



## 8. Hockey

---

Meldeschluss: 23. März 2018

### *Allgemeine Bestimmungen*

**8.1** Gespielt wird nach den Regeln des DHB bzw. dem Regelkommentar für Kleinfeldhockey, sofern nichts anderes festgelegt ist. Die DHB-Regeln können beim Deutschen Hockey-Bund bezogen werden ([www.schulhockey.de](http://www.schulhockey.de)).

**8.2** Eine Mannschaft besteht aus maximal 9 Spielern(innen) – 5 Feldspielern(innen), 1 Torwart/Torfrau, 3 Auswechselspieler(innen) – pro Turnier/Veranstaltung.

**8.3** Die Spielzeit beim Regionalentscheid beträgt 2 x 10 Minuten bei einer Halbzeitpause von 2 Minuten. Die Spiele beim Landesentscheid dauern 2 x 15 Minuten (5 Minuten Halbzeit). Beim Bundesentscheid beträgt die Spielzeit 2 x 12 Minuten.

**8.4** Ein(e) Spieler(in) kann verwarnet, mit einer Zeitstrafe belegt oder auf Dauer vom Spiel ausgeschlossen werden. Eine Zeitstrafe beträgt 2 - 5 Minuten. Die zweite Zeitstrafe innerhalb eines Spieles für den gleichen Spieler bedeutet Ausschluss für die Dauer des Spieles.

Spielstrafen auf Dauer ziehen eine automatische Sperre für das nächste Spiel nach sich, sofern das Schiedsgericht keine höhere Strafe verhängt. Jede weitere Zeitstrafe bzw. Hinausstellung zieht den Ausschluss vom Turnier nach sich.

Erhält ein Torwart eine Zeitstrafe (grüne oder gelbe Karte), so erhält seine Mannschaft Zeit, damit ggf. ein anderer Spieler die Torwartausrüstung anziehen kann und fortan als Torwart fungiert. Nach Ablauf der Zeitstrafe darf der Stammtorwart nur dann wieder ins Tor zurückkehren, wenn dafür nicht wieder die komplette Ausrüstung zu wechseln ist. In diesem Fall muss der Ersatztorwart das Spiel im Tor beenden und der Stammtorhüter darf nur noch als Feldspieler zum Einsatz kommen.

**8.5** Endet beim Regionalentscheid ein Halbfinalspiel unentschieden, wird der Sieger direkt im Anschluss durch ein Siebenmeterschießen ermittelt (5 Spieler/Spielerinnen jeder Mannschaft). Im Finale gibt es bei

unentschiedenem Ausgang ebenfalls sofort Siebenmeterschießen.

Beim Landesentscheid gibt es im Halbfinale bei Unentschieden zuerst eine Spielverlängerung von 2 x 5 Minuten (5 Minuten Halbzeitpause) und danach ggf. ein Siebenmeterschießen. Im Finale wird der Sieger bei unentschiedenem Ausgang sofort durch ein Siebenmeterschießen ermittelt.

**8.6** Bei Dreierturnieren wird folgende Spielfolge festgelegt:

Spiel 1 : A–B

Spiel 2 : A–C

Spiel 3 : B–C

Bei Viererturnieren gilt folgende Spielfolge:

Spiel 1 : A–B

Spiel 2 : C–D

Spiel 3 : A–C

Spiel 4 : B–D

Spiel 5 : A–D

Spiel 6 : B–C

Findet dieses Turnier parallel auf zwei Plätzen statt, so muss nach den Spielen 3 und 4 eine Pause von 20 Minuten eingelegt werden.

**8.7** Für die Platzierung bei Turnieren gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:

- a) Punkte,
- b) Tordifferenz,
- c) höhere Anzahl der erzielten Tore,
- d) Ergebnis aus dem Direktvergleich der punkt- und torgleichen Mannschaften,
- e) Siebenmeterschießen – 5 Spieler(innen) jeder Mannschaft.

Ausnahme s. 8.8.

**8.8** Stehen mehr als zwei Mannschaften nach Abschluss der Gruppenspiele punkt- und torgleich und kommt Bestimmung 8.7e) zur Anwendung, dann treten die Mannschaften in der gleichen Spielfolge wie zuvor zum Siebenmeterschießen (vgl. 8.7e)) an. Die abschließende Wertung erfolgt nach 8.7a)-d).

**8.9** Spiele bei Regional- oder Landesentscheiden werden auf Kunstrasen ausgetragen.

**8.10** Wenn eine Schule in Wettkampf IV weder eine Jungen- noch eine Mädchenmannschaft stellt, kann sie eine gemischte Mannschaft melden. Diese startet bei den Jungen.

**8.11** Jede Mannschaft muss von einem(r) volljährigen Betreuer(in) begleitet werden.

**8.12** Wettkämpfe:

**Wettkampf II Jungen**

Jahrgänge 2001 bis 2004

**Wettkampf II Mädchen**

Jahrgänge 2001 bis 2004

**Wettkampf III Jungen**

Jahrgänge 2003 bis 2006

**Wettkampf III Mädchen**

Jahrgänge 2003 bis 2006

**Wettkampf IV Jungen**

Jahrgänge 2005 und jünger

**Wettkampf IV Mädchen**

Jahrgänge 2005 und jünger

**8.13** Am Landesentscheid nehmen die Sieger der Regionen teil. Über Ausnahmen entscheidet das Ministerium für Bildung.

