



Regeln für Feldhockey

2011



MegaTurf® CoolPlus

Das neue CoolPlus Hockeyrasensystem



polytan® GmbH
Gewerbering 3, D-86666 Burgheim
Telefon +49 (0) 84 32 / 87-0
Telefax +49 (0) 84 32 / 87 87
info@polytan.com

polytan®

ES IST DER UNTERSCHIED, DER ZÄHLT



www.polytan.de

Top Rasen für Top Hockey

WWW.

PECO.de

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

PECO[®]Sport

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

*Wir haben schon Sportgeräte gebaut,
da haben andere noch damit gespielt!*

SCHÄPER®
SPORTGERÄTEBAU GMBH



Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Hockeyfreunde,

„Wir haben schon Tore gebaut, da haben andere noch damit gespielt“ - seit 50 Jahren bauen wir qualitativ hochwertige Sportgeräte. Als Hersteller von Hockeytoren ist uns das Thema Qualität sehr wichtig! Unsere Geräte haben eine Vielzahl von Qualitätsmerkmalen, die Sie nur bei uns in dieser Form finden.

So verfügen unsere Hockeytore über ein spezielles Torrahmenprofil, dass den Rahmen vor zu starkem Einbeulen schützt! Einen solchen Schutz erreichen Sie durch einfaches Einschieben von Holz nicht! Auch waren wir es, die in Deutschland erstmalig Hockeytore mit freihängender Netzaufhängung nach neuer internationaler Vorschrift gebaut haben. Sicherlich wird diese Bauart nun häufig angeboten - aber funktioniert diese auch?

Verwechseln Sie bei Ihrer Produktwahl nicht „billiger“ mit „günstiger“. Unter dem Strich kann billig ganz schön teuer werden! Mit sportlichen Grüßen, Ulrich Schäper



„Hockeytor ist nicht gleich Hockeytor und billige Alternativen oftmals ein teurer Irrtum!“

Vergleichen Sie unsere Produktmerkmale bei der Beschaffung neuer Geräte - gerne nennen wir Ihnen auch Referenzen in Ihrer Nähe!

Qualitätsmerkmale unserer Tore:

1. Freie Netzaufhängung.
2. Eingefräste Netzaufhängung.
3. Einzigartiges Torrahmenprofil.
4. Bande, insgesamt 45 mm stark, aus holzverstärkten Aluminiumprofilen mit eingegossenem, Schall schluckendem Belag.

5. Torbügel ist in den Torrahmen eingelassen und dann erst verschweißt.
6. Doppelte Laufrollen.

Vergleichen Sie unsere Tore, Sie werden überrascht sein!

SCHÄPER®
SPORTGERÄTEBAU GMBH

Schäper Sportgeräte-Vertriebs GmbH
Nottulner Landweg 107, 48161 Münster

Telefon: +49 (0)2534 6217-10
Telefax: +49 (0)2534 6217-20

E-Mail: info@sportschaeper.de
Web: www.sportschaeper.de

Deutscher Hockey-Bund e.V.

Regeln für Feldhockey

2011

Sportverlag
Sindelfingen

Deutscher Hockey-Bund e.V.

Regeln für Feldhockey 2011

Verantwortlich für den Inhalt:

Deutscher Hockey-Bund

Kommission für Schiedsrichter- und Regelfragen,

Am Hockeypark 1 41179 Mönchengladbach

Christian Blasch

Mönchengladbach 2011

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

Titelbild: Wolfgang Quednau

© 2011 by Sportverlag Schmidt & Dreisilker GmbH, Sindelfingen
Böblinger Straße 68/1, 71065 Sindelfingen

Produktion: röhm typofactory Marketing GmbH, Sindelfingen

Printed in Germany

ISBN 978-3-920842-49-3

Vorwort

Die FIH hat in den letzten Jahren regelmäßig die von ihr verantworteten Regeln für Feldhockey modifiziert – stets mit dem Ziel, dass Hockey an Schnelligkeit, Attraktivität und Athletik gewinnt. Insbesondere der bereits in 2009 eingeführte „Selfpass“, der nach einer einjährigen Versuchsphase in den Bundesligen zu Beginn der Feldsaison 2010/11 für alle Ligen eingeführt worden ist, hat das Hockeyspiel revolutioniert und positiv verändert.

Nichtsdestotrotz weist das Regelwerk des Deutschen Hockey-Bundes zum Teil deutliche Änderungen zu den internationalen Regeln auf. Unter der Berücksichtigung, dass die FIH die Regeln voraussichtlich bis zu den Olympischen Sommerspielen in London 2012 unverändert lassen wird, soll die bestehende Lücke nun mit Neuauflage dieses Regelheftes geschlossen werden. Das gesamte Regelwerk und die meisten DHB-Sonderregelungen wurden überarbeitet, angepasst und zum Teil gestrichen, wenn für die Abweichung nicht ein zwingender Grund bestand. Die wesentlichen Änderungen sind durch eine Änderungsmarkierung gekennzeichnet. Zudem bleiben die wichtigsten Hinweise und Erläuterungen zum richtigen Verständnis und Anwendung der entsprechenden Regeln weiterhin als Kursivtext bestehen oder sind im Falle fortbestehender Abweichungen durch den Zusatz (DHB) hervorgehoben.

Außerdem hat die Kommission für Schiedsrichter- und Regelfragen die Richtlinien für persönliche Strafen, in denen die Verhängung persönlicher Strafen gegen Spieler einheitlicher und transparenter gemacht werden sollen, ebenfalls auf den Prüfstand gestellt und größtenteils vereinfacht.

Vorwort

Die richtige Umsetzung der Regeln sowie mögliche Änderungen in der Regelauslegung werden zukünftig den Schiedsrichtern in saisonalen Briefings erläutert. Ziel muss es sein, in der Praxis ein transparentes und vorhersehbares Pfeifen zu erreichen, wozu das neue Regelwerk und die Briefings ihren Beitrag leisten sollen. Das jeweilige Briefing ist für alle Hockeybeteiligten und -interessierten auf www.hockey.de, dem offiziellen Organ des Deutschen Hockey-Bundes, abrufbar.

Peter von Reth

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

Verantwortlichkeit und Haftung

Alle Beteiligten eines Hockeyspiels müssen die „Regeln für Feldhockey“ 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.

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. Januar 2011.

DHB: *Für den nationalen Spielbetrieb im Zuständigkeitsbereich des DHB gelten sie ab dem 1. April 2011.*

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

Inhalt

Begriffsbestimmungen	8
-----------------------------------	---

Regeln

§ 1	Spielfeld	11
§ 2	Mannschaften	12
§ 3	Mannschaftsführer	17
§ 4	Kleidung und Ausrüstung der Spieler	18
§ 5	Spieldauer und Ergebnis	21
§ 6	Beginn und Wiederaufnahme des Spiels	22
§ 7	Ball außerhalb des Spielfelds	24
§ 8	Erzielen eines Tores	25
§ 9	Spieldurchführung: Spieler	25
§ 10	Spieldurchführung: Torwarte und Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts	29
§ 11	Spieldurchführung: Schiedsrichter	31
§ 12	Spielstrafen	32
§ 13	Durchführung von Spielstrafen	35
§ 14	Persönliche Strafen	43

Richtlinien für persönliche Strafen

I.	Arten der persönlichen Strafen	45
II.	Generelle Ahndung absichtlicher Regelverstöße durch eine Karte	47
III.	Konkrete Ahndung absichtlicher Regelverstöße durch eine Karte	50

Inhalt

Spielleitung

1.	Ziele	52
2.	Regelanwendung	53
3.	Auftreten und Verhalten eines Schiedsrichters	56
4.	Zeichengebung der Schiedsrichter	59

Technische Bestimmungen

§ 1	Spielfeld	64
§ 2	Stock	71
§ 3	Ball	75
§ 4	Torwartausrüstung	76

Begriffsbestimmungen für Feldhockey

1. **Spieler**

Teilnehmer am Spiel in einer Mannschaft.

