

**Die wichtigsten Regeln
für Kleinfeld- und
Hallenhockey.**

Regelheft für Einsteiger.

Maren Boyé, Michael von Ameln



ERGO

Versichern heißt verstehen.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Einleitung	4
Die Regeln für Einsteiger – Kleinfeldhockey	
Die Spieldauer, die Mannschaften, das Auswechseln	6
Das Spielfeld und die Tore	6
Das Spiel beginnt	6
Wann darf man über ein Tor jubeln?	7
Die Regeln im Spiel	7
Man darf	7
Man darf nicht	7
Was ist unsportlich?	8
Die Strafen beim Kleinfeldhockey	8 - 9
Der Vorteil	9
Das Seitenaus	9
Der Freischlag	10
Die Strafecke	10
Der Siebenmeter	11
Die Regeln für Einsteiger – Hallenhockey	
Die Spieldauer, die Mannschaften, das Auswechseln	12
Das Spielfeld und die Tore	13
Das Spiel beginnt	13
Wann darf man über ein Tor jubeln?	13
Die Regeln im Spiel	14
Man darf	14
Man darf nicht	14
Was ist unsportlich?	14
Die Strafen beim Hallenhockey	15
Der Vorteil	16
Das Seitenaus	16
Der Freischlag	16
Die Strafecke	17
Der Siebenmeter	18

Einleitung

Hockeyregeln erscheinen oft kompliziert und undurchschaubar. Das ist aber gar nicht so, denn Hockey ist ganz einfach: Der Ball wird grundsätzlich mit dem Schläger gespielt und es darf kein anderer Spieler gefährdet werden.

Außerdem muss man als Spieler, um ein Tor zu erzielen, zunächst in den gegnerischen Schusskreis gelangen. Das klingt ganz einfach und das ist es auch. Wenn man Hockey also kennenlernen möchte, sollte man einfach zum Hockeyschläger greifen und sich einer Mannschaft anschließen.

Mit dieser Broschüre möchten wir insbesondere den jüngeren Hockeyspielerinnen und -spielern einen ersten Einblick in das aktuelle Hockey Regelwerk geben. Wir wollen auch die Möglichkeit dazu geben, mithilfe dieser Broschüre die erfolgreichste deutsche Ballspportart einmal kennenzulernen.

Das verbindliche Regelwerk des Deutschen Hockey-Bundes e.V. (DHB) ist zusammengefasst in den Regelheften für Hallen- und Feldhockey sowie der Spielordnung des DHB. Diese Hefte sind online abrufbar unter:

<http://www.hockey.de/VVI-web/Schiedsrichter/file/DHB-Feldregeln%202009-10.pdf>

bzw. unter:

<http://www.hockey.de/VVI-web/Schiedsrichter/file/DHB-Hallenregeln%202009-10.pdf>

oder direkt beim Sportverlag

Schmidt & Dreisilker GmbH, Böblinger Straße 68/1, 71065 Sindelfingen

Wir wünschen viel Spaß beim Spiel und die gleiche Leidenschaft sowie Begeisterung, wie sie schon mehr als 70.000 Menschen in Deutschland miteinander teilen.

Maren Boyé und Michael v. Ameln

Die Regeln für Einsteiger – Kleinfeldhockey

Die Spieldauer, die Mannschaften, das Auswechseln

Beim Kleinfeldhockey dauert eine Halbzeit mindestens 10 und höchstens 25 Minuten.

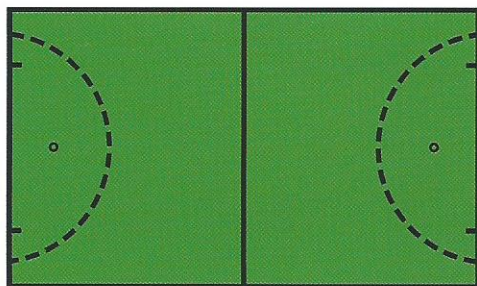
Eine Mannschaft besteht aus mindestens vier und bis zu zwölf Spielern. Es dürfen 7 Spieler gleichzeitig an einem Spiel teilnehmen, von denen einer der Torwart ist und Schutzkleidung tragen muss. Der Torwart darf nicht ohne Schläger spielen.

Die Spieler dürfen ständig ausgewechselt werden (interchanging), außer wenn der Schiedsrichter Strafecke pfeift. Ein Torwart der verteidigenden Mannschaft darf auch bei einer Strafecke ausgewechselt werden, wenn er sich verletzt hat oder vom Spiel ausgeschlossen wurde. Der Spielerwechsel findet auf Höhe der Mittellinie auf der Seite der jeweiligen Mannschaftsbank statt.

