier ab, dürfen die Schiedsrichter das Spiel nicht aus diesem Grund abbrechen.

- 9.2 Spieler auf dem Spielfeld müssen ihren Stock in der Hand halten und dürfen diesen nicht in gefährlicher Art und Weise benutzen.

Sie dürfen den Stock nicht über die Köpfe anderer Spieler heben.

- 9.3 Spielern ist es verboten, auf andere Spieler, deren Stock oder Kleidung durch Schlagen, Haken, Festhalten, Stoßen oder Anfassen einzuwirken.

- 9.4 Spielern ist es verboten, andere Spieler einzuschüchtern oder zu bedrohen.

- 9.5 Spielern ist es verboten, den Ball zu schlagen.

Ein Schiebeschlag, der durch eine lang ausholende oder schwingende Bewegung mit dem Stock vor dem Ballkontakt gekennzeichnet ist, ist als Schlag zu werten und daher verboten.

- 9.6 Spielern ist es verboten, den Ball mit der runden Seite des Stocks zu spielen.

- 9.7 Spieler dürfen den Ball mit keinem Teil ihres Stocks spielen, wenn sich der Ball über Schulterhöhe befindet; ihnen ist es jedoch erlaubt, im eigenen Schusskreis einen Torschuss mit dem Stock in jeder Höhe anzuhalten oder abzulenken.

Wenn ein Verteidiger versucht, einen Torschuss, der das Tor verfehlen würde, mit dem Stock über Schulterhöhe anzuhalten oder abzulenken, muss eine Strafecke und darf kein 7-m-Ball verhängt werden. Falls durch das erlaubte Anhalten oder Ablenken ein gefährliches Spiel im Schusskreis entsteht, muss auf Strafecke entschieden werden. Wird der Ball über Schulterhöhe nicht angehalten oder abgelenkt, sondern herausgeschlagen, wodurch das Erzielen eines Tores verhindert wird, muss ein 7-m-Ball verhängt werden.

Regeln für Hallenhockey

- 9.8 Spieler dürfen den Ball nicht gefährlich oder so spielen, dass dies zu gefährlichem Spiel führt.
*Ein Ball ist dann als gefährlich zu beurteilen, wenn er Spieler zu einer Ausweichbewegung zwingt.
Die Spielstrafe ist dort auszuführen, wo die Gefährdung verursacht worden ist.*
- 9.9 Spieler dürfen den Ball nicht absichtlich hoch spielen außer bei einem Torschuss.
Es bedeutet keinen Regelverstoß, wenn der Ball unabsichtlich bis zu 10 cm (Bandenhöhe) ansteigt, es sei denn, ein Gegenspieler befindet sich in spielbarer Entfernung zum Ball.
- 9.10 Spieler dürfen einen in der Luft befindlichen Ball nicht spielen. Nur Spieler der Mannschaft, die den Ball nicht hoch gespielt hat, dürfen den Ball in der Luft anhalten.
DHB: *Für den Bereich des DHB gilt, dass jeder Spieler einen Ball in der Luft anhalten, jedoch nicht spielen darf. Ein gültiges Tor kann nur erzielt werden, wenn sich beim Torschuss Ball und Stock auf dem Boden befinden.*
- 9.11 Feldspieler dürfen den Ball mit keinem Körperteil anhalten, kicken, vorwärts bewegen, aufnehmen, werfen oder tragen.
*Es liegt kein Regelverstoß vor, wenn der Ball den Fuß, die Hand oder den Körper eines Feldspielers trifft, es sei denn, dieser Spieler oder seine Mannschaft erlangt dadurch einen Vorteil.
Es ist kein Regelverstoß, wenn der Ball eine Hand trifft, die den Stock umfaßt.*
- 9.12 Spieler dürfen den Ball nicht spielen, wenn sie auf dem Boden liegen oder ein Knie, einen Arm oder eine Hand auf dem Boden haben, abgesehen von der Hand, mit der sie ihren Stock halten.
- 9.13 Spieler dürfen keinen Gegenspieler behindern, der versucht, den Ball zu spielen.
Spieler behindern, wenn sie:
– *sich rückwärts in einen Gegenspieler bewegen;*

Regeln für Hallenhockey

- körperlich auf den Stock oder den Körper eines Gegenspielers einwirken;
- den Ball mit ihrem Stock oder irgendeinem Körperteil vor einem erlaubten Angriff abschirmen.

Ein stehender Spieler darf bei der Ballannahme zu jeder beliebigen Richtung stehen.

Ein Spieler, der den Ball führt, darf in jede Richtung laufen, außer mit dem Körper in den Angreifer hinein.

Ein Spieler behindert, wenn er, ohne in Ballbesitz zu sein, vor einen Gegenspieler läuft oder ihn blockiert und ihn dadurch daran hindert, einen Ball regelgerecht zu spielen oder spielen zu wollen. Dies gilt auch, wenn ein Angreifer bei der Durchführung einer Strafecke in dieser Weise einen Verteidiger oder den Torwart am Spielen des Balls hindert.

- 9.14 Spieler dürfen nur dann angreifen, wenn sie sich in einer Position befinden, die es ihnen ermöglicht, den Ball ohne Körperkontakt zu spielen.
- 9.15 Spieler dürfen nicht absichtlich das gegnerische Tor betreten.
- 9.16 Spieler dürfen keinen Gegenspieler zu unabsichtlichen Regelverstößen zwingen.

Das deutlich absichtliche Spielen des Balls gegen irgendeinen Körperteil eines Gegenspielers ist zu bestrafen und als Versuch zu werten, den Gegenspieler zu einem unabsichtlichen Regelverstoß zu zwingen. Auch der Versuch, durch Hineinlaufen in einen Gegenspieler oder durch Schwingen des Stocks den Gegenspieler in eine Behinderungsposition zu bringen, muss bestraft werden.

- 9.17 Spieler dürfen in dem Zeitraum zwischen der Verhängung einer Strafecke oder eines 7-m-Balls und deren Beendigung nicht ihren Stock austauschen, es sei denn, er entspricht nicht mehr den Vorschriften.
- 9.18 Spieler dürfen keine Gegenstände oder Teile ihrer Spiel-ausrüstung auf das Spielfeld, nach dem Ball oder nach einem anderen Spieler, nach dem Schiedsrichter oder einer sonstigen Person werfen.

Regeln für Hallenhockey

9.19 Spieler dürfen das Spiel nicht zu ihrem eigenen Vorteil verzögern.

§ 10 – Spieldurchführung: Torwarte

- 10.1 Wenn Torwarte ihren Stock in der Hand haben und der Ball sich in ihrem eigenen Schusskreis befindet, dürfen sie:
- a) mit ihrem Stock, ihrer Schutzausrüstung und mit jedem Körperteil den Ball anhalten;
 - b) mit ihrem Stock, ihrer Schutzausrüstung und mit jedem Körperteil den Ball in jede Richtung ablenken, auch über die Grundlinie;
 - c) mit ihrem Stock, ihren Kickern oder Schienen den Ball spielen.
- 10.2 Torwarte dürfen nicht auf dem Ball liegen.
- 10.3 Wenn sich der Ball außerhalb ihres eigenen Schusskreises befindet, dürfen Torwarte den Ball nur mit ihrem Stock spielen.
- 10.4 Auf dem Boden liegende Torwarte dürfen den Ball nur dann spielen, wenn sie sich mit ihrem Stock und mit jedem Körperteil vollständig innerhalb ihres Schusskreises befinden.

§ 11 – Spieldurchführung: Schiedsrichter

- 11.1 Zwei Schiedsrichter leiten das Spiel unter Anwendung der Regeln. Sie beurteilen, ob die Gebote der Fairness eingehalten oder verletzt werden.

DHB: Im nationalen Spielverkehr müssen nach § 33 (1) SPO DHB für Meisterschaftsspiele zwei neutrale Schiedsrichter angesetzt werden. Die Verbände können etwas anderes bestimmen. In § 34 SPO DHB ist das Verfahren bei Nichtantreten oder Ausfall der angesetzten Schiedsrichter geregelt. In § 35 SPO DHB sind die Pflichten der Schiedsrichter vor und nach einem Meisterschaftsspiel geregelt. Die Schiedsrichter haben

Regeln für Hallenhockey

nicht die Spielberechtigung der Spieler zu überprüfen. Sie dürfen einem Spieler weder wegen nicht feststellbarer Identität noch wegen fehlender Spielberechtigung die Teilnahme an einem Meisterschaftsspiel verbieten.

Es ist den Schiedsrichtern nicht untersagt, sich während des Spiels miteinander zu beraten oder vor einer endgültigen Entscheidung Spieler oder andere Personen zu befragen. Hier-von sollte aber sparsam Gebrauch gemacht werden. Während eines Meisterschaftsspiels haben sie nach § 36 (4) SPO DHB gewisse Befugnisse auch gegenüber Trainern und Betreuern.

Im nationalen Spielverkehr muss bei Meisterschaftsspielen ein Zeitnehmer mitwirken, der vom Heimverein zu stellen ist. Der Gastverein kann einen zweiten gleichberechtigten Zeitnehmer stellen. In § 37 SPO DHB ist das Verfahren bei Nichtantreten des Zeitnehmers geregelt.

Sind Zeitnehmer vorhanden, sind sie anstelle der Schiedsrichter zuständig für:

- die Zeitnahme und das Signalisieren des Endes der ersten Halbzeit und des Spielendes;*
- das Notieren der Torfolge und der Spieldauschlüsse;*
- die Überwachung von ausgeschlossenen Spielern in Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern.*

- 11.2 Jeder Schiedsrichter ist für die Dauer des Spiels vorrangig verantwortlich für Entscheidungen in seiner Spielfeldhälfte. Die Spielfeldseiten werden nicht gewechselt.
- 11.3 Jeder Schiedsrichter ist in seiner Spielfeldhälfte allein zuständig für Entscheidungen auf Freischnläge in seinem Schusskreis, auf Strafecken, 7-m-Bälle und Tore.

