



SÜDDEUTSCHER HOCKEY-VERBAND - Hallenregeln 2011/2012 kurzgefasst Stand: 01.11.2011

Allgemeines: Rechtzeitiges Erscheinen in sportlicher Kleidung **spätestens 30 Minuten vor dem Spiel** / Tore und Spielfeld überprüfen / - Absprache mit Kollegen über Feldaufteilung, Unterstützung, Blickkontakte im Spiel etc. Wartefrist auf die Schiedsrichter **bis OL 30 Minuten. Bei Turnieren 5 Minuten.** 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, auch gegen Trainer/Betreuer, eintragen, 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 / Laufarbeit – 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.

Zeitnehmer: für alle Spielklassen gilt: der **Heimverein muss einen ZN**, der Gastverein **kann** einen ZN mit gleichen Rechten stellen. **Absprache SR/ZN vor dem Spiel.** Sicherstellen, dass auf Zeitstopp/Zeitfreigabe genau geachtet wird / ZN haben erzielte Tore zu notieren und Zeitstrafen zu überwachen / ZN signalisieren Spielzeitende und Strafzeitende. **(ZN erhalten keinen Kostenersatz)**

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 Feldspieler mit TW-Rechten oder **ohne** TW spielen, außer Jugend-Mannschaften. TW's und Feldspieler mit TW-Rechten müssen mit andersfarbigem Trikot (von beiden Mannschaften abhebdend) 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 / Stock muss beim Spielen des Balles **nahe** am Ball sein – weites Ausholen ist verboten / **eingehängter Schleuderball ist verboten** (Ausnahme Hereingabe einer Strafecke) / kein Hochspielen außer bei Torschuss / **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.

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 / ein gezogener Ball ist aber immer dann als gefährlich abzupfeifen, wenn er aus kurzer Entfernung absichtlich in einen Gegenspieler hineingezogen wird.

1 m-Regel: bei Ausführung von Anspiel, Abschlag, Freischiß, Seitenaus und Hereingabe von Strafecken muss sich der Ball mindestens um **1 m** bewegt haben, bevor ihn **ein eigener Mitspieler weiterspielen darf**.

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 Freischißumkehr bzw. Erhöhung auf Strafecke / bei Bully Abstand 3 m für alle außer den beiden Ausführenden.

Handstopp: ist für TW's erlaubt, für Feldspieler grundsätzlich verboten / wenn der Ball die Hand berührt, die den Stock umgreift, liegt kein Fehler vor – es ist jedoch verboten, den Ball mit der Hand, die den Stock hält, **absichtlich anzuhalten** oder **zu spielen**.

Spielen im Liegen: ist für Feldspieler grundsätzlich verboten / nur der TW darf in seinem Schusskreis im Liegen spielen. Er muss dabei aber mit voller Ausrüstung und mit seinem Stock im Kreis sein / ein Feldspieler spielt im Liegen, wenn er im Moment der Ballberührung mit einem Knie oder mit einer Hand, die den Stock **nicht** hält, am Boden ist / Hand bzw. Hände am Stock und am Boden gilt nicht als spielen im Liegen.

Spielzeit: ERW = 2 x 30 (bei Turnieren verbandsabhängig), JA + JB = 2 x 15, MA + KA = 2 x 12, MB + KB = 2 x 10 Minuten. / SR pfeifen an,

auch nach jedem erzielten Tor / bei KE in der Nachspielzeit pfeifen die SR das Spiel ab.

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) / Anforderung durch Trainer/Betreuer mit **entsprechender Karte**. / 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 Entscheidungsspielen darf während der gesamten Verlängerung zusätzlich noch 1 Auszeit in Anspruch genommen werden. Bei allen Jugendspielen sowie bei Erw.-Spielen, die eine verkürzte Spielzeit haben (Turnierform bis 2 x 20 Min.), entfällt die Möglichkeit einer Auszeit.

Stöcke: können aus beliebigem Material sein, dürfen jedoch kein Metall enthalten / kein Stockwechsel nach Verhängung von KE oder 7 m-Ball, außer der Stock entspricht nicht mehr den Vorschriften / max. 2,5 cm Vorspann ist erlaubt (Test mit 2 € - Münze)

Mittelanstoß: Abstand nur für Gegenspieler / erst nach dem Anspiel dürfen die Spieler beider Mannschaften die Mittellinie überschreiten.

