Trenckmannstraße 15

16816 Neuruppin

Bearb.: Herr Peter

Gesch-Z.:

Hausruf: 01723241038

Fax:

Internet: www.bildungsserver.berlin-brandenburg.de

uwe.peter@schulen.brandenburg.de

Bahnhof Rheinsberger Tor - Stadtbuslinie 770

An alle Grundschulen

des Staatlichen Schulamtes Neuruppin

**Staatliches Schulamt Neuruppin**

Trenckmannstraße 15 | 16816 Neuruppin

**Ausschreibung "Jugend trainiert für Olympia" – Regionalfinale – Hockey**

Veranstalter: Staatliches Schulamt Neuruppin

**Wettkampfklasse:** U14 gemischt 2013 und jünger bis einschließlich Klassenstufe 6!!!

Wettkampfleitung: Berater für Schulsport

25.03.2026, 10:00 Uhr

Wettkampfort: Turnhalle Nashorn Grundschule Vehlefanz

Bärenklauer Str. 22, 16727 Oberkrämer

Schiedsrichter**:** lizensierte Schiedsrichter vom BHSV

**Spielregel und Spielmodus: Siehe Anhang!!!**

#### Meldetermin: bis einschließlich 16.01.2026

#### Meldeadresse: [uwe.peter@schulen.brandenburg.de](mailto:uwe.peter@schulen.brandenburg.de)

Achtung: Der Landkreis Oberhavel meldet alle Wettkämpfe über den Meldebogen auf dem Bildungsserver Kreisfinale Landkreis Oberhavel!

Versorgung: Imbissversorgung - Selbstkosten

* Ausgefüllte Mannschaftslisten sind vor Beginn des Wettkampfes beim Wettkampfgericht abzugeben. (Stempel und Unterschrift Schulleiter)
* Die Berater für Schulsport werden in Absprache mit Busunternehmen Fahrtgemeinschaften zusammenstellen und die Abfahrtszeit auf dem Bildungsserver veröffentlichen!

Der Veranstalter übernimmt keine Haftung.

Viel Erfolg!

Mit freundlichen Grüßen

Uwe Peter Maximilian Pade

Berater für Schulsport

JTFO Regionalfinale Hallenhockey

**Wettbewerb:** Der Wettbewerb richtet sich an Schulteams mit Schülerinnen und Schülern der Klassenstufe 3-6 der Schulamtsregion Neuruppin, die über Basisfähigkeiten im Hallenhockey verfügen. Gemischte Teams sind ausdrücklich erwünscht, aber es sollen mindestens drei Mädchen im Team sein. Es wird mit fünf Feldspielern und mit einem voll ausgerüsteten Torwart gespielt. Ein Mädchen muss immer auf dem Feld sein. Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Spieler/innen (incl. Torwart). Es müssen mindestens 6 Spieler/innen (incl. Torwart) antreten, um spielberechtigt zu sein. Eine Spielgemeinschaft mehrerer Schulen ist nicht zulässig. Jede Mannschaft muss von einem Lehrer der Schule begleitet werden. Die Schiedsrichter werden vom Brandenburgischen Hockeysportverband gestellt. Die Mannschaft muss mit einheitlichem Trikot und Schienbeinschonern ausgestattet sein. Jede/r Spieler/in trägt einen Zahnschutz. Ein Handschutz der linken Hand wird empfohlen/ muss nicht getragen werden.

**Austragungsmodus:**

Gespielt wird – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den aktuellen Regeln des Deutschen Hockey-Bundes bzw. dem aktuellen Regelkommentar für Hallenhockey:

1. **Spieldauer:** Das Regionalfinale wird in einer Turnierform gespielt, die nach Eingang der Meldungen festgelegt wird. Spielgegner werden am Spieltag ausgelost. Gespielt werden 2x 10 Minuten. Die Halbzeitpause beträgt 5 Minuten.
2. **Auswechseln:** Die Spieler dürfen ständig ausgewechselt werden (interchanging). Der Spielerwechsel findet auf Höhe der Mittellinie auf der Seite der jeweiligen Mannschaftsbank statt.
3. **Spielfeld, Tore, Ball und Schläger:** Gespielt wird auf einem Handballfeld auf Handballtore, die mit einem kleinmaschigen Netz ausgestattet sein sollten. Der Schusskreis beginnt an der 9m-Linie (gestrichelte Linie). Ein Seitenaus gibt es nicht, weil Banden das Feld seitlich begrenzen. Weitere wichtige Linien sind die Mittellinie, die Torlinie und die Torauslinie. Gespielt wird mit einem Hallenhockeyball oder Allround-Hockeyball. Der Einsatz von Hallenhockeyschlägern ist erwünscht, es dürfen aber auch Feldhockeyschläger in der Halle eingesetzt werden. Der Schläger wird grundsätzlich im Spiel mit beiden Händen festgehalten (linke Hand am oberen Ende/ rechte Hand unterhalb des Griffbandes) und die Kufe bleibt auf dem Boden!
4. **Spiel(wieder)beginn:** Bei Anpfiff jeder Halbzeit und nach Torerfolg (2 Pfiffe) wird der Ball von der Spielfeldmitte ins Spiel gebracht. Dabei kann er in jede beliebige Richtung gespielt werden. Auch ein Selfpass ist erlaubt. Alle Spieler stehen dabei in ihrer eigenen Feldhälfte. Die Spieler der Mannschaft, die keinen Anstoß hat, müssen einen Abstand von 3m zum Ball einhalten.
5. **Erzielen eines Tores:** Für ein gültiges Tor muss ein Angreifer den Ball im Schusskreis berührt haben. Das Tor zählt auch, wenn ein Verteidiger den Ball zuletzt berührt oder dabei einen Regelverstoß begangen hat, solange der Ball den Schusskreis nicht verlassen hat. Der Ball muss dabei mit vollem Umfang über die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte gerollt sein. Das Spiel beginnt bei gegebenem Tor wieder von der Mittellinie.
6. **Regeln im Spiel: Ein Spieler darf…**