2. **Mannschaft**

Eine Mannschaft besteht aus maximal 16 Personen und setzt sich zusammen aus höchstens elf Spielern auf dem Spielfeld und bis zu fünf 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 (55 m lange) Begrenzungslinie des Spielfelds.

9. **Torlinie**

Die Grundlinie zwischen den Torpfosten.

Begriffsbestimmung für Feldhockey

10. **Seitenlinie**

Die längere (91,40 m lange) Begrenzungslinie des Spielfelds.

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. **Viertelraum**

Die Spielfeldfläche zwischen Grundlinie und einer im Abstand von 22,90 m parallel zur Grundlinie quer über das Spielfeld verlaufenden Linie, einschließlich der Linien selbst, begrenzt durch die entsprechenden Teile der Seitenlinien.

13. **Spielen des Balls: Feldspieler**

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

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

15. **Schlagen**

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

16. **Schieben**

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

17. **Schlenzen**

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

Begriffsbestimmung für Feldhockey

18. **Heben**

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

19. **Vorhand**

Mit der Vorhand wird der Ball vom Spieler auf seiner rechten Seite nach vorne gespielt.

20. **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.

21. **Angriff**

Der Versuch, einen Gegenspieler vom Ballbesitz zu trennen.

22. **Regelverstoß**

Eine Verletzung der Regeln, die durch einen Schiedsrichter geahndet werden kann.

Regeln für Feldhockey

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 - Spielfeld

- 1.1 Das Spielfeld ist rechteckig; es ist 91,40 m lang und 55 m breit.
- 1.2 Seitenlinien kennzeichnen die längeren, Grundlinien 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 Viertellinien verlaufen quer über das Spielfeld und müssen 22,90 m von der Grundlinie entfernt sein.
- 1.6 Schusskreise sind im Spielfeld als Viertelkreise um die Torpfosten herum zu markieren und gegenüber der Mitte der Grundlinie durch eine gerade Linie zu verbinden.
- 1.7 Zur Durchführung von 7-m-Bällen befindet sich vor der Mitte jedes Tores ein Punkt mit einem Durchmesser von 15 cm, dessen Mittelpunkt 6,40 m von der Innenseite der Torlinie entfernt sein muss.
- 1.8 Alle Linien müssen 7,5 cm breit sein und sind Teil des Spielfelds.
- 1.9 Fahnenstangen müssen zwischen 1,20 und 1,50 m hoch sein und an jeder Ecke des Spielfelds stehen.
- 1.10 Tore stehen in der Mitte jeder Grundlinie außerhalb des Spielfelds. Die Torpfosten müssen mit der Außenseite der Grundlinie abschließen.

Regeln für Feldhockey

§ 2 – Mannschaften

- 2.1 Jede Mannschaft darf zu jedem Zeitpunkt des Spiels maximal elf 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. Gegen den Mannschaftsführer der betreffenden Mannschaft ist eine persönliche Strafe zu verhängen. Entscheidungen, die bis zur Wiederherstellung des regelgerechten Zustandes getroffen worden sind, können nicht verändert werden.

Sofern unmittelbar vor dem Anhalten der Spielzeit keine andere Spielstrafe gegen die Mannschaft, die den Regelverstoß begangen hat, verhängt worden ist, mit der das Spiel fortzusetzen ist, ist auf Freischlag für die gegnerische Mannschaft zu entscheiden.

DHB: Der Mannschaftsführer der betreffenden Mannschaft ist auf Zeit vom Spiel auszuschließen.

- 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 des Torwarts, der eine andersfarbige Spieloberbekleidung tragen muss und innerhalb seines eigenen Viertelraums 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

Regeln für Feldhockey

- *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: *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, -schiene und -kicker während der gesamten Spieldauer tragen. Dieses gilt unabhängig davon, ob der Jugendliche in einer Mannschaft der Jugend- oder der Erwachsenenaltersklasse spielt und ob er von vornherein oder während des Spiels als Torwart oder Ersatztorwart eingesetzt wird (vgl. § 27 Abs. 4 SPO DHB).*

2.3 Jede Mannschaft kann Spieler von ihrer Mannschaftsbank einwechseln:

- 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 ausgetauscht 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 ausgetauscht werden, bis diese weitere Strafecke beendet wurde.

Regeln für Feldhockey

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.

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 des Torwarts vom Spiel ausgeschlossen wird, muss seine Mannschaft für die Dauer des Ausschlusses mit einem Spieler weniger spielen als vor dem Ausschluss.

DHB: *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.

Regeln für Feldhockey

- 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.
- e) Nach Ablauf der Strafzeit eines Spielers darf dieser sofort ausgewechselt werden, ohne dass er zuvor auf das Spielfeld zurückgekehrt sein muss.
- 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: *Spielerwechsel müssen auf der Seite, auf der die Mannschaftsbänke stehen oder stehen müssten, 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: *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).*

- 2.4 Feldspieler, die zur Behandlung einer Verletzung, zur Erfrischung, zum Austausch von Spielausrüstung oder aus einem anderen Grund als zur Auswechslung das Spielfeld ver-

Regeln für Feldhockey

lassen, dürfen dieses nur in dem Bereich zwischen den beiden Viertellinien 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.

DHB: Alle Auswechselspieler und bis zu vier 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. 1 SPO DHB) einer Mannschaft müssen bei Meisterschaftsspielen auf Mannschaftsbänken sitzen, die außerhalb des Spielfelds an derselben Seitenlinie rechts und links der Mittellinie aufgestellt sind. Jede Mannschaft besetzt während des gesamten Spiels die Bank, die zu Spielbeginn ihrem Tor am nächsten ist, sofern sich beide Mannschaften nicht auf eine andere Regelung einigen. Können Mannschaftsbänke ausnahmsweise nicht aufgestellt werden, müssen sich die Auswechselspieler und Betreuer einer Mannschaft während des Spiels zusammen an der Stelle aufhalten, an der ihre Mannschaftsbank stehen müsste (vgl. § 28 Abs. 5 SPO DHB).

- 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 auch für die im Spielberichtsbogen eingetragenen Betreuer.

Regeln für Feldhockey

- 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: Ein Wechselfehler soll nur geahndet werden, wenn sich die falsch wechselnde Mannschaft hierdurch einen Vorteil verschafft. In dem Fall, dass die falsch wechselnde Mannschaft nicht mehr als die erlaubte Anzahl an Spielern auf dem Spielfeld hat, ist eine persönliche Strafe gemäß § 14.1 gegen den Spieler zu verhängen, der fehlerhaft einwechselt. Er ist auf Zeit vom Spiel auszuschließen. Ist der fehlerhaft eingewechselte Spieler nicht zu ermitteln, ist der Spelausschluss auf Zeit gegen den Mannschaftsführer der betreffenden Mannschaft zu verhängen.

§ 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.

Wenn ein Mannschaftsführer dieser Verantwortung nicht nachkommt, ist eine persönliche Strafe gegen ihn auszusprechen.

Regeln für Feldhockey

§ 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 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 Gesichtsform angepasst ist, zu tragen.*
- *die keine Torwartrechte haben, ist es ansonsten nicht gestattet, einen sicheren Kopfschutz (auch keine Gesichtsmaske oder anderen Kopfschutz) zu tragen.*

- 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.

Regeln für Feldhockey

- 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.

- 4.5 Torwarte mit Schutzausrüstung und Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts dürfen innerhalb ihres eigenen Viertelraums 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.

- 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 Feldhockey

- d) Der Stock muss den Bestimmungen des FIH Hockey Rules Board entsprechen.

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

Im 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).

- 4.8 Der Ball muss kugelförmig, hart und weiß (oder von einer anderen vereinbarten Farbe, die sich von der Spielfeldoberfläche 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.

Regeln für Feldhockey

§ 5 - Spieldauer und Ergebnis

- 5.1 Ein Spiel besteht aus zwei Halbzeiten zu je 35 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.

