

DFB

Regeln für Hallenhockey

2009/10



Deutscher Hockey-Bund e.V.

Regeln für Hallenhockey

2009/10

Sportverlag
Sindelfingen

Deutscher Hockey-Bund e.V.
Regeln für Hallenhockey 2009/10

Verantwortlich für den Inhalt: DHB, Kommission für
Schiedsrichter- und Regelfragen, Christian Blasch
Sindelfingen 2009

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.

© 2009 by Sportverlag Schmidt & Dreisilker GmbH, Sindelfingen
Böblinger Straße 68/1, 71065 Sindelfingen

Produktion: röhm typofactory Marketing GmbH, Sindelfingen
Printed in Germany
ISBN 978-3-920842-52-3

Vorwort

Die fünf „Goldenen Regeln“ des Fairplays im Sport

- Ich bin aufrichtig
- Ich bin tolerant
- Ich helfe
- Ich trage Verantwortung
- Ich bin für fairen Sport

sollten jedes Regelwerk eigentlich überflüssig machen. Da diese aber leider nicht immer greifen, hat jede Sportart ein eigenes und spezielles Regelwerk. Hockey hat hierbei als obersten Grundsatz, die Aktiven vor Verletzungen zu schützen und das Hockeyspiel attraktiv zu gestalten. Die Verletzungen waren beim Hockey immer schon wenige und nehmen aufgrund der Änderungen der letzten Jahre weiterhin ab. Und das, obwohl das Spiel gleichzeitig in den letzten Jahren noch rasanter und schneller geworden ist.

Zur Hallensaison führen wir den bereits aus dem Feld bekannten Selbstpass in den Bundesligen ein. Eine spätere Übernahme in den nachgeordneten Ligen ist angestrebt; sie soll jedoch erst nach Abschluss der Probephase erfolgen. Die weiteren Änderungen sind eher redaktioneller Natur und stellen eine weitere Angleichung der Feld- und Hallenhockeyregeln dar.

Bislang gibt es im Hallenhockey weltweit keinerlei Erfahrungen mit dem Selbstpass und wir gehen davon aus, dass Spieler und Unparteiische sich sehr stark um die richtige Auslegung bemühen müssen. Der gegenseitige Respekt sowie Geduld und Rücksichtnahme werden erforderlich sein, um die Umsetzung dieser die Spieldynamik enorm verstärkenden Regel gelingen zu lassen.

Vorwort

Wir wünschen, dass jeder Aktive diese Regeln intensiv studiert und gleichzeitig die fünf Goldenen Regeln des Fairplays einhält. Die Freude am Hockeyspiel soll dazu beitragen, miteinander freundschaftlich und fair umzugehen. Das Einhalten der Regeln trägt dazu bei.

Michael von Ameln

Vorstand Schiedsrichter

des Deutschen Hockey-Bundes e. V.

Kommission für Schiedsrichter- und Regelfragen zum 1. November 2009

Michael v. Ameln, Vorsitzender

Christian Blasch Philipp Crone

Ralf Dietrich Dennis C. Hoffmeister

Kai Kornemann Carsten J. Moeser

Daniel B. Neideck Stefan Wiarda

Andreas Wille

Vorbemerkung

Alle Beteiligten eines Hockeyspiels müssen die „Regeln für Hallenhockey“ und die anderen in diesem Heft veröffentlichten Bestimmungen und Informationen kennen. Von ihnen wird erwartet, dass sie sich entsprechend dieser Regeln verhalten.

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.

Vorbemerkung

Der Internationale Hockey-Verband (FIH) übernimmt keine Verantwortung für Schäden, die durch defekte oder nicht zugelassene Ausrüstungen verursacht werden, 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. Mai 2009.

DHB: *Die Neuregelungen zum „Selbstpass“ und zum Freischlag (siehe §§ 13.1 und 13.2) gelten nur in den Bundesligen ab dem 1. November 2009. Alle weiteren Regeländerungen gelten im gesamten Bereich des DHB ab dem 1. November 2009.*

Die Hockeyregeln wurden vom Hockey Rules Board im Auftrag des Internationalen Hockey-Verbandes herausgegeben, der auch die Urheberrechte besitzt.

Inhalt

Vorwort	3
Vorbemerkung	4
Begriffsbestimmungen	8

Regeln für Hallenhockey

§ 1	Spielfeld	11
§ 2	Mannschaften	12
§ 3	Mannschaftsführer	18
§ 4	Kleidung und Ausrüstung der Spieler	18
§ 5	Spieldauer und Ergebnis	21
§ 6	Beginn und Wiederaufnahme des Spiels	23
§ 7	Ball außerhalb des Spielfelds	25
§ 8	Erzielen eines Tores	26
§ 9	Spieldurchführung: Spieler	26
§ 10	Spieldurchführung: Torwarte und Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts	30
§ 11	Spieldurchführung: Schiedsrichter	32
§ 12	Spielstrafen	35
§ 13	Durchführung von Spielstrafen	37
§ 14	Persönliche Strafen	47

Richtlinien für persönliche Strafen

I.	Arten der persönlichen Strafen	50
II.	Generelle Ahndung absichtlicher Regelverstöße durch eine Karte	52
III.	Konkrete Ahndung absichtlicher Regelverstöße durch eine Karte	54
IV.	Verfahrensweise bei der Verhängung einer persönlichen Strafe	57

Inhalt

Spielleitung

1.	Ziele	58
2.	Regelanwendung	59
3.	Auftreten und Verhalten eines Schiedsrichters	62
4.	Zeichengebung	65

Technische Bestimmungen

§ 1	Spielfeld	70
§ 2	Stock	76
§ 3	Ball	81
§ 4	Torwartausrüstung	82

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. **Torwart**

Ein Spieler jeder Mannschaft auf dem Spielfeld, der komplette Schutzausrüstung (zumindest bestehend aus einem sicheren Kopfschutz, Schienen und Kickern) trägt und dem es außerdem erlaubt ist, Torwarthandschutz sowie weitere Schutzausrüstung zu tragen.

5. **Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts**

Ein Spieler auf dem Spielfeld, dem die Rechte eines Torwarts zustehen, der aber keine komplette Schutzausrüstung trägt. Zur Identifikation muss dieser Spieler eine Spieloberbekleidung tragen, deren Farbe sich von der Spielbekleidung beider Mannschaften unterscheidet.

6. **Angreifende Mannschaft (Angreifer)**

Die Mannschaft (der Spieler), die (der) versucht, ein Tor zu erzielen.

7. **Verteidigende Mannschaft (Verteidiger)**

Die Mannschaft (der Spieler), die (der) versucht, das Erzielen eines Tores zu verhindern.

8. **Grundlinie**

Die kürzere (22 m lange) Begrenzungslinie des Spielfelds.

Begriffsbestimmungen für Hallenhockey

9. **Torlinie**

Die Grundlinie zwischen den Torpfosten.

10. **Seitenbände**

Die längeren (44 m langen) Seiten des Spielfelds werden durch Seitenbänden begrenzt.

11. **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.

12. **Spielen des Balls: Feldspieler**

Spielen des Balls bedeutet, den Ball mit dem Stock anzuhalten, abzulenken oder fortzubewegen.

13. **Schieben**

Ein Schieball 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.

14. **Schlenzen**

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

15. **Heben**

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

16. **Schlagen (ist im Hallenhockey verboten)**

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

17. **Torschuss**

Ein Torschuss ist jeder Versuch eines Angreifers, ein Tor zu erzielen, indem er den Ball innerhalb des Schusskreises in Richtung auf das Tor spielt.

Auch wenn der Ball das Tor verfehlt oder verfehlen würde, ist von einem Torschuss auszugehen, wenn der Spieler die Absicht

Begriffsbestimmungen für Hallenhockey

hatte, durch einen auf das Tor gerichteten Schuss ein Tor zu erzielen.

18. **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.

19. **Angriff**

Der Versuch, einen Gegenspieler vom Ballbesitz zu trennen.

20. **Regelverstoß**

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

21. **Auszeit**

Die Auszeit ist eine Unterbrechung des Spiels und der Spielzeit, die vom Mannschaftsführer oder einem Mannschaftsbetreuer beantragt werden kann.

DHB: Eine Auszeit kann nur durch Hochheben einer Karte im DIN A4-Format beantragt werden (vgl. § 5.2).

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 44 m lang und 22 m breit.
Die Verwendung eines Spielfeldes dieser Größe wird dringend empfohlen, jedoch kann ein Spielfeld von geringerer Abmessung in den nationalen Vorschriften festgelegt werden. Das Spielfeld muss mindestens 36 m lang und 18 m breit sein.
- 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, dessen Mittelpunkt 7 m von der Innenseite der Torlinie entfernt sein muss.
- 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

Regeln für Hallenhockey

die Mannschaften jeweils die Bank, die ihrem eigenen Tor am nächsten ist. Auswechselspieler müssen auf ihrer Mannschaftsbank sitzen.

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

Alle Auswechselspieler (maximal sechs) und bis zu drei Betreuer (als Betreuer gelten alle Personen, die zur Betreuung der Mannschaften eingesetzt werden, wie z. B. Trainer; Co-Trainer; Coach, Teammanager, Physiotherapeut, Arzt oder Psychologe; vgl. § 1 Abs. 3b SPO DHB) müssen auf ihrer Mannschaftsbank sitzen (vgl. § 29 Abs. 3 SPO DHB).

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

§ 2 – Mannschaften

- 2.1 Jede Mannschaft darf zu jedem Zeitpunkt des Spiels maximal sechs Spieler auf dem Spielfeld haben.

Falls eine Mannschaft mehr als die erlaubte Anzahl an Spielern auf dem Spielfeld hat, ist die Spielzeit anzuhalten, um den regelgerechten Zustand wieder herzustellen. Entscheidungen, die bis zur Wiederherstellung des regelgerechten Zustands getroffen worden sind, können nicht verändert werden.

Das Spiel ist mit einer Strafecke gegen die Mannschaft fortzusetzen, die den Wechselfehler begangen hat.

