Regeln Hockey5s

für die Durchführung der österreichischen Jugendbewerbe

Inhaltsverzeichnis

ZUSAMMENFASSUNG

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

Zusammenfassung

Nachfolgend angeführtes Regelwerk bezieht sich auf Hockey5s in den österreichischen Jugend-bewerben. Es gibt Unterschiede bezüglich Spielzeiten und Torwart. Ansonsten gilt das offizielle Regelwerk der FIH, das dieser Zusammenfassung zugrunde liegt.

Das Challenge Shoot-Out richtet sich nach den Tournament Regulations für Hockey5s-Bewerbe vom 26.05.2025.

Gelb markierte Stellen haben sich seit der letzten Veröffentlichung geändert.

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 Ersatz-TW auf der Bank befinden, muss ein Feldspieler die TW Ausrüstung anlegen. Zeit dafür ➢ siehe Feldregeln

(1) Dürfen nur innerhalb ihrer eigenen Spielhälfte spielen

(2) Haben in ihrer eigenen Spielhälfte Kickrecht

(3) 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

Die Spielzeit wird nur bei einer Verletzung eines Feldspielers, beim Tausch eines verletzten oder ausgeschlossenen Torhüters sowie bei der Durchführung einer 7m Balles gestoppt.

6. Markierung

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

7. Ball über die Seitenbande:

(1) Verlässt der Ball das Spielfeld über die Seitenbande, muss er maximal 1m von der Bande entfernt gespielt werden.

(2) 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:

(1) Angreifer berührt den Ball als Letzter = Freischlag für Verteidigung irgendwo innerhalb der Viertellinie.

(2) Verteidiger oder Torhüter berührt den Ball (unabsichtlich) als Letzter = Freischlag für Angreifer auf der Mittellinie auf der Höhe, wo der Ball das Feld verlassen hat.

(3) Verteidiger oder Torhüter spielt den Ball absichtlich über die Grundlinienbande = Challenge. Wehrt der Tormann ab oder lenkt den Ball unabsichtlich ab gilt Punkt (2).

9. Gültiges Tor

(1) Ein gültiges Tor ist erzielt, wenn ein Angreifer den Ball in der gegnerischen Spielhälfte berührt hat und der Ball mit vollem Umfang die Torlinie unterhalb der Querlatte des Tores überschritten hat.

(2) Wenn der Torschuss ein Schlag ist (im Gegensatz zu einem Schlenzball, Schiebeball oder Lupfer) und aus dem Bereich zwischen der Mittellinie und der angreifenden Viertellinie ausgeführt wird, muss der Ball die Torlinie in einer Höhe von höchstens 460 mm (der Höhe des Torbretts) überqueren oder sich auf einer Flugbahn befinden, die dazu geführt hätte, dass er die Torlinie in dieser Höhe überquert, bevor er abgefälscht wird, damit ein Tor erzielt werden kann. […] Zur Klarstellung: Sobald der Ball die angreifende Viertellinie überquert hat, gilt diese Bedingung für Schläge nicht mehr. Hohe Schläge sind dann erlaubt, und es gelten die normalen Regeln zur Gefährdung.

10. Gefährlichkeitsregel

(1) Vergleich Großfeld (gefährlich, wenn der Gegenspieler zu einer Ausweichbewegung gezwungen wird)

(2) Freischlag, wo der Ball gefährlich wurde

(3) Der Ball darf nur bei einem Torschuss absichtlich hoch geschlagen werden, ABER auch hier gilt die Gefährlichkeitsregel!

(4) Schlenzbälle oder Hebebälle dürfen absichtlich hoch gespielt werden, solange sie nicht gefährlich sind. Werden diese Bälle direkt in einen Gegenspieler gespielt, welcher näher als 4m steht, so werden diese Bälle, wenn sie hoch gespielt sind (über Schienbeindeckelhöhe), automatisch als gefährlich ausgelegt

(5) Spieler dürfen den Ball auch über Schulterhöhe stoppen/annehmen/weiterleiten, solange das nicht zu gefährlichem Spiel führt

11. 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. Hebebälle können auch innerhalb der 4m Distanz, jedoch außerhalb der „playing Distance", angenommen werden solange das nicht zu gefährlichem Spiel führt.

12. Freischlag:

(1) Bei einem Vergehen zwischen den Viertellinien: Der Freischlag muss nahe dem Vergehen durchgeführt werden.

(2) 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.

(3) bei einem Vergehen des Stürmers innerhalb des Angriffsviertels: Der Freischlag für die verteidigende Mannschaft ist irgendwo innerhalb der Viertellinie durchzuführen.