…den Ball mit der flachen Schlägerseite spielen (schieben, stoppen, führen)

…jederzeit einen self-pass ausführen (mit dem Ball, nachdem er geruht hat, loslaufen)

…mit der Bande spielen

…(aus Versehen) Fuß nehmen, wenn kein Angreifer in der Nähe ist und er keinen Vorteil vom Stoppen des Balles auf diese Weise erhält

…den Ball bei Torschuss mit dem Schläger (flache Seite) abwehren

…den Ball (nur) bei Torschuss hoch spielen / schießen

…einen Ball führenden Gegner von dessen linker Rückseite angreifen (nicht schieben, rempeln, noch auf den Schläger einwirken)

…einem Gegner den Weg/Ballweg durch Legen des Schlägers auf den Boden (muss dabei festgehalten werden) versperren

**Ein Spieler darf nicht**…

…mit der runden Seite des Schlägers spielen

…den Ball nicht schlagen /den Schläger mit so enger Handfassung beider Hände am oberen Griffband halten oder führen, dass sich die Hände berühren (Schlaghaltung!)

…den Ball nicht hoch, z. B. nicht über den Schläger eines Verteidigers spielen (außer bei Torschuss)

…den Ball im Liegen, Knien oder mit einem Körperteil spielen (Ausnahme Fuß siehe oben)

… den Ball in den bereits liegenden Schläger eines Gegners spielen

…den Schläger des Gegners wegtreten, auf den Schläger schlagen, ihn festhalten, einhaken oder durch Übergreifen am Spielen hindern

…einen anderen Spieler rempeln, treten, wegschieben oder durch körperlichen Einsatz am Spielen hindern

**Der Torwart darf…**

…den Ball innerhalb des gesamten Schusskreises mit den Füßen, dem Schläger und allen Körperteilen stoppen, aber nur maximal 3 sec. halten. Danach muss er wieder ins Spiel gebracht werden.

… außerhalb des Schusskreises den Ball mit dem Schläger spielen.

**Der Torwart darf nicht…**

…den Ball außerhalb des Schusskreises mit den Füßen, Händen oder dem Körper stoppen.

…den Ball länger als 3sec. stoppen/halten/auf ihm liegen oder sitzen.

…einen Spieler im Schusskreis umlaufen, ohne den Ball zu spielen.

1. **Was ist unsportlich?** Unter unsportlich versteht man rohes oder gefährliches Spiel; Meckern; Schimpfen; Spielverzögerung; Schlägerwerfen; ein anderes Verhalten, das nach Meinung des Schiedsrichters unsportlich sind. Unsportliche Handlungen werden bestraft.
2. **Strafen beim Hockey:** Verstößt ein Spieler gegen die Regeln, so wird er dafür mit einer persönlichen Strafe oder seine Mannschaft mit einer Spielstrafe belegt.

**Spielstrafen:**

- ein Freischiebepass wird gegeben, wenn der Gegner außerhalb seines Schusskreises ein unabsichtliches Vergehen begeht. Zu dem Freischiebepass ausführenden Spieler muss der Gegner einen Abstand von 3m einhalten. Er darf wieder eingreifen, wenn der Ball gepasst oder 3m geführt wurde.

- ein Freischiebepass vom Kreis wird gegeben, wenn der Gegner ein Vergehen innerhalb seines Schusskreises begeht. Bei der Ausführung gilt: Alle Mit- und Gegenspieler müssen 3m Abstand nehmen. Ein Gegenspieler, der keine 3 Meter Abstand hatte (z. B. bei zu schneller Ausführung) darf erst eingreifen, wenn der Ball drei Meter geführt oder gepasst wurde.