DHB: *Ein Wechselfehler soll nur geahndet werden, wenn er*

Regeln für Hallenhockey

erheblich ist. Außerdem muss die Vorteilsregel beachtet werden.

2.2 Jede Mannschaft kann wählen, ob sie einen Torwart auf dem Spielfeld hat oder nur mit Feldspielern am Spiel teilnimmt.

Jede Mannschaft kann spielen mit:

- *einem Torwart, der eine andersfarbige Spieloberbekleidung und komplette Schutzausrüstung tragen muss, die zumindest aus einem sicheren Kopfschutz, Schienen und Kickern besteht (im Folgenden wird nur ein derart ausgerüsteter Spieler als Torwart mit Schutzausrüstung bezeichnet), oder*
- *mit einem Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts, der eine andersfarbige Spieloberbekleidung tragen muss und innerhalb seiner eigenen Spielfeldhälfte einen sicheren Kopfschutz (jedoch keine Schienen, Kicker oder andere Torhüterschutzausrüstung) tragen darf; zur Abwehr einer Strafecke oder eines 7-m-Balls allerdings tragen muss, oder*
- *nur mit Feldspielern. In diesem Fall hat kein Spieler der Mannschaft die Rechte eines Torwarts oder trägt eine andersfarbige Spieloberbekleidung. Zur Abwehr einer Strafecke oder eines 7-m-Balls dürfen Spieler keinen sicheren Kopfschutz, sondern lediglich eine Gesichtsmaske tragen. Alle Spieler einer Mannschaft tragen gleichfarbige Spieloberbekleidung.*

Jede Änderung unter den vorgenannten Möglichkeiten hat als Spielerwechsel zu erfolgen.

DHB: *Bei Spielen der Jugend (Ausnahme: Altersklasse der Juniorinnen und Junioren) muss jede Mannschaft mit einem voll ausgerüstetem Torwart spielen.*

Ein Torwart, der einer Altersklasse der Jugend, ausgenommen die Altersklasse der Juniorinnen und Junioren (U21) angehört, muss im nationalen Spielverkehr, außer als Schütze eines 7-m-Balls, Kopf-, Gesichts-, Brust- und Unterleibsschutz sowie Torwarthandschutz, -schienen und -kicker während der gesamten Spieldauer tragen. Dieses gilt unabhängig davon, ob der Jugendliche in einer Mannschaft der

Regeln für Hallenhockey

Jugend- oder der Erwachsenenaltersklasse spielt und ob er von vornherein oder während des Spiels als Torwart oder Ersatztorwart eingesetzt wird (vgl. § 27 Abs. 4 SPO DHB).

2.3 Jeder Mannschaft ist es erlaubt, maximal zwölf Spieler einzusetzen:

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

Wird vor der Beendigung einer Strafecke eine weitere Strafecke verhängt, darf ebenfalls nur der Torwart mit Schutzausrüstung oder der Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts der verteidigenden Mannschaft im Falle seiner Verletzung oder seines Ausschlusses vom Spiel ausgewechselt werden, bis diese weitere Strafecke beendet wurde.

Wird bei einer Strafecke der Torwart mit Schutzausrüstung der verteidigenden Mannschaft verletzt oder vom Spiel ausgeschlossen, darf er gegen einen anderen Torwart mit Schutzausrüstung oder gegen einen Feldspieler mit Rechten eines Torwarts ausgetauscht werden.

Wird bei einer Strafecke der Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts verletzt oder vom Spiel ausgeschlossen, muss er gegen einen anderen Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts ausgetauscht werden, jedoch nicht gegen einen Torwart mit Schutzausrüstung oder einen Feldspieler.

Wenn eine Mannschaft nur mit Feldspielern spielt, ist nach Verhängung einer Strafecke kein Spielerwechsel zulässig, bis diese beendet ist.

Falls der Torwart mit Schutzausrüstung oder der Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts vom Spiel ausgeschlossen wird, muss seine Mannschaft für die Dauer des Ausschlusses mit einem Spieler weniger spielen als vor dem Ausschluss.

Regeln für Hallenhockey

DHB: Wann eine Strafecke im Hinblick auf eine Auswechslung beendet ist, ist in §§ 13.5 und 13.6 geregelt. Wird bei Spielen der Erwachsenenaltersklassen oder der Altersklasse der Juniorinnen oder Junioren (U21) der Torwart mit Schutzausrüstung oder der Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts in dem Zeitraum zwischen Verhängung und Beendigung einer Strafecke verletzt oder vom Spiel ausgeschlossen, darf außer einem jugendlichen Torwart kein Spieler eingewechselt werden, der als jugendlicher Spieler gilt (vgl. § 27 Abs. 4 SPO DHB).

Auf Grund der Pflicht der vollständigen Ausrüstung für jugendliche Torwarte darf bei Spielen der Jugend – mit Ausnahme der Altersklasse der Juniorinnen und Junioren (U21) – 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 (vgl. § 27 Abs. 4 SPO DHB).

- 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 eines Spelausschlusses auf Zeit, spielt die betreffende Mannschaft mit einem Spieler weniger. Im Fall eines Spelausschlusses auf Dauer gilt dies für die gesamte noch verbleibende Spielzeit.

DHB: Ferner gelten im nationalen Spielverkehr als Anweisung für die Schiedsrichter die 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.

- e) Nach Ablauf der Strafzeit eines Spielers darf dieser sofort ausgewechselt werden, ohne dass er zuvor auf das Spielfeld zurückgekehrt sein muss.

Regeln für Hallenhockey

DHB: *Läuft die Strafzeit in den Zeitraum zwischen der Verlängerung und der Beendigung einer Strafecke ab, ist der DHB-Zusatz zu § 14.2 zu beachten.*

- 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.

DHB: *Entsprechendes gilt für den Wechsel eines Torwarts mit Schutzausrüstung und eines Feldspielers mit den Rechten eines Torwarts.*

Spielerwechsel müssen auf der Seite, auf der die Mannschaftsbänke stehen, erfolgen.

- g) Zur Ein- oder Auswechslung eines Torwarts mit Schutzausrüstung ist die Spielzeit anzuhalten, nicht jedoch für andere Wechsel.

Die Spielzeit ist kurz anzuhalten, um einem Torwart mit kompletter Schutzausrüstung die Teilnahme an einem Wechsel zu ermöglichen. Dieser Zeitstopp ist nicht zu verlängern, um im Falle einer Verletzung oder Ausschlusses einem Torwart das An- oder Ablegen von Schutzausrüstung zu ermöglichen. Falls notwendig ist das Spiel mit einem Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts, der eine andersfarbige Oberbekleidung tragen muss, oder nur mit Feldspielern fortzusetzen, während der ausgewechselte Torhüter die Schutzausrüstung ablegt oder ein Auswechselspieler diese anlegt.

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

Soll ein jugendlicher Torwart zulässigerweise eingewechselt werden, müssen die Schiedsrichter die Spielzeit für eine entsprechende Zeitspanne anhalten, damit er die Torwartausrüstung unverzüglich anlegen kann (vgl. § 27 Abs. 4 SPO DHB).

Regeln für Hallenhockey

- 2.4 Feldspieler, die zur Behandlung einer Verletzung, zur Erfrischung, zum Austausch von Spielausrüstung oder aus einem anderen Grund als zur Auswechslung das Spielfeld verlassen, dürfen dieses nur in dem Bereich 3 m von der Mittellinie auf der Seite des Spielfelds wieder betreten, auf der Auswechslungen stattzufinden haben.

DHB: *Ein auf dem Platz behandelter Feldspieler muss das Spielfeld verlassen und kann nach den Bestimmungen über den Spielerwechsel durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Er steht nach Ablauf von 2 Minuten wieder als Einwechselspieler zur Verfügung.*

- 2.5 Während des Spiels dürfen sich nur Spieler, Torwarte mit Schutzausrüstung, Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts 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.

DHB: *Entsprechendes gilt für die im Spielberichtsbogen eingetragenen Betreuer.*

- 2.7 Ein verletzter oder blutender Spieler muss das Spielfeld verlassen, sofern dem nicht medizinische Gründe entgegenstehen. Er darf erst dann auf das Spielfeld zurückkehren, wenn die Wunden versorgt sind. Spieler dürfen keine blutbefleckte Kleidung tragen.

DHB: *Jeder Verstoß einer Mannschaft, der keinen erheblichen Wechselfehler darstellt, gegen diese Bestimmungen (z. B. Auswechselspieler/Betreuer halten sich nicht an der vorgeschriebenen Stelle auf) darf nicht mit einer Spielstrafe geahndet werden. In erster Linie ist von den Schiedsrichtern die Herstellung des regelgerechten Zustands anzuordnen. Darüber hinaus kann auch gegen Betreuer die Verhängung einer persönlichen Strafe und bei Weigerung einer Mannschaft, den regelgerechten Zustand herzustellen, ein Spielabbruch in Betracht kommen.*

Regeln für Hallenhockey

§ 3 – Mannschaftsführer

- 3.1 Ein Spieler jeder Mannschaft muss als Mannschaftsführer benannt sein.
- 3.2 Wird ein Mannschaftsführer auf Dauer oder auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen, 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 einem regelwidrigen Spielerwechsel 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 Spieler dürfen keine Ausrüstung oder Gegenstände tragen, durch die andere Spieler gefährdet werden können.