DHB: *Im nationalen Spielverkehr darf jeder Schiedsrichter Entscheidungen auf dem gesamten Spielfeld treffen. Er darf also auch in der Spielfeldhälfte des anderen Schiedsrichters auf Strafecke und in dessen Schusskreis auf Tor, 7-m-Ball, Strafecke und Freischnlag erkennen. Von dieser Möglichkeit sollte er aber zurückhaltend und nur dann Gebrauch machen, wenn er davon überzeugt ist, dass der andere Schiedsrichter*

Regeln für Hallenhockey

den Vorfall nicht erkannt hat, etwa weil ihm die Sicht zum Ball versperrt war.

- 11.4 Schiedsrichter müssen die erzielten oder verhängten Tore sowie Verwarnungen und Spelausschlüsse notieren.
- 11.5 Schiedsrichter sind verantwortlich dafür, dass die vorgeschriebene Zeit gespielt wird. Sie müssen das Ende der Spielzeit einer jeden Halbzeit sowie die Beendigung einer Schlussstraf-ecke anzeigen.
- 11.6 Die Schiedsrichter müssen pfeifen:
- a) zu Beginn und Ende jeder Halbzeit;
 - b) zur Freigabe eines Bullys;
 - c) zur Verhängung einer Strafe;
- DHB:** *Nur der Schiedsrichter, der das Spiel durch einen Pfiff unterbrochen hat, darf eine Spielstrafe verhängen. Ein Schiedsrichter darf das Spiel nicht durch einen Pfiff unterbrechen, um seinen Kollegen zur Verhängung einer Spielstrafe zu veranlassen.*
- d) zu Beginn und Ende eines 7-m-Balls;
 - e) zur Anzeige eines Tores;
 - f) zur Fortsetzung des Spiels, nachdem ein Tor erzielt oder verhängt worden ist;
 - g) zur Fortsetzung des Spiels nach einem 7-m-Ball, der nicht zu einem Tor geführt hat;
 - h) zur Unterbrechung des Spiels bei einem Torwartwechsel und zur Fortsetzung des Spiels nach Beendigung des Wechsels;
 - i) zur Unterbrechung des Spiels aus irgendeinem anderen Grund und zu seiner Fortsetzung;
 - j) wenn notwendig zur Anzeige, dass der Ball die Spielfeldgrenzen verlassen hat.
- 11.7 Schiedsrichter dürfen während des Spiels und in der Halbzeitpause keiner Mannschaft Ratschläge geben.

Regeln für Hallenhockey

- 11.8 Trifft der Ball auf dem Spielfeld einen Schiedsrichter, eine nicht autorisierte Person oder irgendeinen losen Gegenstand, einschließlich eines unabsichtlich fallen gelassenen Teils der Spiel-ausrüstung, wird das Spiel nicht unterbrochen.

DHB: *Trifft der Ball eine sich unberechtigt auf dem Spielfeld befindliche Person, ist das Spiel zu unterbrechen, die Person zu entfernen und das Spiel durch Bully fortzusetzen.*

Es ist unerheblich, wohin der Ball von einem Schiedsrichter abprallt. Das Spiel muss allerdings unterbrochen werden, wenn der Schiedsrichter verletzt wird. Es muss auch unterbrochen werden, wenn Spieler oder Schiedsrichter durch den auf das Spielfeld geratenen Gegenstand, z. B. ein Tier, gefährdet werden.

§ 12 - Spielstrafen

12.1 Vorteil:

Eine Spielstrafe darf nur verhängt werden, wenn ein Spieler oder eine Mannschaft durch den Regelverstoß eines Gegenspielers einen Nachteil hat.

Wenn die Verhängung einer Spielstrafe keinen Vorteil für die Mannschaft bedeuten würde, die den Regelverstoß nicht begangen hat, läuft das Spiel weiter.

DHB: *Die Schiedsrichter können, auch wenn sie das Spiel unter Anwendung der Vorteilsregel nicht unterbrochen haben, gegen den Spieler, der den Regelverstoß begangen hat, erforderlichenfalls anschließend eine persönliche Strafe verhängen.*

- 12.2 Ein **Freischiag** muss für die gegnerische Mannschaft verhängt werden:

- a) bei einem Regelverstoß eines Angreifers in der gegnerischen Spielfeldhälfte;
- b) bei einem unabsichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers außerhalb seines eigenen Schusskreises, jedoch in seiner eigenen Spielfeldhälfte;

Regeln für Hallenhockey

DHB: c) wenn ein Feldspieler mit Torwartrechten seinen Schusskreis verlässt, ohne dass er zuvor seinen Kopfschutz abgelegt hat.

12.3 Eine **Strafecke** muss verhängt werden:

- a) bei einem Regelverstoß eines Verteidigers im eigenen Schusskreis, durch den das wahrscheinliche Erzielen eines Tores nicht verhindert wird;
- b) bei einem absichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers im eigenen Schusskreis gegen einen Gegenspieler, der nicht in Ballbesitz ist oder nicht die Möglichkeit hat, den Ball zu spielen;
- c) bei einem absichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte, jedoch außerhalb des eigenen Schusskreises;
- d) bei einem absichtlichen Spielen des Balls über die eigene Grundlinie;
Torwarten ist es erlaubt, den Ball mit ihrem Stock, ihrer Schutzausrüstung und mit jedem Körperteil in jede Richtung abzulenken, auch über die Grundlinie.
- e) gegen eine Mannschaft, die regelwidrig Spielerwechsel durchgeführt hat;
- f) wenn sich der Ball in der Spielkleidung oder Ausrüstung eines Spielers in seinem eigenen Schusskreis verfängt.

12.4 Ein **7-m-Ball** muss verhängt werden:

- a) bei einem Regelverstoß eines Verteidigers im eigenen Schusskreis, durch den das wahrscheinliche Erzielen eines Tores verhindert wird;
- b) bei einem absichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers im eigenen Schusskreis, durch den einem Gegenspieler der Ballbesitz oder die Möglichkeit genommen wird, den Ball zu spielen;
- c) bei wiederholtem zu frühen Herauslaufen der Verteidiger bei der Durchführung einer Strafecke.

Regeln für Hallenhockey

12.5 Im Falle eines weiteren Disziplin- oder Regelverstoßes vor der Ausführung einer Spielstrafe kann:

- a) der Ort des Freischlags um bis zu 5 m vorverlegt werden, jedoch nicht in den Schusskreis hinein;
- b) eine höhere Spielstrafe verhängt werden;
- c) eine persönliche Strafe verhängt werden;
- d) die Spielstrafe in einen Freischlag für die Gegenmannschaft umgewandelt werden.

***DHB:** Gemäß den KSR-„Richtlinien für persönliche Strafen“ kann ein Freischlag für die Angreifer in der Spielfeldhälfte des Gegners im Falle eines weiteren Regelverstoßes der Verteidiger (Nichteinhalten des vorgeschriebenen Abstandes, Wegschlagen des Balles vor der Ausführung) in eine Strafecke umgewandelt werden, jedoch nicht bei Reklamationen. Ebenso können eine Strafecke und ein 7-m-Ball wegen Reklamationen der Angreifer nicht in einen Freischlag für die Verteidiger und eine Strafecke wegen Reklamationen der Verteidiger nicht in einen 7-m-Ball umgewandelt werden. In diesen Fällen ist eine persönliche Strafe zu verhängen, sofern die Reklamationen ein vertretbares Maß überschreiten.*

§ 13 – Durchführung von Spielstrafen

13.1 Ausführungsort des Freischlags:

- a) Ein Freischlag muss nahe am Ort des Regelverstoßes ausgeführt werden.

„Nahe am Ort“ bedeutet innerhalb spielbarer Entfernung vom Ort des Regelverstoßes, ohne dass dies zu einem erheblichen Vorteil führt.

Der Ausführungsort ist genauer einzuhalten bei Regelverstößen in der Nähe des Schusskreises.

Bei der Ausführung eines Freischlags für die Angreifer am Schusskreisrand darf der Ball nicht in den Schusskreis hinein gezogen werden. Der Ball muss den Stock vor der Schusskreislinie verlassen haben.

Regeln für Hallenhockey

DHB: Nur bei der Hereingabe einer Strafecke darf der Ball gezogen oder eingehängt werden. In allen anderen Spielsituationen, bei denen der Ball wieder ins Spiel gebracht wird (Mittelanstoß, Abschlag, Freischlag, Einschlag), ist das Ziehen oder Einhängen des Balls verboten. Dies gilt auch für die Ausführung eines 7-m-Balls.

Beim normalen Torschuss und beim Umspielen eines Gegners ist das Ziehen des Balls erlaubt. Im laufenden Spiel ist der gezogene Ball lediglich nach seiner Gefährlichkeit zu beurteilen.

- b) Ein Freischlag für die Verteidiger, der außerhalb ihres Schusskreises in einem Bereich von 9,10 m zur Grundlinie verhängt wird, muss an einer Stelle ausgeführt werden, die bis zu 9,10 m von der Grundlinie entfernt sein darf und auf einer gedachten Linie liegt, die parallel zu den Seitenbänden durch den Ort des Regelverstoßes führt.
- c) Ein Freischlag für die Verteidiger, der innerhalb ihres Schusskreises verhängt wird, muss an irgendeiner Stelle im Schusskreis oder an einer Stelle außerhalb des Schusskreises ausgeführt werden, die bis zu 9,10 m von der Grundlinie entfernt sein darf und auf einer gedachten Linie liegt, die parallel zu den Seitenbänden durch den Ort des Regelverstoßes führt.

