

Allgemeines: Rechtzeitiges Erscheinen in sportlicher Kleidung **spätestens 45 Minuten vor dem Spiel** / Tore und Spielfeld überprüfen / - Absprache mit Kollegen über Feldaufteilung, Unterstützung, Wartezeit 30 min. abwarten, danach Spielbeginn gem. DHB SPO. §34 (2,3)

Spielberichtsbogen: Kontrolle **vor dem Spiel** / Eintrag von mind. 4, max. 12 Spieler incl. TW und **max. 4 Betreuer** / Vermerk bei Einsatz von ETW / Vereine, Spielklasse und Datum sind vom Heimverein einzutragen, / gelbe, gelb-rote und rote Karten sind gegen Spieler, Trainer/Betreuer einzutragen, bei rot mit **genauer** Vorfallsschilderung!! / **Ergebnis, Namen der SR in Blockschrift, Unterschrift** sowie **genaue** Abrechnung der Spesen und Fahrtkosten **je !! SR** (Verband kontrolliert) / Umschlag stellt Heimverein / Versand durch SR am gleichen Tag an Staffelleiter.

Zuständigkeit: Jeder SR darf Entscheidungen auf dem **gesamten** Spielfeld treffen, ist aber in erster Linie für seine Spielfeldhälfte zuständig. **Absprache** mit Kollegen notwendig. Bei gleichzeitigem Pfiff und unterschiedlichen Entscheidungen soll der näher stehende SR entscheiden. Bei nicht möglicher Verständigung gilt die Entscheidung des SR, in dessen Spielfeldhälfte die Situation entstanden ist. In **keinem** Fall Bully !

Zeichengebung/Stellungsspiel: Deutliche Anzeige nach jedem Pfiff mit Blick zum Spielfeld / Anzeige Freischiß und Seitenaus nur mit einem Arm / Laufenarbeit – auch Position an Grundlinie einnehmen = besserer Blick zum Geschehen im Kreis / mit Spiel aufrücken / Zusammenarbeit mit Kollegen / Entscheidungen sind besser zu fällen, wenn man nahe am Geschehen ist.

Mannschaften: Spielbeginn **mit max. 6 / mind. 4 Spielern** / in Erwachsenen-Spielen **darf**, in JU-Spielen **muss** einer davon TW sein / **Kein Spielabbruch bei Unterschreitung.** / Max. 6 Austauschspieler + max. 4 Betreuer müssen auf der Mannschaftsbank sitzen.

Torhüter: Jede Mannschaft kann wahlweise mit voll ausgerüstetem TW, mit Feldspielern oder mit einem Spieler mit TW-Rechten spielen, außer Jugend-Mannschaften. TW's und Feldspieler mit TW-Rechten müssen mit andersfarbigem Trikot (von beiden Mannschaften abehend) spielen. Voll angezogene TW's müssen immer einen Kopfschutz tragen und dürfen die Mittellinie nicht überschreiten außer als Schütze eines 7 m-Balls. / **Feldspieler mit TW-Rechten müssen** zumindest bei KE + 7-m einen Kopfschutz tragen, den sie aber ablegen müssen, wenn sie die **Mittellinie** überschreiten wollen. (Spielstrafe **Freischiß** an der Mittellinie).

Spielen des Balles: nur mit dem Stock durch **Schieben** und beim Torschuss durch **Schlenzen** erlaubt / **nur TW's** dürfen in ihrem Schusskreis den Ball mit jedem Körperteil, **als Teil einer Abwehraktion auch mit Arm oder Hand spielen**, jedoch nicht absichtlich über die eigene Grundlinie / Ein „Schiebeschiß“, ist durch eine lang ausholende (ca. 50 cm) oder schwingende Bewegung mit dem Schläger vor dem Ballkontakt gekennzeichnet / **unabsichtliches Hochspielen** (max. Bandenhöhe 10 cm) und das Hochspringen des Balles bei Stoppversuch (auch über 10 cm) ohne Benachteiligung oder Gefährdung der Gegner ist **kein Fehler / gleiche**