Feldspielern:

- *ist es erlaubt, Schutzhandschuhe zu tragen, die die natürliche Größe der Hände nicht bedeutend vergrößern;*
- *wird es empfohlen, Schienbeinschützer und einen Mundschutz zu tragen;*
- *ist es aus medizinischen Gründen während des gesamten Spiels erlaubt, eine glatte, vorzugsweise durchsichtige oder weiße, andernfalls einfarbige Gesichtsmaske, die eng an die menschliche Gesichtsform angepasst ist, oder*

Regeln für Hallenhockey

einen weichen Vollkopfschutz oder Augenschutz in Form einer Kunststoff-Schutzbrille (z. B. einer Schutzbrille mit einem weichen Rahmen und Plastiklinsen) zu tragen. Die medizinischen Gründe müssen von einem Arzt bestätigt worden sein, und der betroffene Spieler muss die möglichen Auswirkungen eines Einsatzes mit diesen Beschwerden verstanden haben;

- *ist es zur Abwehr einer Strafecke oder eines 7-m-Balls bis zu deren Beendigung erlaubt, eine glatte, vorzugsweise durchsichtige oder weiße, andernfalls einfarbige Gesichtsmaske, die eng an die menschliche Gesichtsförm angepasst ist, zu tragen.*
- *die keine Torwartrechte haben, ist es ansonsten nicht gestattet, einen sicheren Kopfschutz (auch keine Gesichtsmaske oder anderen Kopfschutz) zu tragen.*

DHB: *Der Einsatz von Gesichtsmasken ist unabhängig von der Spielsituation und dem Aufenthaltsort des Spielers ohne weitere Voraussetzung zulässig. Stets erlaubt ist auch das Tragen eines medizinischen, weichen Vollkopfschutzes.*

- 4.3 *Torwarte mit Schutzausrüstung und Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts müssen eine einfarbige Spieloberbekleidung tragen, deren Farbe sich von der Spielkleidung beider Mannschaften unterscheidet.*

Torwarte mit Schutzausrüstung müssen diese Spieloberbekleidung über jeglichem Oberkörperschutz tragen.

- 4.4 *Torwarte müssen Schutzausrüstung tragen, die zumindest einen sicheren Kopfschutz, Schienen und Kicker beinhaltet. Lediglich als Schütze eines 7-m-Balls dürfen Kopf- und Handschutz abgelegt werden.*

Folgende Ausrüstungsgegenstände dürfen nur Torwarte mit Schutzausrüstung tragen: Brust-, Oberarm-, Ellenbogen-, Unterarm-, Torwarthandschutz, Oberschenkel- und Knieprotektoren, Schienen und Kicker.

Regeln für Hallenhockey

- 4.5 Torwarte mit Schutzausrüstung und Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts dürfen innerhalb ihrer eigenen Spielfeldhälfte einen sicheren Kopfschutz tragen. Zur Abwehr einer Strafecke oder eines 7-m-Balls müssen sie einen sicheren Kopfschutz tragen.

Torwarten mit Schutzausrüstung und Feldspielern mit den Rechten eines Torwarts wird empfohlen, einen sicheren Kopfschutz zu tragen, der das Gesicht vollständig schützt und den gesamten Kopf sowie die Kehle bedeckt.

- 4.6 Kleidung oder Schutzausrüstung, die die normalen Körperproportionen eines Torwarts bedeutend vergrößern, sind nicht erlaubt.

DHB: *Stellen die Schiedsrichter fest, dass ein Spieler mit regelwideriger 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 nationalen Spielverkehr muss die Mannschaft des Heimvereins die Spielkleidung wechseln, wenn andernfalls Verwechslungen vorkommen können (vgl. § 27 Abs. 1 SPO DHB). Die Stutzen sind Teil der Spielkleidung. Hierüber entscheiden die Schiedsrichter.

In Meisterschaftsspielen müssen Spieler numerisch unterschiedliche Rückennummern tragen (vgl. § 27 Abs. 3 SPO DHB).

- 4.7 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) 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.

Regeln für Hallenhokey

- d) Der Stock muss den Bestimmungen des FIH Hockey Rules Board entsprechen.
- 4.8 Der Ball muss kugelförmig, hart und weiß (oder von einer anderen vereinbarten Farbe, die sich von der des Hallenbodens unterscheidet) sein.

Detaillierte Angaben über den Stock, den Ball und die Ausrüstung von Torwarten finden sich in dem Abschnitt „Technische Bestimmungen über Spielfeld, Zubehör und Ausrüstung“ am Ende dieses Regelhefts.

§ 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 verbindliche Regularien festgelegt sind.

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

- 5.2 Eine Auszeit:

- a) kann sofort nach einer Spielunterbrechung oder wenn der Ball das Spielfeld verlassen hat, also vor Ausführung eines Freischlags, eines Mittelsanstoßes oder Bullys, genommen werden;
- b) kann nicht in dem Zeitraum zwischen der Verhängung und Beendigung einer Strafecke oder eines 7-m-Balls und nicht während der letzten beiden Spielminuten einer jeden Halbzeit genommen werden;
- c) kann von jeder Mannschaft einmal pro Halbzeit genommen werden;

Auszeiten, die während der ersten Halbzeit eines Spiels nicht genommen worden sind, können nicht in die zweite Halbzeit übertragen werden.

Regeln für Hallenhockey

d) dauert maximal eine Minute;

Die Dauer einer Auszeit wird durch die Schiedsrichter kontrolliert. Das Spiel muss nach genau einer Minute wieder begonnen werden.

e) Das Spiel wird fortgesetzt, indem der Ball durch Ausführung des vor der Auszeit durchzuführenden Freischlags, Mittelanstoßes oder Bullys zurück ins Spiel gebracht wird;

DHB: *Bei einer Spielzeit von mehr als 2 x 20 Minuten stehen jeder Mannschaft Auszeiten zur Verfügung.*

Abweichend von den unter § 5.2 genannten Durchführungsbestimmungen einer Auszeit gelten im gesamten Bereich des DHB nachstehende Bestimmungen für die Durchführung einer Auszeit:

- 1. Bei einer Spielzeit von 2 x 30 Minuten hat jede Mannschaft die Möglichkeit von einer Auszeit pro Halbzeit von jeweils einer Minute Dauer. Bei einer Spielzeit von weniger als 2 x 30 Minuten hat jede Mannschaft die Möglichkeit von einer Auszeit während der gesamten Spielzeit von einer Minute Dauer.*
- 2. Die Auszeiten verfallen pro Halbzeit bzw. Spielzeit, wenn sie nicht in Anspruch genommen 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 muss durch Hochheben einer Karte im DIN A4-Format mit der Aufschrift „Auszeit“ beantragt werden.*
- 5. Eine Auszeit kann nur bei eigenem Abschlag, eigenem Freischlag, eigenem Einschleppball (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.*

Regeln für Hallen hockey

6. 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.
- 5.3 Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt hat, 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 Abs. 4 SPO DHB geregelt.

§ 6 – Beginn und Wiederaufnahme des Spiels

- 6.1 Die Seitenwahl und der Ballbesitz zu Spielbeginn werden gelöst:
- Die Mannschaft, die das Losen gewonnen hat, wählt entweder die Seite, auf der sie in der ersten Halbzeit spielt, oder den Ballbesitz zu Spielbeginn.
 - Falls die Mannschaft, die das Losen gewonnen hat, die Seite wählt, auf der sie in der ersten Halbzeit spielt, steht der gegnerischen Mannschaft der Ballbesitz zu Spielbeginn zu.
 - Falls die Mannschaft, die das Losen gewonnen hat, den Ballbesitz zu Spielbeginn wählt, steht der gegnerischen Mannschaft das Wahlrecht zu, auf welcher Seite sie in der ersten Halbzeit spielt.
- 6.2 Die Seiten werden zur zweiten Halbzeit gewechselt.
- 6.3 Ein Mittelanstoß wird ausgeführt:
- zu Spielbeginn durch einen Spieler der Mannschaft, die das Recht dazu bei der Auslosung vor Spielbeginn erworben hat;

Regeln für Hallenhockey

- 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 Regeln für die Ausführung eines Freischlags.
- 6.5 Das Spiel muss nach einem Zeitstopp oder nach einer Spielunterbrechung wegen einer Verletzung oder aus anderem Grund, wenn dabei keine Spielstrafe verhängt worden ist, mit einem Bully fortgesetzt werden:
- a) Die Ausführung erfolgt in der Nähe der Stelle, an der sich der Ball im Moment der Spielunterbrechung befand, jedoch weiter als 9 m zur Grundlinie entfernt.
 - 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 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.
- 6.6 Wenn die Ausführung eines 7-m-Balls beendet, ein Tor jedoch nicht erzielt oder verhängt worden ist, wird das Spiel durch einen Freischlag für die verteidigende Mannschaft 9,10 m vor der Tormitte fortgesetzt.

Regeln für Hallenhockey

§ 7 – Ball außerhalb des Spielfelds

- 7.1 Ein Ball ist im Aus, wenn er mit vollem Umfang die Seitenbande oder die Grundlinie überschritten hat.
- 7.2 Wenn der Ball das Spielfeld über die Seitenbande verlässt:
- wird das Spiel mit einem Einschieball an einer Stelle des Spielfelds fortgesetzt, die bis zu 1 m von der Stelle entfernt ist, an der der Ball die Seitenbande überschritten hat;
Käme es hiernach zu einem Einschieball innerhalb des Schusskreises, wird das Spiel stattdessen an der Stelle des Spielfelds fortgesetzt, die 1 m außerhalb des Schusskreises und 1 m entfernt von der Seitenbande liegt.
 - wird das Spiel mit einem Einschieball durch einen Spieler der Mannschaft fortgesetzt, die den Ball nicht zuletzt gespielt oder berührt hat, bevor er das Spielfeld verlassen hat.
 - Im Übrigen gelten die Regelungen für die Ausführung eines Freischlags.
- 7.3 Sofern der Ball von einem Angreifer oder unabsichtlich von einem Verteidiger über die Grundlinie gespielt oder von einem Torwart mit Schutzausrüstung oder von einem Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts über die Grundlinie abgelenkt und dabei kein Tor erzielt worden ist, 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.
 - Der Abschlag wird durch einen Spieler der verteidigenden Mannschaft ausgeführt.
 - Im Übrigen gelten die Regelungen für die Ausführung eines Freischlags.

Regeln für Hallenhockey

- 7.4 Sofern der Ball absichtlich von einem Verteidiger über seine Grundlinie gespielt worden ist, wird das Spiel mit einer Strafecke fortgesetzt, außer wenn der Torwart mit Schutzausrüstung oder ein Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts 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 es 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 ein Meisterschaftsspiel erst beginnen lassen, wenn jede Mannschaft mindestens vier spielbereite Spieler auf dem Spielfeld 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 (vgl. § 25 Abs. 4 SPO DHB).*

Regeln für Hallenhockey

- 9.2 Spieler auf dem Spielfeld dürfen ohne ihren Stock in der Hand nicht in das Spiel eingreifen oder daran teilnehmen und 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 einen anderen Spieler, dessen 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.

