
Zusammenfassung Regeln Hockey5s (HockeyG)

Nachfolgend angeführtes Regelwerk bezieht sich auf Hockey5s in den österreichischen Jugendbewerben. Es gibt Unterschiede bezüglich Spielzeiten und Torwart zum [offiziellen Regelwerk der FIH](#).

Inhaltsverzeichnis

1. Spielzeit
2. Mannschaft
3. Torhüter
4. Spielertausch
5. Zeitstopp
6. Markierung
7. Ball über die Seitenbände:
8. Ball über die Grundlinienbände:
9. Tor:
10. Gefährlichkeitsregel
11. Freischlag:
12. Abstand / 4 Meter Regel
13. Durchführung Freischlag
14. Challenge:
15. Durchführung der Challenge
16. 7m
17. Strafzeiten

1. Spielzeit

Die Spielzeit: 2x12 Minuten

Die Halbzeitpause: 3 Minuten

2. Mannschaft

Eine Mannschaft: 4 Feldspieler + 1 TW am Spielfeld

Spielbericht: maximal 2 Torhüter + maximal 8 Feldspieler

Sollten zu viele Spieler am Platz sein: Grüne Karte für den Kapitän und Challenge (außer es wurde zuvor ein 7m Ball verhängt)

Feldspieler dürfen keinerlei (ausgenommen medizinische) Gesichtsmasken oder anderen Kopfschutz tragen

3. Torhüter

Immer ein voll ausgerüsteter Torwart am Feld. Dieser muss mindestens einen Helm, Schienen und Kicker tragen. Sollte der TW verletzt oder ausgeschlossen werden und sich kein ErsatzTW auf der Bank befinden, muss ein Feldspieler die TW Ausrüstung anlegen. Zeit dafür > siehe Feldregeln

Torhüter:

- a) Dürfen nicht außerhalb ihrer eigenen Spielhälfte spielen
- b) Haben in ihrer eigenen Spielhälfte Kickrecht
- c) Dürfen durch ihre TW-Ausrüstung keine gefährliche Situation für andere Spieler verursachen

4. Spielertausch

Der Spielertausch ist jederzeit, auch nach Verhängen einer Challenge, möglich. Er muss zwischen der Mittellinie und der Viertellinie durchgeführt werden, die aus- und eingetauschten Spieler müssen beim Tausch abklatschen können. Ein TW Tausch ist nur dann erlaubt, wenn sich ein voll ausgerüsteter TW auf der Bank befindet

5. Zeitstopp

Zeitstopp: Die Spielzeit wird nur bei einer Verletzung eines Feldspielers und beim Tausch eines verletzten oder ausgeschlossenen Torhüters gestoppt

6. Markierung

Es gibt keinen Schusskreis, sondern nur eine Mittel- sowie zwei Viertellinien

7. Ball über die Seitenbande:

Verlässt der Ball das Spielfeld über die Seitenbande, muss er maximal 1m von der Bande entfernt gespielt werden > berührt ein Verteidiger oder der TW den Ball innerhalb der Viertellinie als Letzter = Freischlag für Angreifer direkt außerhalb der Viertellinie

8. Ball über die Grundlinienbande:

- a) Angreifer berührt den Ball als Letzter = Freischlag für Verteidigung irgendwo innerhalb der Viertellinie

- b) Verteidiger oder Torhüter berührt den Ball als Letzter = Freischlag für Angreifer auf der Viertellinie auf der Höhe, wo der Ball das Feld verlassen hat.