Falls sich direkt vor dem Ende der ersten Halbzeit, dem Spielende oder einer Auszeit ein Vorfall ereignet hat, den die Schiedsrichter überprüfen müssen, darf diese Überprüfung durchgeführt werden, auch wenn die Spielzeit in der Zwischenzeit abgelaufen beziehungsweise angehalten ist und ein entsprechendes Signal gegeben wurde. Die Überprüfung hat unverzüglich zu erfolgen und es müssen Maßnahmen ergriffen werden, um auf die betroffene letzte Spielsituation zurückzukommen und diese, falls erforderlich, zu korrigieren.

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

Bei einer Spielzeit von mehr als 2 x 20 Minuten stehen jeder Mannschaft Auszeiten zur Verfügung. Hierfür gelten folgende Durchführungsbestimmungen:

- 1. Bei einer Spielzeit von 2 x 35 Minuten hat jede Mannschaft die Möglichkeit von einer Auszeit pro Halbzeit von jeweils zwei Minuten Dauer. Bei einer Spielzeit von weniger als 2 x 35 Minuten hat jede Mannschaft die Möglichkeit von einer Auszeit während der gesamten Spielzeit von zwei Minuten 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 von zwei Minuten Dauer.*
- 4. Eine Auszeit muss durch Hochheben einer Karte im DIN A4 Format mit der Aufschrift „Auszeit“ beantragt werden.*

Regeln für Feldhockey

5. *Eine Auszeit kann nur bei eigenem Abschlag, eigenem Freischlag, eigenem Einschlag (Seitenausball) oder eigenem Mittelanstoß nach einem Tor beantragt werden. Bei einer eigenen Strafecke oder einem eigenen 7-m-Ball ist die Beantragung einer Auszeit nicht möglich.*
 6. *Der Ablauf einer Auszeit wird von den Schiedsrichtern überwacht. Sie geben nach 100 Sekunden das Signal zur Aufstellung der Mannschaften und nach 120 Sekunden das Signal zum Weiterspielen. Die Besprechung hat jeweils in der Nähe der eigenen Mannschaftsbank zu erfolgen.*
- 5.2 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. 3 SPO DHB geregelt.*

§ 6 - Beginn und Wiederaufnahme des Spiels

- 6.1 Die Seitenwahl und der Ballbesitz zu Spielbeginn werden gelöst:
- a) Die Mannschaft, die das Losen gewonnen hat, wählt entweder die Seite, auf der sie in der ersten Halbzeit spielt, oder den Ballbesitz zu Spielbeginn.
 - b) 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.
 - c) 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.

Regeln für Feldhockey

- 6.2 Die Seiten werden zu Beginn der zweiten Halbzeit gewechselt.
- 6.3 Ein Mittelanstoß wird ausgeführt:
 - a) zu Spielbeginn durch einen Spieler der Mannschaft, die das Recht dazu bei der Auslosung vor Spielbeginn erworben hat;
 - b) zu Beginn der zweiten Halbzeit durch einen Spieler der anderen Mannschaft;
 - c) nach jedem Tor durch einen Spieler der Mannschaft, gegen die das Tor erzielt 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 Freischlages.
- 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 nicht näher als 15 m zur Grundlinie.
 - b) Der Ball muss zwischen je einem Spieler beider Mannschaften liegen, die sich einander, mit ihrer jeweils rechten Seite zu ihrer eigenen Grundlinie gewandt, gegenüber stehen.
 - c) Jeder der beiden Spieler muss jeweils einmal mit seinem Stock 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 5 m vom Ball entfernt sein, bevor der Ball ins Spiel gebracht wird.

Regeln für Feldhockey

- 6.6 Wenn die Ausführung eines 7-m-Balls beendet, ein Tor jedoch nicht erzielt worden ist, wird das Spiel mit einem Freischlag für die verteidigende Mannschaft 15 m vor der Tormitte fortgesetzt.

§ 7 - Ball außerhalb des Spielfelds

- 7.1 Ein Ball ist im Aus, wenn er mit vollem Umfang die Seiten- oder Grundlinie überschritten hat.
- 7.2 Das Spiel wird fortgesetzt durch einen Spieler der Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt gespielt oder berührt hat, bevor er das Spielfeld verlassen hat.
- 7.3 Bei Seitenaus wird das Spiel mit einem Einschlag an der Stelle der Seitenlinie fortgesetzt, an der der Ball diese überschritten hat. Dabei gelten die Regeln für die Ausführung eines Freischlags.
- 7.4 Wenn der Ball über die Grundlinie gespielt und dabei kein Tor erzielt wird, gilt Folgendes:
- a) Sofern der Ball von einem Angreifer gespielt worden ist, wird das Spiel mit Abschlag an einer Stelle fortgesetzt, die bis zu 15 m von der Grundlinie entfernt auf einer gedachten Linie liegt, die parallel zu den Seitenlinien durch den Punkt führt, an dem der Ball die Grundlinie überschritten hat. Dabei gelten die Regeln für die Ausführung eines Freischlags.
 - b) Sofern der Ball unabsichtlich von einem Verteidiger gespielt oder von einem Torwart mit Schutzausrüstung oder von einem Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts abgelenkt worden ist, wird das Spiel mit einer Ecke an einer Stelle auf der Seitenlinie fortgesetzt, die 5 m von der Eckfahne entfernt ist, welche dem Punkt am nächsten ist, an dem der Ball die Grundlinie überschritten hat. Dabei gelten die Regeln für die Ausführung eines Freischlags.
 - c) Sofern der Ball absichtlich von einem Verteidiger über seine Grundlinie gespielt worden ist, wird das Spiel mit einer

Regeln für Feldhockey

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.

I

§ 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 elf Spieler zur gleichen Zeit auf dem Spielfeld haben dürfen.

DHB: *Im nationalen Spielverkehr dürfen die Schiedsrichter ein Meisterschaftsspiel, vom Kleinfeldhockey abgesehen, erst beginnen lassen, wenn jede Mannschaft mindestens acht spielbereite Spieler auf dem Spielfeld hat. Sinkt die Anzahl der Spieler einer Mannschaft während des Spiels auf weniger als acht ab, dürfen die Schiedsrichter das Spiel nicht aus diesem Grund abbrechen (vgl. § 25 Abs. 4 SPO DHB).*

Regeln für Feldhockey

- 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 den Kopf 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 mit der runden Seite des Stocks spielen.
- 9.6 Es ist verboten, den Ball auf der Vorhandseite mit der Kante des Stocks (sog. argentinische Vorhand) hart zu schlagen.
Diese Regel verbietet bei einem kontrollierten Angriff nicht das Spielen des Balls mit der Kante des Stocks auf der Vorhandseite, wenn der Ball kontrolliert über den Stock eines Gegenspielers oder über einen am Boden liegenden Torwart mit Schutzausrüstung oder über einen Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts gespielt wird oder wenn der Ball mit einer weit ausholenden Bewegung flach am Boden entlang gespielt wird.
Der Einsatz der Kante des Stocks auf der Rückhandseite (sog. argentinische Rückhand) hat sich zu einer technischen Fähigkeit entwickelt, die erlaubt ist, sofern ihr Einsatz nicht zu gefährlichem Spiel führt.
- 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 über Schulterhöhe geschlagen und dadurch das Erzielen eines Tores verhindert

Regeln für Feldhockey

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.

- 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 schlagen außer bei einem Torschuss.

Ob ein hoch geschlagener Ball als regelwidrig zu beurteilen ist, hängt davon ab, ob er eindeutig mit Absicht hoch geschlagen wurde. Es ist kein Regelverstoß, wenn der Ball an irgendeiner Stelle des Spielfelds unabsichtlich hoch geschlagen wird, es sei denn, dies führt zu gefährlichem Spiel. Dies gilt auch bei einem Freischlag.

Es ist erlaubt, den Ball über den Stock oder den Körper eines auf dem Boden liegenden Spielers zu heben, auch innerhalb des Schusskreises, sofern dies nicht als gefährlich anzusehen ist.