Ein Verteidiger, der einen Torschuss abwehrt, darf nicht bereits deshalb bestraft werden, weil er bei der Abwehr seinen Stock nicht bewegungslos hält oder dieser sich auf den Ball zu bewegt. Nur wenn der Ball eindeutig geschlagen und dadurch das Erzielen eines Tores verhindert wird, muss ein 7-m-Ball verhängt werden.

Wenn ein Verteidiger einen Ball, der das Tor verfehlt hätte, mit dem Stock über Schulterhöhe anhält oder ablenkt, 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.

Regeln für Hallen hockey

- 9.8 Spieler dürfen den Ball nicht gefährlich oder so spielen, dass dies zu gefährlichem Spiel führt.

Ein gespielter Ball ist dann als gefährlich zu beurteilen, wenn er einen oder mehrere Spieler zu einer Ausweichbewegung zwingt.

Die Spielstrafe ist dort auszuführen, wo die Gefährdung erfolgt ist.

- 9.9 Spieler dürfen den Ball nicht absichtlich hoch spielen außer bei einem Torschuss.

Es liegt keine Regelverstoß vor, wenn der Ball unabsichtlich bis zu 10 cm (Bandenhöhe) ansteigt, solange sich kein Gegenspieler in spielbarer Entfernung zum Ball befindet.

- 9.10 Spieler dürfen einen sich in der Luft befindenden Ball nicht spielen. Nur Spieler der Mannschaft, die den Ball nicht hoch gespielt hat, dürfen den Ball in der Luft anhalten.

Befindet sich der Ball in der Luft, nachdem ein regelgerechter Torschuss vom Torwart mit Schutzausrüstung, einem Verteidiger, dem Pfosten oder der Latte abgewehrt worden ist, kann er von Spielern beider Mannschaften gestoppt werden.

DHB: *Jeder Spieler darf einen Ball in der Luft anhalten, jedoch nicht spielen. Ein gültiges Tor kann nur erzielt werden, wenn sich beim Torschuss Ball und Stock auf dem Boden befinden.*

Es ist erlaubt, einen Ball, der sich in der Luft befindet, mit der flachen Seite des Stocks herunterzudrücken, um ihn unter Kontrolle zu bringen.

- 9.11 Feldspieler dürfen den Ball mit keinem Körperteil anhalten, kicken, vorwärts bewegen, aufnehmen, werfen oder tragen.

Nicht jede Berührung eines Fußes, einer Hand oder des Körpers eines Feldspielers durch den Ball stellt einen Regelverstoß dar. Der Spieler begeht nur dann einen Regelverstoß, wenn er absichtlich seinen Fuß, seine Hand oder seinen Körper zum Spielen des Balls einsetzt oder wenn er sich absichtlich so aufstellt, dass er auf diese Weise den Ball stoppt.

Regeln für Hallenhockey

Es ist kein Regelverstoß, wenn der Ball eine Hand trifft, die den Stock umfasst, und ohne diese Handberührung den Stock getroffen hätte.

DHB: *Es liegt auch dann ein Regelverstoß vor, wenn ein Spieler, der vom Ball am Fuß, an der Hand oder am Körper vom Ball getroffen wird, oder dessen Mannschaft dadurch einen Vorteil erlangt.*

- 9.12 *Feldspieler 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;*
- *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 oder in eine Position zwischen dem Ball und einem Gegenspieler, der innerhalb spielbarer Entfernung zum Ball ist und versucht, diesen zu spielen.

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 können. Dies gilt auch, wenn ein Angreifer bei der Durchführung einer Strafecke in dieser Weise einen Verteidiger (Torwarte mit Schutzausrüstung oder Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts eingeschlossen) am Spielen des Balls hindert.

Regeln für Hallen hockey

- 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 oder hinter eines der beiden Tore laufen.
- 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 Spielausrüstung auf das Spielfeld, nach dem Ball oder nach einem anderen Spieler, nach dem Schiedsrichter oder einer sonstigen Person werfen.
- 9.19 Spieler dürfen das Spiel nicht zu ihrem eigenen Vorteil verzögern.

§ 10 – Spieldurchführung: Torwarte und Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts

- 10.1 Ein Torwart, der Schutzausrüstung trägt, die zumindest aus einem sicheren Kopfschutz, Schienen und Kickern bestehen muss, darf außer als Schütze eines 7-m-Balls außerhalb der eigenen Spielfeldhälfte nicht am Spiel teilnehmen
- Ein Torwart mit Schutzausrüstung muss während der gesamten Spieldauer einen sicheren Kopfschutz tragen.*

Regeln für Hallenhockey

Lediglich als Schütze eines 7-m-Balls darf er diesen ablegen.

- 10.2 Ein Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts darf, solange er einen sicheren Kopfschutz trägt, außerhalb der eigenen Spielfeldhälfte nicht am Spiel teilnehmen. Er darf diesen jedoch ablegen und dann auf dem gesamten Spielfeld am Spiel teilnehmen

Ein Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts muss bei der Abwehr einer Strafecke oder eines 7-m-Balls einen sicheren Kopfschutz tragen.

- 10.3 Wenn sich der Ball innerhalb ihres eigenen Schusskreises befindet und sie ihren Stock in der Hand halten:

- a) ist es Torwarten mit Schutzausrüstung erlaubt, mit ihrem Stock, ihren Füßen, Kickern, Beinen oder Schienen den Ball zu spielen oder mit jedem anderen Körperteil anzuhalten sowie in jede Richtung, auch über die Grundlinie, abzulenken;

Torwarten mit Schutzausrüstung ist es nicht erlaubt, sich in einer Art und Weise zu verhalten, dass das Spiel auf Grund der Schutzausrüstung, die sie tragen, für andere Spieler gefährlich wird.

- b) ist es Feldspielern mit den Rechten eines Torwarts erlaubt, mit ihrem Stock, ihren Füßen und Beinen den Ball zu spielen oder mit jedem anderen Körperteil anzuhalten sowie in jede Richtung, auch über die Grundlinie, abzulenken;

- c) ist es Torwarten mit Schutzausrüstung und Feldspielern mit den Rechten eines Torwarts erlaubt, den Ball mit ihren Armen, Händen und jedem anderen Körperteil wegzubewegen.

Diese Regel erlaubt es lediglich, den Ball als Teil eines Abwehrverhaltens zur Verhinderung eines Tores oder vor einem einschussbereiten Gegenspieler wegzubewegen. Es ist Torwarten mit Schutzausrüstung und Feldspielern mit den Rechten eines Torwarts nicht erlaubt, den Ball mit ihren Armen, Händen oder ihrem Körper kraftvoll über eine weite Entfernung zu spielen.

Regeln für Hallenhockey

- 10.4 Torwarte mit Schutzausrüstung oder Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts dürfen nicht auf dem Ball liegen.
- 10.5 Wenn sich der Ball außerhalb ihres eigenen Schusskreises befindet, dürfen Torwarte mit Schutzausrüstung und Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts den Ball nur mit ihrem Stock spielen.
- Ein Spieler mit den Rechten eines Torwarts ist außerhalb seines eigenen Schusskreises als Feldspieler zu betrachten.*
- 10.6 Auf dem Boden liegende Torwarte mit Schutzausrüstung oder Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts dürfen den Ball nur dann innerhalb des Schusskreises spielen, wenn sie sich mit ihrem Stock und mit jedem Körperteil vollständig im Schusskreis 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 Abs. 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 aufgeführt. Die Schiedsrichter haben 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. Hiervon sollte aber sparsam Gebrauch gemacht werden. Während eines Meisterschaftsspiels haben sie nach § 14.1

Regeln für Hallenhockey

dieser Regeln und § 36 Abs. 4 SPO DHB gewisse Befugnisse auch gegenüber 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.

Die Zeitnehmer sind anstelle der Schiedsrichter zuständig für:

- *die Zeitnahme und das Signalisieren des Endes der ersten Halbzeit und des Spielendes;*
- *das Notieren der Torfolge und der Spelausschlüsse;*
- *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 Freischläge 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 Freischiag erkennen. Von dieser Möglichkeit sollte er aber zurückhaltend und nur dann Gebrauch machen, wenn er davon überzeugt ist, dass der andere Schiedsrichter 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 Schlussstrafecke anzeigen.

Regeln für Hallenhockey

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 einer Ein- oder Auswechslung eines Torwarts mit Schutzausrüstung und zur Fortsetzung des Spiels nach Beendigung des Wechsels;
- i) zur Unterbrechung des Spiels bei einer Auszeit und zu seiner Fortsetzung;
- j) zur Unterbrechung des Spiels aus irgendeinem anderen Grund und zu seiner Fortsetzung;
- k) 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.

11.8 Trifft der Ball auf dem Spielfeld einen Schiedsrichter, eine sich unberechtigt auf dem Spielfeld befindende Person oder irgendeinen losen Gegenstand, wird das Spiel nicht unterbrochen.

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

Unter einem losen Gegenstand sind z.B. auch unabsichtlich fallen gelassene Teile der Spiel-ausrüstung zu verstehen. Es ist

Regeln für Hallenhockey

unerheblich, wohin der Ball von einem Schiedsrichter oder losen Gegenstand 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: *Erforderlichenfalls können die Schiedsrichter, auch wenn sie das Spiel unter Anwendung der Vorteilsregel nicht unterbrochen haben, bei der nächsten Spielunterbrechung gegen den Spieler, der den Regelverstoß begangen hat, eine persönliche Strafe verhängen.*

12.2 Ein **Freischiß** 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;

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;

Regeln für Hallenhockey

- 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 mit Schutzausrüstung und Feldspielern mit den Rechten eines Torwarts 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 einen 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 frühem Herauslaufen der Verteidiger bei der Durchführung einer Strafecke.

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;
Ein Freischlag für die angreifende Mannschaft kann nicht in den Schusskreis hinein vorverlegt werden.
- b) eine höhere Spielstrafe verhängt werden;
- c) eine persönliche Strafe verhängt werden;
- d) die Spielstrafe in einen Freischlag für die Gegenmannschaft umgewandelt werden.

