



# Hessischer Hockey-Verband e.V. - Schiedsrichterausschuß - Feldhockeyregeln 2000 kurzgefaßt

**Spielberichtsbogen:** Kontrolle vor dem Spiel./ mind. 8 max. 16 Spieler inkl. TW. / Eintrag bei Einsatz von Ersatz-TW. / **Vollständig** ausfüllen! **Ergebnis, Namen der SR in Blockschrift, Unterschrift beider SR** sowie genaue und **ehrlliche** Abrechnung der Spesen und Fahrtkosten. Vereine, Spielklasse und Datum sind u.a. vom Heimverein einzutragen. Kontrolle durch die SR.

**Zuständigkeit:** SR dürfen **keine** Entscheidungen im gegnerischen Schußkreis treffen. Auch nicht pfeifen, um den zuständigen Kollegen zu einer Entscheidung zu veranlassen → ist ein **Regelverstoß**. Der zuständige SR kann in Zweifelsfällen die Spielzeit anhalten, seinen Kollegen befragen und dann eine Entscheidung treffen oder revidieren. Hiervon sparsam Gebrauch machen. / **Absprache** mit Kollegen notwendig. / Bei gleichzeitigem Pfiff und unterschiedlichen Entscheidungen soll der näherstehende SR entscheiden. Bei nicht möglicher Verständigung gilt die Entscheidung des SR, in dessen Spielfeldhälfte die Situation entstanden ist. In **keinem** Fall Bully !

**Zeichengebung:** Deutliche Anzeige mit Blick zum Spielfeld. Freischlag- und Seitenaus nur mit **einem Arm** anzeigen. / Generell nach **jeder Spielzeitunterbrechung** und vor Spielzeitfreigabe **einen Arm senkrecht nach oben** mit Blickkontakt zum SR-Kollegen. / 2 Minuten vor Ende jeder Halbzeit mit Blick zum Kollegen die **verbleibende Zeit** signalisieren, indem beide Arme senkrecht nach oben gehalten und die Zeigefinger ausgestreckt werden. Der Kollege bestätigt durch Heben des Armes. Notfalls 1 Minute vor Spielende nochmals mit einem Arm die verbleibende Spielzeit anzeigen.

**Mannschaften:** Spielbeginn mit **mind. 8 Spielern** inkl. TW / **Kein Spielabbruch** bei **Unterschreitung**. Max. 5 Austauschspieler + max. 3 Betreuer müssen auf der Mannschaftsbank sitzen.

**Torhüter:** Jede Mannschaft **muß** einen **TW** mit andersfarbigem Trikot (von beiden Mannschaften abhebend) auf dem Spielfeld haben. TW's und Feldspieler mit Torwartrechten **müssen** während des **gesamten Spiels** einen **Kopfschutz tragen**. **Jugend-TW** müssen immer **volle Ausrüstung** tragen.

**Spielfeld:** Nur noch **4 Eckfahnen** außerhalb der Linien. Fahnenstangen an den Viertellinien entfallen.

**Mannschaftsbänke:** müssen auf **einer** Seite links und rechts von der Mittellinie stehen. Sie werden in der Halbzeit **nicht getauscht**.

**Stöcke:** dürfen **kein Metall** enthalten / Zum Schutz vor Verschleiß ist die Verwendung von Tape, Harz, Lack oder ähnlichen Materialien zugelassen.

**Mittelanstoß:** Kann in **jede beliebige** Richtung gespielt werden. Abstand nur Gegenspieler.

**Spielen des Balles:** durch Schlagen, Schieben, Schlenzen. / **Absichtliches Hochspielen** in den gegnerischen Schußkreis und **absichtliches Hochschlagen** ist **verboten** – außer beim Torschuß im Schußkreis / Im laufenden Spiel darf der Ball absichtlich hoch geschlenzt und unabsichtlich hoch geschlagen werden, sofern dabei niemand gefährdet wird / Bei Gefährdung eines Spielers durch den **ansteigenden Ball** = Freischlag Gegenseite an der **Stelle der Ausföhrung** / Bei Gefährdung eines Spieler durch den **landenden Ball** = Freischlag Gegenseite an der **Stelle der Landung**. / Hohe Bälle **nur** ahnden, wenn **gefährlich**.

