

# HALLENHOCKEY BRIEFING 2013 - 2014



# Inhaltsübersicht

- ▶ “Team Plan”
- ▶ Regeländerungen 2013/14
- ▶ Spielkontrolle / Management
- ▶ Spielfluss / Vorteil
- ▶ Erzielen eines Tores
- ▶ Torwart
- ▶ Torwart- & Spielerwechsel
- ▶ Selfpass, Freischlag, Abschlag, Bully
- ▶ Strafverschärfung
- ▶ Spielen des Balles
- ▶ “Durch den Gegner Spielen”
- ▶ Strafecke
- ▶ Verhalten von Spielern/Betreuern
- ▶ Persönliche Strafen

## TEAM PLAN

### ► ZIELSETZUNG FÜR DIE HALLENSAISON

- 1.) **EINDEUTIGES, EINHEITLICHES** und **VORHERSAGBARES PFEIFEN**, unabhängig in welcher REGION und mit WELCHEM KOLLEGEN
  - 2.) **EINDEUTIGES VERSTÄNDNIS** über die aktuelle Regelinterpretation
  - 3.) Keine **ÜBERRASCHUNGEN** für die Mannschaften
- Briefing gilt als “**TEAM-PLAN**” der Schiedsrichter (Saison Taktik)

Das Briefing wird wie vor jeder Saison veröffentlicht und allen Vereinen und Trainern zur Verfügung gestellt. Deshalb werden sich Schiedsrichter in der Praxis daran messen lassen müssen, ob gemäß dem Briefing gepfiffen wurde.

**REGELÄNDERUNGEN ZUM 1. NOVEMBER 2013  
(NUR IN DEN BUNDESLIGEN)**

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

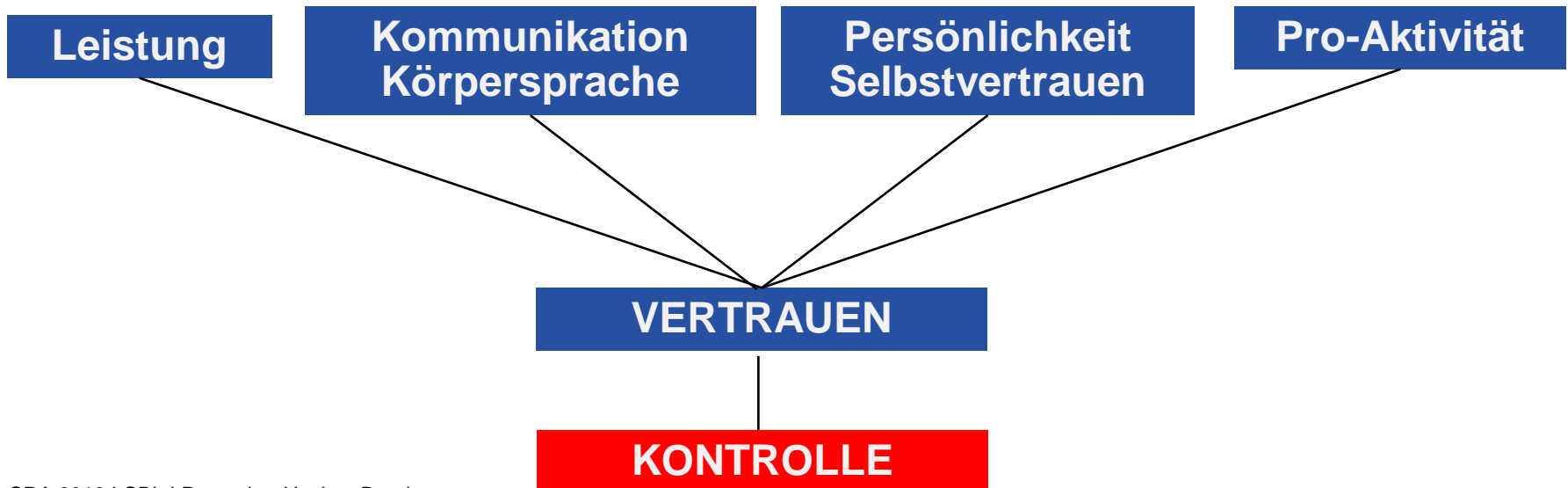
***DHB:** In allen Spielklassen außer den Bundesligen darf jede Mannschaft zu jedem Zeitpunkt des Spiels maximal sechs Spieler auf dem Spielfeld haben.*