Regeln für Hallenhockey

DHB: Gemäß II. 2. d) der Richtlinien für persönliche Strafen kann ein Freischlag für die angreifende Mannschaft in der gegnerischen Spielfeldhälfte im Falle eines weiteren Regelverstößes der Verteidiger (z. B. Nichteinhalten des vorgeschriebenen Abstands, Wegschlagen des Balls 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 Regelverstößes ausgeführt werden.

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

Der Ort der Ausführung eines Freischlags ist nach Regelverstößen der Verteidiger in der Nähe ihres Schusskreises genauer einzuhalten.

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.

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, Einschiebeball), ist das Ziehen oder Einhängen des Balls verboten. Dies gilt auch für die Ausführung eines 7-m-Balls.

Regeln für Hallenhockey

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 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 Ausball (Abschlag und Einschieball):

- a) Der Ball muss ruhen.
- b) Der Ball wird durch einen Schieball ins Spiel gebracht und muss sich mindestens 1 m 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.
- 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.

Regeln für Hallenhockey

- 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.

Ab dem 1. November 2009 sind in allen Bundesligen des DHB die §§ 13.1 und 13.2 durch folgende verbindliche Versuchsregeln, die den „Selbstpass“ regeln, ersetzt worden:

13.1 Verbindliche Versuchsregel

Ort der Ausführung eines 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 Ort der Ausführung eines Freischlags ist nach Regelverstößen der Verteidiger in der Nähe ihres Schusskreises genauer einzuhalten.

- b) Ein Freischlag für die angreifende Mannschaft, der 3 m oder näher vor dem gegnerischen Schusskreis verhängt wird, muss an einer Stelle ausgeführt werden, die 3 m vom Schusskreis entfernt und dem Ort des Regelverstoßes am nächsten ist.
- c) Ein Freischlag für die Verteidiger, der außerhalb ihres Schusskreises in einem Bereich von 9 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.
- d) 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

Regeln für Hallenhockey

Linie liegt, die parallel zu den Seitenbänden durch den Ort des Regelverstoßes führt.

13.2 Verbindliche Versuchsregel

Ausführung des Freischlags, des Mittelanstoßes und des Ausballs (Abschlag und Einschiebeball):

- a) Der Ball muss ruhen.
- b) Gegenspieler dürfen sich nicht näher als 3 m zum Ball befinden.

Hält ein Gegenspieler im Moment der Ausführung eines Freischlags den Abstand von 3 m nicht ein, darf er weder die Ausführung beeinflussen, noch den Ball spielen oder versuchen zu spielen. Die Ausführung muss in diesem Fall nicht verzögert werden und kann unverzüglich erfolgen.

- c) Wird ein Freischlag für die angreifende Mannschaft innerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte ausgeführt, darf sich kein anderer Spieler als der Ausführende näher als 3 m zum Ball befinden.
- d) Der Ball wird als Schiebeball ins Spiel gebracht.
- e) Wird der Ball nach der Ausführung eines Freischlags vom ausführenden Spieler selbst weitergespielt, so müssen Ausführung und das Weiterspielen des Balls zwei voneinander getrennte Aktionen sein.
- f) Der Ball muss sich nach Ausführung eines Freischlags mindestens 1 m fortbewegt haben, bevor er von einem Mitspieler des Ausführenden gespielt werden darf.

Der Ball muss sich nicht 1 m fortbewegt haben, bevor er vom Ausführenden selbst ein zweites Mal gespielt werden darf.

- g) Bei der Ausführung eines Freischlags durch die angreifende Mannschaft in der gegnerischen Spielfeldhälfte darf der Ball nicht in den gegnerischen Schusskreis gespielt werden, bevor er nicht 3 m gespielt worden ist, von einem anderen Spieler beider Mannschaften außer dem ausführenden Spieler berührt worden ist oder die Seitenbande berührt hat.

Regeln für Hallenhockey

Spielt der ausführende Spieler den Ball nach der Ausführung des Freischlags selbst weiter (ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt hat),

- *darf er ihn beliebig oft weiterspielen,*
- *der Ball muss sich dabei aber mindestens 3 m bewegt haben, bevor*
- *der Ball vom Ausführenden in den Schusskreis geschoben werden darf.*

Alternativ:

- *muss der Ball von einem beliebigen Spieler beider Mannschaften abgelenkt oder geschoben worden sein, bevor der Ball in den Schusskreis eindringt, oder*
- *nachdem der Ball von einem anderen Spieler beider Mannschaften berührt worden ist, darf jeder Spieler einschließlich des ausführenden Spielers den Ball in den Schusskreis spielen, oder*
- *nachdem der Ball die Seitenbande berührt hat, darf jeder Spieler einschließlich des ausführenden Spielers den Ball in den Schusskreis ablenken oder spielen.*

Alle Bestimmungen der Regel 13.2 gelten entsprechend für Freischlag, Mittelanstoß und Ausball (Abschlag und Einschiebeball):

DHB: *Spielt der ausführende Spieler den Ball nach der Ausführung des Freischlags selbst weiter, muss er der Ball mindestens 3 m in jede beliebige Richtung bewegt haben, bevor er den Ball in den Schusskreis spielen darf.*

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.

Regeln für Hallenhockey

- 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 Spieler darf sich zum Zeitpunkt der Ausführung näher als 3 m zum Ball befinden.
- f) Sofern die verteidigende Mannschaft mit einem Torwart mit Schutzausrüstung oder der mit einem Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts spielt, muss sich dieser in seinem Tor befinden. Bis zu fünf Verteidiger dürfen 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.

Falls die verteidigende Mannschaft sich dazu entschieden hat, mit sechs Feldspielern zu spielen, dürfen sich zur Strafeckenabwehr bis zu sechs Feldspieler der Mannschaft hinter ihrer Grundlinie außerhalb ihres Tores aufstellen. In diesem Fall hat kein Spieler die Rechte eines Torwarts.

- g) Jeder verteidigende Spieler, der sich zur Strafeckenabwehr nicht hinter der Grundlinie befindet, muss sich hinter der Mittellinie aufstellen.
- h) Bevor der Ball gespielt worden ist, darf kein Angreifer außer dem ausführenden Spieler den Schusskreis betreten. Die Verteidiger dürfen vor dem Spielen des Balles weder die Mittel- noch die Grundlinie überschreiten.

***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 nochmals wiederholt, wobei unter Berücksichtigung der Richtlinien für persönliche Strafen eine grüne Karte unter gleichzeitiger Androhung der Verhängung eines 7-m-Balls bei jedem weiteren zu frühen Herauslaufen zu zeigen ist. Bei jedem weiteren*

Regeln für Hallenhockey

absichtlichen zu frühen Herauslaufen, sei es bei derselben oder einer nachfolgenden Strafecke, ist sofort auf 7-m-Ball zu entscheiden.

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

- i) 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.
- j) 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.

Falls ein Gegenspieler deutlich in den Schuss oder in den Schützen hineinläuft, ohne dass er dabei versucht, den Ball mit seinem Stock zu spielen, muss er wegen gefährlichen Spiels bestraft werden.

Andernfalls muss eine erneute Strafecke verhängt werden, 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 getroffen wird. Befindet sich ein Verteidiger im Moment des ersten Torschusses dagegen näher als 3 m zum Ball und wird oberhalb des Knies oder auf dem Knie (bezogen auf eine normale Körperhaltung) getroffen, ist dieses als gefährliches Spiel 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.*

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

Regeln für Hallen hockey

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.

13.5 Eine Strafecke ist beendet, wenn:

- a) ein Tor erzielt worden ist;
- b) ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft verhängt worden ist;
- c) der Ball den Schusskreis um mehr als 3 m verlassen hat;
- d) der Ball über die Grundlinie gespielt und keine Strafecke verhängt worden ist;
- e) der Ball das Spielfeld über die Seitenbande verlassen hat und keine Strafecke verhängt worden ist;
- f) ein Verteidiger einen Regelverstoß begangen hat, der nicht zu einer weiteren Strafecke führt;
- g) ein 7-m-Ball verhängt worden ist;
- h) auf Bully entschieden worden ist.

Wenn das Spiel am Ende der ersten oder zweiten Halbzeit zur Beendigung einer Strafecke verlängert worden ist und während deren Durchführung wegen einer Verletzung oder aus irgendeinem anderen Grund auf Bully entschieden worden ist, muss die Strafecke wiederholt werden.

13.6 Im Hinblick auf die Möglichkeit eines Spielerwechsels und Beendigung einer Strafecke am Ende der ersten Halbzeit und bei Spielende gilt eine Strafecke außerdem als beendet, sobald der Ball den Schusskreis zum zweiten Mal verlassen hat.

13.7 **7-m-Ball:**

- a) Die Spielzeit wird mit dem Verhängen eines 7-m-Balls angehalten.
- b) Alle Spieler auf dem Spielfeld außer dem Schützen und dem verteidigenden Spieler müssen sich außerhalb der Spielfeldhälfte aufhalten, in der der 7-m-Ball ausgeführt werden soll und dürfen die Durchführung nicht beeinflussen.

Regeln für Hallenhockey

- c) Der Ball wird auf den 7-m-Punkt gelegt.
- d) Der Schütze muss vor der Ausführung hinter dem Ball und in spielbarer Entfernung zum Ball stehen.
- e) Der verteidigende Spieler 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.
- f) Falls es sich bei dem verteidigenden Spieler um einen Torwart mit Schutzausrüstung oder um einen Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts handelt, müssen sie einen sicheren Kopfschutz tragen. Nimmt der verteidigende Spieler ansonsten als Feldspieler (ohne die Rechte eines Torwarts) am Spiel teil, darf er als Schutzausrüstung lediglich eine Gesichtsmaske tragen.

Falls die Mannschaft, gegen die ein 7-m-Ball verhängt worden ist, sich dazu entschieden hat, nur mit Feldspielern zu spielen und keinen von ihnen zur Abwehr des 7-m-Balls gegen einen Torwart mit Schutzausrüstung oder einen Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts auszuwechseln, darf der verteidigende Spieler nur seinen Stock zur Abwehr des Balls einsetzen.

