

WILLKOMMEN ZUR REGELSCHULUNG HALLE 2025-2026

Sämtliche hier angeführte Informationen betreffen Änderungen des FIH-Regelwerkes, Anpassungen an den internationalen Standard sowie Änderungen der nationalen Auslegungen in Österreich

(Regel-) Änderungen sind gelb gekennzeichnet

Agenda

- 1) „Zu machen“ = Trapping
- 2) Vervollständigung bei kurzer Ecke
- 3) Masken bei kurzer Ecke
- 4) Management
- 5) Vorgehen Gelb/Rote Karte
- 6) Shoot Out – Österreich
- 7) Kontrolle Spielerlisten
- 8) Spielvorbereitung

1. TRAPPING = „ZU MACHEN“ – **REGELÄNDERUNG**

Verboten ist dass

Der Torwart die Ecke zwischen Bande und Grundlinie „zu macht“

Spieler mit den Schlägern am Boden die Ecke zwischen Bande und Grundlinie „zu machen“

Spieler mit Schlägern am Boden beide Seiten der Bande und den Weg zur Spielfeldmitte „zu machen“

Spieler den Ball absichtlich gegen die Bande drücken oder ihn an der Bande, wenn Gegenspieler den Ball spielen wollen, einklemmen

Spieler den Ball absichtlich in den Schläger des Gegenspielers drücken, um ein Bully zu erreichen

Diese Vergehen unterliegen grundsätzlich der Bewertung von absichtlichen und unabsichtlichen Regelverstößen

1. TRAPPING IN DER SPIELFELDECKE – **REGELÄNDERUNG**

WICHTIG

- ❖ Diese nachher angesprochenen speziellen Situationen kommen häufig vor, wir können hier aber nicht alle Möglichkeiten abhandeln
- ❖ Kommt es zu Situationen, welche nicht genau dieser entsprechen, muss man wie gewohnt **SPIELGEFÜHL** zeigen und erkennen, ob ein Ball spielbar wäre oder dem Spieler keine Option gelassen wird
 - Beispiel: Spieler ist nahe seiner Torstange unter Druck von 2 Spielern. Hier ist die Spielfeldmitte einfach zu nahe
- ❖ Bei 1 gegen 1 Situationen abseits der Bande, in denen sowohl die Bande als auch die Grundlinie offen sind, kann es **NIE** trapping („zu machen“) kommen, da solche Situationen im „normalen“ Spielfluss gelöst werden können

1. TRAPPING IN DER SPIELFELDECKE – **REGELÄNDERUNG**

Spieler müssen



..... aus den Spielfeldecken heraus einen Spielkorridor für einen Quербall oder für einen Ball entlang der Bande „offen“ lassen. Dieser Korridor muss **MINDESTENS** für die Länge von der Seitenbande bis hin zur **SPIELFELDMITTE** bzw. zur **~7m Höhe** offen gehalten werden

- ❖ Innerhalb dieser Distanz darf kein Gegenspieler in einen kontrolliert gespielten Ball eingreifen, diesen stoppen oder ablenken
 - Sollte innerhalb dieses Spielkorridors ein Mitspieler angespielt werden so darf dieser, sobald er den Ball unter Kontrolle hat (direkt weiterspielen=unter Kontrolle), attackiert werden
 - Bis der Ball kontrolliert angenommen wurde muss der Gegenspieler einen Abstand außerhalb der „playing distance“ (~2m) halten bevor er attackiert

