



Regeln für Feldhockey 2019

Aktualisiert im Januar 2021

Deutscher Hockey-Bund e.V.

Verantwortlich für den Inhalt:

Deutscher Hockey-Bund e.V.

Schiedsrichter- und Regelausschuss

Christian Blasch

Verantwortlichkeit und Haftung

Alle Beteiligten eines Hockeyspiels müssen die „Regeln für Feldhockey“ und die anderen in diesem Heft veröffentlichten Bestimmungen und Informationen kennen. Von ihnen wird erwartet, dass sie sich entsprechend dieser Regeln verhalten.

Besondere Bedeutung kommt der Sicherheit des Spiels zu. Jeder, der in das Spiel eingebunden ist, muss auf den Schutz anderer Beteiligter bedacht sein. Die entsprechenden Vorschriften der nationalen Verbände sind zu beachten. Spieler müssen dafür Sorge tragen, dass ihre Spielausrüstung in Bezug auf Beschaffenheit, Material und Ausführung keine Gefahr für sie selbst oder für andere darstellt.

Der Internationale Hockey-Verband (FIH) übernimmt keine Verantwortung für Schäden, die durch defekte oder nicht zugelassene Ausrüstungen verursacht werden, und haftet nicht für aus dem Gebrauch solcher Teile resultierende Folgen. Vor jedem Spiel sind daher die Ausrüstungsgegenstände zu überprüfen, um für alle Beteiligten ordnungsgemäße Voraussetzungen zur Erfüllung der sportlichen Anforderungen sicherzustellen.

DHB: Der DHB schließt sich für seinen Bereich dem von der FIH vorgenommenen Haftungsausschluss in vollem Umfang an.

Schiedsrichter erfüllen eine wichtige Aufgabe bei der Kontrolle des Spiels und der Einhaltung der Grundsätze von „fair play“.

Gültigkeit und Zuständigkeit

Die Hockeyregeln gelten für alle Hockeyspieler und sonstige am Spiel beteiligten Personen. Nationalverbände können für den Bereich ihrer Zuständigkeit den Zeitpunkt bestimmen, ab dem diese Regeln gültig werden. Für internationale Wettbewerbe gelten sie ab dem 1. Januar 2019.

DHB: Für den nationalen Spielbetrieb im Zuständigkeitsbereich des DHB gelten sie grundsätzlich ab dem **1. April 2019**, wenn sich aus dem jeweiligen DHB-Zusatz nicht etwas anderes ergibt.

Die Hockeyregeln wurden vom Regelkomitee im Auftrag des Internationalen Hockey-Verbandes herausgegeben, der auch die Urheberrechte besitzt.

Inhalt

Einleitung	<u>2</u>
Begriffsbestimmungen	<u>4</u>

Regeln

§ 1 Spielfeld	<u>6</u>
§ 2 Mannschaften	<u>6</u>
§ 3 Mannschaftsführer	<u>8</u>
§ 4 Kleidung und Ausrüstung der Spieler	<u>9</u>
§ 5 Spieldauer und Ergebnis	<u>11</u>
§ 6 Beginn und Wiederaufnahme des Spiels	<u>13</u>
§ 7 Ball außerhalb des Spielfelds	<u>14</u>
§ 8 Erzielen eines Tores	<u>14</u>
§ 9 Spieldurchführung: Spieler	<u>14</u>
§ 10 Spieldurchführung: Torwarte	<u>16</u>
§ 11 Spieldurchführung: Schiedsrichter	<u>17</u>
§ 12 Spielstrafen	<u>17</u>
§ 13 Durchführung von Spielstrafen	<u>18</u>
§ 14 Persönliche Strafen	<u>23</u>

Richtlinien für persönliche Strafen

I. Arten der persönlichen Strafen	<u>24</u>
II. Generelle Ahndung absichtlicher Regelverstöße durch eine Karte	<u>25</u>
III. Konkrete Ahndung absichtlicher Regelverstöße durch eine Karte	<u>26</u>

Spieleitung

1. Ziele	<u>27</u>
2. Regelanwendung	<u>28</u>
3. Auftreten und Verhalten eines Schiedsrichters	<u>29</u>
4. Zeichengebung der Schiedsrichter	<u>31</u>

Einleitung

Gültigkeit und Laufzeit der Regeln

Die internationalen Feldhockeyregeln gelten ab dem 1. Januar 2019. Die Nationalverbände sind verpflichtet diese Regeln zu übernehmen, es ist Ihnen jedoch eingeschränkt freigestellt, zu welchem Zeitpunkt sie diese auf nationaler Ebene einführen. Der internationale Hockeyverband (FIH) wird bis zu den nächsten Olympischen Spielen versuchen, keine weiteren bedeutenden Regeländerungen durchzuführen. Nichtsdestotrotz behält sich die FIH das grundsätzliche Recht vor, die Regeln in Ausnahmefällen zu ändern. Entsprechende Regeländerungen werden in diesem Fall den Nationalverbänden mitgeteilt und auf der website www.fih.ch veröffentlicht.

Rückblick

Der Regelausschuss (Rules Committee) der FIH überprüft in regelmäßigen Abständen die Hockeyregeln. Dabei werden alle Informationen und Beobachtungen unterschiedlichster Herkunft, einschließlich der Rückmeldungen von Nationalverbänden, Spielern, Trainern, Offiziellen, Medien und Zuschauern, berücksichtigt. Des Weiteren fließen Erkenntnisse aus Spiel- und Turnierberichten, Videoanalysen und Regelversuchen in die jeweiligen Entscheidungen mit ein. Dabei sind vor allem Ideen, die bereits im Vorfeld, mit Genehmigung des Regelausschusses, in der Praxis getestet wurden, hilfreich.

Regeln für internationale Spiele

Der Regel- und Wettbewerbsausschuss (Competitions Committee) bemüht sich im Wesentlichen, mögliche Abweichungen zu den offiziellen Regeln, durch besonders vereinbarte Turnierbestimmungen, zu vermeiden. Diese Unterschiede haben in der Vergangenheit oft zu Verwirrung bei Spielern, Offiziellen und Zuschauern geführt.

Daher gelten grundsätzlich alle aktuellen Hockey- und Turnierregeln für alle internationalen Spiele. Der Vorstand der FIH (Executive Board) hat entschieden, dass mögliche Abweichungen zu den offiziellen Hockeyregeln auch automatisch in den höchsten Spielklassen der Nationalverbände gelten. Dies ist verpflichtend, es sei denn, ein Nationalverband wünscht eine Änderung auszuschließen, und die FIH stimmt dem zu.

Die Hockeyregeln gelten für jede Spielklasse und sind für alle internationalen Spiele ab dem 1. Januar 2019 gültig. Es ist wichtig darauf hinzuweisen, dass Nationalverbände den Zeitpunkt der Einführung der neuesten Regeln eingeschränkt selbst bestimmen können. Des Weiteren steht es den Nationalverbänden frei einen Antrag bei der FIH zu stellen, entsprechende Regeln für Spielklassen unterhalb der Bundesligen oder für bestimmte Altersklassen, auszuschließen.

Diese Vorgehensweise hilft dabei Regeln und Turnierbestimmungen näher zusammenzubringen, sowie den Sinn und Zweck von verpflichtenden bzw. nicht-verpflichtenden Versuchsregeln zu bewerten.

Eine begrenzte Anzahl von Abweichungen durch Turnierbestimmungen bleibt auch weiterhin den wichtigsten internationalen Hockeyturnieren vorbehalten. Dazu zählen unter anderem die „Countdown-Uhr“ bei Strafecken, die zusätzliches technisches Equipment erfordert. Des Weiteren wird der „Videoschiedsrichter“ nur bei internationalen Veranstaltungen eingesetzt, bei denen das Fernsehen ein entsprechend funktionierendes System liefern kann. Alle anderen Spiele finden auf Basis der aktuellen Hockeyregeln statt, sofern zwischen der FIH und dem Nationalverband keine andere Vereinbarung getroffen wurde.

Die Vorgehensweise für National- oder Kontinentalverbände, bei der FIH entsprechende Abweichungen zu den Hockeyregeln zu beantragen, finden sich auf der Website der FIH.

Regeländerungen

Die FIH hat beschlossen, als Standardspielformat die Spielweise mit „Vierteln“ einzuführen. Für den internationalen Spielbetrieb gilt die Viertelregelung bereits seit einigen Jahren. Daher wird eine höhere Einheitlichkeit erzielt, wenn grundsätzlich alle Spielformate auf Vierteln beruhen. Wie in internationalen Spielen wird die Zeit nach der Verhängung einer Strafecke bis zu deren Ausführung angehalten. Entgegen der Turnierbestimmungen für internationale Spiele wird die Zeit nach einem Tor nicht angehalten, um den Spielern die Möglichkeit zu geben, das Erzielen des Tores zu feiern.

Es wurde zum 1. Januar 2019 eine verpflichtende Versuchsregel eingeführt, die es den Mannschaften untersagt, mit einem Feldspieler mit Torwartrechten zu spielen. Die Mannschaften haben fortan nur noch zwei Möglichkeiten: sie spielen entweder mit einem Torwart, der zumindest einen sicheren Kopfschutz, Schienen und Kicker, sowie Torwarthandschuhe und weitere optionale Schutzausrüstung trägt; oder sie spielen ausschließlich mit Feldspielern. Jeder Tausch zwischen diesen Optionen wird als Spielerwechsel gewertet.

Diese verpflichtende Versuchsregel führt automatisch zu Änderungen weiterer Regeln, da die Möglichkeit, mit einem Spieler mit Torwartrechten zu spielen, nicht mehr gegeben ist.

Die Ausführung von Freischiessen für die angreifende Mannschaft vor dem Schusskreis wurde in Regel 13.2.f. geändert. Es gilt nun, dass alle Spieler außer dem ausführenden Spieler eines Freischiesses, im Moment der Freischiessausführung 5 m entfernt sein müssen. Dies gilt auch für Verteidiger, die sich innerhalb des Schusskreises befinden. Für den Fall, dass der Angreifer den Freischiess sofort ausführt, dürfen aber auch verteidigende Spieler den Gegner innerhalb des Schusskreises begleiten, wenn sie im Moment der Freischiessausführung keine 5 m Abstand eingenommen hatten.

Analog zum Hallenhockey dürfen Verteidiger zukünftig einen Freischiess, der innerhalb Ihres Schusskreises verhängt wurde, an jeder beliebigen Stelle des Schusskreises oder an einer Stelle fortsetzen, 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.

Regel 13.6, in der das Beenden einer Strafecke in Bezug auf den Spielerwechsel sowie das Spielende bei einer Schlussstrafecke geregelt war, wurde gestrichen. Eine Strafecke gilt zukünftig nicht mehr als beendet, wenn der Ball den Schusskreis zum zweiten Mal verlassen hat.

Die meisten weiteren Änderungen sind redaktioneller Natur oder dienen der Klarstellung von Regeln. Alle durchgeführten Änderungen, auch wenn diese nur geringfügig sind, sind mit einer Änderungsmarkierung am linken Rand markiert.

Regelanwendung

Der Regelausschuss der FIH ist auch weiterhin besorgt, dass einige Regeln nicht konsequent angewendet werden.

Regel 7.4c: Der Ball wird absichtlich von einem Verteidiger über die Grundlinie gespielt und dabei kein Tor erzielt. Ist deutlich erkennbar, dass es sich um eine absichtliche Handlung handelt, sollen die Schiedsrichter nicht zögern, eine Strafecke zu verhängen.

Regel 9.10: Spieler dürfen sich einem Gegenspieler, der einen aus der Luft herunter kommenden Ball annehmen will, nicht auf weniger als 5 m nähern, bevor der Ball angenommen worden ist, sich unter Kontrolle und auf dem Boden befindet. Ist unklar, welcher Spieler der ursprüngliche Empfänger ist, muss die Mannschaft, die den Schlenzball gespielt hat, dem Gegner den Vortritt bei der Ballannahme lassen.

Regel 9.12: Behinderung. Schiedsrichter sollen das „Stockstellen“ strenger ahnden. Des Weiteren sollen sie genauer auf Spieler achten, die durch Drücken oder Aufstützen den Ballverlust eines Gegners verursachen.

Regel 13.2a: Der ruhende Ball bei einem Freischiess. Schiedsrichter sind manchmal nicht streng genug mit der Bewertung des ruhenden Balls bei einer Freischiessausführung, besonders wenn dieser als „Selfpass“ ausgeführt wird.

Begriffsbestimmungen für Feldhockey

1. Spieler

Einer der Teilnehmer am Spiel in einer Mannschaft.

2. Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus maximal 16 Personen und setzt sich zusammen aus höchstens elf Spielern auf dem Spielfeld und bis zu fünf Auswechselspielern. *Dies kann durch entsprechende Bestimmungen auf 18 Spieler erhöht werden,*

DHB: Gemäß §32 Abs.1 SPO DHB besteht jede Mannschaft einschließlich aller Auswechselspieler aus höchstens 17 Spielern, von denen zwei Spieler Torwarte mit kompletter Schutz-ausrüstung sein müssen. Entscheidet sich eine Mannschaft nicht für einen Ersatztorwart mit kompletter Schutz-ausrüstung, besteht die Mannschaft höchstens aus 16 Spielern.

3. Feldspieler

Einer der Spieler auf dem Spielfeld, der nicht Torwart ist.

4. Torwart

Ein Spieler jeder Mannschaft auf dem Spielfeld, der komplette Schutz-ausrüstung (zumindest bestehend aus einem sicheren Kopfschutz, Schienen und Kickern) trägt und dem es außer- dem erlaubt ist, Torwarthandschutz sowie weitere Schutz-ausrüstung zu tragen.

5. Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts

Ein Spieler auf dem Spielfeld, dem die Rechte eines Torwarts zustehen, der aber keine komplette Schutz-ausrüstung trägt. Zur Identifikation muss dieser Spieler eine Spieloberbekleidung tragen, deren Farbe sich von der Spielbekleidung beider Mannschaften unterscheidet.

Verpflichtende Versuchsregel: Es ist nicht erlaubt mit einem Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts zu spielen.

