

# I. Hockeyregeln für die Feld/Kleinfeld

Modifiziert für Menschen mit Behinderung  
in Anlehnung an die Regeln des Deutschen Hockey Bundes e.V.

## **1. SPIELDAUER, MANNSCHAFT, AUSWECHSELN**

- 1.1 Die Spielzeit beträgt maximal zweimal 12 Minuten auf Turnieren und kann individuell nach Leistungsstand (1., 2., und 3. Kategorie) verkürzt werden.
- 1.2 Eine Mannschaft besteht aus max. 6 / mind. 4 Spielern, inklusive Torwart. Die Anzahl der Auswechselspieler sollte max. 6 Spieler betragen.
- 1.3 Ein Spielerwechsel kann während des Spiels und natürlich bei jeder Spielunterbrechung erfolgen – **Inter-Changing**. Zur besseren Übersicht, sollte der Spielerwechsel in der Nähe der Mittellinie erfolgen.
- 1.4 Ein ausgewechselter Spieler darf wieder eingetauscht werden.

## **2. TORWARTAUSRÜSTUNG**

Die übliche Torwartausrüstung besteht aus Schienen, Kicker und Handschuhen. Der Torwart muss mit Gesichtsmaske, Unterleibsschutz und Brustschutz spielen.

## **3. SPIELFELD UND TORE**

Die Größe des Spielfeldes und der Tore sowie die Markierungen auf dem Spielfeld entsprechen den Regeln des Deutschen Hockey-Bund e.V.

## **4. ANSPIEL**

Zu Beginn jeder Halbzeit und nach einem Torerfolg wird der Ball durch Anschieben von der Spielfeldmitte ins Spiel gebracht. Der Ball darf dabei von dem Ausführenden nicht in die gegnerische Spielhälfte geschoben werden.

## **5. BULLY**

Bei zweifelhafter Schuldenerkennung von Fehlverhalten in Spielsituationen und nach Spielunterbrechungen wird durch Bully neutralisiert.

Die Ausführung geschieht an der Stelle der Verursachung. Je ein Spieler beider Mannschaften stehen sich frontal gegenüber. Der Ball liegt zwischen ihnen. Jeder der beiden Spieler muss mit seinem Stock zuerst den Boden rechts neben den Ball und dann einmal den Stock des Gegners über dem Ball berühren. Erst dann darf der Ball gespielt werden.  
Bei der Ausführung des Bullys darf kein Spieler näher als 3 Meter zum Ball stehen.

## 6. ERZIELEN EINES TORES

Ein gültiges Tor ist erzielt, wenn der Ball mit vollem Umfang die Torlinie überschritten hat. Der Ball muss jedoch vorher vom Angriffsspieler im Schusskreis berührt werden.

Wenn vom Angreifer im Schusskreis ein Ball flach auf das Tor geschossen wird und der Torwart oder ein Abwehrspieler lenkt den Ball hoch ins eigene Tor, dann wird auf Tor entschieden.

## 7. SPIELDURCHFÜHRUNG

### 7.1 *Ein Spieler darf nicht:*

- 7.1.1 den Ball mit der runden Seite des Stockes spielen;
- 7.1.2 den Ball absichtlich hoch spielen;
- 7.1.3 irgendeinen Teil des Stockes über Schulterhöhe heben;
- 7.1.4 den Ball mit dem Fuß oder Körper berühren; (Ausnahme: Der Torwart)
- 7.1.5 den Gegner rempeln, wegschieben, treten, nach ihm schlagen oder ihn in irgendeiner Weise festhalten;

