



SÜDDEUTSCHER HOCKEY-VERBAND

Der Selbstpass (selfpass)

Anleitung zur Handhabung der neuen Bestimmungen zu §§ 13.1 und 13.2 der Regeln für Feldhockey

Bereits seit dem 1. August 2009 gelten in den Bundesligen des DHB verbindliche Versuchsregeln, die den „Selbstpass“ regeln. Die geltenden Bestimmungen zur Durchführung werden nunmehr auch ab dem 01.04.2010 in allen Spielklassen der Jugend und ab dem 01.08.2010 in allen Erwachsenen-Spielklassen der Landesverbände übernommen.

Der Selbstpass stellt eine neue Variation zur Ausführung von Freischlag, Mittelanstoß und Ausball (Einschlag, Abschlag, Eckschlag) dar, von der ein schnelleres und flüssigeres Spiel erwartet wird. Die wichtigsten Punkte, die dabei von den Schiedsrichtern und Spielern zu beachten sind, werden wie folgt erläutert:

Bei der Ausführung muss der Ball ruhen. Es muss deutlich der Versuch des Anhaltens erkennbar sein. Er kann entweder, wie seither, als Zuspiel durch Schlagen oder Schieben ins Spiel gebracht werden, darf dabei aber nicht absichtlich hoch gespielt werden und muss sich mindestens um 1 m fortbewegt haben, bevor ihn ein Mitspieler des Ausführenden weiterspielen darf. Alternativ ist es dem ausführenden Spieler nunmehr jedoch auch erlaubt, nach dem Spielen des Balles diesen beliebig oft selbst weiterzuspielen (= Selbstpass), bevor ein anderer Spieler in Ballbesitz kommt. Dabei muss sich der Ball zuvor nicht um 1 m fortbewegt haben, Ausführung und Weiterspielen des Balles müssen jedoch **zwei deutlich voneinander getrennte** Aktionen sein.

Für beide Möglichkeiten ist der Ort der Ausführung eines Freischlags in Versuchsregel § 13.1 sowie in § 7 klar definiert, die Ausführung selbst ist in § 13.2 geregelt. Alle Bestimmungen der Regel § 13.2 gelten entsprechend für Freischlag, Mittelanstoß und Ausball (Einschlag, Abschlag, Eckschlag).

Nach wie vor ist der Freischlag nahe am Ort des Regelverstoßes bzw. innerhalb spielbarer Entfernung (Schlägerlänge) zu diesem Ort auszuführen, ohne dass dies zu einem erheblichen Vorteil führt. Seitenausfälle müssen auf der Seitenlinie ausgeführt werden. Ein Freischlag für die Angreifer, der 5 m oder näher vor dem gegnerischen Schusskreis verhängt wird, muss nunmehr nur noch an einer Stelle ausgeführt werden, die mindestens 5 m vom Schusskreis entfernt ist (zweiter gestrichelter Schusskreis). Dabei müssen die Spieler **beider** Mannschaften, also auch die der eigenen, im Moment der Ausführung einen Abstand von 5 m zum Ausführenden einhalten. Diese Abstandsregelung gilt auch bei jedem anderen Freischlag für die Angreifer, der innerhalb des gegnerischen **Viertelraums** verhängt wird. Bei Freischlägen für Abwehrspieler in den Viertelräumen und grundsätzlich außerhalb dieser Zone, also in dem Bereich zwischen den beiden Viertellinien, haben nur die Gegenspieler den Abstand von 5 m einzuhalten.

Hält ein Gegenspieler den Abstand nicht ein, so darf er weder die Ausführung beeinflussen, noch den Ball spielen oder versuchen zu spielen. Die Ausführung muss in diesem Fall nicht verzögert werden und kann unverzüglich erfolgen. Unter Beeinflussung ist hier auch ein **direktes nahes Begleiten oder Verfolgen** des Ballführenden zu verstehen, selbst wenn der begleitende Gegenspieler erst nach 5 m **aktiv eingreift**. Greift er aktiv in die Ausführung ein, obwohl er den vorgeschriebenen Abstand zuvor nicht eingehalten hat, so ist dies als absichtliches Vergehen zu bewerten, und neben der erforderlichen Spielstrafe für seine Mannschaft kann gegen den Spieler auch noch eine persönliche Strafe (Karte) gemäß den gültigen DHB-Richtlinien ausgesprochen werden.

Grundsätzlich darf bei der Ausführung eines Freischlags für die Angreifer im gegnerischen Viertelraum der Ball durch den Ausführenden nicht direkt in den gegnerischen Schusskreis gespielt werden. Nach der Ausführung muss sich der Ball um mindestens 5 m bewegt haben und von einem anderen Spieler beider Mannschaften außer dem Ausführenden berührt oder gespielt worden sein, bevor der die Schusskreislinie überquert. Spielt der ausführende Spieler nach dem Freischlag den Ball als Selbstpass weiter, muss er ihn mindestens 5 m in beliebige Richtungen bewegt haben, bevor er ihn in den Schusskreis spielen darf. Ein im Viertelraum **direkt in Richtung Schusskreis** gespielter Freischlag ist jedoch dann **nicht verboten**, wenn irgendein Spieler beider Mannschaften den Ball vor dem Überqueren der Schusskreislinie spielt oder berührt.

Ein im Viertelraum verhängter Freischlag für die Angreifer **muss auch zwingend** im Viertelraum ausgeführt werden. In der Nähe der Viertellinie darf ein Freischlag, auch ein Einschlag nach Seitenaus, nicht zur Umgehung dieser Bestimmung jenseits der Viertellinie ausgeführt werden. Auch ein kurzes Zurückspielen über die Viertellinie hebt die Bestimmung nicht auf, dass der Ball nach der Ausführung um mindestens 5 m fortbewegt sein muss, bevor er in den Schusskreis gespielt werden darf.

Läuft der ausführende Spieler bei einem Selbstpass **absichtlich und direkt** in einen gegnerischen Spieler hinein und gibt diesem nicht die Möglichkeit, den erforderlichen Abstand einzuhalten, so ist dies als Stürmerfoul zu werten und mit einem Freischlag für die verteidigende Mannschaft zu bestrafen.

Ein hoch über den Schusskreis gespielter Ball gilt nicht als in den Schusskreis gespielt.

Unverändert gilt: wird ein Freischlag nicht am richtigen Ort oder mit dem zuvor nicht deutlich erkennbar angehaltenen Ball ausgeführt, ist ein Freischlag für die gegnerische Mannschaft zu verhängen.

Kommentar [n1]: Entsprechend muss das Stellungsspiel der SR angepasst sein. Schneller umschalten, schneller Position suchen; keine gedanklichen Auszeiten nach FS-Verhängung nehmen.

Kommentar [n2]: Der Ball muss nicht absolut tot sein. Wenn der Ball nach stoppperversuch sich noch ein wenig bewegt, ist das ok. Weiterlaufen lassen

Kommentar [n3]: Dabei sollten die SR präventiv arbeiten. Nach FS-Verhängung deutlich mit evtl. nochmaligem Pfiff auf die 5m Abstand hinweisen.

Kommentar [n4]: Es wird nach passivem oder aktivem Begleiten unterschieden. Passiv = Gegenspieler läuft hinter dem Ausführenden her und greift nicht ein. (weiter laufen lassen) Aktiv = Gegenspieler läuft neben dem Ausführenden her. (Pfeifen, FS an ursprünglichen Ort / Vorteil immer beachten) Im Viertelraum im Wiederholungsfall KE. Auf keinen auf 7m erhöhen, wenn Abwehrspieler aktiv in den SK hinein begleitet. → KE