

Regelungen zum Shoot Out Halle

Diese Regelung gilt für den Extrapunkt bei der Bundesliga (bei Unentschieden) und für sämtliche Finalspiele mit Shoot Out.



Inhaltsverzeichnis

1. Aufgaben vor der Durchführung
2. Ausführung erster Durchgang
3. Weitere Durchgänge
4. Abwehrender Spieler
5. Durchführung des Shoot-Outs
6. Das Shoot Out ist beendet
7. Verletzung abwehrender Spieler
8. Verletzung angreifender Spieler
9. Ausschluss abwehrender Spieler
10. Ausschluss angreifender Spieler

1. Aufgaben vor der Durchführung

- (1) Die Teammanager beider Mannschaften nennen je 3 Angreifer und je einen verteidigenden Spieler.
- (2) Auch der Torwart darf als Schütze eingesetzt werden, wobei er seine TW-Ausrüstung ablegen darf.
- (3) Die während des Spieles mit einer gelb/roten oder roten Karte ausgeschlossenen Spieler dürfen am Shoot Out nicht teilnehmen.
- (4) Es muss die Reihenfolge der Schützen (1-3) für den ersten Durchgang festgelegt werden.
- (5) Die Schiedsrichter entscheiden auf welches Tor gespielt wird.
- (6) Eine Münze entscheidet welche Mannschaft wählen darf, dass sie zuerst schießt oder zuerst verteidigt.
- (7) Der regelkundige Zeitnehmer (üblicherweise Heimverein) ist verantwortlich für die korrekte Zeitnehmung während dem Shoot Out, die Schiedsrichter haben keine Verantwortung für die korrekte Zeit. Der Zeitnehmer positioniert sich seitlich nahe der Mittellinie mit dem Rücken zum Shoot Out. Der Zeitnehmer benötigt
 - eine Stoppuhr (auch mit dem Handy möglich) und
 - eine Schiedsrichterpfeife

Die Schiedsrichter kontrollieren vor Beginn des Shoot Outs diese Utensilien.

- (8) Nach Ablauf der 6 Sekunden pfeift der Zeitnehmer auf alle Fälle ab, egal ob vorher eine andere Entscheidung durch einen Schiedsrichter gefallen ist.

Regelungen zum Shoot Out Halle

Diese Regelung gilt für den Extrapunkt bei der Bundesliga (bei Unentschieden) und für sämtliche Finalsple mit Shoot Out.

(9) Anstelle der Zeitnehmung durch den Zeitnehmer darf die Hallenmatchuhr nur dann verwendet werden, wenn 6 Sekunden eingestellt werden können und es einen automatischen Hooter nach Ablauf der Zeit gibt.

(10) Beide Schiedsrichter managen bei Durchführung des Shoot Outs das Geschehen im Kreis in folgender Art:

- Sie stehen sich im Schusskreis gegenüber.
- Der Schiedsrichter auf der rechten Seite ist für das Anpfeifen, das Pfeifen bei einem Tor und bei einem Vergehen verantwortlich.
- Der Schiedsrichter auf der linken Seite pfeift nicht, macht aber bei einem Vergehen den anderen Schiedsrichter per Handzeichen oder Funk darauf aufmerksam.

2. Ausführung erster Durchgang

- (1) Die Nummer 1 bis 3 jeder Mannschaft spielen abwechselnd ein Shoot Out. In Summe 6 Shoot Outs.
- (2) Führt eine Mannschaft nach diesem ersten Durchgang so ist sie Sieger des Spieles.

3. Weitere Durchgänge

- (1) Ist das Spiel nach dem ersten Durchgang nicht entschieden, wird mit einem weiteren Durchgang paarweise mit den benannten Spielern fortgesetzt, solange bis bei einer Paarung nur eine der beiden Mannschaften ein Tor erzielt.
- (2) Die Reihenfolge der Schützen darf geändert werden, jedoch müssen erst alle 3 Spieler ein Shoot Out ausgeführt haben, bevor ein Spieler erneut antreten darf.
- (3) Den zweiten Durchgang beginnt jene Mannschaft, die beim ersten Durchgang als zweite geschossen hat, jeder weitere Durchgang wird von den beiden Mannschaften alternierend begonnen.

4. Abwehrender Spieler

- (1) Der abwehrende Spieler kann nur ein voll ausgerüsteter Torwart oder ein Feldspieler sein. Nur der (voll ausgerüstete) Torwart darf die TW-Ausrüstung tragen. In den Nachwuchsbewerben (U14 oder U16) muss immer ein voll ausgerüsteter Torwart das Shoot Out abwehren.
- (2) Der Tormann / abwehrende Spieler der angreifenden Mannschaft muss bei einem Shoot-Out an der Grundlinie außerhalb des Schusskreises auf seinen Einsatz warten.