- g) Der Schiedsrichter gibt die Ausführung mit einem Pfiff frei, nachdem der Schütze und der verteidigende Spieler ihre Positionen eingenommen haben.

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

- h) Der Schütze darf den Ball erst nach diesem Pfiff spielen.
Der Schütze und der verteidigende Spieler dürfen die Durchführung des 7-m-Balls nicht verzögern.
- i) Der Schütze darf ein Spielen des Balls nicht antäuschen.
- j) 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.

Regeln für Hallenhockey

k) Der Schütze darf den Ball nur einmal spielen und darf sich direkt danach weder dem Ball noch dem verteidigenden Spieler nähern.

13.8 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 mit Schutzausrüstung oder dem Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts gefangen worden ist oder den Schusskreis verlassen hat.

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

- a) Bei einem Regelverstoß des Schützen wird ein Freischiß für die Verteidiger verhängt.
- b) Wenn der verteidigende Spieler 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 Spieler mit einer grünen Karte verwarnet werden. Für jeden folgenden Regelverstoß muss ihm die gelbe Karte gezeigt werden.

DHB: Die Richtlinien für persönliche Strafen sind zu beachten.

- c) Bei jedem anderen Regelverstoß des verteidigenden Spielers, durch den das Erzielen eines Tores verhindert wird, wird ein Straftor verhängt.
- d) Bei einem Regelverstoß des verteidigenden Spielers, durch den das Erzielen eines Tores nicht verhindert wird, wird der 7-m-Ball wiederholt.
- e) Bei einem Regelverstoß irgendeines anderen Spielers der verteidigenden Mannschaft wird der 7-m-Ball wiederholt, wenn nicht ohnehin ein Tor erzielt worden ist.
- f) Bei einem Regelverstoß eines anderen Spielers der angreifenden Mannschaft außer dem Schützen wird der 7-m-Ball wiederholt, wenn ein Tor erzielt worden ist.

Regeln für Hallenhockey

§ 14 – Persönliche Strafen

14.1 Bei jeglichem Regelverstoß kann der betreffende Spieler:

- a) mündlich ermahnt werden;
- b) durch Zeigen der grünen Karte verwarnt werden;
- c) durch Zeigen der gelben Karte für mindestens 2 Minuten Spielzeit auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen werden;

Für die Dauer eines Ausschlusses auf Zeit spielt die betroffene Mannschaft mit einem Spieler weniger, unabhängig davon, ob ein Spieler auf dem Platz oder ein Auswechselspieler vom Spiel ausgeschlossen worden ist.

- d) durch Zeigen der roten Karte auf Dauer vom laufenden Spiel ausgeschlossen werden.

Bei jedem Spelausschluss auf Dauer spielt die betroffene Mannschaft für den Rest des Spiels mit einem Spieler weniger.

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. Durch Spielzeitunterbrechungen ist der Ablauf einer Strafzeit gehemmt.*

Als Anweisung für die Schiedsrichter gelten im nationalen Spielverkehr die 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 nach Ablauf der hieraus resultierenden Zeitstrafe erneut einen Regelverstoß begehen, der mit einer weiteren grünen oder gelben Karte zu ahnden wäre. Die Mannschaft, der der durch Zeigen der gelb-roten Karte auf Dauer ausgeschlossene Spieler angehört, spielt bei einer Spielzeit von 2 x 30 Minuten für die nächsten 15 Minuten,

Regeln für Hallenhockey

bei kürzerer Spielzeit für die nächsten 10 Minuten mit einem Spieler weniger (vgl. § 22 Abs. 4 SPO DHB). Die Vergabe von gelben oder roten Karten setzt nicht voraus, dass dem betreffenden Spieler im laufenden Spiel bereits eine andere Karte gezeigt worden ist.

Auch gegen Betreuer können persönliche Strafen ausgesprochen werden. Betreuer sind insoweit einem Auswechselspieler gleichgestellt.

- 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 müssen sich bei Meisterschaftsspielen auf Zeit ausgeschlossene Spieler oder Auswechselspieler und Betreuer für die Dauer ihres Ausschlusses auf der Sitzgelegenheit für auf Zeit vom Spiel ausgeschlossene Spieler oder an der Stelle aufhalten, an der diese stehen müsste. Die Zeitnehmer überwachen den Ablauf der Strafzeit, deren Länge durch die Schiedsrichter anzuzeigen ist.

Wird ein Auswechselspieler oder Betreuer auf Zeit oder auf Dauer vom Spiel ausgeschlossen, muss sein Mannschaftsführer einen seiner auf dem Spielfeld befindenden Spieler benennen, der auf der Mannschaftsbank oder an der Stelle, an der diese stehen müsste, Platz nehmen muss, jedoch 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. Entsprechendes gilt nach Ablauf einer Strafzeit für Auswechselspieler oder Betreuer.

Regeln für Hallenhockey

- 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.

DHB: *Entsprechendes gilt für auf Zeit ausgeschlossene Betreuer.*

Auf Zeit ausgeschlossene Spieler und Betreuer dürfen auch an einer Besprechung im Rahmen einer Auszeit teilnehmen.

- 14.4 Die vorgesehene Strafzeit kann verlängert werden, wenn sich der Spieler während seiner Strafzeit schlecht benimmt.

DHB: *Wenn ein auf Zeit ausgeschlossener Spieler oder Betreuer während seiner Strafzeit weitere Regelverstöße begeht oder sich auf andere Weise grob unsportlich verhält, ist er durch Zeigen der roten Karte auf Dauer vom Spiel auszuschließen.*

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

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

Richtlinien für persönliche Strafen

Vorbemerkung:

Bei diesen Richtlinien handelt es sich um eine Anweisung der Kommission für Schiedsrichter- und Regelfragen an die Schiedsrichter für Spiele im nationalen Spielverkehr. Durch sie soll die Verhängung persönlicher Strafen gegen Spieler und Betreuer einheitlicher und transparenter gemacht werden.

I. Arten der persönlichen Strafen

Zur Durchsetzung des Regelwerks stehen folgende persönliche Strafen zur Verfügung, die einzeln für sich oder zusätzlich zu einer Spielstrafe sowohl gegen Spieler auf dem Spielfeld als auch gegen Auswechselspieler und Betreuer verhängt werden können:

1. **Mündliche Ermahnung**
2. **Grüne Karte**
 - Über die mündliche Ermahnung hinausgehende ernsthafte Verwarnung.
3. **Gelbe Karte**
 - Spelausschluss auf Zeit für mindestens 2 und höchstens 10 Minuten Spielzeit.
 - Eintragung im Spielberichtsbogen.
 - Bei Turnierspielen mit kürzerer Spieldauer können andere Strafzeiten festgelegt werden.
4. **Gelb-rote Karte**
 - Spelausschluss auf Dauer.
 - Die betroffene Mannschaft darf sich bei Spielen mit einer Spieldauer von 2 x 30 Minuten nach 15 Minuten, bei kürzerer Spielzeit nach 10 Minuten Spielzeit durch einen anderen Spieler wieder vervollständigen. Der auf Dauer ausgeschlossene Spieler oder Betreuer muss den Innenraum der

Richtlinien für persönliche Strafen

Halle verlassen.

- Eintragung im Spielberichtbogen. Der Spielerpass wird nicht einbehalten.

5. **Rote Karte**

- Spelausschluss auf Dauer.
- Die betroffene Mannschaft muss bis zum Spielende mit einem Spieler weniger spielen. Der auf Dauer ausgeschlossene Spieler oder Betreuer muss den Innenraum der Halle verlassen.
- Eintragung im Spielberichtsbogen mit ausführlicher Schilderung des Vorgangs. Der Spielerpass ist einzubehalten und dem Spielberichtsbogen beizufügen.

Für weitere Auswirkungen von Spelausschlüssen gilt § 23 SPO DHB.

Gemäß DHB Zusatz zu § 14.1 dürfen auch gegen Betreuer, die gemäß § 28 Abs. 5 SPO DHB Teil der Mannschaftsbank und in dieser Funktion gemäß § 32 Abs. 1 SPO DHB in den Spielberichtsbogen eingetragen sind, persönliche Strafen ausgesprochen werden. Betreuer sind insoweit einem Auswechselspieler gleichgestellt.

Betreuer haben sich in unmittelbarer Nähe ihrer Mannschaftsbank aufzuhalten, ohne den Schiedsrichter zu behindern. Störende Einflussnahme auf die Schiedsrichterentscheidungen oder unsportliches und unfaires Verhalten sind untersagt. Entsprechende Gegenmaßnahmen sind von den Schiedsrichtern zu ergreifen. Betreuer, die gegen den Grundsatz der sportlichen Fairness verstoßen oder auf die Entscheidungen der Schiedsrichter Einfluss zu nehmen versuchen, sind zunächst zu verwarnen (es sei denn, ihr Verhalten erfordert zugleich schwerwiegendere Maßnahmen). Bei weiteren Verstößen seitens der Betreuer sind persönliche Strafen zu verhängen.

Nach dem Schlusspfiff können auch gegen Spieler und Betreuer, die sich schlecht benehmen, keine persönlichen Strafen (Karten) ausgesprochen werden. Dagegen ist die Verhängung persönlicher Strafen in der Halbzeitpause zulässig. Dies gilt auch für ein etwa erforderliches 7-m-Schießen, dieses zählt noch zum Spiel.

Richtlinien für persönliche Strafen

Sofern eine persönliche Strafe nicht mehr verhängt werden kann, ist im Spielberichtsbogen zu vermerken, welcher Spieler oder Betreuer sich im Zusammenhang mit dem Spiel unsportlich verhalten hat. Gegebenenfalls ist eine genaue Vorfalsschilderung beizufügen, die es dem Zuständigen Ausschuss ermöglicht, eine angemessene Strafe auszusprechen.