6. Angreifende Mannschaft (Angreifer)

Die Mannschaft (der Spieler), die (der) versucht, ein Tor zu erzielen.

7. Verteidigende Mannschaft (Verteidiger)

Die Mannschaft (der Spieler), die (der) versucht, das Erzielen eines Tores zu verhindern.

8. Grundlinie

Die kürzere (55 m lange) Begrenzungslinie des Spielfelds.

9. Torlinie

Die Grundlinie zwischen den Torpfosten.

10. Seitenlinie

Die längere (91,40 m lange) Begrenzungslinie des Spielfelds.

11. Schusskreis

Die Spielfeldfläche vor der Grund- bzw. Torlinie einschließlich der Linien selbst, bestehend aus zwei Viertelkreisen, die durch eine gerade Linie vor der Torlinie verbunden sind.

12. Viertelraum

Die Spielfeldfläche zwischen Grundlinie und einer im Abstand von 22,90 m parallel zur Grundlinie quer über das Spielfeld verlaufenden Linie, einschließlich der Linien selbst, begrenzt durch die entsprechenden Teile der Seitenlinien.

13. Spielen des Balls: Feldspieler

Spielen des Balls bedeutet, den Ball mit dem Stock anzuhalten, abzulenken oder fortzubewegen.

14. Torschuss

Ein Torschuss ist jeder Versuch eines Angreifers, ein Tor zu erzielen, indem er den Ball innerhalb des Schusskreises in Richtung auf das Tor spielt.

Auch wenn der Ball das Tor verfehlt oder verfehlen würde, ist von einem Torschuss auszugehen, wenn der Spieler die Absicht hatte, durch einen auf das Tor gerichteten Schuss ein Tor zu erzielen.

15. Schlagen

Ein Schlag ist gekennzeichnet durch eine schwingende Bewegung des Stocks zum Ball.

Ein „Schiebeschlag“, der durch eine lang ausholende oder schwingende Bewegung mit dem Schläger vor dem Ballkontakt gekennzeichnet ist, ist als Schlag zu werten.

16. Schieben

Ein Schieball ist dadurch gekennzeichnet, dass der Stock in Kontakt mit dem Ball oder nahe zum Ball gebracht und der Ball dann auf dem Boden entlang bewegt wird, wobei sowohl der Ball als auch die Keule des Stocks Bodenkontakt haben.

17. Schlenzen

Ein Schlenzball ist dadurch gekennzeichnet, dass der Ball mit einer Bewegung ähnlich dem Schieben absichtlich hoch gespielt wird.

18. Heben

Ein Hebeball ist dadurch gekennzeichnet, dass der ruhende oder langsam rollende Ball mit einer „Schaufelbewegung“ absichtlich hoch gespielt wird.

19. Vorhand

Mit der Vorhand wird der Ball vom Spieler auf seiner rechten Seite nach vorne gespielt.

20. Spielbare Entfernung

Die spielbare Entfernung ist die Distanz eines Spielers zum Ball, in der er in der Lage ist, diesen zu erreichen und zu spielen.

21. Angriff

Der Versuch, einen Gegenspieler vom Ballbesitz zu trennen.

22. Regelverstoß

Ein regelwidriges Einwirken auf einen **Gegenspieler**, das durch einen Schiedsrichter geahndet werden kann.

Regeln für Feldhockey

Die folgenden Angaben sind eine vereinfachte Beschreibung des Spielfelds. Vollständige Angaben über Spielfeld, Ausrüstung von Torwarten und Spielern, Stock und Ball finden sich in einem separaten Abschnitt „Technische Bestimmungen über Spielfeld, Zubehör und Ausrüstung“ am Ende dieses Regelhefts.

§ 1 - Spielfeld

- 1.1 Das Spielfeld ist rechteckig; es ist 91,40 m lang und 55 m breit.
- 1.2 Seitenlinien kennzeichnen die längeren, Grundlinien die kürzeren Seiten des Spielfelds.
- 1.3 Die Torlinien sind die Teile der Grundlinien zwischen den Torpfosten.
- 1.4 Die Mittellinie verläuft quer über das Spielfeld mit gleichem Abstand zu beiden Grundlinien.
- 1.5 Viertellinien verlaufen quer über das Spielfeld und müssen 22,90 m von der Grundlinie entfernt sein.
- 1.6 Schusskreise sind im Spielfeld als Viertelkreise um die Torpfosten herum zu markieren und gegenüber der Mitte der Grundlinie durch eine gerade Linie zu verbinden.
- 1.7 Zur Durchführung von 7-m-Bällen befindet sich vor der Mitte jedes Tores ein Punkt mit einem Durchmesser von 15 cm, dessen Mittelpunkt 6,40 m von der Innenseite der Torlinie entfernt sein muss.
- 1.8 Alle Linien müssen 7,5 cm breit sein und sind Teil des Spielfelds.
- 1.9 Fahnenstangen müssen zwischen 1,20 und 1,50 m hoch sein und an jeder Ecke des Spielfelds stehen.
- 1.10 Tore stehen in der Mitte jeder Grundlinie außerhalb des Spielfelds. Die Torpfosten müssen mit der Außenseite der Grundlinie abschließen. Ausrüstungsteile oder Gegenstände wie Helme, Gesichtsmasken, Handschutz, Handtücher, Wasserflaschen etc. dürfen nicht innerhalb des Tores abgelegt werden.

§ 2 – Mannschaften

- 2.1 Jede Mannschaft darf zu jedem Zeitpunkt des Spiels maximal elf Spieler auf dem Spielfeld haben.

Falls eine Mannschaft mehr als die erlaubte Anzahl an Spielern auf dem Spielfeld hat, ist die Spielzeit anzuhalten, um den regelgerechten Zustand wieder herzustellen. Gegen den Mannschaftsführer der betreffenden Mannschaft kann eine persönliche Strafe verhängt werden, wenn sich ein Spieler unbeabsichtigt über einen kurzen Zeitraum zu viel auf dem Platz befunden hat und dies keinen erheblichen Einfluss auf das Spiel hatte. Im Falle eines erheblichen Einflusses auf das Spiel, muss eine persönliche Strafe gegen den Mannschaftsführer verhängt werden. Entscheidungen, die bis zur Wiederherstellung des regelgerechten Zustandes getroffen worden sind, können nicht verändert werden, falls das Spiel bereits wieder fortgesetzt worden ist.

Sofern unmittelbar vor dem Anhalten der Spielzeit keine andere Spielstrafe gegen die Mannschaft, die den Regelverstoß begangen hat, verhängt worden ist, mit der das Spiel fortzusetzen ist, ist auf Freischlag für die gegnerische Mannschaft zu entscheiden.

- 2.2 Jede Mannschaft kann wählen, ob sie einen Torwart auf dem Spielfeld hat oder nur mit Feldspielern am Spiel teilnimmt.

Verpflichtende Versuchsregel mit Gültigkeit zum 1. Januar 2019: Einer Mannschaft ist es nicht länger erlaubt mit einem Feldspieler mit den Rechten des Torwarts zu spielen.

Jede Mannschaft kann spielen mit:

- *einem Torwart, der eine andersfarbige Spieloberbekleidung und komplette Schutz-aus-rüs-tung tragen muss, die zumindest aus einem sicheren Kopfschutz, Schienen und Kickern besteht (im Folgenden wird nur ein derart ausgerüsteter Spieler als Torwart bezeichnet). Oder*
- *nur mit Feldspielern. In diesem Fall hat kein Spieler der Mannschaft die Rechte eines Torwarts oder trägt eine andersfarbige Spieloberbekleidung. Zur Abwehr einer Straf-ecke oder eines 7-m-Balls dürfen Spieler keinen sicheren Kopfschutz sondern lediglich eine Gesichts-maske tragen. Alle Spieler einer Mannschaft tragen gleichfarbige Spieloberbekleidung.*

Jeder Wechsel zwischen den vorgenannten Möglichkeiten hat als Spielerwechsel zu er-fol-gen.

DHB: *Bei Spielen in der Altersklasse der Jugend ist es nicht gestattet, dass eine Mannschaft ohne einen Torwart spielt.*

2.3 Jede Mannschaft kann Spieler von ihrer Mannschaftsbank einwechseln:

- a) Spielerwechsel dürfen jederzeit erfolgen außer in dem Zeitraum zwischen der Verhängung einer Strafecke und deren Beendigung. In diesem Zeitraum darf nur der Torwart im Falle seiner Verletzung oder seines Ausschlusses vom Spiel ausgewechselt werden.

Wird vor der Beendigung einer Strafecke eine weitere Strafecke verhängt, darf ebenfalls nur der Torwart im Falle seiner Verletzung oder seines Ausschlusses vom Spiel ausgewechselt werden, bis diese weitere Strafecke beendet wurde.

Wird bei einer Strafecke der Torwart der verteidigenden Mannschaft verletzt oder vom Spiel ausgeschlossen, darf er gegen einen anderen Torwart oder einen Feldspieler ausgetauscht werden.

Wenn eine Mannschaft nur mit Feldspielern spielt, ist nach Verhängung einer Strafecke kein Spielerwechsel zulässig, bis diese beendet ist.

Falls der Torwart vom Spiel ausgeschlossen wird, muss seine Mannschaft für die Dauer des Ausschlusses mit einem Spieler weniger spielen als vor dem Ausschluss.

DHB: *Auf Grund der Pflicht der vollständigen Ausrüstung für jugendliche Torwarte darf bei Spielen der Jugend in dem Zeitraum zwischen der Verhängung einer Strafecke und deren Beendigung auch der Torwart der angreifenden Mannschaft im Falle seiner Verletzung oder seines Ausschlusses vom Spiel ausgewechselt werden.*

- b) Es gibt keine Begrenzung, wie viele Spieler gleichzeitig gewechselt werden dürfen und wie oft ein Spieler ein- oder ausgewechselt werden darf.
- c) Ein Spieler darf erst eingewechselt werden, nachdem sein auszuwechselnder Mitspieler das Spielfeld verlassen hat.
- d) Ein vom Spiel ausgeschlossener Spieler darf während seines Ausschlusses weder ein- noch ausgewechselt werden.
- e) Nach Ablauf der Strafzeit eines Spielers darf dieser sofort ausgewechselt werden, ohne dass er zuvor auf das Spielfeld zurückgekehrt sein muss.
- f) Feldspieler müssen bei einem Spielerwechsel das Spielfeld in einem Bereich von 3 m zur Mittellinie betreten und verlassen, und zwar an einer von den Schiedsrichtern bestimmten Seite des Spielfelds.

DHB: *Spielerwechsel müssen auf der Seite, auf der die Mannschaftsbänke stehen oder stehen müssten, erfolgen.*

- g) Zur Ein- oder Auswechslung eines Torwarts ist die Spielzeit anzuhalten, nicht jedoch für andere Wechsel.

Die Spielzeit ist kurz anzuhalten, um einem Torwart die Teilnahme an einem Wechsel zu ermöglichen. Dieser Zeitstopp ist nicht zu verlängern, um im Falle einer Verletzung oder Ausschlusses einem Torwart das An- oder Ablegen von Schutzausrüstung zu ermöglichen.

DHB: Soll ein jugendlicher Torwart zulässigerweise eingewechselt werden, müssen die Schiedsrichter die Spielzeit für eine entsprechende Zeitspanne anhalten, damit er die Torwartausrüstung unverzüglich anlegen kann.

- 2.4 Feldspieler, die zur Behandlung einer Verletzung, zur Erfrischung, zum Austausch von Spiel-ausrüstung oder aus einem anderen Grund als zur Auswechslung das Spielfeld verlassen, dürfen dieses nur in dem Bereich zwischen den beiden Viertellinien auf der Seite des Spielfelds wieder betreten, auf der Auswechslungen stattzufinden haben.

Spieler, die das Spielfeld als Teil des Spiels (z.B. für das Anlegen von Schutzausrüstung zur Strafeckenabwehr) verlassen, können das Spielfeld am entsprechenden Ort wieder betreten.

DHB: Ein auf dem Platz behandelter Feldspieler muss das Spielfeld verlassen und kann nach den Bestimmungen über den Spielerwechsel durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Er steht nach Ablauf von 2 Minuten wieder als Einwechselspieler zur Verfügung.

- 2.5 Während des Spiels dürfen sich nur Spieler, Torwarte und Schiedsrichter auf dem Spielfeld befinden. Andere Personen dürfen das Spielfeld nur mit Erlaubnis eines Schiedsrichters betreten.

DHB: Alle Auswechselspieler und bis zu vier Betreuer (als Betreuer gelten alle Personen, die zur Betreuung der Mannschaften eingesetzt werden, wie z.B. Trainer, Co-Trainer, Teammanager, Physiotherapeut, Arzt oder Psychologe; vgl. § 1 Abs. 1 SPO DHB) einer Mannschaft müssen bei Meisterschaftsspielen auf Mannschaftsbänken sitzen, die außerhalb des Spielfelds an derselben Seitenlinie rechts und links der Mittellinie aufgestellt sind. Jede Mannschaft besetzt während des gesamten Spiels die Bank, die zu Spielbeginn ihrem Tor am nächsten ist, sofern sich beide Mannschaften nicht auf eine andere Regelung einigen. Können Mannschaftsbänke ausnahmsweise nicht aufgestellt werden, müssen sich die Auswechselspieler und Betreuer einer Mannschaft während des Spiels zusammen an der Stelle aufhalten, an der ihre Mannschaftsbank stehen müsste (vgl. § 28 Abs. 5 SPO DHB).

- 2.6 Alle Spieler und Auswechselspieler, auch die auf Zeit oder auf Dauer vom Spiel ausgeschlossenen Spieler, unterliegen während des gesamten Spiels einschließlich der Halbzeitpause der Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter.

DHB: Entsprechendes gilt auch für die im Spielberichtsbogen eingetragenen Betreuer.

- 2.7 Ein verletzter oder blutender Spieler muss das Spielfeld verlassen, sofern dem nicht medizinische Gründe entgegenstehen. Er darf erst dann auf das Spielfeld zurückkehren, wenn die Wunden versorgt sind. Spieler dürfen keine blutbefleckte Kleidung tragen.

