



Allgemeines: Rechtzeitiges Erscheinen in sportlicher Kleidung spätestens 30 Minuten vor dem Spiel. / **Absprache** mit Kollegen.

Spielberichtsbogen: Kontrolle der Spieler + Pässe sowie der Spielberechtigung **vor dem Spiel**/ mind. 8 max. 16 Spieler inkl. TW und **max. 4 Betreuer** müssen eingetragen sein. / Eintrag bei Einsatz von Ersatz-TW. / Vermerk über Spieler, die zwar im Bogen eingetragen wurden, jedoch **nicht spielbereit anwesend waren**. / **Ergebnis, Namen der SR in Blockschrift, Unterschrift beider SR** sowie **genaue** Abrechnung der Spesen und Fahrtkosten je SR. / Der Nordhessenbogen **ersetzt nicht** die Eintragungen im Spielberichtsbogen. Dieser ist am **gleichen Tag von den SR** an die Staffelleiter/HHV-GS abzuschicken. / Umschlag stellt Heimverein./

Zuständigkeit: SR dürfen **keine** Entscheidungen im gegnerischen Schusskreis treffen. Auch nicht pfeifen, um den zuständigen Kollegen zu einer Entscheidung zu veranlassen → ist ein **Regelverstoß**. Der zuständige SR kann in Zweifelsfällen die Spielzeit anhalten, seinen Kollegen befragen und dann bei seiner Entscheidung bleiben oder diese revidieren. / Bei gleichzeitigem Pfiff und unterschiedlichen Entscheidungen soll der näher stehende SR entscheiden.

Zeichengebung / Stellungsspiel: Deutliche Anzeige mit Blick zum Spielfeld. Freischlag- und Seitenaus nur mit einem Arm anzeigen. / Nach jeder Spielzeitunterbrechung und vor Spielzeitfreigabe einen Arm senkrecht nach oben mit Blickkontakt zum SR-Kollegen. / 2, evtl. 1 Minute vor Ende jeder Halbzeit die verbleibende Zeit signalisieren. / Spiel auf sich zukommen lassen. Auch Position an der Grundlinie einnehmen = besserer Blick zum Geschehen im Kreis. Mit Spiel aufrücken, auch SR müssen laufen. Entscheidungen sind besser zu fällen, wenn man nahe am Geschehen ist.

Mannschaften: Spielbeginn mit mind. 8 Spielern, davon darf einer TW sein. / **Kein Spielabbruch bei Unterschreitung**. Max. 5 Ersatzspieler + **max. 4 Betreuer** müssen auf der Mannschaftsbank sitzen.

Torhüter: Jede Mannschaft kann wahlweise: **a)** mit einem voll ausgerüsteten TW (mit Kopfschutz und andersfarbigem Trikot) spielen, **b)** mit einem Feldspieler mit TW-Rechten spielen, der ein andersfarbiges Trikot und zur Abwehr von KE und 7 m-Ball einen Kopfschutz tragen muss, mit dem er den Schusskreis **verlassen** darf, **c) ohne** einen TW, also nur mit Feldspielern spielen, wobei kein Spieler die Rechte eines Torhüters ausüben darf, auch nicht bei der Abwehr von KE + 7m-Ball. / **Jugend-TWs** müssen nach wie vor immer **volle** Ausrüstung tragen. / TW's dürfen nicht jenseits der eigenen **Viertellinie** am Spiel teilnehmen; Ausnahme: als Schütze eines 7m-Balls. Feldspieler mit TW-Rechten dürfen nur dann jenseits der eigenen Viertellinie am Spiel teilnehmen, wenn sie zuvor ihren Schutzhelm abgelegt haben. TW's dürfen im eigenen Schusskreis auch **mit den Armen oder Händen** zur Verhinderung eines Tores den Ball **weg schlagen**, jedoch nicht absichtlich über die eigene Grundlinie und nicht kraftvoll über eine weite Entfernung.