13. Durchführung Freischlag

Der Ball darf bei Freischlägen, Seitenout und bei der Mittelauflage nicht direkt in Richtung Tor geschossen oder geschlagen 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:

(1) Für ein Vergehen des Verteidigers innerhalb seiner Verteidigungsspielhälfte durch welches die Möglichkeit eines Torerfolgs verhindert wird.

(2) Für ein absichtliches Vergehen des Verteidigers innerhalb seiner Verteidigungsspielhälfte (inkl. dem absichtlichen Blockieren des Balles gegen die Seitenbande).

(3) Für das absichtliche Spielen des Balles über die Grundlinie von einem Verteidiger.

15. Durchführung der Challenge

(1) Eine Challenge wird wie eine kurze Ecke angezeigt.

(2) Der Ball wird in der Mitte des Spielfeldes auf die Viertellinie gelegt.

(3) Der Schütze steht außerhalb der Viertellinie.

(4) Der TW steht mit beiden Füßen auf oder hinter der Torlinie.

(5) Alle anderen Spieler stehen hinter der Mittellinie.

(6) Der Schiedsrichter pfeift die Challenge an.

(7) Der Schütze spielt den Ball.

(8) Der TW darf sich von der Torlinie bewegen.

(9) Sobald der Schütze den Ball gespielt hat dürfen alle anderen Spieler wieder am Spiel teilnehmen und das Spiel wird normal fortgesetzt.

(10) Der Schütze muss den Ball 4m bewegt haben, bevor er einen (auch hohen) Torschuss abgeben darf

(11) „Schluss-Challenge" wird auch nach Ablauf der Spielzeit fertig gespielt

(12) Die Challenge (auch „Schluss-Challenge" nach Spielende) ist beendet bei:

- Tor
- Vergehen des Schützen
- Ball wird durch anderen Spieler als dem Schützen berührt
- Ball verlässt das Spielfeld

- Wiederholung
- 7m

(13)Vergehen während der Challenge:

- Spielen vor Pfiff = Wiederholung
- Vergehen des Schützen = Freischlag für Verteidigung
- Für jedes absichtliche Vergehen eines verteidigenden Spielers (ausgenommen TW) direkt bevor oder unmittelbar nachdem der Schütze den Ball gespielt hat = Wiederholung
- Für jedes unabsichtliche Vergehen des TW inkl. Verlassen der Torlinie bevor die Challenge gestartet wurde = Wiederholung
- Für jedes absichtliche Vergehen des TW oder eines anderen verteidigenden Spielers = 7m Ball

16. 7m

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

(2) 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.

(1) Grüne Karte:

- 1 Minute
- Sollte ein TW eine grüne Karte erhalten, so ist an seiner Stelle, wenn vorhanden, der voll ausgerüsteter Reserve-TW einzutauschen und ein Feldspieler muss das Spielfeld verlassen.
- Sollte ein TW eine grüne Karte bekommen und die Mannschaft keinen Reservetorwart auf der Bank haben, 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.

(2) Gelbe Karte:

- 2/4 Minuten
- Sollte ein TW eine gelbe Karte erhalten, so ist an seiner Stelle, wenn vorhanden, der voll ausgerüsteter Reserve-TW einzutauschen und ein Feldspieler muss das Spielfeld verlassen.
- Sollte ein TW eine gelbe Karte bekommen und die Mannschaft keinen Reservetorwart auf der Bank haben, muss ein anderer Feldspieler seines Teams die TW-Ausrüstung anlegen. Dafür ist eine angemessene Zeit einzuräumen.
- Es muss die gesamte Strafzeit abgesessen werden, auch dann, wenn gegen die Mannschaft in Unterzahl ein Tor erzielt wurde .

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

- Spielausschluss 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. Sollte die Mannschaft keinen Reservetorwart auf der Bank haben, muss ein anderer Feldspieler seines Teams die TW-Ausrüstung anlegen. Dafür ist eine angemessene Zeit einzuräumen.
- Die in Unterzahl agierende Mannschaft darf bis zum Ende des Spieles nicht vervollständigt werden.

(4) Rote Karte:

- Spielausschluss 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. Sollte die Mannschaft keinen Reservetorwart auf der Bank haben, muss ein anderer Feldspieler seines Teams die TW-Ausrüstung anlegen. Dafür ist eine angemessene Zeit einzuräumen.
- Die in Unterzahl agierende Mannschaft darf bis zum Ende des Spieles nicht vervollständigt werden.

Alle anderen Auslegungen für Kartengebung ➢ siehe Feldregeln.

