

# FELDHOCKEY BRIEFING 2012



# Inhaltsübersicht

- ▶ Team Plan
- ▶ Regeländerungen 2012
- ▶ Spielkontrolle / Management
- ▶ Spielfluss / Vorteil
- ▶ Abschlag / Selfpass / Freischlag
- ▶ Torwarte
- ▶ Spielerwechsel
- ▶ Hoher Ball & Stock
- ▶ Körperliches Spiel
  - Break Down
  - Sliding
- ▶ Strafecke
- ▶ Verhalten von Spielern/Betreuern
- ▶ Persönliche Strafen

## TEAM PLAN

### ► ZIELSETZUNG FÜR DIE FELDSAISON

- 1.) **EINDEUTIGES, EINHEITLICHES** und **VORHERSAGBARES PFEIFEN**,  
unabhängig in welcher REGION und mit WELCHEM KOLLEGEN
  - 2.) **EINDEUTIGES VERSTÄNDNIS** über die aktuelle Regelinterpretation
  - 3.) Keine **ÜBERRASCHUNGEN** für die Mannschaften
- Briefing gilt als **“TEAM-PLAN”** der Schiedsrichter (Saison Taktik)

Das Briefing wird wie vor jeder Saison veröffentlicht und allen Vereinen und Trainern zur Verfügung gestellt. Deshalb werden sich Schiedsrichter in der Praxis daran messen lassen müssen, ob gemäß dem Briefing gepfiffen wurde.

## REGELÄNDERUNGEN

- ▶ Es sind keine Regeländerungen für die Rückrunde der Saison 2011/12 vorgesehen.

## SPIELKONTROLLE / MANAGEMENT

- ▶ **„FRÜHE ARBEIT“ BEDEUTET IN SUMME „WENIGER ARBEIT“**  
Einen späten und langsamen Start kann man sich nicht leisten! Die Maßstäbe und Grenzen für jedes Spiel müssen daher früh und deutlich und in einem angemessenen Rahmen gesetzt werden. Dies funktioniert nur, wenn man physisch und mental auf das Spiel vorbereitet ist. → **SET UP YOUR GAME!**
- ▶ **„KISS-PRINZIP“: KEEP IT STUPID SIMPLE**  
Die einfache Lösung ist das Ziel, „Experimente“ müssen vermieden werden! Was tun wir bei körperlichem Spiel, Stockfoul, Selfpass, absichtlichem Unterbrechen, hohen Bällen, Reklamieren etc.
- ▶ **„DON‘T LEAVE ANYTHING ON THE TABLE!“**  
Wir haben nichts zu verschenken. Lasst nichts liegen, was Euch Spieler freiwillig anbieten. Reagiert im richtigen Moment mit angemessenen Mitteln, aber tut was zu tun ist!
- ▶ **„PRO-AKTIVITÄT“** - Prävention ist besser als Heilung.

## SPIELKONTROLLE / MANAGEMENT

### ► **KOMMUNIKATION**

Die richtige Kommunikation mit Spielern/Trainern (Entscheidungen, Worte, Gestik und Karten) ist entscheidend. Die „**BOTSCHAFT**“ muss ankommen und verstanden werden. Dazu ist kein „wildes und theatralisches Gepfeife“ erforderlich, erst nach Aufnahme des Blickkontaktes mit dem betreffenden Spieler kann und muss eine **EINDEUTIGE KOMMUNIKATION** erfolgen.

Im Rahmen der Euch zur Verfügung stehenden Management-Tools kann auch im richtigen Moment eine etwas „EMOTIONALERE KOMMUNIKATION“ hilfreich sein, auf der anderen Seite aber auch ein paar „FREUNDLICHE WORTE“, ein „LÄCHELN“ oder auch eine „KURZE ENTSCULDIGUNG“. **Das richtige Kommunizieren unterhalb von Karten ist entscheidend!**

### ► **DER RICHTIGE SPIELPLAN**

Verändere flexibel den Spielplan und passe diesen dem Spielverlauf an

## SPIELFLUSS / VORTEIL

### ▶ WHISTLE „TIMING“ IS CRITICAL

Frage: Kann ein schneller Pfiff/Freischlag eventuell ein größerer Vorteil sein, als das Spiel laufen zu lassen (Selfpass-Regel!)? Der Freischlag bedeutet für den Ausführenden einen Spielraum von 5m!