§ 3 – Mannschaftsführer

- 3.1 Wird ein Mannschaftsführer auf Dauer oder auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen, muss ein anderer Spieler seiner Mannschaft als Mannschaftsführer benannt werden.
- 3.2 Mannschaftsführer müssen eine deutlich erkennbare Armbinde oder etwas Vergleichbares am Oberarm, an der Schulter oder am oberen Teil des Stützens tragen.
- 3.3 Mannschaftsführer sind für das Benehmen aller Spieler ihrer Mannschaft sowie für die korrekte Durchführung der Spielerwechsel verantwortlich.

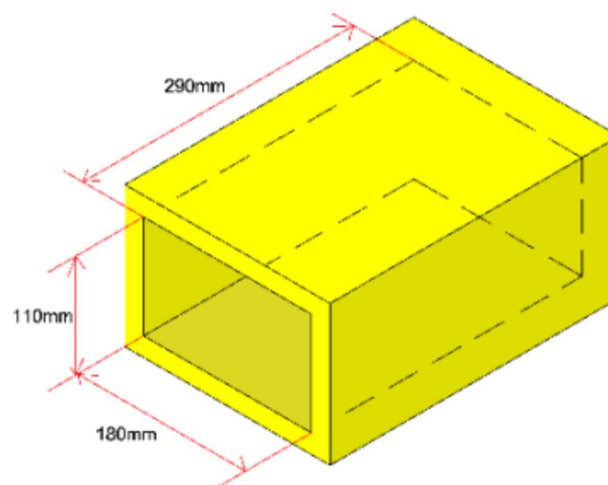
Wenn ein Mannschaftsführer dieser Verantwortung nicht nachkommt, ist eine persönliche Strafe gegen ihn auszusprechen.

§ 4 - Kleidung und Ausrüstung der Spieler

- 4.1 Feldspieler einer Mannschaft müssen eine einheitliche Spielkleidung tragen.
- 4.2 Spieler dürfen keine Ausrüstung oder Gegenstände tragen, durch die andere Spieler gefährdet werden können.

Feldspielern

- ist es erlaubt, einen Handschutz zu tragen, der die natürliche Größe der Hände nicht bedeutend vergrößert; jeder verwendete Handschutz, unabhängig davon, ob er während des laufenden Spiels oder zur Abwehr einer Strafecke getragen wird, muss ohne Probleme (ohne dass Druck ausgeübt werden muss) in eine zu einer Seite offenen Box, mit den Abmessungen 290 mm lang, 180 mm tief und 110 mm hoch, passen;



- wird es empfohlen, Schienbeinschützer und einen Mundschutz zu tragen;
- ist es erlaubt, jede Form von Körperschutzausrüstung (einschließlich Bein- oder Knie-schutz zur Abwehr einer Strafecke) unter der normalen Spielkleidung zu tragen, Knie-schützer, die speziell für diesen Zweck verwendet werden, dürfen über den Stutzen getragen werden, wenn Ihre Farbe **der der Stutzen gleicht oder schwarz ist.**

DHB: Knieschützer zur Abwehr einer Strafecke dürfen auch über den Stutzen getragen werden, wenn ihre Farbe der der Stutzen nicht entspricht.

- ist es aus medizinischen Gründen während des gesamten Spiels erlaubt, eine glatte, vorzugsweise durchsichtige oder einfarbige Gesichtsmaske, die eng an die menschliche Gesichtsförm angepasst ist, oder einen weichen Vollkopfschutz oder Augenschutz in Form einer Kunststoff-Schutzbrille (z. B. einer Schutzbrille mit einem weichen Rahmen und Plastiklinsen) zu tragen. Die medizinischen Gründe müssen von einem Arzt bestätigt worden sein und der betroffene Spieler muss die möglichen Auswirkungen eines Einsatzes mit diesen Beschwerden verstanden haben;
- ist es, **sowohl zur Abwehr einer Strafecke oder eines 7-m-Balls bis zu deren Beendigung erlaubt, eine glatte, vorzugsweise durchsichtige oder einfarbige Gesichtsmaske oder eine Gittermaske aus Metall, die eng an die menschliche Gesichtsförm angepasst ist, zu tragen, als auch zur schnellen Freischlagausführung im Anschluss an eine Strafecke, sofern sie den Ball zu einem Mitspieler passen;** der wichtigste Grund für das Tragen einer Gesichtsmaske zur Abwehr einer Strafecke ist der Schutz des Spielers; Gesichtsmasken, die dem Sinne dieser Richtlinie entsprechen, sollten erlaubt werden.
- ist es nicht erlaubt, sich mit der Gesichtsmaske so zu verhalten, dass sie andere Spieler gefährden indem sie die Schutzausrüstung zu ihrem Vorteil einsetzen;

- ;ist es ansonsten nicht gestattet, einen sicheren Kopfschutz (auch keine Gesichtsmaske oder anderen Kopfschutz) zu tragen.
- 4.3 Torwarte müssen eine farbige Spieloberbekleidung tragen, deren Farbe sich von der Spielkleidung beider Mannschaften unterscheidet.

Torwarte müssen diese Spieloberbekleidung über jeglichem Oberkörperschutz tragen. Ein Ellenbogenschutz muss nicht durch die Spieloberbekleidung verdeckt werden.
- 4.4 Torwarte müssen Schutzausrüstung tragen, die zumindest einen sicheren Kopfschutz, Schienen und Kicker beinhaltet. Lediglich als Schütze eines 7-m-Balls dürfen Kopf- und Handschutz abgelegt werden.

Folgende Ausrüstungsgegenstände dürfen nur Torwarte tragen: Brust-, Oberarm-, Ellenbogen-, Unterarm-, Torwarthandschutz, Oberschenkel- und Knieprotektoren, Schienen und Kicker.

DHB: *Bei Spielen in der Altersklasse der Jugend muss ein Torwart während der gesamten Spieldauer, außer als Schütze eines 7-m-Balls, Kopf-, Gesichts-, Brust- und Unterleibschutz sowie Torwarthandschutz, -schienen und -kicker tragen.*
- 4.5 Kleidung oder Schutzausrüstung, die die normalen Körperproportionen eines Torwarts bedeutend vergrößern, sind nicht erlaubt.
- 4.6 Der Stock hat eine herkömmliche Form mit einem Griffstück und einer gebogenen Keule, die an ihrer linken Seite flach ist.
 - a) Der Stock muss eben sein und darf keinerlei raue oder scharfe Teile aufweisen.
 - b) Der Stock muss einschließlich zusätzlicher Umwicklungen durch einen Ring mit einem Innendurchmesser von 5,1 cm gezogen werden können.
 - c) Jede Krümmung entlang des Stocks muss auf ihrer gesamten Länge ein durchgehend glattes Profil haben, darf nur auf der Vorder- oder Rückseite des Stocks vorgesehen werden, also nicht auf beiden Seiten, und darf nicht tiefer als 2,5 cm sein.
 - d) Der Stock muss den Bestimmungen des FIH Hockey Rules Committee entsprechen.

DHB: *Stellen die Schiedsrichter fest, dass ein Spieler mit regelwidriger oder ohne vorgeschriebene Kleidung oder Ausrüstung an einem Spiel teilnehmen will oder teilnimmt, müssen sie ihm die Teilnahme oder weitere Teilnahme bis zur Herstellung des regelgerechten Zustands verbieten.*

Im nationalen Spielverkehr muss die Mannschaft des Heimvereins die Spielkleidung wechseln, wenn andernfalls Verwechslungen vorkommen können (vgl. § 27 Abs. 1 SPO DHB). Die Stutzen sind Teil der Spielkleidung. Hierüber entscheiden die Schiedsrichter.

In Meisterschaftsspielen müssen Spieler numerisch unterschiedliche Rückennummern tragen (vgl. § 27 Abs. 3 SPO DHB).

- 4.7 Der Ball muss kugelförmig, hart und weiß (oder von einer anderen vereinbarten Farbe, die sich von der Spielfeldoberfläche unterscheidet) sein.

Detaillierte Angaben über den Stock, den Ball und die Ausrüstung von Torwarten finden sich in dem Abschnitt „Technische Bestimmungen über Spielfeld, Zubehör und Ausrüstung“ am Ende dieses Regelhefts.

§ 5 - Spieldauer und Ergebnis

- 5.1 Ein Spiel besteht aus vier Spielvierteln zu je 15 Minuten, einer Pause von 2 Minuten zwischen dem ersten und zweiten Viertel und zwischen dem dritten und vierten Viertel sowie einer Halbzeitpause von 5 Minuten.

DHB: *Die Spieldauer von Meisterschaftsspielen im nationalen Spielverkehr ist in § 17 SPO DHB und in den Bestimmungen der Verbände festgelegt. Die Halbzeitpause dauert 10 Minuten. Die Spieldauer von 4 x 15 Minuten gilt für die Bundesligen bereits für die Feldsaison*

2018/19, für alle Erwachsenenspiellklassen des DHB ab dem 1. August 2019. In den Spielklassen der Jugend gilt die Spieldauer von 4 x 15 Minuten nur ab Mädchen A/Knaben A (U14).

Beide Mannschaften können andere Spielzeiten und Pausen vereinbaren, jedoch nicht, wenn für bestimmte Wettbewerbe verbindliche Bestimmungen festgelegt sind.

Falls die Spielzeit abgelaufen ist, kurz bevor die Schiedsrichter eine Entscheidung getroffen hätten, ist es den Schiedsrichtern erlaubt, diese Entscheidung sofort nach dem Ende des Spielviertel zu treffen.

Falls sich direkt vor dem Ende eines Spielviertels ein Vorfall ereignet, der eine Überprüfung durch die Schiedsrichter erfordert, darf diese Überprüfung durchgeführt werden, auch wenn die Spielzeit in der Zwischenzeit abgelaufen ist und dieses entsprechend signalisiert wurde. Die Überprüfung hat unverzüglich zu erfolgen und entsprechende Maßnahmen müssen getroffen werden, um die Situation zu korrigieren, falls dies erforderlich ist.

DHB:

- a) An das Ende des ersten und des dritten Viertels schließt sich eine Pause von 2 Minuten an. Während dieser Pause ist es den Mannschaften nicht gestattet, das Spielfeld zu verlassen.
- b) An das Ende des zweiten Viertels schließt sich eine Pause von 10 Minuten an. Während dieser Pause ist es den Mannschaften gestattet, das Spielfeld zu verlassen. Das Spiel wird durch einen Mittelanstoß durch die Mannschaft fortgesetzt, die das erste Viertel des Spiels nicht durch einen Mittelanstoß begonnen hat.
- c) Mittelanstoß im zweiten Viertel hat die Mannschaft, die auch das erste Viertel begonnen hat. Mittelanstoß im vierten Viertel hat die Mannschaft, die auch das dritte Viertel begonnen hat.
- d) Bei Ende eines Viertels muss das Spiel bis zur Beendigung einer Strafecke oder daraus folgenden Strafecken oder eines 7-m-Balls verlängert werden.
- e) Wird eine Strafecke verhängt, wird die Spielzeit für 40 Sekunden angehalten, außer es handelt sich um eine Wiederholungsecke oder um eine Strafecke, die in Folge eines Videobeweises verhängt wird.
- f) Wird eine Strafecke verhängt, soll die Spielzeit unter Berücksichtigung von Paragraph e) für 40 Sekunden angehalten werden (um unter anderem den Verteidigern das Anlegen von Schutzausrüstung zu ermöglichen), bevor die Strafecke freigegeben wird. Der zuständige Schiedsrichter soll sowohl die Verteidiger als auch die Angreifer darüber informieren, falls sich die 40 Sekunden dem Ende nähern. Nach 40 Sekunden beginnt der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff; der Ball muss im Anschluss unverzüglich hereingegeben werden.

DHB: Steht eine „Shot clock“ nicht zur Verfügung, können insbesondere die Verteidiger nicht erkennen, wann sie genau zur Abwehr einer Strafecke bereit sein müssen. Aus diesem Grund werden die Schiedsrichter angewiesen, die Spieler nach etwa 30 Sekunden über die verbleibende Zeit zu informieren.

Ab dem **1. August 2019** gilt im DHB folgende Regelung für alle Erwachsenenspiellklassen unterhalb der Bundesligen: Wird eine Strafecke verhängt, wird die Spielzeit angehalten. Sind beide Mannschaften zur Ausführung der Strafecke bereit, beginnt der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff; der Ball muss im Anschluss unverzüglich hereingegeben werden. Die Schiedsrichter sollen dafür sorgen, dass sich beide Mannschaften so schnell wie möglich zur Ausführung der Strafecke aufstellen.

- g) Für den Fall, dass eine Mannschaft nach 40 Sekunden nicht bereit ist, soll der Schiedsrichter den Spieler, der für die Verzögerung verantwortlich ist, identifizieren und gegen ihn eine persönliche Strafe (z.B. eine grüne Karte) verhängen. Bei einem wiederholten Vergehen ist eine gelbe Karte zu verhängen. Handelt es sich bei dem betreffenden Spieler um einen Verteidiger, verteidigt die Mannschaft die Strafecke mit einem Spieler weniger. Handelt es sich bei dem betreffenden Spieler um einen Torwart, verteidigt die Mannschaft die Strafecke mit einem

Spieler weniger; die Strafecke wird immer mit einem Spieler weniger verteidigt, als vor dem entsprechenden Vorfall zur Strafeckenabwehr zur Verfügung standen. Die verteidigende Mannschaft darf einen Verteidiger benennen, der die persönliche Strafe anstelle des Torwarts erhält.

DHB: Steht eine „Shot clock“ nicht zur Verfügung, sind die Schiedsrichter angewiesen, bei der ersten Verzögerung zunächst die betreffende Mannschaft mündlich zu verwarnen, dass sie im Wiederholungsfall eine persönliche Strafe verhängen werden.

Ab dem **1. August 2019** gilt im DHB folgende Regelung für alle Erwachsenenspielklassen unterhalb der Bundesligen: Wird eine Strafecke verhängt, wird die Spielzeit angehalten. Sind beide Mannschaften zur Ausführung der Strafecke bereit, beginnt der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff; der Ball muss im Anschluss unverzüglich hereingegeben werden. Die Schiedsrichter sollen dafür sorgen, dass sich beide Mannschaften so schnell wie möglich zur Ausführung der Strafecke aufstellen.