Spieler dürfen den Ball hoch schlenzen oder heben, sofern dies nicht gefährlich ist. Ein Schlenz- oder Hebeball gegen einen Gegenspieler, der weniger als 5 m vom Ball entfernt ist, ist als gefährlich anzusehen. Falls ein Gegenspieler deutlich in den Schuss oder in den Angreifer hineinläuft, ohne dass er dabei versucht, den Ball mit seinem Stock zu spielen, muss er wegen gefährlichen Spiels bestraft werden.

Regeln für Feldhockey

- 9.10 Spieler dürfen sich einem Gegenspieler, der einen aus der Luft herunter kommenden Ball annehmen will, nicht auf weniger als 5 m nähern, bevor der Ball angenommen worden ist, sich unter Kontrolle und auf dem Boden befindet.

Der Spieler, der dem Ball am nächsten ist, hat das Anrecht auf den Ball. Wenn es unklar ist, welcher Spieler dem Ball am nächsten ist, hat ein Spieler der Mannschaft Anrecht auf den Ball, die den Ball nicht hoch gespielt hat.

- 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 bewusst seinen Fuß, seine Hand oder seinen Körper zum Spielen des Balls einsetzt oder wenn er sich bewusst so aufstellt, dass er auf diese Weise den Ball stoppt.

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

- 9.12 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

Regeln für Feldhockey

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.

- 9.13 Spieler dürfen nur dann angreifen, wenn sie sich in einer Position befinden, die es ihnen ermöglicht, den Ball ohne Körperkontakt zu spielen.
- 9.14 Spieler dürfen nicht absichtlich das gegnerische Tor betreten oder hinter eines der beiden Tore laufen.
- 9.15 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 Bestimmungen.
- 9.16 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.
- 9.17 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 des eigenen Viertelraums nicht am Spiel teilnehmen.
Ein Torwart mit Schutzausrüstung muss während der gesamten Spieldauer einen sicheren Kopfschutz tragen. Lediglich als Schütze eines 7-m-Balls darf er diesen ablegen.

Regeln für Feldhockey

- 10.2 Ein Spieler mit den Rechten eines Torwarts darf, solange er einen sicheren Kopfschutz trägt, außerhalb des eigenen Viertelraums 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) Torwarten mit Schutzausrüstung und Feldspielern mit den Rechten eines Torwarts ist es 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 Tors 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 Feldhockey

- 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.

§ 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.
- 11.2 Jeder Schiedsrichter ist für die gesamte Spieldauer 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 Freischiüsse in seinem Schusskreis, Strafecken, 7-m-Bälle und Tore.
- 11.4 Schiedsrichter müssen die erzielten 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.
- 11.6 Die Schiedsrichter müssen pfeifen:
 - a) zu Beginn und Ende jeder Halbzeit;
 - b) zur Freigabe eines Bullys;
 - c) zur Verhängung einer Strafe;
 - d) zu Beginn und Ende eines 7-m-Balls;
 - e) zur Anzeige eines Tores;

Regeln für Feldhockey

- f) zur Fortsetzung des Spiels, nachdem ein Tor erzielt 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 aus irgendeinem anderen Grund und zu seiner Fortsetzung;
 - j) wenn notwendig zur Anzeige, dass der Ball die Spielfeldgrenzen verlassen hat.
- 11.7 Schiedsrichter dürfen während des Spiels und in der Halbzeitpause keiner Mannschaft Ratschläge geben.
- 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.

§ 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.*

Regeln für Feldhockey

12.2 Ein Freischlag muss für die gegnerische Mannschaft verhängt werden:

- a) bei einem Regelverstoß eines Spielers zwischen den beiden Viertelräumen;
- b) bei einem Regelverstoß eines Angreifers im Viertelraum der gegnerischen Mannschaft;
- c) bei einem unabsichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers außerhalb des Schusskreises, jedoch innerhalb seines eigenen Viertelraums.

12.3 Eine Strafecke muss verhängt werden:

- a) bei einem Regelverstoß eines Verteidigers im eigenen Schusskreis, durch den das wahrscheinliche Erzielen eines Tores nicht verhindert wird;
- b) bei einem absichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers im eigenen Schusskreis gegen einen Gegenspieler, der nicht in Ballbesitz ist oder nicht die Möglichkeit hat, den Ball zu spielen;
- c) bei einem absichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers innerhalb des eigenen Viertelraums, 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) 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;

Regeln für Feldhockey

- 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 ständigem zu frühen Herauslaufen der Verteidiger bei der Durchführung einer Strafecke.

DHB: Die im Bereich des DHB anzuwendende Verfahrensweise im Falle des zu frühen Herauslaufens bei einer Strafecke ist im DHB-Zusatz zu § 13.3 h) geregelt.

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

- a) der Ort des Freischlags um bis zu 10 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.

DHB: Gemäß II. 2. d) der Richtlinien für persönliche Strafen kann ein Freischlag für die angreifende Mannschaft im gegnerischen Viertelraum im Falle eines weiteren Regelverstoßes 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 verteidigende Mannschaft 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.

Regeln für Feldhockey

§ 13 - Durchführung von Spielstrafen

13.1 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 innerhalb ihres Viertelraums genauer einzuhalten.

- b) Ein Freischlag für die angreifende Mannschaft, der 5 m oder näher vor dem gegnerischen Schusskreis verhängt wird, muss an einer Stelle ausgeführt werden, die 5 m vom Schusskreis entfernt und dem Ort des Regelverstoßes am nächsten ist.
- c) 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.

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

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

- a) Der Ball muss ruhen.
- b) 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.

Regeln für Feldhockey

- c) Wird ein Freischlag für die angreifende Mannschaft innerhalb des gegnerischen Viertelraumes ausgeführt, darf sich kein anderer Spieler als der Ausführende näher als 5 m zum Ball befinden.
- d) Der Ball wird als Schiebekball oder mit einem Schlag ins Spiel gebracht.
- e) Der Ball darf bei der Ausführung eines Freischlags nicht direkt absichtlich hoch gespielt werden.
- f) 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.
- g) 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.

- h) Bei der Ausführung eines Freischlags durch die angreifende Mannschaft im gegnerischen Viertelraum 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 (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,*

Regeln für Feldhockey

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.

13.3 Strafecke:

- a) Der Ball muss innerhalb des Schusskreises auf der Grundlinie auf beliebiger Seite des Tores mindestens 10 m vom näheren Torpfosten entfernt liegen.
- b) Der ausführende Spieler muss den Ball schieben oder schlagen und darf ihn dabei nicht absichtlich hoch spielen.
- c) Der ausführende Spieler muss mindestens einen Fuß außerhalb des Spielfelds auf dem Boden haben.
- d) Die übrigen Angreifer müssen sich auf dem Spielfeld befinden und dürfen mit ihren Stöcken, Händen oder Füßen den Boden innerhalb des Schusskreises nicht berühren.
- e) Kein anderer Spieler außer dem ausführenden Spieler darf sich zum Zeitpunkt der Ausführung näher als 5 m zum Ball befinden.
- f) Höchstens fünf Verteidiger einschließlich des Torwarts mit Schutzausrüstung oder des Feldspielers mit den Rechten eines Torwarts – sofern vorhanden – müssen sich hinter ihrer Grund- oder Torlinie befinden und dürfen dabei mit ihren Stöcken, Händen oder Füßen den Boden innerhalb des Schusskreises nicht berühren.

Falls die verteidigende Mannschaft sich dazu entschieden hatte, nur mit Feldspielern am Spiel teilzunehmen, darf kein Verteidiger die Rechte eines Torwarts wahrnehmen.

Regeln für Feldhockey

- g) Die übrigen Verteidiger müssen sich jenseits der Mittellinie befinden.
- h) 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.