13.2 Freischlag, Mittelanstoß und Einschlag (Seitenausball):

- a) Der Ball muss ruhen.
- b) Der Ball wird durch einen Schiebeball ins Spiel gebracht und muss sich mindestens 10 cm fortbewegt haben, bevor er von einem Mitspieler des Ausführenden gespielt werden darf.

Ein Freischlag darf nicht so gezogen werden, dass der Ball dabei zwei Mal gespielt wird.

- c) Wenn der Ball gespielt worden ist, darf der Ausführende den Ball nicht nochmals spielen oder sich ihm auf spielbare Entfernung nähern, bevor ihn ein anderer Spieler gespielt hat.

Regeln für Hallenhockey

- d) Gegenspieler dürfen sich nicht näher als 3 m zum Ball befinden.

Hält ein Gegenspieler den Abstand von 3 m nicht ein, ohne jedoch dadurch das Spiel zu beeinflussen, darf der Freischlag trotz des fehlenden Abstands ausgeführt werden.

- e) Wird ein Freischlag für die Angreifer 3 m oder näher vor dem gegnerischen Schusskreis ausgeführt, darf sich kein anderer Spieler als der Ausführende näher als 3 m zum Ball befinden.

13.3 Strafecke:

- a) Der Ball muss innerhalb des Schusskreises auf der Grundlinie auf beliebiger Seite des Tores mindestens 6 m vom näheren Torpfosten entfernt liegen.
- b) Der Ausführende muss den Ball schieben und darf ihn dabei nicht absichtlich hoch spielen.
- c) Der Ausführende muss mindestens einen Fuß außerhalb des Spielfelds auf dem Boden haben.
- d) Die übrigen Angreifer müssen sich auf dem Spielfeld befinden und dürfen mit ihren Stöcken, Händen oder Füßen den Boden innerhalb des Schusskreises nicht berühren.
- e) Kein Angreifer außer dem Ausführenden darf sich zum Zeitpunkt der Ausführung näher als 3 m zum Ball befinden.
- f) Der verteidigende Torwart muss sich in seinem Tor befinden. Alle anderen Verteidiger müssen sich hinter ihrer Grundlinie auf der Seite des Tores aufstellen, die nicht zur Hereingabe des Balls genutzt wird. Sie dürfen dabei mit ihren Stöcken, Händen oder Füßen den Boden innerhalb des Schusskreises nicht berühren.
- g) Kein Angreifer außer dem Ausführenden und kein Verteidiger dürfen den Schusskreis betreten, bevor der Ball gespielt worden ist.

***DHB:** Laufen die Verteidiger absichtlich zu früh heraus, wird die Strafecke unter Beachtung der Vorteilsregel wiederholt. Laufen die Verteidiger bei derselben Strafecke zum zweiten Mal absichtlich zu früh heraus, wird die Strafecke*

Regeln für Hallenhockey

nochmals wiederholt, wobei der Mannschaft eine grüne Karte unter gleichzeitiger Androhung der Verhängung eines 7-m-Balls bei jedem weiteren zu frühen Herauslaufen zu zeigen ist. Bei jedem weiteren absichtlichen zu frühen Herauslaufen, sei es bei der gleichen oder einer nachfolgenden Strafecke, ist sofort auf 7-m-Ball zu entscheiden.

Betreten Angreifer absichtlich oder zu ihrem Vorteil den Schusskreis, bevor der Ausführende den Ball gespielt hat, soll ein Freischlag gegen sie verhängt werden.

- h) Nachdem der Ball hereingespielt worden ist, darf ihn der Ausführende nicht nochmals spielen oder sich ihm auf spielbare Entfernung nähern, bevor ihn ein anderer Spieler gespielt hat.
- i) Ein Tor kann nicht erzielt werden, wenn der Ball nicht zuvor den Schusskreis verlassen hat.

Ein Schiebeschlag, der durch eine lang ausholende oder schwingende Bewegung mit dem Stock vor dem Ballkontakt gekennzeichnet ist, ist als Schlag zu werten und daher verboten.

Wenn sich ein Verteidiger bei der Durchführung einer Strafecke im Moment des ersten Torschusses näher als 3 m zum Ball befindet und von diesem unterhalb des Knies oder auf dem Knie getroffen wird, muss eine erneute Strafecke verhängt werden.

Wenn sich ein Verteidiger im Moment des ersten Torschusses beim Herauslaufen näher als 3 m zum Ball befindet und oberhalb des Knies (bezogen auf eine normale Körperhaltung) getroffen wird, ist dieses als gefährlich zu werten und ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.

DHB: *Ein Torschuss ist nicht erlaubt, wenn der Ball nicht zuvor den Schusskreis verlassen hat.*

- j) Die Bestimmungen über die Durchführung von Strafecken gelten nicht mehr, wenn der Ball den Schusskreis um mehr als 3 m verlassen hat.

Regeln für Hallenhockey

- 13.4 Bei Ende der ersten Halbzeit und bei Spielende muss das Spiel bis zur Beendigung einer Strafecke oder daraus folgender Strafecken oder eines 7-m-Balls verlängert werden. In diesem Fall ist die Strafecke (Schlussstrafecke) beendet, wenn:
- a) ein Tor erzielt worden ist;
 - b) ein Angreifer einen Regelverstoß begangen hat;
 - c) der Ball den Schusskreis um mehr als 3 m verlassen hat;
 - d) der Ball den Schusskreis zum zweiten Mal verlassen hat;
 - e) der Ball über die Grundlinie gespielt und keine Strafecke verhängt worden ist;
 - f) der Ball über die Seitenbande gespielt und keine Strafecke verhängt worden ist;
 - g) ein Verteidiger einen Regelverstoß begangen hat und keine weitere Strafecke verhängt worden ist;
 - h) ein 7-m-Ball verhängt worden ist.

Wenn das Spiel während der Durchführung einer Schlussstrafecke wegen einer Verletzung oder aus irgendeinem anderen Grund angehalten und dabei keine Strafecke verhängt worden ist, muss die Strafecke wiederholt werden.

13.5 7-m-Ball:

- a) Die Spielzeit wird angehalten, wenn ein 7-m-Ball verhängt worden ist.
- b) Alle Spieler auf dem Spielfeld außer dem Schützen und dem abwehrenden Torwart müssen sich jenseits der Mittellinie aufhalten.
- c) Der Schütze muss vor der Ausführung hinter dem Ball und in spielbarer Entfernung zum Ball stehen.
- d) Der abwehrende Torwart muss mit beiden Füßen auf der Torlinie stehen und darf diese weder verlassen noch einen oder beide Füße bewegen, bevor der Ball gespielt worden ist.
- e) Der abwehrende Torwart muss einen Kopfschutz tragen.
- f) Der Schiedsrichter gibt die Ausführung durch einen Pfiff frei, nachdem der Schütze und der abwehrende Torwart ihre Positionen eingenommen haben.

Regeln für Hallenhockey

DHB: Vor der Ausführung muss sich der Schiedsrichter durch Befragen der Schützen und des Torwarts davon überzeugen, dass sie zur Ausführung bereit sind.

g) Der Schütze darf den Ball erst nach diesem Pfiff spielen.

Der Schütze und der abwehrende Torwart dürfen die Durchführung des 7-m-Balls nicht verzögern.

h) Der Schütze darf ein Spielen des Balls nicht antäuschen.

i) Der Schütze muss den Ball schieben, schlenzen oder heben und darf ihn beliebig hoch spielen.

Beim Spielen des Balls darf dieser nicht gezogen oder eingehängt werden.

j) Der Schütze darf den Ball nur einmal spielen und darf sich direkt danach weder dem Ball noch dem Torwart nähern.

13.6 Der 7-m-Ball ist beendet, wenn:

a) ein Tor erzielt oder verhängt worden ist;

b) der Ball im Schusskreis zur Ruhe gekommen, in der Torwartausrüstung hängen geblieben, durch den Torwart gefangen worden ist oder den Schusskreis verlassen hat.

13.7 Bei einem Regelverstoß während der Durchführung eines 7-m-Balls gilt Folgendes:

a) Bei einem Regelverstoß des Schützen wird ein Freischlag für die Verteidiger verhängt.

b) Wenn ein Torwart das Erzielen eines Tores dadurch verhindert, dass er die Torlinie verlassen hat oder einen oder beide Füße bewegt hat, bevor der Ball gespielt worden ist, wird der 7-m-Ball wiederholt.

Beim ersten Verstoß dieser Art muss der Torwart mit einer grünen Karte verwarnt werden. Für jeden folgenden Regelverstoß muss ihm die gelbe Karte gezeigt werden.

DHB: Die KSR-„Richtlinien für persönliche Strafen“ sind zu beachten.

c) Bei jedem anderen Regelverstoß durch den Torwart, durch den das Erzielen eines Tores verhindert wird, wird ein Straftor verhängt.

Regeln für Hallenhockey

- d) Bei einem Regelverstoß durch den Torwart, durch den das Erzielen eines Tores nicht verhindert wird, wird der 7-m-Ball wiederholt.
- e) Bei einem Regelverstoß irgendeines anderen Spielers einer der beiden Mannschaften wird der 7-m-Ball wiederholt.

§ 14 – Persönliche Strafen

14.1 Bei jeglichem Regelverstoß kann der betreffende Spieler:

- a) mündlich ermahnt werden;
- b) durch Zeigen der grünen Karte verwarnet werden;
- c) durch Zeigen der gelben Karte für mindestens 2 Minuten Spielzeit auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen werden;
- d) durch Zeigen der roten Karte auf Dauer vom laufenden Spiel ausgeschlossen werden.