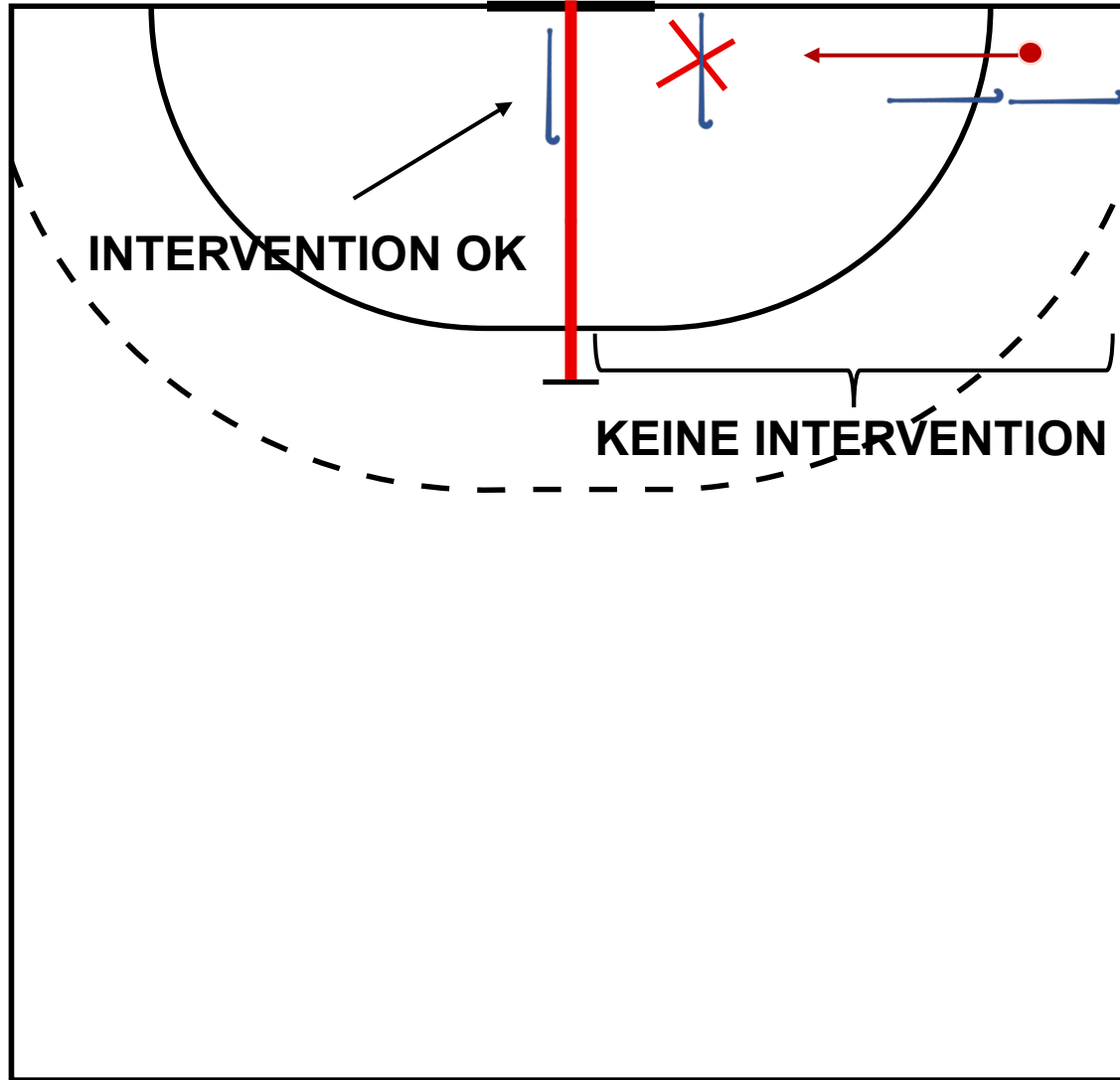


..... an der Bande eine **LÜCKE** in angemessener Breite lassen (SCHULTERBREITE, ~1m), durch die der Ball gespielt werden kann



- den Ball **ZWINGEND** spielen, sofern sie eine Spielloption haben („den Korridor nutzen“)
- Die Spielloption muss „**UNVERZÜGLICH**“, d.h. innerhalb von **MAXIMAL 5 SEKUNDEN** genutzt werden. Sie dürfen mit dem Ball nicht in den Spielecken verbleiben, versuchen ein Bully zu kreieren oder „inaktiv“ auf Aktionen des Gegenspielers warten
 - Tun sie dies **NICHT** und verharren inaktiv, muss in Abhängigkeit vom Ort der Spielsituation ein Freischlag oder eine Strafecke verhängt werden