II. Generelle Ahndung absichtlicher Regelverstöße durch eine Karte

1. Grundsatz

Jeder eindeutig absichtliche Regelverstoß, insbesondere:

- a) der regelwidrige Angriff auf den Körper oder Stock eines Gegenspielers,
- b) das Reklamieren, das in Lautstärke und/oder Gestik über eine noch als angemessen zu empfindende erste Reaktion hinausgeht, und vergleichbares schlechtes Benehmen wie ständiges Meckern, Pulkbildung, Beschimpfungen usw.,
- c) das Wegwerfen des Stocks oder eines anderen Ausrüstungsgegenstands,
- d) die Vereitelung der unverzüglichen Ausführung einer verhängten Spielstrafe, z. B. durch absichtliches Wegschlagen des Balls bei Freischiößen oder Nichteinhalten des vorgeschriebenen Mindestabstands,
- e) wenn ein Torwart bei der Ausführung eines 7-m-Balls das Erzielen eines Tores dadurch verhindert, weil er die Torlinie verlässt oder einen oder beide Füße bewegt, bevor der Ball gespielt worden ist,

ist mit einer persönlichen Strafe in Form einer Karte gegen den betreffenden Spieler oder Betreuer zu ahnden.

Richtlinien für persönliche Strafen

2. Ausnahmen

Vorstehende Ziffer 1. ist (grundsätzlich) nicht in den folgenden Fällen anzuwenden:

- a) bei absichtlichem Spielen des Balls durch Feldspieler und Torwart mit Schutzausrüstung oder Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts und absichtlichem Ablenken des Balls durch Feldspieler über die eigene Grund-/Torlinie,

Hier ist lediglich auf Strafecke zu entscheiden. Hat der Torwart mit Schutzausrüstung oder der Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts den Ball über die eigene Grund-/Torlinie abgelenkt, ist auf Abschlag zu entscheiden.

- b) bei absichtlichem zu frühen Herauslaufen von Verteidigern bei Strafecken,

Hier ist zunächst beim zweiten zu frühen Herauslaufen bei derselben Strafecke die zur Androhung eines 7 m-Balls erforderliche grüne Karte zu zeigen, die nicht dem Kartenkontingent der Mannschaft zuzurechnen ist.

- c) bei regelwidrigem Spielerwechsel,

Ein Wechselfehler soll nur geahndet werden, wenn er erheblich ist, d. h. wenn dadurch für die Gegenmannschaft ein erkennbarer Nachteil entsteht. Außerdem muss die Vorteilsregel beachtet werden. Liegen diese Voraussetzungen vor, ist der Wechselfehler mit einer Strafecke gegen die Mannschaft zu bestrafen, die den Wechselfehler begangen hat. Gleichzeitig ist der vorherige Zustand wieder herzustellen. Eine persönliche Strafe ist zusätzlich nur gegen Spieler zu verhängen, die mit erkennbarer Absicht regelwidrig das Spielfeld betreten oder verlassen haben.

- d) bei absichtlichen Regelverstößen, die von der Art der Begehungsweise und der Auswirkungen so geringfügig sind, dass

- die Ahndung mit einer Strafecke oder einem 7-m-Ball

Richtlinien für persönliche Strafen

oder

- eine Strafverschärfung (5-m-Regel; Umwandlung eines Freischlags in eine Strafecke) oder
- das „Umdrehen einer Spielstrafe“ oder
- eine mündliche Ermahnung eines Spielers

zur Disziplinierung ausreichen. Ein Freischlag für die Angreifer in der Spielfeldhälfte des Gegners kann jedoch nicht bei Reklamationen in eine Strafecke umgewandelt werden. Ebenso wenig können eine Strafecke und ein 7-m-Ball wegen Reklamationen der Angreifer in einen Freischlag für die Verteidiger und eine Strafecke wegen Reklamationen der Verteidiger in einem 7-m-Ball umgewandelt werden.

III. Konkrete Ahndung absichtlicher Regelverstöße durch eine Karte

1. Grüne Karte

- a) Ist gemäß vorstehenden Kriterien eine Karte zu verhängen, muss diese zumindest die grüne sein.
- b) Abgesehen von der grünen Karte wegen zu frühen Herauslaufens bei einer Strafecke (siehe oben II. 2. c) dürfen pro Mannschaft in einem Spiel höchstens zwei grüne Karten vergeben werden.

Sind beide grünen Karten (oder entsprechend höhere Karten) gezeigt worden, ist das Kontingent einer Mannschaft an grünen Karten insgesamt erschöpft.

- c) Gegen einen Spieler darf keine grüne Karte mehr, sondern nur noch ein Spielausschluss auf Zeit (gelbe Karte) verhängt werden, wenn
 - ihm zuvor eine grüne Karte gezeigt worden ist,
 - das Kontingent seiner Mannschaft an grünen Karten insgesamt erschöpft ist.

Richtlinien für persönliche Strafen

2. Gelbe Karte

- a) Das Zeigen einer gelben Karte setzt nicht voraus, dass der betreffende Spieler zuvor mit einer grünen Karte verwarnet worden ist. Eine gelbe Karte ist neben den bei III. 1. c) genannten Fällen dann sofort zu zeigen, wenn der absichtliche Regelverstoß von der Art der Begehungsweise oder seiner Auswirkung her so schwerwiegend ist, dass zu seiner Ahndung eine grüne Karte nicht ausreicht, aber zugleich eine rote Karte (vgl. III. 4.) noch nicht erforderlich ist.
- b) Bei einer gelben Karte entscheidet der Schiedsrichter, der sie verhängt hat, in dem vorgegebenen Rahmen (siehe I. 3.) nach pflichtgemäßem Ermessen in Abhängigkeit von Art und Schwere des Vergehens über die Dauer der Strafzeit. Sie muss deutlich sichtbar angezeigt werden. Die Schiedsrichter sollen einen Verstoß aus der Kategorie „Foulspiel“ nicht lediglich mit der Mindeststrafzeit, sondern einer höheren Strafzeit (mindestens 5 Minuten) bis hin zur vollen Ausschöpfung des Strafrahmens ahnden. Die Zeitnehmer überwachen den Ablauf der Strafzeit. Es ist darauf zu achten, dass in dem Zeitraum zwischen der Verhängung einer Strafecke und deren Beendigung die Rückkehr eines mit einer gelben Karte auf Zeit ausgeschlossenen Spielers auf das Spielfeld nicht gestattet werden darf.

3. Gelb-rote Karte

Begeht ein Spieler, dem bereits eine gelbe Karte gezeigt worden und für die die verhängte Strafzeit abgelaufen ist, in demselben Spiel einen weiteren mit einer grünen oder gelben Karte zu ahndenden Verstoß, muss ihm eine gelb-rote Karte gezeigt werden.

4. Rote Karte

- a) Ist der absichtliche Regelverstoß von der Art der Begehungsweise oder seiner Auswirkung her so schwer-

Richtlinien für persönliche Strafen

wiegend, dass zu seiner Ahndung eine grüne oder gelbe Karte nicht ausreichen, ist dem betreffenden Spieler sofort eine rote Karte zu zeigen (z.B. wenn eine Tätlichkeit gegen Spieler, Schiedsrichter oder Zuschauer begangen oder der Schiedsrichter aufs Übelste beleidigt wird).

- b) Fordert ein Spieler, der mit einer gelben Karte auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen wurde und dessen Strafzeit noch nicht abgelaufen ist, durch weiteres schlechtes Benehmen eine weitere Karte heraus, muss die rote Karte gezeigt werden, sofern das Spiel nach Verhängung der Zeitstrafe bereits wieder angepfiffen war. Vor Wiederanpfiff des Spiels kann stattdessen bei schlechtem Benehmen die vorgesehene Strafzeit verlängert werden.
- c) Gegen einen Spieler, der durch Zeigen der gelb-roten Karte auf Dauer vom Spiel ausgeschlossen worden ist, kann eine rote Karte nicht mehr gezeigt werden. Sofern sich ein solcher Spieler auch nach seinem Spielausschluss unsportlich verhält, haben die Schiedsrichter diesen Sachverhalt in den Spielberichtsbogen einzutragen.

Richtlinien für persönliche Strafen

IV. Verfahrensweise bei der Verhängung einer persönlichen Strafe

1. **Mündliche Ermahnung**

Sie ist bei der nächsten passenden Gelegenheit gegen den betreffenden Spieler auszusprechen. Hierfür muss die Spielzeit nicht angehalten werden.

2. **Karte**

Der Schiedsrichter hält die Spielzeit an, lässt den betreffenden Spieler kommen, wobei er ihm etwas entgegen gehen sollte, und hält ihm aus etwa 2 m Entfernung ruhig und bestimmt die Karte, bei gelb-rot beide Karten nacheinander, mit ausgestrecktem Arm so hoch entgegen, dass es für alle sichtbar ist. Beide Schiedsrichter müssen den Namen oder die Rückennummer des betreffenden Spielers, die Art der Karte (grün, gelb, gelb-rot, rot) sowie den Grund für die Vergabe (Foulspiel, unsportliches Verhalten, ständiges Reklamieren/Meckern, Sonstiges) notieren.

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 Hockeyspiels 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

Spielleitung

selbst sein und darf keine andere Person spielen oder imitieren wollen.

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 gekanntes 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, gekanntes 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 worden ist, 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 in unangemessener Weise 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 allein 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.

Spielleitung

- e) Es ist möglich, auch wenn Schiedsrichter nicht dazu ermutigt werden sollen, einen Spieler bei unterschiedlichen geringfügigen Vergehen in einem Spiel zweimal durch Zeigen der grünen Karte zu verwarnen oder zweimal durch Zeigen der gelben Karte auf Zeit vom Spiel auszuschließen. Wenn ein Spieler jedoch erneut ein Regelverstoß begeht, für den ihm 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 Richtlinien für persönliche Strafen kann ein Spieler nur einmal verwarnet oder auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen werden. Im Wiederholungsfall muss die nächst höhere Strafe erfolgen. 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 des 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

Spielleitung

oder 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 gleichzeitig 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) Pfiffe;
- 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 kontrollieren und die Ausrüstungsgegenstände der Spieler sowie Gegenstände auf und in der Nähe des Spielfelds auf ihre Gefährlichkeit hin 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.
- e) Die Schuhe müssen dem Spielfeld angepasst sein und Beweglichkeit gewährleisten.