DHB: *Laufen ein oder mehrere Spieler der verteidigenden Mannschaft zur Abwehr einer Strafecke zu früh heraus, ist diese unter Beachtung der Vorteilsregel zu wiederholen. Der verteidigende Spieler, der den Schusskreis zuerst betreten hat, ist gemäß II. 2 c) der Richtlinien für persönliche Strafen mit einer persönlichen Strafe zu warnen. Zu frühes Herauslaufen der verteidigenden Spieler bei der Durchführung einer Strafecke soll nicht mit einer Spielstrafe geahndet werden.*

- i) 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.
- j) Ein Tor kann nicht erzielt werden, wenn der Ball nicht zuvor den Schusskreis verlassen hat.
- k) 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, muss dies bestraft werden, auch wenn der Ball vom Stock oder Körper eines anderen Spielers abgelenkt worden ist.

Regeln für Feldhockey

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.

- l) 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.

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

13.4 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.

13.5 Eine Strafecke ist beendet, wenn

- a) ein Tor erzielt worden ist;
- b) ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft verhängt worden ist;

Regeln für Feldhockey

- 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.

- 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 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 Spieler vor der Ausführung die Mittellinie oder die Grundlinie überquert, ist die Strafecke zu wiederholen.
- d) Wenn ein angreifender Spieler vor der Ausführung den Schusskreis betritt, ist die Strafecke zu wiederholen.
- e) Bei jedem anderen Regelverstoß eines Angreifers ist ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.

Mit Ausnahme der vorgenannten Regelungen wird ein Freischlag, eine Strafecke oder ein 7-m-Ball verhängt, wie an anderen Stellen in den Regeln beschrieben.

Regeln für Feldhockey

13.8 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 Spieler müssen sich außerhalb des Viertelraums 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 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 des Schützen und des verteidigenden Spielers davon überzeugen, dass sie zur Ausführung bereit sind.*

Regeln für Feldhockey

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

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

13.10 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 verteidigenden Spielers, einschließlich des Bewegens eines oder beider Füße vor der Ausführung, ist der 7-m-Ball zu wiederholen.

Verhindert der verteidigende Spieler ein Tor dadurch, dass er einen oder beide Füße zu früh bewegt, muss dieser Spieler mit einer grünen Karte verwarnet werden. Für jeden

Regeln für Feldhockey

folgenden Regelverstoß muss ihm die gelbe Karte gezeigt werden.

Wird trotz des Regelverstoßes des verteidigenden Spielers 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.

§ 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 5 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 Spielausschluss 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: Als Anweisung für die Schiedsrichter gelten im nationalen Spielverkehr die Richtlinien für persönliche Strafen. In allen Regeln und den entsprechenden DHB-Zusätzen, nach denen persönliche Strafen zu verhängen sind oder in denen

Regeln für Feldhockey

auf persönliche Strafen verwiesen werden, sind die Richtlinien für persönliche Strafen zwingend anzuwenden.

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 ihrer Mannschaftsbank oder an der Stelle aufhalten, an der diese stehen müsste (vgl. § 22 Abs. 2 SPO DHB).*

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.

- 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 auch für auf Zeit ausgeschlossene Betreuer. Auf Zeit ausgeschlossene Spieler oder 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.

- 14.5 Auf Dauer ausgeschlossene Spieler müssen das Spielfeld und dessen nähere Umgebung 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 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 oder 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 5 Minuten Spielzeit.
 - Eintragung im Spielberichtsbogen.
4. Gelb-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 das Spielfeld und dessen nähere Umgebung verlassen.
 - Eintragung im Spielberichtbogen. Der Spielerpass wird nicht einbehalten.

Richtlinien für persönliche Strafen

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 das Spielfeld und dessen nähere Umgebung verlassen.
- Eintragung im Spielberichtsbogen mit ausführlicher Schilderung des Vorgangs. Der Spielerpass ist einzubehalten und dem Spielberichtsbogen beizufügen.

Eine mündliche Ermahnung kann erfolgen, ohne die Spielzeit anzuhalten. Für das Zeigen von Karten ist die Spielzeit anzuhalten.

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 dann insoweit einem Auswechselspieler gleichgestellt. Betreuer, die gegen den Grundsatz der sportlichen Fairness verstoßen oder auf die Entscheidungen der Schiedsrichter Einfluss zu nehmen versuchen, sind zunächst zu ermahnen (es sei denn, ihr Verhalten erfordert zugleich schwerwiegendere Maßnahmen).

Nach dem Schlusspfiff können gegen Spieler und Betreuer, die sich schlecht benehmen, keine persönlichen Strafen ausgesprochen werden. In diesem Fall 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.

Richtlinien für persönliche Strafen

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 Freischlägen oder Nichteinhalten des vorgeschriebenen Mindestabstands,
- e) das Unterbrechen eines Angriffs durch Spielen des Balls über Schulterhöhe oder
- f) wenn der verteidigende Spieler 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.

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,

Richtlinien für persönliche Strafen

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 Ecke zu entscheiden.

- b) bei verbotenem absichtlichen hohen Schlag,

Hier ist lediglich die entsprechende Spielstrafe zu verhängen. Wird der Verstoß jedoch mit der deutlichen Absicht begangen, einen anderen Spieler zu gefährden oder zu verletzen, ist zusätzlich zur Spielstrafe auch eine persönliche Strafe gegen den betreffenden Spieler zu verhängen.

- c) bei zu frühen Herauslaufen von Verteidigern bei Strafecken, *Zu frühes Herauslaufen der verteidigenden Spieler bei der Durchführung einer Strafecke soll nicht mit einer Spielstrafe geahndet werden. Laufen ein oder mehrere Spieler der verteidigenden Mannschaft zur Abwehr einer Strafecke zu früh heraus, ist diese unter Beachtung der Vorteilsregel zu wiederholen. Laufen ein oder mehrere Spieler der verteidigenden Mannschaft bei der Wiederholung der Strafecke zum zweiten Mal zu früh heraus, ist diese erneut zu wiederholen und der verteidigende Spieler, der den Schusskreis zuerst betreten hat, mündlich zu warnen.*

Ist bei einer nachfolgenden Strafecke erneut eine zweite Wiederholung notwendig, muss dem verteidigenden Spieler, der den Schusskreis zuerst betreten hat, eine grüne Karte gezeigt werden, sofern dies unter Berücksichtigung der Richtlinien für persönliche Strafen noch zulässig ist. Jedes weitere zu frühe Hinauslaufen bei dieser oder einer nachfolgenden Strafecke muss mit einer weiteren persönlichen Strafe gegen den verteidigenden Spieler geahndet werden, der den Schusskreis zuerst betreten hat.

Eine persönliche Strafe ist ebenfalls immer zu verhängen, wenn nach der mündlichen Verwarnung im oben genannten Fall ein verteidigender Spieler bei derselben Strafecke erneut zu früh herausläuft.

Sofern im Spielverlauf gegen einen Spieler der verteidigenden Mannschaft wegen zu frühen Herauslaufens bei der

Richtlinien für persönliche Strafen

Durchführung einer Strafecke bereits eine persönliche Strafe verhängt worden ist, muss jedes weitere zu frühe Herauslaufen mit einer weiteren persönlichen Strafe gegen den verteidigenden Spieler geahndet werden, der den Schusskreis zuerst betreten hat.

Läuft ein Spieler der verteidigenden Mannschaft zur Abwehr einer Strafecke absichtlich und deutlich zu früh heraus, kann er unter Berücksichtigung der Richtlinien für persönliche Strafen auch sofort mit einer persönlichen Strafe verwarnt werden.

- 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 oder
 - eine Strafverschärfung (10-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 im Viertelraum 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 einen 7-m-Ball umgewandelt werden.