Regelauslegung auf dem gesamten Spielfeld / ein vom TW hoch abprallender Torschuss ist nur nach seiner **Gefährlichkeit** zu beurteilen (Gefahr innerhalb = Strafecke, Gefahr außerhalb = Freischiß / Einklemmen des Balles an der Bande und Ziehen des Stocks über den Kopf des Gegners sind verboten / beim Spielen des Balles, auch beim Torschuss, müssen sich **Ball und Schläger am Boden befinden** / das Spielen des Balles über eigener Schulterhöhe ist verboten. Ausnahme: TW's und Abwehrspieler dürfen in ihrem Schusskreis **bei hohen Torschüssen** den Ball mit der flachen Seite ihres Stocks über der eigenen Schulterhöhe **anhalten** oder **ablenken**, jedoch **nicht spielen** / dabei darf kein anderer Spieler gefährdet werden.

Behinderung: Ein Spieler darf weder seinen Stock noch seinen Körper so einsetzen, dass ein Gegner am Spielen des Balles gehindert wird. Das **absichtliche** Einklemmen des Balles zwischen zwei Schlägern oder an der Seitenbande ist ein Regelverstoß und ist entsprechend zu ahnden. Es muss eine angemessene Lücke gelassen werden, durch die der Ball gespielt werden kann.

Gefährliches Spiel ☉ Ein gespielter Ball ist auch als gefährlich zu beurteilen, wenn er Spieler zu einer Ausweichbewegung zwingt. Das absichtliche und harte Spielen des Balles auf Füße oder die Hände eines Spielers, der eine Abwehr- oder bewegungslose Position eingenommen hat und das mit dem Risiko einer Verletzung verbunden ist und das absichtliche Drehen und Spielen des Balls durch einen verteidigenden Spieler, der sich in unmittelbarer Nähe zum Ballführenden befindet, sind gefährliche **Handlungen**. Ist die **Absicht deutlich** zu erkennen muss dies mit einer **pers. Strafe** (grüne Karte) geahndet werden. Im Wiederholungsfall ist die **gelbe Karte zu verhängen** /

Verfehlt der Ball nach einem hohen Torschuss **das Tor** und wird ein Verteidiger oberhalb des Knies getroffen ist auf gefährliches Spiel zu entscheiden. Wird der Verteidiger unterhalb des Knies getroffen ist auf Strafecke zu entscheiden.

Gezogener Ball : bei 7 m generell verboten / bei Freischißlagen und KE-Hereingabe erlaubt – dabei darf der Ball nicht 2 x berührt werden und nicht wesentlich seine Richtung verändern / die Gefährlichkeit ist zu beachten.

Abstandsregelung: bei Abschlägen und Freischißlagen in der eigenen Spielfeldhälfte generell 3 m nur für Gegenspieler / bei Freischiß für Angreifer in gegnerischer Spielfeldhälfte müssen alle Spieler 3 m Abstand halten / bei Nichteinhalten Strafverschärfung durch Freischißgumkehr bzw. Erhöhung auf Strafecke / bei Bully

☉ Abstand 3 m für alle außer den beiden Ausführenden. Spieler, die sich im Zeitpunkt der Verhängung eines FS im oder außerhalb des Schusskreises genau 3m oder mehr zum Ort der Ausführung befunden haben, dürfen sich nicht auf weniger als 3m nähern und eine bewegungslose Position einnehmen, bis der FS ausgeführt wird. Verteidiger, die sich innerhalb des Schusskreises näher als 3m zum Ort der FS -ausführung befinden, dürfen den ausführenden Spieler innerhalb des Schusskreises begleiten, sofern sie erst den Ball spielen oder versuchen den Ball zu spielen, wenn sich der Spieler und der Ball mindestens 3m bewegt hat.

