



Hallenhockey Briefing 2021-22

SCHWEIZERISCHER LANDHOCKEY-VERBAND
LIGUE SUISSE DE HOCKEY SUR GAZON
LEGA SVIZZERA DE HOCKEY SU PRATO



Zielsetzung Hallenhockey Briefing

Dieses Briefing soll allen Akteuren (Spieler, Coaches und Schiedsrichter) dabei helfen, die aktuellen Hockeyregeln besser zu verstehen bzw. zu interpretieren, richtig anzuwenden und dafür zu sorgen, dass die Spieler entsprechend geschützt werden und die Fairness gefördert wird.



Eckpfeiler des Hockey's



Regeländerungen 2021/22

1. Ein Spiel besteht aus vier Vierteln zu je 10 Minuten, einer Pause von 1 Minute zwischen dem ersten und zweiten Viertel und zwischen dem dritten und vierten Viertel sowie einer Halbzeitpause von 3 Minuten. (5.1.)
1. 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 den Gegenspieler zu einer Ausweichbewegung zwingt. (9.8.)
1. Bei einer Strafecke wird die Spielzeit angehalten, nachdem diese verhängt worden ist, und erst wieder gestartet, wenn beide Mannschaften zur Ausführung bereit sind. Die Mannschaften sollen sich so schnell wie möglich, jedoch maximal 30 Sekunden nach Verhängung derselben, die Schutzausrüstung anlegt und sich zur Ausführung der Strafecke aufgestellt haben. (13.3a.)



Schutzausrüstung zur Strafeckenabwehr

Handschutz

- Darf die natürliche Grösse der Hände nicht bedeutend vergrössern.

Gesichtsmaske:

- Zur Abwehr einer Strafecke oder eines 7m-Balls bis zu deren Beendigung ist es den verteidigenden Spielern erlaubt eine Gesichtsmaske oder eine Gittermaske aus Metall zu tragen.

Knieschützer:

- Knieschützer zur Abwehr einer Strafecke dürfen auch über den Stutzen getragen werden, wenn sie nicht dieselbe Farbe wie die Stutzen haben. Auch «Verbindungsknieschützer» über das Knie sind als Schutzausrüstung erlaubt.



Torwart / Torwartwechsel

- Im Rahmen einer Abwehraktion dürfen TW den Ball mit jedem Körperteil WEGBEWEGEN, jedoch darf dieser nicht in der Luft WEGGESCHLAGEN werden.
- TW dürfen nur «im LIEGEN» spielen, wenn sich sie selbst und der Ball innerhalb des Schusskrieses befinden. Befindet sich bei der Abwehr im Liegen ein Körperteil oder der Ball ausserhalb des Schusskreises, muss eine Strafecke verhängt werden.



Besonderheit des TW-Wechsels

- Die Möglichkeit, dass ein TW gegen einen Feldspieler getauscht werden darf, ist auf ZWEI («2») Auswechselungen pro Spiel begrenzt. TW mit Schutzausrüstung können «unter sich» beliebig oft getauscht werden. Dies setzt allerdings voraus, dass zwei TW auf dem Spielbericht vermerkt sind. (2.3.)
- Eine Mannschaft darf für ein Überzahlspiel den TW zweimal pro Spiel auswechseln und wieder zweimal pro Spiel Einwechseln (=4 Bewegungen pro Spiel).
- Ausnahme: Verletzt sich ein TW oder wird auf Zeit/Dauer vom Spiel ausgeschlossen, nachdem das Wechselkontingent erschöpft ist, ist ein endgültiger Wechsel ausschliesslich gegen einen TW mit Schutzausrüstung erlaubt.
 - **Ist ein Ersatz-TW vorhanden**: Ein direkter Wechsel ist möglich. Bei einem Ausschluss des TW spielt die Mannschaft mit einem Spieler weniger.
 - **Ist KEIN Ersatz-TW vorhanden**: Die Mannschaft spielt so lange mit einem Feldspieler weiter, bis ein Spieler die Schutzausrüstung angezogen hat. Die Zeit wird hierfür nur im Jugendbereich angehalten.