1. TRAPPING IN DER SPIELFELDECKE - BEISPIEL

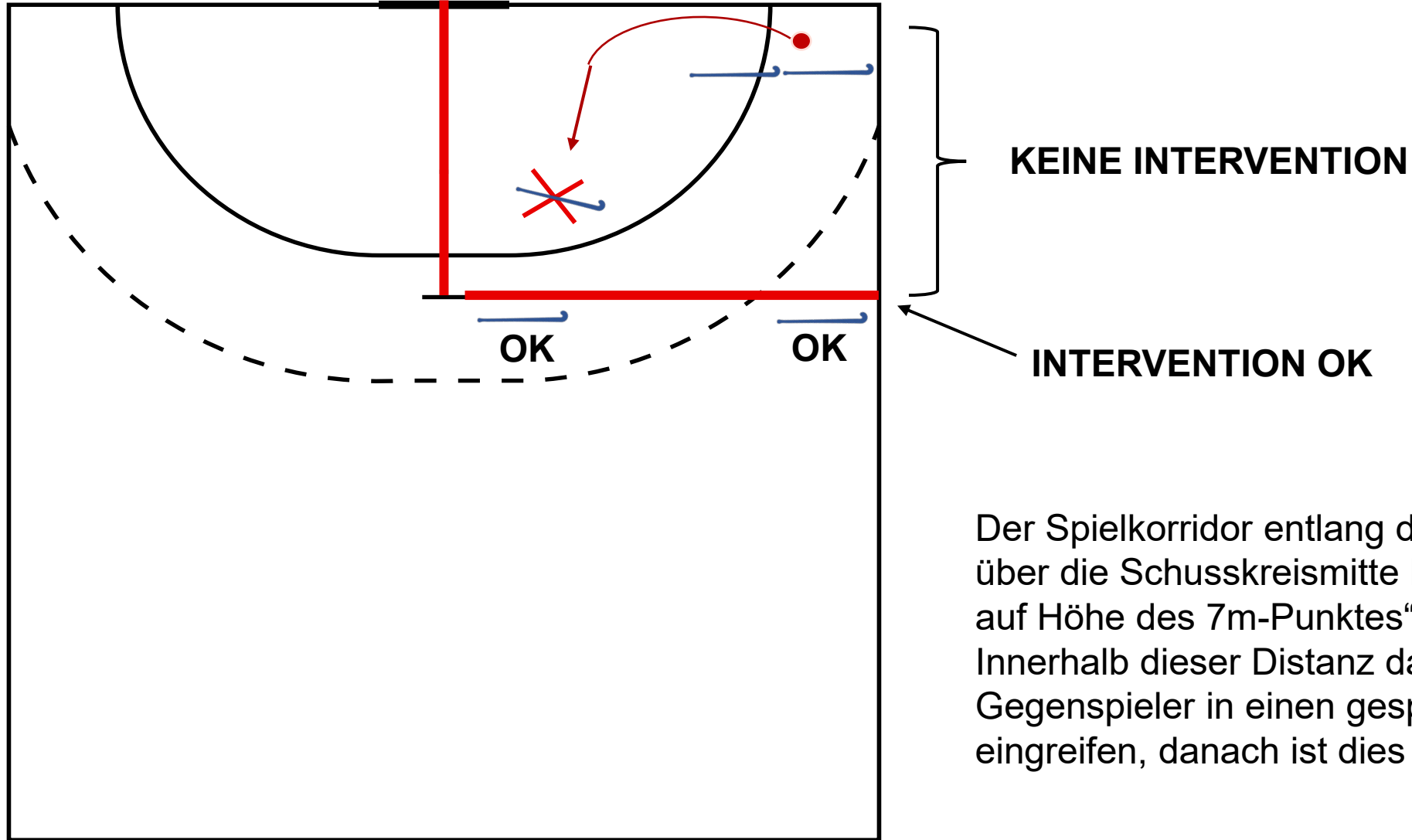


Bei einem Querball beträgt der Spielkorridor **MINDESTENS** die Länge von der Seitenbande bis hin zur **SPIELFELDMITTE** („7m-Punkt“ zur Orientierung). Ab dort darf ein Gegenspieler auch in einen „gespielten Ball“ wieder eingreifen

