

# Zusammenfassung Regeln HockeyG

1. Die Spielzeit beträgt 2x12 Minuten, die Halbzeitpause beträgt 3 Minuten
2. Eine Mannschaft besteht maximal aus 10 Spielern – 2 Torhüter & 8 Feldspielern. Sollte eine Mannschaft nur einen Torwart einsetzen, ist die maximale Spieleranzahl 9. Es nehmen maximal 4 Spieler und ein voll ausgerüsteter Torwart pro Mannschaft gleichzeitig am Spiel teil.
3. Es gibt keinen Schusskreis, sondern nur eine Mittel- sowie zwei Viertellinien
4. Es besteht die Pflicht immer einen voll ausgerüsteten Torwart am Feld zu haben. Dieser muss mindestens einen Helm, Schienen und Kicker tragen
5. Ein Spielertausch ist jederzeit möglich. Er muss zwischen der Mittellinie und der Viertellinie durchgeführt werden, die aus- und eingetauschten Spieler müssen beim Tausch abklatschen können
6. Die Spielzeit wird nur bei Verletzung eines Feldspielers und beim Tausch und Wiedereintausch von verletzten oder ausgeschlossenen Torhütern gestoppt
7. Sollte sich ein TW verletzen oder ausgeschlossen werden, muss er sofort durch einen anderen TW ersetzt werden. Sollte die Mannschaft keinen 2. TW auf der Ersatzbank haben, muss sich umgehend ein Feldspieler die komplette TW-Ausrüstung anziehen, das Spiel wird dafür solange unterbrochen
8. Sollten sich zu viele Spieler einer Mannschaft am Spielfeld befinden, so ist das Spiel sofort zu unterbrechen. Der Kapitän der betroffenen Mannschaft ist mit einer grünen Karte zu bestrafen, das Spiel ist mit einer „Challenge“ gegen das betreffende Team fortzusetzen (ausgenommen es wurde direkt vorher ein 7m Ball gegen dieses Team ausgesprochen)
9. Ball über die Seitenbande  
Verlässt der Ball das Spielfeld über die Seitenbande muss er immer maximal 1m von der Bande entfernt gespielt werden
  - Verteidiger oder Torhüter berührt den Ball innerhalb der Viertellinie als letzter – Freischlag für Angreifer knapp ausserhalb der Viertellinie
10. Ball über die Grundlinienbande  
Verlässt der Ball das Spielfeld über die Seitenbande innerhalb der Viertellinie gelten folgende Regeln:
  - Angreifer berührt den Ball als letzter – Freischlag für Verteidigung irgendwo innerhalb der Viertellinie
  - Verteidiger oder Torhüter berührt den Ball als letzter – Freischlag für Angreifer ausserhalb der Viertellinie, 1m von der Seitenbande entfernt, die näher zum Punkt ist, wo der Ball das Spielfeld über die Grundlinienbande verlassen hat
11. Das Blockieren des Balles mit dem Körper oder dem Schläger, speziell an der Bande und in der Ecke, sodass der Gegenspieler den Ball nicht spielen kann, ist verboten. Solche Vergehen sind mit einem Freischlag gegen den Verursacher zu ahnden, sollte dadurch eine klare Torchance verhindert werden ist eine Challenge zu verhängen
12. Ein gültiges Tor kann unter Berücksichtigung der Gefährlichkeitsregel von überall am Spielfeld sowohl von einem Feldspieler als auch einem Torwart erzielt werden
13. Es kann ein Eigentor erzielt werden
14. Für sämtliche Freischläge, Seitenouts, Hehebälle gilt die 4m-Regel. Sämtliche Spieler, außer dem Ausführenden, müssen den Abstand von 4m eingenommen haben, bevor sie eingreifen dürfen. Spieler welche näher als 4m zum Ball sind dürfen nicht eingreifen, bevor sie einen Abstand von 4m eingenommen haben

15. Der Ball darf bei Freischlägen und bei der Mittelaufgabe zu Beginn des Spieles oder nach einem Tor nicht direkt in Richtung Tor geschossen oder gepasst werden solange er nicht 4m gelaufen oder von einem anderen Spieler beider Mannschaften, außer dem Ausführenden, berührt worden ist. Im Rahmen eines Selbstpasses kann der Spieler jedoch mit dem Ball direkt in Richtung Tor laufen, darf aber erst einen Torschuss anbringen nachdem der Ball 4m gelaufen oder von einem anderen Spieler, außer dem Ausführenden, berührt worden ist.

#### 16. Torhüter

- Dürfen nicht außerhalb ihrer eigenen Spielhälfte spielen
- Haben in ihrer eigenen Spielhälfte Kickrecht
- Dürfen durch ihre TW-Ausrüstung keine gefährliche Situation für andere Spieler kreieren
- Können mit Körper, Händen, Füßen und Beinen ein Eigentor, aber kein Tor für ihr Team erzielen. Mit dem Schläger können sie jedoch ein Tor für ihr Team erzielen