Eine persönliche Strafe kann zusätzlich zu der entsprechenden Spielstrafe verhängt werden.

DHB: *Im nationalen Spielverkehr beträgt die Mindestdauer eines Spelausschlusses auf Zeit 2 Minuten, die Höchstdauer 10 Minuten. Für die Dauer der Strafzeit spielt die bestrafte Mannschaft mit einem Spieler weniger. Durch Spielzeitunterbrechungen ist der Ablauf einer Strafzeit gehemmt.*

Ferner gelten im nationalen Spielverkehr als Anweisung für die Schiedsrichter die KSR-„Richtlinien für persönliche Strafen“. Diese sehen u. a. einen Spelausschluss auf Dauer durch eine „gelb-rote“ Karte vor. Sie ist nur Spielern zu zeigen, denen im laufenden Spiel bereits eine gelbe Karte gezeigt worden ist und die erneut einen Regelverstoß begehen, der mit einer weiteren gelben Karte zu bestrafen wäre. Die bestrafte Mannschaft spielt bei einer Spielzeit von 2 x 30 Minuten für die nächsten 15 Minuten, bei kürzerer Spielzeit für die nächsten 10 Minuten mit einem Spieler weniger.

Regeln für Hallenhockey

Die Vergabe von gelben oder roten Karten setzt nicht zwingend voraus, dass dem betreffenden Spieler im laufenden Spiel zuvor bereits eine andere Karte gezeigt worden ist.

- 14.2 Auf Zeit ausgeschlossene Spieler müssen sich an einer vorbestimmten Stelle aufhalten, bis ihnen der Schiedsrichter, der sie ausgeschlossen hat, die weitere Teilnahme am Spiel erlaubt.

DHB: *Im nationalen Spielverkehr muss sich bei Meisterschaftsspielen ein auf Zeit ausgeschlossener Spieler oder Auswechselspieler für die Dauer seines Ausschlusses auf der Strafbank oder an der Stelle aufhalten, an der diese stehen müsste. Sind Zeitnehmer vorhanden, überwachen diese den Ablauf der Strafzeit, deren Länge durch die Schiedsrichter anzuzeigen ist.*

Wird ein Auswechselspieler auf Zeit oder auf Dauer vom Spiel ausgeschlossen, muss sein Mannschaftsführer einen seiner auf dem Spielfeld befindlichen Spieler benennen, der auf der Mannschaftsbank oder an der Stelle, an der diese stehen müsste, Platz nehmen muss und als Auswechselspieler zur Verfügung steht.

Nach Ablauf der Strafzeit eines Spielers darf dieser entweder das Spielfeld an der Mittellinie wieder betreten oder direkt zu seiner Mannschaftsbank gehen. In letzterem Fall darf sogleich ein anderer Spieler seiner Mannschaft das Spielfeld betreten. Ist jedoch vor Ablauf der Strafzeit eine Strafecke verhängt, aber noch nicht beendet worden, darf sich die Mannschaft erst nach Beendigung der Strafecke ergänzen.

- 14.3 Auf Zeit ausgeschlossene Spieler dürfen sich in der Halbzeitpause bei ihrer Mannschaft aufhalten. Zu Beginn der zweiten Halbzeit müssen sie zu der vorbestimmten Stelle zurückkehren, bis die Strafzeit abgelaufen ist.
- 14.4 Die vorgesehene Strafzeit kann verlängert werden, wenn sich der Spieler während seiner Strafzeit schlecht benimmt.

DHB: *Wenn ein auf Zeit des Feldes verwiesener Spieler während seiner Strafzeit weitere Regelverstöße begeht oder sich auf andere Weise grob unsportlich verhält, ist er auf Dauer vom Spiel auszuschließen (rote Karte).*

14.5 Auf Dauer ausgeschlossene Spieler müssen das Spielfeld und dessen nähere Umgebung verlassen.

DHB: *Auf Dauer ausgeschlossene Spieler müssen den Innenraum der Halle verlassen.*

Spielleitung

Spielleitung

1. Ziele

- 1.1. Schiedsrichtern ist ein anspruchsvoller, aber lohnender Weg, am Hockeyspiel teilzunehmen.
- 1.2. Schiedsrichter leisten einen Beitrag dazu, dass
 - a.) das Niveau des Hockeyspielens auf allen Leistungsebenen verbessert wird, indem die Spieler zur Einhaltung der Regeln angeleitet werden;
 - b.) das Spiel im richtigen Geist ausgetragen wird;
 - c.) die Freude am Spiel bei Spielern, Zuschauern und allen anderen gesteigert wird.
- 1.3. Diese Ziele können die Schiedsrichter durch Folgendes erreichen:
 - a) Konsequenz: Schiedsrichter erlangen Respekt bei den Spielern, wenn sie das Spiel konsequent leiten.
 - b) Fairness: Entscheidungen müssen mit dem Gefühl für Gerechtigkeit und Ehrlichkeit getroffen werden.
 - c) Vorbereitung: Es hat nichts zu sagen, wie lange schon jemand als Schiedsrichter aktiv ist. Es ist wichtig, sich auf jedes Spiel gewissenhaft vorzubereiten.
 - d) Konzentration: Die Aufmerksamkeit des Unparteiischen wird während des gesamten Spiels gefordert; nichts darf den Schiedsrichter während des Spiels von seiner Aufgabe ablenken.
 - e) Kommunikation: Eine ausgezeichnete Regelkenntnis muss verbunden sein mit einem guten Verhältnis zu den Spielern.
 - f) Optimierung: Schiedsrichter müssen stets das Ziel verfolgen, ihre Leistungen von Spiel zu Spiel zu verbessern.
 - g) Persönlichkeit: Ein Schiedsrichter muss jederzeit er selbst sein und darf keine andere Person spielen oder imitieren wollen.

Spielleitung

1.4. Schiedsrichter müssen:

- a) über vollständige Regelkenntnisse verfügen, jedoch daran denken, dass der Sinn der Regeln und gesunder Menschenverstand die Interpretation bestimmen müssen;
- b) gutes Spiel durch schnelle Entscheidungen bei Verstößen und mit angemessenen Strafen unterstützen und fördern;
- c) die Spielkontrolle erlangen und während des gesamten Spiels beibehalten;
- d) alle ihnen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten nutzen, um das Spiel zu kontrollieren;
- e) die Vorteilsregel so oft wie möglich anwenden, um zu einem flüssigen und offenen Spiel zu verhelfen, ohne dabei die Kontrolle zu verlieren.

2. Regelanwendung

2.1. Schiedsrichter fördern gekonntes Spiel, wenn sie Verstöße konsequent ahnden. Hierbei sollten sie nachstehende Grundsätze befolgen:

- a) Die Schwere eines Verstoßes, dessen Gefährlichkeit oder Unsportlichkeit muss richtig eingeschätzt werden und in einer angemessenen, schnellen und konsequenten Strafe zum Ausdruck kommen.
- b) Absichtliche Verstöße müssen streng bestraft werden.
- c) Schiedsrichter müssen deutlich machen, dass sie, wenn Spieler kooperativ sind, gekonntes Spiel schützen und das Spiel nur unterbrechen, wenn dies zur Aufrechterhaltung der Spielkontrolle erforderlich ist.

2.2. Vorteil

- a) Es ist nicht erforderlich, Verstöße zu ahnden, die einen Gegner nicht benachteiligen. Unnötige Unterbrechungen stören den Spielfluss und führen zu unnötigen Spielverzögerungen und Irritationen.

Spielleitung

- b) Wenn gegen die Regeln verstoßen wurde, soll ein Schiedsrichter die Vorteilsregel anwenden, sofern dies die größere Strafe bedeutet.
- c) Dass die Mannschaft, die den Regelverstoß nicht begangen hat, in Ballbesitz bleibt oder ihn erlangt, bedeutet nicht automatisch, dass ein Vorteil besteht; für die Annahme eines Vorteils muss der Spieler/die Mannschaft in der Lage sein, den Ballbesitz weiter zu nutzen.
- d) Wenn auf Vorteil entschieden, dieser jedoch nicht genutzt wurde, darf nicht ein zweites Mal Vorteil gegeben werden, indem dann die eigentliche Strafe noch nachträglich verhängt wird.
- e) Es ist wichtig, dass der Schiedsrichter den Spielverlauf vorausahnt, über die einzelne Spielsituation hinausblickt und auf die Möglichkeiten eingestellt ist, die sich daraus entwickeln können.

2.3. Spielkontrolle

- a) Entscheidungen müssen schnell, bestimmt, deutlich und gleichmäßig getroffen werden.
- b) Strenges Verhalten der Schiedsrichter von Beginn an hält in der Regel die Spieler von wiederholten Verstößen im weiteren Verlauf des Spiels ab.
- c) Es ist nicht akzeptabel, dass Spieler Gegenspieler oder Schiedsrichter beschimpfen oder durch Körpersprache oder ihr Verhalten protestieren. Unparteiische müssen schnell und angemessen mit solchem Verhalten umgehen und der Situation entsprechend durch Ermahnungen, Verwarnungen, Spelausschlüsse auf Zeit oder auf Dauer reagieren. Alle diese Maßnahmen können für sich alleine oder zusätzlich zu Spielstrafen getroffen werden.
- d) Spieler in der Nähe eines Schiedsrichters können von diesem ermahnt werden, ohne dass das Spiel dazu unterbrochen wird.
- e) Es ist möglich, einem Spieler bei unterschiedlichen Vergehen in einem Spiel zweimal durch Zeigen der grünen

Spielleitung

Karte zu verwarnen oder durch Zeigen der gelben Karte auf Zeit vom Spiel auszuschließen. Wenn jedoch erneut ein Regelverstoß begangen wird, für den bereits eine Karte gezeigt worden ist, darf dafür die gleiche Karte nicht noch einmal gezeigt werden. In diesem Fall muss die nächst höhere Karte gezeigt werden.