KORRIDOR

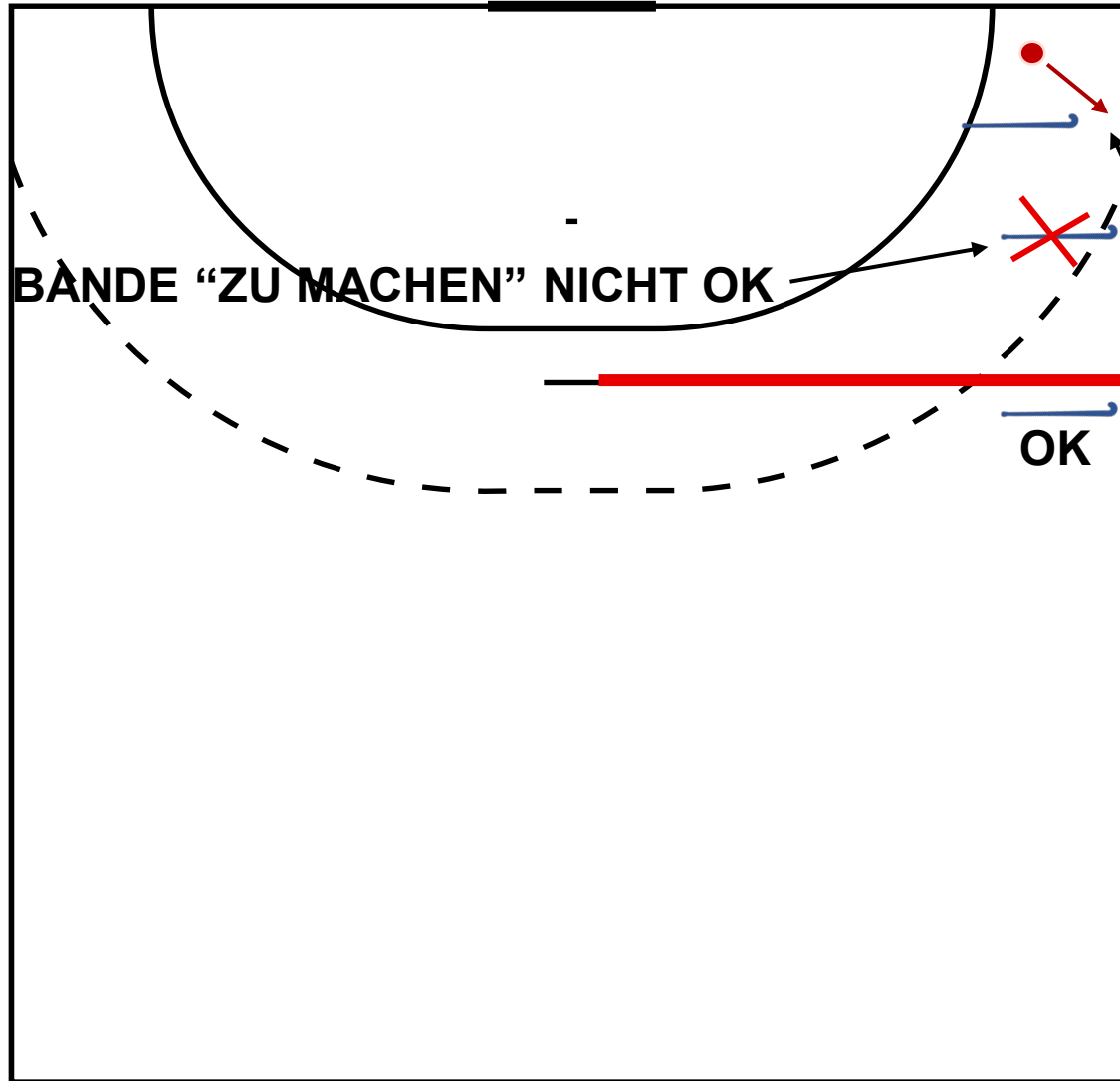
VIDEO 1 – Korridor

1. TRAPPING IN DER SPIELFELDECKE - BEISPIEL



Der Spielkorridor entlang der Banden und über die Schusskreismitte beträgt **~7m** („bis auf Höhe des 7m-Punktes“ zur Orientierung). Innerhalb dieser Distanz darf kein Gegenspieler in einen gespielten Ball eingreifen, danach ist dies wieder erlaubt

1. TRAPPING IN DER SPIELFELDECKE - BEISPIEL



Gegenspieler müssen eine **LÜCKE** in angemessener Breite lassen (**SCHULTERBREITE**), durch die der Ball gespielt werden kann