**Stockfehler:** = spielen des Balles **über** eigener **Schulterhöhe** für **Feldspieler verboten** / Nur **TW darf** den Ball über eigener Schulterhöhe **anhalten** oder **ablenken**, jedoch **nicht spielen**.

**1-Meter-Regel:** Bei Ausführung eines **jeden** Anstoßes, Abschlags, Freischlags, Eckschlags, Seitenaus sowie Hereingabe der KE muß sich der Ball **mindestens 1m** bewegen, **bevor** ein eigener **Mitspieler** den Ball **weeterspielen** darf.

**Abstandsregelung:** Generell **5 m für Gegenspieler**. Bei Freischlag für Angreifer **näher als 5 m** zum **Schußkreis** müssen **alle** Spieler Abstand halten. Freischlagumkehr bzw. Strafverschärfung bei Nichteinhalten. Bei Bully Abstand alle außer den Ausführenden.

**Handstop:** Ist für Feldspieler **grundsätzlich verboten**. Nur **TW's dürfen** in ihrem Schußkreis den Ball mit der Hand **anhalten** oder **ablenken**, jedoch nicht spielen.

**Spielen im Liegen:** Ist für **Feldspieler** und **TW's** grundsätzlich **erlaubt**. Es ist dabei nur auf gefährliches Spiel und bei Feldspielern auch auf Stockfehler zu achten.

**Bully:** Ausführung an der Stelle der Verursachung, jedoch nicht näher als 14,63 m zur Grund- oder Torlinie, also **niemals im Schußkreis**.

**Abschlag:** Ausführung innerhalb oder außerhalb des Schußkreises / generell auf einer **gedachten** Linie, parallel zur Seitenlinie, die **durch** den **Punkt** geht, an dem der **Ball** das **Spielfeld verlassen** hat, max 14,63 m von der Grund- oder Torlinie entfernt / Abstand 5 m **nur für Gegenspieler**.

**Freischlag:** Muß **nahe** am Ort des **Geschehens** ausgeführt werden. Ball muß **ruhen**. Bei Nichteinhalten keine Wiederholung sondern Freischlag Gegenseite. 5 m Abstand für Gegenspieler.

**Eckschlag:** zu entscheiden, wenn ein Spieler den Ball zuletzt **vor** dem Überschreiten der eigenen Grundlinie berührt oder unabsichtlich gespielt hat – **egal** von welcher Stelle des Spielfeldes. / **TW** darf den Ball **absichtlich** ins eigene Grundlinienaus **lenken** = Eckschlag. / Ausführung auf der Seitenlinie **exakt 5 m** von der Eckfahne entfernt. (neue Spielfeldmarkierung) / Abstand 5 m **nur** für die **Gegenspieler**.

**10-Meter-Regel:** Begeht die Mannschaft, gegen die ein Freischlag verhängt worden ist, **vor** dessen Ausführung einen Disziplin- oder **weiteren** Regelverstoß (Meckern, **Schläger vor dem Ball** stellen, Abstand nicht einhalten, Ball wegspezeln), **kann** der Ort des Freischlages **bis zu 10 m vorverlegt** werden – jedoch **nicht in den Schußkreis hinein**. / Die Anzeige erfolgt durch nochmaligen Pfiff und gestreckte Faust in die Luft. Max. 2-3 mal in einem Spiel – dann Karten.

**Auswechseln:** Jederzeit an der Mittellinie durch Abklatschen, **jedoch nicht zur und während der Ausführung einer Strafecke**. Bei Strafecken darf **nur ein verletzter TW** ausgetauscht werden.