- f) Wenn ein zweiter Spelausschluss auf Zeit erfolgt, muss die Zeit der Hinausstellung deutlich länger sein als bei der ersten.

DHB: *Gemäß den KSR-„Richtlinien für persönliche Strafen“ kann ein Spieler nur einmal verwarnt oder auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen werden. Im Wiederholungsfall muss die nächst höhere Strafe erfolgen. Gegen eine Mannschaft kann wegen Foulspiels mit Stock oder Körperkontakt und wegen Reklamierens oder unsportlichen Verhaltens je eine Verwarnung ausgesprochen werden. Wurde bereits eine Verwarnung gegen einen Spieler einer Mannschaft ausgesprochen, muss bei gleichem Verstoß eines weiteren Spielers dieser Mannschaft eine Hinausstellung auf Zeit erfolgen. Wurde ein Spieler bereits auf Zeit des Spiels verwiesen und begeht erneut einen Verstoß, der eine Verwarnung oder einen weiteren Spelausschluss auf Zeit nach sich zöge, so ist der betreffende Spieler durch Zeigen der gelb-roten Karte auf Dauer vom Spiel auszuschließen.*

- g. Die Dauer einer Hinausstellung auf Zeit (gelbe Karte) muss deutlich die Schwere der Vergehens berücksichtigen. Ein schwerer Verstoß oder ein Foulspiel mit Körper- oder Schlägerkontakt muss eine deutlich längere Strafe nach sich ziehen als ein geringfügigeres Vergehen.

DHB: *Bei Hinausstellungen wegen Reklamierens oder unsportlichen Verhaltens soll die Dauer zwischen 2 und 5 Minuten sowie bei Verstößen mit Körper- oder Schlägerkontakt zwischen 5 und 10 Minuten betragen.*

- h. Wenn sich ein Spieler absichtlich und in schwerwiegender Art und Weise gegen andere Spieler, Schiedsrichter oder

Spielleitung

andere Offizielle des Spiels schlecht benimmt, so muss er unverzüglich durch Zeigen der roten Karte vom Spiel ausgeschlossen werden.

2.4. Strafen

- a) Eine große Auswahl an Strafen steht zur Verfügung.
- b) Bei schweren oder wiederholten Verstößen können zwei Strafen nebeneinander verhängt werden (eine Spielstrafe und eine persönliche Strafe).

3. Auftreten und Verhalten eines Schiedsrichters

3.1. Zu den wichtigsten Voraussetzungen des Schiedsrichters zählen:

- a) Spielvorbereitung;
- b) Zusammenarbeit;
- c) Beweglichkeit und Stellungsspiel;
- d) Pfliffe;
- e) Zeichengebung.

3.2. Spielvorbereitung:

- a) Ein Schiedsrichter muss sich sorgfältig auf jedes Spiel vorbereiten und die Platzanlage rechtzeitig vor Spielbeginn erreichen.
- b) Vor Spielbeginn müssen beide Schiedsrichter die Spielfeldmarkierungen, die Tore und Netze zu kontrollieren und die Ausrüstungsgegenstände der Spieler sowie Gegenstände auf und in der Nähe des Spielfelds auf ihre Gefährlichkeit hin zu überprüfen.
- c) Beide Schiedsrichter müssen gleiche Hemden tragen, die sich in der Farbe von denen der beiden Mannschaften unterscheiden.
- d) Die Kleidung der Schiedsrichter muss angemessen sein.

Spielleitung

- e) Die Schuhe müssen dem Spielfeld angepasst sein und Beweglichkeit gewährleisten.
- f) Die Schiedsrichterausrüstung besteht aus dem aktuellem Regelwerk, der Spielordnung, einer lauten Pfeife, einer Stoppuhr, farbigen Karten für persönliche Strafen sowie Schreibmaterial für Spielnotizen.

3.3. Zusammenarbeit:

- a) Gute Teamarbeit und Kooperation der beiden Schiedsrichter untereinander sind unbedingt erforderlich.
- b) Vor einem Spiel müssen sich beide Schiedsrichter absprechen, wie sie zusammen arbeiten und sich gegenseitig assistieren wollen. Während des gesamten Spiels muss Blickkontakt untereinander bestehen.
- c) Schiedsrichter müssen Verantwortung übernehmen und darauf vorbereitet sein, dass ihrem Kollegen die Sicht versperrt ist oder dass er Schwierigkeiten hat, Teile des Spielfelds zu überblicken. Wenn es erforderlich ist und bei guter Beweglichkeit müssen die Schiedsrichter in der Lage sein, so weit wie nötig in die Spielfeldhälfte des Kollegen zu gehen, um diesen zu unterstützen. Diese Hilfen vermitteln den Spielern den Eindruck, dass getroffene Entscheidungen richtig sind.
- d) Beide Schiedsrichter haben während des Spiels die Torfolge und die verhängten persönlichen Strafen zu notieren und am Ende des Spiels zu vergleichen.

DHB: *Im nationalen Spielverkehr muss bei Meisterschaftsspielen ein Zeitnehmer mitwirken, der vom Heimverein zu stellen ist. Der Gastverein kann einen zweiten gleichberechtigten Zeitnehmer stellen. Sind Zeitnehmer vorhanden, sind sie anstelle der Schiedsrichter zuständig für die Zeitnahme, das Signalisieren des Endes der ersten Halbzeit und des Spielendes, das Notieren der Torfolge und der Spieldauschlüsse sowie die Überwachung von ausgeschlossenen Spielern in Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern.*

Spielleitung

3.4. Beweglichkeit und Stellungsspiel:

- a) Die Schiedsrichter müssen so beweglich sein, dass sie während des gesamten Spiels die für das Spielgeschehen erforderliche Position einnehmen können.
- b) Unbewegliche Schiedsrichter können das Spiel nicht deutlich genug beobachten, um zu jedem Zeitpunkt die richtigen Entscheidungen zu treffen.
- c) Trainierte, bewegliche und gut positionierte Schiedsrichter können sich besser auf das Spielgeschehen und die notwendigen Entscheidungen konzentrieren.
- d) Jeder Schiedsrichter ist vornehmlich zuständig für seine Spielfeldhälfte, die Mittellinie zu seiner linken und das Tor, für das er zuständig ist, zu seiner rechten Seite.
- e) Grundsätzlich ist die günstigste Position für Schiedsrichter die rechte Außenseite des Spielfelds vor der angreifenden Mannschaft.
- f) Beim Spiel zwischen der Mittellinie und dem Schusskreis sollen sich die Schiedsrichter nahe an ihrer Seitenbande befinden.
- g) Wenn sich das Spiel in den Schusskreis verlagert, müssen die Schiedsrichter weiter in das Spielfeld einrücken, erforderlichenfalls auch in den Schusskreis hinein, um für das Spiel bedeutsame Regelverstöße zu sehen und entscheiden zu können, ob ein Torschuss regelgerecht erfolgte.
- h) Bei Strafecken und Einschlägen (Seitenausbällen) müssen die Schiedsrichter eine Position einnehmen, die ihnen eine gute Sicht auf das mögliche Spielgeschehen ermöglicht.
- i) Bei einem 7-m-Ball muss ein Schiedsrichter rechts hinter dem Schützen und der andere auf der Grundlinie stehen.
- j) Die Schiedsrichter dürfen keine Position einnehmen, die den Spielablauf behindert.
- k) Schiedsrichter müssen stets alle Spieler im Blick haben.

Spielleitung

3.5. Pfeifen:

- a) Die Pfeife ist das wichtigste Mittel der Kommunikation eines Schiedsrichters mit Spielern, seinem Schiedsrichterkollegen und anderen am Spiel beteiligten Personen.
- b) Pfiffe müssen deutlich und ausreichend laut sein, damit alle am Spiel beteiligten Personen sie hören können. Das heißt aber nicht, dass jeder Pfiff gleich laut und gleich lang sein soll.
- c) Klang und Dauer der Pfiffe müssen variieren, um den Spielern die Schwere eines Verstoßes zu verdeutlichen.

3.6. Anzeigen:

- a) Anzeigen müssen klar und anhaltend erfolgen, damit jeder Spieler und der andere Schiedsrichter die getroffene Entscheidung erkennen kann.
- b) Es darf nur die offizielle Zeichengebung benutzt werden.
- c) Entscheidungen sollten stehend angezeigt werden.
- d) Bei Richtungsentscheidungen darf der Arm nicht quer vor den Körper gehalten werden.
- e) Es ist eine schlechte Angewohnheit, Spieler nicht anzusehen, wenn eine Entscheidung getroffen wird. Weitere Vergehen können übersehen werden, und die Konzentration kann verloren gehen, was auf einen Mangel an Selbstvertrauen hindeutet.

Spielleitung

4. Zeichengebung der Schiedsrichter im Hallenhockey

4.1 Zeitnahme

a) **Spielzeitbeginn und -fortsetzung nach Spielzeitunterbrechung**

Einen Arm senkrecht nach oben strecken und dabei zu dem anderen Schiedsrichter und dem Zeitnehmer schauen.



b) **Spielzeitunterbrechung**

Die Arme über dem Kopf ausgestreckt an den Handgelenken kreuzen und dabei zu dem anderen Schiedsrichter und dem Zeitnehmer schauen.



c) **Verbleibende Spielzeit**

Für noch zwei Minuten beide Arme, für noch eine Minute einen Arm, jeweils mit ausgestrecktem Zeigefinger, senkrecht nach oben halten.