- ein 7m – Ball auf das Tor wird für den Gegner gegeben, wenn ein Spieler im eigenen Schusskreis so gegen die Regeln verstößt, dass ein klares Tor oder eine Torchance verhindert wird.

**Persönliche Strafen**:

Spieler sollen persönlich bestraft werden, wenn sie absichtlich und wiederholt gegen die Regeln verstoßen oder sich unsportlich verhalten. Dabei kann ein Spieler mehrfach ermahnt werden, bevor eine Karte gegeben wird.

- Ermahnung: der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und verwarnt den Spieler (erklärt ihm sein Fehlverhalten)

- grüne Karte (Dreieck): der Spieler wird vom Schiedsrichter verwarnt

- gelbe Karte (Dreieck): der Spieler wird vom Spiel ausgeschlossen für 5-10 Minuten

- rote Karte (Kreis): der Spieler muss für die restliche Zeit des Spiels auf die Strafbank.

Der Schiedsrichter soll keine Strafe verhängen, wenn er dadurch der Mannschaft, die bestraft werden soll, einen Vorteil verschafft.

1. **Ball über die Spielfeldgrenzen**: - Wird der Ball über die Bande seitlich ins Aus gespielt, darf er an der Stelle von der anderen Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat, in Abstand von 1m zur Bande wieder ins Spiel gebracht werden (Pass oder Selfpass). Spielt ein Angreifer den Ball über die Grundlinie (ohne das ein Tor erzielt wurde), wird er auf der Höhe vom Schusskreisrand aus wieder ins Spiel gebracht, wo er ins Aus gegangen ist. Der Ball muss dazu kurz ruhen. Spielt ein Verteidiger den Ball über die Grundlinie, wird auf lange Ecke von der Mittellinie auf Höhe der Stelle, an der der Ball ins Grundlinienaus gespielt wurde entschieden. Der Ball darf bei einer langen Ecke nicht direkt in den Schusskries gespielt werden.
2. **7-Meter:** - gespielt wird auf das vom Torhüter besetzte Tor. Dazu wird der Ball auf die 7m- Markierung gelegt. Der Schütze steht in Ballnähe hinter dem Ball. Alle anderen Spieler stehen außerhalb des Schusskreises. Aufs Tor geschoben darf er erst nach Pfiff des Schiedsrichters. Der Torhüter muss dann auf der Torlinie stehen. Der Spieler darf mit Ball einen Schritt zum Tor machen. Der 7m ist beendet, wenn der Ball ins Tor oder über die Grundlinie gerollt ist, vom Pfosten abgeprallt oder vom Torwart aus dem Schusskreis gekickt / geschoben wurde. Das Spiel läuft erst wieder, wenn der Schiedsrichter das Spiel freigibt.

Wurde kein Tor erzielt beginnt das Spiel wieder vom Schusskreisrand.

1. **Penalty: -gespielt wird auf das vom Torhüter besetzte Tor. Dazu wird der Ball auf die Mittellinie gelegt. Der Schütze steht in Nähe des Balles. Alle anderen Spieler befinden sich hinter der Mittellinie und dürfen nicht eingreifen. Der Torhüter steht auf der Torlinie. Auf Pfiff führt der Schütze den Ball in den Schusskreis zum Tor. Er hat 12 Sekunden Zeit, ein Tor zu erzielen. Der Torhüter darf sich ab Pfiff im Schusskreis bewegen und den Ball abwehren. Der Penalty ist beendet, wenn ein Tor erzielt wurde, der Ball vom Torhüter aus dem Schusskreis gespielt werden konnte oder die Zeit abgelaufen ist.**
2. **Schiedsrichter:** Ein Spiel soll möglichst von zwei Schiedsrichtern geleitet werden. Dabei ist jeder für die Entscheidungen in seiner Spielfeldhälfte verantwortlich. Er darf keine Entscheidung im Schusskreis seines Kollegen pfeifen. Die Schiedsrichter sollen sich gegenseitig ergänzen und nur pfeifen, um Regelverstöße zu ahnden.

Weiterführende Kommentare sind zu finden unter [www.hockey.de](http://www.hockey.de/) .

Für **die Ermittlung der besten Mannschaft** nach Abschluss aller Spiele gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:

* Punkteverhältnis,
* Torverhältnis,
* höhere Anzahl der erzielten Tore,
* Penaltyschiessen (3 Spieler/innen jeder Mannschaft)

Entscheidungsspiele werden zeitlich nicht verlängert. Es findet gleich ein Penaltyschiessen statt (3 Spieler/innen jeder Mannschaft, danach paarweise bis zur Entscheidung).

Die besten drei Mannschaften erhalten Pokale, Medaillen und ein T- Shirt. Jede teilnehmende Schule erhält 5 Hockeybälle.

**Für die Ermittlung des besten Spielers/ der besten Spielerin** werden die Mannschaftsbetreuer und Schiedsrichter befragt. Der /die Spieler/in werden bei der Siegerehrung ausgezeichnet.