

# FELDHOCKEY BRIEFING 2013-14



# Inhaltsübersicht

- ▶ Team Plan
- ▶ Regeländerungen 2013/14
- ▶ Spielkontrolle / Management
- ▶ Spielfluss / Vorteil / Timing
- ▶ Erzielen eines Tores
- ▶ Torwarte
- ▶ Abschlag / Selfpass / Freischlag  
Bully
- ▶ Strafverschärfung
- ▶ Foulspiel
- ▶ Hoher Ball & Hoher Stock
- ▶ Strafecke
- ▶ Verhalten von Spielern/Betreuern
- ▶ Persönliche Strafen
- ▶ Radios / Kommunikation

## 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 sie gemäß dem Briefing gepfiffen haben.

## REGELÄNDERUNGEN ZUM 1. SEPTEMBER 2013 (NUR IN DEN BUNDESLIGEN)

§ 9.7 wird um folgenden DHB-Zusatz erweitert:

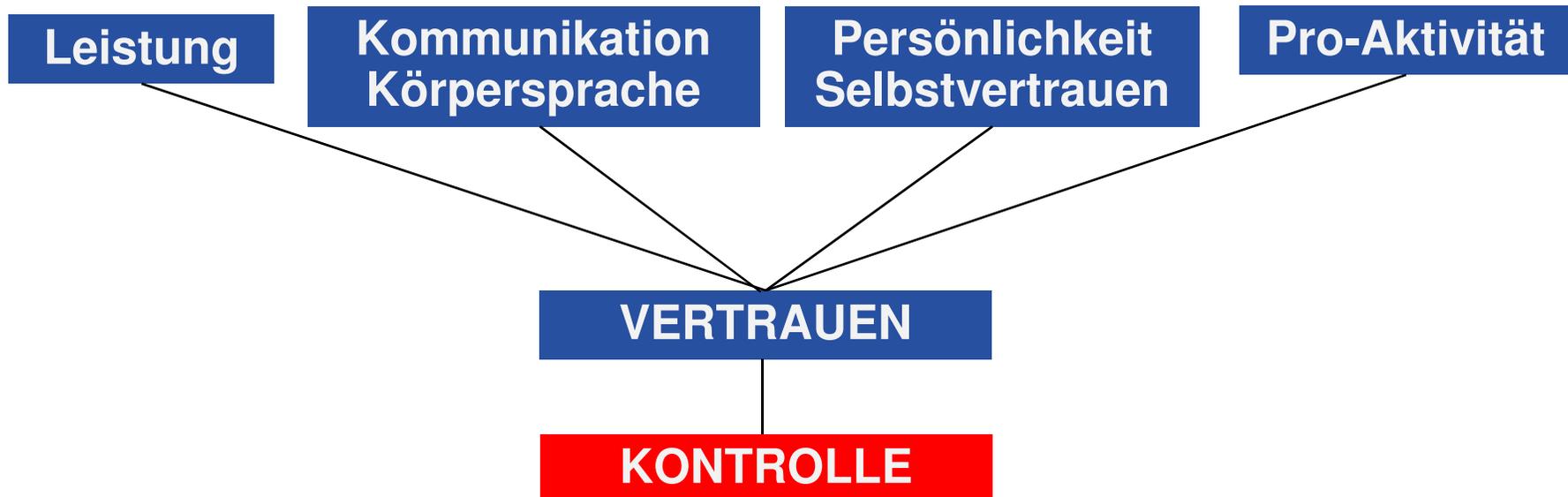
### „DHB-Versuchsregel für die Bundesligen:

Spieler dürfen den Ball über Schulterhöhe spielen, sofern dies nicht gefährlich ist, oder zu gefährlichem Spiel führt. Es ist verboten den Ball absichtlich über Schulterhöhe, außer bei einem Torschuss über eine weite Distanz, zu schlagen.“

Weitere Erklärungen finden sich beim Punkt „Hoher Ball / Hoher Stock“.