Das Spielfeld und die Tore

Die Länge des Spielfeldes beträgt zwischen 50 und 55 Metern und die Breite zwischen 30 und 40 Metern.

Die Tore sind 3,66 x 2,14 Meter groß und haben an den Seiten und an der Rückseite 0,46 Meter hohe Bretter. Die Hockeytore stehen hinter der Grundlinie.



Der Hockeyball wiegt zwischen 156 g und 163 g.

Das Spiel beginnt

- beim Anpfiff jeder Halbzeit und nach jedem Torerfolg an der Spielfeldmitte.
- indem der Ball nach dem Anpfiff des Schiedsrichters in eine beliebige Richtung gespielt wird. Alle Spieler stehen dabei in ihrer eigenen Spielhälfte. Die Spieler der Mannschaft, die keinen Anstoß hat, müssen einen Abstand von 5 Metern zum Ball einhalten.

Wann darf man über ein Tor jubeln?

Der Angreifer muss den Ball im Schusskreis berührt haben. Das Tor zählt auch, wenn ein Verteidiger zuletzt den Ball berührt oder dabei einen Regelverstoß begangen hat, solange der Ball den Schusskreis nicht verlassen hat. Der Ball muss dabei mit vollem Umfang über die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte gerollt sein.

Die Regeln im Spiel

Man darf

- den Ball mit der flachen Seite des Schlägers spielen.
- den Ball mit dem Schläger in der Luft anhalten und spielen, solange er keinen anderen Spieler gefährdet. Der Ball darf dabei aber nicht vom Schläger über Schulterhöhe gespielt werden.
- den Ball bei einem Torschuss über Schulterhöhe abwehren.
- einen Ball führenden Gegner von dessen linker Rückseite angreifen. Man darf den Gegner aber dabei weder schieben oder rempeln noch auf seinen Schläger einwirken.

Man darf nicht

- den Ball mit der runden Seite des Schlägers spielen.
- den Schläger über Schulterhöhe heben, wenn dadurch ein anderer Spieler gefährdet wird.
- den Ball so in Richtung eines Spielers spielen oder kicken, dass er gefährlich werden kann.
- den Ball am Boden oder in der Luft mit einem Körperteil spielen.
- auf den Schläger des Gegners schlagen, ihn festhalten oder einhaken oder ihn am Spielen hindern.
- einen anderen Spieler rempeln, treten, wegschieben, tätlich angreifen oder durch körperlichen Einsatz am Spiel des Balles hindern.
- einen Spieler durch Laufen zwischen Gegenspieler und Ball behindern oder Körper oder Schläger als Hindernis für einen Gegner benutzen.

Was ist unsportlich?

Unter unsportlichem Spiel versteht man rohes oder gefährliches Spiel, Meckern und Schimpfen, Spielverzögerung, ein anderes Verhalten, das nach Meinung des Schiedsrichters unsportlich ist. Alle unsportlichen Handlungen sind beim Hockey verboten und werden bestraft.

Die Strafen beim Kleinfeldhockey

Verstößt ein Spieler beim Hockey gegen die Regeln, so wird er dafür mit einer persönlichen Strafe oder seine Mannschaft mit einer Spielstrafe bestraft.

Die Spielstrafen

- Ein Freischlag für den Gegner: Es gilt, wenn ein Spieler ein Vergehen außerhalb seiner Spielhälfte begeht. Oder wenn er ein unabsichtliches Vergehen in der eigenen Hälfte außerhalb seines Schusskreises begeht (s. auch S. 10).
- Eine Strafecke für den Gegner: Sie gilt, wenn der Spieler ein Vergehen innerhalb seines Schusskreises begeht. Oder wenn er ein absichtliches Vergehen innerhalb seiner Spielhälfte außerhalb des Schusskreises begeht (s. auch S. 10).
- Ein Siebenmeterball für den Gegner: Er gilt, wenn der Spieler ein Vergehen innerhalb seines Schusskreises begeht, durch das er absichtlich ein Tor oder eine Torchance verhindert. Oder wenn er unabsichtlich ein sicheres Tor für den Gegner verhindert (s. auch S. 11).

