



Jugend trainiert
für Olympia & Paralympics



Bundeswettbewerb der Schulen
Jugend trainiert für Olympia &
Paralympics

Regelkommentar für Kleinfeldhockey
der Wettkampfklassen II, III und IV als
Ergänzung zu den jährlichen
Ausschreibungen
Jugend trainiert für Olympia &
Paralympics

Elfte, überarbeitete Ausgabe
(Stand vom 3.06.2019)

IMPRESSUM

Herausgeber: Bundeswettbewerb der Schulen JUGEND TRAINIERT FÜR OLYMPIA
e.V.

Redaktion: Andreas Knechten, Referent für das Schiedsrichterwesen im
Jugendausschuss und Jugendschiedsrichterreferent des Deutschen
Hockey-Bundes

Michael Wallroth, Schulhockeyreferent im Deutschen Hockey-Bund

Bezugsquelle: Deutscher Hockey-Bund e.V.,
Am Hockeypark 1, 41179 Mönchengladbach

Einleitung

Sofern im folgenden nicht besonders erwähnt, gelten die Bestimmungen des Deutschen Hockey Bundes e. V.. Zu beziehen sind die Feld- und Hallenhockeyregeln und die Spielordnung des DHB über den Sportverlag Schmidt & Dreisilker, Böblinger Str. 68, 71065 Sindelfingen; Fax 07031 - 86 28 01. Der Regelkommentar fasst das Regelwerk für das Kleinfeldhockey zusammen und erläutert die elementarsten Regeln. Lehrer, Trainer und Schüler können so schnell einen Überblick über die wichtigsten Hockeyregeln gewinnen, ohne direkt das gesamte Regelwerk studieren zu müssen.

1. Spieldauer, Mannschaften, Auswechseln

1.1 Die Spieldauer beträgt 2 x 30 Minuten. Bei Turnieren kann die Spielzeit bis auf 2 x 10 Minuten reduziert werden, die Halbzeitpause dauert 5 Minuten.

1.2 Ist in einem Entscheidungs- oder einem Überkreuzspiel keine Entscheidung gefallen, entscheidet ein

Shoot-out-Wettbewerb.

1.2.1

Für die Durchführung des Shoot-out-Wettbewerbs gelten im Feldhockey folgende Bestimmungen:

1.2.1.1 Der Shoot-out-Wettbewerb beginnt nicht später als 5 Minuten nach dem Ende

der regulären Spielzeit.

1.2.1.2 Für den Shoot-out-Wettbewerb muss jede Mannschaft den Schiedsrichtern von ihren im Spielberichtsbogen eingetragenen Spielern drei angreifende Spieler sowie einen verteidigenden Spieler (Torwart mit vollständiger Ausrüstung) benennen. Ein auf Dauer (gelb-rote oder rote Karte) ausgeschlossener Spieler darf nicht benannt werden. Ein verteidigender Spieler darf in einem Shoot-out-Wettbewerb nicht auch angreifender Spieler sein.

1.2.1.3 Die Mannschaftsführer müssen den Schiedsrichtern vor Beginn des Shoot-out-Wettbewerbs mitteilen, in welcher Reihenfolge die benannten angreifenden Spieler ihrer Mannschaft antreten.

1.2.1.4 Die Schiedsrichter legen fest, auf welches Tor der Shoot-out-Wettbewerb ausgetragen wird, und lösen mit den Mannschaftsführern den Beginn des Shoot-out-Wettbewerbs aus. Der Gewinner der Auslosung bestimmt, welche Mannschaft den Shoot-out-Wettbewerb beginnt.

1.2.1.5 Alle nicht für den Shoot-out-Wettbewerb benannten Spieler müssen sich jenseits der Mittellinie, alle für den Shoot-out-Wettbewerb benannten Spieler außer den jeweils ein Shoot-out ausführenden Spielern müssen sich mindestens 10 m von dem Ausführungsort eines Shoot-out entfernt aufhalten; der verteidigende Spieler der Mannschaft, die zum Shoot-out

antritt, darf sich an der Grundlinie außerhalb des Schusskreises aufhalten. Keiner dieser Spieler darf die Durchführung beeinflussen.