**Im Rahmen des FIH-Projektes „hockey5“ wird die Anzahl der Spieler im Hallenhockey von 6 auf 5 Spieler reduziert.**

**DIES GILT AKTUELL NUR FÜR DIE BUNDESLIGEN**

## SPIELKONTROLLE / MANAGEMENT

- ZIEL:**
- ① **VERTRAUEN** und **RESPEKT** müssen erarbeitet werden
  - ② „**POSITIVES UMFELD**“ muss geschaffen
  - ③ „**PRO-AKTIVITÄT**“ anstatt „**AUF FEHLER WARTEN UND BESTRAFEN**“



## SPIELKONTROLLE / MANAGEMENT

- ▶ **„PRO-AKTIVITÄT“**  
Die Schlagwörter sind: Bewusstsein, Erkennen, Handeln.
- ▶ **„FRÜHE ARBEIT“ BEDEUTET IN SUMME „WENIGER ARBEIT“**  
Die Standards und Grenzen für jedes Spiel (Abstand, ruhender Ball, richtiger Ausführort etc.) müssen früh und deutlich und in einem angemessenen Rahmen gesetzt werden. Dies funktioniert nur, wenn man physisch und mental fit und auf das Spiel vorbereitet ist.
- ▶ **„KISS-PRINZIP“: KEEP IT STUPID SIMPLE**  
Die einfache Lösung muss das Ziel sein, es gibt keine Zeit für Experimente! Was ist bei körperlichem Spiel, Stockfoul, Selfpass, absichtlichem Unterbrechen, hohen Bällen, Reklamieren etc. zu tun? Wiederholungen von Freischiessen sollten möglichst vermieden werden.

## SPIELKONTROLLE / MANAGEMENT

### ► **KOMMUNIKATION**

Die richtige Kommunikation mit Spielern und Trainern (Entscheidungen, Worte, Gestik, Karten etc.) ist von entscheidender Bedeutung. Die entsprechende „**BOTSCHAFT**“ muss ankommen und auch verstanden werden. Dies kann nur durch direkten **KONTAKT/BLICKKONTAKT** mit dem betreffenden Spieler/Trainer gewährleistet werden. Nur so ist eine **EINDEUTIGE KOMMUNIKATION** möglich.

Eine der Spielsituation angemessene „**ERNSTERE**“ oder aber auch „**FREUNDLICHE MIMIK**“ sowie einige „**KLARE UND DEUTLICHE WORTE**“ oder auch eine „**KURZE ENTSCULDIGUNG**“ sollten zu den Managementtools eines jeden Schiedsrichters gehören und auch dementsprechende angewendet werden.  
→ Nur auf diesem Weg können persönliche Strafen im Spielverlauf „vorbereitet“ werden!

### ► **DER RICHTIGE SPIELPLAN**

Ein gemeinsamer Spielplan muss vorhanden sein und muss dem Spielverlauf entsprechend angepasst werden. („PLAN B“?).

## SPIELFLUSS / VORTEIL / TIMING

- RICHTLINIE:**
- ① **SOFORT** pfeifen oder gar nicht – **TIMING IS CRITICAL**
  - ② Vorteil nur bei **100%**ig klarer und kalkulierbarer Situation – **VORTEIL** oder doch **NUR BALLBESITZ?**
  - ③ Welche Geschwindigkeit ist gut für das Spiel bzw. welche Geschwindigkeit lässt sich kontrollieren?!
  - ④ Ein früher Pfiff kann unter Umständen einen größeren Vorteil ergeben, da der entsprechende Spieler beim Ausführen des Selfpass 3m Platz hat.

Selfpass?!

Spielniveau

Risiko

Geschwindigkeit

**Spielkontrolle**



## 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.*

**KEIN EIGENTOR IN DER HALLE!**

## TORWARTE

- ▶ Eine Mannschaft darf spielen mit:
  - a) einem **TORWART** mit kompletter Schutzausrüstung,
  - b) mit einem **FELDSPIELER MIT DEN RECHTEN EINES TORWARTS**, der ein anders farbiges Oberteil tragen muss, innerhalb seiner eigenen Spielhälfte einen sicheren Kopfschutz tragen darf, zur Abwehr einer Strafecke oder eines 7-m-Balls tragen muss,
  - c) nur mit **FELDSPIELERN**. Zur Abwehr einer Strafecke oder eines 7-m-Balls dürfen Spieler keinen sicheren Kopfschutz, sondern lediglich eine Gesichtsmaske tragen (im eigenen Schusskreis).
  