### 7.2 *Ein Spieler darf:*

- 7.2.1 den Ball mit der flachen Seite des Stockes spielen und zwar flach -gilt auch für Torschuss;
- 7.2.2 den Gegenspieler im Zweikampf berühren – ohne jedoch Foul zu spielen;
- 7.2.3 als Torwart den Ball innerhalb des eigenen Strafraumes kicken oder mit irgendeinem Teil des Körpers anhalten. Der Ball darf von der Hand oder dem Körper abprallen, jedoch nicht mit der Hand oder dem Körper gespielt werden;
- 7.2.4 weiterspielen, wenn ein Ball durch einen nicht bewegten Schläger die Bodenberührung verliert und keine Gefahrensituation besteht;

### 7.3 *Unsportliches Verhalten*

Rohes oder gefährliches Spiel, Zeitschinden oder irgendein Verhalten, das nach Meinung der Schiedsrichter zu unsportlichen Verhalten führt, ist verboten;

### 7.4 *Strafen:*

#### 7.4.1 Außerhalb des Schusskreises:

Freischlag für die gegnerische Mannschaft. Wenn jedoch der Verstoß von der verteidigenden Mannschaft in ihrer eigenen Spielhälfte absichtlich erfolgte, so kann auf Strafecke entschieden werden;

#### 7.4.2 Innerhalb des Schusskreises:

Strafecke oder 7 Meter Ball;

#### 7.4.3 Innerhalb und außerhalb des Schusskreises:

Bei einem Verstoß entscheidet der Schiedsrichter auf Bully.

Für rohes oder gefährliches Spiel oder unsportliches Verhalten kann der Schiedsrichter, zusätzlich zu der angebrachten Strafe:

- den betreffenden Spieler verwarnen;
- ihn auf Zeit vom Platz stellen;
- ihn für die restliche Spieldauer des Feldes verweisen;

## 8. BALL ÜBER DIE SPIELFELDGRENZEN

8.1.1 Geht ein Ball über die Seitenlinie, so ist ein Freischlag an dieser Stelle auszuführen durch die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat. Im Moment der Ausführung, müssen sämtliche Gegenspieler mehr als 3 Meter vom Ball entfernt sein;

8.1.2 Geht ein Ball ins Tor aus, so ist ein Schiebeball (Abschlag) der verteidigenden Mannschaft am Schusskreisrand auszuführen;

## 9. STRAFECKE

- 9.1 Ein Spieler der angreifenden Mannschaft schiebt den Ball von der Torauslinie-Eck zu einem Mitspieler außerhalb der Schusskreislinie; der Ball muß vor dem ersten Torschuß den Schußkreis einmal verlassen haben;
- 9.2 wird der Ball geschlagen, darf er auf der Torlinie eine Höhe von 46cm nicht überschreiten.
- 9.3 Die gesamte verteidigende Mannschaft muss sich mit Füßen und Stöcken außerhalb des Spielfeldes hinter der entgegen gesetzten Torauslinie befinden;
- 9.4 Die angreifende Mannschaft muss sich ebenfalls außerhalb des Schusskreislinie aufhalten;
- 9.5 Kein Spieler darf den Schusskreis betreten, bevor der Ausführende den Ball gespielt hat;

## 10. 7 METER-STRAFSCHLAG

- 10.1 Ein 7 Meter soll verhängt werden, wenn ein Verteidiger innerhalb seines Schusskreises einen absichtlichen Regelverstoß begeht;
- 10.2 Bei der Ausführung darf der Ball nur geschoben werden;
- 10.3 Der Torwart muss auf der Linie stehen und er darf, bevor der Ball nicht gespielt wurde, die Torlinie nicht verlassen;
- 10.4 Verhindert der Torwart durch einen Regelverstoß absichtlich ein Tor, so muss auf Straftor entschieden werden;

## II. Einteilungsmodus:

### Kategorie I:

- Dieser Kategorie sind alle Mannschaften zugeordnet, die komplexe Spielzüge durchführen können und größere Spielzusammenhänge verstehen. Die einzelnen Spieler sind technisch und motorisch versiert. Die Spieler sind in der Lage Doppelpässe zu spielen.