- h) Wird eine Strafecke wiederholt, wird die Spielzeit sofort angehalten, den Mannschaften jedoch keine weiteren 40 Sekunden zur Vorbereitung gewährt. Der Schiedsrichter wird das Spiel so schnell wie möglich wieder freigeben, um mögliche Verzögerungen auf ein Minimum zu reduzieren.
- i) Nachdem ein Tor erzielt worden ist, wird die Spielzeit für 40 Sekunden angehalten, es sei denn, das Tor wird im Anschluss an einen Videobeweis oder 7-m-Ball verhängt. In diesem Fall wird der Schiedsrichter das Spiel so schnell wie möglich wieder freigeben, sofern kein anderer Grund für einen Zeitstopp besteht.

DHB: Sind nach dem Erzielen eines Tores beide Mannschaften vor Ablauf der 40 Sekunden erkennbar wieder bereit, das Spiel fortzusetzen, können die Schiedsrichter das Spiel auch vor Ablauf der 40 Sekunden wieder freigeben.

Ab dem **1. August 2019** gilt im DHB folgende Regelung für alle Erwachsenenspielklassen unterhalb der Bundesligen: Nachdem ein Tor erzielt worden ist, wird die Spielzeit angehalten, es sei denn, das Tor wird im Anschluss an einen 7-m-Ball erzielt. Sind nach dem Erzielen eines Tores beide Mannschaften erkennbar wieder bereit, das Spiel fortzusetzen, beginnt der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff.

- 5.2 Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt hat, ist Gewinner des Spiels. Wenn keine Tore gefallen sind oder beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, endet das Spiel unentschieden.

DHB: Wie bei Entscheidungs- oder Überkreuzspielen mit unentschiedenem Ausgang zu verfahren ist, ist in § 24 Abs. 3 SPO DHB geregelt.

§ 6 - Beginn und Wiederaufnahme des Spiels

- 6.1 Die Seitenwahl und der Ballbesitz zu Spielbeginn werden gelöst:

- a) Die Mannschaft, die das Losen gewonnen hat, wählt entweder die Seite, auf der sie in den ersten beiden Spielvierteln spielt, oder den Ballbesitz zu Spielbeginn.
- b) Falls die Mannschaft, die das Losen gewonnen hat, die Seite wählt, auf der sie in den ersten beiden Spielvierteln spielt, steht der gegnerischen Mannschaft der Ballbesitz zu Spielbeginn zu.
- c) Falls die Mannschaft, die das Losen gewonnen hat, den Ballbesitz zu Spielbeginn wählt, steht der gegnerischen Mannschaft das Wahlrecht zu, auf welcher Seite sie in den ersten beiden Spielvierteln spielt.

- 6.2 Die Seiten werden zu Beginn des dritten Viertels gewechselt.

6.3 Ein Mittelanstoß wird ausgeführt:

- a) zu Spielbeginn und zu Beginn des zweiten Spielviertels durch einen Spieler der Mannschaft, die das Recht dazu bei der Auslosung vor Spielbeginn erworben hat;
- b) zu Beginn der zweiten Halbzeit und des vierten Spielviertels durch einen Spieler der anderen Mannschaft;
- c) nach jedem Tor durch einen Spieler der Mannschaft, gegen die das Tor erzielt worden ist.

6.4 Ausführung des Mittelanstoßes:

- a) Er muss in der Spielfeldmitte ausgeführt werden.
- b) Der Ball darf in jede Richtung gespielt werden.
- c) Alle Spieler außer dem Ausführenden müssen sich in ihrer eigenen Spielfeldhälfte aufhalten.
- d) Im Übrigen gelten die Regeln für die Ausführung eines Freischlags.

6.5 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:

- a) Die Ausführung erfolgt in der Nähe der Stelle, an der sich der Ball im Moment der Spielunterbrechung befand, jedoch nicht näher als 15 m zur Grundlinie und nicht näher als 5 m zum Kreisrand.
- b) Der Ball muss zwischen je einem Spieler beider Mannschaften liegen, die sich einander, mit ihrer jeweils rechten Seite zu ihrer eigenen Grundlinie gewandt, gegenüber stehen.
- c) Jeder der beiden Spieler muss jeweils einmal mit seinem Stock den Boden rechts vom Ball und dann den Stock des Gegenspielers mit der flachen Seite seines Stocks über dem Ball berühren. Danach ist es jedem der beiden Spieler erlaubt, den Ball zu spielen.
- d) Alle anderen Spieler müssen mindestens 5 m vom Ball entfernt sein, bevor der Ball ins Spiel gebracht wird.

Für den Fall, dass während einer Strafecke, die nicht unter den §13.5 a bis f beschriebenen Voraussetzungen beendet ist, auf Bully entschieden wird, wird die Strafecke wiederholt.

6.6 Wenn die Ausführung eines 7-m-Balls beendet, ein Tor jedoch nicht erzielt worden ist, wird das Spiel mit einem Freischlag für die verteidigende Mannschaft 15 m vor der Tormitte fortgesetzt.

§ 7 - Ball außerhalb des Spielfelds

7.1 Ein Ball ist im Aus, wenn er mit vollem Umfang die Seiten- oder Grundlinie überschritten hat.

7.2 Das Spiel wird fortgesetzt durch einen Spieler der Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt gespielt oder berührt hat, bevor er das Spielfeld verlassen hat. Bei Seitenaus wird das Spiel mit einem Einschlag an der Stelle der Seitenlinie fortgesetzt, an der der Ball diese überschritten hat. Dabei gelten die Regeln für die Ausführung eines Freischlags.

7.3 Wenn der Ball über die Grundlinie gespielt und dabei kein Tor erzielt wird, gilt Folgendes:

- a) Sofern der Ball von einem Angreifer gespielt worden ist, wird das Spiel mit Abschlag an 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. Dabei gelten die Regeln für die Ausführung eines Freischlags.
- b) Sofern der Ball unabsichtlich von einem Verteidiger gespielt oder von einem Torwart abgelenkt worden ist, wird das Spiel an der Stelle auf der Viertellinie fortgesetzt, die auf einer gedachten Linie liegt, die parallel zu den Seitenlinien durch den Punkt führt, an dem der Ball die Grundlinie überschritten hat. Es gelten die Regeln für die Ausführung eines Freischlags.

Dadurch, dass der Ball auf die Viertellinie zu legen ist, gelten die Regeln für die Ausführung eines Freischlags innerhalb des Angriffsviertels.

- c) Sofern der Ball absichtlich von einem Verteidiger über seine Grundlinie gespielt worden ist, wird das Spiel mit einer Strafecke fortgesetzt, außer wenn der Torwart den Ball über die Grundlinie abgelenkt hat.

§ 8 - Erzielen eines Tores

- 8.1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten unterhalb der Querlatte vollständig überschritten hat und zuvor im Schusskreis von einem Angreifer gespielt oder berührt worden ist, ohne dass er danach den Schusskreis verlassen hat.

Hierbei ist es unerheblich, ob der Ball von einem Abwehrspieler gespielt oder von seinem Körper berührt worden ist, bevor oder nachdem der Ball innerhalb des Schusskreises von einem Angreifer gespielt worden ist.

§ 9 - Spieldurchführung: Spieler

Von allen Spielern wird erwartet, dass sie sich zu jeder Zeit verantwortungsvoll verhalten.

- 9.1 Ein Spiel wird zwischen zwei Mannschaften ausgetragen, die höchstens elf Spieler zur gleichen Zeit auf dem Spielfeld haben dürfen.

DHB: *Im nationalen Spielverkehr dürfen die Schiedsrichter ein Meisterschaftsspiel erst beginnen lassen, wenn jede Mannschaft mindestens acht spielbereite Spieler auf dem Spielfeld hat. Sinkt die Anzahl der Spieler einer Mannschaft während des Spiels auf weniger als acht ab, dürfen die Schiedsrichter das Spiel nicht aus diesem Grund abbrechen (vgl. § 25 Abs. 4 SPO DHB).*

- 9.2 Spieler auf dem Spielfeld dürfen ohne ihren Stock in der Hand nicht in das Spiel eingreifen oder daran teilnehmen und diesen nicht in gefährlicher Art und Weise benutzen.

Sie dürfen den Stock nicht über den Kopf anderer Spieler heben.

- 9.3 Spielern ist es verboten, auf einen anderen Spieler, dessen Stock oder Kleidung durch Schlagen, Haken, Festhalten, Stoßen oder Anfassen einzuwirken.

- 9.4 Spielern ist es verboten, andere Spieler einzuschüchtern oder zu bedrohen.

- 9.5 Spielern ist es verboten, den Ball mit der runden Seite des Stocks spielen.

- 9.6 Es ist verboten, den Ball auf der Vorhandseite mit der Kante des Stocks hart zu schlagen.

- 9.7 Spieler dürfen den Ball überall auf dem Spielfeld in kontrollierter Weise und in jeder Höhe, auch über der Schulter, annehmen, anhalten, abwehren oder spielen, solange dies ungefährlich ist oder nicht zu gefährlichem Spiel führt.

- 9.8 Spieler dürfen den Ball nicht gefährlich oder so spielen, dass dies zu gefährlichem Spiel führt.

*Ein gespielter Ball ist auch als gefährlich zu beurteilen, wenn er einen oder mehrere **Gegen-**spieler zu einer Ausweichbewegung zwingt.*

Die Spielstrafe ist dort auszuführen, wo die Gefährdung erfolgt ist.

- 9.9 Spieler dürfen den Ball nicht absichtlich hoch schlagen außer bei einem Torschuss.

Ob ein hoch geschlagener Ball als regelwidrig zu beurteilen ist, hängt davon ab, ob er eindeutig mit Absicht hoch geschlagen wurde. Es ist kein Regelverstoß, wenn der Ball an irgendeiner Stelle des Spielfelds unabsichtlich hoch geschlagen wird, es sei denn, dies führt zu gefährlichem Spiel. Dies gilt auch bei einem Freischlag.

Es ist erlaubt, den Ball über den Stock oder den Körper eines auf dem Boden liegenden Spielers zu heben, auch innerhalb des Schusskreises, sofern dies nicht als gefährlich anzusehen ist. Spieler dürfen den Ball hoch schlenzen oder heben, sofern dies nicht gefährlich ist. Ein Schlenz- oder Hebeball gegen einen Gegenspieler, der weniger als 5 m vom Ball entfernt ist, ist als gefährlich anzusehen. Falls ein Gegenspieler deutlich in den Schuss oder in den Angreifer hineinläuft, ohne dass er dabei versucht, den Ball mit seinem Stock zu spielen, muss er wegen gefährlichen Spiels bestraft werden.

- 9.10 Spieler dürfen sich einem Gegenspieler, der einen aus der Luft herunter kommenden Ball annehmen will, nicht auf weniger als 5 m nähern, bevor der Ball angenommen worden ist, sich unter Kontrolle und auf dem Boden befindet.

Der Spieler, der dem Ball am nächsten ist, hat das Anrecht auf den Ball. Wenn es unklar ist, welcher Spieler dem Ball am nächsten ist, hat ein Spieler der Mannschaft Anrecht auf den Ball, die den Ball nicht hoch gespielt hat.

- 9.11 Feldspieler dürfen den Ball mit keinem Körperteil anhalten, kicken, vorwärts bewegen, aufnehmen, werfen oder tragen.

Nicht jede Berührung eines Fußes, einer Hand oder des Körpers eines Feldspielers durch den Ball stellt einen Regelverstoß dar. Der Spieler begeht nur dann einen Regelverstoß, wenn er sich dadurch einen Vorteil verschafft oder wenn er seine Position mit der Absicht eingenommen hat, den Ball auf diese Weise anzuhalten.

Es ist kein Regelverstoß, wenn der Ball eine Hand trifft, die den Stock umfasst, und ohne diese Handberührung den Stock getroffen hätte.

- 9.12 Spieler dürfen keinen Gegenspieler behindern, der versucht, den Ball zu spielen.

Spieler behindern, wenn sie:

- sich rückwärts in einen Gegenspieler bewegen;
- körperlich auf den Stock oder den Körper eines Gegenspielers einwirken;
- den Ball mit ihrem Stock oder irgendeinem Körperteil vor einem erlaubten Angriff abschirmen.

Ein stehender Spieler darf bei der Ballannahme zu jeder beliebigen Richtung stehen.

Ein Spieler, der den Ball führt, darf in jede Richtung laufen, außer mit dem Körper in den Angreifer hinein oder in eine Position zwischen dem Ball und einem Gegenspieler, der innerhalb spielbarer Entfernung zum Ball ist und versucht, diesen zu spielen.

Ein Spieler behindert, wenn er, ohne in Ballbesitz zu sein, vor einen Gegenspieler läuft oder ihn blockiert und ihn dadurch daran hindert, einen Ball regelgerecht zu spielen oder spielen zu können. Dies gilt auch, wenn ein Angreifer bei der Durchführung einer Strafecke in dieser Weise einen Verteidiger (Torwarte eingeschlossen) am Spielen des Balls hindert.

- 9.13 Spieler dürfen nur dann angreifen, wenn sie sich in einer Position befinden, die es ihnen ermöglicht, den Ball ohne Körperkontakt zu spielen.

Rücksichtsloses Spiel, wie das bewusste Hereinrutschen oder anderer übertriebener körperlicher Einsatz, das den Gegenspieler zu Fall bringt und Verletzungsgefahr mit sich bringt, muss eine angemessene Spiel- und persönliche Strafe zur Folge haben.

- 9.14 Spieler dürfen nicht absichtlich das gegnerische Tor betreten oder hinter eines der beiden Tore laufen.

- 9.15 Spieler dürfen in dem Zeitraum zwischen der Verhängung einer Strafecke oder eines 7-m-Balls und deren Beendigung nicht ihren Stock austauschen, es sei denn, er entspricht nicht mehr den Bestimmungen.

- 9.16 Spieler dürfen keine Gegenstände oder Teile ihrer Spielausrüstung auf das Spielfeld, nach dem Ball oder nach einem anderen Spieler, nach dem Schiedsrichter oder einer sonstigen Person werfen.