Die persönlichen Strafen

- Die grüne Karte: Der Spieler wird vom Schiedsrichter verwarnet.
- Die gelbe Karte: Der Spieler muss für 5–15 Minuten auf die Strafbank.
- Die gelb-rote und rote Karte: Der Spieler muss für die restliche Zeit des Spiels den Platz verlassen.

Der Schiedsrichter gibt Karten, wenn Spieler absichtlich oder wiederholt gegen die Regeln verstoßen oder sich unsportlich verhalten. Wenn 2 Spieler einer Mannschaft verwarnet worden sind (grüne Karte), erhält jeder weitere Spieler nach einem Regelverstoß automatisch eine Zeitstrafe (gelbe Karte).

Wenn ein Spieler schon auf Zeit bestraft wurde (gelbe Karte), wird er beim nächsten Vergehen, das mit einer Verwarnung oder einer Zeitstrafe geahndet wird, vom Spiel ausgeschlossen (gelb-rote Karte).



Wenn ein Spieler sportlich sehr unfair agiert (z. B. grobes Foulspiel, Tätlichkeit, Beleidigung der anderen Spieler oder der Schiedsrichter), soll er vom Spiel ausgeschlossen werden (rote Karte).

Wenn ein Spieler auf Zeit bestraft wurde (gelbe Karte), muss er sich während der Zeitstrafe auf seiner Mannschaftsbank aufhalten.

Wenn ein Spieler vom Spiel ausgeschlossen wurde (gelb-rote oder rote Karte), muss er auch den Bereich um das Spielfeld verlassen.

Die grüne Karte ist ein Dreieck, die gelbe Karte ist ein Viereck und die rote Karte ein Kreis.

Der Vorteil

Ein Schiedsrichter soll keine Strafe verhängen, wenn er dadurch der Mannschaft, die bestraft werden soll, einen Vorteil verschafft.

Das Seitenaus

Rollt der Ball ins Seitenaus, wird an der Stelle, wo der Ball ins Aus gegangen ist, weiter gespielt. Die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat, darf den Ball spielen. Spielt ein Angreifer den Ball über die Grund- oder Torlinie (ohne dass ein Tor erzielt wurde), wird er auf der Höhe ins Spiel gebracht, wo er ins Aus gegangen ist. Dabei darf er von der Grundlinie aus bis zu 15 Meter ins Spielfeld hineingelegt werden. Spielt ein Abwehrspieler den Ball unabsichtlich über die Grund- oder Torlinie, wird auf „Lange Ecke“ entschieden. Bei einer „Langen Ecke“ darf die angreifende Mannschaft den Ball von einem markierten Punkt auf der Seitenlinie wieder ins Spiel bringen.

Der Freischlag

Er wird bei allen unabsichtlichen Vergehen außerhalb des Schusskreises durchgeführt. Er wird dort ausgeführt, wo der Regelverstoß begangen wurde. Dabei muss der Ball ruhig liegen. Alle Gegenspieler müssen 5 Meter Abstand zum Ball halten. Bei einem Freischlag vor dem Kreis müssen auch alle Mitspieler 5 Meter Abstand vom Ball halten. Erst wenn der Ball nach der Ausführung eines Freischlags mindestens einen Meter gerollt ist, darf ein Mitspieler den Ball spielen.

Es kann auch mit Selbstpass gespielt werden. Dabei darf der den Freischlag ausführende Spieler den Ball selber weiterspielen. Die ersten fünf Meter darf ihn kein Gegenspieler angreifen. Allerdings darf dieser Spieler mit dem Ball erst in den Schusskreis laufen, wenn er ihn bereits fünf Meter gespielt hat. Wird ein Spiel mit Selbstpass gespielt, müssen alle Gegenspieler bei allen Freischlägen in der gegnerischen Hälfte einen Abstand von 5 Metern einhalten.

Die Strafecke

Sie wird bei allen unabsichtlichen Regelverstößen der verteidigenden Mannschaft im Schusskreis gegeben. Sie wird auch bei absichtlichen Fouls der verteidigenden Mannschaft in der eigenen Spielhälfte gepfiffen.

Sie wird ebenfalls gespielt, wenn der Ball in der Spielkleidung oder Ausrüstung des Torwarts hängt und nicht spielbar ist. Spielt die verteidigende Mannschaft innerhalb der eigenen Hälfte den Ball absichtlich über die Torauslinie, so wird ebenfalls auf Strafecke entschieden. Nach Ablauf der Spielzeit einer Halbzeit wird eine bereits gepfiffene Strafecke noch gespielt. Das Spiel geht dann so lange, bis ein Tor gefallen ist oder der Ball über die Grundlinie gespielt ist oder den Schusskreis mindestens 5 Meter verlassen hat. Wenn ein Angreifer einen Regelverstoß begeht, ist das Spiel ebenfalls zu Ende. Wenn ein Abwehrspieler einen weiteren Regelverstoß begeht, wird eine erneute Strafecke gespielt.