- ▶ Im Zeitraum zwischen der Verhängung einer Strafecke und deren Beendigung darf nur der Torwart mit Schutzausrüstung oder der Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts der verteidigenden Mannschaft im Falle seiner **VERLETZUNG** oder **SEINES AUSSCHLUSSES** vom Spiel ausgewechselt werden.
  
- ▶ Ein Spieler mit den Rechten eines Torwarts darf, solange er einen sicheren Kopfschutz trägt, **AUSSERHALB** des eigenen **SPIELHÄLFTE** nicht am Spiel teilnehmen. Er darf diesen jedoch ablegen und dann auf dem gesamten Spielfeld am Spiel teilnehmen.

## TORWARTE

- ▶ Im Rahmen einer **ABWEHRAKTION** dürfen Torwarte und Spieler mit den Torwartrechten den Ball mit jedem Körperteil **WEGBEWEGEN**, jedoch darf dieser nicht in der Luft **WEGGESCHLAGEN** werden.  
  
Dies gilt auch für jede Aktion des Torwarts, die den Angreifer daran hindert wieder in Ballbesitz zu kommen oder ein weiteres Mal auf das Tor zu schießen.
- ▶ Ein **SPIELER MIT TORWARTRECHTEN** trägt ein andersfarbiges Oberteil und einen Helm zur Strafecken- und 7-m Ballabwehr. Außerhalb der eigenen Spielfeldhälfte muss er den Helm ablegen.
- ▶ Torwarte dürfen nur „**IM LIEGEN**“ spielen wenn sie sich **UND** der Ball **INNERHALB** des Kreises befinden. Befindet sich bei der Abwehr im Liegen ein Körperteil außerhalb des Schusskreises, muss eine Strafecke verhängt werden.
- ▶ Verletzung oder Ausschluss des Torwarts mit Schutzausrüstung bei einer SE:  
→ Torwart = Torwart oder Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts  
→ Spieler mit Rechten des Torwarts = Spieler mit Rechten des Torwarts.  
Im Erwachsenenbereich wird **KEINE ZEIT** eingeräumt, die Rüstung zu wechseln.

## TORWART- & SPIELERWECHSEL

- ▶ **SPIELER-** und **TORWARTWECHSEL** finden in einem Bereich 3 METER zur MITTELLINIE statt. Einen Zeitstopp 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 „Wechselpartner“ das Feld noch nicht verlassen hat.
- ▶ Bei einem Wechselfehler ist in erster Linie von den Schiedsrichtern die Herstellung des **REGELGERECHTEN ZUSTANDS** anzuordnen, d.h. die entsprechende Situation wie vor dem Wechselfehler. Dies bedeutet, dass eine Strafecke, die aufgrund des zu frühen Betretens des Spielfeldes durch den Torwarts verhängt wird, **OHNE** den Torwart verteidigt wird.
- ▶ Ein Wechsel ist jederzeit möglich (auch 7m-Ball), allerdings nicht bei einer Strafecke.

## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS, BULLY

### ▶ ABSCHLAG

#### AUSSERHALB DES SCHUSSKREISES

→ Das Spiel wird mit Abschlag von einer Stelle fortgesetzt, die bis zu 9,10 m 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.

### ▶ FREISCHLAG

#### „NORMALER“ FREISCHLAG

Der Ball muss **NICHT MEHR** zwingend **1 m** rollen bevor ein Mitspieler diesen berühren darf.

## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS, BULLY

### ► „SELPASS“

#### AUSFÜHRUNGORT

Ein Freischlag, der in der gegnerischen Hälfte am Kreisrand verhängt wird, wird auf 3 Meter vom Kreisrand zurückgelegt. Da in der Halle nicht immer Hilfslinien vorhanden sind gilt: 3.20 m sind besser als 2.80 m!! Bei einem Foul in der verteidigenden Spielfeldhälfte muss der Freischlag ebenfalls in der verteidigenden Hälfte ausgeführt werden.