Sofern der Ball im Anschluss einer Strafecke irgendein weggeworfenes Teil der Spielausrüstung, wie beispielsweise einen Handschutz, einen Knieschutz oder eine Gesichtsmaske, außerhalb des Schusskreises trifft, muss ein Freis Schlag verhängt werden. Geschieht dies innerhalb des Schusskreises, ist eine Strafecke zu verhängen.

9.17 Spieler dürfen das Spiel nicht zu ihrem eigenen Vorteil verzögern.

§ 10 - Spieldurchführung: Torwarte

10.1 Ein Torwart darf außer als Schütze eines 7-m-Balls außerhalb des eigenen Viertelraums nicht am Spiel teilnehmen.

Ein Torwart muss während der gesamten Spieldauer einen sicheren Kopfschutz tragen. Lediglich als Schütze eines 7-m-Balls darf er diesen ablegen.

10.2 Wenn sich der Ball innerhalb ihres eigenen Schusskreises befindet und sie ihren Stock in der Hand halten

- a) ist es Torwarten erlaubt, mit ihrem Stock, ihren Füßen, Kickern, Beinen oder Schienen den Ball zu spielen oder mit jedem anderen Körperteil anzuhalten sowie in jede Richtung, auch über die Grundlinie, abzulenken.

Torwarten ist es nicht erlaubt, sich in einer Art und Weise zu verhalten, dass das Spiel auf Grund der Schutzausrüstung, die sie tragen, für andere Spieler gefährlich wird;

10.3 Torwarte dürfen nicht auf dem Ball liegen.

10.4 Wenn sich der Ball außerhalb ihres eigenen Schusskreises befindet, dürfen Torwarte den Ball nur mit ihrem Stock spielen.

§ 11 - Spieldurchführung: Schiedsrichter

11.1 Zwei Schiedsrichter leiten das Spiel unter Anwendung der Regeln. Sie beurteilen, ob die Gebote der Fairness eingehalten oder verletzt werden.

11.2 Jeder Schiedsrichter ist für die gesamte Spieldauer vorrangig verantwortlich für Entscheidungen in seiner Spielfeldhälfte. Die Spielfeldseiten werden nicht gewechselt.

11.3 Jeder Schiedsrichter ist in seiner Spielfeldhälfte allein zuständig für Entscheidungen auf Freis schläge in seinem Schusskreis, Strafecken, 7-m-Bälle und Tore.

11.4 Schiedsrichter müssen die erzielten Tore sowie Verwarnungen und Spelausschlüsse notieren.

11.5 Schiedsrichter sind verantwortlich dafür, dass die vorgeschriebene Zeit gespielt wird. Sie müssen das Ende jeden Spielviertels sowie die Beendigung einer Schlussstrafecke anzeigen.

11.6 Die Schiedsrichter müssen pfeifen:

- a) zu Beginn und Ende eines Spielviertels;
- b) zur Freigabe eines Bullys;
- c) zur Verhängung einer Strafe;
- d) zum Anhalten der Spielzeit nach der Verhängung einer Strafecke;
- e) zur Fortsetzung des Spiels, bevor eine Strafecke ausgeführt wird;
- f) zu Beginn und Ende eines 7-m-Balls;
- g) zur Anzeige eines Tores;

- h) zur Fortsetzung des Spiels, nachdem ein Tor erzielt worden ist;
 - i) zur Fortsetzung des Spiels nach einem 7-m-Ball, der nicht zu einem Tor geführt hat;
 - j) zur Unterbrechung des Spiels bei einer Ein- oder Auswechslung eines Torwarts mit Schutzausrüstung und zur Fortsetzung des Spiels nach Beendigung des Wechsels;
 - k) zur Unterbrechung des Spiels aus irgendeinem anderen Grund und zu seiner Fortsetzung;
 - l) wenn notwendig zur Anzeige, dass der Ball die Spielfeldgrenzen verlassen hat.
- 11.7 Schiedsrichter dürfen während des Spiels und in der Halbzeitpause keiner Mannschaft Ratschläge geben.
- 11.8 Trifft der Ball auf dem Spielfeld einen Schiedsrichter, eine sich unberechtigt auf dem Spielfeld befindende Person oder irgendeinen losen Gegenstand, wird das Spiel nicht unterbrochen (außer es handelt sich um eine in Regel 9.16 beschriebene Erläuterung).

§ 12 – Spielstrafen

12.1 Vorteil:

Eine Spielstrafe wird nur verhängt, wenn ein Spieler oder eine Mannschaft durch den Regelverstoß eines Gegenspielers einen Nachteil hat.

12.2 Ein Freischiß muss für die gegnerische Mannschaft verhängt werden:

- a) bei einem Regelverstoß eines Spielers zwischen den beiden Viertelräumen;
- b) bei einem Regelverstoß eines Angreifers im Viertelraum der gegnerischen Mannschaft;
- c) bei einem unabsichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers außerhalb des Schusskreises, jedoch innerhalb seines eigenen Viertelraums.

12.3 Eine Strafecke muss verhängt werden:

- a) bei einem Regelverstoß eines Verteidigers im eigenen Schusskreis, durch den das wahrscheinliche Erzielen eines Tores nicht verhindert wird;
- b) bei einem absichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers im eigenen Schusskreis gegen einen Gegenspieler, der nicht in Ballbesitz ist oder nicht die Möglichkeit hat, den Ball zu spielen;
- c) bei einem absichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers innerhalb des eigenen Viertelraums, jedoch außerhalb des eigenen Schusskreises;
- d) bei einem absichtlichen Spielen des Balls über die eigene Grundlinie.

Torwarten es erlaubt, den Ball mit ihrem Stock, ihrer Schutzausrüstung und mit jedem Körperteil in jede Richtung abzulenken, auch über die Grundlinie.

- e) wenn sich der Ball in der Spielkleidung oder Ausrüstung eines Spielers in seinem eigenen Schusskreis verfängt.

12.4 Ein 7-m-Ball muss verhängt werden:

- a) bei einem Regelverstoß eines Verteidigers im eigenen Schusskreis, durch den das wahrscheinliche Erzielen eines Tores verhindert wird;

Für den Fall, dass ein Teil der Ausrüstung im Schusskreis liegt und dadurch das wahrscheinliche Erzielen eines Tores verhindert wird, darf ein 7-m-Ball verhängt werden.

- b) bei einem absichtlichen Regelverstoß eines Verteidigers im eigenen Schusskreis, durch den einem Gegenspieler der Ballbesitz oder die Möglichkeit genommen wird, den Ball zu spielen;

12.5 Im Falle eines weiteren Disziplin- oder Regelverstoßes vor der Ausführung einer Spielstrafe kann:

- a) eine höhere Spielstrafe verhängt werden;
- b) eine persönliche Strafe verhängt werden;
- c) die Spielstrafe in einen Freischlag für die Gegenmannschaft umgewandelt werden.

***DHB:** Gemäß II. 2. d) der Richtlinien für persönliche Strafen kann ein Freischlag für die angreifende Mannschaft im gegnerischen Viertelraum im Falle eines weiteren Regelverstoßes der Verteidiger (z. B. Nichteinhalten des vorgeschriebenen Abstands, Wegschlagen des Balls vor der Ausführung) in eine Strafecke umgewandelt werden, jedoch nicht bei Reklamationen. Ebenso können eine Strafecke und ein 7-m-Ball wegen Reklamationen der Angreifer nicht in einen Freischlag für die verteidigende Mannschaft und eine Strafecke wegen Reklamationen der Verteidiger nicht in einen 7-m-Ball umgewandelt werden. In diesen Fällen ist eine persönliche Strafe zu verhängen, sofern die Reklamationen ein vertretbares Maß überschreiten.*

§ 13 - Durchführung von Spielstrafen

13.1 Ort der Ausführung eines Freischlags:

- a) Ein Freischlag muss nahe am Ort des Regelverstoßes ausgeführt werden.

„Nahe am Ort“ bedeutet innerhalb spielbarer Entfernung vom Ort des Regelverstoßes, ohne dass dies zu einem erheblichen Vorteil führt.

Der Ort der Ausführung eines Freischlags ist nach Regelverstößen der Verteidiger innerhalb ihres Viertelraums genauer einzuhalten.

- b) Ein Freischlag für die Verteidiger der in einem Bereich von 15 m zur Grundlinie verhängt wird, muss an einer Stelle ausgeführt werden, die bis zu 15 m von der Grundlinie entfernt sein darf und auf einer gedachten Linie liegt, die parallel zu den Seitenlinien durch den Ort des Regelverstoßes führt.

Ein Freischlag für den Verteidiger, der für ein Vergehen innerhalb des Schusskreises verhängt wurde, kann an beliebiger Stelle im Schusskreis ausgeführt werden.

13.2 Ausführung des Freischlags, des Mittelanstoßes und des Ausballs (Einschlag, Abschlag und Ecke):

Alle Bestimmungen dieser Regel gelten entsprechend für Freischlag, Mittelanstoß und für die Spielfortsetzung, nachdem der Ball das Spielfeld verlassen hat:

- a) Der Ball muss ruhen.
- b) Gegenspieler dürfen sich nicht näher als 5 m zum Ball befinden.

Hält ein Gegenspieler im Moment der Ausführung eines Freischlags den Abstand von 5 m nicht ein, darf er weder die Ausführung beeinflussen, noch den Ball spielen oder versuchen zu spielen. Die Ausführung muss in diesem Fall nicht verzögert werden und kann unverzüglich erfolgen.

- c) Wird ein Freischlag für die angreifende Mannschaft innerhalb des gegnerischen Viertelraumes ausgeführt, darf sich kein anderer Spieler als der Ausführende näher als 5 m zum Ball befinden, außer es handelt sich um einen Freischlag, der näher als 5 m zum Schusskreisrand ausgeführt wird. In diesem Fall gilt nachstehend erläuterte Vorgehensweise.
- d) Der Ball wird als Schieball, mit einem Schlag, als Schlenz- oder Hebeball ins Spiel gebracht.
- e) Der Ball darf bei der Ausführung eines Freischlags als Schieball, Schlenz- oder Hebeball direkt hoch gespielt werden, jedoch nicht absichtlich als Schlag.
- f) Bei der Ausführung eines Freischlags durch die angreifende Mannschaft im gegnerischen Viertelraum darf der Ball nicht in den gegnerischen Schusskreis gespielt werden, bevor er sich

5 m bewegt hat (nicht zwingend in nur eine Richtung) oder von einem verteidigenden Spieler berührt worden ist.

Spielt der ausführende Spieler den Ball nach der Ausführung des Freischlags selbst weiter (ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt hat),

- darf er ihn beliebig oft weiterspielen,
- der Ball muss sich dabei aber mindestens 5 m bewegt haben, bevor
- der Ball vom Ausführenden in den Schusskreis geschoben oder geschlagen werden darf.

Alternativ:

- darf jeder Spieler einschließlich des ausführenden Spielers den Ball in den Schusskreis spielen, sobald der Ball von einem verteidigenden Spieler berührt worden ist.

Der Ball darf bei einem Freischlag, der innerhalb von 5 m zum Schusskreisrand ausgeführt wird, nicht in den Schusskreis gespielt werden, bevor sich dieser nicht mindestens 5 m bewegt hat oder von einem verteidigenden Spieler berührt worden ist. Wird der Freischlag durch einen Angreifer unverzüglich ausgeführt, dürfen die Verteidiger, die sich innerhalb des Schusskreises näher als 5 m zum Ort der Freischlagsausführung befinden, den ausführenden Spieler begleiten, sofern sie erst den Ball spielen oder versuchen zu spielen, wenn sich dieser mindestens 5 m bewegt hat oder der Ball von einem verteidigenden Spieler berührt worden ist. Wird der Freischlag durch einen Angreifer nicht unverzüglich ausgeführt, müssen alle Spieler 5 m Abstand zum Ort der Freischlagsausführung haben, bevor der Freischlag ausgeführt wird.

Jedes weitere Spielen oder jeder Versuch des Spielens des Balles oder das Eingreifen eines Angreifers oder Verteidigers, der sich nicht 5 m entfernt befunden hat, muss entsprechend bestraft werden.

Es ist unter Berücksichtigung der geltenden Regelungen für gefährliches Spiel erlaubt, den Ball als Schlenzball hoch über den gegnerischen Schusskreis zu spielen, so dass dieser außerhalb des Schusskreises landet und während der Flugphase innerhalb oder über dem Schusskreis von keinem Spieler regelgerecht spielbar ist.

13.3 Strafecke:

- a) Die Spielzeit wird angehalten, nachdem eine Strafecke verhängt worden ist und erst wieder gestartet, wenn beide Mannschaften zur Ausführung bereit sind.

Mannschaften sollen sich so schnell wie möglich zur Strafeckenausführung aufstellen.

DHB: *Mannschaften sollen nicht länger als 40 Sekunden Zeit benötigen, um sich zur Strafeckenausführung aufzustellen*

- b) Der Ball muss innerhalb des Schusskreises auf der Grundlinie auf beliebiger Seite des Tores mindestens 10 m vom näheren Torpfosten entfernt liegen.
- c) Der ausführende Spieler muss den Ball schieben oder schlagen und darf ihn dabei nicht absichtlich hoch spielen.
- d) Der ausführende Spieler muss mindestens einen Fuß außerhalb des Spielfelds auf dem Boden haben.
- e) Die übrigen Angreifer müssen sich auf dem Spielfeld befinden und dürfen mit ihren Stöcken, Händen oder Füßen den Boden innerhalb des Schusskreises nicht berühren.
- f) Kein anderer Spieler außer dem ausführenden Spieler darf sich zum Zeitpunkt der Ausführung näher als 5 m zum Ball befinden.
- g) Höchstens fünf Verteidiger einschließlich des Torwarts müssen sich hinter ihrer Grund- oder Torlinie befinden und dürfen dabei mit ihren Stöcken, Händen oder Füßen den Boden innerhalb des Schusskreises nicht berühren.

Falls die verteidigende Mannschaft sich dazu entschieden hatte, nur mit Feldspielern am Spiel teilzunehmen, darf kein Verteidiger die Rechte eines Torwarts wahrnehmen.