#### 17. Gefährlichkeitsregel

- Es gelten die beim Feldhockey üblichen Interpretationen der Gefährlichkeitsregel
- Ein Freischlag ist dort durchzuführen, wo der Ball gefährlich wurde
- Der Ball darf nur bei einem Torschuss absichtlich hoch geschlagen werden
- Schlenz- und Hebeebälle sind erlaubt soweit sie nicht gefährlich sind
  - Schlenz- und Hebeebälle in Richtung eines Gegenspielers, der sich näher als 4m befindet, werden als gefährlich ausgelegt
- Es ist verboten, dass Gegenspieler absichtlich in einen hohen Ball laufen ohne zu versuchen den Ball zu spielen
- Es ist verboten sich jenem Spieler mehr als 4m zu nähern, der das Vorrecht hat einen hohen Ball anzunehmen
- Es ist verboten den Schläger über den Kopf eines Gegenspielers zu „ziehen“
- Spieler dürfen den Ball auch über Schulterhöhe stoppen/annehmen/weiterleiten, solange das nicht zu gefährlichem Spiel führt

#### 18. Passives Spiel

Es ist verboten

- Den Ball in den eigenen Reihen zu halten ohne dass ein Versuch des Angriffs bzw. Torschusses erfolgt
- Das Spiel bei Freischlägen oder Seiten/Torouts regelmäßig zu verzögern
  - Schiedsrichter müssen auf das passive Spiel hinweisen (angewinkelt nach oben zeigender Arm). Sollte trotzdem kein Angriff erfolgen, ist auf Freischlag für die gegnerische Mannschaft zu entscheiden
- Eine klare Torchance nicht zu nutzen (z.B. durch Abdrehen oder ins Eck rennen)
  - Schiedsrichter haben sofort auf Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu entscheiden

#### 19. Freischlag für

- Für ein Vergehen zwischen den Viertellinien
  - Der Freischlag muss nahe des Vergehens durchgeführt werden
- Für ein Vergehen des Stürmers innerhalb des Angriffsviertels
  - Der Freischlag für die verteidigende Mannschaft ist irgendwo innerhalb der Viertellinie durchzuführen
- Für ein unabsichtliches Vergehen des Verteidigers innerhalb seines Verteidigungsviertels und wenn sich der Ball in der TW-Ausrüstung gefangen hat
  - Der Freischlag für die angreifende Mannschaft ist außerhalb der Viertellinie am nächsten Punkt zum Vergehen durchzuführen

#### 20. Challenge für

- Für ein Vergehen des Verteidigers innerhalb seiner Verteidigungsspielhälfte durch welches eine klare Torchance verhindert wird
- Für ein absichtliches Vergehen des Verteidigers innerhalb seiner Verteidigungsspielhälfte an einem Gegenspieler der in Ballbesitz ist oder die Möglichkeit hat den Ball zu spielen

## 21. Durchführung der Challenge

Eine Challenge wird wie ein 7m Ball angezeigt, es wird jedoch nicht in Richtung des 7m-Punktes, sondern in Richtung der Viertellinie gezeigt.

- Der Ball wird in der Mitte des Spielfeldes auf die Viertellinie gelegt
- Der Schütze steht ausserhalb der Viertellinie
- Der TW steht auf der Torlinie
- Alle anderen Spieler stehen hinter der Mittellinie
- Der Schiedsrichter pfeift die Challenge an
- Der Schütze spielt den Ball
  - Der TW darf sich von der Torlinie bewegen
  - Der Schütze muss den Ball 4m bewegt haben, bevor er einen (auch hohen) Torschuss abgeben darf
  - Alle anderen Spieler dürfen wieder am Spiel teilnehmen und das Spiel wird normal fortgesetzt
- Zum Ende der Spielzeit wird diese für die Durchführung einer Challenge nicht verlängert
  - Sollte während der Durchführung einer Challenge die Spielzeit ablaufen so ist das Spiel umgehend zu beenden und die Challenge nicht mehr zu beenden

## 22. Vergehen während der Challenge

- Spielen vor Pfiff – Wiederholung
- Vergehen des Schützen – Freischiess für Verteidiger
- Für jedes unabsichtliche Vergehen des TW – Wiederholung
- Für jedes absichtliche Vergehen des TW – 7m Ball

## 23. Strafzeiten

- Grüne Karte – 1 Minuten
  - Sollte ein TW eine grüne Karte bekommen muss ein anderer Feldspieler seines Teams die Strafzeit absitzen
  - Sobald gegen die in Unterzahl agierende Mannschaft ein Tor erzielt wurde, darf sie wieder vervollständigt werden
- Gelbe Karte – **2/5** Minuten
  - Sollte ein TW eine gelbe Karte erhalten, so ist an seiner Stelle ein anderer, voll ausgerüsteter TW einzutauschen und ein Feldspieler muss das Spielfeld verlassen
  - Es muss die gesamte Strafzeit abgesessen werden, auch dann, wenn gegen die Mannschaft in Unterzahl ein Tor erzielt wurde
- Gelb/Rote Karte (= 2. Gelbe Karte) – Spelausschluss für gesamtes Spiel, Vermerk auf Spielbericht
  - Sollte ein TW eine gelb/rote Karte erhalten, so ist an seiner Stelle ein anderer, voll ausgerüsteter TW einzutauschen und ein Feldspieler muss das Spielfeld verlassen
  - Die in Unterzahl agierende Mannschaft darf bis zum Ende des Spieles nicht vervollständigt werden
- Rote Karte – Spelausschluss für gesamtes Spiel, Vermerk auf Spielbericht
  - Sollte ein TW eine rote Karte erhalten, so ist an seiner Stelle ein anderer, voll ausgerüsteter TW einzutauschen und ein Feldspieler muss das Spielfeld verlassen
  - Die in Unterzahl agierende Mannschaft darf bis zum Ende des Spieles nicht vervollständigt werden