Der falsche Ausführungsort eines Freischlags sollte grundsätzlich nur geahndet werden, wenn dieser dazu führt, dass sich der ausführende Spieler einen **DEUTLICHEN VORTEIL** verschafft und gleichzeitig die verteidigende Mannschaft **SICHTBAR BENACHTEILIGT** wird. Grundsätzlich ist als „**SPIELBARE ENTFERNUNG**“ eine Distanz von **1-2 METERN** akzeptabel.

Wird ein Freischlag nicht den Regeln entsprechend ausgeführt und ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft verhängt, wird dieser an der Stelle ausgeführt, an der der Freischlag falsch ausgeführt wurde.

## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS, BULLY

### ► „**SELPASS**“

#### BALL IN DEN SCHUSSKREIS

Bei Freischlagausführung in der Angriffshälfte muss der Ball sich 3 m (in jede beliebige Richtung) bewegt haben oder durch einen beliebigen anderen Spieler berührt worden sein oder die Seitenbande berührt haben, bevor dieser **IN DEN KREIS GESPIELT** werden darf.

Das Rollen des Balles von 3 m ist **NICHT ERFORDERLICH** wenn die Seitenbande benutzt und diese durch den Ball berührt wird. Der Ball darf immer und unabhängig vom Ort der Ausführung als Freischlag **DIREKT** über die Seitenbande in den Schusskreis gespielt werden.

## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS, BULLY

### ▶ SELFPASS

#### FEHLENDER ABSTAND BEI DER AUSFÜHRUNG EINES SELFPASS

Schafft es ein Abwehrspieler im Moment der Freischlagausführung durch den Gegner **NICHT** den erforderlichen Abstand von 3 m einzuhalten, gilt folgendes:

- ① Der betreffende Abwehrspieler darf **NICHT SOFORT AKTIV** in das Spielgeschehen **INGREIFEN**.
- ② **MITLAUFEN/BEGLEITEN** ist grundsätzlich **ERLAUBT**, so lange man die Spieloptionen (inklusive möglicher Laufwege) des Angreifers **NICHT IN IRGEND EINER WEISE** einschränkt.
- ③ Beeinflusst oder bedrängt der Verteidiger durch das „Begleiten“ den Angreifer nicht, sondern läuft nur **PARALLEL** mit, kann er nach 3 m vom eigentlichen Ort der Freischlagausführung wieder eingreifen, auch wenn er vorher den Mindestabstand nicht eingehalten hat.

Ein Verteidiger kann sich nicht „auflösen“. Provoziert der ausführende Spieler ein Vergehen des Verteidigers, indem er in diesen nach der Ausführung des Freischlages **ABSICHTLICH DIREKT** hineinläuft und ihm somit keine Chance gibt, den erforderlichen Abstand einzunehmen, muss dies geahndet werden.



## ABSCHLAG, FREISCHLAG, SELFPASS, BULLY

### ► BULLY

Wird der Ball zwischen zwei Schlägern eingeklemmt oder **BEWEGUNGSLOS** in den Spielecken eingeschlossen, sollte nach angemessener Wartezeit (+/- 5 Sekunden) ein Bully gegeben werden.

Die Ausführung erfolgt in der Nähe der Stelle, an der sich der Ball im Moment der Spielunterbrechung befand, **JEDOCH MINDESTENS 9 METER ZUR GRUNDLINIE UND 3 METER VOM SCHUSSKREISRAND** entfernt.

Ein innerhalb der Schusskreise verhängter Bully wird bezüglich der Ausführung wie ein Freischlag vor dem Schusskreis behandelt. Der Bully wird dementsprechend 3 m vom Schusskreis entfernt ausgeführt.

## STRAFVERSCHÄRFUNG

### SPIELEN DES BALLES ÜBER DIE EIGENE GRUNDLINIE

→ „**ABSCHLAG**“ oder „**STRAFECKE**“ ?

#### ► **Bewertungsrichtlinie:**

- a) Was ist die **INTENTION** eines Verteidigers beim Spielen des Balles über die eigene Grundlinie?
- b) Liegt **ABSICHT**, ein **UNFALL** oder **TECHNISCHER MANGEL** vor?
- c) Wird der Ball **AKTIV** gespielt oder nur abgelenkt?
- d) Hat der Spieler eine andere **SPIELOPTION** als den Ball ins Grundlinienaus zu spielen?