III. Konkrete Ahndung absichtlicher Regelverstöße durch eine Karte

1. Grüne Karte
 - a) Im Rahmen der Spielkontrolle können grundsätzlich beliebig viele grüne Karten für eine Mannschaft, allerdings nicht für denselben Spieler, gegeben werden. Empfohlen wird eine Anzahl von maximal drei grünen Karten pro Mannschaft.
 - b) Gegen einen Spieler darf keine grüne Karte mehr, sondern nur noch ein Spelausschluss auf Zeit (gelbe Karte) verhängt werden, wenn ihm zuvor bereits eine grüne Karte gezeigt worden ist.
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 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) Die Länge der Strafzeit richtet sich nach der Art des Vergehens, für das die persönliche Strafe ausgesprochen wurde. Ein technisches Foulspiel ohne Körperkontakt müssen die Schiedsrichter mit einer Strafzeit von mindestens 5 Minuten ahnden. Ist nach Verhängung der Strafe, jedoch noch vor Wiederanpfeif, eine weitere Disziplinarmaßnahme aufgrund von nicht akzeptablen Reklamierens, Schlägerwerfens etc. erforderlich, sollen die Schiedsrichter die Strafzeit auf 10 Minuten erhöhen. Für ein Foulspiel mit Körperkontakt müssen die Schiedsrichter eine Strafzeit von mindestens 10 Minuten verhängen. Ist im Anschluss an die Zeitstrafe, jedoch vor Wiederanpfeif, eine weitere Disziplinarmaßnahme erforderlich, soll die Strafzeit auf 15

Richtlinien für persönliche Strafen

Minuten verlängert werden.

Grundsätzlich überwachen die Schiedsrichter den Ablauf der Strafzeit gemäß § 14.2.

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 schwerwiegend, 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 Tötlichkeit 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, nach Wiederanpiff des Spiels durch weiteres schlechtes Benehmen eine weitere Karte heraus, muss ihm die rote Karte gezeigt 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 Spelausschluss unsportlich verhält, haben die Schiedsrichter diesen Sachverhalt in den Spielberichtsbogen einzutragen.

Spilleitung

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

Spielleitung

1.4. Schiedsrichter müssen:

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

2. Regelanwendung

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

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

2.2. Vorteil:

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

Spielleitung

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

2.3. Spielkontrolle:

- a) Entscheidungen müssen schnell, bestimmt, deutlich und gleichmäßig getroffen werden.
- b) Strenges Verhalten der Schiedsrichter von Beginn an hält in der Regel die Spieler von wiederholten Verstößen im weiteren Verlauf des Spiels ab.
- c) Es ist nicht akzeptabel, dass Spieler Gegenspieler oder Schiedsrichter beschimpfen oder durch Körpersprache oder ihr Verhalten protestieren. Unparteiische müssen schnell und angemessen mit solchem Verhalten umgehen und der Situation entsprechend durch Ermahnungen, Verwarnungen, Spilausschlüsse 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, einem 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 jedoch erneut ein Regelverstoß begangen wird, für den bereits eine Karte gezeigt worden ist, darf dafür die gleiche Karte nicht noch einmal gezeigt werden. In diesem Fall muss die nächst höhere Karte gezeigt werden.
- f) Wenn ein zweiter Spelausschluss auf Zeit erfolgt, muss die Zeit der Hinausstellung deutlich länger sein als bei der ersten.
- 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.
- h) Wenn sich ein Spieler absichtlich und in schwerwiegender Art und Weise gegen andere Spieler, Schiedsrichter 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 nebeneinander verhängt werden (eine Spielstrafe und eine persönliche Strafe).

Spielleitung

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 zu kontrollieren und die Ausrüstungsgegenstände der Spieler sowie Gegenstände auf und in der Nähe des Spielfelds auf ihre Gefährlichkeit hin zu überprüfen.
 - c) Beide Schiedsrichter müssen gleiche Hemden tragen, die sich in der Farbe von denen der beiden Mannschaften unterscheiden.
 - d) Die Kleidung der Schiedsrichter muss angemessen sein.
 - e) Die Schuhe müssen dem Spielfeld angepasst sein und Beweglichkeit gewährleisten.
 - f) Die Schiedsrichterausrüstung besteht aus dem aktuellen 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.

Spielleitung

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

3.4. Beweglichkeit und Stellungsspiel:

- a) Die Schiedsrichter müssen so beweglich sein, dass sie während des gesamten Spiels die für das Spielgeschehen erforderliche Position einnehmen können.
- b) Unbewegliche Schiedsrichter können das Spiel nicht deutlich genug beobachten, um zu jedem Zeitpunkt die richtigen Entscheidungen zu treffen.
- c) Trainierte, bewegliche und gut positionierte Schiedsrichter können sich besser auf das Spielgeschehen und die notwendigen Entscheidungen konzentrieren.
- d) Jeder Schiedsrichter ist vornehmlich zuständig für seine Spielfeldhälfte, die Mittellinie zu seiner linken und das Tor, für das er zuständig ist, zu seiner rechten Seite.
- e) Grundsätzlich ist die günstigste Position für Schiedsrichter die rechte Außenseite des Spielfelds vor der angreifenden Mannschaft.
- f) Befindet sich das Spiel zwischen Mittel- und Viertellinie, sollen sich die Schiedsrichter nahe an ihrer Seitenlinie befinden.

Spielleitung

- g) Wenn sich das Spiel in das Angriffsviertel oder den Schusskreis verlagert, müssen die Schiedsrichter weiter in das Spielfeld einrücken, erforderlichenfalls auch in den Schusskreis hinein, um für das Spiel bedeutsame Regelverstöße zu sehen und entscheiden zu können, ob ein Torschuss regelgerecht erfolgte.
- h) Bei Strafecken und Einschlägen (Seitenausbällen) müssen die Schiedsrichter eine Position einnehmen, die ihnen eine gute Sicht auf das mögliche Spielgeschehen ermöglicht.
- i) Bei einem 7-m-Ball muss ein Schiedsrichter rechts hinter dem Schützen und der andere auf der Grundlinie stehen.
- j) Die Schiedsrichter dürfen keine Position einnehmen, die den Spielablauf behindert.
- k) Schiedsrichter müssen stets alle Spieler im Blick haben.

3.5. Pfeifen:

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

3.6. Anzeigen:

- a) Anzeigen müssen klar und anhaltend erfolgen, damit jeder Spieler und der andere Schiedsrichter die getroffene Entscheidung erkennen kann.
- b) Es darf nur die offizielle Zeichengebung benutzt werden.
- c) Entscheidungen sollten stehend angezeigt werden.
- d) Bei Richtungsentscheidungen darf der Arm nicht quer vor den Körper gehalten werden.

Spielleitung

- 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.



- 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.



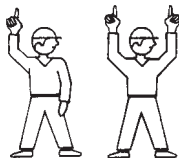
Spielleitung

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: Bei Spielen in den Bundesligen mit festinstallierter Zeitanzeige und Zeitnehmern, ist eine Anzeige der verbleibenden Spielzeit grundsätzlich nicht erforderlich.



4.2 Bully

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



4.3 Ball außerhalb des Spielfelds

a) Einschlag (Seitenausball)

Mit einem waagrecht ausgestreckten Arm in Einschlagrichtung zeigen.



b) Abschlag

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



Spielleitung

c) Eckschlag (Ecke)

Mit einem waagrecht ausgestreckten Arm zu der dem Punkt näheren Eckfahne zeigen, an dem der Ball die Grundlinie überschritten hat.



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.

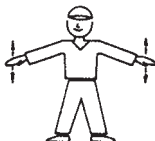
a) Gefährliches Spiel

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.



c) Fußfehler

Mit einer Hand einen leicht angehobenen Fuß berühren.



Spielleitung

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 5 m

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



4.6 Strafen

a) Vorteil

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



Spielleitung

b) Freischlag

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



c) Vorverlegung des Freischlags um bis zu 10 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 91,40 m lang und 55 m breit. Die längeren Seiten werden von Seitenlinien, die kürzeren von Grundlinien begrenzt.

