

MURIEL SUTTER

# DONUT HOCKEY<sup>®</sup>



**SCHUL-KURZREGLEMENT**

**Stand: 18.8.2020**

## SPIELFELD UND MARKIERUNGEN

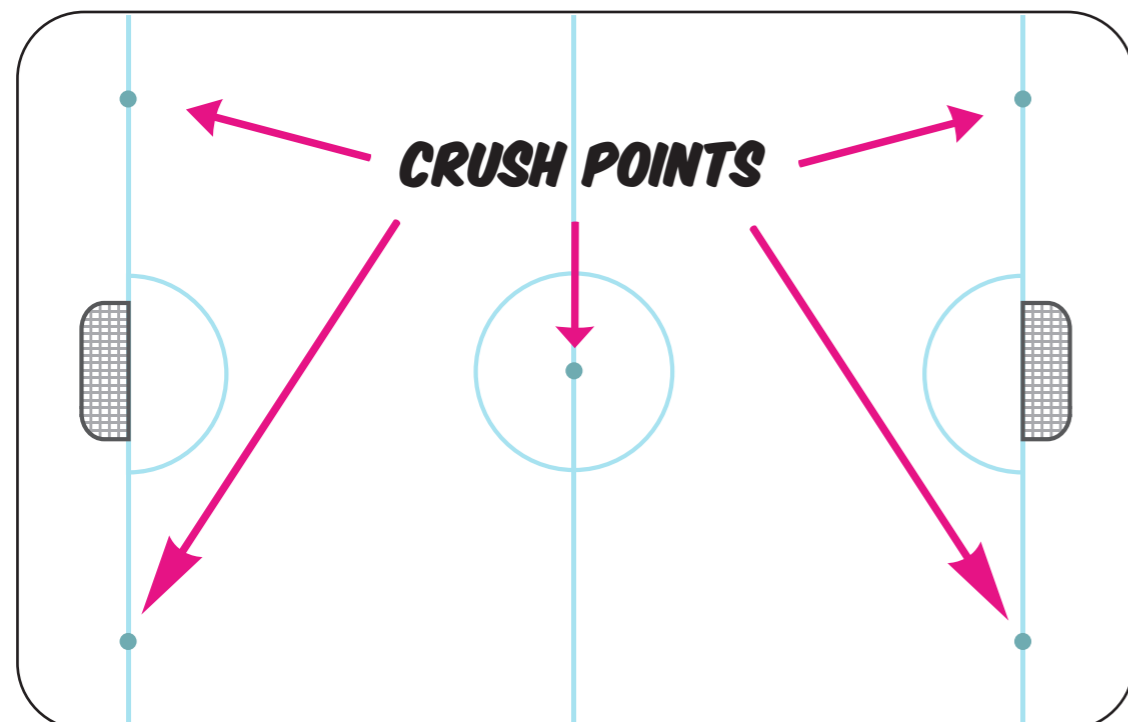
Das Spielfeld muss auf allen Seiten begrenzt werden. Am besten eignet sich hierzu eine Unihockey-Bande, es können aber auch die Turnhallen-Ecken mit Langbänken abgegrenzt werden.

Die Feldgrösse entspricht dem Kleinfeld im Unihockey, respektive einer normalen Einfach-Turnhalle. Falls nicht genügend Platz da ist, kann Donut Hockey auch problemlos in einer kleineren Halle oder in einem Gymastiksaal gespielt werden. Für den Wettkampfsport gelten die Minimalmasse von 10x20m.

Sehr wichtig ist die Markierung des Torraums. Hierzu wird eine halbkreisförmige Zone von 2.4m Durchmesser definiert. Ferner hat es

einen Mittelkreis, die Torlinien, eine Mittellinie und 5 Crush-Points.

Wenn keine passenden Bodenzeichnungen vorhanden sind, können diese mit speziellem Linien-Klebband aufgebracht werden. Dieses lässt sich ohne Rückstände wieder entfernen. Das Tape ist auf [www.burnershop.ch](http://www.burnershop.ch) erhältlich. Geduldige und/oder Putzwillige können auch Kaschier- oder Packband verwenden.



Spielfeld mit Bodenmarkierungen

## SPIELREGELN

### 1. Team

Es sind immer 3 Feldspieler und 1 Goalie auf dem Feld. Die Feldspieler werden in der Regel blockweise ausgewechselt. Ideal sind 3-4 Blöcke an Feldspielern.