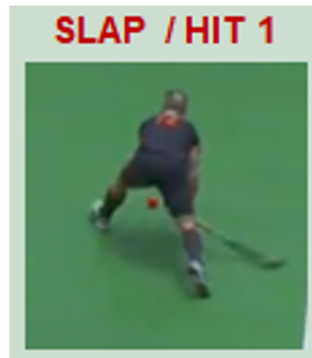
Allgemeiner Spielerwechsel & Wechselfehler

- Spieler- und TW-Wechsel finden in einem Bereich 3 Meter zu Mittellinie statt. Einen Zeitstopp zum Anlegen der Schutzausrüstung bei einem TW-Wechsel gibt es nur im Jugendbereich.
- Ein Wechselfehler soll nur geahndet werden (Strafecke), wenn sich die falsch wechselnde Mannschaft hierdurch einen Vorteil verschafft. Darunter ist das vorzeitige betreten des Spielfeldes eines Spielers und dessen Eingreifen in das Spielgeschehen zu verstehen, während der entsprechende Wechsepartner das Feld noch nicht deutlich verlassen hat.
- Im Erwachsenenbereich darf nur noch mit TW mit Schutzausrüstung oder mit 6 Feldspielern gespielt werden. Der Spieler mit TW-Rechten wurde im Regelwerk gestrichen.



«Schlagen»

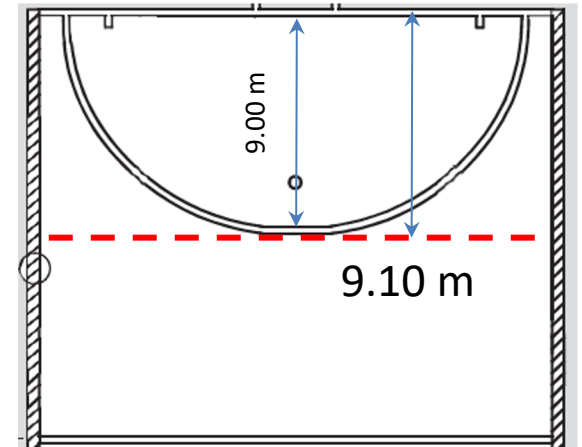
- Um einen verbotenen Schlag handelt es sich bei einer Ausholbewegung von >50cm oder wenn der Schläger von oben aus der Luft zum Ball geführt wird. Ein Anzeichen für eine Schlag in der Halle sind die sich am oberen Teil des Schlägerschaftes befindenden Hände.



«Abschlag»

Ausserhalb des Schusskreises

- Das Spiel wird mit Abschlag von einer Stelle fortgesetzt, die bis zu 9.10m von der Grundlinie entfernt auf einer gedachten Linie liegt, die parallel zu den Seitenbänden durch den Punkt führt, an dem der Ball die Grundlinie überschritten hat.



Innerhalb des Schusskreises:

- Der Abschlag kann an beliebiger Stelle ausgeführt werden.



Spielen des Balles in den Schusskreises

- Bei der Ausführung eines Freischlags durch die angreifende Mannschaft **in der gegnerischen Spielhälfte**, darf der Ball nicht direkt in den gegnerischen Schusskreis gespielt werden, bevor der Ball sich nicht 3m bewegt hat oder von einem verteidigenden Spieler berührt wurde.
- Der Ball darf **direkt** über die Seitenbanden in den gegnerischen Schusskreis gespielt werden, vorausgesetzt, der Ball hat sich 3m bewegt, bevor er von der Seitenbande abprallt.
- Der Ball darf bei einem Freischlag, der **näher als 3m zum Schusskreisrand** ausgeführt wird, nicht in den Schusskreis gespielt werden, bevor sich dieser nicht mindestens 3m bewegt hat, von einem verteidigenden Spieler berührt worden ist oder sich mindestens 3m bewegt hat, bevor der Ball von der Seitenbanden abprallt.



Abstand bei Freischlagausführung

- Gegenspieler dürfen sich **NICHT** näher als 3m zum Ball befinden.
- Hält sich ein Gegenspieler im Moment der Ausführung eines Freischlags den Abstand von 3m 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.