- 1.2.1.6 Im ersten Durchgang tritt jeder der benannten angreifenden Spieler zu einem Shoot-out an, und zwar in der mitgeteilten Reihenfolge und abwechselnd von jeder Mannschaft. Führt eine Mannschaft im ersten Durchgang uneinholbar, können die Schiedsrichter den Shoot-out-Wettbewerb beenden. Die führende Mannschaft ist Sieger.
- 1.2.1.7 Bei unentschiedenem Ausgang des ersten Durchgangs muss der Shoot-out-Wettbewerb mit einem zweiten Durchgang und denselben angreifenden und verteidigenden Spielern fortgesetzt werden, wobei die Mannschaft beginnt, die nicht den ersten Durchgang begonnen hat, und es den Mannschaften freisteht, welcher der benannten angreifenden Spieler jeweils antritt; ein angreifender Spieler darf jedoch nur einmal in diesem Durchgang antreten. Die jeweiligen angreifenden Spieler treten nacheinander und abwechselnd von jeder Mannschaft so lange zu einem Shoot-out an, bis bei einer Paarung nur eine der beiden Mannschaften ein Tor erzielt. Die Mannschaft, die das Tor erzielt hat, ist Sieger.
- 1.2.1.8 Bei unentschiedenem Ausgang des zweiten Durchgangs muss der Shoot-out-Wettbewerb mit weiteren Durchgängen fortgesetzt werden, für die jeweils die Bestimmungen des Buchstaben g entsprechend gelten. Jeden Durchgang beginnt die Mannschaft, die nicht den vorherigen Durchgang begonnen hat.
- 1.2.1.9 Der Austausch eines für den Shoot-out-Wettbewerb benannten angreifenden oder eines verteidigenden Spielers ist zulässig, wenn dieser bei der Durchführung des Shoot-out-Wettbewerbs verletzt wird. Verletzt sich der angreifende Spieler, kann der Mannschaftsführer einen für den Shoot-out-Wettbewerb teilnahmeberechtigten und noch nicht als angreifenden Spieler benannten Spieler als Ersatz benennen. Verletzt sich der verteidigende Spieler, kann der Mannschaftsführer einen für den Shoot-out-Wettbewerb teilnahmeberechtigten Spieler als Ersatz benennen. Dieser muss unverzüglich eine Schutzausrüstung anlegen. Er darf dann aber nicht mehr als angreifender Spieler an diesem Shoot-out-Wettbewerb teilnehmen, kann aber, wenn er vorher angreifender Spieler war, durch einen teilnahmeberechtigten und noch nicht als angreifenden Spieler benannten Spieler, ersetzt werden.
- 1.2.1.10 Wird ein benannter angreifender Spieler durch Zeigen einer gelben, gelb-roten oder roten Karte während des Shoot-out-Wettbewerbs vom Spiel ausgeschlossen, gilt jedes Shoot-out, zu dem er noch antreten muss, als nicht verwandelt; bereits erzielte Tore behalten ihre Gültigkeit. Wird ein für den Shoot-out-Wettbewerb benannter verteidigender Spieler durch Zeigen einer gelben, gelb-roten oder roten Karte während des Shoot-out-Wettbewerbs vom Spiel ausgeschlossen, kann der Mannschaftsführer einen für den Shoot-out-Wettbewerb teilnahmeberechtigten und noch nicht als angreifenden Spieler benannten Spieler als Ersatz benennen. Dieser muss

unverzögerlich eine Schutzausrüstung anlegen. Absatz 1.2.1.9 gilt entsprechend.

1.2.2

Für die Durchführung eines Shoot-out gelten im Feldhockey folgende Bestimmungen:

- 1.2.2.1 Der verteidigende Spieler muss vor der Ausführung mit beiden Füßen auf oder hinter der Torlinie stehen.
- 1.2.2.2 Der Ball wird auf Höhe der Tormitte und 8 m entfernt vom Schusskreis des von den Schiedsrichtern zur Ausführung festgelegten Tores gelegt.
- 1.2.2.3 Der angreifende Spieler muss vor der Ausführung hinter dem Ball, aber nahe zu ihm stehen.
- 1.2.2.4 Die Schiedsrichter geben die Ausführung mit einem Pfiff frei, nachdem der verteidigende und der angreifende Spieler ihre Positionen eingenommen haben.
- 1.2.2.5 Nach Freigabe des Shoot-out hat der angreifende Spieler 8 Sekunden Zeit, ein Tor zu erzielen. Den Ablauf der 8 Sekunden überwachen die Schiedsrichter.
- 1.2.2.6 Wenn vor der Freigabe des Shoot-Out durch die Schiedsrichter entweder der Angreifer mit der Ausführung eines Shoot-out beginnt oder der verteidigende Spieler die Torlinie überschreitet, wird der Shoot-out wiederholt.