## STRAFVERSCHÄRFUNG

### FOUL INNERHALB DER ANGRIFFSHÄLFTE

#### → **FREISCHLAG** oder **STRAFECKE**?

#### **Bewertungsrichtlinie:**

- a) Nicht jedes „**HART ERSCHEINENDE FOUL**“ oder „**SCHLÄGERSCHLAGEN**“ innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte ist **AUTOMATISCH** eine Strafecke!
- b) Was ist die Intention des Spielers? „**ABSICHT**“, „**UNFALL**“ oder „**TECHNISCHER MANGEL**“ bzw. „**UNKONTROLLIERTE AKTION**“?  
§ 12.3 = **ABSICHTLICHER REGELVERSTOSS** außerhalb des Schusskreises
- c) Wo findet das Foul statt? Wird durch das Foulspiel eine mögliche **TORCHANCE** verhindert?

→ Eine Strafecke außerhalb des Schusskreises muss **ANALOG** im Schusskreis **ZWINGEND** einen „7m-Ball“ zur Folge haben.

## SPIELEN DES BALLE

- ▶ Ein **“SLAPSHOT”** (Schiebeschlag) ist ein SCHLAG und dementsprechend zu ahnden. → (Ausholbewegung >50 cm). Beide Hände befinden sich meist zusammen am oberen Teil des Schlägerschaftes.
- ▶ Ein **HOCH** auf den Torwart gespielter Ball wird **HOCH** abgewehrt:  
→ Es muss ausschließlich die Gefährlichkeit bewertet werden.
- ▶ 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
- ▶ Absichtlich die **KÖRPERHALTUNG** mit einer Hand oder einem Knie zu unterstützen oder die **REICHWEITE** durch das Abstützen zu verlängern ist als **„LIEGEND SPIELEN“** zu bewerten. Die Schlägerhand jederzeit darf den Boden berühren.

## SPIELEN DES BALLES DURCH DEN GEGNER

Es wird momentan ZU SCHNELL ein Freischlag für das Spielen des Balles durch den Gegner oder den gegnerischen Schläger verhängt.

- ▶ Einen harten Pass aus UNMITTELBARER NÄHE (WENIGER ALS 3 METER) DIREKT UND ABSICHTLICH ‚durch‘ den Gegner zu spielen ist **VERBOTEN**.
- ▶ **ENTSCHEIDENDEN KRITERIEN FÜR DAS VORLIEGEN EINES REGELVERSTOSSES SIND DIE ABSICHT, DIE GEFÄHRLICHKEIT UND DER ABSTAND DES GEGNERS.**
  - Was ist die Intention des Spielers?
  - Hat der betreffende Spieler in der Situation eine andere Option?!
- ▶ Ist die ABSICHT deutlich zu erkennen muss dies mit einer angemessenen Spielstrafe, d.h. einer grünen Karte, zu bestrafen. Im Wiederholungsfall muss eine gelbe Karte verhängt werden.

## STRAFECKE

### ▶ SETUP

Verteidiger als auch die Angreifer sollten sich möglichst schnell zur Strafecken-ausführung aufstellen. Das Anlegen von Schutzausrüstung für Spieler muss **OHNE** Zeitverzögerung geschehen.

**JEDE STRAFECKE WIRD GLEICH BEHANDELT.** → Kein Zeitstopp bei der letzten Strafecke, nur weil noch 2 Minuten zu spielen sind.

### ▶ UNTERSTÜTZUNG BEI DEN KOLLEGEN

Wenn sich ein Verteidiger bei der Durchführung einer Strafecke im Moment des ersten Torschusses **NÄHER ALS 3 m** zum Ball befindet und von diesem **UNTERHALB DES KNIES** getroffen wird ist auf Strafecke zu entscheiden. Befindet sich ein Verteidiger im Moment des ersten Torschusses dagegen **NÄHER ALS 3 m** zum Ball und wird **OBERHALB ODER AUF DEM KNIE** getroffen, ist ein Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu verhängen. Unterstützung des zweiten Schiedsrichters ist hier zwingend erforderlich.

