

# Willkommen zur Regelschulung Feld 2024

## Agenda

- 1) Stellungsspiel
- 2) Foulspiel
- 3) Schlenzball
- 4) Kommunikation + Management
- 5) Timing

# 1. STELLUNGSSPIEL

## SCHWACHPUNKTE

Zu hohes Risiko durch offensives Stellungsspiel

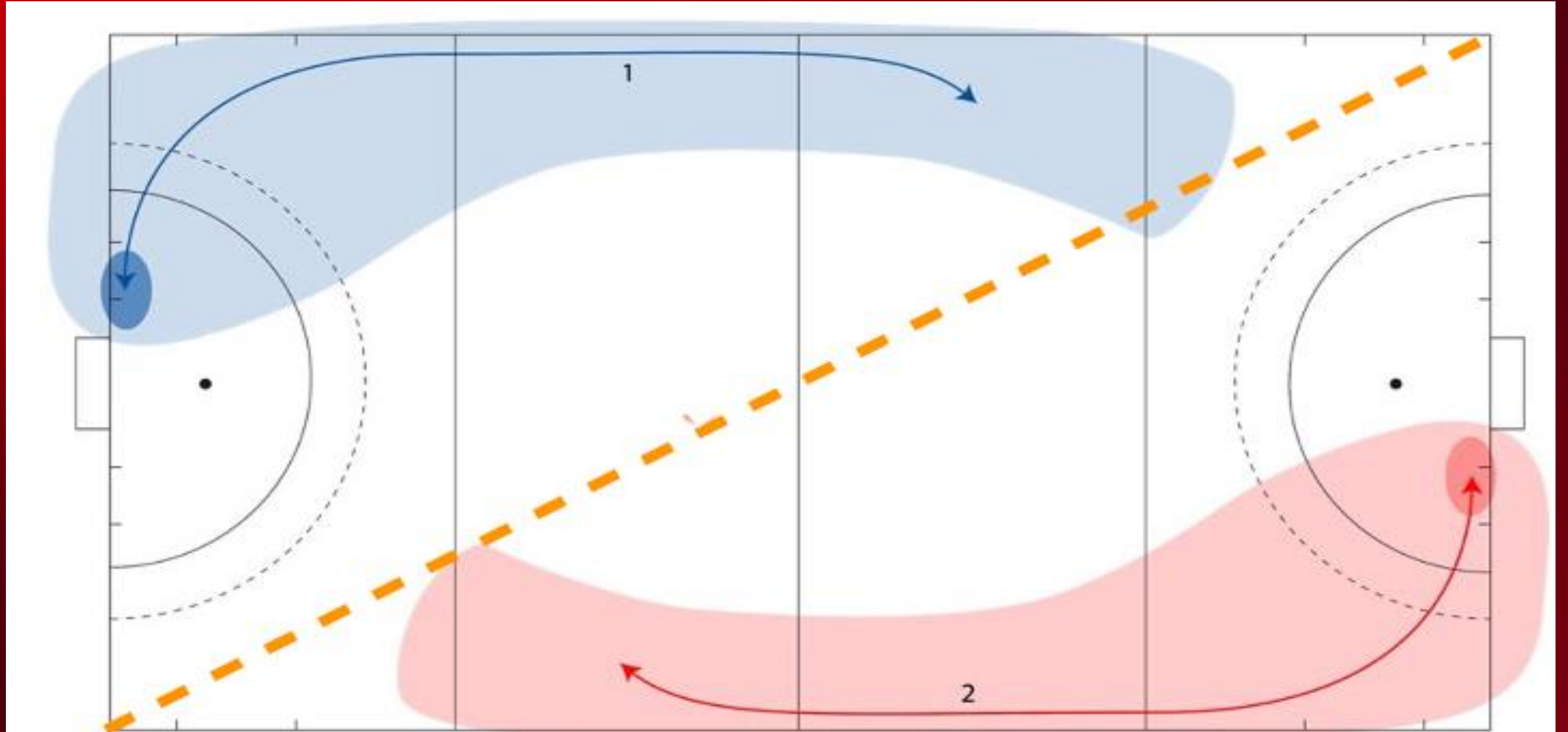
Zu spätes Nachrücken

Warum vor dem Ball (in Spielrichtung)?

Wo ist der „Hotspot“? Wo geht etwas „kaputt“?

Antizipieren der nächsten Aktion! Schlenzball?

# 1. STELLUNGSSPIEL



**ÖHV**

BEL Women Day2.mp4

Comments will appear here...

**STELLUNGSSPIEL  
BEI  
STRAFECKEN**



speed 1x | 🔊 + | ⏮️ ⏪️ | **START TAG** | tag skip ⏪️ ⏩️ | auto 🏷️

**ÖHV**

BEL\_Women\_Day2.mp4

Comments will appear here...

**STELLUNGSSPIEL  
BEI  
STRAFECKEN**



speed 1x     tag skip   auto

## 2. FOULSPIEL ALLGEMEIN

VERZÖGERN EINER SCHNELLEN  
FREISCHLAGAUSFÜHRUNG /  
KONTERUNTERBRECHUNG

Wo finden taktische Foulspiele  
meistens statt?