**Strafecke:** Zu entscheiden bei jedem **absichtlichen** Regelverstoß **außerhalb** des Schußkreises, jedoch **innerhalb** des eigenen **Viertelraumes**, bei jedem **unabsichtlichen** Regelverstoß **innerhalb** des Schußkreises, wenn dadurch **kein** Tor verhindert wird. /



# Hessischer Hockey-Verband e.V. - Schiedsrichterausschuß - Feldhockeyregeln 2000 kurzgefaßt

**Fortsetzung Strafecke:** Bei absichtlichem Spielen des Balles in das eigene Grundlinienaus aus der eigenen Spielhälfte. / **Max. 5** Abwehrspieler **inkl. TW** müssen hinter der eigenen Tor- bzw. Grundlinie stehen / Alle Spieler, auch Angreifer, dürfen den Schläger in den Schußkreis hineinhalten, jedoch nicht damit den Boden berühren. / **Festhalten** und **Abstützen** am gesamten **Tor** ist **verboten** / **Hereingeber** muß einen **Fuß** vollständig **außerhalb** des Schußkreises auf dem Boden haben / Es ist kein Regelverstoß, wenn der Ball bei der Hereingabe unabsichtlich hoch ansteigt. / **Vor dem ersten Torschuß** muß der Ball **außerhalb** des Schußkreises **bewegungslos** angehalten werden, **nicht** unbedingt **sofort**, aber **irgendwann vor dem ersten Torschuß**, auch dann, wenn ein Abwehrspieler den Ball vorher berührt hat. / Der Ball darf beim ersten Torschuß **nicht** so ansteigen, daß er **über 46 cm** auf der **Torlinie** ankommt. Berührt ein herauslaufender Abwehrspieler den höher ansteigenden Torschuß, so ist auf Freischlag für die Abwehr zu entscheiden. Ist der hochgeschlagene Ball hingegen von selbst auf seine zulässige Höhe zurückgekehrt, wenn er die Torlinie erreicht, liegt kein absoluter Regelverstoß vor. Hier ist nur nach der Gefährlichkeitsregel zu urteilen / **Hochschlenzen** in beliebiger Höhe ist **erlaubt** / Eine Strafecke ist beendet, wenn der Ball den Schußkreis um mehr als 5 m verlassen hat. / Laufen die Abwehrspieler absichtlich zu früh heraus, wird beim **1. Mal** lediglich eine **Wiederholung** und beim **2. Mal** – bei der **selben KE** – eine **grüne Karte** unter gleichzeitiger **Androhung** eines **7-m-Ball** gegeben. Beim **3. Mal**, ob bei der gleichen oder einer nachfolgenden KE, ist **sofort** auf **7-m-Ball** zu entscheiden. Grundsätzlich ist darauf zu achten, daß der Reingeber **nicht** durch Antäuschen oder Verzögerung ein zu frühes Herauslaufen der Verteidiger **proviziert**. / Eine **vor Spielzeitende verhängte Strafecke** wird analog zum Hallenhockey auch nach Ablauf der Spielzeit **ausgeführt**. Die Strafecke ist dann beendet, wenn – ein Tor erzielt wurde, ein Angreifer einen Regelverstoß begeht, der Ball den Schußkreis um mehr als 5 m verlassen hat, der Ball ins Grundlinienaus geht oder der Ball zum 2. Mal den Schußkreis verläßt. (das 1. Mal war das Stoppen oder der Stoppversuch) / Begeht ein Verteidiger einen Regelverstoß, der mit einer KE oder 7-m-Ball zu ahnden wäre, muß das Spiel bis zur Beendigung der entsprechenden Spielstrafe verlängert werden. / Der SR, in dessen Spielhälfte die "Schlußstrafecke" ausgeführt wird, pfeift die Spielzeit nach Beendigung der KE ab. / Die SR **teilen** den Spielern **nicht** gesondert **mit**, **daß** es sich um eine "**Schlußstrafecke**" handelt. Es ist daher wichtig, daß die SR auf jeden Fall die beiden letzten und/oder die letzte Spielminute/n anzeigen.

Seite: 2/2

**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. / Bei 7-m-Ball wird die Zeit angehalten, kein besonderes Zeichen für Zeitstop notwendig. / **TW** muß **auf** der Linie stehen. **Schütze** muß mit beiden Füßen **hinter** dem Ball stehen. Alle anderen Spieler müssen hinter die Viertellinie. / Befragung TW und Schütze. Freigabe durch Pfiff. / Torschuß nur durch Schieben, Schlenzen oder Heben. / Der Ball darf **nicht gezogen** werden. / Schütze darf bei der Ausführung nur **einen Schritt** machen. / TW darf mit dem Schläger den Ball über eigener Schulterhöhe abwehren. / Schießt der Schütze vor Freigabe durch SR, wird auf Freischlag für Verteidiger erkannt. / Begeht TW einen Regelverstoß (bewegt sich zu früh) und hält den Ball dadurch, wird auf Straftor entschieden. / **SR muß** durch Anpiff das Spiel und die Spielzeit wieder **freigeben**.