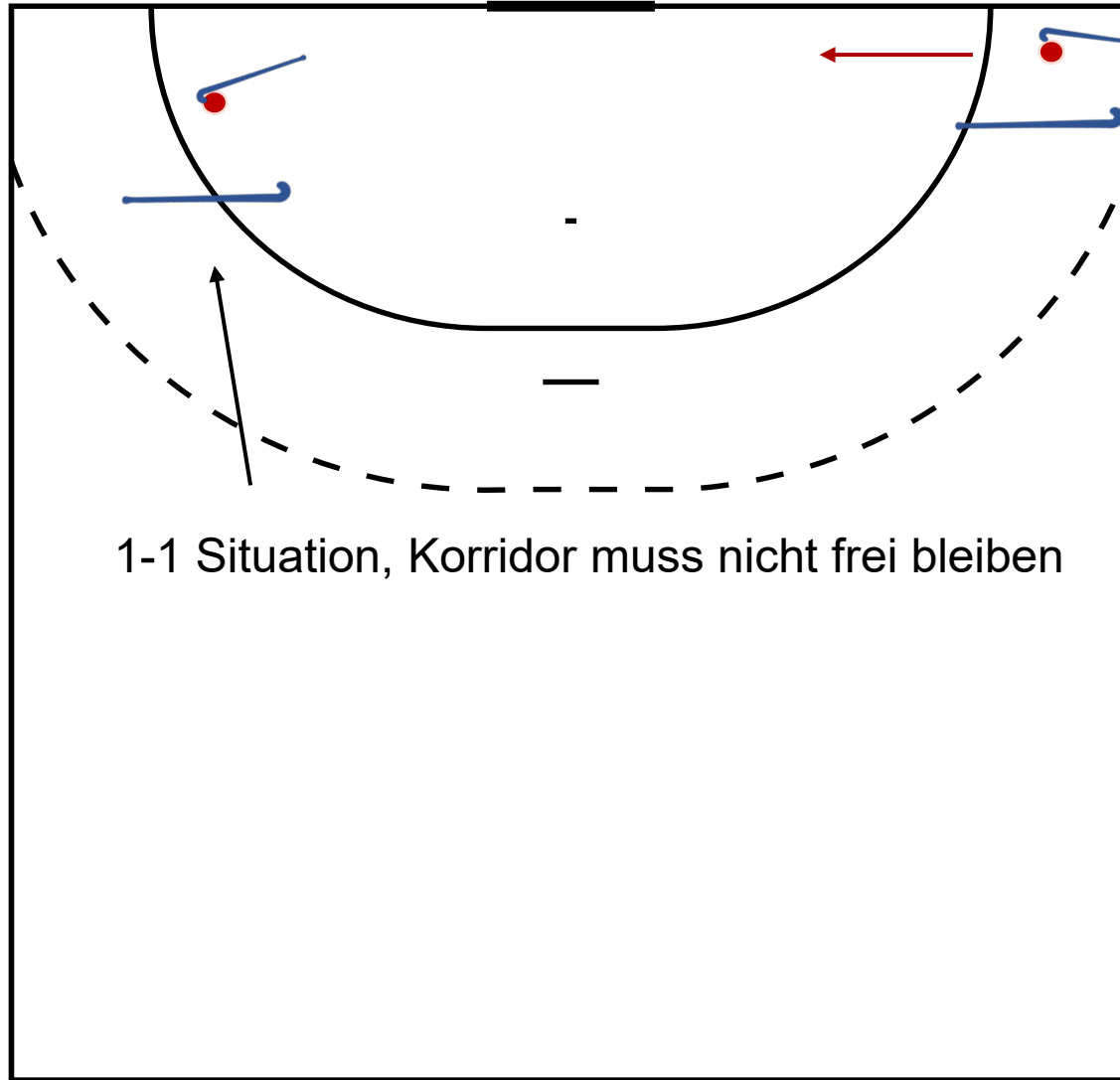
SCHULTERBREITE (~ 1m) "FREI" LASSEN

BANDE "ZU MACHEN" OK

Spieler **MÜSSEN** den Ball **ZWINGEND** spielen, sofern sie eine Spieloption haben. Tun sie dies **NICHT** und verharren inaktiv, muss nach spätestens **5 SEKUNDEN** in Abhängigkeit vom Ort der Spielsituation ein Freischlag oder eine Strafecke verhängt werden.

VIDEO 2 – Beispiele

1. EINS ZU EINS SITUATIONEN – BEISPIEL



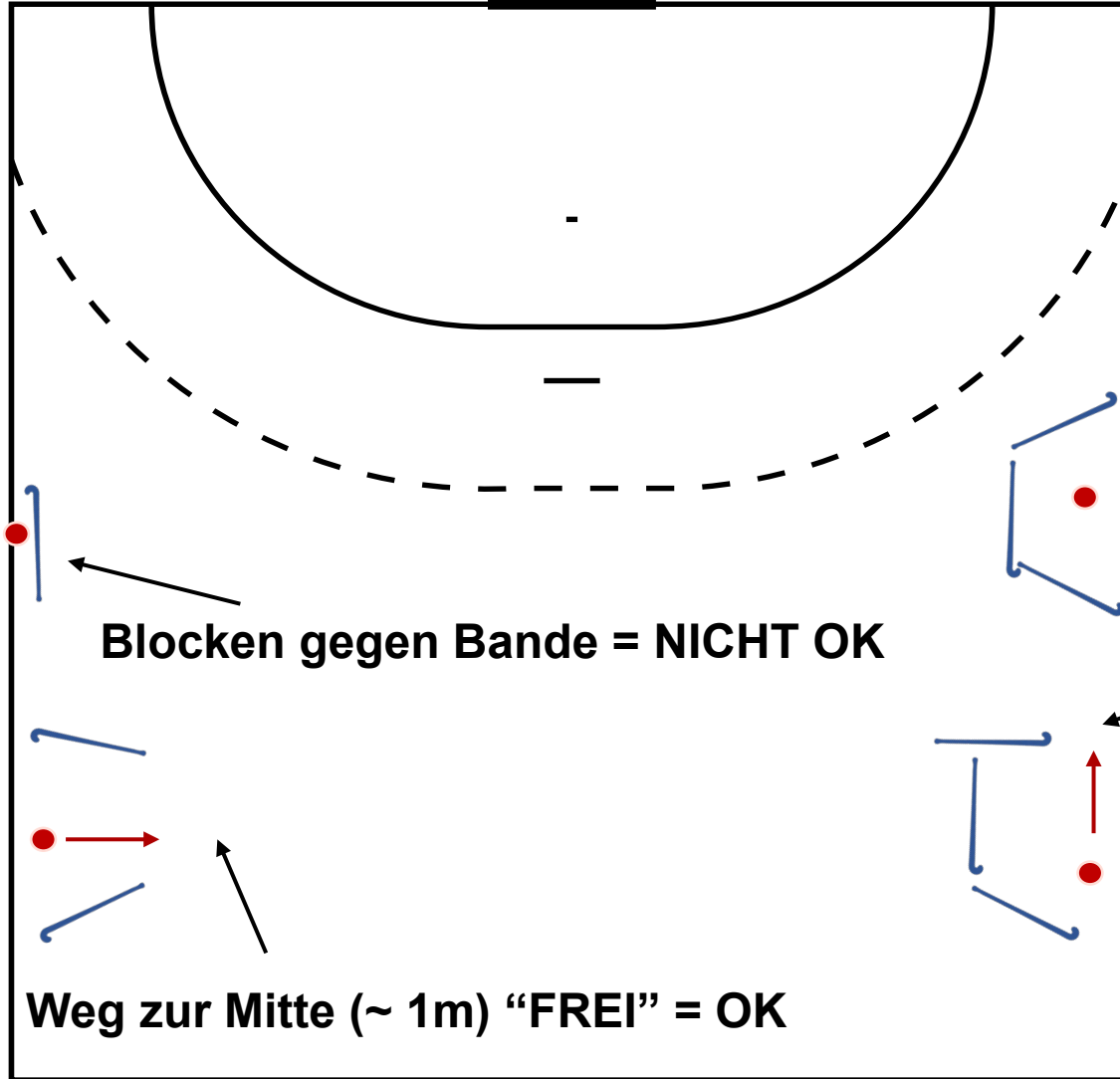
← Keine 1-1 Situation, Korridor muss frei bleiben