Spielen im Liegen: ist für Feldspieler verboten / nur der TW darf in seinem Schusskreis im Liegen spielen. Er muss dabei mit voller Ausrüstung und mit seinem Stock im Kreis sein / absichtliche Körperhaltung mit einer Hand oder einem Knie zu unterstützen oder die Reichweite durch das Abstützen zu verlängern, ist als „im Liegen Spielen“ zu bewerten.

Auszeit: In allen ERW-Spielklassen bei einer Spielzeit von 2 x 30 Min. kann jede Mannschaft **pro Halbzeit** eine Auszeit, von 1 Minute nehmen. Nur möglich bei Spielunterbrechung und **eigenem** Ballbesitz (aber nicht bei Strafecke und 7-m-Ball) / Auszeit kann vom Mannschaftsführer oder einem Mannschaftsbetreuer durch das Signalisieren eines „T“ beantragt werden. / Die SR überwachen die Auszeit. Sie geben nach 50 Sekunden das Signal zur Aufstellung der Mannschaften und pfeifen nach 1 Minute das Spiel wieder an. / Die Besprechung muss in der Nähe der eigenen Mannschaftsbank erfolgen. Eine nicht genommene Auszeit verfällt. Bei allen Jugendspielen sowie bei Erw.-Spielen, die eine verkürzte Spielzeit haben (Turnierform bis 2 x 20 Min.), entfällt die Möglichkeit einer Auszeit.

Abschlag: an beliebiger Stelle innerhalb des Kreises oder außerhalb bis zu 9,10 m von der Grundlinie entfernt auf einer gedachten Linie, die parallel zu den Banden durch den Punkt geht, an dem der Ball die Grundlinie überschritten hat / Abstand 3 m nur für Gegenspieler, die sich auch im Schusskreis befinden dürfen.

Freischiß: Muss nahe am Ort (Distanz von 1-2 m) des Geschehens ausgeführt werden / Ball muss ruhen / der Ball darf nicht in den gegnerischen Schusskreis gespielt werden, bevor er 3 m bewegt worden ist oder von einem gegnerischen Spieler berührt .

☉ Der Ball darf direkt in den gegnerischen Schusskreis gespielt werden, vorausgesetzt, er hat sich 3m bewegt, *bevor* er von der Seitenbande abprallt.

Einschiebeball: muss max. 1 m von dem Punkt entfernt ausgeführt werden, an dem der Ball das Spielfeld über die Bande verlassen hat. Mittelanstoß, Abschlag, Freischiß und Einschiebeball können als Selbstpass ausgeführt werden. Verlässt der Ball im Schusskreis die Seitenbande, ist der Einschiebeball 1 m außerhalb und 1 m entfernt von der Seitenbande liegt auszuführen.

Bully: Wird der Ball „unverschuldet“ zwischen zwei Schlägern bewegungslos eingeklemmt, sollte nach einer angemessenen Wartezeit von +/- 5 Sekunden auf Bully entschieden werden. Aktives „ins Bully gehen“ ist verboten und ist zu ahnden. Ausführung an der Stelle der Verursachung, jedoch nicht näher als 9 m zur Grundlinie und **nicht näher als 3 m zum Schusskreisrand** / **Ein innerhalb der Schusskreise verhängter Bully wird 3 m vor dem Schusskreis ausgeführt.** Schlägerberührung über dem Ball nur ein Mal. Der SR pfeift die Ausführung an.

Strafverschärfung: Bei absichtlichen Regelverstößen in der eigenen Spielfeldhälfte soll sofort auf Strafecke entschieden werden / Freischißlagen können bei Unsportlichkeiten umgekehrt oder in der eigenen Spielfeldhälfte in Strafecken umgewandelt werden, jedoch nicht wegen Reklamierens / es darf auch keine KE wegen Reklamierens der Angreifer in FS für die abwehrende Mannschaft



SÜDDEUTSCHER HOCKEY-VERBAND - Hallenregeln 2016/2017 kurzgefasst Stand: 01.11.2016

umgewandelt werden / in solchen Fällen sind persönliche Strafen angebracht.