Bei Selfpass:

- Verteidiger, die sich innerhalb des Schusskreises näher als 3m zum Ort der Freischlagausführung befinden, dürfen den ausführenden Spieler innerhalb des Schusskreises begleiten, sofern sie erst den Ball spielen oder versuchen zu spielen, wenn sich dieser mindestens 3m bewegt hat oder der Ball von einem verteidigenden Spieler berührt worden ist, dem es erlaubt war diesen zu spielen, oder der Ball sich 3m bewegt hat, bevor er von der Seitenbande abprallt.

KEIN Selfpass:

- Wird der Freischlag (z.B. am Schusskreisrand) nicht als Selfpass aufgeführt, müssen **ALLE** Spieler 3m Abstand zum Ausführungsort einnehmen. Ein absichtliches positionieren am Schusskreisrand ist verboten.



Spielen «durch den Gegner» («Drilling»)

- Einen harten Pass aus UNMITTELBARER NÄHE (weniger als 3 Meter) direkt und absichtlich durch den Gegner oder dessen Schläger zu spielen, wenn dieser eine Abwehr- oder bewegungslose Position eingenommen hat, ist VERBOTEN! der Stock des Verteidigers muss am Boden liegen
- Entscheidende Kriterien für das Vorliegen eines Regelvorstosses sind die Absicht, die Gefährlichkeit und der Abstand («spielbare Entfernung») des Gegners.
- Ist die **Absicht** deutlich zu erkennen, muss dies mit einer angemessenen Spielstrafe, das heisst einer gelben Karte, bestraft werden. Zeitausschluss 5 Minuten.



Spiele im Liegen «3-Punkte»

- Spieler dürfen den Ball nicht spielen, wenn Sie am Boden liegen oder ein weiteres Körperteil ausser den Füßen (Knie oder Hand) den Boden berührt (3-Punkte).
- Absichtlich die Körperhaltung mit einer Hand oder einem Knie zu unterstützen oder die Reichweite durch das Abstützen auf dem Boden zu verlängern, ist als «im Liegen spielen» zu bewerten. Es handelt sich aber grundsätzlich nur um ein strafbares Vergehen, wenn sich der Spieler einen deutlichen und sichtbaren Vorteil verschafft.
- Beide Hände am Schläger dürfen jederzeit den Boden berühren.
- **Ausnahmen** 😊: Technische Fähigkeiten dürfen nicht unterbunden werden. In dieser Situationen handelt es sich nicht um «spiele im Liegen».



Behinderung / «Obstruction»

- Wählt der ballführende Spieler seinen Laufweg so, dass er einen Mitspieler zum Blocken des Gegenspielers «benutzt», so handelt es sich um eine «passive Behinderung».
- **Freiräumen der Bande mit dem Bein:**
An den Banden wird oft mit einem Bein der Laufweg «freigeräumt». **Dies ist ein Behinderung** und muss entsprechend geahndet werden!
- **«Stockstellen»:**
Setzt der ballführende Spieler seinen Stock bewusst so ein, dass er damit den Ball abschirmt, handelt es sich um «Stockstellen».
Oft wird damit aktiv durch bereits am Boden liegende Schläger gelaufen und der Weg freigeräumt.



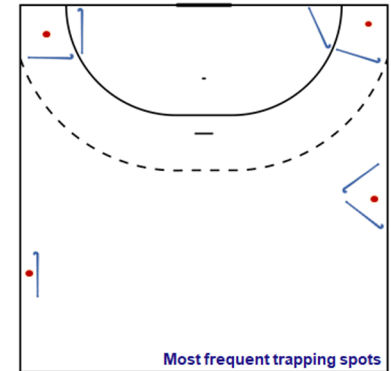
Einschliessen in den Spielfeldecken (1)

- Spieler dürfen den Ball nicht absichtlich gegen die Seitenbänder drücken oder diesen einklemmen.
- Wird der Ball von einem Spieler zwischen seinem Schläger und der Bande eingeklemmt, muss ein Freischlag gegen ihn verhängt werden.
- Wird der Ball zwischen den Schlägern von Spielern beider Mannschaften eingeklemmt, sollen die Schiedsrichter die Spieler dazu ermutigen, die Situation aufzulösen. Geschieht dies nicht in zeitnah, ist ein BULLY zu verhängen.