### Kategorie II:

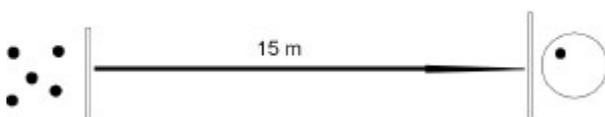
- In dieser Kategorie sind alle Mannschaften, deren Spiel von Einzelaktionen und einfachen Spielzügen bestimmt ist. Motorische und technische Fertigkeiten sind zum Teil eingeschränkt. Innerhalb der Mannschaft kann ein größeres Leistungsgefälle bestehen.

## III. Skill – Test / Mannschaften-Geschicklichkeits-Einschätzungstest

Der Skill-Test sollte unter Wettbewerbsbedingungen während des Trainings durchgeführt werden. Diese Tests werden als Verstärkung – nicht als Ersatz – für die Einteilung nach Kategorien vor Ort angewandt.

Das Ergebnis aus der Addition der erzielten Punkte aus allen 3 Skill ergibt einen Überblick über die jeweilige Stärke des Sportlers. Die Gesamtsumme der Spieler die Stärke der Mannschaft.

### A. Kugel treiben

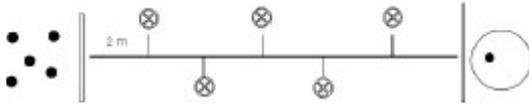


Aufbau: Start- und Zielmarkierung (15m Abstand); Gymnastikreifen; hinreichend Hockeykugeln; Zeitnahme

**Test:** Nach dem Startzeichen treibt der zu testenden Spieler einen Spielball zum Zielpunkt (Gymnastikreifen), schiebt die Kugel hinein und läuft zurück. Nach einer Minute (Abpfeiff) werden die Kugeln gezählt, die im Zielpunkt liegen.

**Wertung:** Für jede Kugel im Reifen ergibt es einen Punkt.

### B. Dribbling

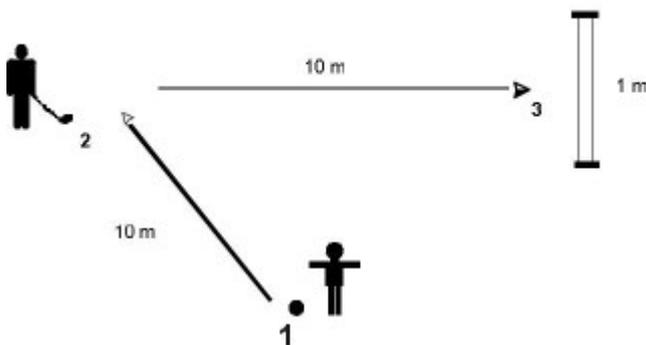


**Aufbau:** Start- und Zielmarkierung; 5 Markierungshütchen (Abstand voneinander 2m und Abstand von der Grundlinie : 0,5m); Gymnastikreifen; ausreichend Hockeykugeln; Zeitnahme

**Test:** Der Spieler treibt durch eine 5er Reihe von Kegeln die Kugel mit Vor- und Rückhandschläge und legt die Kugel im Ziel (Gymnastikreifen) ab. Er läuft zurück und holt die nächste Kugel.

**Wertung:** Nach einer Minute werden die Anzahl der umspielten Kegeln als Punkte gezählt. Pro Durchgang 5 Punkte.

### C. Ballkontrolle und Zielstoß



**Aufbau:** 2 Markierungszeichen; (10m Abstand/45 Grad); 1 Kastenteil (1m) Abstand 10m, ausreichend Kugeln, Zeitnahme

**Test:** Der Spieler bekommt aus 10 m Entfernung einen Ball zugespielt. Er stoppt ihn und schießt nach Zielerfassung die Kugel in ein Zieltor (1m - Gymnastikkasten) (Entfernung: 10m). Dauer 1 Minute.

**Wertung:** Jeder Treffer im Kasten ergibt einen Punkt.