

Zusammenfassung Regeln HockeyG

1. Die Spielzeit beträgt 2x12 Minuten, die Halbzeitpause beträgt 3 Minuten
2. Eine Mannschaft besteht maximal aus 10 Spielern – 2 Torhüter & 8 Feldspielern. Sollte eine Mannschaft nur einen Torwart einsetzen, ist die maximale Spieleranzahl 9. Es nehmen maximal 4 Spieler und ein voll ausgerüsteter Torwart pro Mannschaft gleichzeitig am Spiel teil.
3. Es gibt keinen Schusskreis, sondern nur eine Mittel- sowie jeweils eine Viertellinie
4. Es besteht TW-Pflicht
5. Ein Spielertausch ist jederzeit möglich. Er muss zwischen der Mittellinie und der Viertellinie durchgeführt werden, die aus- und eingetauschten Spieler müssen beim Tausch abklatschen können
6. Die Spielzeit wird nur beim Tausch **und Wiedereintausch** von verletzten oder ausgeschlossenen Torhütern gestoppt
7. Sollte sich ein TW verletzen oder ausgeschlossen werden, muss er sofort durch einen anderen TW ersetzt werden. Sollte die Mannschaft keinen 2. TW auf der Ersatzbank haben, muss sich umgehend ein Feldspieler die komplette TW-Ausrüstung anziehen, das Spiel wird dafür solange unterbrochen
8. Sollten sich zu viele Spieler einer Mannschaft am Spielfeld befinden, so ist das Spiel sofort zu unterbrechen. Der Kapitän der betroffenen Mannschaft ist mit einer grünen Karte zu bestrafen, das Spiel ist mit einer „Challenge“ gegen das betreffende Team fortzusetzen (ausgenommen es wurde direkt vorher ein 7m Ball gegen dieses Team ausgesprochen)
9. Ball über die Seitenbande
Verlässt der Ball das Spielfeld über die Seitenbande muss er immer maximal 1m von der Bande entfernt gespielt werden
 - Verteidiger oder Torhüter berührt den Ball innerhalb der Viertellinie als letzter – Freischlag für Angreifer **knapp ausserhalb** der Viertellinie
10. Ball über die Grundlinienbande
Verlässt der Ball das Spielfeld über die Seitenbande innerhalb der Viertellinie gelten folgende Regeln:
 - Angreifer berührt den Ball als letzter – Freischlag für Verteidigung irgendwo innerhalb der Viertellinie
 - Verteidiger oder Torhüter berührt den Ball als letzter – Freischlag für Angreifer ausserhalb der Viertellinie, 1m von der Seitenbande entfernt, die näher zum Punkt ist, wo der Ball das Spielfeld über die Grundlinienbande verlassen hat
11. Ein gültiges Tor kann unter Berücksichtigung der Gefährlichkeitsregel von überall am Spielfeld sowohl von einem Feldspieler als auch einem Torwart erzielt werden
12. Es kann ein Eigentor erzielt werden
13. Für sämtliche Freischläge, Seitenouts, Hehebälle gilt die 4m-Regel. Sämtliche Spieler, außer dem Ausführenden, müssen den Abstand von 4m eingenommen haben, bevor sie eingreifen dürfen
14. Torhüter
 - Dürfen nicht außerhalb ihrer eigenen Spielhälfte spielen
 - Müssen den Helm immer tragen
 - Haben in ihrer eigenen Spielhälfte Kickrecht
 - Sie dürfen durch ihre TW-Ausrüstung keine gefährliche Situation für andere Spieler kreieren
 - Können mit Körper, Händen, Füßen und Beinen kein Tor, jedoch mit dem Schläger ein Tor für ihr Team erzielen

15. Gefährlichkeitsregel

- Es gelten die beim Feldhockey üblichen Interpretationen der Gefährlichkeitsregel
- Ein Freischlag ist dort durchzuführen, wo der Ball gefährlich wurde
- Der Ball darf nur bei einem Torschuss absichtlich hoch geschlagen werden
- Schlenz- und Hebebälle sind erlaubt soweit sie nicht gefährlich sind
- Schlenz- und Hebebälle in Richtung eines Gegenspielers, der sich näher als 4m befindet, werden als gefährlich ausgelegt
- Es ist verboten, dass Gegenspieler absichtlich in einen hohen Ball laufen ohne zu versuchen den Ball zu spielen
- Es ist verboten sich jenem Spieler mehr als 4m zu nähern, der das Vorrecht hat einen hohen Ball anzunehmen

16. Passives Spiel

Es ist verboten

- Den Ball in den eigenen Reihen zu halten ohne dass ein Versuch des Angriffs bzw. Torschusses erfolgt
- Es ist verboten bei Freischiessen oder Seiten/Torouts das Spiel regelmäßig zu verzögern

Schiedsrichter müssen auf das passive Spiel hinweisen (angewinkelt nach oben zeigender Arm). Sollte trotzdem kein Angriff erfolgen, ist auf Freischlag für die gegnerische Mannschaft zu entscheiden

Es ist verboten

- Eine klare Torchance nicht zu nutzen (z.B. durch Abdrehen oder ins Eck rennen)

Schiedsrichter haben sofort auf Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu entscheiden

17. Freischlag für

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

Der Ball darf nicht auf das Tor geschossen oder direkt in Richtung Tor gespielt werden solange er nicht 4m gelaufen oder von einem anderen Spieler, außer dem Ausführenden, berührt worden ist.

18. Challenge für

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

19. Durchführung der Challenge

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

- Der Ball wird in der Mitte des Spielfeldes auf die Viertellinie gelegt
- Der Schütze steht ausserhalb der Viertellinie
- Der TW steht auf der Torlinie
- Alle anderen Spieler stehen hinter der Mittellinie
- Der Schiedsrichter pfeift die Challenge an
- Der Schütze spielt den Ball
 - Der TW darf sich von der Torlinie bewegen
 - Alle anderen Spieler dürfen wieder am Spiel teilnehmen und das Spiel wird normal fortgesetzt
 - Der Schütze muss den Ball 4m bewegt haben, bevor er einen Torschuss abgeben darf

20. Vergehen während der Challenge

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

21. Strafzeiten

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