Die Aufstellung der Angreifer

Bei der Strafecke wird der Ball von der Grundlinie ausgeführt. Der „Rausgeber“ steht mindestens 9,14 Meter vom näheren Torpfosten entfernt. Er muss einen Fuß außerhalb des Feldes haben. Es darf kein anderer Spieler im Schusskreis stehen.

Die Aufstellung der Verteidiger

Es dürfen nur 5 Abwehrspieler (einschließlich des Torwarts) neben oder im Tor hinter der Grundlinie stehen. Der Torwart muss im Tor stehen. Alle anderen Spieler der verteidigenden Mannschaft stehen hinter der Mittellinie. Solange der Ausführende den Ball nicht gespielt hat, darf kein Spieler den Schusskreis betreten. Läuft die verteidigende Mannschaft zu früh in den Kreis, kann der Schiedsrichter die Ecke wiederholen lassen. Bei erneutem zu frühem „Rauslaufen“ kann der Schiedsrichter einen Verteidiger mit einer grünen Karte verwarnen oder mit einer anderen Karte vom Spiel ausschließen. Betreten die Angreifer vor Ausführen der Strafecke den Schusskreis, entscheidet der Schiedsrichter auf Freislag gegen die Angreifer.

Der Ball wird herausgegeben

Der „Rausgeber“ darf kein Tor direkt erzielen. Sobald der Ball herausgegeben wird, dürfen alle Spieler den Schusskreis betreten. Der Ball muss mindestens ein Mal außerhalb des Schusskreises sein, bevor ein Tor erzielt werden kann. Der erste Torschuss (wenn er geschlagen wurde) darf bei Überschreiten der Torlinie nicht höher als das 46 cm hohe Torbrett sein. Wird der Ball von einem anderen Spieler abgefälscht, darf er auch hoch ins Tor gehen. Wird der Ball geschlenzt oder gehoben, darf er auch über Bretthöhe ins Tor gehen.

Der Siebenmeter

Bei einem Siebenmeter wird die Zeit angehalten. Der Ball wird auf die Siebenmetermarkierung gelegt. Geschossen wird nach Pfiff des Schiedsrichters.

Der Torwart beim Siebenmeter

Der Torwart steht auf der Grundlinie und darf sich erst bewegen, wenn der Ball gespielt wird. Zu frühes Bewegen des Torwarts wird mit einem erneuten Siebenmeter und einer Verwarnung (grüne Karte) oder einem Spelausschluss des Torwarts bestraft. Bei einem Regelverstoß des Torwarts (Spielen mit der runden Seite des Schlägers) wird auch auf Straftor entschieden.

Der Schütze beim Siebenmeter

Der Schütze steht in Ballnähe hinter dem Ball. Alle anderen Spieler stehen hinter der Mittellinie. Ein Siebenmeter wird ohne Nachschuss gespielt. Der Siebenmeter ist beendet, wenn der Ball entweder im Tor oder außerhalb des Spielfeldes liegt oder wenn er im Schusskreis zum Ruhen gekommen ist oder in der Torwartausrüstung hängt. Die Spielzeit läuft erst dann wieder, wenn der Schiedsrichter das Spiel freigibt. Bei Regelverstoß des Schützen (Ausführen vor dem Pfiff) wird auf Freislag gegen die Mannschaft des Schützen entschieden.

Die Regeln für Einsteiger – Hallenhockey

Die Spieldauer, die Mannschaften, das Auswechseln

Gespielt werden in der Regel 2 x 30 Minuten. Im Turniersystem kann die Spielzeit bis auf 1 x 10 Minuten verringert werden. Die Halbzeitpause dauert zwischen 5 und 10 Minuten. Entscheidungsspiele, bei denen es nach dem regulären Ende unentschieden steht, werden durch eine Verlängerung von 2 x 5 Minuten entschieden. Die Mannschaften wechseln nach der ersten Hälfte die Seiten und spielen ohne Pause weiter. Wenn es nach der Verlängerung noch immer unentschieden steht, entscheidet das Siebenmeterschießen über den Sieger des Spiels.