9. Tor:

Ein Angreifer muss den Ball in der gegnerischen Spielhälfte berührt haben

10. Gefährlichkeitsregel

- Vergleich Großfeld (gefährlich, wenn der Gegenspieler zu einer Ausweichbewegung gezwungen wird)
- Freischlag, wo der Ball gefährlich wurde
- Der Ball darf nur bei einem Torschuss absichtlich hoch geschlagen werden, ABER auch hier gilt die Gefährlichkeitsregel!
- Spieler dürfen den Ball auch über Schulterhöhe stoppen/annehmen/weiterleiten, solange das nicht zu gefährlichem Spiel führt

11. Freischlag:

- bei einem Vergehen zwischen den Viertellinien: Der Freischlag muss nahe dem Vergehen durchgeführt werden
- bei einem unabsichtlichen Vergehen des Verteidigers innerhalb seines Verteidigungsviertels und 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
- bei einem Vergehen des Stürmers innerhalb des Angriffsviertels: Der Freischlag für die verteidigende Mannschaft ist irgendwo innerhalb der Viertellinie durchzuführen

12. Abstand / 4 Meter Regel

Für sämtliche Freischläge, Seitenouts, Hebebälle gilt die 4m-Regel. Sämtliche Spieler außer dem Ausführenden müssen den Abstand von 4m eingenommen haben, bevor sie eingreifen dürfen. Spieler welche näher als 4m zum Ball sind dürfen nicht eingreifen, bevor sie einen Abstand von 4m eingenommen haben

13. Durchführung Freischlag

Der Ball darf bei Freischlägen, Seitenout und bei der Mittelaufgabe nicht direkt in Richtung Tor geschossen oder gepasst werden, solange er nicht 4m gelaufen oder von einem anderen Spieler beider Mannschaften berührt worden ist. Im Rahmen eines Selbstpasses kann der Spieler jedoch mit dem Ball direkt in Richtung Tor laufen, darf aber erst einen Torschuss anbringen, nachdem der Ball 4m gelaufen oder von einem anderen Spieler, außer dem Ausführenden, berührt worden ist

14. Challenge:

Für ein Vergehen des Verteidigers innerhalb seiner Verteidigungsspielhälfte durch welches die Möglichkeit einer Torchance verhindert wird

Absichtliches Vergehen des Verteidigers innerhalb seiner Verteidigungsspielhälfte (inkl. dem absichtlichen Blockieren des Balles gegen die Seitenbande)

15. Durchführung der Challenge

- Eine Challenge wird wie eine kurze Ecke angezeigt

- 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 (auch hohen) Torschuss abgeben darf
- „Schluss-Challenge“ wird auch nach Ablauf der Spielzeit fertig gespielt
- Die Challenge (auch „Schluss-Challenge“ nach Spielende) ist beendet bei:
 - a) Tor
 - b) Vergehen des Schützen
 - c) Ball wird durch anderen Spieler als dem Schützen berührt
 - d) Ball verlässt das Spielfeld
 - e) Wiederholung
 - f) 7m

Vergehen während der Challenge:

- a) Spielen vor Pfiff = Wiederholung
- b) Vergehen des Schützen = Freischlag für Verteidiger
- c) Für jedes unabsichtliche Vergehen des TW = Wiederholung
- d) Für jedes absichtliche Vergehen des TW = 7m Ball

16. 7m

Für ein Vergehen, bei dem ein sicheres Tor verhindert wurde (z.B. Fuß auf der Torlinie)

Für ein absichtliches Vergehen des TW während einer Challenge

17. Strafzeiten

Ein auf Zeit ausgeschlossener Spieler darf nach Ablauf seiner Strafzeit erst nach Beendigung einer Challenge auf das Spielfeld zurückkehren

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 – AUSGENOMMEN wenn der bestrafte Spieler eine Challenge verursacht und diese zu einem Tor geführt hat > seine Strafzeit beginnt erst nach Ende der Challenge zu laufen.



Gelbe Karte:

- 2/4 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 abgesessen werden, auch dann, wenn gegen die Mannschaft in Unterzahl ein Tor erzielt wurde

Gelb/Rote Karte (= 2. Gelbe Karte):

- Spilausschluss 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:

- Spilausschluss 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

Alle anderen Auslegungen für Kartengebung > siehe Feldregeln

Für den österreichischen Hockeyverband

Bernhard Pechböck

Schiedsrichterreferent

Wien, am 09.06.2021