### ▶ VORTEIL

Jeder Vorteil bedeutet für den Schiedsrichter ein gewisses **RISIKO**. Aus diesem Grund sollte der Schiedsrichter nur Vorteil laufen lassen, wenn die Situation eindeutig und das Risiko minimal bzw. zu kalkulieren ist. Des Weiteren muss ein Vorteil immer dem **ENTSPRECHENDEN SPIELNIVEAU** angepasst werden.

→ Will ein Stürmer im Schusskreis einen Vorteil oder lieber einen 7m-Ball?

→ Will ein Verteidiger wirklich einen Vorteil im eigenen Schusskreis?

### ➡ **ECHTER VORTEIL vs. EINFACHEM BALLBESITZ**

Lediglich die Möglichkeit, dass sich ein Vorteil ergeben „könnte“, ist nicht ausreichend.

### ▶ KONTROLLVERLUST

Unangemessener Vorteil führt zu **HEKTIK, FRUSTRATION** und zum **VERLUST DER KONTROLLE**

## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS

### ▶ ABSCHLAG

Das Spiel wird mit Abschlag von 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.

### ▶ FREISCHLAG

#### → „NORMALER“ FREISCHLAG

Bei einem Freischlag, der nicht als Selfpass gespielt wird, muss sich der Ball min. 1m bewegt haben, bevor ein Mitspieler diesen berühren darf. Freischläge innerhalb der Schusskreise werden wie Abschlüsse behandelt. Alle Gegenspieler müssen 5m Abstand halten.

## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS

### ▶ SELPASS

„**SETUP**“ („Ruhender Ball“, Abstand, Ort des Freischlages, etc.).  
Durch die Selfpass-Regelung ist der **RICHTIGE ORT DER AUSFÜHRUNG** deutlich wichtiger geworden. Stimmt das Setup bei einem Selfpass nicht, muss es mit einem frühen Pfiff **VOR DER AUSFÜHRUNG** des Freischlags (PRO-AKTIV) korrigiert werden. Wiederholungen der Freischlagausführung sollten grundsätzlich vermieden werden. **1-2 KORREKTUREN** im Spiel sind akzeptabel, danach müssen im Rahmen der Spielkontrolle weitere Maßnahmen (technische und persönliche Strafen) getroffen werden, die auch deutlich kommuniziert werden müssen.

### ABSTAND

Bei Ausführung des Freischlags im „Angriffsviertel“ gilt: alle Spieler müssen 5 m Abstand einhalten. Ansonsten muss nur der gegnerische Spieler Abstand halten.

## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS

### ▶ SELPASS

#### AUSFÜHRORT

Ein Freischlag für die angreifende Mannschaft im Angriffsviertel direkt am Kreisrand, wird auf **5 METER** vom Kreisrand zurückgelegt. Auf den meisten Hockeyplätzen ist zur besseren Orientierung eine gestrichelte Linie vorhanden.

Der falsche Ausführort eines Freischlages sollte nur geahndet werden, wenn dieser dazu führt, dass sich der ausführende Spieler einen **DEUTLICHEN VORTEIL** verschafft und gleichzeitig die verteidigende Mannschaft **SICHTBAR BENACHTEILIGT** wird. Grundsätzlich ist als „spielbare Entfernung“ eine Distanz von **3-4 METERN** akzeptabel. Befindet sich kein Gegenspieler in der direkten Nähe kann diese Distanz durchaus großzügiger ausgelegt werden.

#### BALL IN DEN SCHUSSKREIS

Bei Freischlagausführung im Angriffsviertel muss der Ball 5 m (in jede beliebige Richtung) bewegt oder durch einen beliebigen anderen Spieler berührt worden sein, bevor dieser **IN DEN KREIS GESPIELT** werden darf. Ein Schlenzball über den Schusskreis ist erlaubt.

## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS

### ► SELFPASS

#### FEHLENDER ABSTAND BEI DER AUSFÜHRUNG EINES SELFPASS

Schafft es ein Abwehrspieler nicht im Moment der Freischlagausführung durch den Gegner den erforderlichen Abstand von 5 m einzuhalten, gilt folgendes:

- ① Der betreffende Abwehrspieler darf **NICHT SOFORT AKTIV** in das Spielgeschehen **INGREIFEN**.
- ② **MITLAUFEN/BEGLEITEN** ist grundsätzlich **ERLAUBT**, so lange man die Spieloptionen des Angreifers **NICHT IN IRGEND EINER WEISE** einschränkt.
- ③ Beeinflusst oder bedrängt der Verteidiger durch das „Begleiten“ den Angreifer nicht, sondern läuft nur **PARALLEL** mit, kann er nach 5 m vom eigentlichen Ort der Freischlagausführung wieder eingreifen, auch wenn er vorher den Mindestabstand nicht eingehalten hat.

Provoziert der ausführende Spieler ein Vergehen des Verteidigers, indem er in diesen nach der Ausführung des Freischlages **ABSICHTLICH DIREKT** hineinläuft und ihm somit keine Chance gibt den erforderlichen Abstand einzunehmen, muss dies geahndet werden.

## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS

- ▶ Wird ein Freischlag für die angreifende Mannschaft innerhalb des Angriffsviertels **DIREKT** Richtung Schusskreis gespielt, bedeutet dies automatisch noch keinen Regelverstoß. Dieser tritt erst ein, wenn der Ball die Schusskreislinie überquert!
- ▶ Wird ein Freischlag nicht den Regeln entsprechend ausgeführt und ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft verhängt, wird dieser an der Stelle ausgeführt, wo der Freischlag falsch ausgeführt wurde.
- ▶ Die durch den Selfpass bedingte schnelle Freischlagausführung kann dazu führen, dass verteidigende Spieler versuchen, **DIE AUSFÜHRUNG UNABSICHTLICH ODER ABSICHTLICH ZU UNTERBRECHEN**. Im Rahmen der Spielkontrolle muss daher mit der angemessenen technischen oder persönlichen Strafe darauf reagiert werden.

## TORWARTE

- ▶ Eine Mannschaft darf spielen mit:
  - a.) einem **TORWART** mit kompletter Schutzausrüstung
  - b.) mit einem **FELDSPIELER MIT DEN RECHTEN EINES TORWARTS**, der ein anders farbiges Oberteil tragen muss, innerhalb seines eigenen Viertelraums einen sicheren Kopfschutz tragen darf, zur Abwehr einer Strafecke oder 7-m-Balles tragen muss.
  - c.) nur mit **FELDSPIELERN**. Zur Abwehr einer Strafecke oder eines 7-m-Balls dürfen Spieler keinen sicheren Kopfschutz, sondern lediglich eine Gesichtsmaske tragen.
- ▶ Im Zeitraum zwischen der Verhängung einer Strafecke und deren Beendigung darf nur der Torwart mit Schutzausrüstung oder der Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts der verteidigenden Mannschaft im Falle seiner **VERLETZUNG** oder **SEINES AUSSCHLUSSES** vom Spiel ausgewechselt werden.
- ▶ 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.

## TORWARTE

- ▶ 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. Im Erwachsenenbereich wird der betroffenen Mannschaft **KEINE ZEIT** eingeräumt, die Torwartrüstung zu wechseln.
- ▶ Wird bei einer Strafecke der **FELDSPIELER MIT DEN RECHTEN EINES TORWARTS** verletzt oder vom Spiel ausgeschlossen, darf er gegen einen **ANDEREN FELDSPIELER** mit den Rechten eines Torwarts ausgetauscht werden, jedoch nicht gegen einen Torwart mit Schutzausrüstung.
- ▶ Ein Spieler- oder Torwartwechsel nach der Verhängung eines 7-m-Balles ist jederzeit möglich. Grundsätzlich ist bei einem Torwartwechsel die Zeit anzuhalten.
- ▶ Im Rahmen einer Abwehraktion dürfen Torwarte und Spieler mit Torwartrechten den Ball mit jedem Körperteil wegbewegen. Dies gilt auch für jede Aktion des Torwarts, die den Angreifer daran hindert wieder in Ballbesitz zu kommen oder ein weiteres Mal auf das Tor zu schießen (Rebound).