Eine Hallenhockeymannschaft besteht aus mindestens 4 und höchstens 12 Spielern.

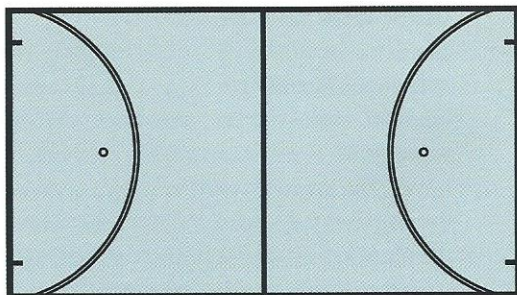
Im Spiel dürfen gleichzeitig 5 Feldspieler und ein Torwart teilnehmen. Der Torwart muss eine Schutzausrüstung tragen und darf nicht ohne Schläger spielen.

Die Spieler dürfen ständig ausgewechselt werden (interchanging). Wenn der Schiedsrichter Strafecke pfeift, darf nicht gewechselt werden. Ein Torwart der verteidigenden Mannschaft darf auch bei einer Strafecke ausgewechselt werden, wenn er sich verletzt hat oder vom Spiel ausgeschlossen wurde. Der Spielerwechsel findet auf Höhe der Mittellinie auf der Seite der jeweiligen Mannschaftsbank statt.

Das Spielfeld und die Tore

Das Spielfeld ist zwischen 36 und 44 Metern lang und zwischen 18 und 22 Metern breit. Somit entspricht die Größe des Spielfeldes der Größe eines Handballfeldes.

Der Siebenmeterpunkt wird durch eine Markierung dargestellt, die sich 7 Meter von der Grundlinie entfernt mittig vor dem Tor befindet. Die Reingabepunkte für eine Strafecke befinden sich auf der Grundlinie jeweils 6 Meter rechts und links von den Torpfosten entfernt.



Die Tore beim Hallenhockey sind jeweils 3 x 2 Meter groß und stehen mit den Pfosten auf oder hinter der Grundlinie. Sie entsprechen Handballtoren.

Der in Mehrzweckhallen um das Tor angebrachte Halbkreis stellt den Schusskreis für Hallenhockey dar.

Zum Spielen verwendet man im Hallenhockey die vom Deutschen Hockey-Bund zugelassenen Hockeybälle.

Das Spiel beginnt

- beim Anpfiff jeder Halbzeit und nach jedem Torerfolg an der Spielfeldmitte.
- indem der Ball nach dem Anpfiff des Schiedsrichters in eine beliebige Richtung gespielt wird. Dabei müssen sich alle Spieler in ihrer eigenen Spielhälfte aufhalten. Die Spieler der Mannschaft, die keinen Anstoß hat, müssen einen Abstand von 3 Metern zum Ball einhalten.

Wann darf man über ein Tor jubeln?

Der Angreifer muss den Ball im Schusskreis berührt haben. Das Tor zählt auch, wenn ein Verteidiger zuletzt den Ball berührt oder dabei einen Regelverstoß begangen hat, solange der Ball den Schusskreis nicht verlassen hat. Der Ball muss mit vollem Umfang über die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte gerollt sein.

Die Regeln im Spiel

Man darf

- den Ball mit der flachen Seite des Schlägers spielen.
- den Ball mit dem Schläger in der Luft anhalten und spielen, solange er keinen anderen Spieler gefährdet. Der Ball darf aber nicht vom Schläger über Schulterhöhe gespielt werden.
- einen Torschuss über Schulterhöhe mit dem Schläger abwehren.
- einen Ball führenden Gegner von dessen linker Rückseite angreifen. Man darf den Gegner aber dabei weder schieben oder rempeln noch auf seinen Schläger einwirken.
- als Torwart den Ball mit dem Körper anhalten und mit den Füßen kicken. Innerhalb des eigenen Schusskreises darf man als Torwart auch im Liegen spielen und den Ball über Schulterhöhe anhalten, wenn man keinen Gegenspieler gefährdet.