1.2.3

Im Feldhockey ist ein Shoot-out beendet, wenn:

- 1.2.3.1 die zur Ausführung zur Verfügung stehenden 8 Sekunden abgelaufen sind;
- 1.2.3.2 ein Tor erzielt worden ist;
- 1.2.3.3 der angreifende Spieler einen Regelverstoß begangen hat;
- 1.2.3.4 der verteidigende Spieler einen unabsichtlichen Regelverstoß innerhalb oder außerhalb des Schusskreises begangen hat; in diesem Fall wird das Shoot-out wiederholt mit demselben angreifenden und demselben verteidigenden Spieler;
- 1.2.3.5 der verteidigende Spieler einen absichtlichen Regelverstoß innerhalb oder außerhalb des Schusskreises begangen hat; in diesem Fall wird ein 7-m-Ball für die angreifende Mannschaft verhängt, der von jedem für den Shoot-out-Wettbewerb teilnahmeberechtigten Spieler der angreifenden Mannschaft ausgeführt werden darf.
- 1.2.3.6 der Ball das Spielfeld über die Grund- oder Seitenlinie verlassen hat; dies gilt auch, wenn der verteidigende Spieler den Ball absichtlich über die Grundlinie gespielt hat.

1.2.4

Im Hallenhockey gelten für die Durchführung des Shoot-out-Wettbewerbs und eines Shoot-out folgende Besonderheiten:

1.2.4.1 An der Durchführung des Shoot-out-Wettbewerbs wirken drei angreifende Spieler von jeder Mannschaft mit.

Alle nicht für den Shoot-out-Wettbewerb benannten Spieler müssen sich jenseits der Mittellinie, alle für den Shoot-out-Wettbewerb benannten Spieler außer den jeweils ein Shoot-out ausführenden Spielern müssen sich jenseits der Linie, die parallel zur Grundlinie durch den Ausführungsort verläuft, und mindestens 10 m von dem Ausführungsort eines Shoot-out entfernt aufhalten. Im Übrigen gilt Absatz 1.2.1 entsprechend.

1.2.4.2 Für die Durchführung eines Shoot-out wird der Ball auf Höhe der Tormitte und 3 m außerhalb des Schusskreises, der dem von den Schiedsrichtern zur Ausführung festgelegten Tor näher ist, auf den Boden gelegt. Der angreifende Spieler muss vor der Ausführung hinter dem Ball, aber nahe zu ihm stehen. Nach Freigabe des Shoot-out hat der angreifende Spieler 6 Sekunden Zeit, ein Tor zu erzielen. Den Ablauf der 6 Sekunden überwachen die Schiedsrichter. Im Übrigen gilt Absatz 1.2.2 entsprechend.

1.2.4.3 Ein Shoot-out ist beendet, wenn die zur Ausführung zur Verfügung stehenden 6 Sekunden abgelaufen sind. Ein Shoot-out ist auch dann beendet, wenn der Ball vom verteidigenden Spieler über die Seitenbande abspringt; wenn der verteidigende Spieler den Ball über die Seitenbande spielt, wird das Shoot-out wiederholt mit demselben angreifenden und demselben verteidigenden Spieler. Im Übrigen gilt Absatz 1.2.3 entsprechend.

1.3. Eine Mannschaft besteht aus mindestens vier und bis zu zwölf Spielern. In der Wettkampfkategorie III besteht eine Mannschaft aus höchstens neun Spielern. Gleichzeitig dürfen sechs oder sieben Spieler am Spiel teilnehmen, von denen einer der Torwart ist, der folgende Schutzkleidung tragen muss: Kopfschutz/Helm, Brustschutz, Handschuhe, Unterleibsschutz, Schienen, Kicker. Er darf zusätzlich Ellbogenschützer, einen Kehlkopfschutz, einen Schulterschutz und eine gepolsterte Hose (Eishockeyhose) tragen. Der Torwart darf nicht ohne Schläger am Spiel teilnehmen. Über die Zahl der gleichzeitig am Spiel teilnehmenden Spieler einer Mannschaft entscheidet der regional oder überregional zuständige Schulhockeyreferent.

1.4. Ein Spiel darf nicht begonnen werden, wenn eine Mannschaft zu Spielbeginn weniger als vier Spieler auf dem Spielfeld hat.

1.5 Jede Mannschaft kann Spieler von ihrer Mannschaftsbank in Höhe der Mittellinie einwechseln. Spielerwechsel dürfen jederzeit erfolgen außer in dem Zeitraum zwischen Verhängung einer Strafecke und deren Beendigung. In diesem Zeitraum darf nur der Torwart der verteidigenden Mannschaft im Falle einer Verletzung oder seines Ausschlusses vom Spiel ausgewechselt werden.