## SPIELERWECHSEL

- ▶ 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 **MANNCHAFTSFÜHRER** der betreffenden Mannschaft ist eine persönliche Strafe (**GELBE KARTE**) zu verhängen. Entscheidungen, die bis zur Wiederherstellung des regelgerechten Zustandes getroffen worden sind, können nicht verändert werden.  
→ GESUNDEN MENSCHENVERSTAND benutzen
- ▶ Sofern unmittelbar vor dem Anhalten der Spielzeit keine andere Spielstrafe verhängt worden ist, mit der das Spiel fortzusetzen ist, ist auf **FREISCHLAG FÜR DIE GEGNERISCHE MANNCHAFT** zu entscheiden.
- ▶ Gegen einen Spieler, der **BEWUSST FALSCH EINWECHSELT**, ist eine persönliche Strafe (GELBE KARTE) zu verhängen.

## HOHER BALL / HOHER STOCK

### HOHER BALL

- ▶ ES GILT: KEIN HOCH, NUR GEFÄHRLICH!
- ▶ Ein KONTROLLIERT über den Schläger des Gegners gespielter Ball, der den Schienbeinschoner trifft, ist **NICHT GEFÄHRLICH**. Diese Interpretation gilt auf dem gesamten Platz.

### SCHLENZBALL

- ▶ Die kritischen Bereiche sind **START-, FLUG- und LANDEPHASE.**

#### STARTPHASE

- Das SETUP muss stimmen. Der Gegner muss im Moment der Ausführung 5m entfernt vom Ball sein.
- Beobachtet den Ball in der steigenden Phase. Der Ball darf nicht gefährlich in die Richtung eines sich nähernden Spielers geschlenzt werden.
- Es ist den verteidigenden Spieler verboten, vor- oder rückwärts in den Schlenzball hineinzuspringen, um diesen gefährlich zu machen.

## HOHER BALL / HOHER STOCK

### LANDEPHASE

- Das einzige Bewertungskriterium ist: **GEFÄHRLICHKEIT**
- Der Ball muss in den **FREIEN RAUM** oder zu einem **SPIELER, DER IM FREIEN RAUM STEHT**, geschlenzt werden. Gegenspieler des Ball annehmenden Spielers müssen 5m Abstand halten, bis der Ball kontrolliert auf dem Boden ist.
- Frühe Beurteilung und Einschätzung entstehender **GEFÄHRLICHKEIT**, wenn der Ball noch deutlich in der Luft ist.
- Kommt es in der Landezone zu einem **ZWEIKAMPF**, muss entschieden werden, wer **DEUTLICH** als erstes an den Ball kommen würde. Ist dies nicht klar zu erkennen, ist ein **FREISCHLAG** gegen die schlenzende Mannschaft zu verhängen.
- Verstoppt der annehmende Spieler den Ball durch eine technisch unsaubere Ballannahme und entsteht dadurch gefährliches Spiel, muss auf Freischlag gegen diesen Spieler entschieden werden.

## HOHER BALL / HOHER STOCK

### HOHER STOCK

- ▶ Spieler dürfen den Ball mit keinem Teil des Schlägers spielen, wenn sich der Ball über SCHULTERHÖHE befindet. Dies sollte auch konsequent so gehandhabt und Vergehen strikt geahndet werden.



#### A.) GRAUZONE (bis 15cm über Schulterhöhe)

- **VERSUCH** des Spielers, den Ball regelkonform zu spielen (Keine Absicht)
- Keine **BENACHTEILIGUNG** eines dahinterstehenden gegnerischen Spielers
- Verhängung eines **FREISCHLAGS UND DEUTLICHE KOMMUNIKATION**  
Im Wiederholungsfall ist eine **PERSÖNLICHE STRAFE** im Rahmen der Spielkontrolle zu geben.