Spielen des Balls: durch Schlagen, Schieben, Schlenzen. / Absichtliches Hochschlagen ist verboten – außer beim Torschuss / Das absichtliche ungefährliche Lupfen des Balls über den Stock des Gegners, auch in den Schusskreis hinein oder im Schusskreis, ist erlaubt. / Im laufenden Spiel darf der Ball absichtlich hoch geschlenzt, gehoben und unabsichtlich hoch geschlagen werden, **auch in den Schusskreis hinein**, sofern dabei niemand gefährdet wird. Lläuft ein Spieler "blind" und ohne den Versuch zu machen, den Ball mit seinem Stock zu spielen, auf den weniger als 5 m entfernten und einen Schlenzball spielenden Gegenspieler zu, muss er wegen gefährlichen

Spiels mit einem Freischlag bzw. im Wiederholungsfall mit einer persönliche Strafe bestraft werden. / Bei Gefährdung eines Spielers durch den ansteigenden Ball = Freischlag Gegenseite an der Stelle der Gefahr / Bei Gefährdung eines Spielers durch den landenden Ball = Freischlag Gegenseite an der Stelle der Landung. / Bei Gefahr für Abwehr im Schusskreis Ausführung des Freischlags **innerhalb** oder außerhalb des Schusskreises analog der Abschlagsausführung. / **Hoch vom TW und Verteidiger abgewehrte Bälle** sind nach ihrer **Gefährlichkeit zu beurteilen**. (Gefahr innerhalb = KE, Gefahr außerhalb = Freischlag am Ort der Gefahr).

gezogener Ball: Bei 7 m generell verboten / Bei **Hereingabe** einer **KE erlaubt** / Bei **Freischlägen erlaubt**. Dabei darf der Ball **nicht zweimal berührt** werden und **nicht wesentlich die Richtung verändern**. Ein gezogener Ball ist immer dann als **gefährlich** abzupfeifen, wenn er aus kurzer Entfernung kraftvoll in einen **anderen** Spieler **hineingezogen** wird.

1-Meter-Regel: Bei Ausführung eines jeden Anstoßes, Abschlags, Freischlags, Eckschlags, Seitenaus sowie Hereingabe der KE **muss** sich der Ball mindestens **1 m** bewegen, **bevor** ihn ein **eigener** Mitspieler **weiterrspielen** darf, (Ausnahme =Selbstpass).

Abstandsregelung: Generell 5 m für Gegenspieler. Bei Freischlag für Angreifer im gegnerischen Viertelraum müssen alle Spieler Abstand halten. Freischlagumkehr bzw. Strafverschärfung bei Nichteinhalten. Bei Bully Abstand alle außer den Ausführenden.

Freischlag/Selbstpass: In allen Jugend- und Erwachsenenklassen gilt die „Selbstpassregel“ (SP) / FS / SP muss nahe am Ort des Geschehens ausgeführt werden. Ball muss ruhen bzw. deutlich erkennbar angehalten sein. / Im Viertelraum darf **kein FS + SP näher als 5 m zum Kreis** ausgeführt und **nicht** direkt in Kreis gespielt werden. Abstand alle 5m, sonst nur Gegenspieler / Bei Nichteinhalten keine Wiederholung, sondern FS/SP Gegenseite. / FS für Abwehr im eigenen Schusskreis kann innerhalb des SK **nicht** an beliebiger Stelle ausgeführt werden - Ausführung **innerhalb oder außerhalb** = wie bei Abschlag. / Genaue Ausführung Selbstpass siehe separate Kurzfassung !!!

Abschlag: Ausführung innerhalb oder außerhalb des Schusskreises generell **nur** auf einer gedachten Linie, parallel zur Seitenlinie, die durch den Punkt geht, an dem der Ball das Spielfeld verlassen hat, **max. 15 m** von der Grund- oder Torlinie entfernt / Abstand 5 m nur für Gegenspieler.

Seitenaus: Am Ort, an dem der Ball die Seitenlinie verlassen hat. / Ball muss auf der Linie liegen.

Eckschlag: zu entscheiden, wenn ein Spieler den Ball zuletzt vor dem Überschreiten der eigenen Grundlinie berührt oder unabsichtlich gespielt hat – **egal** von welcher Stelle des Spielfelds. / **TW darf** den Ball **absichtlich** ins eigene Grundlinienaus **ablenken** = Eckschlag. / Ausführung auf der Seitenlinie exakt 5 m von der Eckfahne entfernt, auf der Seite des Tores, an der der Ball die Grundlinie überschritten hat.

Bully: zu entscheiden bei Spielunterbrechung wegen Verletzung eines Spielers oder SR, bei gleichzeitigem Regelverstoß von Spielern beider Mannschaften, bei sonstigen unvorhergesehenen Ereignissen./ Ausführung an der Stelle der Verursachung, bzw. an der Stelle, an der sich der Ball bei der Spielzeitunterbrechung befand, jedoch **nicht näher** als 15 m zur Grund- oder Torlinie, also **niemals im Schusskreis**. / SR pfeift Bully an. / Stockberührung über den Ball nur **einmal**.