2. Spielfeld und Tore

2.1 Größe des Spielfeldes: Die Länge beträgt 55 bis 60 Meter und die Breite zwischen 42 und 45 Metern.

2.2 Die Markierungen: hierzu siehe Skizze auf der letzten Seite.

14,63 Meter vor jedem Tor wird eine der Torbreite (in der Regel 3,66 Meter) entsprechend lange Linie parallel zur Torlinie gezogen, diese Linie wird in beiden Richtungen auf die Grundlinie so weitergezogen, dass sie in einen Viertelkreis mit einem Radius von 14,63 Meter um den jeweils äußeren Torpfosten als Mittelpunkt die Grundlinie trifft.

2.3 Die Markierung des 7-m-Punktes muss bei einer Torgröße von 3 x 2 Metern 6 Meter und bei einer Torgröße von 3,66 x 2,14 Metern 6,40 Meter von der Torlinie entfernt mitten vor dem Tor erfolgen. Jeweils 9,14 Meter von den Torpfosten entfernt muss auf der Grundlinie die Markierung für die Ausführung der Strafecke aufgebracht werden und ebenso jeweils 5 Meter von den Torpfosten entfernt eine Markierung, die den Abstand der Verteidiger bei der Strafeckenausführung markiert.

2.4 Hockeytore sind 3,66 Meter breit und 2,14 Meter hoch. Für Spiele auf regionaler Ebene sind auch Handballtore (3 x 2 Meter) zugelassen.

2.5 Gespielt werden muss mit vom DHB zugelassenen Bällen. Das Gewicht des Balles soll zwischen 156 g und 163 g betragen, und er soll einen Mindestumfang von 22,4 cm und einen Maximalumfang von 23,5 cm haben. Die Oberfläche des Balles muss glatt sein, darf jedoch eine Naht und Kerben haben.

3. Spiel(wieder)beginn

3.1 Zu Beginn jeder Halbzeit oder zur Spielaufnahme nach einem Torerfolg wird der Ball von der Spielfeldmitte in das Spiel gebracht.

3.2 Die Mannschaft, der der Anschlag bei der Seitenwahl zugefallen ist, oder die andere zu Beginn der zweiten Halbzeit, oder die Mannschaft gegen die ein Tor erzielt wurde, bringt den Ball ins Spiel indem sie den Ball in eine beliebige Richtung spielt. Die gegnerischen Spieler müssen 5 Meter Abstand einhalten.

3.3 Ansonsten gelten die Regelungen eines Freischlages 5.8.1.

4. Erzielen eines Tores

4.1 Ein gültiges Tor ist erzielt, wenn der Ball in vollem Umfang die Torlinie zwischen den beiden Torpfosten und unterhalb der Querlatte überschritten hat. Der Ball muss im Schusskreis von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt worden sein.

5. Spieldurchführung

5.1 Einem Spieler ist es erlaubt,

5.1.1 den Ball mit der flachen Seite seines Schlägers zu spielen, zu schlagen oder zu schlenzen;

5.1.2 einen Ball mit dem Schläger in der Luft anzuhalten oder zu spielen, so lange es nicht gefährliches Spiel ist.

5.1.3 wenn er der Torwart ist, den Ball mit seinem Körper anzuhalten und zu spielen oder ihm mit seinem Schläger über Schulterhöhe anzuhalten, wenn er sich in seinem Schusskreis aufhält und keinen Gegenspieler dabei gefährdet.

5.2 Einem Spieler ist es verboten,

5.2.1 ohne Schläger in das Spiel einzugreifen;

5.2.2 den Ball mit der runden Seite seines Schlägers zu spielen;

5.2.3 den Schläger über Schulterhöhe zu heben, wenn dadurch ein anderer Spieler gefährdet werden kann;

5.2.4 den Ball unkontrolliert in Richtung eines Spielers zu schlagen oder ihn so zu spielen oder zu kicken, dass er gefährlich werden kann;

5.2.5 den Ball am Boden oder in der Luft mit einem Teil seines Körpers anzuhalten, abzulenken oder zu spielen;

5.2.6 den Ball aufzunehmen, zu treten oder zu werfen;

5.2.7 auf den Schläger des Gegners zu schlagen, diesen festzuhalten, sich einzuhaken oder ihn am Spiel zu hindern;

5.2.8 einen anderen Spieler zu rempeln, zu treten, wegzuschieben, tätlich anzugreifen oder durch den Einsatz seines Körpers am Spiel des Balles zu hindern;

5.2.9 einen Gegenspieler durch Laufen zwischen Gegenspieler und Ball zu behindern oder den Körper oder Schläger als Hindernis für einen Gegner zu benutzen;

5.2.10 den Ball hoch zu schlagen, zu schlenzen oder zu heben, so dass er gefährlich sein könnte.