Man darf nicht

- den Ball mit der runden Seite des Schlägers spielen.
- den Ball schlagen.
- den Ball im Liegen spielen, d. h. wenn zusätzlich zu den Füßen ein weiteres, drittes Körperteil den Boden berührt.
- den Schläger über Schulterhöhe heben, wenn dadurch ein anderer Spieler gefährdet wird.
- den Ball so in Richtung eines Spielers spielen oder kicken, dass er gefährlich werden kann.
- den Ball am Boden oder in der Luft mit einem Körperteil spielen.
- den Ball in die Hand nehmen, treten oder werfen.
- auf den Schläger des Gegners schlagen, ihn festhalten oder einhaken oder ihn am Spielen hindern.
- einen anderen Spieler rempeln, treten, wegschieben, tötlich angreifen oder durch körperlichen Einsatz am Spiel des Balles hindern.
- einen Spieler durch Laufen zwischen Gegenspieler und Ball behindern oder Körper oder Schläger als Hindernis für einen Gegner benutzen.
- den Ball außerhalb des Schusskreises hoch spielen.

Was ist unsportlich?

Unter unsportlichem Spiel versteht man rohes oder gefährliches Spiel, Meckern und Schimpfen, Spielverzögerung, ein anderes Verhalten, das nach Meinung des Schiedsrichters unsportlich ist. Alle unsportlichen Handlungen sind beim Hockey verboten und werden bestraft.

Die Strafen beim Hallenhockey

Verstößt ein Spieler beim Hockey gegen die Regeln, so wird er dafür mit einer persönlichen Strafe oder seine Mannschaft mit einer Spielstrafe bestraft.



Die Spielstrafen

- Ein Freischlag für den Gegner:
Er gilt, wenn ein Spieler außerhalb seiner Spielhälfte gegen die Regeln verstößt. Oder wenn er in der eigenen Hälfte außerhalb seines Schusskreises unabsichtlich gegen die Regeln verstößt (s. auch S. 16).
- Eine Strafecke für den Gegner (s. auch S. 17).
- Ein Siebenmeterball für den Gegner: Er gilt, wenn der Spieler ein Vergehen innerhalb seines Schusskreises begeht, durch das er absichtlich ein Tor oder eine Torchance verhindert. Oder wenn er unabsichtlich ein sicheres Tor für den Gegner verhindert (s. auch S. 18).

Die Persönliche Strafen

- Die grüne Karte: Der Spieler wird vom Schiedsrichter verwarnet.
- Die gelbe Karte: Der Spieler muss für 5–10 Minuten auf die Strafbank.
- Die gelb-rote und rote Karte: Der Spieler wird für die restliche Zeit des Spiels vom Spiel ausgeschlossen.

Der Schiedsrichter gibt Karten, wenn Spieler absichtlich oder wiederholt gegen die Regeln verstoßen oder sich unsportlich verhalten.

Wenn 2 Spieler einer Mannschaft verwarnet worden sind (grüne Karte), erhält jeder weitere Spieler nach einem Vergehen automatisch eine Zeitstrafe (gelbe Karte). Wenn ein Spieler bereits mit einer gelben Karte verwarnet wurde und eine weitere Verwarnung erhält, die eine gelbe Karte nach sich ziehen würde, bekommt er eine gelb-rote Karte und muss für den Rest des Spiels pausieren.

Grobes oder brutales Foulspiel, Tätlichkeit oder Beleidigungen des Schiedsrichters oder eines anderen Spielers werden mit einer roten Karte bestraft.

Die grüne Karte ist ein Dreieck, die gelbe Karte ist ein Viereck und die rote Karte ein Kreis.