### 2. Spielbeginn

Der Spielleiter steht mit dem Donut auf der Höhe der Mittellinie am Spielfeldrand. 2 Spieler stehen mit gekreuzten Stöcken am Mittelpunkt. Der Spielleiter wirft den Donut mit einer schnellen Bewegung flach über den Boden. Sobald der Donut die Hand des Spielleiters verlässt, wird darum gekämpft. Diese Aktion wird «Crush» genannt.

### 3. Spielerwechsel

Jeder Spieler darf jederzeit und so oft wie nötig ausgewechselt werden. Der einwechselnde Spieler darf das Feld erst betreten, wenn der auswechselnde Spieler es verlassen hat.

### 4. Freeplay

Ein Freeplay wird am Ort des Vergehens ausgeführt (Ausnahmen: Out, Ball hinter der verlängerten Torlinie). Im 1. Fall wird der Donut 0.5m von der Bande bzw. Wand weg platziert, im 2. Fall erfolgt das Freeplay vom nächsten Crushpoint aus. Beim Freeplay muss der Gegner einen Abstand von 2m einhalten, bis der Donut bewegt wird.

### 5. Crush

Der Spielleiter wirft den Donut auf der Höhe eines Crush Points flach über den Boden. Die Spieler dürfen sich sofort darauf stürzen.

### 6. Torhüter

So lange ein Körperteil im Torraum ist, darf der Torhüter den Donut mit allen Körperteilen abwehren, werfen, fangen, kicken oder schlagen. Der Torhüter darf den Donut maximal 5 Sekunden in den Händen halten. Hält er ihn länger, erfolgt ein Freeplay für den Gegner vom nächsten Crush Point aus. Wirft der Torhüter den Donut mit der Hand aus, muss dieser spätestens vor der Mittellinie den Boden berühren. Wird diese Regel übertreten, erfolgt ein Freeplay für den Gegner an der Mittellinie. Verlässt der Torhüter den Torraum, gilt er als Feldspieler.

### 7. Torraum

Der Torraum ist ein Halbkreis von 2.4m Durchmesser. In dieser Zone darf nicht geschossen werden, man darf aber hindurch dribbeln, um den Donut zu spielen. Ein längeres Verweilen von Angreifern in dieser Zone, insbesondere zur Behinderung des Torhüters, ist verboten. Bei aggressiver Behinderung des Torhüters kann der Spielleiter ein Freeplay für den Gegner (am nächsten Crushpoint) aussprechen. Erfolgt ein Tor bei Behinderung des Torhüters, wird dieses nicht gezählt.

## SPIELREGELN

### 8. Out

Verlässt der Donut das Spielfeld, erfolgt ein Freeplay für die gegnerische Mannschaft an der Stelle, wo das Donut das Feld verlassen hat, mit max. 30cm Abstand von der Bande.

### 9. Penalty

Wird durch einen Regelverstoss eine sichere Torchance zunichte gemacht, erfolgt ein Penalty. Hierzu startet ein Spieler am Mittelpunkt, läuft aufs Tor und schießt. Es ist verboten, sich dabei rückwärts zu bewegen. Der Torhüter darf den Torraum nicht verlassen. Ein Nachschuss ist nicht erlaubt. Erfolgt kein Tor, wird das Spiel durch Crush am Mittelpunkt fortgesetzt.

### 10. Körperspiel

Ein Feldspieler darf den Donut mit dem Fuss stoppen und sich vorlegen. Hohe Pässe/Schüsse dürfen mit dem Körper angenommen werden. Pässe und Torschüsse dürfen aber nur mittels Stock erfolgen. Der Donut darf nicht blockiert werden. Passiert dies trotzdem, erfolgt ein Freeplay für den Gegner am nächstgelegenen Crush Point. Im Wiederholungsfalle kann eine 2-Min-Strafe ausgesprochen werden.

### 11. Batting

Durch die Luft fliegende Donuts dürfen mit der Hand zu Boden geschlagen werden. Dabei darf der

Donut nur mit der flachen Hand geschlagen werden. Ein Fangen und/oder Blockieren des Donuts ist verboten. Zuwiderhandlung hat ein Freeplay für das gegnerische Team am nächstgelegenen Crush Point zur Folge. Im Wiederholungsfalle kann eine 2-Min.-Strafe erfolgen.