Ist eine Zeitanzeige bemerkt worden, ist keine weitere erforderlich.

DHB: Im nationalen Spielbetrieb wird die verbleibende Spielzeit nicht signalisiert.



4.2 Bully

Beide Arme mit zueinander offenen Handflächen vor dem Körper gegenläufig auf und ab bewegen.



Spielleitung

4.3 Ball außerhalb des Spielfeldes

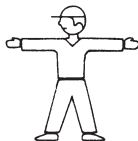
a) Seitenaus

Mit einem waagrecht ausgestreckten Arm in Einschlagrichtung zeigen.



b) Abschlag

Beide Arme rechts und links zum Körper waagrecht und parallel zur Grundlinie ausstrecken.



4.4 Tor

Mit beide waagrecht ausgestreckten Armen zur Spielfeldmitte zeigen.



4.5 Verhalten im Spiel

Diese Anzeigen sollten nur gegeben werden, wenn unklar ist, weshalb die Entscheidung getroffen wurde.

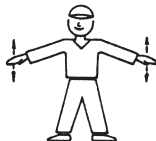
a) Gefährliches Spiel

Einen Unterarm diagonal vor die Brust halten.



b) Schlechtes Benehmen

Das Spiel unterbrechen und beide vor dem Körper ausgestreckten Arme mit den offenen Handflächen nach unten beruhigend auf und ab bewegen.



Spielleitung

c) **Fußfehler**

Mit einer Hand einen leicht angehobenen Fuß berühren.



d) **Hoher Ball**

Die Arme mit voneinander nicht mehr als 15 cm entfernten, zueinander offenen Handflächen waagrecht vor dem Körper halten.



e) **Behinderung**

Die Unterarme vor der Brust über Kreuz halten oder über Kreuz hin und her bewegen.



f) **Stockschlagen**

Einen Arm ausgestreckt vor dem Körper schräg nach unten halten und mit der anderen Hand anstoßen.



g) **Abstand von 3 m**

Einen Arm mit gespreizt ausgestreckten drei Fingern senkrecht nach oben halten.



Spielleitung

4.6 Strafen

a) Vorteil

Mit einem schräg nach oben ausgestreckten Arm in die Angriffsrichtung der Mannschaft zeigen, für die der Vorteil gegeben wird.



b) Freischlag

Mit einem waagrecht ausgestreckten Arm mit offener Hand in Gesichtshöhe in Freischlagrichtung zeigen.



c) Vorverlegung des Freischlages um bis zu 5 m

Einen Arm mit geballter Faust senkrecht nach oben halten.



d) Strafecke

Mit beiden waagrecht ausgestreckten Armen zum Tor zeigen.



e) 7-m-Ball

Mit einem Arm auf den 7-m-Punkt zeigen und den anderen Arm senkrecht nach oben halten. Diese Anzeige gilt zugleich als Zeichen für die Spielzeitunterbrechung.



Technische Bestimmungen über Spielfeld, Zubehör und Ausrüstung

In den Text integriert sind Abbildungen, die dem Verständnis dieser Bestimmungen dienen; allerdings sind sie nicht unbedingt maßstabsgerecht gezeichnet. Dem Text sind die exakt geltenden Maße zu entnehmen.

§ 1 – Spielfeld

- 1.1 Das Spielfeld ist rechteckig. Es muss mindestens 36 m und höchstens 44 m lang sowie mindestens 18 m und höchstens 22 m breit sein. Es wird auf den langen Seiten von Seitenbänden und an den kurzen Seiten von den Grundlinien begrenzt.

Nach Möglichkeit sollte das Spielfeld die Maximal-Abmessungen haben. Wo das nicht möglich ist, wird eine Mindestbreite von 21 m empfohlen, damit die Schusskreislinie ohne Berührung der Seitenbande auf die Grundlinie trifft.

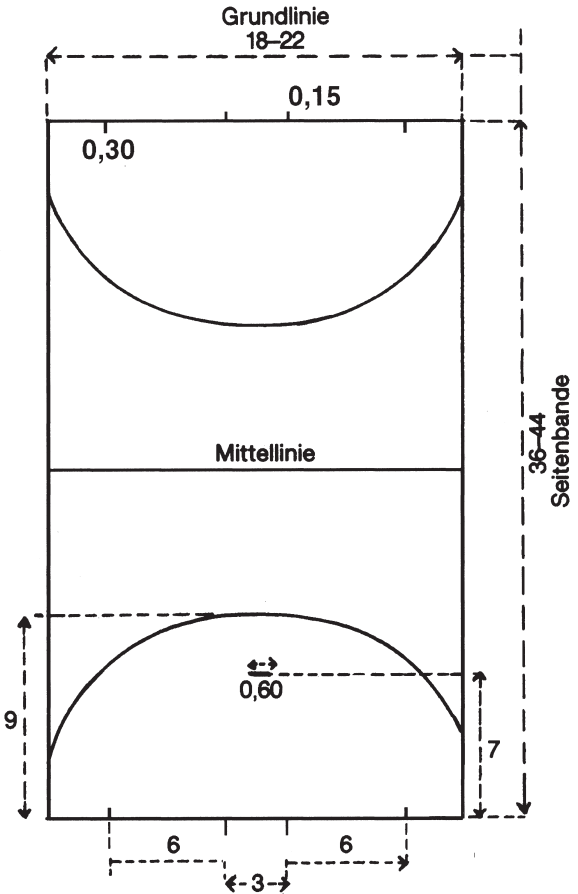
Als Auslaufzonen werden hinter den Grundlinien mindestens 3 m und neben den Seitenbänden mindestens 1 m empfohlen.

DHB: *Im nationalen Spielverkehr müssen die Spielfelder nach § 29 (1) SPO DHB bei Meisterschaftsspielen einen Auslauf haben, der an den Grundlinien mindestens 2 m und an den Seitenbänden mindestens 0,5 m beträgt. Der DHB und seine Verbände können, jeweils für ihren Zuständigkeitsbereich, auf Antrag Ausnahmen zulassen, wenn die Sicherheit der Spieler gewährleistet erscheint.*

- 1.2 Markierungen:
- a) Außer den in dieser Regel beschriebenen Markierungen darf die Spielfläche keine weiteren Markierungen aufweisen.

Technische Bestimmungen

Alle
Maße
in
Metern



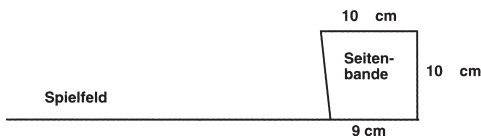
Technische Bestimmungen

Falls Hallenhockey auf einer Spielfläche gespielt wird, die nicht entfernbare Linien für andere Sportarten aufweist, müssen sich die Linien für Hallenhockey davon farblich unterscheiden.

- b) Alle Linien müssen 5 cm breit und auf ihrer gesamten Länge deutlich markiert sein.
- c) Die Grundlinien und alle Markierungen zwischen diesen und den Seitenbänden sind Teil des Spielfelds.
- d) Die Farbe der Markierungen muss sich von der Farbe der Spielfläche abheben.

1.3 Seitenbänder:

- a) begrenzen die zwischen 36 und 44 m langen Seiten des Spielfelds;
- b) haben einen Querschnitt von 10 x 10 cm als Grundlage;
- c) Die senkrecht auf dem Boden stehende und dem Spielfeld zugekehrte Seite muss 1 cm zum Spielfeld hin abgeschrägt sein.

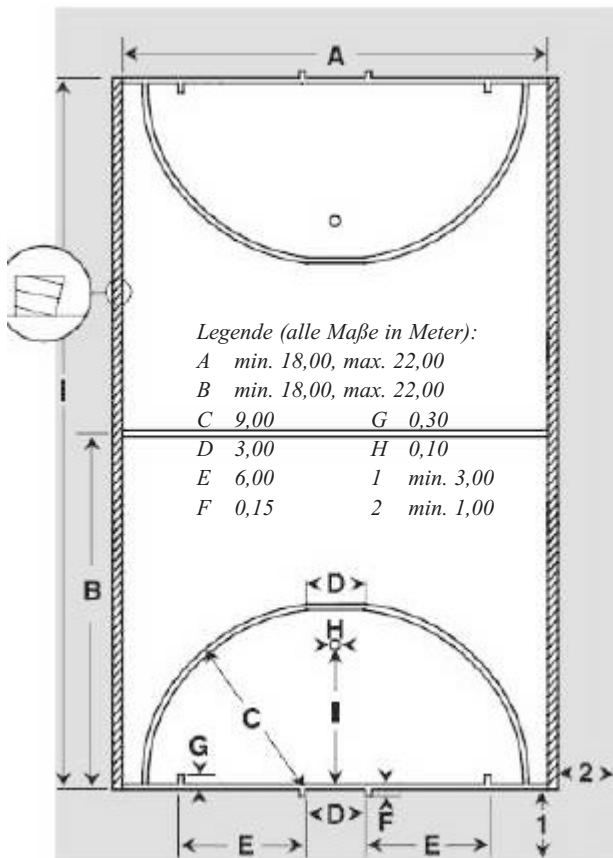


Die Seitenbänder müssen aus Holz oder einem anderen Material mit ähnlichen physikalischen Eigenschaften sein. Sie dürfen keine Halterungen oder Stützen haben, die Spieler oder Schiedsrichter gefährden könnten.

1.4 Linien und andere Markierungen:

- a) Grundlinien: sind die zwischen 18 und 22 m langen Linien an den kürzeren Seiten des Spielfelds.
- b) Torlinien: sind die Teile der Grundlinien zwischen den Torpfosten.
- c) Mittellinie: ist die Linie, die quer über das Spielfeld mit gleichem Abstand zu den beiden Grundlinien verläuft.

