

Shoot out Wettbewerb

1.2 Ist in einem Entscheidungs- oder einem Überkreuzspiel keine Entscheidung gefallen, entscheidet ein Shoot-out-Wettbewerb.

1.2.1

Für die Durchführung des Shoot-out-Wettbewerbs gelten im Feldhockey folgende Bestimmungen:

- 1.2.1.1 Der Shoot-out-Wettbewerb beginnt nicht später als 5 Minuten nach dem Ende der regulären Spielzeit.
- 1.2.1.2 Für den Shoot-out-Wettbewerb muss jede Mannschaft den Schiedsrichtern von ihren im Spielberichtsbogen eingetragenen Spielern drei angreifende Spieler sowie einen verteidigenden Spieler (Torwart mit vollständiger Ausrüstung) benennen. Ein auf Dauer (gelb-rote oder rote Karte) ausgeschlossener Spieler darf nicht benannt werden. Ein verteidigender Spieler darf in einem Shoot-out-Wettbewerb nicht auch angreifender Spieler sein.
- 1.2.1.3 Die Mannschaftsführer müssen den Schiedsrichtern vor Beginn des Shoot-out-Wettbewerbs mitteilen, in welcher Reihenfolge die benannten angreifenden Spieler ihrer Mannschaft antreten.
- 1.2.1.4 Die Schiedsrichter legen fest, auf welches Tor der Shoot-out-Wettbewerb ausgetragen wird, und lösen mit den Mannschaftsführern den Beginn des Shoot-out-Wettbewerbs aus. Der Gewinner der Auslosung bestimmt, welche Mannschaft den Shoot-out-Wettbewerb beginnt.
- 1.2.1.5 Alle nicht für den Shoot-out-Wettbewerb benannten Spieler müssen sich jenseits der Mittellinie, alle für den Shoot-out-Wettbewerb benannten Spieler außer den jeweils ein Shoot-out ausführenden Spielern müssen sich mindestens 10 m von dem Ausführungsort eines Shoot-out entfernt aufhalten; der verteidigende Spieler der Mannschaft, die zum Shoot-out antritt, darf sich an der Grundlinie außerhalb des Schusskreises aufhalten. Keiner dieser Spieler darf die Durchführung beeinflussen.
- 1.2.1.6 Im ersten Durchgang tritt jeder der benannten angreifenden Spieler zu einem Shoot-out an, und zwar in der mitgeteilten Reihenfolge und abwechselnd von jeder Mannschaft. Führt eine Mannschaft im ersten Durchgang uneinholbar, können die Schiedsrichter den Shoot-out-Wettbewerb beenden. Die führende Mannschaft ist Sieger.
- 1.2.1.7 Bei unentschiedenem Ausgang des ersten Durchgangs muss der Shoot-out-Wettbewerb mit einem zweiten Durchgang und denselben angreifenden und verteidigenden Spielern fortgesetzt werden, wobei die Mannschaft beginnt, die nicht den ersten Durchgang begonnen hat, und es den Mannschaften freisteht, welcher der benannten angreifenden Spieler jeweils antritt; ein angreifender Spieler darf jedoch nur einmal in diesem Durchgang antreten. Die jeweiligen angreifenden Spieler treten nacheinander und abwechselnd von jeder Mannschaft so lange zu einem Shoot-out an, bis bei einer Paarung nur eine der beiden Mannschaften ein Tor erzielt. Die Mannschaft, die das Tor erzielt hat, ist Sieger.
- 1.2.1.8 Bei unentschiedenem Ausgang des zweiten Durchgangs muss der Shoot-out-Wettbewerb mit weiteren Durchgängen fortgesetzt werden, für die jeweils die Bestimmungen des Buchstaben g entsprechend gelten. Jeden Durchgang beginnt die Mannschaft, die nicht den vorherigen Durchgang begonnen hat.
- 1.2.1.9 Der Austausch eines für den Shoot-out-Wettbewerb benannten angreifenden oder eines verteidigenden Spielers ist zulässig, wenn dieser bei der Durchführung des Shoot-out-Wettbewerbs verletzt wird. Verletzt sich der angreifende Spieler, kann der Mannschaftsführer einen für den Shoot-out-Wettbewerb teilnahmeberechtigten und noch nicht als angreifenden Spieler benannten Spieler als Ersatz benennen. Verletzt sich der verteidigende Spieler, kann der Mannschaftsführer einen für den Shoot-out-Wettbewerb teilnahmeberechtigten Spieler als Ersatz benennen. Dieser muss unverzüglich eine Schutzausrüstung anlegen. Er darf dann aber nicht mehr als angreifender Spieler an diesem Shoot-out-Wettbewerb teilnehmen, kann aber, wenn er vorher angreifender Spieler war, durch einen teilnahmeberechtigten und noch nicht als angreifenden Spieler benannten Spieler, ersetzt werden.
- 1.2.1.10 Wird ein benannter angreifender Spieler durch Zeigen einer gelben, gelb-roten oder roten Karte während des Shoot-out-Wettbewerbs vom Spiel ausgeschlossen, gilt jedes Shoot-out, zu dem er noch antreten muss, als nicht verwandelt; bereits erzielte Tore behalten ihre Gültigkeit. Wird ein für den Shoot-out-Wettbewerb benannter verteidigender Spieler durch Zeigen einer gelben, gelb-roten oder roten Karte während des Shoot-out-Wettbewerbs vom Spiel ausgeschlossen, kann der Mannschaftsführer einen für den Shoot-out-Wettbewerb teilnahmeberechtigten und noch nicht als angreifenden Spieler benannten Spieler als Ersatz benennen. Dieser muss unverzüglich eine Schutzausrüstung anlegen. Absatz 1.2.1.9 gilt entsprechend.