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 des Geschehens ausgeführt werden / Ball muss ruhen / bei Verursachung im Schusskreis gleiche Ausführung wie bei Abschlag. Freischißlagen für Angreifer in der gegnerischen Spielfeldhälfte dürfen nicht näher als 3 m zum Schusskreis ausgeführt werden.

Einschießeball: muss max. 1 m von dem Punkt entfernt ausgeführt werden, an dem der Ball das Spielfeld über die Bande verlassen hat.

ACHTUNG: Mittelanstoß, Abschlag, Freischiß und Einschießeball können nunmehr auch in der Halle in allen Spielklassen der Jugend und der Erwachsenen alternativ als Selbstpass ausgeführt werden

Bully: Ausführung an der Stelle der Verursachung, jedoch nicht näher als 9,10 m zur Grundlinie, also **immer** außerhalb des Schusskreises / Schlägerberührung über dem Ball nur **ein Mal**. Der SR pfeift die Ausführung an.

Strafverschärfung: / 5 m-Regel: begeht die Mannschaft, gegen die ein Freischiß verhängt worden ist, vor dessen Ausführung einen Disziplin- oder weiteren Regelverstoß (Meckern, Schläger vor den Ball stellen, Abstand nicht einhalten, Ball wegspeitzeln), kann der Ort des Freischißlags um bis zu 5 m vorverlegt werden, jedoch nicht in den Schusskreis hinein / die Anzeige erfolgt durch nochmaligen Pfiff und in die Luft gestreckte Faust / max. 2-3 Mal pro Spiel, dann Karten / 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



SÜDDEUTSCHER HOCKEY-VERBAND - Hallenregeln 2011/2012 kurzgefasst Stand: 01.11.2011

abwehrende Mannschaft umgewandelt werden / in solchen Fällen sind persönliche Strafen angebracht.

Auswechseln: jederzeit fliegend im Bereich von 3 m zu Mittellinie, jedoch nicht in dem Zeitraum **zwischen der Verhängung und der Beendigung** einer Strafecke. / auch vor und nach Ausführung eines 7-m-Balles erlaubt / !!! **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 (Ausnahme Jugend).

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 vervollständigen (**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 unbespielbar 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. // **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 abzupfeifen, 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.

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 / begeht der TW irgendeinen Regelverstoß und hält dadurch den Ball, wird der 7-m-Ball wiederholt, und dem TW ist die grüne Karte, im Wiederholungsfall die gelbe Karte zu zeigen / keine Entscheidungen mehr auf Straftor / SR müssen das Spiel nach einem 7-m-Ball wieder anpfeifen.

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 verwarnung 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.
- **mündliche Ermahnung** → deutlicher Hinweis, unsportliches Verhalten zu unterlassen. Die Spielzeit wird hierfür nicht angehalten.

- **grüne Karte** → ernsthafte Verwarnung / ☛ 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 Mannschaftsbank aufzuhalten und darf während der Strafzeit nicht eingewechselt werden. / Die Mannschaft spielt für die Dauer der Strafzeit mit einem Spieler weniger. / Eintragung im Spielberichtsbogen.

- **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. / Der Ablauf einer Strafzeit ist bei einem Zeitstopp unterbrochen / Eintragung im Spielberichtsbogen / kein Pässeinzug

- **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** / Spielerpass wird eingezogen / 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 Ablaufs seiner Strafzeit** weitere Regelverstöße begeht oder auf andere Weise sich grob unsportlich verhält.

SR-Kosten-Abrechnungen SHV-Sätze

RLD / 2.RLH / 2.RLD SPAE € 35,00 pro Spiel
1.RLH SPAE € 40,00 pro Spiel
zusätzl. € 10,00, wenn einfache Fahrt über 150 km oder über 6 Stunden Abwesenheit. Gilt nicht, wenn mehrere Spiel hintereinander geleitet werden.

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 Ost und West

Daniel Leunig, Hans-Thoma-Platz 42, 69121 Heidelberg

1.RLH Oliver Zeißner, Feldstraße 95, 68259 Mannheim

2.RLH Karl Metzger, Wormser Landstraße 140, 67346 Speyer