## SPIELKONTROLLE / MANAGEMENT

- ZIEL:**
- ① **VERTRAUEN** und **RESPEKT** müssen erarbeitet werden
  - ② „**POSITIVES UMFELD**“ muss geschaffen
  - ③ „**PRO-AKTIVITÄT**“ anstatt „**AUF FEHLER WARTEN UND BESTRAFEN**“



## SPIELKONTROLLE / MANAGEMENT

- ▶ **„PRO-AKTIVITÄT“**  
Die Schlagwörter sind: Bewusstsein, Erkennen, Handeln.
- ▶ **„FRÜHE ARBEIT“ BEDEUTET IN SUMME „WENIGER ARBEIT“**  
Die Standards und Grenzen für jedes Spiel (Abstand, ruhender Ball, richtiger Ausführort etc.) müssen früh und deutlich und in einem angemessenen Rahmen gesetzt werden. Dies funktioniert nur, wenn man physisch und mental fit und auf das Spiel vorbereitet ist.
- ▶ **„KISS-PRINZIP“: KEEP IT STUPID SIMPLE**  
Die einfache Lösung muss das Ziel sein, es gibt keine Zeit für Experimente! Was ist bei körperlichem Spiel, Stockfoul, Selfpass, absichtlichem Unterbrechen, hohen Bällen, Reklamieren etc. zu tun? Wiederholungen von Freischlägen sollten möglichst vermieden werden.

## SPIELKONTROLLE / MANAGEMENT

### ► **KOMMUNIKATION**

Die richtige Kommunikation mit Spielern und Trainern (Entscheidungen, Worte, Gestik, Karten etc.) ist von entscheidender Bedeutung. Die entsprechende „**BOTSCHAFT**“ muss ankommen und auch verstanden werden. Dies kann nur durch direkten **KONTAKT/BLICKKONTAKT** mit dem betreffenden Spieler/Trainer gewährleistet werden. Nur so ist eine **EINDEUTIGE KOMMUNIKATION** möglich.

Eine der Spielsituation angemessene „**ERNSTERE ODER AUCH FREUNDLICHE MIMIK**“ sowie einige „**KLARE UND DEUTLICHE WORTE ODER AUCH EINE KURZE ENTSCULDIGUNG**“ sollten zu den Managementtools eines jeden Schiedsrichters gehören und auch verwendet werden.

→ Auf diesem Weg werden persönliche Strafen im Spielverlauf „vorbereitet“!

### ► **DER RICHTIGE SPIELPLAN**

Ein gemeinsamer Spielplan muss vorhanden sein und muss dem Spielverlauf entsprechend angepasst werden. („PLAN B“?). Dies kann während des Spiels mithilfe der „Radios“ besprochen werden.

## SPIELFLUSS / VORTEIL / TIMING

- RICHTLINIE**
- ① **SOFORT** pfeifen oder gar nicht – **TIMING IS CRITICAL**
  - ② Vorteil nur bei **100%**ig klarer und kalkulierbarer Situation – **VORTEIL** oder doch **NUR BALLBESITZ**
  - ③ Welche Geschwindigkeit ist gut für das Spiel bzw. welche Geschwindigkeit lässt sich kontrollieren?!
  - ④ Ein früher Pfiff kann unter Umständen einen größeren Vorteil ergeben, da der entsprechende Spieler beim Ausführen des Selfpass 5m Platz hat.

Selfpass?!

Spielniveau

Risiko

Geschwindigkeit

**Spielkontrolle**

## ERZIELEN EINES TORES

- ▶ § 8.1 Ein Tor ist erzielt, wenn:
  - a) der Ball innerhalb des Schusskreises **VON EINEM ANGREIFER GESPIELT ODER BERÜHRT ODER VOM STOCK ODER KÖRPER EINES VERTEIDIGERS BERÜHRT** worden ist und
  - b) der Ball danach, ohne dass er den Schusskreis verlassen hat, die Torlinie zwischen den Torpfosten unterhalb der Querlatte vollständig überschritten hat.

Im Hockey gibt es seit der Feldsaison 2012/13 das **EIGENTOR!** Der Ball muss von einem **BELIEBIGEN** Spieler innerhalb des Schusskreises (beim Angreifer zwingend mit dem Schläger) berührt worden sein, um ein Tor zu erzielen.

## 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-Balles dürfen Spieler keinen sicheren Kopfschutz, sondern lediglich eine Gesichtsmaske tragen (im eigenen Schusskreis).
- ▶ 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.

## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS, BULLY

### ▶ 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.

→ Der Abschlag findet auf **KREISRANDHÖHE** statt, nicht an der Viertellinie!!

### ▶ FREISCHLAG

Der Ball darf bei der Ausführung eines Freischlags als Schiebecball, Schlenz- oder Hebecball **DIREKT** hoch gespielt werden, jedoch nicht absichtlich als Schlag. Beim „selfpass“ müssen das Ausführen und Weiterspielen **KEINE** zwei voneinander unabhängigen Aktionen mehr sein. Der Ball muss sich **NICHT** mehr 1 m bewegt haben, bevor ein Mitspieler diesen berühren darf.

## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS, BULLY

### ▶ SELPASS

#### „SETUP“

Der ausführende Spieler muss vor der Ausführung des Freischlags einen deutlichen **VERSUCH** machen einen **NICHT RUHENDEN** Ball anzuhalten. Zu oft wird ein **ROLLENDER BALL DIREKT** weiter gespielt. Der Ball muss nicht zwingend bewegungslos liegen.

Bedingt durch den „Selfpass“ ist der **RICHTIGE ORT DER AUSFÜHRUNG** sehr wichtig. 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 andere 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, BULLY

### ▶ SELPASS

#### AUSFÜHRUNGORT

Ein Freischlag für die angreifende Mannschaft im Angriffsviertel direkt am Kreisrand wird auf **5 METER** vom Kreisrand zurückgelegt.

Der falsche Ausführungsort eines Freischlags 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.

Wird ein Freischlag nicht den Regeln entsprechend ausgeführt und ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft verhängt, wird dieser an der Stelle ausgeführt, an der der Freischlag falsch ausgeführt wurde.

#### 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, BULLY

### ▶ SELFPASS

#### FEHLENDER ABSTAND BEI DER AUSFÜHRUNG EINES SELFPASS

Schafft es ein Abwehrspieler im Moment der Freischlagausführung durch den Gegner **NICHT** 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 (inklusive möglicher Laufwege) 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.

Ein Verteidiger kann sich nicht „auflösen“. 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, BULLY

### ► BULLY

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:

Die Ausführung erfolgt in der Nähe der Stelle, an der sich der Ball im Moment der Spielunterbrechung befand, **JEDOCH NICHT NÄHER ALS 15 METER ZUR GRUNDLINIE UND NICHT NÄHER ALS 5 METER ZUM KREISRAND.**

Ein innerhalb der Schusskreise verhängter Bully wird bezüglich der Ausführung wie ein Freischlag vor dem Schusskreis behandelt. Der Bully wird dementsprechend auf der gestrichelten Linie um den Schusskreis ausgeführt.

## FOULSPIEL



- ▶ **KRITERIEN ZUR RICHTIGEN BEWERTUNG VON FOULSPIELEN:**
  - Kann ein Spieler in seiner Position den Ball überhaupt regelgerecht spielen?
  - Unterscheidung zwischen **ABSICHT**, **UNVERMÖGEN** und **SCHLECHTER AUSFÜHRUNG!**
  - Nicht jeder absichtlicher 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?
  - A) BREAK-DOWN-TACKLE / TAKTISCHES FOUL**
  
  - B) SLIDING-TACKLE**
  
  - C) FOULSPIEL OHNE BALL**

## FOULSPIEL

### BREAK-DOWN / STOPPING TACKLES

- ▶ Meist deutliche Foulspiele, 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. Oft finden diese Fouls im Moment der Ballannahme des Angreifers durch einen Verteidiger statt.

→ „**BREAK DOWN**“ = **PERS. STRAFE IM RAHMEN DER SPIELKONTROLLE**

### TAKTISCHE FOULS

- ▶ Insbesondere bei der Freischlagausführung kann es zu taktischen Foulspielen kommen. Die Intention des betreffenden Spieler ist es, durch Ballwegschlagen oder fehlenden Abstands, eine schnelle Ausführung des Freischlags zu verhindern und den Mitspielern die notwendige Zeit zu geben, sich entsprechend aufzustellen.

① **EINMALIGE EINDEUTIGE KOMMUNIKATION**

② **STRAFVERSCHÄRFENDE MASSNAHME**

③ **PERSÖNLICHE STRAFE IM RAHMEN DER SPIELKONTROLLE**

## FOULSPIEL

### SLIDING TACKLES

- ▶ Ein rutschender Spieler nimmt das volle Risiko des Foulspiels, des **KÖRPER-KONTAKTS** 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 die Berührung des Balls irrelevant.  
→ **MISSLUNGENES SLIDING TACKLE = GELBE KARTE**

## KÖRPERLICHES SPIEL

### FOULSPIEL OHNE BALL

- ▶ Hockey ist alles andere als ein „körperloser Sport“. Insbesondere in den Schusskreisen verursacht ein übermäßiger Körpereinsatz (Schläger festhalten, Schieben, Drücken etc.) **ABSEITS VOM BALL** enormes „Konfliktpotential“ und kann unter Umständen zu Revanchefouls führen.  
**→ DAS SPIELFELD BEOBACHTEN UND NICHT NUR DEM BALL FOLGEN.**
- ▶ Die Unterstützung des Kollegen ist hierbei enorm wichtig, vor allem auf der entfernten Seite im Schusskreis des Kollegen (→ „HINTERTÜR“). Dies setzt ein aktives Stellungsspiel voraus.