5.3 Unsportliches Verhalten, zum Beispiel rohes oder gefährliches Spiel, Reklamieren und Schimpfen, Spielzeitverzögerung und ein anderes Verhalten, das nach Meinung des Schiedsrichters unsportlich ist, ist verboten.

5.4 Begeht ein Spieler einen Verstoß gegen die Spielregeln, wird seine Mannschaft oder er bestraft. Eine Strafe gegen seine Mannschaft nennt man eine Spielstrafe und eine Strafe gegen einen Spieler eine persönliche Strafe.

5.4.1 Spielstrafen sind

5.4.1.1 der Freischlag, der verhängt wird, wenn ein Spieler ein Vergehen außerhalb seiner Spielfeldhälfte begeht und wenn er ein unabsichtliches Vergehen außerhalb seines Schusskreises und innerhalb seiner Spielfeldhälfte begeht;

5.4.1.2 die Strafecke, die verhängt wird, wenn ein Spieler ein unabsichtliches Vergehen innerhalb seines Schusskreises begeht, ohne dass er dadurch ein Tor verhindert oder ein absichtliches Vergehen außerhalb seines Schusskreises und innerhalb seiner Spielfeldhälfte.

5.4.1.3 der 7-m-Ball, der verhängt wird, wenn ein Spieler ein Vergehen begeht, durch das er ein Tor der gegnerischen Mannschaft verhindert oder das Vergehen absichtlich von ihm innerhalb seines Schusskreises begangen wurde.

5.4.2 Persönliche Strafen sind

5.4.2.1 die Ermahnung (verbal ohne Karte);

5.4.2.2 die Verwarnung eines Spielers (grüne Karte);

5.4.2.3 der Spelausschluss eines Spielers für 2 bis 5 Minuten (gelbe Karte);

5.4.2.4 der Spelausschluss eines Spielers für die restliche Zeit des Spieles (gelb-rote und rote Karte).

5.4.3 Spieler sollen persönlich bestraft werden, wenn sie absichtlich und wiederholt gegen die Regeln verstoßen oder sich unsportlich verhalten. Es sollen in jeder Mannschaft nur zwei Spieler verwarnt werden (grüne Karte). Jeder weitere Spieler soll vom Spiel auf Zeit ausgeschlossen werden (gelbe Karte). Ein Spieler darf nur einmal auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen werden. Bei einem weiteren Vergehen, das eine Verwarnung nach sich zöge, soll er für den Rest des Spieles vom Spiel ausgeschlossen werden (gelb-rote Karte). Bei groben Unsportlichkeiten oder wenn eine Zeitstrafe nicht beendet ist und der betreffende Spieler erneut einen Regelverstoß begeht, soll ein Spieler für den Rest des Spieles vom Spiel ausgeschlossen werden (rote Karte).

5.4.4 Ein Spieler, der auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen ist, kann sich im Feldhockey auf der Mannschaftsbank aufhalten, darf aber während seiner Zeitstrafe nicht eingewechselt werden. Ein Spieler, der für den Rest des Spieles vom Spiel ausgeschlossen wurde, muss den Platz verlassen.

5.5 Ein Schiedsrichter soll von der Verhängung einer Strafe absehen, wenn er dadurch der Mannschaft, die bestraft werden soll, einen Vorteil verschafft.

5.6 Es wird ohne Abseits gespielt.

5.7 Ball außerhalb des Spielfeldes

5.7.1 Verläßt der Ball das Spielfeld über die Seitenlinie, ist er an der Stelle, wo er ins Aus gegangen ist, von der Mannschaft wieder ins Spiel zu bringen, die den Ball nicht zuletzt gespielt oder berührt hat. (Ansonsten gelten die Ausführungsregelungen des Freischlages 5.8.1.)

5.7.2 Verläßt der Ball das Spielfeld über die Grundlinie oder die Torlinie ohne dass ein Tor erzielt wurde, ist er an der Stelle, wo er ins Aus gegangen ist bis zu 14,63 Meter ins Spielfeld hinein, von der verteidigenden Mannschaft wieder ins Spiel zu bringen (Abschlag), wenn ein Angreifer zuletzt den Ball berührt hat. Hat ein verteidigender Spieler den Ball zuletzt berührt bevor dieser ins Grundlinienaus ging, wird das Spiel durch die angreifende

Mannschaft fortgesetzt. Der Ball ist dann an der Mittellinie, gegenüber der Stelle an der der Ball ins Aus gegangen ist, zu legen und von dort zu spielen (Ecke).