Die Spielfläche muss (als Auslaufzonen) mindestens 2 m über die Grundlinien und mindestens 1 m über die Seitenlinien hinausgehen, jeweils mit einem zusätzlichen hindernisfreien Auslauf von 1 m (dies bedeutet einen Auslauf von insgesamt 3 m an den Enden und 2 m an den Seiten des Spielfelds). Dies sind die minimalen Anforderungen; empfohlen sind Auslaufzonen von 4 m plus 1 m und 3 m plus 1 m (also einem Auslauf von insgesamt 5 m an den Enden und 4 m an den Seiten des Spielfelds).

DHB: Nach § 28 Abs. 3 SPO DHB ist ein Auslauf an den Grundlinien von mindestens 5 m und an den Seitenlinien von mindestens 4 m vorgeschrieben. Der DHB und seine Verbände können jeweils für ihren Zuständigkeitsbereich, auf Antrag Ausnahmen zulassen, wenn die Sicherheit der Spieler gewährleistet erscheint.

Technische Bestimmungen

Legende

(Maße in
Meter):

A 55,00

B 45,70

C 22,90

D 0,30

E 5,00

F 3,00

G 0,30

H 5,00

I 10,00

J 14,63

K 3,66

L 6,40

M 0,15

N 3,66

P 5,00

Q 14,63

R 91,40

1 mind. 2,00

empf. 4,00

2 mind. 1,00

empf. 1,00

1+2 mind. 3,00

empf. 5,00

3 mind. 1,00

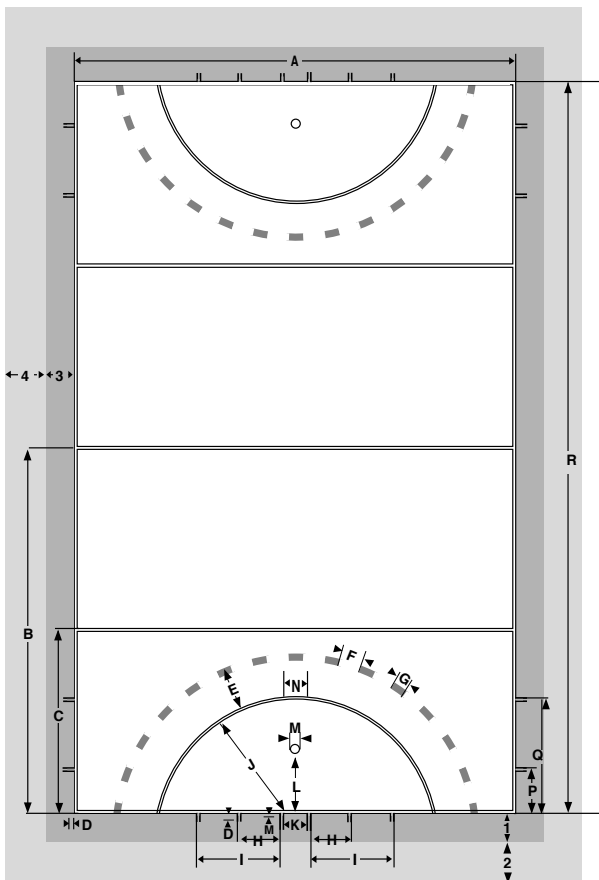
empf. 3,00

4 mind. 1,00

empf. 1,00

3+4 mind. 2,00

empf. 4,00



Technische Bestimmungen

1.2 Markierungen:

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

***DHB:** Im nationalen Spielverkehr dürfen sich auf dem Spielfeld Markierungen für andere Sportarten befinden, insbesondere für Kleinfeldhockey. Sie dürfen jedoch die Erkennbarkeit der Markierungen für Hockey nicht wesentlich beeinträchtigen.*

- b) Alle Linien müssen 7,5 cm breit und auf ihrer gesamten Länge deutlich markiert sein.
- c) Die Seiten- und Grundlinien und alle Markierungen des durch die Linien begrenzten Raums sind Teil des Spielfelds.
- d) Alle Markierungen müssen weiß sein.

1.3 Linien und andere Markierungen:

- a) Seitenlinien: sind gerade Linien mit einer Länge von 91,40 m.
- b) Grundlinien: sind gerade Linien mit einer Länge von 55 m.
- c) Torlinien: sind die Teile der Grundlinie zwischen den Torpfosten.
- d) Mittellinie: ist die Linie, die quer über das Spielfeld mit gleichem Abstand zu den beiden Grundlinien verläuft.
- e) Viertellinien: verlaufen quer über das Spielfeld. Ihre zur Mittellinie gelegenen Seiten müssen jeweils 22,90 m von der Außenseite der näheren Grundlinie entfernt sein.

Die von den Viertellinien, der ihnen näheren Grundlinie und den entsprechenden Teilen der Seitenlinien begrenzten Flächen, einschließlich der Linien selbst, sind die Viertelräume.

- f) 30 cm lange Linien (insgesamt vier), die außerhalb des Spielfelds auf jeder Seitenlinie parallel zu den Grundlinien verlaufen; ihre zur Mittellinie gelegenen Seiten müssen 14,63 m von der Außenseite der näheren Grundlinie entfernt sein.
- g) 30 cm lange Linien (insgesamt vier), die außerhalb des

Technische Bestimmungen

Spielfelds auf den Seitenlinien parallel zu den Grundlinien verlaufen; ihre zur Mittellinie gelegenen Seiten müssen 5 m von der Außenseite der näheren Grundlinie entfernt sein.

DHB: Im nationalen Spielverkehr dürfen auf Kunstrasenplätzen vorhandene Linien zur Markierung des Punkts der Eckenausführung an den früheren Stellen (4,55 m von der Eckfahne entfernt) bleiben. Werden neue Linien aufgebracht, müssen sie den vorgeschriebenen Abstand (5 m) von der Grundlinie haben.

- h) 30 cm lange Linien (insgesamt acht), die außerhalb des Spielfelds auf beiden Seiten der Tore auf den Grundlinien parallel zu den Seitenlinien verlaufen; ihre zur näheren Seitenlinie gelegenen Seiten müssen jeweils 5 und 10 m von der Außenkante des näheren Torpfostens entfernt sein;

Die in § 1.3 f), g) und h) beschriebenen Markierungen wurden im Jahr 2001 von der Innenseite zur Außenseite des Spielfelds verlegt. Die in § 1.3 h) aufgeführten Abstände wurden zur gleichen Zeit auf metrische Maße umgestellt. Diese veränderten Markierungen sind auf allen neuen oder neu zu markierenden Spielfeldern anzubringen.

DHB: Die vorgeschriebenen Abstände der 30 cm langen Linien vom näheren Torpfosten (5 und 10 m) müssen auf allen Spielfeldern, die neu angelegt werden, eingehalten werden. Auf den 2001 bereits vorhandenen Spielfeldern dürfen die früheren Abstände (4,55 m und 9,14 m) beibehalten werden; eine Ummarkierung ist insoweit freigestellt.

- i) 15 cm lange Linien (insgesamt vier), die außerhalb des Spielfelds auf den Grundlinien parallel zu den Seitenlinien verlaufen; ihre zum Mittelpunkt der Grundlinie gelegenen Seiten müssen jeweils 1,83 m von diesem entfernt sein.
- j) 7-m-Punkt: zur Durchführung von 7-m-Bällen vor der Mitte jedes Tores ein Punkt, der einen Durchmesser von 15 cm hat und dessen Mittelpunkt 6,40 m von der Innenseite der Torlinie entfernt sein muss.

Technische Bestimmungen

1.4 Schusskreise:

- a) Vor jedem Tor wird innerhalb des Spielfelds eine 3,66 m lange Linie gezogen, die parallel zur Torlinie verläuft und deren zur Mittellinie gelegene Seite 14,63 m von der Außenseite der Grundlinie entfernt sein muss.
- b) Diese Linien werden an beiden Enden bis zur Grundlinie durch ununterbrochen markierte Viertelkreise verlängert, deren jeweiliger Mittelpunkt die Vorderseite des jeweils näheren Torpfostens ist.
- c) Die 3,66 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.
- d) Um jeden Schusskreis herum wird eine durchbrochene Linie gezogen, bestehend aus jeweils 30 cm langen Linien mit einem Zwischenraum von jeweils 3 m, die 5 m von der Außenseite der Schusskreislinie entfernt ist, gemessen bis zur äußeren Seite der 30 cm langen Linien; dieser „durchbrochene Kreis“ beginnt mit einer 30 cm langen Linie, deren Mitte genau vor der Tormitte liegt.