**PROBLEM**  
Vermeintlich „unabsichtliches“  
und „einfaches Foulspiel“  
aber mit sehr hoher  
Wirkung → **ABSICHT**

Konsequentes Ahnden =  
Upgraden der Spielstrafen  
und/oder persönlichen Strafen

KLASSIFIZIERUNG

TECHNISCHES  
FOULSPIEL

Stockfoul

KÖRPERLICHES  
FOULSPIEL

Sliding Tackle

Breakdown

„Ungefährliches“  
Körperfoul

„Gefährliches“  
Körperfoul

KONSEQUENZ

**SPIELFLUSS** bewusst unterbrechen  
-----→ GRÜNE Karte (2 MINUTEN) oder  
GELBE Karte (5 MINUTEN)

**GEFÄHRLICHES** Foulspiel/**SLIDING** Tackle  
mit (möglichem) Körperkontakt  
-----→ GELBE Karte (10 MINUTEN)

**HOHES RISIKO** oder **HOHES GEFÄHRDUNGSPOTENTIAL**  
=  
**HOHE STRAFE**

## 3. SCHLENZBALL – ALLGEMEIN

DIE FRAGE

Wer ist der **eindeutige Empfänger** des Schlenzballes

DIE REGEL  
(Theorie)

**§ 9.10** Spieler dürfen sich einem Gegenspieler, der einen aus der Luft herunterkommenden Ball annehmen will, nicht auf weniger als **5 m** nähern, bevor der Ball angenommen worden ist, sich **unter Kontrolle und auf dem Boden** befindet. Der Ball darf jedoch **innerhalb der 5 m**, aber außerhalb der **spielbaren Entfernung**, abgefangen werden, vorausgesetzt, dies geschieht auf ungefährliche Weise.

*Wenn es unklar ist, welcher Spieler der „Empfänger“ des Balles ist, hat ein Spieler der Mannschaft Anrecht auf den Ball, die den Ball nicht hoch gespielt hat*

GUIDELINE

**Der Punkt** ..... „und auf dem Boden befindet“ ..... **wird gestrichen** – beurteilt wird einzig: Hat der annehmende Spieler den Ball **unter Kontrolle**

### 3. SCHLENZBALL – ALLGEMEIN





# 3. SCHLENZBALL – ENTSCHEIDUNGSFINDUNG

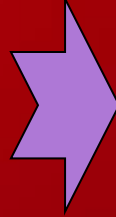


# 4. KOMMUNIKATION & MANAGEMENT



## 4. KOMMUNIKATION & MANAGEMENT

### KOMMUNIKATION MIT SPIELERN/BETREUERN



Emotionen auf dem Platz sind ein wichtiger Bestandteil eines spannenden und unterhaltsamen Hockeyspiels

Eine der Situation **ANGEMESSENE** und **RUHIGE KOMMUNIKATION** ist daher für beide Seiten von entscheidender Wichtigkeit

### STÄNDIGES REKLAMIEREN

*Trainer coachen die Mannschaft, nicht die Schiedsrichter!!!!*



Ständiges Reklamieren von Spielern, Trainern & Betreuern **konsequent** und **frühzeitig** ahnden----→persönliche Strafen/Mannschaftsstrafe

Lautes Schreien von der Bank von Trainern, Betreuern & Auswechselspielern nach einer Entscheidung ----→ **zwingend** Karte

Sonstiges respektloses Verhalten wie wegwerfende Handbewegung, Auslachen etc. ----→ **zwingend** Karte

### SPIELERTRAUBE = CROWDING



- Angemessene und ruhige Rückfrage durch einen Spieler ----→ **OK**
- Umringen und Bedrängen des Schiedsrichters durch weiteren/mehrere Spieler ----→ **nicht OK, ZWINGEND**
  - persönliche Strafe für diesen weiteren Spieler
  - wenn mehrere Spieler, Karte für den Kapitän

## 4. KOMMUNIKATION & MANAGEMENT

*Karten für ungebührliches Benehmen Mannschaft/Trainer*

### NACHWUCHS

gilt für **ALLE**  
Betreuer und  
Mannschaft

- Karte für Coach
- Muss einen Spieler von Spielfeld nehmen
- Spieler darf eingetauscht werden
- = **Keine** persönliche Karte
- Gelb/rote Karte nicht möglich

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

### ERWACHSENE 1

gilt **NUR** für  
Spieler

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

### ERWACHSENE 2

gilt **NUR** für  
alle Betreuer

- Karte für Coach
- Muss den Kapitän von Spielfeld nehmen
- Kapitän darf nicht eingetauscht werden
- Zwingend gelbe Karte
- = **Keine** persönliche Karte
- Grüne und gelb/rote Karte nicht möglich
- Wenn nicht eindeutig der Betreuung zuordenbar = persönliche Karte für Kapitän

# 5. TIMING

**SPIELFLUSS**

**Foulspiel**

**Unterbrechen**

**Ball  
weschlagen**



**Frustration  
vermeiden**

**FREISCHLAG-  
AUSFÜHRUNG**

**Setup schnell**



**Wiederholung  
vermeiden**

**BEWERTUNG  
SCHLENZBALL**

**Receiver klar**

**Zweikampf**

**Unkontrolliert**

**Abfangen näher  
als 5m**

**„SCHNELL ENTSCHEIDEN ODER VORTEIL?“**

**„SAFETY FIRST“**

**ÖHV**

**VIEL SPASS  
BEIM  
PFEIFEN**