1-1 Situation, Korridor muss nicht frei bleiben

1 GEGEN 1

VIDEO 3 – 1 gegen 1

1. TRAPPING AN DER BANDE - BEISPIELE



Gegenspieler müssen eine **LÜCKE** in angemessener Breite lassen (**SCHULTERBREITE**), durch die der Ball gespielt werden kann

← **BANDE "ZU MACHEN" = NICHT OK**

← **SCHULTERBREITE (~ 1m) "FREI" = OK**

VIDEO 4 – an der Bande

1. TRAPPING ZWISCHEN SCHLÄGERN – BULLY

Ein Bully soll nach angemessener Wartezeit (+/- 5 Sekunden) verhängt werden wenn



..... der Ball im Spielverlauf „**UNVERSCHULDET**“ zwischen zwei Schlägern bewegungslos eingeklemmt wird = kein aktives „ins Bully gehen“

Kein Bully soll verhängt werden wenn



..... der Ball **BEWEGT** wird und sich Spieler um Auflösung einer Situation bemühen, soweit es erkennbar ist dass sich diese Situation auflösen kann



..... der Ball frei liegt und sich Spieler **NICHT** um Auflösung einer Situation bemühen

VIDEO 5 - Bully

2. VERVOLLSTÄNDIGUNG BEI KURZER ECKE – **REGELÄNDERUNG**

Bei **jeder** Wiederholung einer kurzen Ecke

D
A
R
F

- jene Mannschaft, von der ein/mehrere Verteidiger auf Höhe des gegenüberliegenden Schusskreises geschickt wurde(n) erst dann vervollständigt werden, wenn

die kurze Ecke beendet ist

D
A
R
F

- jener Spieler, welcher als Hereingeber auf Höhe des gegenüberliegenden Schusskreises geschickt wurde erst dann wieder eine kurze Ecke hereingeben, wenn

die kurze Ecke beendet ist

3. MASKENREGEL BEI KURZER ECKE – **REGELÄNDERUNG**

Bei der Abwehr einer kurzen Ecke muss jeder abwehrende Feldspieler eine Gesichtsmaske tragen



Gültig für alle Spielklassen in denen mit KE gespielt wird



Die Anzahl der Masken sollte **vor** dem Spiel zu kontrolliert werden



Es dürfen nur so viele Herausläufer die KE abwehren, wie Masken vorhanden sind



Die Masken müssen so lange getragen werden bis die KE beendet ist



Wird von einem Herausläufer die Maske abgenommen bevor die KE beendet ist = KE

Nachdem die KE beendet ist darf ein Herausläufer **NUR** dann, wenn er nicht die Möglichkeit hatte seine Gesichtsmaske abzulegen, bis zur Mittellinie mit dieser Maske spielen

3. MASKENREGEL BEI KURZER ECKE – **REGELÄNDERUNG**

- ➡ Wenn verteidigende Feldspieler vor Beendigung der kurzen Ecke **innerhalb** oder **außerhalb** des Schusskreises
 - ohne Maske attackieren/spielen = **KE**
 - die Maske ablegen, auch ohne in das Spiel einzugreifen = **KE**
- ➡ Wenn der Ball außerhalb des Schusskreises, aber nicht außerhalb der 3m Linie gelaufen ist = KE ist **nicht** beendet
- ➡ Wenn der Ball außerhalb der 3m Linie gelaufen ist = KE ist **beendet**
- ➡ Diese Regel gilt nur für jene Spieler, welche die KE abwehren (Herausläufer)
 - Spieler, welche von Höhe des gegenüberliegenden Schusskreises zurücklaufen dürfen auch, ohne dass die kurze Ecke beendet ist, ohne Maske eingreifen