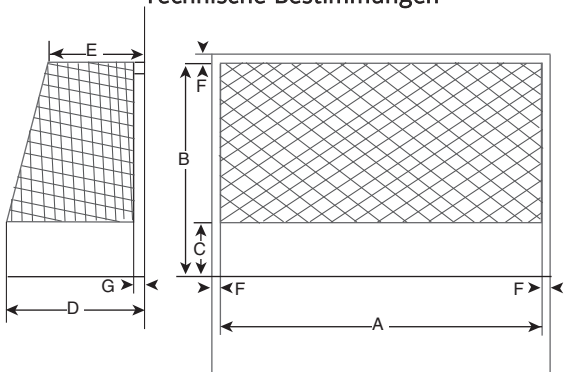
Diese durchbrochenen Linien wurden für internationale Spiele ab dem 1. Juni 2000 verbindlich vorgeschrieben. Im Übrigen steht die Einführung des „durchbrochenen Kreises“ im Ermessen der nationalen Hockeyverbände.

DHB: *Im nationalen Spielverkehr ist es den Vereinen freigestellt, den „durchbrochenen Kreis“ aufzubringen. Auf Spielfeldern, die neu angelegt werden, sollte er allerdings von vornherein aufgebracht werden.*

1.5 Tore:

- a) Zwei senkrechte Torpfosten, verbunden durch eine waagerechte Querlatte, stehen in der Mitte der Grundlinie auf den außerhalb des Spielfelds markierten Linien.
- b) Torpfosten und Querlatte sind weiß, im Querschnitt rechteckig, 5 cm breit und zwischen 5 cm und 7,5 cm tief.
- c) Die Torpfosten dürfen nicht über die Querlatte und die Querlatte darf nicht über die Torpfosten hinausragen.

Technische Bestimmungen



Dimensionen

Buchstabe	Meter	Buchstabe	Meter
A	3,66	E	Minimum 0,90
B	2,14	F	0,050
C	0,46	G	0,050 bis 0,075
D	Minimum 1,20		

- d) Der Abstand zwischen den Innenseiten der Torpfosten beträgt 3,66 m, der Abstand von der Unterkante der Querlatte zum Boden beträgt 2,14 m.
- e) Der Raum außerhalb des Spielfelds hinter den Torpfosten und der Querlatte, begrenzt durch das Netz und die Torbretter, muss hinter der Querlatte mindestens 90 cm und am Boden mindestens 1,20 m tief sein.

1.6 Torbretter:

- a) Die seitlichen Torbretter müssen 46 cm hoch und 1,20 m lang sein.
- b) Die hinteren Torbretter müssen 46 cm hoch und 3,66 m lang sein.

Technische Bestimmungen

- 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 in einer dunklen Farbe gestrichen sein.

1.7 Tornetze:

- a) Die Maschenweite beträgt höchstens 4,5 cm.
- b) Sie müssen an den Rückseiten der Torpfosten und der Querlatte mit einem Abstand von höchstens 15 cm zwischen den Befestigungspunkten befestigt sein.
- c) Die Tornetze müssen außerhalb der Torbretter hängen.
- d) Die Tornetze müssen so befestigt sein, dass der Ball nicht zwischen Netz und Torpfosten, Querlatte oder den Torbrettern hindurch gehen kann.
- e) Die Tornetze müssen so lose angebracht sein, dass ein Zurückspringen des Balls verhindert wird.

1.8 Fahnenstangen:

- a) Sie müssen zwischen 1,20 und 1,50 m hoch sein.
- b) Sie müssen an jeder Ecke des Spielfelds stehen.
- c) Sie dürfen nicht gefährlich sein.
- d) Sofern sie unzerbrechlich sind, müssen sie federnd im Boden verankert sein.
- e) Sie müssen mit Fahnen versehen sein, deren Länge und Breite jeweils 30 cm nicht überschreiten dürfen.

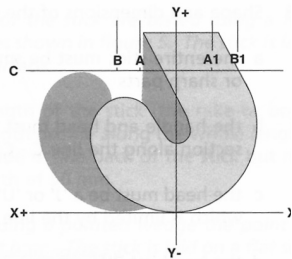
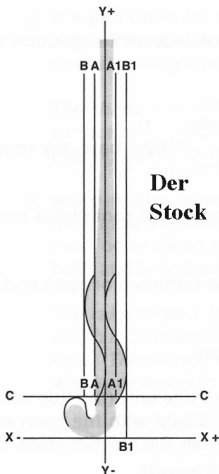
Technische Bestimmungen

§ 2 - 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).

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.



Die Keule

Technische Bestimmungen

2.2 Graphische Darstellung des Stocks:

- a) Beschreibungen und Spezifizierungen in diesem Regelheft beziehen sich auf die Abbildungen auf Seite 79.
- b) Der Stock besteht aus zwei erkennbaren Teilen, dem Griffstück und der Keule.
- c) Beide Abbildungen zeigen den Stock in senkrechter Position des Griffstücks zu einer waagerechten Oberfläche (X-Achse).
- d) Das gebogene untere Ende der Keule liegt auf der X-Achse; von dort beginnt ihre senkrechte Länge (die Y-Achse).
- e) Die Keule endet an der Linie C-C parallel zur X-Achse in einer Länge von 10 cm auf der Y-Achse in gerader Richtung (zu Y+).
- 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

Technische Bestimmungen

Abweichungen verlaufen, die in jeder Richtung nicht mehr als 4 mm betragen dürfen.

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

- g) Einschließlich aller zusätzlichen Umwicklungen muss der Stock durch einen Ring gezogen werden können, der einen Innen-Durchmesser von 5,1 cm hat.
- h) Die Linien A-A und A1-A1 des Diagramms verlaufen zueinander parallel, jeweils im Abstand von 5,1 cm zur ebenfalls parallel verlaufenden Y-Achse.
- i) Die Linien B-B und B1-B1 verlaufen 20 mm 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 überprüft, auf der die Linien aus obiger Abbildung aufgebracht sind. Dabei wird der Stock mit der flachen Seite nach unten auf die Schablone gelegt.
- k) Jede Krümmung entlang des Stocks muss auf ihrer gesamten Länge ein durchgehend glattes Profil haben, darf nur auf der Vorder- oder Rückseite des Stocks vorgesehen werden, also nicht auf beiden Seiten, und darf nicht tiefer als 2,5 cm sein.



Technische Bestimmungen

Die Krümmung des Stocks wird mit einem spitzen Keil, der 2,5 cm lang ist, oder mit einem runden Zylinder von 2,5 cm Durchmesser überprüft. Der Stock wird - mit seiner flachen Seite nach unten - so auf eine ebene Fläche gelegt, dass 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 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 weitergehenden Abdruck wird hier daher abgesehen.

Technische Bestimmungen

2.7 Material:

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

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

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

§ 3 - Ball

3.1 Der Ball:

- a) ist kugelförmig;
- b) hat einen Umfang zwischen 22,4 und 23,5 cm;
- c) wiegt zwischen 156 und 163 Gramm;
- d) kann aus beliebigem Material bestehen und ist weiß (oder von einer anderen vereinbarten Farbe, die sich von der der Spielfeldoberfläche 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.*

Technische Bestimmungen

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.

§ 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 Torwarthschiene 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.



4 Wochen Probe lesen!

Einfach anfordern unter:

www.Hockey-Zeitung.de

per E-Mail: gutschein@hockey-zeitung.de,

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

per Post: Deutsche Hockey Zeitung,
Böblinger Str. 68/1, 71065 Sindelfingen
Telefon: 0 70 31/8 62-8 51