- h) Die übrigen Verteidiger müssen sich jenseits der Mittellinie befinden.
- i) Bevor der Ball gespielt worden ist, darf kein Angreifer außer dem ausführenden Spieler den Schusskreis betreten. Die Verteidiger dürfen weder die Mittel- noch die Grundlinie überschreiten.
- j) Nachdem der Ball hereingespielt worden ist, darf ihn der ausführende Spieler nicht noch-mals spielen oder sich ihm auf spielbare Entfernung nähern, bevor ihn ein anderer Spieler gespielt hat.
- k) Ein Tor kann nicht erzielt werden, wenn der Ball nicht zuvor den Schusskreis verlassen hat.
- l) Ist der erste Torschuss ein Schlag (im Gegensatz zu einem Schiebe-, Schlenz- oder Hebeball), darf der Ball, um ein gültiges Tor zu erzielen, die Torlinie nicht in einer Höhe über 46 cm (Höhe der Torbretter) überschreiten, sofern er auf dem Weg zum Tor nicht in irgendeiner Weise abgelenkt worden ist.

Diese Regel gilt auch dann, wenn der Ball vor dem ersten Torschuss den Stock oder den Körper eines Verteidigers berührt hat.

Ist der erste Torschuss ein Schlag, durch den der Ball auf der Torlinie zu hoch ist oder zu hoch wäre, muss dies bestraft werden, auch wenn der Ball vom Stock oder Körper eines anderen Spielers abgelenkt worden ist.

Der Ball kann während seiner Flugphase höher als 46 cm sein, wenn dieses nicht gefährlich ist und wenn sich der Ball vor dem Überschreiten der Torlinie von selbst auf eine Höhe unter 46 cm gesenkt hat.

- m) Bei jedem auf den ersten Torschuss folgenden Schlag auf das Tor und bei Schlenz-, Hebe- und Schiebebällen, auch wenn der Ball dabei abgelenkt worden ist, darf der Ball in beliebiger Höhe gespielt werden, soweit dies nicht gefährlich ist.

Falls ein Gegenspieler deutlich in den Schuss oder in den Schützen hineinläuft, ohne dass er dabei versucht, den Ball mit seinem Stock zu spielen, muss er wegen gefährlichen Spiels bestraft werden.

Andernfalls muss eine erneute Strafecke verhängt werden, 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. Befindet sich ein Verteidiger im Moment des ersten Torschusses dagegen näher als 5 m zum Ball und wird oberhalb oder auf dem Knie (bezogen auf eine normale Körperhaltung) getroffen, ist dieses als gefährliches Spiel zu werten und ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.

- n) Die Bestimmungen über die Durchführung von Strafecken gelten nicht mehr, wenn der Ball den Schusskreis um mehr als 5 m verlassen hat.

13.4 Bei Ende eines Spielviertels muss das Spiel bis zur Beendigung einer Strafecke oder daraus folgenden Strafecken oder eines 7-m-Balls verlängert werden.

13.5 Eine Strafecke ist beendet, wenn

- a) ein Tor erzielt worden ist;
- b) ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft verhängt worden ist;
- c) der Ball den Schusskreis um mehr als 5 m verlassen hat;
- d) der Ball über die Grundlinie gespielt und keine Strafecke verhängt worden ist;
- e) ein Verteidiger einen Regelverstoß begangen hat, der nicht zu einer weiteren Strafecke führt;
- f) ein 7-m-Ball verhängt worden ist;

13.6 Bei einem Regelverstoß während der Durchführung einer Strafecke gilt Folgendes:

- a) Wenn der Ausführende bei der Hereingabe des Balles nicht mindestens einen Fuß hinter der Grundlinie hat, ist die Strafecke zu wiederholen.

- b) 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 angreifenden Spieler ersetzt werden. Die Strafecke wird wiederholt.

Führt das Antäuschen zu einem Regelverstoß des Verteidigers, muss sich nur der Angreifer hinter die Mittellinie begeben.

- c) Wenn ein verteidigender Spieler, außer dem Torwart, die Grundlinie vor der Ausführung der Strafecke überschreitet, muss sich der betreffende Spieler hinter die Mittellinie begeben und darf nicht durch einen anderen Verteidiger ersetzt werden; die Strafecke wird wiederholt.

Wenn ein verteidigender Spieler bei dieser oder einer darauffolgenden Strafecke, die Grundlinie erneut vor der Ausführung der Strafecke überschreitet, muss sich der betreffende Spieler ebenfalls hinter die Mittellinie begeben und darf nicht ersetzt werden.

Wenn ein verteidigender Spieler die Mittellinie vor der Ausführung der Strafecke überschreitet, wird die Strafecke wiederholt.

- d) Wenn ein Torwart die Grundlinie vor der Ausführung der Strafecke überschreitet, wird die Strafecke mit einem Spieler weniger verteidigt; die Strafecke wird wiederholt.

Die verteidigende Mannschaft kann einen Spieler benennen, der sich hinter die Mittellinie begeben muss, sie darf diesen aber nicht ersetzen.

Wenn ein Torwart bei derselben Strafecke die Grundlinie erneut vor der Ausführung der Strafecke überschreitet, muss die verteidigende Mannschaft einen weiteren Spieler benennen, der sich hinter die Mittellinie begeben muss, sie darf diesen aber nicht ersetzen. Eine Strafecke gilt als Wiederholungsecke, solange nicht die unter § 13.5 beschriebenen Voraussetzungen erfüllt sind.

Wird eine weitere Strafecke verhängt, also nicht wiederholt, darf die verteidigende Mannschaft die Strafecke mit bis zu fünf Spielern verteidigen.

- e) Wenn ein angreifender Spieler den Schusskreis vor der Ausführung der Strafecke betritt, muss sich der Spieler, der die Strafecke hereingibt, hinter die Mittellinie begeben. Die Strafecke wird wiederholt.

Ein angreifender Spieler, der hinter die Mittellinie geschickt wurde, darf für eine Wiederholung der Strafecke nicht zurückkehren, jedoch zu einer neu verhängten Strafecke.

- f) Bei jedem anderen Regelverstoß eines Angreifers ist ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.

Mit Ausnahme der vorgenannten Regelungen wird ein Freischlag, eine Strafecke oder ein 7-m-Ball verhängt, wie an anderen Stellen in den Regeln beschrieben.

13.7 7-m-Ball:

- a) Die Spielzeit wird mit dem Verhängen eines 7-m-Balls angehalten.

- b) Alle Spieler auf dem Spielfeld außer dem Schützen und dem verteidigenden Spieler müssen sich außerhalb des Viertelraums aufhalten und dürfen die Durchführung nicht beeinflussen.

- c) Der Ball wird auf den 7-m-Punkt gelegt.

- d) Der Schütze muss vor der Ausführung hinter dem Ball und in spielbarer Entfernung zum Ball stehen.

- e) Der verteidigende Spieler muss mit beiden Füßen auf der Torlinie stehen und darf diese, nach der Freigabe des 7-m-Balls durch einen Pfiff, weder verlassen noch einen oder beide Füße

bewegen, bevor der Ball gespielt worden ist.

Nimmt der verteidigende Spieler ansonsten als Feldspieler am Spiel teil, darf er als Schutzausrüstung lediglich eine Gesichtsmaske tragen.

Falls die Mannschaft, gegen die ein 7-m-Ball verhängt worden ist, sich dazu entschieden hat, nur mit Feldspielern zu spielen und keinen von ihnen zur Abwehr des 7-m-Balls gegen einen Torwart auszuwechseln, darf der verteidigende Spieler nur seinen Stock zur Abwehr des Balls einsetzen.

- f) Der Schiedsrichter gibt die Ausführung mit einem Pfiff frei, nachdem der Schütze und der verteidigende Spieler ihre Positionen eingenommen haben.

DHB: *Vor der Freigabe muss sich der Schiedsrichter durch Befragen des Schützen und des verteidigenden Spielers davon überzeugen, dass sie zur Ausführung bereit sind.*

- g) Der Schütze darf den Ball erst nach diesem Pfiff spielen.

Der Schütze und der verteidigende Spieler dürfen die Durchführung des 7-m-Balls nicht verzögern.

- h) Der Schütze darf ein Spielen des Balls nicht antäuschen.

- i) Der Schütze muss den Ball schieben, schlenzen oder heben und darf ihn beliebig hoch spielen.

Beim Spielen des Balls darf dieser nicht gezogen oder eingehängt werden.

- j) Der Schütze darf den Ball nur einmal spielen und darf sich direkt danach weder dem Ball noch dem verteidigenden Spieler nähern.

13.8 Der 7-m-Ball ist beendet, wenn

- a) ein Tor erzielt oder;
b) der Ball im Schusskreis zur Ruhe gekommen, in der Torwartausrüstung hängen geblieben, durch den Torwart gefangen worden ist oder den Schusskreis verlassen hat.

13.9 Bei einem Regelverstoß während der Durchführung eines 7-m-Balls gilt Folgendes:

- a) Wird der 7-m-Ball durch den Schützen, vor der Freigabe durch einen Pfiff, ausgeführt und ein Tor erzielt, ist der 7-m-Ball zu wiederholen.
b) Wird der 7-m-Ball durch den Schützen, vor der Freigabe durch einen Pfiff, ausgeführt und kein Tor erzielt, ist ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.
c) Bei jedem anderen Regelverstoß des Schützen ist ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen.
d) Bei jedem anderen Regelverstoß des verteidigenden Spielers, einschließlich des Bewegens eines oder beider Füße vor der Ausführung, ist der 7-m-Ball zu wiederholen.

Verhindert der verteidigende Spieler ein Tor dadurch, dass er einen oder beide Füße zu früh bewegt, kann dieser Spieler verwarnet werden. Für jeden folgenden Regelverstoß muss er auf Zeit des Spielfelds verwiesen werden (grüne Karte, für jedes weitere Vergehen mit einer gelben Karte).

Wird trotz des Regelverstoßes des verteidigenden Spielers ein Tor erzielt, wird das Tor anerkannt.

- e) Bei einem Regelverstoß irgendeines anderen Spielers der verteidigenden Mannschaft ist der 7-m-Ball zu wiederholen, wenn kein Tor erzielt worden ist.
f) Bei einem Regelverstoß eines anderen Spielers der angreifenden Mannschaft außer dem Schützen ist der 7-m-Ball zu wiederholen, wenn ein Tor erzielt worden ist.

§ 14 - Persönliche Strafen

14.1 Bei jeglichem Regelverstoß kann der betreffende Spieler

- a) mündlich ermahnt werden;
- b) durch Zeigen der grünen Karte verwarnt und für 2 Minuten Spielzeit auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen werden;

DHB: Die Schiedsrichter sollen dem betreffenden Spieler unter Beachtung von § 14.2 nach Ablauf von 2 Minuten die weitere Teilnahme am Spiel erlauben, sobald es der Spielverlauf zulässt.

- c) durch Zeigen der gelben Karte für mindestens 5 Minuten Spielzeit auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen werden;

Für die Dauer eines Ausschlusses auf Zeit spielt die betroffene Mannschaft mit einem Spieler weniger, unabhängig davon, ob ein Spieler auf dem Platz oder ein Auswechselspieler vom Spiel ausgeschlossen worden ist.

- d) durch Zeigen der roten Karte auf Dauer vom laufenden Spiel ausgeschlossen werden.

Bei jedem Spelausschluss auf Dauer spielt die betroffene Mannschaft für den Rest des Spiels mit einem Spieler weniger.

Eine persönliche Strafe kann zusätzlich zu der entsprechenden Spielstrafe verhängt werden.

DHB: Als Anweisung für die Schiedsrichter gelten im nationalen Spielverkehr die Richtlinien für persönliche Strafen. In allen Regeln und den entsprechenden DHB-Zusätzen, nach denen persönliche Strafen zu verhängen sind oder in denen auf persönliche Strafen verwiesen werden, sind die Richtlinien für persönliche Strafen zwingend anzuwenden.

Auch gegen Betreuer können persönliche Strafen ausgesprochen werden. Betreuer sind insoweit einem Auswechselspieler gleichgestellt

14.2 Auf Zeit ausgeschlossene Spieler müssen sich an einer vorbestimmten Stelle aufhalten, bis ihnen der Schiedsrichter, der sie ausgeschlossen hat, die weitere Teilnahme am Spiel erlaubt.

DHB: Im nationalen Spielverkehr müssen sich bei Meisterschaftsspielen auf Zeit ausgeschlossene Spieler oder Auswechselspieler und Betreuer für die Dauer ihres Ausschlusses auf ihrer Mannschaftsbank oder an der Stelle aufhalten, an der diese stehen müsste (vgl. § 28 Abs. 5 SPO DHB).

Wird ein Auswechselspieler oder Betreuer auf Zeit oder auf Dauer vom Spiel ausgeschlossen, muss sein Mannschaftsführer einen seiner auf dem Spielfeld befindenden Spieler benennen, der auf der Mannschaftsbank oder an der Stelle, an der diese stehen müsste, Platz nehmen muss, jedoch als Auswechselspieler zur Verfügung steht.

Die Schiedsrichter, die einen Spieler auf Zeit ausgeschlossen haben, dürfen, wenn zuvor eine Strafecke verhängt worden ist, diesem Spieler auch nach Ablauf der Strafzeit die weitere Teilnahme am Spiel erst erlauben, wenn die Strafecke beendet.

14.3 Auf Zeit ausgeschlossene Spieler dürfen sich in der Viertel- und Halbzeitpause bei ihrer Mannschaft aufhalten. Zu Beginn der zweiten Halbzeit müssen sie zu der vorbestimmten Stelle zurückkehren, bis die Strafzeit abgelaufen ist.

DHB: Entsprechendes gilt auch für auf Zeit ausgeschlossene Betreuer. Auf Zeit ausgeschlossene Spieler oder Betreuer dürfen auch an einer Besprechung im Rahmen einer Auszeit teilnehmen.

14.4 Die vorgesehene Strafzeit kann verlängert werden, wenn sich der Spieler während seiner Strafzeit schlecht benimmt.

14.5 Auf Dauer ausgeschlossene Spieler müssen das Spielfeld und dessen nähere Umgebung

verlassen.