5.8 Durchführung der Spielstrafen

5.8.1 Ort der Ausführung eines Freischlags:

5.8.1.1 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 innerhalb ihrer Spielfeldhälfte genauer einzuhalten.

5.8.1.2 Ein Freischlag für die Verteidiger der in einem Bereich von 15 m zur Grundlinie verhängt wird, muss an einer Stelle ausgeführt werden, die bis zu 15 m von der Grundlinie entfernt sein darf und auf einer gedachten Linie liegt, die parallel zu den Seitenlinien durch den Ort des Regelverstoßes führt.

5.8.2 Ausführung des Freischlags, des Mittelanstoßes und des Ausballs (Einschlag, Abschlag und Ecke):

5.8.2.1 Der Ball muss ruhen.

5.8.2.2 Gegenspieler dürfen sich nicht näher als 5 m zum Ball befinden. Hält ein Gegenspieler im Moment der Ausführung eines Freischlags den Abstand von 5 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.

5.8.2.3 Wird ein Freischlag für die angreifende Mannschaft innerhalb der gegnerischen Hälfte ausgeführt, darf sich kein anderer Spieler als der Ausführende näher als 5 m zum Ball befinden.

5.8.2.4 Der Ball wird als Schieball, mit einem Schlag, als Schlenz- oder Hebeball ins Spiel gebracht. Alternativ kann der Ausführende mit sich selber spielen. D.h. selber mit dem Ball loslaufen ohne dass ein anderer den Ball berühren musste.

5.8.2.5 Der Ball darf bei der Ausführung eines Freischlags als Schieball, Schlenz- oder Hebeball direkt hoch gespielt werden, jedoch nicht absichtlich als Schlag.

5.8.2.6 Bei der Ausführung eines Freischlags durch die angreifende Mannschaft in der gegnerischen Hälfte darf der Ball nicht in den gegnerischen Schusskreis gespielt werden, bevor er nicht 5 m gespielt oder von einem anderen Spieler beider Mannschaften außer dem ausführenden Spieler berührt wurde.

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

- darf er ihn beliebig oft weiterspielen,

- der Ball muss sich dabei aber mindestens 5 m bewegt haben, bevor
- der Ball vom Ausführenden in den Schusskreis geschoben oder geschlagen werden darf.

Alternativ:

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

Es ist unter Berücksichtigung der geltenden Regelungen für gefährliches Spiel erlaubt, den Ball als Schlenzball hoch über den gegnerischen Schusskreis zu spielen, so dass dieser außerhalb des Schusskreises landet und während der Flugphase innerhalb oder über dem Schusskreis von keinem Spieler regelgerecht spielbar ist.

5.8.3 Strafecke:

5.8.3.1 Der Ball muss innerhalb des Schusskreises auf der Grundlinie auf beliebiger Seite des Tores mindestens 10 m vom näheren Torpfosten entfernt liegen.

5.8.3.2 Der ausführende Spieler muss den Ball schieben oder schlagen und darf ihn dabei nicht absichtlich hoch spielen.

5.8.3.3 Der ausführende Spieler muss mindestens einen Fuß außerhalb des Spielfelds auf dem Boden haben.

5.8.3.4 Die übrigen Angreifer müssen sich auf dem Spielfeld befinden und dürfen mit ihren Stöcken, Händen oder Füßen den Boden innerhalb des Schusskreises nicht berühren.

5.8.3.5 Kein anderer Spieler außer dem ausführenden Spieler darf sich zum Zeitpunkt der Ausführung näher als 5 m zum Ball befinden.

5.8.3.6 Höchstens fünf Verteidiger einschließlich des Torwarts mit Schutzausrüstung müssen sich hinter ihrer Grund- oder Torlinie befinden und dürfen dabei mit ihren Stöcken, Händen oder Füßen den Boden innerhalb des Schusskreises nicht berühren.

5.8.3.7 Die übrigen Verteidiger müssen sich jenseits der Mittellinie befinden und dürfen sich erst dem Ball nähern, nachdem der Ball das erste mal den Schusskreis verlassen hat.

5.8.3.8 Bevor der Ball gespielt worden ist, darf kein Angreifer außer dem ausführenden Spieler den Schusskreis betreten. Die Verteidiger dürfen weder die Mittel- noch die Grundlinie überschreiten.

5.8.3.9 Nachdem der Ball hereingespielt worden ist, darf ihn der ausführende Spieler nicht nochmals spielen oder sich ihm auf spielbare Entfernung nähern, bevor ihn ein anderer Spieler gespielt hat.