SONDERREGEL: Wenn der Schiedsrichter im Schusskreis nicht erkennen kann, dass ein verteidigender Feldspieler seine Schutzmaske zu früh abgenommen hat, darf **ausschließlich** in diesem Fall der zweite Schiedsrichter eingreifen. Nach dem Abwarten eines möglichen Vorteils darf er eine kurze Ecke verhängen

4. MANAGEMENT/KARTENGEBUNG



Spiel unterbrechen

- „Patscherte“ / „unabsichtliche“ Vergehen
 - Sind meistens volle Absicht
 - Passieren in erster Linie um Konter/schnelles Spielen zu unterbrechen



Bei Kartengebung keine Diskussion mit Spielern zulassen

- Spieler wollen Karte oftmals nicht „verstehen“ (= akzeptieren)
 - Diskussion kostet Schiedsrichter Konzentration
 - Diskussion verhindert die zügige Weiterführung des Spieles



Vorgehen

- Zeitstopp machen
- Karte klar zeigen – betroffener Spieler muss klar benannt werden
- Spieler notieren
- So schnell wie möglich – ohne Diskussion – wieder anpfeifen
 - Wenn Spieler weiter „diskutieren will“ = nächsthöhere Karte zeigen
- Die Strafzeit beginnt erst zu laufen wenn Spieler das Spielfeld bei der Spielerbank verlassen hat

4. MANAGEMENT

Karten für ungebührliches Benehmen Mannschaft/Trainer Erwachsenenbereich

**Gilt für
Spieler**

- Karte für Kapitän
- Kapitän darf nicht eingetauscht werden
- = **Persönliche** Karte
- Alle Karten möglich

- Strafzeiten lt. Strafenregelung
- Gelbe Karte für Kapitän + Betreuung = Minimumstrafe für gelbe Karte
- 2. gelbe Karte für Coach = rote Karte
- Rote Karte für Betreuung = Maximumstrafe für gelbe Karte

Reklamationen und Worte von der Betreuerbank sind teilweise sehr persönlich, werden aber nicht adäquat bestraft

**daher
konsequent
managen**

**Gilt für alle
Betreuer,
auch
Videomann**

- Es wird in jedem Fall dem Coach die Karte gezeigt
- Zwingend mindestens gelbe Karte
- Grüne und gelb/rote Karte nicht möglich
- Muss den Kapitän von Spielfeld nehmen
- = **Keine** persönliche Karte Kapitän
- Kapitän darf nicht eingetauscht werden
- Wenn nicht eindeutig der Betreuung zuordenbar = persönliche Karte für Kapitän

5. GELB/ROTE KARTE



2. gelbe Karte für ein und demselben Spieler, egal für welches Vergehen = gelb/rote Karte