Spielen im Liegen: Ist für Feldspieler und TW's grundsätzlich erlaubt. Es ist dabei nur auf gefährliches Spiel zu achten.

Strafverschärfung / 10-Meter-Regel: Begeht die Mannschaft, gegen die ein Freischlag verhängt worden ist, vor dessen Ausführung einen Disziplin- oder weiteren Regelverstoß (Meckern, Schläger vor den Ball stellen, Abstand nicht einhalten, Ball wegspezeln), kann der Ort des Freischlags bis zu 10 m vorverlegt werden – jedoch nicht in den Schusskreis hinein. / Die Anzeige erfolgt durch nochmaligen Pfiff und in die Luft gestreckte Faust. Max. 2-3 Mal in einem Spiel – dann Karten. / Freischläge gegen die abwehrende Mannschaft innerhalb des Viertelraums können bei genannten Unsportlichkeiten in KE umgewandelt werden, jedoch **nicht wegen Reklamierens**. / Es darf auch keine KE wegen Reklamationen der Angreifer in Freischlag für die abwehrende Mannschaft umgewandelt werden). In solchen Fällen sind persönliche Strafen angebracht.

Auszeit: In allen Spielklassen mit einer Spielzeit von 2 x 35 kann jede Mannschaft **pro Halbzeit** eine Auszeit, bei **Jugendspielen** mit einer Spielzeit von **weniger** als **2 x 35** Minuten - während des **gesamten Spieles eine Auszeit** von **2 Minuten** nehmen / **Nur** möglich bei Spielunterbrechung und **eigenem** Ballbesitz (aber nicht bei Strafecke und 7-m-Ball) / Anforderung durch Trainer/Betreuer mit **entsprechender Karte**. / Die SR überwachen die Auszeit. Sie geben nach **100 Sekunden** das Signal zur Aufstellung der Mannschaften und pfeifen nach **2 Minuten** das Spiel wieder an. / Die Besprechung **muss** in der Nähe der eigenen Mannschaftsbank erfolgen. / Eine nicht genommene Auszeit verfällt. / Bei Entscheidungsspielen darf während der gesamten Verlängerung zusätzlich noch 1 Auszeit in Anspruch genommen werden.

Auswechseln: Jederzeit an der Mittellinie, jedoch **nicht** in dem Zeitraum zwischen der Verhängung und der **Beendigung** einer Strafecke (KE) / Für den Wechsel eines TW's mit Schutzausrüstung ist die Spielzeit kurz anzuhalten, jedoch **nicht** für das Wechseln der Schutzausrüstung (Ausnahme jugendliche Torhüter) / Bei KE dürfen **nur verletzte** und vom Spiel ausgeschlossene TW's der verteidigenden Mannschaft ausgewechselt werden. Dabei kann ein TW mit Schutzausrüstung gegen ein anderen TW mit Schutzausrüstung **oder** gegen einen Feldspieler mit TW-Rechten ausgetauscht werden.

Wird bei einer KE der Feldspieler mit TW-Rechten verletzt oder vom Spiel ausgeschlossen, darf er **nur** gegen einen anderen Feldspieler mit TW-Rechten ausgetauscht werden. In beiden Fällen ist der Verzicht auf einen TW **nicht** möglich. / Nach dem Ausschluss eines TW's muss seine Mannschaft für die Dauer der Strafzeit mit einem Spieler weniger als zuvor spielen. / Spielt eine Mannschaft ohne TW, ist nach Verhängung einer KE kein Spielerwechsel zulässig, bis diese beendet ist.

Wechselfehler: Ein Wechselfehler soll unter Beachtung der Vorteilsregel **nur bestraft** werden, wenn er erheblich ist. / Die Spielzeit ist anzuhalten, um den ursprünglichen Zustand wiederherzustellen und das Spiel mit einem Freischlag für die gegnerische Mannschaft fortzusetzen an der Stelle des Spielfeldes, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand, aber **nicht näher** als 15 m zur Grundlinie. / Spielt eine Mannschaft mit mehr als der erlaubten Anzahl an Spielern, so ist gegen den Mannschaftsführer eine persönliche Strafe **☹** (gelbe Karte) zu verhängen. / Bei einem absichtlichen **erheblichen** Wechselfehler ist der **verursachende Spieler auf Zeit** oder **auf Dauer** vom Spiel auszuschließen.