18. Challenge Shoot-Out

Sollte eine Entscheidung nach einem Unentschieden nach regulärer Spielzeit notwendig sein, dann wir ein Challenge Shoot-Out durchgeführt. Grundsätzlich ist die Durchführung wie bei einer Challenge im Spiel abzuhandeln – siehe Punkt 15 Durchführung einer Challenge.

Zusätzlich muss folgendes beachtet werden:

(1) Das Challenge Shoot-Out wird nur mit einem Angreifer und dem verteidigenden Tormann durchgeführt.

(2) Je Mannschaften gibt es 3 Angreifer – also werden 6 Challenge Shoot-Outs insgesamt durchgeführt – die abwechselnd antreten.

(3) Das Shoot-Out ist beendet, wenn

- 6 Sekunden abgelaufen sind
- Ein Tor erzielt wurde
- Der Angreifer eine Vergehen begeht
- Der Tormann ein unabsichtliches Vergehen begeht -> Wiederholung
- Der Tormann ein absichtliches Vergehen begeht -> 7m
- Der Ball über Seiten- oder Grundlinienbande geht – auch wenn der Tormann den Ball absichtlich über die Grundlinienbande spielt.

(4) Kann nach einer Serie von 3 Penalties keine Entscheidung herbeigeführt werden, dann wird eine zweite Serie von 3 Penalties durchgeführt.

(5) Die Reihenfolge, in der die Angreifer die Challenge Shoot-outs ausführen, muss dabei nicht dieselbe sein wie in der ersten Serie. Die Mannschaft, deren Spieler das erste Challenge Shoot-out der vorherigen Serie ausgeführt hat, verteidigt den ersten Challenge Shoot-out der nächsten Serie.

(6) Sobald eine Mannschaft nach gleich vielen durchgeführten Challenge Shoot-outs (es müssen nicht zwingend alle drei sein) ein Tor mehr erzielt oder zugesprochen bekommen hat als die gegnerische Mannschaft, ist diese Mannschaft der Sieger.

(7) Erzielen beide Mannschaften auch nach der zweiten Serie von drei Challenge Shoot-outs die gleiche Anzahl an Toren, werden weitere Serien von Challenge Shoot-outs mit denselben Spielern durchgeführt, wobei folgende Bedingungen gelten

- die Reihenfolge der Angreifer muss in den nachfolgenden Serien nicht dieselbe sein;
- alle spielberechtigten Spieler jeder Mannschaft müssen einen Challenge Shoot-out ausführen, bevor ein Spieler ein weiteres Mal antreten darf; jeder Challenge Shoot-out, der von einem gesperrten Spieler auszuführen wäre, verfällt;
- die Mannschaft, die jede Serie von Challenge Shoot-outs beginnt, wechselt von Serie zu Serie..

(8) Spieler, die mit einer roten Karte ausgeschlossen sind oder während der Challenge ausgeschlossen werden, dürfen nicht mehr an der Challenge teilnehmen bzw. nicht ersetzt werden. Spieler mit grüner oder gelber Karte dürfen teilnehmen, auch wenn

möglicherweise die Strafzeit mit Spielende noch nicht abgelaufen war.

(9) Falls ein angreifender Spieler verletzt wird, darf dieser durch einen anderen Spieler ersetzt werden, der am Spielbericht für dieses Spiel angeführt ist, außer der Spieler wurde durch eine rote Karte ausgeschlossen. Ein ersetzter Spieler darf nicht neuerlich mehr teilnehmen.

(10) Falls sich der Torwart verletzt und nicht mehr weiterspielen kann, dann

- darf dieser Torwart durch einen anderen Spieler ersetzt werden, der auf dem Spielbericht für dieses Spiel angeführt ist (außer Spieler mit einer roten Karte)
- wenn ein weiterer Torwart auf dem Spielberichtsbogen für dieses Spiel vermerkt ist, ersetzt dieser den verletzten Torwart;
- wenn kein weiterer Torwart auf dem Spielberichtsbogen für dieses Spiel vermerkt ist, gilt für den Ersatzspieler:

  - ihm wird eine angemessene Zeit gewährt, um eine ähnliche Schutzausrüstung anzulegen, wie sie der averletzte Torwart getragen hat;
  - falls dieser Ersatzspieler auch für die Ausführung eines Challenge Shoot-outs vorgesehen ist, wird ihm eine angemessene Zeit gewährt, um die Schutzausrüstung für die Durchführung des Shoot-outs abzulegen und anschließend wieder anzulegen.

Für den österreichischen Hockeyverband

Fritz Weiland
Schiedsrichterreferent

Wien, am 11.06.2025