5. Durchführung des Shoot-Outs

- (1) Alle Spieler außer dem durchführenden und dem verteidigenden Spieler müssen sich an der Mittellinie aufhalten.
- (2) Die beiden Schiedsrichter befindet sich im Schusskreis.
- (3) Der Ball wird auf Höhe der Tormitte auf den (gedachten) 3m Kreis gelegt.
- (4) Der angreifende Spieler steht hinter dem Ball.
- (5) Der abwehrende Spieler steht auf oder hinter der Torlinie.
- (6) Ein (rechte) Schiedsrichter kontrolliert, ob beteiligte Spieler und Zeitnehmer bereit sind und pfeift das Shoot Out an.
- (7) Ab diesem Moment dürfen sich der Angreifer und der verteidigende Spieler in jede Richtung bewegen. Der angreifende Spieler darf den Ball erst nach diesem Pfiff spielen.
- (8) Der verteidigende Spieler darf außerhalb des Schusskreises mit dem Schläger spielen jedoch diesen nicht verlassen; in weiterer Folge gelten die üblichen Regeln für Torleute.
- (9) Den Ablauf der 6 Sekunden überwacht der Zeitnehmer. Nach Ablauf der 6 Sekunden pfeift der Zeitnehmer auf alle Fälle ab und muss zwecks Kontrolle auch die Stoppuhr anhalten, egal ob vorher eine andere Entscheidung durch

Regelungen zum Shoot Out Halle

Diese Regelung gilt für den Extrapunkt bei der Bundesliga (bei Unentschieden) und für sämtliche Finalspiele mit Shoot Out.

einen Schiedsrichter gefallen ist – damit wird der Zeitablauf klar dokumentiert.

6. Das Shoot Out ist beendet

- (1) Wenn die 6 Sekunden abgelaufen sind.
- (2) Wenn ein Tor erzielt wurde.
- (3) Wenn der Angreifer einen Regelverstoß begangen hat.
- (4) Durch die Wiederholung des Shoot Outs bei einem unabsichtlichen Vergehen des abwehrenden Spielers innerhalb oder außerhalb des Schusskreises. Sowohl der abwehrende Spieler als auch der Schütze dürfen für die Wiederholung des Shoot Outs, ausgenommen bei einer Verletzung, nicht getauscht werden.
- (5) Durch das Verhängen eines 7m Balles bei einem absichtlichen Vergehen des abwehrenden Spielers innerhalb oder außerhalb des Schusskreises. Sowohl der abwehrende Spieler als auch der Schütze dürfen für die Durchführung dieses 7m Balles gegen jeden Spieler, der am Spielbericht steht, getauscht werden.
- (6) Wenn der Ball über die Grundlinie oder die Mittellinie gelaufen ist - auch dann, wenn der abwehrende Spieler den Ball absichtlich über die Grundlinie spielt.

7. Verletzung abwehrender Spieler

Verletzt sich ein abwehrender Spieler während des Shoot Outs, darf er durch einen ursprünglich nicht benannten Spieler, der am Spielbericht aufscheint, ersetzt werden. Diesem Spieler muss eine angemessene Zeit eingeräumt werden, jene Art der Schutzausrüstung anzulegen, die der verletzte Spieler getragen hat. Sollte dieser Spieler wieder als Schütze antreten, so muss ihm eine angemessene Zeit eingeräumt werden, diese Schutzausrüstung wieder abzulegen.

8. Verletzung angreifender Spieler

Verletzt sich ein Angreifer während des Shoot Outs, darf er durch einen ursprünglich nicht benannten Spieler, der am Spielbericht aufscheint, ersetzt werden. Sollte dieser Spieler, der nominierte Torwart sein, so muss ihm eine angemessene Zeit eingeräumt werden, seine Schutzausrüstung abzulegen.

9. Ausschluss abwehrender Spieler

Sollte ein abwehrender Spieler während des Shoot Outs vom Schiedsrichter ausgeschlossen werden (gelbe, gelb-rote oder rote Karte), darf er nur durch einen der 3 nominierten Angreifer seiner Mannschaft ersetzt werden. Diesem Spieler muss eine angemessene Zeit eingeräumt werden jene Art der Schutzausrüstung anzulegen, die der ausgeschlossene Spieler getragen hat. Sollte dieser Spieler wieder als Schütze antreten, so muss ihm eine angemessene Zeit eingeräumt werden, diese Schutzausrüstung wieder abzulegen.

10. Ausschluss angreifender Spieler

Sollte ein Angreifer während des Shoot Outs vom Schiedsrichter ausgeschlossen werden (gelbe, gelb/rote, rote Karte), gilt dieses Shoot Out als verschossen und dieser Spieler darf am weiteren Verlauf des Shoot Outs nicht mehr teilnehmen und darf auch nicht durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Daraus folgt, dass Jeder weitere Versuch, bei dem dieser Spieler angetreten wäre, als vergeben zählt.

Für den österreichischen Hockeyverband

Fritz Weiland
Schiedsrichterreferent

Wien, am 06.10.2025