Einschliessen in den Spielfeldecken (2)

- Ein Spieler in Ballbesitz darf durch Gegenspieler und ihre auf dem Boden liegenden Schläger weder in den Spielfeldecken noch an den Seitenbanden eingeschlossen werden. **Der Pass entlang der Bande oder alternativ entlang der Grundlinie muss offen bleiben.**
- Gegenspieler müssen eine Lücke in angemessener Breite lassen, durch die der Ball gespielt werden kann.
- So lange der Ball bewegt wird und sich die Spieler um eine **Auflösung** bemühen, liegt kein Grund vor das Spiel zu unterbrechen.
- Der Schiedsrichter kann verbal und durch Zeichengebung den Spielern helfen, die Situation aufzulösen.



Ausführung «Bully»

Das richtige Bully

- Ausführung an der Stelle der Spielunterbrechung, jedoch mindestens 9m von der Grundlinie und 3m vom Schusskreisrand entfernt.
- Jeder der beiden Spieler muss jeweils einmal mit seinem Schläger den Boden rechts vom Ball und dann den Schläger des Gegenspielers mit der flachen Seite seines Schlägers über dem Ball berühren. Danach darf der Ball gespielt werden.
- Alle anderen Spieler müssen mindestens 3m vom Ball entfernt sein.



«Hoher Ball»

Aktiver «hoher Ball»

- Im Hallenhockey ist es grundsätzlich nur erlaubt den Ball bei einem Torschuss aktiv hoch zu spielen. Ein Spielen des Balles über dem Boden liegende Schläger ist verboten.

Passiver «hoher Ball»

- Ein bei der Ballannahme «hoch abspringender Ball» sollte nur dann geahndet werden, wenn dadurch ein DEUTLICHER Nachteil für den Gegenspieler entsteht bzw. sich der betreffende Spieler einen KLAREN Vorteil verschafft. Entscheidendes Kriterium für die Bewertung ist, ob sich der Gegenspieler in «spielbarer Entfernung» (1-2m) befindet.
- Diese Auslegung gilt auf dem GESAMTEN Spielfeld, nicht nur in den Schusskreisen oder an der Mittellinie.
- Ein **HOCH** auf den Torwart gespielter Ball wird HOCH abgewehrt: Bewertung nach GEFÄHRLICHKEIT
- Ein **FLACH** auf den Torwart gespielter Ball wird HOCH abgewehrt: STRAFECKE, es sei denn der Ball wird ohne Gefahr über die Grundlinie, in den freien Raum oder über die Seitenbande gespielt, ohne dass ein Gegenspieler benachteiligt wird.



«Spielen in der Luft» nach TW-Abwehr

- Spieler dürfen einen sich in der Luft befindlichen Ball nicht spielen.
- Nur Spieler der Mannschaft, die den Ball nicht hoch gespielt hat, dürfen den Ball in der Luft anhalten.
- Befindet sich der Ball in der Luft, nachdem ein regelgerechter Torschuss vom Torwart, einem Verteidiger, dem Pfosten oder der Latte abgewehrt worden ist, kann er von Spielern beider Mannschaften gestoppt werden. 9.10.
- Ein gültiges Tor kann nur erzielt werden, wenn sich beim Torschuss Ball und Schläger auf dem Boden befinden.



«Gefährlicher Torschuss»

- Spieler dürfen den Ball nicht gefährlich oder so spielen, dass dies zu gefährlichem Spiel führt.
- Ein gespielter Ball ist als gefährlich zu beurteilen, wenn er Gegenspieler zu einer **AUSWEICHBEWEGUNG** zwingt!
- Dies gilt auch für einen Torschuss, sofern der Verteidiger vorher in der Schussbahn eine stationäre Verteidigungsposition eingenommen hat.
- Auf der Torlinie stehende Verteidiger, können nicht gefährdet werden.



«Straffecke» Aufstellung

- Wird eine Straffecke verhängt, wird die Zeit angehalten.
- Verteidiger als auch die Angreifer sollten sich möglichst schnell (**max. 30sec**) zur Straffekenausführung aufstellen.
- Die FREIGABE der Straffecke erfolgt durch einen Pfiff .
- Die Hereingabe muss **SOFORT** erfolgen. **Der Reingebende darf sich nach dem Pfiff nur noch die Reingabe ausführen.**
- Eine bewusste Verzögerung des Herausgeber wird mit einem Freischlag für die Verteidiger gewertet.