## STRAFECKE

### ▶ STRAFECKENABWEHR

Nur ein vollgeschützter Torwart oder ein Spieler mit den Torwartrechten **MUSS** bei der Strafeckenabwehr im Tor stehen, alle anderen Verteidiger müssen sich **NEBEN DEM TOR ODER HINTER DER MITTELLINIE AUFSTELLEN**.

Wenn ein verteidigender Feldspieler, außer dem Torwart oder dem Feldspieler mit den Rechten eines Torwarts, die Grundlinie vor der Ausführung der Strafecke überquert, muss sich der betreffende Spieler hinter die Mittellinie begeben. Ausschlaggebend ist immer die Anzahl der Spieler, die ursprünglich die Strafecke verteidigt haben. Eine Strafeckensituation ist beendet, wenn sich der Ball 3 m **AUSSERHALB DES KREISES** befindet

### ▶ SCHLUSSTRAFECKE

Eine Schlussstrafecke ist auch dann beendet, wenn der Ball zum zweiten Mal den Kreis verlässt oder ohne Regelverstoß über die Seitenbande gespielt wird.

Eine „**BULLYENTSCHEIDUNG**“ während einer Schlussstrafecke führt zu Wiederholung der Strafecke und beendet nicht das Spiel.

## STRAFECKE

### ▶ ALLGEMEIN

**VERFEHLT** der Ball nach einem **HOHEN TORSCHUSS** das Tor und wird ein Verteidiger am Körper getroffen, ist dies als **GEFÄHRLICH** zu bewerten und auf **FREISCHLAG** für den Verteidiger zu entscheiden.

Wird der Ball nicht **AUSSERHALB** des Schusskreises angenommen, kann **KEIN TOR** erzielt werden, aber der **SCHUSS IN RICHTUNG TOR** ist grundsätzlich **ERLAUBT**, solange dieser nicht **GEFÄHRLICH** oder **HOCH** ist. Begeht ein Verteidiger in dieser Situation einen Regelverstoß, muss eine erneute Strafecke verhängt werden.

→ Spieler dürfen zur Abwehr einer Strafecke eine **GESICHTSMASKE** tragen. Sie dürfen den Schusskreis nur zur Beendigung der Abwehraktion kurz (**MAX. 1 m**) verlassen, ansonsten ist dies nicht zulässig und es muss ein Freischlag gegen den betroffenen Spieler verhängt werden.



## PERSÖNLICHE STRAFEN

### ▶ ALLGEMEINE KARTENVERGABE

Durch das neue Spielformat mit nur 4 Feldspielern und einem Torwart in den Bundesligen, haben persönliche Strafen, verbunden mit einem Spelausschluss auf Zeit, einen **WESENTLICHEN EINFLUSS** auf das Spiel.

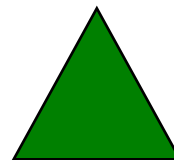
Die Aufgabe des Schiedsrichters wird dadurch im Managementbereich nicht viel einfacher.

Bevor eine Zeitstrafe ausgesprochen wird, sollten sich daher die Schiedsrichter immer darüber bewusst sein, ob die jeweilige Strafe der entsprechenden Situation und/oder dem Verhalten des Spielers **ANGEMESSEN** ist.

Nach wie vor liegt die Hauptverantwortung dafür bei jedem einzelnen Spieler, dennoch hilft ein **SACHLICHES UND KORREKTES AUSSCHÖPFEN** aller möglichen Optionen dem Spielverlauf.

## PERSÖNLICHE STRAFEN

### ► GRÜNE KARTE



Durch die räumliche Nähe zum Spielgeschehen kann man beim Hallenhockey Spieler als ersten Schritt **SEHR EFFEKTIV VERWARNEN** ohne direkt Karten zu zeigen: **KOMMUNIKATION!!**

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 die einsetzbaren **MANAGEMENT-TOOLS** und der richtigen **SPIELKONTROLLE** geben.

Eine **GRÜNE KARTE** bedeutet in der Halle **KEINEN SPIELAUSSCHLUSS** auf **ZEIT**.

## PERSÖNLICHE STRAFEN



### ► GELBE KARTE

- Die Regel sieht einen Spelausschluss von **MINDESTENS 2 MINUTEN** vor
- Die Überwachung der Zeitstrafe und das Zurückholen des Spielers nach Ablauf der Strafzeit ist Verantwortlichkeit der Zeitnehmer. Daher muss die entsprechende Strafzeit deutlich angezeigt werden.
- Ein Spieler kann während eines Spieles NICHT ZWEIMAL eine gelbe Karte erhalten.