1.2.2

Für die Durchführung eines Shoot-out gelten im Feldhockey folgende Bestimmungen:

- 1.2.2.1 Der verteidigende Spieler muss vor der Ausführung mit beiden Füßen auf oder hinter der Torlinie stehen.
- 1.2.2.2 Der Ball wird auf Höhe der Tormitte und 8 m entfernt vom Schusskreis des von den Schiedsrichtern zur Ausführung festgelegten Tores gelegt.
- 1.2.2.3 Der angreifende Spieler muss vor der Ausführung hinter dem Ball, aber nahe zu ihm stehen.
- 1.2.2.4 Die Schiedsrichter geben die Ausführung mit einem Pfiff frei, nachdem der verteidigende und der angreifende Spieler ihre Positionen eingenommen haben.
- 1.2.2.5 Nach Freigabe des Shoot-out hat der angreifende Spieler 8 Sekunden Zeit, ein Tor zu erzielen. Den Ablauf der 8 Sekunden überwachen die Schiedsrichter.

1.2.2.6 Wenn vor der Freigabe des Shoot-Out durch die Schiedsrichter entweder der Angreifer mit der Ausführung eines Shoot-out beginnt oder der verteidigende Spieler die Torlinie überschreitet, wird der Shoot-out wiederholt.

1.2.3

Im Feldhockey ist ein Shoot-out beendet, wenn:

- 1.2.3.1 die zur Ausführung zur Verfügung stehenden 8 Sekunden abgelaufen sind;
- 1.2.3.2 ein Tor erzielt worden ist;
- 1.2.3.3 der angreifende Spieler einen Regelverstoß begangen hat;
- 1.2.3.4 der verteidigende Spieler einen unabsichtlichen Regelverstoß innerhalb oder außerhalb des Schusskreises begangen hat; in diesem Fall wird das Shoot-out wiederholt mit demselben angreifenden und demselben verteidigenden Spieler;
- 1.2.3.5 der verteidigende Spieler einen absichtlichen Regelverstoß innerhalb oder außerhalb des Schusskreises begangen hat; in diesem Fall wird ein 7-m-Ball für die angreifende Mannschaft verhängt, der von jedem für den Shoot-out-Wettbewerb teilnahmeberechtigten Spieler der angreifenden Mannschaft ausgeführt werden darf.
- 1.2.3.6 der Ball das Spielfeld über die Grund- oder Seitenlinie verlassen hat; dies gilt auch, wenn der verteidigende Spieler den Ball absichtlich über die Grundlinie gespielt hat.

1.2.4

Im Hallenhockey gelten für die Durchführung des Shoot-out-Wettbewerbs und eines Shoot-out folgende Besonderheiten:

- 1.2.4.1 An der Durchführung des Shoot-out-Wettbewerbs wirken drei angreifende Spieler von jeder Mannschaft mit.
Alle nicht für den Shoot-out-Wettbewerb benannten Spieler müssen sich jenseits der Mittellinie, alle für den Shoot-out-Wettbewerb benannten Spieler außer den jeweils ein Shoot-out ausführenden Spielern müssen sich jenseits der Linie, die parallel zur Grundlinie durch den Ausführungsort verläuft, und mindestens 10 m von dem Ausführungsort eines Shoot-out entfernt aufhalten. Im Übrigen gilt Absatz 1.2.1 entsprechend.
- 1.2.4.2 Für die Durchführung eines Shoot-out wird der Ball auf Höhe der Tormitte und 3 m außerhalb des Schusskreises, der dem von den Schiedsrichtern zur Ausführung festgelegten Tor näher ist, auf den Boden gelegt. Der angreifende Spieler muss vor der Ausführung hinter dem Ball, aber nahe zu ihm stehen. Nach Freigabe des Shoot-out hat der angreifende Spieler 6 Sekunden Zeit, ein Tor zu erzielen. Den Ablauf der 6 Sekunden überwachen die Schiedsrichter. Im Übrigen gilt Absatz 1.2.2 entsprechend.
- 1.2.4.3 Ein Shoot-out ist beendet, wenn die zur Ausführung zur Verfügung stehenden 6 Sekunden abgelaufen sind. Ein Shoot-out ist auch dann beendet, wenn der Ball vom verteidigenden Spieler über die Seitenbande abspringt; wenn der verteidigende Spieler den Ball über die Seitenbande spielt, wird das Shoot-out wiederholt mit demselben angreifenden und demselben verteidigenden Spieler. Im Übrigen gilt Absatz 1.2.3 entsprechend.