Auswechsell: Anzahl der Torwartwechsel ist auf **zwei pro Spiel** und Mannschaft **begrenzt**. Auf die **Sonderfälle des § 2.3g** und deren Richtlinie in Regelwerk wird verwiesen. Torhüter dürfen vor und nach Ausführung eines 7-m-Balles ausgetauscht werden. **Bei Strafecken** dürfen nur verletzte und vom Spiel ausgeschlossene TWs der verteidigenden Mannschaft ausgewechselt werden. Es gilt dabei, dass voll ausgerüstete TW's gegen voll ausgerüstete TW's **oder** gegen Feldspieler mit TW-Rechten ausgetauscht werden dürfen, jedoch Feldspieler mit TW-Rechten **nur** gegen solche. (bei Zeitstrafe TW muss dann ein Feldspieler vom Platz). Ein Verzicht auf TW ist in diesen Fällen nicht erlaubt. Bei TW-Wechsel wird die Zeit zum Wechsel der TW-Ausrüstung nicht angehalten (außer im Jugendbereich).

Verletzungen: Behandlung von verletzten Spielern auf dem Spielfeld **darf** nur nach **Spielzeitunterbrechung** und mit **Erlaubnis der SR** erfolgen. / Behandelte **Feldspieler müssen** danach das **Spielfeld verlassen**, und ein Ersatzspieler kann die Mannschaft vervollständigend (**außer bei KE**). Der auf dem Platz behandelte Spieler steht erst **nach Ablauf von 2 Min.** wieder als Einwechselspieler zur Verfügung. / **Verlässt** ein behandelter Feldspieler das Spielfeld **nicht**, ist ihm die **gelbe Karte** zu zeigen.

Strafecke: Zu entscheiden bei jedem **absichtlichen** Regelverstoß **außerhalb** des Schusskreises, jedoch innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte, bei jedem **unabsichtlichen** Regelverstoß **innerhalb** des Schusskreises, wenn dadurch **kein** Tor verhindert wird. Wenn der Ball sich in der TW-Ausrüstung verfängt oder durch den liegenden TW unspielbar wird. Bei regelwidrigem Spielerwechsel und bei absichtlichem Spielen des Balles in das eigene Grundlinienaus, auch aus der **gegnerischen** Spielhälfte. / **TW muss im Tor stehen**. Er muss beide Füße hinter der Linie haben. **!!! Spielt eine Mannschaft ohne TW, darf kein Spieler ins Tor, keiner darf einen Schutzhelm tragen, und keiner darf TW-Rechte wahrnehmen / das Tragen einer Gesichtsmaske ist erlaubt / Abwehrspieler können sich wahlweise neben dem Tor oder an der Mittellinie aufstellen und müssen dabei die Füße hinter der Linie haben / alle Spieler, auch Angreifer, dürfen die Schläger in den Schusskreis hineinhalten, jedoch nicht damit den Boden berühren / Abwehrspieler dürfen Stock oder Körper in der Luft vor das Tor halten / Festhalten und Abstützen am gesamten Tor ist erlaubt, jedoch darf dabei das Tor nicht verschoben werden / !!! Es darf nicht hinter dem Tor herumgelaufen werden.**

Überquert ein Verteidiger vor Ausführung der KE die Grundlinie, muss dieser Spieler sich hinter die Mittellinie begeben. Im Fall das der Torwart oder der Feldspieler mit den Rechten eines Torwartes, die Grundlinie vor Ausführung der KE überquert, muss sich ein beliebiger verteidigender Feldspieler hinter die Mittellinie begeben. In beiden Fällen wird der Feldspieler **nicht ersetzt**. Jedes weitere zu frühe Herauslaufen bei derselben oder einer weiteren Strafecke wird wie oben beschrieben geahndet.