Technische Bestimmungen



Technische Bestimmungen

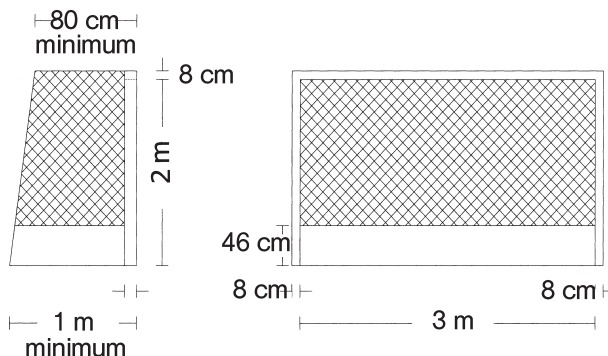
- d) 30 cm lange Linien (insgesamt vier), die innerhalb des Spielfelds auf beiden Seiten der Tore auf den Grundlinien parallel zu den Seitenbänden verlaufen; ihre zur näheren Seitenbande gelegenen Seiten müssen jeweils 6 m von der Außenkante des näheren Torpfostens entfernt sein.
- e) 15 cm lange Linien (insgesamt vier), die außerhalb des Spielfelds auf den Grundlinien parallel zur gedachten Verlängerung der Seitenbänder verlaufen; ihre zum Mittelpunkt der Grundlinie gelegenen Seiten müssen jeweils 1,5 m von diesem entfernt sein.
- f) 7-m-Punkt: zur Durchführung von 7-m-Bällen vor der Mitte jedes Tores ein Punkt mit einem Durchmesser von 10 cm; die Mitte des Punktes muss 7 m von der Innenseite der Torlinie entfernt sein.

DHB: *Zulässig ist auch eine parallel zur Torlinie 60 cm lange Linie, die 7 m von der Innenseite der Torlinie entfernt ist.*

1.5 Schusskreise:

- a) Vor jedem Tor wird innerhalb des Spielfelds eine 3 m lange Linie gezogen, die parallel zur Torlinie verläuft und deren zur Mittellinie gelegene Seite 9 m von der Außenseite der näheren Grundlinie entfernt sein muss.
- b) Diese Linien werden an beiden Enden bis zur näheren Grundlinie oder bis zu den Seitenbändern durch ununterbrochen markierte Viertelkreise verlängert, deren jeweiliger Mittelpunkt die Vorderkante des jeweils näheren Torpfostens ist.
- c) Die 3 m lange Linie und die Viertelkreise bilden die Schusskreislinie. Die durch diese Linien und die Grundlinien umschlossenen Teile des Spielfelds, einschließlich dieser Linien selbst, sind die Schusskreise.

Technische Bestimmungen



1.6 Tore:

- Zwei senkrechte Torpfosten, verbunden durch eine waagerechte Querlatte, stehen in der Mitte der Grundlinien auf den außerhalb des Spielfelds markierten Linien.

DHB: Torpfosten dürfen auch mit der Innenseite der Torlinien abschließen, sofern sich dies aus technischen Gründen nicht vermeiden lässt.

- Torpfosten und Querlatte sind weiß, im Querschnitt rechteckig, 8 cm breit und 8 cm tief.
- Die Torpfosten dürfen nicht über die Querlatte und die Querlatte darf nicht über die Torpfosten hinausragen.
- Der Abstand zwischen den Innenseiten der Torpfosten beträgt 3 m, der Abstand von der Unterkante der Querlatte zum Boden beträgt 2 m.
- Der Raum außerhalb des Spielfelds hinter den Torpfosten und der Querlatte, begrenzt durch das Tornetz, muss hinter der Querlatte mindestens 80 cm und am Boden mindestens 1 m tief sein.

Torbretter sind nicht vorgeschrieben. Falls Torbretter vorhanden sind, müssen sie folgenden Vorschriften entsprechen:

Technische Bestimmungen

- a) *Die seitlichen Torbretter müssen 1 m lang und 46 cm hoch sein.*
- b) *Die hinteren Torbretter müssen 3 m lang und 46 cm hoch sein.*
- c) *Die seitlichen Torbretter müssen auf dem Boden stehen und im rechten Winkel zur Grundlinie an der Rückseite der Torpfosten befestigt sein, ohne diese zu verbreitern.*
- d) *Die hinteren Torbretter müssen auf dem Boden im rechten Winkel zu den seitlichen Torbrettern und parallel zur Grundlinie stehen und an den Enden der seitlichen Torbretter befestigt sein;*
- e) *Die seitlichen und hinteren Torbretter müssen auf ihrer Innenseite dunkel gestrichen sein.*

1.7 Tornetze:

- a) Die Maschenweite beträgt höchstens 4,5 cm.
- b) Sie müssen an den Rückseiten der Torpfosten und der Querlatte mit einem Abstand von höchstens 15 cm zwischen den Befestigungspunkten befestigt sein.
- c) Sofern Torbretter vorhanden sind, müssen die Tornetze über deren Außenseiten hängen.
- d) Die Tornetze müssen so befestigt sein, dass der Ball nicht zwischen Netz und Torpfosten, Querlatte und Torbrettern (sofern vorhanden) hindurchgehen kann.
- e) Die Tornetze müssen so lose angebracht sein, dass ein Zurückspringen des Balls verhindert wird.

1.8 Mannschaftsbänke und Zeitnehmertisch:

- a) Für jede Mannschaft ist außerhalb und auf der gleichen Seite des Spielfelds eine Bank aufzustellen.
- b) Ein Zeitnehmertisch ist außerhalb des Spielfelds in Höhe der Mittellinie aufzustellen, und zwar auf der gleichen Seite wie die Mannschaftsbänke, so dass diese links und rechts vom Zeitnehmertisch stehen.

Technische Bestimmungen

Der Standort der Mannschaftsbänke und des Zeitnehmerisches darf keine Gefahr für Spieler und Schiedsrichter bedeuten.

DHB: *Im nationalen Spielverkehr dürfen nach § 29 (2) SPO DHB bei Meisterschaftsspielen an dem Zeitnehmerisch nur die Zeitnehmer und der Hallensprecher; bei Meisterschaftsturnieren außerdem der Turnierausschuss Platz nehmen.*

§ 2 – Stock

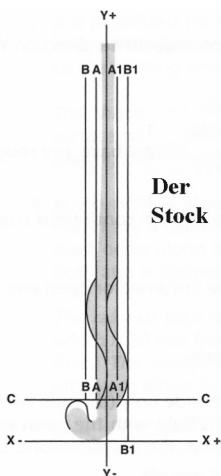
2.1 Der Stock:

- a) Die herkömmliche Form des Stocks wird beibehalten.
- b) Eine genaue Bestimmung für die Form des Griffstücks, der Keule und der Konstruktion ist nicht vorgegeben, jedoch werden extreme Formen oder Konstruktionen außerhalb der im Einzelnen aufgeführten Parameter nicht erlaubt.

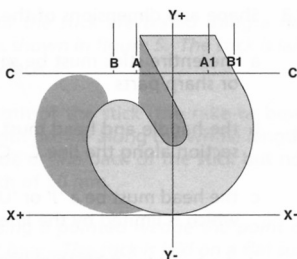
2.2 Graphische Darstellung des Stocks:

- a) Beschreibungen und Spezifizierungen in diesem Regelheft beziehen sich auf die Abbildungen auf Seite 64.
- b) Der Stock besteht aus zwei erkennbaren Teilen, dem Griffstück und der Keule.
- c) Beide Abbildungen zeigen den Stock in senkrechter Position des Griffstücks zu einer waagerechten Oberfläche (X-Achse).
- d) Das gebogene untere Ende der Keule liegt auf der X-Achse; von dort beginnt ihre senkrechte Länge (die Y-Achse).
- e) Die Keule endet an der Linie C-C parallel zur X-Achse in einer Länge von 10 cm auf der Y-Achse in gerader Richtung (zu Y+).

Technische Bestimmungen



**Der
Stock**



Die Keule

- f) Die Y-Achse steht senkrecht zur X-Achse; zur Maßfeststellung ist der Stock so auszurichten, dass die Y-Achse durch die Mitte des oberen Endes des Griffstücks verläuft.
- g) Das Griffstück beginnt an der Linie C-C und setzt sich fort in Richtung Y+.

2.3 Form und Maße des Stocks:

- a) Der gesamte Stock muss glatt sein und darf weder raue noch scharfe Teile aufweisen.
- b) Das Griffstück und die Keule müssen auf der Linie C-C einen durchgehend glatten Querschnitt haben.
- c) Die Keule muss die Form eines „J“ oder eines „U“ haben. Ihr nach oben gerichtetes Ende wird durch die Linie C-C begrenzt.
- d) Die Keule ist entlang der X-Achse nicht begrenzt.

Technische Bestimmungen

- e) Die Keule muss nur auf ihrer linken Seite flach sein. Die linke Seite ist die Seite, die sich auf der linken Körperseite des Spielers befindet, wenn der Stock mit nach oben und nach vorne gerichteter Keule vom Spieler wegzeigt (die im Diagramm gezeigte Seite).
- f) Die flache Spielseite der Keule und jede Fortsetzung von ihr entlang des Griffstücks muss glatt sein und quer über diese Fläche in einer Ebene mit konvexen oder konkaven Abweichungen verlaufen, die in jeder Richtung nicht mehr als 4 mm betragen dürfen.