**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.

- **mündliche Ermahnung** → ernsthafter Hinweis an einem Spieler, dies zu unterlassen. Die **Spielzeit** wird hierfür **nicht angehalten**.
- **grüne Karte** → ernsthafte Verwarnung, gilt **nicht nur für diesen Spieler**, sondern auch für seine **ganze Mannschaft**. Bei gleichem Vergehen eines anderen Spielers dieser Mannschaft **nicht** nochmal **grün**, sondern **gelb**. / Max. 3 mal grün pro Mannschaft, max 1 mal grün pro Spieler in einem Spiel. **a.** Foulspiel durch Einwirken auf Körper und/oder Schläger des Gegners **b.** andere absichtliche Verstöße wie Reklamieren, Ball wegschlagen, Verzögerung usw. sofern a.) oder b.) nicht von sich aus gelb oder rot erfordern, **c.** zweimaliges absichtliches zu frühes Herauslaufen bei gleicher KE
- **gelbe Karte** → Spelausschluß des Spielers auf Zeit. Zeitstrafe **5-10 Minuten**. Der bestrafte Spieler hat sich **während** der Strafzeit auf der **Mannschaftsbank aufzuhalten** und darf während der Strafzeit **nicht eingewechselt** werden. / Der SR überwacht die Strafzeit und ruft den Spieler nach Ablauf dieser wieder ins Spiel. / Die

Stand: 01.04.2000

Dauer der Strafzeit wird nicht bekanntgegeben / Eintrag im Spielberichtsbogen.

- **gelb / rote Karte** → Spelausschluß auf Dauer **nur** für einen Spieler, der im laufenden Spiel **schon einmal gelb** gesehen hat. Die Mannschaft spielt **bis Spielende mit einem Spieler weniger**. / Eintragung im Spielberichtsbogen. / **Kein** Paßeinzug.
- **rote Karte** → Spelausschluß auf Dauer. Die Mannschaft spielt bis zum Spielende mit einem **Spieler weniger**. / **Eintragung mit genauem Tathergang** im Spielberichtsbogen. / **Spielerpaß wird eingezogen**.

Persönliche Strafen können **auch** gegen **Austauschspieler** auf der Mannschaftsbank ausgesprochen werden. Erhält ein Austauschspieler eine gelbe, gelb-rote oder rote Karte muß ein Spieler vom Spielfeld, der aber als Austauschspieler sofort zur Verfügung steht. Der mit gelb bestrafte Spieler bleibt auf der Mannschaftsbank sitzen darf aber während der Dauer der Strafzeit **nicht eingewechselt** werden. / Spieler, die mit **gelb-rot** oder **rot** bestraft worden sind, müssen die Mannschaftsbank verlassen und dürfen sich **nicht** in der **Nähe** des **Spielfeldes** aufhalten. Die Mannschaft spielt bis zum Spielende mit einem Spieler weniger. / Verwarnungen und Spelausschlüsse müssen durch Zeigen der entsprechenden Karte ausgesprochen werden.

**Allgemeines: Rechtzeitiges** Erscheinen in **sportlicher Kleidung** vor dem Spiel. / Tore, Spielfeld, Spielberichtsbogen, etc. sind **vor dem Spiel** zu **kontrollieren**.

## **Spesensätze HHV:**

**VL + OL = DM 20,00** / Bei 2 Spielen hintereinander wird für das 2. Spiel DM 10,00 zusätzlich abgerechnet.

**RL = DM 31,00** zuzügl. **DM 20,00 SpAE**.

**Fahrtkostensätze HHV:** bis **OL** DM 0,52 pro km. Bei Entfernungen **über 50 km** (eine Strecke) darf **nur ein** KFZ **abgerechnet** werden, sofern es die Wohnorte der SR zulassen. Es gilt der Wohnort, der in der SR-Datei des HHV registriert ist.

In **RL** **DM 0,39** bei einem KFZ / **1 SR**

**DM 0,52** bei einem KFZ / **2 SR**