Verletzungen: Die Behandlung von verletzten Spielern auf dem Spielfeld darf nur nach **Spielzeitunterbrechung** und mit **Erlaubnis der SR** erfolgen. / Werden **Feldspieler** behandelt, **müssen** diese danach das **Spielfeld verlassen**, und ein Ersatzspieler kann die Mannschaft vervollständigen (**außer bei KE**). Der auf dem Platz behandelte Spieler steht erst **nach Ablauf von 2 Min.** wieder als Einwechselspieler zur Verfügung. / **Verlässt** ein behandelter Feldspieler das Spielfeld **nicht**, ist ihm die **gelbe Karte** zu zeigen.

Strafecke (KE): Zu entscheiden bei jedem **absichtlichen** Regelverstoß **außerhalb** des Schusskreises, jedoch **innerhalb** des **eigenen Viertelraumes**. / Bei jedem **unabsichtlichen** Regelverstoß **innerhalb** des Schusskreises, wenn dadurch **kein Tor** verhindert wird. / Wenn sich innerhalb des Schusskreises der Ball in der **Ausrüstung des TW's verfängt**. / Bei **absichtlichem Spielen** des Balls in das eigene **Grundlinienaus**. / **Max. 5** Abwehrspieler **inkl. TW** müssen hinter der eigenen Tor- bzw. Grundlinie, die restlichen jenseits der Mittellinie stehen. Alle Angreifer müssen außerhalb des Schusskreises, der Hereingebende mit einem Fuß hinter der Grundlinie stehen. / Spielt die abwehrende Mannschaft **ohne TW**, darf kein Spieler TW-Rechte wahrnehmen und auch **keinen Kopfschutz** tragen. Durchsichtige oder einfarbige Gesichtsmasken, die an die menschliche Gesichtsform angepasst sind, dürfen getragen werden. / **Alle** Spieler, auch Angreifer, dürfen den Schläger in den Schusskreis hineinhalten, auch vor das Tor, jedoch damit nicht den Boden berühren. / Abwehrspieler dürfen sich am Tor festhalten oder abstützen, jedoch dabei das Tor **nicht** verschieben (Strafen wie bei zu frühem Herauslaufen). / Betreten Angreifer zu früh den Schusskreis oder hat der Hereingebende nicht mindestens einen Fuß hinter der Grundlinie, wird die Strafecke wiederholt. / Es ist kein Regelverstoß, wenn der Ball bei der Hereingabe **unabsichtlich** hoch ansteigt / Solange der Ball den Schusskreis noch **nicht** verlassen hat, kann **kein Tor** erzielt werden. Ein **Schuss in Richtung Tor** ist jedoch grundsätzlich erlaubt, so lange dieser nicht gefährlich ist. Begeht ein Verteidiger in dieser Situation einen Regelverstoß, muss eine erneute Strafecke verhängt werden. / Der Ball darf beim ersten **geschlagenen** Torschuss nicht so ansteigen, dass er **über 46 cm** auf der Torlinie ankommt. Berührt ein herauslaufender Abwehrspieler den höher ansteigenden Torschuss, so ist auf Freischiß für die Abwehr zu entscheiden. Ist der hochgeschlagene Ball hingegen von selbst auf seine zulässige Höhe zurückgekehrt, wenn er die Torlinie erreicht, liegt kein Regelverstoß vor. Hier ist nur nach der Gefährlichkeitsregel zu urteilen / **Hochschlenzen in beliebiger Höhe** ist erlaubt. / Es ist jedoch dann als gefährlich abzupfeifen, wenn der geschlenzte Ball beim ersten Torschuss einen Abwehrspieler, der sich näher als 5 m zu dem Schützen befindet, oberhalb oder auf dem Knie am Körper trifft. Wird der Abwehrspieler unterhalb seines Knies getroffen, ist eine erneute KE zu verhängen. / Läuft ein Abwehrspieler absichtlich in den Torschuss hinein, ohne zu versuchen, den Ball mit seinem Stock zu spielen, muss er wegen gefährlichen Spiels bestraft werden (erneute KE, evtl. persönliche Strafe). / ☼ Überquert ein Verteidiger vor Ausführung der KE die Grundlinie, muss dieser Spieler sich hinter die Mittellinie begeben. Im Fall das der Torwart oder der Feldspieler mit den Rechten eines Torwartes, die Grundlinie vor Ausführung der KE überquert, muss sich ein beliebiger verteidigender Feldspieler hinter die Mittellinie begeben. In beiden Fällen wird der Feldspieler **nicht ersetzt**. Jedes weitere zu frühe Herauslaufen bei derselben oder einer weiteren Strafecke wird wie oben beschrieben geahndet. // **Absichtliches** und **deutliches** zu frühes Herauslaufen kann auch **sofort** mit einer