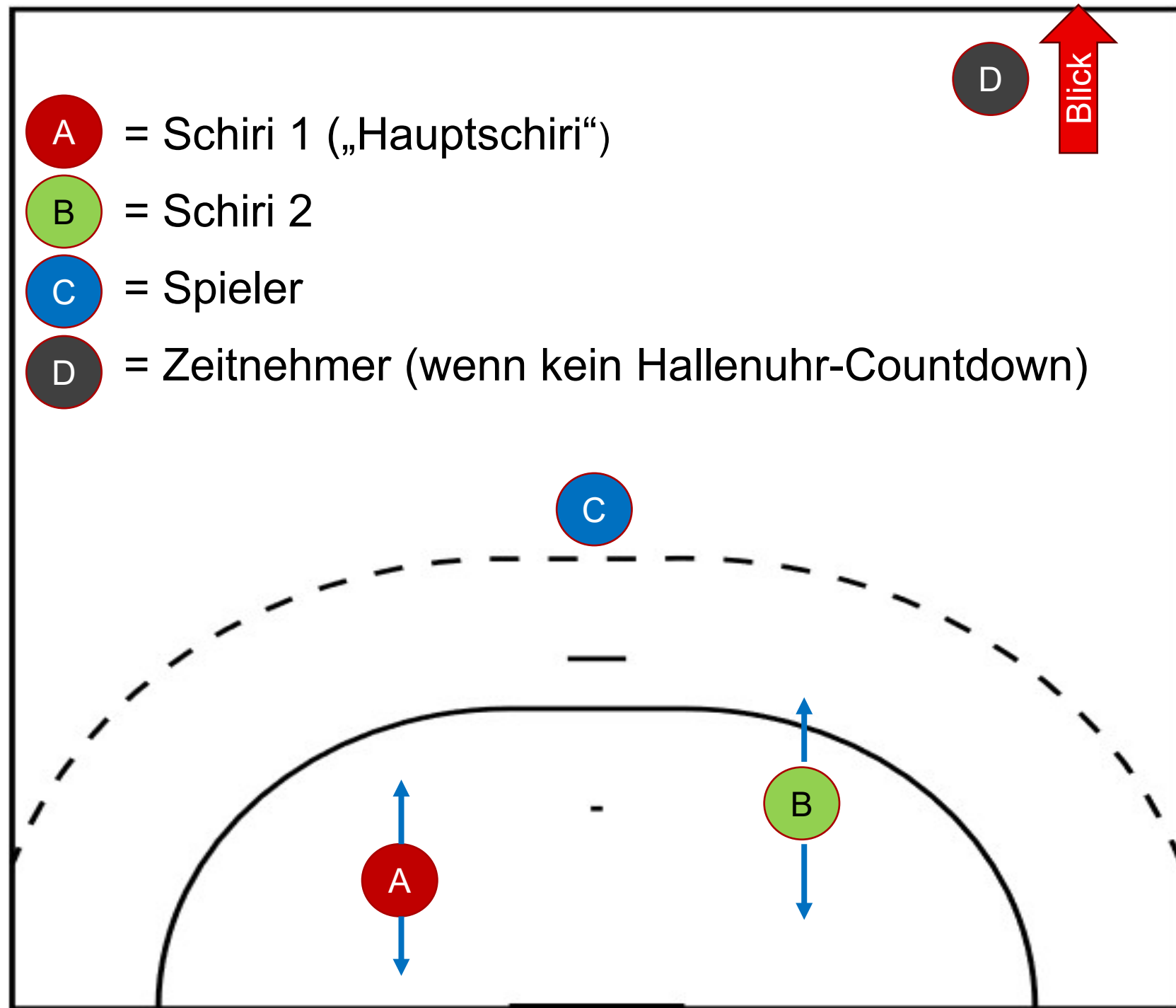
Beide Vergehen, für die eine gelbe Karte gezeigt wurde, **müssen** am Spielbericht angeführt werden

6. SHOOT OUT

- ➡ Beide Matchschiedsrichter befinden sich einander gegenüber im Kreis
- ➡ 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 rechts stehenden Schiedsrichter mit Funk oder Handzeichen darauf aufmerksam
- ➡ Die Zeitnehmung wird durch die offizielle Hallenmatchuhr durchgeführt wenn es einen automatischen Hooter gibt (**es wird angeraten diese Funktionstüchtigkeit vor Beginn des Shoot Outs zu testen!!!**)
- ➡ Es werden 6 Sekunden als Countdown eingestellt
- ➡ Der Hooter muss jedenfalls den Shoot Out Versuch beenden, auch dann wenn die Schiedsrichter zuvor eine Entscheidung gefällt haben
- ➡ Sollte die Hallenmatchuhr einen Countdown mit Hooter nicht möglich machen, so ist der Zeitnehmer für die Zeitnahme zuständig
 - Der Zeitnehmer, üblicherweise vom Heimverein, steht seitlich nahe der Mittellinie mit dem Rücken zum Shoot Out, muss regelkundig sein. Dafür benötigt er **zwingend**
 - Eine Stoppuhr (Handy auch möglich)
 - Eine Schiripfeife
 - Die Schiedsrichter kontrollieren das Vorhandensein dieser Utensilien rechtzeitig vor Beginn des Shoot Outs
 - Der Zeitnehmer pfeift nach Ablauf der Zeit auf alle Fälle ab, auch dann wenn die Schiedsrichter zuvor eine Entscheidung gefällt haben
- ➡ Der Zeitnehmer ist verantwortlich für eine korrekte Zeitnahme, die Schiedsrichter haben keine Verantwortung für die korrekte Zeitnahme

6. POSITIONING BEI SHOOT OUT (VORSCHLAG)

- A = Schiri 1 („Hauptschiri“)
- B = Schiri 2
- C = Spieler
- D = Zeitnehmer (wenn kein Hallenuhr-Countdown)



7. KONTROLLE SPIELERLISTE



Spielerlisten **müssen** kontrolliert werden (Vorgang ist in früheren Weiterbildungsunterlagen zu finden)



Spieler mit Ausnahmegenehmigung (Bewilligung muss vorliegen) **sind** in der Spalte „SP fehlt“ mittels ankreuzen zu kennzeichnen



Spieler **sind** am Spielbericht bei Kontrolle abzuheften = Nachweis für Kontrolle

8. SPIELVORBEREITUNG



Es besteht für alle **Schiedsrichter** vor dem Pfeifen (egal welcher Spielklasse) **striktes** Alkoholverbot

VIEL SPASS BEIM PFEIFEN