## HOHER BALL / HOHER STOCK

### HOHER STOCK

#### B.) ABSICHTLICHES & DEUTLICHES SPIELEN ÜBER SCHULTERHÖHE ZUM UNTERBRECHEN EINES ANGRIFFES

- **PERSÖNLICHE STRAFE** (GELBE KARTE)
- Eine persönliche Strafe ist auch auszusprechen, wenn sich der Schläger des Spieler in der unter A.) beschriebenen Grauzone befindet, dadurch jedoch ein dahinter stehender Gegner **DEUTLICH BENACHTEILIGT** wird.
  
- ▶ Spieler dürfen einen Torschuss **INNERHALB DES SCHUSSKREISES** mit hohem Stock abwehren oder stoppen, jedoch nicht herausschlagen. Solange es sich um eine **NATÜRLICHE SCHLÄGERBEWEGUNG** handelt und nicht zweifellos um eine „Schlagbewegung“, ist dies erlaubt.

## KÖRPERLICHES SPIEL

- ▶ Foulspiele unterbrechen den Spielfluss, zerstören spielerisches und technisches Können, gefährden den Gegenspieler.  
→ **FOULSPIELE MÜSSEN KONSEQUENT ELIMINIERT WERDEN!**
- ▶ **RICHTIGE BEWERTUNG VON FOULSPIELEN:**
  - Kann ein Spieler in seiner Position den Ball überhaupt regelgerecht spielen?
  - Unterscheidung zwischen **ABSICHT** und **UNVERMÖGEN!**
  - Nicht jeder Körper- und/oder Schlägerkontakt ist automatisch ein Foul!
  - Spieler, die volles **RISIKO** im Zweikampf eingehen und Foulspielen, müssen konsequent bestraft werden. **(HOHES RISIKO = HOHE BESTRAFUNG)**
- ▶ Welche Arten von Foulspiel müssen besonders kontrolliert werden?
  - **BREAK-DOWN-TACKLE**
  - **SLIDING-TACKLE**
  - **TECHNISCHES FOUL**



## KÖRPERLICHES SPIEL

### BREAK-DOWN / STOPPING TACKLES



- ▶ Meist deutliche **TAKTISCHE FOULS**, die lediglich den Spielfluss, oft einen **KONTER** oder einen schnellen Spielaufbau, unterbrechen oder verhindern sollen. Diese Art von Fouls sind in der Regel absichtlich und müssen unterbunden werden.
- ▶ Durch den **SELPASS** haben Verteidiger deutlich weniger Zeit hinter den Ball zu kommen. Break-Down-Tackles haben daher an Bedeutung und Häufigkeit gewonnen und müssen konsequent geahndet werden.  
→ **BREAK DOWN = PERSÖNLICHE STRAFE (GRÜNE/GELBE KARTE)**

### SLIDING TACKLES

- ▶ Ein rutschender Spieler nimmt das volle Risiko des Foulspiels, des **KÖRPER-KONTAKTES** und damit auch die Verletzung des Gegners **BEWUSST** in Kauf und muss daher auch konsequent bestraft werden.
- ▶ Wird ein Spieler durch einen hereinrutschenden Gegner zu Fall gebracht, ist der Ball irrelevant.  
→ **MISSLUNGENES SLIDING TACKLE = GELBE KARTE**

## STRAFECKE

### ▶ SETUP

Sorgt dafür, dass sich sowohl die Verteidiger als auch die Angreifer möglichst schnell zur Strafeckenausführung aufstellen. Das Anlegen von Schutzausrüstung für Spieler muss **OHNE** Zeitverzögerung geschehen.

Jede Strafecke wird gleich behandelt. → Kein Zeitstopp bei der letzten Strafecke, nur weil noch 2 Minuten zu spielen sind.

### ▶ UNTERSTÜTZUNG DES KOLLEGEN

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 ist auf Strafecke zu entscheiden. Befindet sich ein Verteidiger im Moment des ersten Torschusses dagegen **NÄHER ALS 5 m** zum Ball und wird **OBERHALB ODER AUF DEM KNIE** getroffen, ist ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen. Unterstützung des zweiten Schiedsrichters ist zwingend erforderlich. Die Position sollte neben der Beurteilung der Höhe und der Richtung des Torschuss auch ein Urteil über eine eventuelle Behinderung ermöglichen.