5.8.3.10 Ein Tor kann nicht erzielt werden, wenn der Ball nicht zuvor den Schusskreis verlassen hat.

5.8.3.11 Ist der erste Torschuss ein Schlag (im Gegensatz zu einem Schiebe-, Schlenz- oder Hebeball), darf der Ball, um ein gültiges Tor zu erzielen, die Torlinie nicht in einer Höhe über 46 cm (Höhe der Torbretter) überschreiten, sofern er auf dem Weg zum Tor nicht in irgendeiner Weise abgelenkt worden ist.

Diese Regel gilt auch dann, wenn der Ball vor dem ersten Torschuss den Stock oder den Körper eines Verteidigers berührt hat.

Ist der erste Torschuss ein Schlag, durch den der Ball auf der Torlinie zu hoch ist oder zu hoch wäre, kann kein gültiges Tor erzielt werden.

Der Ball kann während seiner Flugphase höher als 46 cm sein, wenn dieses nicht gefährlich ist und wenn sich der Ball vor dem Überschreiten der Torlinie von selbst auf eine Höhe unter 46 cm gesenkt hat. Ein Schiebeschlag, der durch eine lang ausholende oder schwingende Bewegung mit dem Stock vor dem Ballkontakt gekennzeichnet ist, ist als Schlag zu betrachten.

5.8.3.12 Bei jedem auf den ersten Torschuss folgenden Schlag und bei Schlenz-, Hebe- und Schiebebällen auf das Tor, auch wenn der Ball dabei abgelenkt worden ist, darf der Ball in beliebiger Höhe gespielt werden, soweit dies nicht gefährlich ist.

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 5 m zum Ball befindet und von diesem unterhalb des Knies getroffen wird. Befindet sich ein Verteidiger im Moment des ersten Torschusses dagegen näher als 5 m zum Ball und wird oberhalb 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.

5.8.3.13 Die Bestimmungen über die Durchführung von Strafecken gelten nicht mehr, wenn der Ball den Schusskreis um mehr als 5 m verlassen hat.

5.8.4 Bei Ende der ersten Halbzeit und bei Spielende muss das Spiel bis zur Beendigung einer Strafecke oder daraus folgenden Strafecken oder eines 7-m-Balls verlängert werden.

5.8.5 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 5 m verlassen hat;
- d) der Ball über die Grundlinie gespielt und keine Strafecke verhängt worden ist;
- e) ein Verteidiger einen Regelverstoß begangen hat, der nicht zu einer weiteren Strafecke führt;
- f) ein 7-m-Ball verhängt worden ist;
- g) 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.

5.8.6 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.

5.8.7 Bei einem Regelverstoß während der Durchführung einer Strafecke gilt Folgendes:

- a) Wenn der Ausführende bei der Hereingabe des Balles nicht mindestens einen Fuß hinter der Grundlinie hat, ist die Strafecke zu wiederholen.
- b) Bei jedem anderen Regelverstoß des Ausführenden ist ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.
- c) Wenn ein verteidigender Feldspieler, außer dem Torwart, die Grundlinie vor der Ausführung der Strafecke überquert, muss sich der betreffende Spieler hinter die Mittellinie begeben. Im Fall, dass der Torwart die Grundlinie vor der Ausführung der Strafecke überquert, muss sich ein beliebiger verteidigender Feldspieler hinter die Mittellinie begeben.

Jedes weitere zu frühe Herauslaufen bei derselben oder einer weiteren Strafecke wird dem beschriebenen Ablauf entsprechend geahndet.

Wird eine weitere Strafecke verhängt (also nicht nur die Strafecke nach § 5.8.7 c oder d wiederholt), darf sich die verteidigende Mannschaft auch dann wieder vervollständigen, wenn die Strafecke nicht nach § 5.8.5 beendet ist.

- d) Wenn ein angreifender Spieler den Schusskreis vor der Ausführung der Strafecke betritt, muss sich der betreffende Spieler hinter die Mittellinie begeben, er darf jedoch durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden. Täuscht ein angreifender Spieler bei der Ausführung der Strafecke die Hereingabe des Balls an, muss sich der betreffende Spieler hinter die Mittellinie begeben, er darf jedoch durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden.

Die Strafecke wird auch in diesem Fall wiederholt.

Jeder weitere Regelverstoß dieser Art wird dem beschriebenen Ablauf entsprechend geahndet.

Die Beschränkungen dieser Regel gelten nicht mehr, wenn eine weitere Strafecke

verhängt (also nicht nur die Strafecke nach § 5.8.7 c oder d wiederholt) wird, dies gilt auch dann, wenn die Strafecke nicht nach § 5.8.5 beendet ist.

e) Bei jedem anderen Regelverstoß eines Angreifers ist ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.