## STRAFVERSCHÄRFUNG

### SPIELEN DES BALLES ÜBER DIE EIGENE GRUNDLINIE

→ „LANGE ECKE“ oder „STRAFECKE“ ?

#### ► Bewertungsrichtlinie:

- a) Was ist die **INTENTION** eines Verteidigers beim Spielen des Balles über die eigene Grundlinie?
- b) Liegt **ABSICHT**, ein **UNFALL** oder **TECHNISCHER MANGEL** vor?
- c) Wird der Ball **AKTIV** gespielt oder nur abgelenkt?
- d) Hat der Spieler eine andere **SPIELOPTION** als den Ball ins Grundlinienaus zu spielen?

## STRAFVERSCHÄRFUNG

### FOUL INNERHALB DES VERTEIDIGUNGSVIERTELS

→ **FREISCHLAG** oder **STRAFECKE**?

#### Bewertungsrichtlinie:

- a) Nicht jedes „**HART ERSCHEINENDE FOUL**“ oder „**SCHLÄGERSCHLAGEN**“ innerhalb des Verteidigungsviertels ist **AUTOMATISCH** eine Strafecke!
- b) Was ist die Intention des Spielers? „**ABSICHT**“, „**UNFALL**“ oder „**TECHNISCHER MANGEL**“ bzw. „**UNKONTROLLIERTE AKTION**“?
- c) Wo findet das Foul statt? Wird durch das Foulspiel eine mögliche **TORCHANCE** verhindert?

→ Eine Strafecke außerhalb des Schusskreises muss **ANALOG** im Schusskreis **ZWINGEND** einen „7m-Ball“ zur Folge haben.

## 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, auch im Schusskreis.

### 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.
- Der Ball muss in der steigenden Phase beobachtet werden. Er darf nicht gefährlich in die Richtung eines sich nähernden Spielers geschlenzt werden.
- Es ist den verteidigenden Spieler verboten, vor- oder rückwärts in einen 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 **MITSPIELER, 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.
- Verstopft 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

- ▶ In den Bundesligen dürfen Spieler den Ball auch spielen, wenn sich der Ball über **SCHULTERHÖHE** befindet.

Einzige Einschränkung ist, dass der Ball nicht über eine **GROSSE DISTANZ** absichtlich mit dem Schläger über Schulterhöhe geschlagen werden darf, z.B. als „Aufbauball“.



## HOHER BALL / HOHER STOCK

### HOHER STOCK

- ▶ An der grundsätzlichen Bewertung von **HOHEN BÄLLEN**, der **GEFÄHRLICHKEIT** und der **BALLANNAHME VON SCHLENZBÄLLEN** ändert sich **NICHTS**. Einzige Veränderung ist, dass der Ball nun über der Schulter gestoppt, abgelenkt oder gespielt werden darf. Gefährlichkeit muss durch die Regeländerung noch früher beurteilt und damit auch im Rahmen des Managements früher gepfiffen werden.
- ▶ Ein Spieler, der nach wie vor als **DEUTLICHER EMPFÄNGER** eines SCHLENZBALLES identifiziert werden kann, hat auch weiterhin das Recht und den Spielraum von 5m, um den Ball entsprechend anzunehmen. D.h. unterbricht ein Spieler **INNERHALB VON 5M** mit hohem Stock einen Schlenzball und benachteiligt dadurch einen Gegenspieler, der den Ball **DEUTLICH** bekommen hätte, ist ein Freischlag gegen diesen Spieler zu verhängen.

## HOHER BALL / HOHER STOCK

### HOHER STOCK

- ▶ Gegenspieler müssen den entsprechenden **ABSTAND** beim Stoppen des Balles über Schulterhöhe einhalten. Es kann durchaus sein, dass Spieler mehr Zeit benötigen, bis sie einen „über der Schulter gestoppten Ball“ **UNTER KONTROLLE** haben. Diese Zeit ist dem Spieler wie bei der „normalen“ Ballannahme eines Schlenzballs einzuräumen.
- ▶ Eine **UNGEFÄHRliche** Abwehraktion mit einem **KONTROLLIERTEN** „Schlag“ aus dem Kreis in Richtung Seitenlinieaus, ist nicht als Pass oder Spielaufbau zu bewerten und daher grundsätzlich erlaubt.
- ▶ Spieler, die mit oder ohne dem Schläger über der Schulter, in einen aufsteigenden Schlenzball hineinspringen, verursachen fast immer gefährliches Spiel und haben kaum die Möglichkeit den Ball zu kontrollieren.