Abweichungen auf der Spielseite der Keule werden durch Anlegen einer geraden Lehre überprüft, die quer über diese Seite an jeden Punkt der Keule geführt wird. Die Tiefe einer konkaven Krümmung unter der geraden Lehre darf 4 mm nicht übersteigen. Die Summe der Vertiefungen unter der Lehre bis zu den Kanten des Stocks darf 8 mm nicht überschreiten.

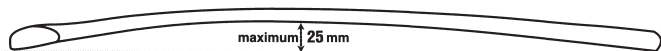
- g) Einschließlich aller zusätzlichen Umwicklungen muss der Stock durch einen Ring gezogen werden können, der einen Innen-Durchmesser von 5,1 cm hat.
- h) Die Linien A-A und A1-A1 des Diagramms verlaufen zueinander parallel, jeweils im gleichen Abstand von 5,1 cm zur ebenfalls parallel verlaufenden Y-Achse.
- i) Die Linien B-B und B1-B1 verlaufen 2 cm neben den Linien A-A bzw. A1-A1.
- j) Gebogene oder gekrümmte Griffstücke, die über die Linie A-A bzw. A1-A1 hinausragen, sind erlaubt, jedoch entlang der Y-Achse nur ein Mal und maximal bis zur Linie B-B bzw. B1-B1.

Die Form und die Abmessungen des Stocks werden mit einer flachen Schablone, auf der die Linien aus obiger Abbildung aufgebracht sind, überprüft. Dabei wird der Stock mit der flachen Seite nach unten auf die Schablone gelegt.

Technische Bestimmungen

- k) Jede Krümmung entlang des Stocks muss auf ihrer gesamten Länge ein durchgehend glattes Profil haben, darf nur auf der Vorder- oder Rückseite des Stocks vorgesehen werden, also nicht auf beiden Seiten, und darf nicht tiefer als 2,5 cm sein.

Die Krümmung des Stocks wird mit einem spitzen Keil, der 2,5 cm lang ist, überprüft. Der Stock wird auf eine ebene Fläche gelegt, und der Keil darf an keiner Stelle unter dem Stock komplett hindurch geschoben werden können.



DHB: Die von der FIH vorgenommene Reduzierung des Vorspanns (Krümmung) des Hockeystocks von 5 cm auf 2,5 cm gilt im Bereich des DHB ab dem 1. 11. 2006 (Hallenhockey).

2.4 Spielseite des Stocks (flache Seite):

- Die Spielseite ist die flache Seite und deren Kanten, wie in den Diagrammen abgebildet.
- Die Kanten und die Seite, mit der nicht gespielt werden darf, müssen abgerundet sein und ein durchgehend glattes Profil haben.

Spieler müssen sich darüber im Klaren sein, dass Hersteller den Ersatz von Stöcken ablehnen können, die durch Schlagen des Balls mit den Stockkanten defekt wurden oder gebrochen sind. Viele Stöcke sind nicht für eine Verwendung in dieser Art und Weise hergestellt.

2.5 Das Gesamtgewicht eines Stocks darf nicht mehr als 737 Gramm betragen.

2.6 Ballgeschwindigkeit/Stockgeschwindigkeit:

DHB: An dieser Stelle wird das Verfahren zur Messung von Ball-/Stockgeschwindigkeit beschrieben, das in einer von der FIH anerkannten Prüfanlage durchgeführt wird. Die Beschrei-

Technische Bestimmungen

bung wendet sich in erster Linie an die Hersteller von Stöcken. Diese können sich wegen Einzelheiten an die FIH wenden. Von einem weitergehenden Abdruck wird hier daher abgesehen.

2.7 Material:

- a) Der Stock darf aus jedem Material hergestellt sein oder jedes Material enthalten mit Ausnahme von Metall oder metallischen Substanzen, vorausgesetzt, er ist für das Hockeyspielen geeignet und nicht gefährlich.
- b) Die Verwendung von Tapes und Harzen ist unter der Voraussetzung erlaubt, dass die Oberfläche glatt bleibt und der Stock den Bestimmungen weiterhin entspricht.

2.8 Die FIH behält sich das Recht vor, jeden Stock zu verbieten, der sich nach Ansicht des Hockey Rules Board als unsicher erwiesen hat oder sich schädlich für das Hockeyspielen erweisen könnte.

DHB: *Stellen die Schiedsrichter fest, dass ein Spieler mit einem regelwidrigen Stock an einem Spiel teilnehmen will oder teilnimmt, müssen sie ihm die Teilnahme oder weitere Teilnahme bis zur Herstellung des ordnungsgemäßen Zustands verbieten. Im Zweifel entscheiden die Schiedsrichter.*

§ 3 – Ball

3.1 Der Ball:

- a) ist kugelförmig;
- b) hat einen Umfang zwischen 22,4 und 23,5 cm;
- c) wiegt zwischen 156 und 163 Gramm;
- d) kann aus beliebigem Material bestehen und ist weiß (oder von einer anderen vereinbarten Farbe, die sich von der des Hallenbodens unterscheidet);
- e) ist hart mit einer glatten Oberfläche, wobei jedoch Noppen erlaubt sind.

DHB: *Entspricht der Ball während des laufenden, nicht unterbrochenen Spiels infolge Beschädigung oder aus*

Technische Bestimmungen

einem sonstigen Grund nicht mehr den Bestimmungen, muss das Spiel von den Schiedsrichtern sofort unterbrochen und anschließend mit einem regelgerechten Ball und mit einem Bully fortgesetzt werden.

Im nationalen Spielverkehr müssen nach § 31 (3) SPO DHB in Meisterschaftsspielen die Bälle weiß oder von einer anderen Farbe sein, sich von der Spielfeldoberfläche farblich ausreichend abheben und gegebenenfalls für Fernsehübertragungen geeignet sein. Hierüber entscheiden die Schiedsrichter im Benehmen mit den Mannschaften und bei Meisterschaftsturnieren mit dem Turnierausschuss.

§ 4 – Torwartausrüstung

4.1 Handschutz:

- a) Er darf höchstens 22,8 cm breit und 35,5 cm lang sein, wenn er flach und mit der Innenseite (Handfläche) nach oben hingelegt wird.
- b) Es dürfen keine Mittel verwendet werden, die es ermöglichen, den Stock am Handschutz zu halten, ohne ihn mit der Hand zu umfassen.

4.2 Schienen:

Jede Torwartschiene darf nicht breiter als 30 cm sein, wenn sie am Bein des Torwarts befestigt ist.

Die Größe des Torwarthandschutzes und der Schienen wird mit Hilfe einer Lehre überprüft, die Ausschnitte mit den zulässigen Maßen aufweist.

Zusatzinformationen

Verfügbare Zusatzinformationen

Der Internationale Hockey-Verband (FIH) kann für verschiedene Bereiche Informationsmaterial anbieten, die die Teilnahme am Hockeysport unterstützen.

Hockey-Regeln

Weiterhin verfügbar sind:

- Regeln für Feldhockey

Kunstrasenplätze und Flutlicht (Feldhockey)

Informationen sind verfügbar über:

- Grundvoraussetzungen
- Empfehlungen für die Bewässerung
- Richtlinien zur Pflege und Erhaltung
- Anerkannte Hersteller
- Künstliche Beleuchtung

Turnier-Bestimmungen

Informationen beinhalten:

- Aufgaben und Verantwortlichkeiten von Offiziellen bei Turnieren
- Beschreibung von Mannschaftskleidung, Ausrüstung und Farben
- Werbung
- Spielunterbrechungen
- Vorgehensweise bei Protesten
- Spielplan und Platzierung (einschließlich 7-m-Schießen)

Zusatzinformationen

Schiedsrichterwesen

Die für Schiedsrichter interessanten Informationen beinhalten:

- Kriterien zur Leistungseinstufung von FIH-Schiedsrichtern
- Handbuch für internationale Schiedsrichter mit Informationen über Verhalten, Turniere, mentale Vorbereitung und Fitnessprogramm
- Handbuch für Schiedsrichter-Manager mit Informationen über Aufgaben, Schiedsrichter-Führung, Überprüfung der Fitness, Leistungsbesprechung und Beurteilungsbögen

Hilfsmittel zur Weiterentwicklung des Hockeysports

Vielerlei Unterlagen, von Hockeyleuten in der ganzen Welt zusammengestellt, stehen als Buch, Video oder CD zur Verfügung. Darin sind enthalten:

- Coaching von Anfängern, Fortgeschrittenen und Spitzenspielern
- Schul- und Jugendprogramme
- Mini-Hockey
- Handbücher für Lehrgänge

Diese und weitere Informationen können auf der FIH-Website unter www.worldhockey.org abgerufen werden oder sind verfügbar bei der FIH-Geschäftsstelle:

The International Hockey Federation

Rue de Valentin 61

CH - 1004 Lausanne

Switzerland

Tel.: 0041 (21) 6410606

Fax: 0041 (21) 6410607

E-Mail: info@worldhockey.org

Internet: www.worldhockey.org



Probeheft?

Einfach anfordern unter:

www.Hockey-Zeitung.de

oder per E-Mail: Froeberg-Suberg@szbz.de

oder per Fax: 0 70 31/8 62-8 01

oder per Post: Deutsche Hockey Zeitung,

Böblinger Str. 68/1, D-71065 Sindelfingen

Telefon: 0 70 31/8 62-8 51

www.

PECO.de

***Die ganze Welt
des Hockeysports.
Einfach anklicken
und bestellen!***

PECO[®]Sport

***Schulterblatt 110, 20357 Hamburg
040 - 439 73 30***



Der perfekte Rasen

Hockeyrasen der
Hockey Weltmeisterschaft 2006,
Warsteiner Arena, Mönchengladbach

Hockeyrasen der
Hockey Europameisterschaft 2005,
in Leipzig

polytan[®]  **megaturf**
For Hockey.