Spielleitung

- 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 zusammenarbeiten und sich gegenseitig unterstützen 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. Die Zeitnehmer sind anstelle der Schiedsrichter zuständig für die Zeitnahme, das Signalisieren des Endes der ersten Halbzeit und des Spielendes, das Notieren der Torfolge und der Spelausschlüsse sowie die Überwachung von ausgeschlossenen Spielern in Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern.*

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.

Spielleitung

- 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, wobei sich die Mittellinie zu seiner linken und das Tor, für das er zuständig ist, zu seiner rechten Seite befindet.
 - e) Grundsätzlich ist die günstigste Position für Schiedsrichter die rechte Außenseite des Spielfelds vor der angreifenden Mannschaft.
 - f) Befindet sich das Spiel zwischen Mittellinie und 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 Einschiebebällen (Seitenaus) 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.
- 3.5 Pfeifen:
- a) Die Pfeife ist das wichtigste Mittel der Kommunikation eines Schiedsrichters mit Spielern, seinem Schiedsrichterkollegen und anderen am Spiel beteiligten Personen.

Spielleitung

- 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.

4. Zeichengebung der Schiedsrichter

4.1 Zeitnahme

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

Einen Arm senkrecht nach oben strecken und dabei zu dem anderen Schiedsrichter und (falls eingesetzt) dem Zeitnehmer schauen.



Spielleitung

b) Spielzeitunterbrechung

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



c) Auszeit

Mit beiden Händen auf Höhe der Brust ein „T“ symbolisieren und dabei zu dem anderen Schiedsrichter und (falls eingesetzt) dem Zeitnehmer schauen.

DHB: Die Anzeige des „T“ soll über dem Kopf erfolgen.



d) 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 Spielfelds

a) Einschiebeball (Seitenausball)

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 beiden 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 Freischlags 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 ist 44 m lang und 22 m breit. Es wird auf den langen Seiten von Seitenbändern und an den kurzen Seiten von Grundlinien begrenzt.

Die Verwendung eines Spielfeldes dieser Größe wird dringend empfohlen, jedoch kann ein Spielfeld von geringerer Abmessung in den nationalen Vorschriften festgelegt werden. Das Spielfeld muss mindestens 36 m lang und 18 m breit sein.

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

DHB: *Im nationalen Spielverkehr müssen die Spielfelder nach § 29 Abs. 1 SPO DHB bei Meisterschaftsspielen einen Auslauf haben, der an den Grundlinien mindestens 2 m und an den Seitenbändern 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

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.

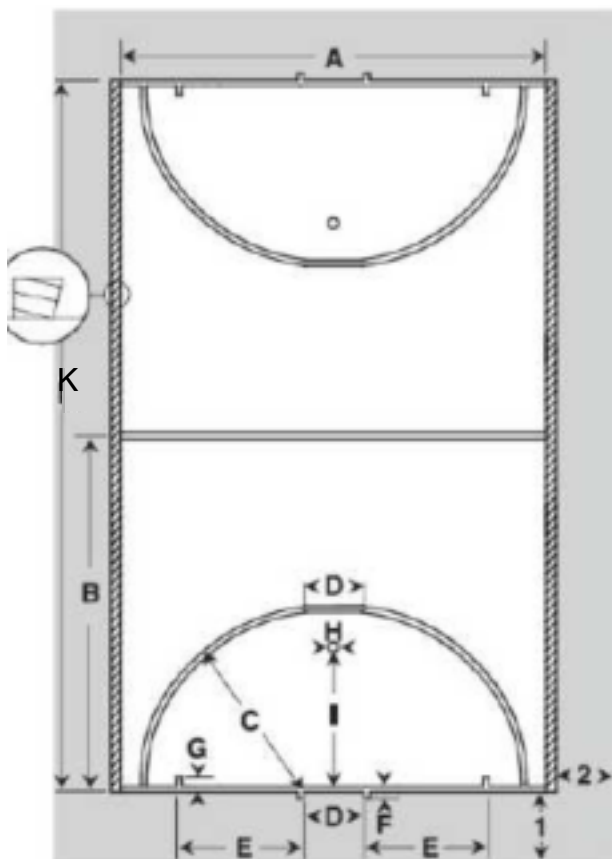


Die Seitenbänder müssen aus Holz oder einem anderen Material mit ähnlichen physikalischen Eigenschaften sein. Sie dürfen keine Halterungen oder Stützen haben, die Spieler oder Schiedsrichter gefährden könnten.

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

Dimensionen

Abkürzung	Meter	Abkürzung	Meter
A	22,00 (Minimum 18,00)	G	0,30
B	22,00 (Minimum 18,00)	H	0,10
C	9,00	I	7,00
D	3,00	K	Minimum 36,00 Maximum 44,00
E	6,00	1	Minimum 3,00
F	0,15	2	Minimum 1,00

- 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 Seitenbände 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 Seitenbänden 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 Punkts muss 7 m von der Innenseite der Torlinie entfernt sein.

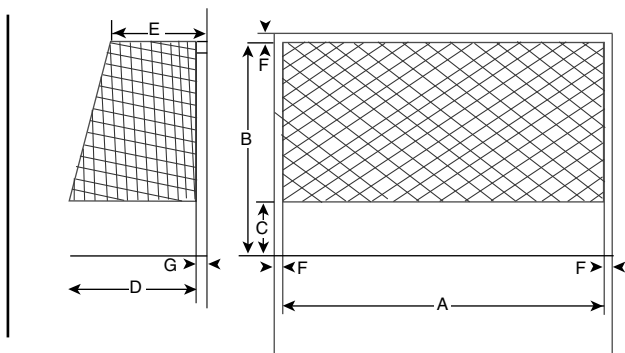
DHB: *Zulässig ist auch eine parallel zur Torlinie verlaufende, 60 cm lange Linie, die 7 m von der Innenseite der Torlinie entfernt ist.*

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.

Technische Bestimmungen

- b) Diese Linien werden an beiden Enden bis zur näheren Grundlinie oder bis zu den Seitenbänden 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.



Dimensionen

Buchstabe	Meter	Buchstabe	Meter
A	3,00	E	Minimum 0,80
B	2,00	F	0,080
C	0,46	G	0,080
D	Minimum 0,92		

DHB: Zulässig sind auch bei F 0,050 m und bei G 0,050 bis 0,075 m.

Technische Bestimmungen

1.6 Tore:

- a) 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.*

- b) Torpfosten und Querlatte sind weiß, im Querschnitt rechteckig, 8 cm breit und 8 cm tief.
- c) Die Torpfosten dürfen nicht über die Querlatte und die Querlatte darf nicht über die Torpfosten hinausragen.
- d) Der Abstand zwischen den Innenseiten der Torpfosten beträgt 3 m, der Abstand von der Unterkante der Querlatte zum Boden beträgt 2 m.
- e) Der Raum außerhalb des Spielfelds hinter den Torpfosten und der Querlatte (diese eingeschlossen), 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:

- a) Die seitlichen Torbretter müssen 46 cm hoch und 92 cm lang sein.
- b) Die hinteren Torbretter müssen 46 cm hoch und 3 m lang 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.

Technische Bestimmungen

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.

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

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

§ 2 – Der Stock

Alle Maße und übrigen Bestimmungen werden mit jeglichen Abdeckungen und am Stock angebrachten Befestigungen beurteilt (Maßstab ist der Stock in der Form, wie er auf dem Feld benutzt wird).

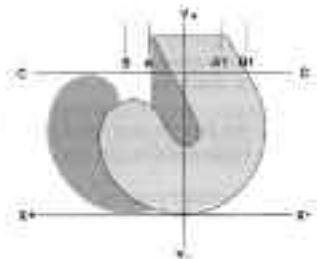
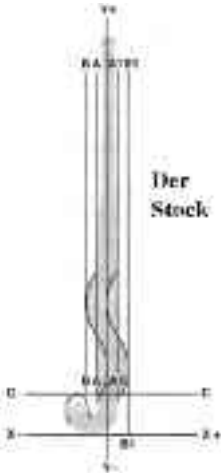
Technische Bestimmungen

2.1 Der Stock:

- Die herkömmliche Form des Stocks wird beibehalten.
- 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 Grafische Darstellung des Stocks:

- Beschreibungen und Spezifizierungen in diesem Regelheft beziehen sich auf die folgenden Abbildungen.



- Der Stock besteht aus zwei erkennbaren Teilen, dem Griffstück und der Keule.
- Beide Abbildungen zeigen den Stock in senkrechter Position des Griffstücks zu einer waagerechten Oberfläche (X-Achse).

Technische Bestimmungen

- 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+).
- 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.
- 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

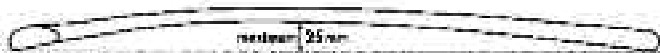
Technische Bestimmungen

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.

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



Die Krümmung des Stocks kann mit einem spitzen Keil, der 2,5 cm lang ist, oder mit einem runden Zylinder von 2,5 cm Durchmesser überprüft werden. Der Stock wird – mit seiner flachen Seite nach unten – so auf eine ebene Fläche gelegt, das er auf natürliche Art und Weise zum Ruhen kommt. Dann wird entweder der Keil mit seiner Grundfläche oder der Zylinder längsgerichtet auf die Ebene gelegt. Der Keil

Technische Bestimmungen

oder der Zylinder dürfen an keiner Stelle unter dem Stock komplett hindurch geschoben werden können.

DHB: *Zur Messung des Vorspanns kann auch eine 2-Euro-Münze verwendet werden.*

2.4 Spielseite des Stocks (flache Seite):

- a) Die Spielseite ist die flache Seite und deren Kanten, wie in den Diagrammen abgebildet.
- b) 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 Beschreibung wendet sich in erster Linie an die Hersteller von Stöcken. Diese können sich wegen Einzelheiten an die FIH wenden. Von einem weiter gehenden 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.

Technische Bestimmungen

- 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.*

§ 3 – Der 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 Einbuchtungen erlaubt sind.

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

Technische Bestimmungen

§ 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.