## STRAFECKE

### ▶ SETUP

Verteidiger als auch Angreifer müssen sich 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. Die Unterstützung des zweiten Schiedsrichters ist hierbei 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. Wird eine weitere Strafecke verhängt (also nicht nur die Strafecke nach § 13.7 c oder d wiederholt), darf sich die verteidigende Mannschaft auch dann wieder vervollständigen, wenn die Strafecke nicht nach § 13.5 beendet ist.

## 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 auch in diesem Fall wiederholt. Jeder weitere Regelverstoß dieser Art wird dem beschriebenen Ablauf entsprechend geahndet. Die Beschränkungen dieser Regel gelten nicht mehr, wenn eine weitere Strafecke verhängt (also nicht nur die Strafecke nach § 13.7 c oder d wiederholt) wird, dies gilt auch dann, wenn die Strafecke nicht nach § 13.5 beendet ist.

## STRAFECKE

### ► ALLGEMEIN

- **VERFEHLT** der Ball nach einem hohen Torschuss das Tor und wird ein Verteidiger am Körper getroffen, ist dies als **GEFÄHRLICH** zu bewerten und auf Freischlag für den Verteidiger zu entscheiden.
- Wird der Ball nicht **AUSSERHALB** des Schusskreises angenommen, kann **KEIN TOR** erzielt werden (AUCH KEIN EIGENTOR), 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. Lenkt der Verteidiger den Ball unabsichtlich ins eigene Tor ab, ist eine lange Ecke zu verhängen.
- 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.

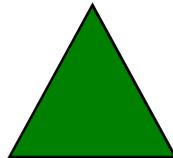
## VERHALTEN VON SPIELERN/BETREUERN

- ▶ 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

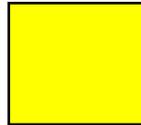


Im Rahmen der Spielkontrolle können grundsätzlich **BELIEBIG VIELE GRÜNE KARTEN**, allerdings nicht für denselben Spieler, gegeben werden. Empfohlen wird jedoch eine Anzahl von **2 BIS 3 GRÜNEN KARTEN** pro Mannschaft. Ein grüne Karte bedeutet immer eine **HINAUSSTELLUNG AUF ZEIT VON 2 MINUTEN**.

- ▶ 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 Spiels nicht ZWEIMAL eine GELBE KARTE erhalten.

#### a) **TECHNISCHES FOULSPIEL** (ohne Körperkontakt)

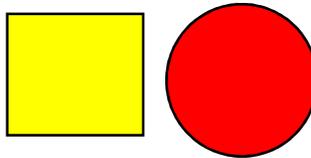
- Hinausstellung auf Zeit von **5 MINUTEN**
- Ist nach dem Zeigen der gelben Karte, allerdings noch vor Fortsetzung des Spiels, wegen schlechten Benehmens (Meckern, Schläger schmeißen etc.) ein Handeln erforderlich, erhöht sich die Strafzeit auf **10 MINUTEN.**

#### 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

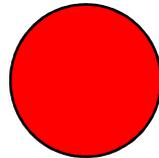
### ► GELB-ROTE KARTE



- 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.

## RADIOS / KOMMUNIKATION

### DER RICHTIGE UMGANG MIT DEN RADIOS

- ▶ Die „Radios“ **ERSETZEN** nicht die „**TRADITIONELLE**“ Zeichengebung zur Unterstützung des Kollegen, sondern ergänzen diese nur!
- ▶ Verhaltensregeln und Bereiche zur sinnvollen Benutzung der Radios:
  - Bestätigung der Nummer eines Spielers vor oder zur Kartenvergabe.
  - Kontrolle der verbleibenden Zeitstrafe.
  - Nicht reden, wenn der Kollege gerade „beschäftigt“ ist oder mit Spielern spricht.
  - Nicht reden, wenn der Kollege bei der Strafeckenvorbereitung ist.
  - Strafeckensupport (wurde der Ball außerhalb gestoppt?).
  - Spielplanänderung / Taktische Änderungen.
  - ....