



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

☛ Einführung des elektronischen Spielberichts in allen Regional- und Bundesligen. Die entsprechenden Aufgaben der SR sind den DHB Veröffentlichungen zu entnehmen.

Der Hinweis der SR betreffend einer Stellungnahme binnen 4 Tage nach z.B. einer roten Karte entfällt.

**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.

**Mannschaften:** Spielbeginn mit mind. 8 Spielern, Mannschaft kann wählen, ob Sie mit einem TW spielt oder nicht / Dies gilt nicht bei Spielen der Jugend. / **Kein Spielabbruch** bei **Unterschreitung**. Max. 5 Ersatzspieler + einen ETW.

**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, ansonsten ist auf Freischlag gegen den TW zu entscheiden. 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.

**Spiele 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.

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

**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 Viertellinie und auf der Seitenauslinie / die Regeln für die Ausführung eines Freischlages innerhalb des Angriffsviertel sind entsprechend anzuwenden.

**Bully:** Zu entscheiden bei Zeitstopp, einer Spielunterbrechung wegen Verletzung eines Spielers oder aus einem anderen Grund, wenn dabei keine Spielstrafe verhängt worden ist. Ausführung in der Nähe der Stelle, an der sich der Ball im Moment der Spielunterbrechung befand, jedoch **nicht näher** als 15 m zur Grund- oder Torlinie und nicht näher als 5m zum Kreisrand / SR pfeift Bully an. / Stockberührung über den Ball nur einmal.

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

**Spiele des Balles über der Schulter:**

Spieler dürfen den Ball überall auf dem Spielfeld in kontrollierter Weise und in jeder Höhe, auch über der Schulter, annehmen, anhalten, abwehren oder spielen, solange dies ungefährlich ist. Diese Regelung gilt bei Jugendspielen nur bei Meisterschaftsspielen ab den Mädchen und Knaben A.

**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.

**Auswechsell:** 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 kann gegen den Mannschaftsführer eine persönliche Strafe (gelbe Karte) verhängt werden, wenn der Wechselfehler keinen erheblichen Einfluss auf das Spiel hatte. / Eine persönliche Strafe muss gegen den Mannschaftsführer verhängt werden, wenn der Wechselfehler einen erheblichen Einfluss auf das Spiel hatte. 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. Spieler die z.B. nach Verletzung das Spielfeld verlassen haben, dürfen nur im Bereich der Viertellinien das Spielfeld betreten, auf der Seite, auf dem die Auswechslungen stattzufinden haben.

**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 verfangt**. / 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 Hereingeber 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/ 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 abzufassen, 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)/ Wenn ein verteidigender Feldspieler die Grundlinie vor der Ausführung überquert, muss sich der betreffende Spieler hinter die Mittellinie begeben. Im Fall des TW oder dem Feldspieler mit den Rechten des TW, muss sich ein beliebiger verteidigender Feldspieler hinter die Mittellinie begeben. Die Strafecke wird wiederholt. Wird eine weitere verhängt (nicht bei Wiederholung), darf sich die verteidigende Mannschaft wieder vervollständigen./ Betritt ein angreifender Spieler vor Ausführung der Strafecke den Kreis, muss sich der betreffende Spieler hinter die Mittellinie begeben, er darf jedoch ersetzt werden. Die Strafecke wird wiederholt. Täuscht der Hereingabe der Strafecke die Hereingabe des Balles an, muss sich dieser hinter die Mittellinie begeben, er darf jedoch durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden. Die Strafecke wird wiederholt. Die Regeln gelten nicht mehr, wenn eine weitere Strafecke (nicht bei Wiederholung) verhängt wird 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, **pfiff** 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 Grundlinienaußen 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. Ein Straftor gibt es nicht mehr. 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 Spielausschlüsse müssen durch Zeigen der **entsprechenden Karte** ausgesprochen werden.

Grundsatz:

Hohes Risiko = hohe Strafe, wenn durch ein Körperfoul ein Gegenspieler bewusst zu Fall gebracht wird. Bei Absichtliches/Taktisches Unterbrechen eines Spielaufbau während eines Konters – die Schwere der Strafe hängt u.a. inwieweit sich der Vorteilsverlust für die angreifende Mannschaft auswirkt.

- **mündliche Ermahnung** → ernsthafter Hinweis an einen Spieler, dies zu unterlassen. Die Spielzeit wird hierfür nicht angehalten.

**grüne Karte** → Spielausschluss des Spielers auf Zeit – 2 Minuten. Keine Begrenzung der Anzahl pro Mannschaft, jedoch Empfehlung: 2-3 Mal grün pro Mannschaft, max 1 Mal grün pro Spieler in einem Spiel. Die SR dürfen, wenn zuvor eine Strafecke verhängt worden ist,

dem ausgeschlossenen Spieler die Teilnahme am weiteren Spiel erst erlauben, wenn die Strafecke beendet oder eine weitere Strafecke verhängt worden ist. Bei kritischen Situationen ist es nicht erlaubt, dass sich mehr als ein Spieler (vorzugsweise der Spielführer) sich den SR nähern und in einer angemessenen Art zu kommunizieren. Jeder

weiterer Spieler der hinzukommt, ist mit einer **grünen Karte** zu bestrafen.

**gelbe Karte** → Ausschluss des Spielers auf Zeit. Richtlinie: 5 Minuten bei technischem Foulspiel **ohne** Körperkontakt (z.B. Stockfoul) zu Gegenspieler / 10 Minuten für Foul **mit Körperkontakt** zu Gegenspieler. Bei weiterem schlechtem Benehmen **vor Fortsetzung des Spiels** erhöht sich die Strafzeit auf 10 bzw. 15 Minuten Bis zum Wiederaufpfiff kann die Strafzeit bei erneuten Regelverstößen auch verlängert werden. 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. / Die SR dürfen, wenn zuvor eine Strafecke verhängt worden ist, dem ausgeschlossenen Spieler die Teilnahme am weiteren Spiel erst erlauben, wenn die Strafecke beendet oder eine weitere Strafecke verhängt worden ist. / Die Dauer der Strafzeit wird nicht bekannt gegeben / Eintragung im Spielberichtsbogen.

**gelb-rote Karte** → Spielausschluss 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.

**rote Karte** → Spielausschluss 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. Bei entsprechenden Regelverstößen können gelbe oder rote Karten auch sofort gezeigt werden, selbst wenn der Spieler zuvor noch keine andere Karte gesehen hat.

## Abrechnung im SHV:

**RLD und 2.RLH SPAE € 40,00 / 1.RLH € 45,00 Euro pro Spiel** / Bei Abwesenheit von mehr als 6 Std. oder bei einer Anreise von mehr als 150 KM (einfache Strecke) erhält der SR eine **zusätzliche SPAE von 10,- Euro**. Diese Regelung gibt es **nur bei Einzelspielen!**  
**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 Sobotta, Feldstraße 95, 68258 Mannheim  
**2.RLH** Nils Vossebein, Hofweg 71, 66125 Saarbrücken

**Es wird darauf hingewiesen, dass die kostengünstigste Anreise zu wählen ist. Bei Anreisen mit dem PKW ab einfachen 100 km ist die Möglichkeit zu nutzen, einen SR Kollegen z.B. an einem Park & Ride Parkplatz abzuholen und gemeinsam die Anreise fortzusetzen. Im Zweifel ist die schriftliche Genehmigung durch den SHV Vorstand Scghiedsrichter einzuholen.**