Richtlinien für persönliche Strafen

Vorbemerkung:

Bei diesen Richtlinien handelt es sich um eine Anweisung des Schiedsrichter- und Regelausschusses an die Schiedsrichter für Spiele im nationalen Spielverkehr. Durch sie soll die Verhängung persönlicher Strafen gegen Spieler einheitlicher und transparenter gemacht werden.

I. Arten der persönlichen Strafen

Zur Durchsetzung des Regelwerks stehen folgende persönliche Strafen zur Verfügung, die einzeln für sich oder zusätzlich zu einer Spielstrafe sowohl gegen Spieler auf dem Spielfeld als auch gegen Austauschspieler oder Betreuer verhängt werden können:

1. Mündliche Ermahnung
2. Grüne Karte:
 - Über die mündliche Ermahnung hinausgehende ernsthafte Verwarnung.
 - Spelausschluss auf Zeit für 2 Minuten Spielzeit.
3. Gelbe Karte:
 - Spelausschluss auf Zeit für mindestens 5 Minuten Spielzeit.
 - Eintragung im Spielberichtsbogen.
4. Gelb-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.
5. 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.

Eine mündliche Ermahnung kann erfolgen, ohne die Spielzeit anzuhalten. Für das Zeigen von Karten ist die Spielzeit anzuhalten.

Für weitere Auswirkungen von Spelausschlüssen gilt § 23 SPO DHB.

Gemäß DHB Zusatz zu § 14.1 dürfen auch gegen Betreuer, die gemäß § 28 Abs. 5 SPO DHB Teil der Mannschaftsbank und in dieser Funktion gemäß § 32 Abs. 1 SPO DHB in den Spielberichts- bogen eingetragen sind, persönliche Strafen ausgesprochen werden. Betreuer sind dann insoweit einem Austauschspieler gleichgestellt. Betreuer, die gegen den Grundsatz der sportlichen Fair-ness verstoßen

oder auf die Entscheidungen der Schiedsrichter Einfluss zu nehmen versuchen, sind zunächst zu ermahnen (es sei denn, ihr Verhalten erfordert zugleich schwerwiegendere Maßnahmen).

Nach dem Schlusspfiff können gegen Spieler und Betreuer, die sich schlecht benehmen, keine persönlichen Strafen ausgesprochen werden. In diesem Fall ist im Spielberichtsbogen zu vermerken, welcher Spieler oder Betreuer sich im Zusammenhang mit dem Spiel unsportlich verhalten hat. Gegebenenfalls ist eine genaue Vorfallschilderung beizufügen, die es dem Zuständigen Ausschuss ermöglicht, eine angemessene Strafe auszusprechen.

II. Generelle Ahndung absichtlicher Regelverstöße durch eine Karte

1. Grundsatz

Jeder eindeutig absichtliche Regelverstoß, insbesondere

- a) der regelwidrige Angriff auf den Körper oder Stock eines Gegenspielers,
- b) das Reklamieren, das in Lautstärke und/oder Gestik über eine noch als angemessen zu empfindende erste Reaktion hinausgeht, und vergleichbares schlechtes Benehmen wie ständiges Meckern, Pulkbildung, Beschimpfungen usw.,
- c) das Wegwerfen des Stocks oder eines anderen Ausrüstungsgegenstands,
- d) die Vereitelung der unverzüglichen Ausführung einer verhängten Spielstrafe, z. B. durch absichtliches Wegschlagen des Balls bei Freischlägen oder Nichteinhalten des vorgeschriebenen Mindestabstands,
- e) wenn der verteidigende Spieler bei der Ausführung eines 7-m-Balls das Erzielen eines Tores dadurch verhindert, weil er die Torlinie verlässt oder einen oder beide Füße bewegt, bevor der Ball gespielt worden ist,

ist mit einer persönlichen Strafe in Form einer Karte gegen den betreffenden Spieler oder Betreuer zu ahnden.

2. Ausnahmen

Vorstehende Ziffer 1. ist (grundsätzlich) nicht in den folgenden Fällen anzuwenden:

- a) bei absichtlichem Spielen des Balls durch Feldspieler und Torwart und absichtlichem Ablenken des Balls durch Feldspieler über die eigene Grund-/Torlinie,

Hier ist lediglich auf Strafecke zu entscheiden. Hat der Torwart den Ball über die eigene Grund-/Torlinie abgelenkt, ist auf Ecke zu entscheiden.

- b) bei verbotenen absichtlichen hohen Schlag,

Hier ist lediglich die entsprechende Spielstrafe zu verhängen. Wird der Verstoß jedoch mit der deutlichen Absicht begangen, einen anderen Spieler zu gefährden oder zu verletzen, ist zusätzlich zur Spielstrafe auch eine persönliche Strafe gegen den betreffenden Spieler zu verhängen.

- c) bei absichtlichem zu frühen Herauslaufen von Verteidigern bei Strafecken,

Zu frühes Herauslaufen der verteidigenden Spieler bei der Durchführung einer Strafecke soll nicht mit einer Spielstrafe geahndet werden. Laufen ein oder mehrere Spieler der verteidigenden Mannschaft zur Abwehr einer Strafecke zu früh heraus, ist diese unter Beachtung der Vorteilsregel zu wiederholen und der betreffende Spieler muss sich hinter die Mittellinie begeben. Im Fall, dass der Torwart die Grundlinie vor der Ausführung der Strafecke überschreitet, 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.

Jedes weitere zu frühe Herauslaufen bei derselben oder einer weiteren Strafecke wird dem beschriebenen Ablauf entsprechend geahndet.

Läuft ein Spieler der verteidigenden Mannschaft zur Abwehr einer Strafecke absichtlich und deutlich zu früh heraus, kann er unter Berücksichtigung der Richtlinien für persönliche Strafen, zusätzlich zum vorher beschriebenen Ablauf, mit einer persönlichen Strafe verwahrt werden.

- d) bei absichtlichen Regelverstößen, die von der Art der Begehungsweise und der Auswirkungen so geringfügig sind, dass
- die Ahndung mit einer Strafecke oder einem 7-m-Ball oder
 - das „Umdrehen einer Spielstrafe“ oder
 - eine mündliche Ermahnung eines Spielers zur Disziplinierung ausreichen.

Ein Freischlag für die Angreifer im Viertelraum des Gegners kann jedoch nicht bei Reklamationen in eine Strafecke umgewandelt werden. Ebenso wenig können eine Strafecke und ein 7-m-Ball wegen Reklamationen der Angreifer in einen Freischlag für die Verteidiger und eine Strafecke wegen Reklamationen der Verteidiger in einem 7-m-Ball umgewandelt werden.

III. Konkrete Ahndung absichtlicher Regelverstöße durch eine Karte

1. Grüne Karte

- a) Im Rahmen der Spielkontrolle können grundsätzlich beliebig viele grüne Karten für eine Mannschaft, allerdings nicht für denselben Spieler, gegeben werden. Empfohlen wird eine Anzahl von maximal drei grünen Karten pro Mannschaft.
- b) Gegen einen Spieler darf keine grüne Karte mehr, sondern nur noch ein Spelausschluss auf Zeit (gelbe Karte) verhängt werden, wenn ihm zuvor bereits eine grüne Karte gezeigt worden ist.
- c) Bei einer grünen Karte wird der Spieler für 2 Minuten vom Spiel ausgeschlossen. Die Schiedsrichter sollen dem betreffenden Spieler unter Beachtung von § 14.2 nach Ablauf von 2 Minuten die weitere Teilnahme am Spiel erlauben, sobald es der Spielverlauf zu- lässt.

2. Gelbe Karte

- a) Das Zeigen einer gelben Karte setzt nicht voraus, dass der betreffende Spieler zuvor mit einer grünen Karte verwahrt worden ist. Eine gelbe Karte ist dann sofort zu zeigen, wenn der absichtliche Regelverstoß von der Art der Begehungsweise oder seiner Auswirkung her so schwerwiegend ist, dass zu seiner Ahndung eine grüne Karte nicht ausreicht, aber zugleich eine rote Karte (vgl. III. 4.) noch nicht erforderlich ist.
- b) Die Länge der Strafzeit richtet sich nach der Art des Vergehens, für das die persönliche Strafe ausgesprochen wurde. Ein technisches Foulspiel ohne Körperkontakt müssen die Schiedsrichter mit einer Strafzeit von mindestens 5 Minuten ahnden. Ist nach Verhängung der Strafe, jedoch noch vor Wiederanpfeif, eine weitere Disziplinarmaßnahme aufgrund von nicht akzeptablen Reklamieren, Schlägerwerfens etc. erforderlich, sollen die Schiedsrichter die Strafzeit auf 10 Minuten erhöhen. Für ein Foulspiel mit Körperkontakt müssen die Schiedsrichter eine Strafzeit von mindestens 10 Minuten verhängen. Ist im Anschluss an die Zeitstrafe, jedoch vor Wiederanpfeif, eine weitere Disziplinarmaßnahme erforderlich, soll die Strafzeit auf 15 Minuten verlängert werden. Grundsätzlich überwachen die Schiedsrichter den Ablauf der Strafzeit gemäß § 14.2.

3. Gelb-rote Karte

Begeht ein Spieler, dem bereits eine gelbe Karte gezeigt worden und für die die verhängte Strafzeit abgelaufen ist, in demselben Spiel einen weiteren mit einer grünen oder gelben Karte zu ahndenden Verstoß, muss ihm eine gelb-rote Karte gezeigt werden.

4. Rote Karte

- a) Ist der absichtliche Regelverstoß von der Art der Begehungsweise oder seiner Auswirkung her so schwerwiegend, dass zu seiner Ahndung eine grüne oder gelbe Karte nicht ausreichen, ist dem betreffenden Spieler sofort eine rote Karte zu zeigen (z. B. wenn eine Tätlichkeit gegen Spieler, Schiedsrichter oder Zuschauer begangen oder der Schiedsrichter aufs Übelste beleidigt wird).
- b) Fordert ein Spieler, der mit einer gelben Karte auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen wurde und dessen Strafzeit noch nicht abgelaufen ist, nach Wiederanpfeif des Spiels durch weiteres schlechtes Benehmen eine weitere Karte heraus, muss ihm die rote Karte gezeigt werden.
- c) Gegen einen Spieler, der durch Zeigen der gelb-roten Karte auf Dauer vom Spiel ausgeschlossen worden ist, kann eine rote Karte nicht mehr gezeigt werden. Sofern sich ein solcher Spieler auch nach seinem Spelausschluss unsportlich verhält, haben die Schiedsrichter diesen Sachverhalt in den Spielberichtsbogen einzutragen.

Spielleitung

1. Ziele

- 1.1. Schiedsrichtern ist ein anspruchsvoller, aber lohnender Weg, am Hockeyspiel teilzunehmen.
- 1.2. Schiedsrichter leisten einen Beitrag dazu, dass
 - a) das Niveau des Hockeyspielens auf allen Leistungsebenen verbessert wird, indem die Spieler zur Einhaltung der Regeln angeleitet werden;
 - b) das Spiel im richtigen Geist ausgetragen wird;
 - c) die Freude am Spiel bei Spielern, Zuschauern und allen anderen gesteigert wird.
- 1.3. Diese Ziele können die Schiedsrichter durch Folgendes erreichen:
 - a) Konsequenz: Schiedsrichter erlangen Respekt bei den Spielern, wenn sie das Spiel konsequent leiten.
 - b) Fairness: Entscheidungen müssen mit dem Gefühl für Gerechtigkeit und Ehrlichkeit getroffen werden.
 - c) Vorbereitung: Es hat nichts zu sagen, wie lange schon jemand als Schiedsrichter aktiv ist. Es ist wichtig, sich auf jedes Spiel gewissenhaft vorzubereiten.
 - d) Konzentration: Die Aufmerksamkeit des Unparteiischen wird während des gesamten Spiels gefordert; nichts darf den Schiedsrichter während des Spiels von seiner Aufgabe ablenken.
 - e) Kommunikation: Eine ausgezeichnete Regelkenntnis muss verbunden sein mit einem guten Verhältnis zu den Spielern.
 - f) Optimierung: Schiedsrichter müssen stets das Ziel verfolgen, ihre Leistungen von Spiel zu Spiel zu verbessern.
 - g) Persönlichkeit: Ein Schiedsrichter muss jederzeit er selbst sein und darf keine andere Person spielen oder imitieren wollen.
- 1.4. Schiedsrichter müssen:
 - a) über vollständige Regelkenntnisse verfügen, jedoch daran denken, dass der Sinn der Regeln und gesunder Menschenverstand die Interpretation bestimmen müssen;
 - b) gutes Spiel durch schnelle Entscheidungen bei Verstößen und mit angemessenen Strafen unterstützen und fördern;

- c) die Spielkontrolle erlangen und während des gesamten Spiels beibehalten;
- d) alle ihnen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten nutzen, um das Spiel zu kontrollieren;
- e) die Vorteilsregel so oft wie möglich anwenden, um zu einem flüssigen und offenen Spiel zu verhelfen, ohne dabei die Kontrolle zu verlieren.

2. Regelanwendung

2.1. Schiedsrichter fördern gekanntes Spiel, wenn sie Verstöße konsequent ahnden. Hierbei sollten sie nachstehende Grundsätze befolgen:

- a) Die Schwere eines Verstoßes, dessen Gefährlichkeit oder Unsportlichkeit muss richtig eingeschätzt werden und in einer angemessenen, schnellen und konsequenten Strafe zum Ausdruck kommen.
- b) Absichtliche Verstöße müssen streng bestraft werden.
- c) Schiedsrichter müssen deutlich machen, dass sie, wenn Spieler kooperativ sind, gekanntes Spiel schützen und das Spiel nur unterbrechen, wenn dies zur Aufrechterhaltung der Spielkontrolle erforderlich ist.