5.8.8 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 Torwart müssen sich außerhalb des Schusskreises aufhalten und dürfen die Durchführung nicht beeinflussen.

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 Torwart muss mit beiden Füßen auf der Torlinie stehen und darf diese weder verlassen noch einen oder beide Füße bewegen, bevor der Ball gespielt worden ist.

g) Der Schiedsrichter gibt die Ausführung mit einem Pfiff frei, nachdem der Schütze und der Torwart ihre Positionen eingenommen haben. Vor der Freigabe muss sich der Schiedsrichter durch Befragen des Schützen und des Torwarts davon überzeugen, dass sie zur Ausführung bereit sind.

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

Der Schütze und der Torwart 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.

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

5.8.9 Der 7-m-Ball ist beendet, wenn

a) ein Tor erzielt oder;

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

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

a) Wird der 7-m-Ball durch den Schützen, vor der Freigabe durch einen Pfiff, ausgeführt und ein Tor erzielt, ist der 7-m-Ball zu wiederholen.

b) Wird der 7-m-Ball durch den Schützen, vor der Freigabe durch einen Pfiff, ausgeführt und kein Tor erzielt, ist ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.

c) Bei jedem anderen Regelverstoß des Schützen ist ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.

d) Bei jedem anderen Regelverstoß des Torwarts, einschließlich des Bewegens

eines oder beider Füße vor der Ausführung, ist der 7-m-Ball zu wiederholen.

Verhindert der Torwart ein Tor dadurch, dass er einen oder beide Füße zu früh bewegt, muss dieser Spieler mit einer grünen Karte verwarnet werden. Für jeden folgenden Regelverstoß muss ihm die gelbe Karte gezeigt werden.

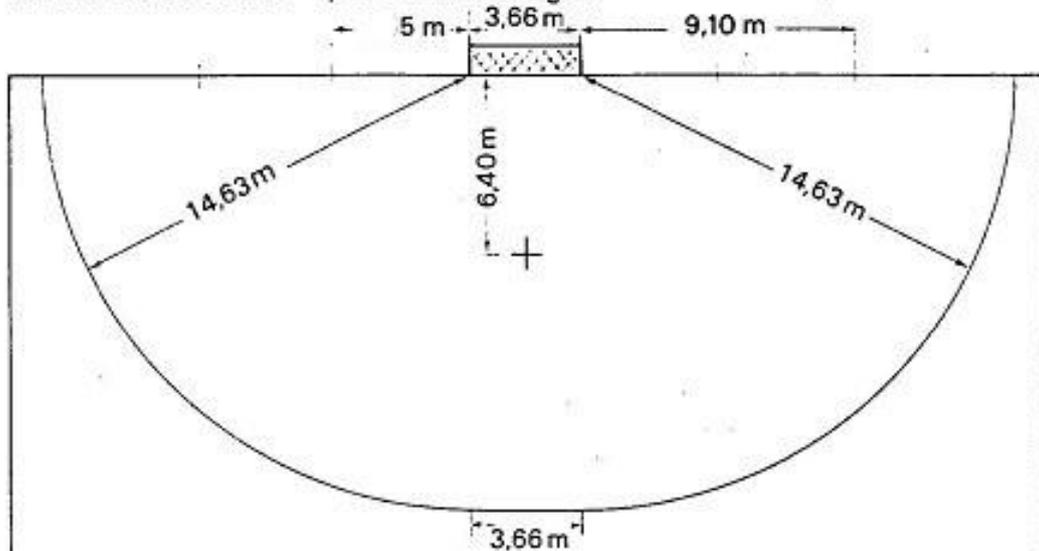
Wird trotz des Regelverstoßes des Torwarts ein Tor erzielt, wird das Tor anerkannt.

e) Bei einem Regelverstoß irgendeines anderen Spielers der verteidigenden Mannschaft ist der 7-m-Ball zu wiederholen, wenn kein Tor erzielt worden ist.

f) Bei einem Regelverstoß eines anderen Spielers der angreifenden Mannschaft außer dem Schützen ist der 7-m-Ball zu wiederholen, wenn ein Tor erzielt worden ist.

6. Spielfeldskizze

KLEINFELDHOCKEY Spielfeldmarkierungen



A: mit Feldhockeytoren (3,66 m × 2,14 m),
offiziell

Die Punkte 9,10 m und 5 werden vom Torpfosten aus gemessen. Die Schußkreise werden in Viertelkreisen von den Torpfosten aus gezogen und vor dem Tor durch Geraden verbunden.

B: mit Handballtoren (3 m × 2 m),
nur bei regionalen Turnieren erlaubt