## STRAFECKE

### ▶ VERGEHEN VON VERTEIDIGERN BEI DER STRAFECKENAUFÜHRUNG

Wenn ein verteidigender Spieler vor der Ausführung die Mittellinie oder die Grundlinie überquert, ist die Strafecke zu wiederholen.

Wenn ein verteidigender Feldspieler, außer dem Torwart oder dem Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts, die Grundlinie vor der Ausführung der Strafecke überquert, muss sich der betreffende Spieler **HINTER DIE MITTELLINIE** begeben. Im Fall, dass der Torwart oder der Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts, die Grundlinie vor der Ausführung der Strafecke überquert, muss sich ein beliebiger verteidigender Feldspieler **HINTER DIE MITTELLINIE** begeben. In beiden Fällen wird der Feldspieler **NICHT ERSETZT** und die Mannschaft verteidigt die Strafecke mit einem Spieler weniger, solange die Strafecke nicht beendet ist (vgl. §13.5). Jedes weitere zu frühe Herauslaufen bei derselben oder einer weiteren Strafecke wird dem beschriebenen Ablauf entsprechend geahndet.

→ Bei einer Wiederholungsecke verteidigt die Mannschaft weiterhin mit einem Spieler weniger.

## STRAFECKE

### ► VERGEHEN VON ANGREIFERN BEI DER STRAFECKENAUSFÜHRUNG

Wenn ein angreifender Spieler vor der Ausführung den Schusskreis betritt, ist die Strafecke zu wiederholen.

Wenn ein angreifender Spieler den Schusskreis **VOR DER AUSFÜHRUNG** der Strafecke betritt, muss sich der betreffende Spieler **HINTER DIE MITTELLINIE** begeben, er darf jedoch durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden. Die Strafecke wird in diesem Fall wiederholt. Täuscht ein angreifender Spieler bei der Ausführung der Strafecke die Hereingabe des Balls an, muss sich der betreffende Spieler **HINTER DIE MITTELLINIE** begeben, er darf jedoch durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden. Die Strafecke wird in diesem Fall wiederholt.

Diese Regel gilt in beiden Fällen solange, bis die Strafecke beendet ist (vgl. §13.5). Jeder weitere Regelverstoß dieser Art wird dem beschriebenen Ablauf entsprechend geahndet.

## STRAFECKE

### ▶ ALLGEMEIN

- **VERFEHLT** der Ball nach einem hohen Torschuss das Tor und wird ein Verteidiger am Körper getroffen, ist auf Freischlag für den Verteidiger zu entscheiden.
- Wird der Ball nicht **AUßERHALB** des Schusskreises angenommen, kann **KEIN TOR** erzielt werden, aber der **SCHUSS IN RICHTUNG TOR** ist grundsätzlich **ERLAUBT**, solange dieser nicht gefährlich ist. Begeht ein Verteidiger in dieser Situation einen Regelverstoß, muss eine erneute Strafecke verhängt werden.
- Spieler dürfen zur Abwehr einer Strafecke eine **GESICHTSMASKE** tragen. Sie dürfen den Schusskreis nur zur Beendigung der Abwehraktion kurz (**MAX. 2 m**) verlassen, ansonsten ist dies nicht zulässig und es muss ein Freischlag gegen den betroffenen Spieler verhängt werden.

## VERHALTEN VON SPIELERN/BETREUERN

- ▶ **LAUTSTARKES REKLAMIEREN, BESCHIMPFUNGEN, SCHLECHTES BENEHMEN** und **GESCHREI** auf dem Platz sind nicht im Sinne des Spiels.
- ▶ Es müssen alle zur Verfügung stehenden **FÄHIGKEITEN und MITTEL** genutzt werden, um diese Probleme von der ersten Minute an zu unterbinden und zu kontrollieren. Eine der Situation angemessene Kommunikation ist entscheidend!
- ▶ Das **UMRINGEN** von Schiedsrichtern nach kritischen Situationen kann nicht geduldet werden. Der Mannschaftsführer ist verantwortlich für das Benehmen seiner Mannschaft. Bei einer „**SPIELERTRAUBE**“ (sobald ein **DRITTER SPIELER** hinzukommt) soll der Mannschaftsführer mit einer persönlichen Strafe im Rahmen der Spielkontrolle verwarnt werden.