persönlichen Strafe geahndet werden. / ☼ Betritt ein angreifender Spieler vor Ausführung der KE den Schusskreis, muss er sich hinter die Mittellinie begeben, er darf jedoch durch einen anderen Spieler ersetzt werden. ☼ Täuscht ein angreifender Spieler bei der Ausführung der Strafecke die Hereingabe des Balles an, muss er sich hinter die Mittellinie begeben, er darf jedoch durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden. / Die Strafecke wird in beiden Fällen wiederholt. / Eine **vor Spielzeitende verhängte** KE wird auch noch **nach Ablauf** der Spielzeit **ausgeführt**. / Begeht ein Verteidiger einen Regelverstoß, der mit einer KE oder 7-m-Ball zu ahnden wäre, muss das Spiel bis zur Beendigung der entsprechenden Spielstrafe verlängert werden. / Der SR, in **dessen Spielhälfte** die "Schluss-KE" ausgeführt wird, **pfeift** das Spiel nach Beendigung der KE **ab**. / Die SR teilen den Spielern **nicht** gesondert mit, dass es sich um eine "**Schluss-KE**" handelt. Eine KE ist dann **beendet**, wenn – ein Tor erzielt wurde, ein Angreifer einen Regelverstoß begeht, der Ball den Schusskreis um mehr als 5 m verlassen hat, der Ball ins Grundlinienaus geht und dabei keine weitere Spielstrafe verhängt, oder auf Bully entschieden wurde. / Eine Schluss-KE ist auch dann beendet, wenn der Ball zum 2. Mal den Schusskreis verlassen hat.

7-m-Ball: Zu entscheiden bei jedem **unabsichtlichen** Regelverstoß innerhalb des Schusskreises, durch den ein **Tor verhindert** wird. / Bei jedem **absichtlichen** Regelverstoß eines Verteidigers gegen einen Angreifer innerhalb des Schusskreises, sofern der Angreifer in Ballbesitz ist oder ohne den Regelverstoß hätte kommen können. / Bei 7-m-Ball wird die Zeit angehalten, kein besonderes Zeichen für Zeitstopp notwendig. / Der TW, auch ein Feldspieler mit TW-Rechten, muss einen Kopfschutz tragen. Will ein **Feldspieler** den 7 m-Ball abwehren, darf er **nur** eine **Gesichtsmaske** aufsetzen und den Ball lediglich mit seinem Stock abwehren. TW muss auf der Linie stehen. Schütze muss mit beiden Füßen hinter dem Ball und in spielbarer Entfernung zum Ball stehen. Alle anderen Spieler müssen hinter die Viertellinie. / Befragung TW und Schütze. Freigabe durch Pfiff. / Torschuss nur durch Schieben, Schlenzen oder Heben, der Ball darf nicht gezogen werden. / TW darf mit dem Schläger den Ball über eigener Schulterhöhe abwehren. / Schießt der Schütze vor Freigabe durch SR ☼ und erzielt ein Tor, wird der 7 m-Ball wiederholt; wird dabei kein Tor erzielt, wird auf Freischiß für Verteidiger erkannt. / Bei jedem anderen Regelverstoß des Schützen wird ein Freischiß für die Verteidiger verhängt. Begeht TW einen Regelverstoß (bewegt sich zu früh) und hält den Ball dadurch, wird der 7-m-Ball wiederholt, und dem TW ist die grüne Karte, im Wiederholungsfall die gelbe Karte zu zeigen. / Für jeden anderen Regelverstoß eines TW's, durch den das Erzielen eines Tores verhindert wird (Abwehr mit der runden Schlägerseite), ☼ und bei einem Regelverstoß irgendeines anderen Spielers der verteidigenden Mannschaft wird der 7 m-Ball wiederholt, wenn kein Tor gefallen ist. / Grundsätzlich gilt also, ☼ **dass nicht mehr auf Straftor entschieden werden kann** und daher nach der Ausführung eines 7 m-Balls entweder auf Tor für die Angreifer oder auf Freischiß für die Verteidiger zu entscheiden ist. Danach muss der SR durch Pfiff das Spiel und die Spielzeit wieder freigeben.