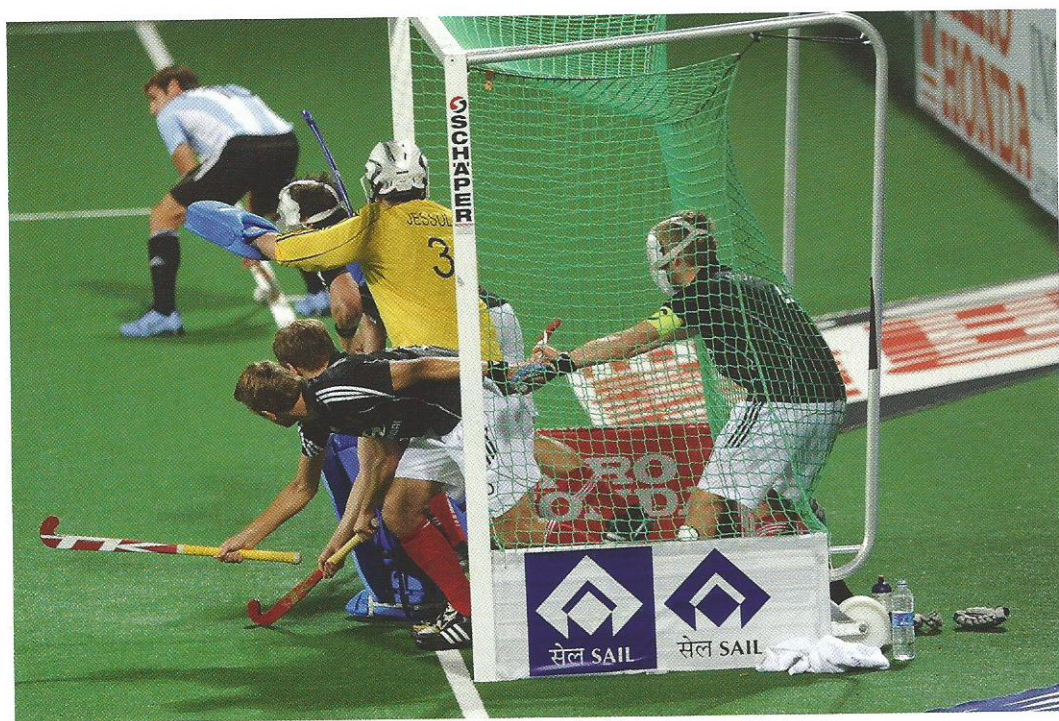
Wenn ein Spieler auf Zeit bestraft wurde (gelbe Karte), muss er sich während der Zeitstrafe auf der Strafbank aufhalten. Wenn ein Spieler vom Spiel ausgeschlossen wurde (gelb-rote oder rote Karte), muss er den Halleninnenraum verlassen.

Der Vorteil

Ein Schiedsrichter soll keine Strafe verhängen, wenn er dadurch der Mannschaft, die bestraft werden soll, einen Vorteil verschafft.

Das Seitenaus

Wenn der Ball seitlich über die Bande gespielt wurde, wird der Ball innerhalb des Feldes an die Stelle, an der der Ball das Feld verlassen hat, gelegt. Er darf bis zu 1 Meter von der Bande entfernt liegen. Die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat, darf ihn spielen. Verlässt der Ball das Spielfeld über die Grund- oder Torlinie, ohne dass ein Tor gefallen ist, wird er innerhalb des Schusskreises von der verteidigenden Mannschaft wieder ins Spiel gebracht.



Der Freischlag

Er wird bei allen unabsichtlichen Vergehen außerhalb des Schusskreises durchgeführt. Er wird dort ausgeführt, wo der Regelverstoß begangen wurde. Dabei muss der Ball ruhig liegen. Alle Gegenspieler müssen 3 Meter Abstand zum Ball halten. Bei einem Freischlag vor dem gegnerischen Kreis müssen auch die Mitspieler einen Abstand von 3 Metern einhalten. Erst wenn der Ball nach der Ausführung eines Freischlags mindestens 10 Zentimeter gerollt ist, darf ein Mitspieler den Ball spielen.

Es kann auch mit Selbstpass gespielt werden. Dabei darf der den Freischlag ausführende Spieler den Ball selber weiterspielen. Die ersten drei Meter darf ihn kein Gegenspieler angreifen. Allerdings darf dieser Spieler mit dem Ball erst in den Schusskreis laufen, wenn er ihn bereits drei Meter gespielt hat. Wird ein Spiel mit Selbstpass gespielt, müssen alle Gegenspieler bei allen Freischlägen in der gegnerischen Hälfte einen Abstand von 3 Metern einhalten.

Die Strafecke

Sie wird bei allen unabsichtlichen Regelverstößen der verteidigenden Mannschaft innerhalb des Schusskreises gegeben. Sie wird auch bei absichtlichen Fouls der verteidigenden Mannschaft in der eigenen Spielhälfte gegeben.

Sie wird ebenfalls gespielt, wenn der Ball in der Spielkleidung oder Ausrüstung hängt und nicht spielbar ist. Spielt die verteidigende Mannschaft innerhalb der eigenen Hälfte den Ball absichtlich über die Torauslinie, so wird ebenfalls auf Strafecke entschieden.

Nach Ablauf der Spielzeit einer Halbzeit wird eine bereits gepfiffene Strafecke noch gespielt. Das Spiel geht dann so lange bis ein Tor gefallen ist, der Ball über die Grundlinie gerollt ist oder den Schusskreis um mehr als einen Meter oder ein zweites Mal verlassen hat. Wenn ein Angreifer einen Regelverstoß begeht, ist die Halbzeit ebenfalls beendet. Wenn ein Abwehrspieler einen weiteren Regelverstoß begeht, wird eine erneute Strafecke oder sogar ein 7 Siebenmeter Ball gespielt.