2.2. Vorteil:

- a) Es ist nicht erforderlich, Verstöße zu ahnden, die einen Gegner nicht benachteiligen. Unnötige Unterbrechungen stören den Spielfluss und führen zu unnötigen Spielverzögerungen und Irritationen.
- b) Wenn gegen die Regeln verstoßen wurde, soll ein Schiedsrichter die Vorteilsregel anwenden, sofern dies die größere Strafe bedeutet.
- c) Dass die Mannschaft, die den Regelverstoß nicht begangen hat, in Ballbesitz bleibt oder ihn erlangt, bedeutet nicht automatisch, dass ein Vorteil besteht; für die Annahme eines Vorteils muss der Spieler/die Mannschaft in der Lage sein, den Ballbesitz weiter zu nutzen.
- d) Wenn auf Vorteil entschieden, dieser jedoch nicht genutzt wurde, darf nicht ein zweites Mal Vorteil gegeben werden, indem dann die eigentliche Strafe noch nachträglich verhängt wird.
- e) Es ist wichtig, dass der Schiedsrichter den Spielverlauf vorausahnt, über die einzelne Spielsituation hinausblickt und auf die Möglichkeiten eingestellt ist, die sich daraus entwickeln können.

2.3. Spielkontrolle:

- a) Entscheidungen müssen schnell, bestimmt, deutlich und gleichmäßig getroffen werden.
- b) Strenges Verhalten der Schiedsrichter von Beginn an hält in der Regel die Spieler von wiederholten Verstößen im weiteren Verlauf des Spiels ab.
- c) Es ist nicht akzeptabel, dass Spieler Gegenspieler oder Schiedsrichter beschimpfen oder durch Körpersprache oder ihr Verhalten protestieren. Unparteiische müssen schnell und angemessen mit solchem Verhalten umgehen und der Situation entsprechend durch Ermahnungen, Verwarnungen, Spelausschlüsse auf Zeit oder auf Dauer reagieren. Alle diese Maßnahmen können für sich allein oder zusätzlich zu Spielstrafen getroffen werden.
- d) Spieler in der Nähe eines Schiedsrichters können von diesem ermahnt werden, ohne dass das Spiel dazu unterbrochen wird.
- e) Es ist möglich, auch wenn Schiedsrichter nicht dazu ermutigt werden sollen, einem Spieler bei unterschiedlichen geringfügigen Vergehen in einem Spiel zweimal durch Zeigen der grünen Karte zu verwarnen oder zweimal durch Zeigen der gelben Karte auf Zeit vom Spiel auszuschließen. Wenn jedoch erneut ein Regelverstoß begangen wird, für den bereits eine Karte gezeigt worden ist, darf dafür die gleiche Karte nicht noch einmal gezeigt werden. In diesem

Fall muss die nächst höhere Karte gezeigt werden.

- f) Wenn ein zweiter Spelausschluss auf Zeit erfolgt, muss die Zeit der Hinausstellung deutlich länger sein als bei der ersten.
- g) Die Dauer einer Hinausstellung auf Zeit (gelbe Karte) muss deutlich die Schwere des Vergehens berücksichtigen. Ein schwerer Verstoß oder ein Foulspiel mit Körper- oder Schlägerkontakt muss eine deutlich längere Strafe nach sich ziehen als ein geringfügigeres Vergehen.
- h) Wenn sich ein Spieler absichtlich und in schwerwiegender Art und Weise gegen andere Spieler, Schiedsrichter oder andere Offizielle des Spiels schlecht benimmt, so muss er unverzüglich durch Zeigen der roten Karte vom Spiel ausgeschlossen werden.

2.4. Strafen:

- a) Eine große Auswahl an Strafen steht zur Verfügung.
- b) Bei schweren oder wiederholten Verstößen können zwei Strafen nebeneinander verhängt werden (eine Spielstrafe und eine persönliche Strafe).

3. Auftreten und Verhalten eines Schiedsrichters

3.1. Zu den wichtigsten Voraussetzungen des Schiedsrichters zählen:

- a) Spielvorbereitung;
- b) Zusammenarbeit;
- c) Beweglichkeit und Stellungsspiel;
- d) Pfliffe;
- e) Zeichengebung.

3.2. Spielvorbereitung:

- a) Ein Schiedsrichter muss sich sorgfältig auf jedes Spiel vorbereiten und die Platzanlage rechtzeitig vor Spielbeginn erreichen.
- b) Vor Spielbeginn müssen beide Schiedsrichter die Spielfeldmarkierungen, die Tore und Netze zu kontrollieren und die Ausrüstungsgegenstände der Spieler sowie Gegenstände auf und in der Nähe des Spielfelds auf ihre Gefährlichkeit hin zu überprüfen.
- c) Beide Schiedsrichter müssen gleiche Hemden tragen, die sich in der Farbe von denen der beiden Mannschaften unterscheiden.
- d) Die Kleidung der Schiedsrichter muss angemessen sein.
- e) Die Schuhe müssen dem Spielfeld angepasst sein und Beweglichkeit gewährleisten.
- f) Die Schiedsrichterausrüstung besteht aus dem aktuellem Regelwerk, der Spielordnung, einer lauten Pflife, einer Stoppuhr, farbigen Karten für persönliche Strafen sowie Schreibmaterial für Spielnotizen.

3.3. Zusammenarbeit:

- a) Gute Teamarbeit und Kooperation der beiden Schiedsrichter untereinander sind unbedingt erforderlich.
- b) Vor einem Spiel müssen sich beide Schiedsrichter absprechen, wie sie zusammenarbeiten und sich gegenseitig assistieren wollen. Während des gesamten Spiels muss Blickkontakt untereinander bestehen.
- c) Schiedsrichter müssen Verantwortung übernehmen und darauf vorbereitet sein, dass ihrem Kollegen die Sicht versperrt ist oder dass er Schwierigkeiten hat, Teile des Spielfelds zu überblicken. Wenn es erforderlich ist und bei guter Beweglichkeit müssen die Schiedsrichter in der

Lage sein, so weit wie nötig in die Spielfeldhälfte des Kollegen zu gehen, um diesen zu unterstützen. Diese Hilfen vermitteln den Spielern den Eindruck, dass getroffene Entscheidungen richtig sind.

- d) Beide Schiedsrichter haben während des Spiels die Torfolge und die verhängten persönlichen Strafen zu notieren und am Ende des Spiels zu vergleichen.

3.4. Beweglichkeit und Stellungsspiel:

- a) Die Schiedsrichter müssen so beweglich sein, dass sie während des gesamten Spiels die für das Spielgeschehen erforderliche Position einnehmen können.
- b) Unbewegliche Schiedsrichter können das Spiel nicht deutlich genug beobachten, um zu jedem Zeitpunkt die richtigen Entscheidungen zu treffen.
- c) Trainierte, bewegliche und gut positionierte Schiedsrichter können sich besser auf das Spielgeschehen und die notwendigen Entscheidungen konzentrieren.
- d) Jeder Schiedsrichter ist vornehmlich zuständig für seine Spielfeldhälfte, die Mittellinie zu seiner linken und das Tor, für das er zuständig ist, zu seiner rechten Seite.
- e) Grundsätzlich ist die günstigste Position für Schiedsrichter die rechte Außenseite des Spielfelds vor der angreifenden Mannschaft.
- f) Befindet sich das Spiel zwischen Mittel- und Viertellinie, sollen sich die Schiedsrichter na- he an ihrer Seitenlinie befinden.
- g) Wenn sich das Spiel in das Angriffsviertel oder den Schusskreis verlagert, müssen die Schiedsrichter weiter in das Spielfeld einrücken, erforderlichenfalls auch in den Schuss- kreis hinein, um für das Spiel bedeutsame Regelverstöße zu sehen und entscheiden zu können, ob ein Torschuss regelgerecht erfolgte.
- h) Bei Strafecken und Einschlägen (Seitenausbällen) müssen die Schiedsrichter eine Position einnehmen, die ihnen eine gute Sicht auf das mögliche Spielgeschehen ermöglicht.
- i) Bei einem 7-m-Ball muss ein Schiedsrichter rechts hinter dem Schützen und der andere auf der Grundlinie stehen.
- j) Die Schiedsrichter dürfen keine Position einnehmen, die den Spielablauf behindert.
- k) Schiedsrichter müssen stets alle Spieler im Blick haben.

3.5. Pfeifen:

- a) Die Pfeife ist das wichtigste Mittel der Kommunikation eines Schiedsrichters mit Spielern, seinem Schiedsrichterkollegen und anderen am Spiel beteiligten Personen.
- b) Pfiffe müssen deutlich und ausreichend laut sein, damit alle am Spiel beteiligten Personen sie hören können. Das heißt aber nicht, dass jeder Pfiff gleich laut und gleich lang sein soll.
- c) Klang und Dauer der Pfiffe müssen variieren, um den Spielern die Schwere eines Verstoßes zu verdeutlichen.

3.6. Anzeigen:

- a) Anzeigen müssen klar und anhaltend erfolgen, damit jeder Spieler und der andere Schiedsrichter die getroffene Entscheidung erkennen kann.
- b) Es darf nur die offizielle Zeichengebung benutzt werden.
- c) Entscheidungen sollten stehend angezeigt werden.
- d) Bei Richtungsentscheidungen darf der Arm nicht quer vor den Körper gehalten werden.
- e) Es ist eine schlechte Angewohnheit, Spieler nicht anzusehen, wenn eine Entscheidung getroffen wird. Weitere Vergehen können übersehen werden, und die Konzentration kann verloren gehen, was auf einen Mangel an Selbstvertrauen hindeutet.

4. Zeichengebung der Schiedsrichter

4.1 Zeitnahme

- a) Spielzeitbeginn und -fortsetzung nach Spielzeitunterbrechung

Einen Arm senkrecht nach oben strecken und dabei zu dem anderen Schiedsrichter und (falls eingesetzt) dem Zeitnehmer schauen.



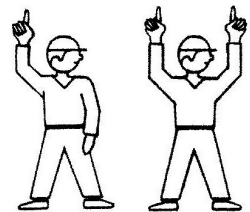
- b) Spielzeitunterbrechung

Die Arme über dem Kopf ausgestreckt an den Handgelenken kreuzen und dabei zu dem anderen Schiedsrichter und (falls eingesetzt) dem Zeitnehmer schauen.



- c) Verbleibende Spielzeit

Für noch zwei Minuten beide Arme, für noch eine Minute einen Arm, jeweils mit ausgestrecktem Zeigefinger, senkrecht nach oben halten. Ist eine Zeitanzeige bemerkt worden, ist keine weitere erforderlich.



Bei Spielen in den Bundesligen mit festinstallierter Zeitanzeige und Zeitnehmern, ist eine Anzeige der verbleibenden Spielzeit grundsätzlich nicht erforderlich

- d) Auszeit

Mit beiden Händen auf Höhe der Brust ein „T“ symbolisieren und dabei zu dem anderen Schiedsrichter und (falls eingesetzt) dem Zeitnehmer schauen.

DHB: Die Anzeige des „T“ soll über dem Kopf erfolgen.



4.2 Bully

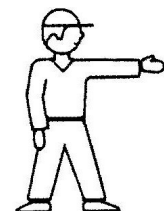
Beide Arme mit zueinander offenen Handflächen vor dem Körper gegenläufig auf und ab bewegen.



4.3 Ball außerhalb des Spielfelds

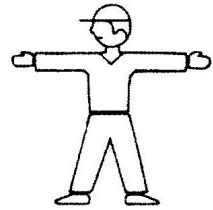
- a.) Einschlag (Seitenausball)

Mit einem waagrecht ausgestreckten Arm in Einschlagrichtung zeigen.



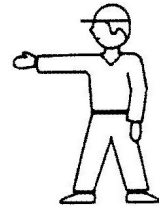
a) Abschlag

Beide Arme rechts und links zum Körper waagrecht und parallel zur Grundlinie ausstrecken.



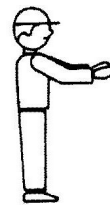
b) Eckschlag (Ecke)

Mit dem linken oder rechten Arm eine parallele Linie andeuten, die von dem Punkt, an dem der Ball das Spielfeld verlassen hat, bis zu dem Punkt verläuft, der auf der Viertellinie liegt.



4.4 Tor

Mit beiden waagrecht ausgestreckten Armen zur Spielfeldmitte zeigen.



4.5 Verhalten im Spiel

Diese Anzeigen sollten nur gegeben werden, wenn unklar ist, weshalb die Entscheidung getroffen wurde.

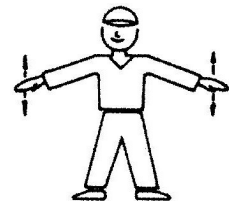
a) Gefährliches Spiel

Einen Unterarm diagonal vor die Brust halten.



b) Schlechtes Benehmen

Das Spiel unterbrechen und beide vor dem Körper ausgestreckten Arme mit den offenen Handflächen nach unten beruhigend auf und ab bewegen.



c) Fußfehler

Mit einer Hand einen leicht angehobenen Fuß berühren.



d) Hoher Ball

Die Arme mit voneinander nicht mehr als 15 cm entfernten, zueinander offenen Handflächen waagrecht vor dem Körper halten.



e) Behinderung

Die Unterarme vor der Brust über Kreuz halten oder über Kreuz hin und her bewegen.



f) Stockschlagen

Einen Arm ausgestreckt vor dem Körper schräg nach unten halten und mit der anderen Hand anstoßen.



g) Abstand von 5 m

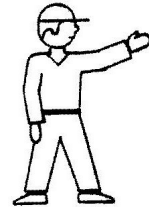
Einen Arm mit gespreizt ausgestreckten fünf Fingern senkrecht nach oben halten.



4.6 Strafen

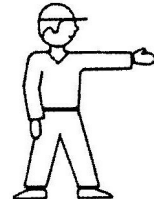
a) Vorteil

Mit einem schräg nach oben ausgestreckten Arm in die Angriffsrichtung der Mannschaft zeigen, für die der Vorteil gegeben wird.



b) Freischlag

Mit einem waagrecht ausgestreckten Arm mit offener Hand in Gesichtshöhe in Freischlagrichtung zeigen.



c) Strafecke

Mit beiden waagrecht ausgestreckten Armen zum Tor zeigen.



d) 7-m-Ball

Mit einem Arm auf den 7-m-Punkt zeigen und den anderen Arm senkrecht nach oben halten. Diese Anzeige gilt zugleich als Zeichen für die Spielzeitunterbrechung.