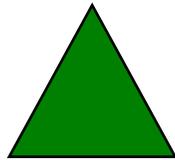
## VERHALTEN VON SPIELERN/BETREUERN

- ▶ Auch gegen **BETREUER** können persönliche Strafen ausgesprochen werden. Betreuer sind insoweit einem Auswechselspieler gleichgestellt.
- ▶ Es werden keine **TECHNISCHEN STRAFEN** sondern ausschließlich **PERSÖNLICHE STRAFEN** für **FEHLVERHALTEN** von Spielern oder Betreuern getroffen.
  - Keine Strafverschärfung oder Umdrehen von Entscheidungen bei verbalen „Entgleisungen“



## PERSÖNLICHE STRAFEN

### ▶ GRÜNE KARTE

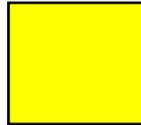


Im Rahmen der Spielkontrolle können grundsätzlich **BELIEBIG VIELE GRÜNE KARTEN**, allerdings nicht für denselben Spieler, gegeben werden. Empfohlen wird jedoch eine Anzahl von **2 BIS 3 GRÜNEN KARTEN** pro Mannschaft. Ein grüne Karte bedeutet immer eine **HINAUSSTELLUNG AUF ZEIT VON 2 MINUTEN**

- ▶ Die Abschaffung der alten Richtlinie soll dem Schiedsrichter **ZUSÄTZLICHE FLEXIBILITÄT** in Bezug auf die einsetzbaren **MANAGEMENT-TOOLS** und der richtigen **SPIELKONTROLLE** geben.
- ▶ Dies bedeutet NICHT, dass zukünftig nur noch **GRÜNE KARTEN** gegeben werden und auf **GELBE KARTEN** verzichtet wird.

## PERSÖNLICHE STRAFEN

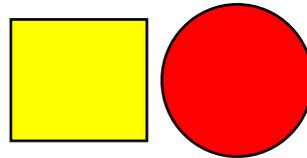
### ▶ GELBE KARTE



- Die Regel sieht einen Spielausschluss von **MINDESTENS 5 MINUTEN** vor
- Die Überwachung der Zeitstrafe und das Zurückholen des Spielers nach Ablauf der Strafzeit ist Verantwortlichkeit der Schiedsrichter.
- Ein Spieler kann während eines Spieles nicht **ZWEIMAL** eine **GELBE KARTE** erhalten.
- a.) **TECHNISCHES FOULSPIEL** (ohne Körperkontakt)
  - Hinausstellung auf Zeit von **5 MINUTEN**
  - Ist nach dem Zeigen der gelben Karte, allerdings noch vor Fortsetzung des Spiels, wegen schlechten Benehmens (Meckern, Schläger schmeißen etc.) ein Handeln erforderlich, erhöht sich die Strafzeit auf **10 MINUTEN.**
- b.) **KÖRPERLICHES FOULSPIEL**
  - Hinausstellung auf Zeit von **10 MINUTEN**
  - Ist nach dem Zeigen der gelben Karte, jedoch noch vor Fortsetzung des Spiels, wegen schlechten Benehmens (Meckern, Schläger schmeißen etc.) ein weiteres Handeln erforderlich, erhöht sich die Strafzeit auf **15 MINUTEN.**

## PERSÖNLICHE STRAFEN

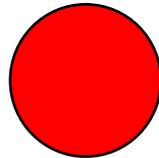
### ► GELB-ROTE KARTE



- Die **GELB-ROTE-KARTE** ist die **ZWEITE GELBE KARTE** für einen Spieler im Verlaufe eines Spiels. Die Karte kann nur einem Spieler gezeigt werden, wenn dieser nicht gerade eine **ZEITSTRAFE** absitzt. Diesem Spieler ist dann die **ROTE KARTE** zu zeigen.
- Eine **GELB-ROTE-KARTE** bedeutet für den betroffenen Spieler eine **HINAUSSTELLUNG AUF DAUER**. Er muss den Platz und die Platzumgebung verlassen. Die betroffene Mannschaft muss bis zum Spielende mit einem Spieler weniger spielen.

## PERSÖNLICHE STRAFEN

### ▶ 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.