Die Aufstellung der Angreifer

Der „Rausgeber“ (= ausführender Spieler) steht 6 Meter vom näher stehenden Pfosten auf der Grundlinie. Dabei muss ein Fuß außerhalb des Feldes stehen. Er spielt den Ball zu einem seiner Mitspieler, die außerhalb des Kreises stehen müssen und erst den Schusskreis betreten dürfen, wenn der „Rausgeber“ den Ball gespielt hat. Der Ball darf sowohl innerhalb als auch außerhalb des Kreises gestoppt werden, er muss aber vor dem ersten Torschuss einmal den Schusskreis verlassen haben.

Die Aufstellung der Verteidiger

Die Abwehrspieler stehen bei einer Ecke neben dem vom „Rausgeber“ entfernten Pfosten außerhalb des Tores an der Grundlinie. Der Torwart steht im Tor hinter der Grundlinie. Alle verteidigenden Spieler dürfen den Kreis erst betreten, wenn der Ball gespielt wurde. Der Schiedsrichter lässt die Ecke wiederholen, wenn die verteidigenden Spieler zu früh rausgelaufen sind. Passiert dies zweimal hintereinander, zeigt der Schiedsrichter durch eine grüne Karte an, dass beim nächsten zu frühen „Rauslaufen“ der Verteidiger sofort ein Siebenmeter verhängt wird. Betreten die Angreifer zu früh den Schusskreis, so entscheidet der Schiedsrichter auf Freischlag für den Gegner.

Der Siebenmeter

Bei einem Siebenmeter wird die Zeit angehalten. Der Ball ruht auf der Siebenmetermarkierung und wird erst nach Pfiff des Schiedsrichters geschossen.

Der Torwart beim Siebenmeter

Der Torwart steht auf der Grundlinie und darf sich erst bewegen, wenn der Ball gespielt wird. Bewegt sich der Torwart zu früh, wird erneut ein Siebenmeter gepfiffen und der Torwart verwarnet (grüne Karte) oder vom Spiel ausgeschlossen. Verstößt der Torwart gegen die Regeln (Spielen mit der runden Seite des Schlägers) wird auf Straftor entschieden.

Der Schütze beim Siebenmeter

Der Schütze steht in Ballnähe hinter dem Ball. Alle anderen Spieler stehen hinter der Mittellinie. Ein Siebenmeter wird ohne Nachschuss gespielt. Der Siebenmeter ist beendet, wenn der Ball entweder im Tor oder außerhalb des Spielfeldes liegt, wenn er im Schusskreis zum Ruhen gekommen ist oder in der Torwartausrüstung hängt. Die Spielzeit läuft nach dem Siebenmeter erst dann weiter, wenn der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff freigibt. Bei Regelverstoß des Schützen (Siebenmeter vor dem Pfiff ausgeführt) wird für Freischlag gegen die Mannschaft des Schützen entschieden.



Weiterführende Literatur

- Barth, K. & Nordmann, L.: Ich lerne Hockey. Aachen. 2005.
Barth, K. & Nordmann, L.: Ich trainiere Hockey. Aachen. 2006.
Deutscher Hockey-Bund: Hockey macht Schule. Hürth. 1993.
Deutscher Hockey-Bund: Regeln für Feldhockey 2007/2008. Sindelfingen. 2007.
Deutscher Hockey-Bund: Regeln für Hallenhockey 2005/2006. Sindelfingen. 2005.
Hänel, R., Hillmann, W., Schmitz, U.: Feld- und Hallenhockey. Aachen. 2001.
Hillmann, W., Keimer, U.: Spielgemäße Einführung des Minihockey. Hürth. 1994.
Zeuchner, S.: Kindertraining. Köln. 1994.

Weitere Informationen unter

Deutscher Hockey-Bund
Am Hockeypark 1
41179 Mönchengladbach

Telefon 02161 30772-0
Fax 02161 0772-20
E-Mail info@deutscher-hockey-bund.de
www.hockey.de

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren – ohne schriftliche Genehmigung der Herausgeber reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Herausgeber

Maren Boyé, Breitensportreferentin des Deutschen Hockey-Bundes
Michael von Ameln

Fotos

Mit freundlicher Unterstützung von
Wolfgang Quednau: Seite 2, 9, 15, 16, 18
Carsten J. Moeser: Titelfoto, Seite 10