Bei einer „neu“ verhängten Strafecke darf sich die verteidigende Mannschaft wieder vervollständigen.

//_Absichtliches und deutliches zu frühes Herauslaufen kann auch **sofort** mit einer persönlichen Strafe geahndet werden. / Betritt ein

angreifender Spieler vor Ausführung der KE den Schusskreis, muss er sich hinter die Mittellinie begeben, er darf jedoch durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Täuscht ein angreifender Spieler bei der Ausführung der Strafecke die Hereingabe des Balles an, muss er sich hinter die Mittellinie begeben, er darf jedoch durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden. / Die Strafecke muss in beiden Fällen wiederholt werden / Hereingabe muss mit mindestens einem Fuß außerhalb der Grundlinie stehen / der Ball muss nach der Hereingabe vor dem ersten Torschuss den Schusskreis verlassen haben. Er muss nicht angehalten werden und darf bei der Annahme hoch springen, sofern er dadurch nicht gefährlich wird oder die Gegenspieler dadurch benachteiligt werden / Torschuss ist in jeder beliebigen Höhe erlaubt, jedoch dann als gefährlich abzufeiern, wenn der Ball einen Abwehrspieler, der sich **näher als 3 m** zum Torschützen befindet, **oberhalb des Knies** am Körper trifft / KE's sind dann beendet, wenn der Ball den Schusskreis um mehr als 3 m oder zum zweiten Mal verlassen hat, bei Grundlinienaus, bei Seitenaus, wenn ein Tor erzielt wurde oder wenn ein Angreifer einen Fehler begeht. Bei Schluss-KE wird das Spiel um eine weitere KE oder 7-m-Ball verlängert, sofern ein Verteidiger einen Fehler begeht.

Gegenstände auf dem Spielfeld. Trifft ein Ball im Anschluss an eine Strafecke irgendein geworfenes Teil der Ausrüstung (z.B. Gesichtsmaske) so gilt a) innerhalb des Schusskreises = Strafecke, / b) außerhalb des Schusskreises = Freischlag

7-m-Ball: Zu entscheiden bei jedem **unabsichtlichen** Regelverstoß **innerhalb** des Schusskreises, durch den ein Tor verhindert wird / Bei jedem **absichtlichen** Regelverstoß **innerhalb** des Schusskreises, sofern die angreifende Mannschaft in Ballbesitz ist oder hätte kommen können / automatischer Zeitstopp / **TW muss auf** der Linie stehen / Will ein Feldspieler abwehren, darf er keinen Schutzhelm tragen und hat keine TW-Rechte / **Schütze** muss in spielbarer Entfernung mit beiden Füßen **hinter** dem Ball stehen / alle anderen Spieler müssen sich jenseits der Mittellinie befinden / nach Befragung von TW und Schützen Freigabe durch Pfiff / Torschuss nur durch Schieben, Schlenzen oder Heben / der Ball darf **nicht gezogen** und nur einmal berührt werden / Schießt der Schütze vor Freigabe durch SR und erzielt ein Tor, wird der 7-m-Ball wiederholt – wurde kein Tor erzielt, wird auf Freischlag für Verteidiger erkannt / **Verhindert** der verteidigende Spieler ein Tor dadurch, dass er einen oder beide Füße zu früh bewegt, wird der 7-m Ball wiederholt, und dieser Spieler kann verwarnet werden. Für jeden folgenden Regelverstoß muss er auf Zeit des Spielfeldes verwiesen werden (grüne Karte, für jedes weitere Vergehen mit einer gelben Karte)

Persönliche Strafen:

Bei rohem oder gefährlichem Spiel sowie absichtlichen Regelverstößen und schlechtem Benehmen kann bzw. muss zusätzlich zur Spielstrafe der betreffende Spieler mündlich ermahnt oder durch Zeigen der Karten verwarnet bzw. vom Spiel ausgeschlossen werden. Persönliche Strafen können auch gegen Austauschspieler und **Trainer / Betreuer** auf der Mannschaftsbank ausgesprochen werden. Bei gelber, gelb-roter und roter Karte muss ein Spieler vom Feld, der aber als Austauschspieler sofort zur Verfügung steht. Der bestrafte Spieler oder Trainer/Betreuer hat sich zur Strafbank zu begeben bzw. bei gelb-rot

oder rot den Innenraum der Halle zu verlassen. / Verwarnungen und Spelausschüsse müssen durch Zeigen der **entsprechenden Karte** ausgesprochen werden.

grüne Karte → **Spelausschluss** des Spielers auf Zeit. Richtlinie 1 Minute / Max. 2-3 Mal grün pro Mannschaft, max. 1 Mal grün pro Spieler in einem Spiel.

gelbe Karte → Spelausschluss des Spielers auf Zeit. **Richtlinie: 2 Minuten** bei technischem Foulspiel (z.B. Stockfoul, Meckern, Ball absichtlich wegspielen) / **5 Minuten** für Foul mit Körperkontakt zu Gegenspieler. Bei weiterem schlechtem Benehmen **vor Fortsetzung des Spiels** erhöht sich die Strafzeit auf 5 bzw. 10 Minuten Der bestrafte Spieler hat sich auf der Strafbank aufzuhalten und darf während der Strafzeit nicht eingewechselt werden. / Die Mannschaft spielt für die Dauer der Strafzeit mit einem Spieler weniger

gelb-rote Karte → Spelausschluss auf Dauer nur für einen Spieler oder Trainer / Betreuer, der im laufenden Spiel schon einmal gelb gesehen hat. Bei einer Spielzeit von 2 x 30 Minuten spielt die Mannschaft für die **nächsten 15 Spielminuten**, bei kürzerer Spielzeit z.B. bei **Jugendspielen 10 Spielminuten**, mit einem Spieler weniger. /

rote Karte → Spelausschluss auf Dauer. Die Mannschaft spielt bis zum Spielende mit einem Spieler weniger. Eintragung im Spielberichtsbogen sofort nach dem Spiel mit **genauem** Tathergang / **Eintrag dem zuständigen Mannschaftsführer vorzeigen und auf Gelegenheit zu schriftlicher Stellungnahme binnen 4 Tagen hinweisen / ein auf Zeit des Feldes oder der Bank verwiesener Spieler oder Trainer / Betreuer ist dann mit einer roten Karte zu bestrafen, wenn er während des Ablaufes seiner Strafzeit weitere Regelverstöße begeht oder auf andere Weise sich grob unsportlich verhält.**

Das **Umringen von Schiedsrichtern** nach kritischen Entscheidungen ist nicht erlaubt. Bei einer „Spielertraube“ (sobald ein dritter Spieler hinzukommt) **solli** der Mannschaftsführer mit einer **persönlichen Strafe** im Rahmen der Spielkontrolle verwarnet werden.

Der Ablauf einer Strafzeit ist bei einem Zeitstopp unterbrochen.

SR-Kosten-Abrechnungen SHV-Sätze

RLD / 2.RLH / 2.RLD SPAE € 40,00 pro Spiel
1.RLH SPAE € 45,00 pro Spiel
zusätzl. € 10,00, wenn einfache Fahrt über 150 km oder über 6 Stunden Abwesenheit.

Fahrtkosten:

ab RL € 0,30 / km 1 SR € 0,32 / km 2 SR ein PKW

Staffelleiter

RLD Manuela Wenk, Kleingründlacher Str. 55, 90427 Nürnberg

2.RLD Christina Bechtel, Zeilweg 44, 60939 Frankfurt

1.RLH Oliver Sobotta, Feldstraße 95, 68259 Mannheim

2.RLH **☉** Nils Vossebein, Hofweg 71, 66125 Saarbrücken