### 12. Tor

Wenn der Donut die Torlinie in seiner gesamten Ausdehnung überquert hat, gilt die Aktion als Tor. Nach einem Tor geht das Spiel fliegend weiter, der unterlegene Torhüter bringt das Spielgerät aus dem Tor heraus zurück ins Spiel. Tore können nur mit dem Stock erzielt werden.

### 13. Bodenspiel

Ein Feldspieler darf nur mit den Füßen und einem Knie Bodenkontakt haben. Es ist verboten, sich in die Schusslinie oder in den Laufweg des Gegners zu werfen. Absichtliche Zuwiderhandlung hat eine 2-Minuten-Strafe zur Folge.

### 14. Body Check

Checks dürfen nur an dem Spieler ausgeführt werden, der den Donut führt. Erlaubt sind nur Checks mit Schultern und Hüfte. Der Einsatz von Kopf, Stock, Ellbogen und Knie sowie das Checken von hinten und gegen die Bande ist verboten. Der Bodycheck darf nur dann ausgeführt werden, wenn beide Spieler den Stock im Donut platziert haben. Es

## SPIELREGELN

liegt im Ermessen des Spielleiters, überharten Körpereinsatz abzupfeifen. Bei Zuwiderhandlung gegen diese Regeln erfolgt je nach Härte ein Freeplay oder eine 2-minütige Strafe gegen den betreffenden Spieler.

### 15. Spiel mit dem Stock

Der Stock darf nur verwendet werden, um den Donut zu spielen. Erlaubt ist dabei das Führen, Passen und Schiessen des Donuts, ferner das Checken des gegnerischen Stocks. Die Stockspitze darf dabei höchstens auf Hüfthöhe geführt werden. Verboten ist jegliches Schlagen, Stossen, Checken und/oder Haken des Gegners mit dem Stock. Ferner ist es verboten, den Stock zu werfen. Zuwiderhandlungen haben je nach Härte und sichtbarem Vorsatz Freeplay für den Gegner, eine Zweiminutenstrafe oder einen Spelausschluss zur Folge.

### 16. Candy Boxes

Feldspieler, die gerade nicht im Einsatz sind (Auswechselspieler, Spieler mit Zeitstrafen), befinden sich in der Candy Box. Jedes Team hat eine Candy Box, diese befindet sich links und rechts der Mittellinie (wenn mit Banden gespielt wird) respektive in einer der Ecken (wenn in der Turnhalle mit Langbänken in den Ecken gespielt wird).

### 17. Etikette

Für Tätlichkeiten oder grobe Äüsse-

rungen gegenüber Mitspielern, Gegner oder Spielleiter gilt Nulltoleranz. Zuwiderhandlungen haben einen sofortigen Spelausschluss zur Folge.

### 18. Strafen

Bei kleinen Vergehen wird der gegnerischen Mannschaft ein Freeplay zugesprochen. Mittlere Vergehen werden mit einer 2 Minuten-Strafe geahndet, bei schweren Vergehen kann ein Spieler vom gesamten Spiel ausgeschlossen werden. Bei der Vereitelung einer klaren Torchance erfolgt ein Penalty.

### 19. Spielende

Das Spiel wird durch dreifachen Pfiff des Spielleiters beendet.

### 20. Spieldauer

Die reguläre Spieldauer beträgt 3x15 Minuten. Diese kann im Schulsport den Bedürfnissen angepasst werden.

Stand: 27.2.2017

© by Muriel Sutter

[www.donuthockey.ch](http://www.donuthockey.ch)

### AKTUELLES REGELWERK

Die junge Sportart Donut Hockey verändert sich schnell. Ein aktuelles Regelwerk steht auf der Website gratis zur Verfügung:

[www.donuthockey.ch/downloads](http://www.donuthockey.ch/downloads)

# **DONUT HOCKEY®**

Donut Hockey® ist ein Mix aus Eishockey, Unihockey und der kanadischen Erfolgssportart Ringette. Das schnelle, körperbetonte Teamspiel ist sehr einfach zu lernen - auch Anfängern gelingen bereits nach kurzer Zeit spektakuläre Moves und Torschüsse. Aber auch Fortgeschrittene finden immer wieder neue Herausforderungen. So können auch heterogene Gruppen sehr gut gemeinsam spielen, ohne dass jemand «ausser vor» ist. Das Spiel ist somit geradezu ideal für Schulklassen, aber auch für den Fitness- und Freizeitsport.

**[www.donuthockey.ch](http://www.donuthockey.ch)**



entwickelt von Burner Motion AG