Persönliche Strafen: Bei rohem oder gefährlichem Spiel sowie absichtlichen Regelverstößen und schlechtem Benehmen kann bzw. muss zusätzlich zur Spielstrafe der betreffende Spieler mündlich ermahnt oder durch Zeigen der Karten verwarnet bzw. vom Spiel ausgeschlossen werden. Persönliche Strafen können **auch** gegen Austauschspieler und **Trainer / Betreuer** auf der Mannschaftsbank ausgesprochen werden. Bei gelber, gelb-roter und roter Karte gegen

diese muss ein Spieler vom Feld, der aber als Austauschspieler sofort zur Verfügung steht. / Der bestrafte Spieler oder Trainer/Betreuer hat sich während der Strafzeit auf die Mannschaftsbank zu begeben bzw. bei gelb-rot oder rot den näheren Bereich des Spielfeldes zu verlassen. / Verwarnungen und Spelausschlüsse müssen durch Zeigen der **entsprechenden Karte** ausgesprochen werden.

- **mündliche Ermahnung** → ernsthafter Hinweis an einen Spieler, dies zu unterlassen. Die Spielzeit wird hierfür nicht angehalten.
- **grüne Karte** → ☼ Spelausschluss auf Zeit von 2 Minuten bei allen Arten von Regelverstößen. Keine Begrenzung der Anzahl pro Mannschaft, jedoch Empfehlung: 2-3 Mal grün pro Mannschaft, max 1 Mal grün pro Spieler in einem Spiel.
- **gelbe Karte** → Spelausschluss des Spielers auf Zeit. ☼ Richtlinie: 5 Minuten bei Unsportlichkeit ohne Stock-/Körperkontakt zu Gegenspieler / 10 Minuten für Foul mit Stock-/Körperkontakt zu Gegenspieler. Bei weiterem schlechtem Benehmen **vor Fortsetzung des Spiels** erhöht sich die Strafzeit auf 10 bzw. 15 Minuten. Der bestrafte Spieler hat sich auf der Mannschaftsbank aufzuhalten und darf während der Strafzeit nicht eingewechselt werden. / Die Mannschaft spielt für die Dauer der Strafzeit mit einem Spieler weniger. / Der SR überwacht die Strafzeit und ruft den Spieler nach deren Ablauf wieder ins Spiel. / ☼ Dies kann auch während einer laufenden Strafecke geschehen, wenn es der Spielverlauf erlaubt. / Die Dauer der Strafzeit wird nicht bekannt gegeben / Eintragung im Spielberichtsbogen.
- **gelb-rote Karte** → Spelausschluss auf Dauer nur für einen Spieler, Trainer/Betreuer, der im laufenden Spiel schon einmal gelb gesehen hat. Die Mannschaft spielt bis Spielende mit einem Spieler weniger. / Eintragung im Spielberichtsbogen. / **Kein** Passeinzug.
- **rote Karte** → Spelausschluss auf Dauer. Die Mannschaft spielt bis zum Spielende mit einem Spieler weniger. / Ein auf Zeit des Feldes verwiesener Spieler oder Trainer/Betreuer (gelbe Karte) ist dann mit einer roten Karte zu bestrafen, wenn er **nach Beginn seiner Strafzeit** weitere Regelverstöße begeht oder sich auf andere Weise grob unsportlich verhält. / Eintragung sofort nach dem Spiel mit **genauem** Tathergang im Spielberichtsbogen. **Eintrag dem zuständigen Mannschaftsführer vorzeigen und auf Gelegenheit zu schriftlicher Stellungnahme binnen 4 Tagen hinweisen.** / Der **Spielerpass wird eingezogen**.
- Bei entsprechenden Regelverstößen können gelbe oder rote Karten auch sofort gezeigt werden, selbst wenn der Spieler zuvor noch keine andere Karte gesehen hat.

SR-Kosten-Abrechnungen SHV-Sätze

RLD und 2.RLH SPAE € 35,00 pro Spiel / **1.RLH** € 40,00 pro Spiel

Fahrtkosten:

RL = € 0,30/km 1 SR / € 0,32/km 2 SR/1 PKW

Staffelleiter

RLD ☼ Manuela Wenk, Kleingründlacher Str. 55, 90427 Nürnberg

1.RLH Oliver Zeißner, Feldstraße 95, 68259 Mannheim
2.RLH Karl Metzger, Wormser Landstr. 140, 67346 Speyer