«Schutzausrüstung» bei Strafecke

- Analog zum Feld dürfen in der Halle Verteidiger ihre «Abwehraktion» bis 3m ausserhalb des Schusskreises witer führen, auch wenn sie noch die zusätzliche Schutzausrüstung zur Abwehr einer Strafecke tragen.
- Resultiert aus der Strafecke ein Freischlag für den Verteidiger, darf dieser den Freischlag auch mit der jeweiligen Schutzausrüstung ausführen.
- Es ist verboten mit der Schutzausrüstung an einer Angriffsaktion oder einem Konter teilzunehmen.



«Zu frühes betreten» bei Strafecke

- Betritt ein Verteidiger vor der Hereingabe des Balles den Schusskreis, muss sich dieser an ein Ort begeben, der nicht weiter als 9.10m von der gegenüberliegenden Grundlinie entfernt ist.
- Betritt der Torwart vor der Hereingabe des Balles den Schusskreises, muss sich Abwehrspieler an einen Ort gegeben, der nicht weiter als 9.10m von der gegenüberliegenden Grundlinie ist.
- Betritt ein Angreifer vor der Hereingabe des Balles den Schusskreises, muss sich der betroffene Spieler an einen Ort begeben, der nicht weiter als 9.10m von der gegenüberliegenden Grundlinie entfernt ist. (Achtung: Unterschied zum Feld, wo der Hereingabe ausgetauscht wird.)



«Reklamieren & Verhalten»

- Abgesehen davon, dass es keine Werbung für den Hockeysport ist, hat das ständige Reklamieren und Kommentieren von Entscheidungen in den letzten Jahren ein nicht akzeptables Ausmass angenommen 😞.
- Dieses Verhalten kann nicht toleriert werden!



«Spielertraube»

- Das Umringen und Bedrängen von Schiedsrichtern nach kritischen Situationen kann nicht geduldet werden.
- Die Schiedsrichter sind daher angewiesen, in diesen kritischen Situationen nicht mehr als EINEM Spieler, vorzugsweise dem Mannschaftsführer zu erlauben, sich ihm zu nähern und mit ihm auf eine angemessene und ruhige Art zu kommunizieren.
- Jeder weitere Spieler der hinzukommt, MUSS mit einer grünen Karte bestraft werden, allenfalls gelb, je nach Art der Intervention.



«Grüne Karte»

- Im Rahmen der Spielkontrolle können grundsätzlich BELIEBIG viele Grüne Karten, allerdings nicht für denselben Spieler, gegeben werden.
- Empfohlen wird jedoch eine Anzahl von 2 bis 3 Grünen Karten pro Mannschaft.
- Dies soll dem Schiedsrichter zusätzliche Flexibilität in Bezug auf den Einsatz von Management-Tools und der richtigen Spielkontrolle geben.



«Gelbe Karte»

Die Regel sieht einen Spielausschluss von mindestens 2 Min. vor.

- Die Überwachung der Strafzeit liegt in der Verantwortlichkeit der Zeitnehmer. Daher muss die entsprechende Strafzeit deutlich angezeigt werden.

Technisches Foulspiel (ohne Körperkontakt)

- Hinausstellung auf Zeit von **2 Min.**
- Ist nach dem Zeigen der gelben Karte, allerdings noch vor Fortsetzung des Spiels, wegen schlechtem Benehmens (meckern, Schläger schmeissen etc.) ein Handeln erforderlich, erhöht sich die Strafzeit auf **5 Min.**

Körperliches Foulspiel

- Hinausstellung auf Zeit von **5 Min.**
- Ist nach dem Zeigen der gelben Karte, allerdings noch vor Fortsetzung des Spiels, wegen schlechtem Benehmens (meckern, Schläger schmeissen etc.) ein Handeln erforderlich, kann dies mit einer roten Karte geahndet werden.

2 mins

5 min



«Rote Karte»

- Die Rote Karte bedeutet einen 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.



Viel Spass und eine
erfolgreiche Saison 🤗