#### a.) **TECHNISCHES FOULSPIEL** (ohne Körperkontakt)

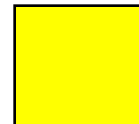
- Hinausstellung auf Zeit von **2 MINUTEN**
- Ist nach dem Zeigen der gelben Karte, allerdings noch vor Fortsetzung des Spiels, wegen schlechten Benehmens (Meckern, Schläger schmeißen etc.) ein Handeln erforderlich, erhöht sich die Strafzeit auf **5 MINUTEN.**

#### b.) **KÖRPERLICHES FOULSPIEL**

- Hinausstellung auf Zeit von **5 MINUTEN**
- Ist nach dem Zeigen der Zeitstrafe jedoch noch vor Fortsetzung des Spiels, wegen schlechten Benehmens (Meckern, Schläger schmeißen etc) ein weiteres Handeln erforderlich, erhöht sich die Strafzeit auf **10 MINUTEN.**

## PERSÖNLICHE STRAFEN

### ▶ GELBE KARTE GEGEN TRAINER ODER BETREUER

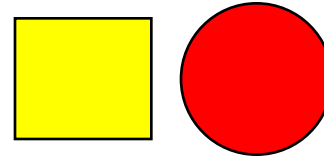


Wird ein Trainer oder Betreuer auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen, muss er für den entsprechenden Zeitraum auf der **STRAFBANK** Platz nehmen.

Des Weiteren muss ein Spieler das Spielfeld verlassen, so dass die Mannschaft mit einem Spieler weniger spielt.

## PERSÖNLICHE STRAFEN

### ► GELB-ROTE KARTE

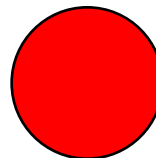


Die **GELB-ROTE-KARTE** ist die **ZWEITE GELBE KARTE** für einen Spieler im Verlaufe eines Spiels. Die Karte kann nur einem Spieler gezeigt werden, wenn dieser nicht gerade eine **ZEITSTRAFE** absitzt. Diesem Spieler ist dann die **ROTE KARTE** zu zeigen.

Eine **GELB-ROTE-KARTE** bedeutet für den betroffenen Spieler eine **HINAUSSTELLUNG AUF DAUER**. Er muss den Platz und die Platzumgebung verlassen, die Mannschaft darf sich jedoch wieder nach **15 MINUTEN KOMPLETTIEREN**. Bei Spielzeiten unter 2x30 Minuten darf sich die Mannschaft wieder nach **10 MINUTEN** komplettieren.

## PERSÖNLICHE STRAFEN

### ► 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.

Eine Eintragung im Spielberichtsbogen mit ausführlicher Schilderung des Vorgangs ist erforderlich. Der Spielerpass wird **NICHT** eingezogen.

## MANNSCHAFTEN & BETREUER (VERHALTEN)

- ▶ Auf der Mannschaftsbank bei einem Bundesligaspiel befinden sich maximal **7 AUSWECHSELSPIELER** und **4 BETREUER**.
- ▶ Betreuer/Trainer coachen die Mannschaft, nicht die Schiedsrichter! Gegen **BETREUER** können persönliche Strafen ausgesprochen werden. Betreuer sind insoweit einem Auswechselspieler gleichgestellt.
- ▶ Keine **TECHNISCHEN STRAFEN** sondern ausschließlich **PERSÖNLICHE STRAFEN** für **FEHLVERHALTEN** von Spielern oder Betreuern.  
→ Keine Strafverschärfung bei verbalen Angriffen.
- ▶ Das **UMRINGEN** von Schiedsrichtern nach kritischen Situationen kann nicht geduldet werden. Der Mannschaftsführer ist verantwortlich für das Benehmen seiner Mannschaft. Bei einer „**SPIELERTRAUBE**“ (sobald ein **DRITTER SPIELER** hinzukommt) soll der Mannschaftsführer mit einer persönlichen Strafe im Rahmen der Spielkontrolle verwarnt werden.

**VIEL SPASS UND EINE  
ERFOLGREICHE SAISON**