



Handbuch

2 - Officials - System

Ausbildung Officiating
Cedric Borga (AL)
Rico Dufner (OS)
Micha Hebeisen (ZS)
Michael Tscherrig (WS)

Stand 05.09.2023



Inhaltsverzeichnis

1.	Grundlagen und Aufgaben	3
2.	Anspiele	5
3.	Spielerwechsel	8
4.	Positionen	9
5.	Offside	16
6.	Icing.....	17
7.	Aussprechen von Strafen	22
8.	Bestrafte Spieler	24
9.	Auseinandersetzungen	25
10.	Verletzte Spieler	27
11.	Vermessen von Ausrüstungsgegenständen	28
12.	Penaltyschuss / Penaltyschiessen	29
13.	Time-Out.....	30
14.	Torschützen und Mithelfer (Assists)	30
15.	Kommunikation	31
16.	Rapporterstellung.....	32
17.	Tipps.....	32



1. Grundlagen und Aufgaben

1.1. Grundlagen

- IIHF Regelbuch
- SIHF diverse Weisungen
- SIHF Regelinterpretationen Schweiz

1.2. Zweck

- Einheitliche Ausbildung aller Schiedsrichter in allen Ligen der SIHF - 2-Personen System
- Vermitteln technischer Grundlagen, ohne dabei die „individuelle Freiheit“ der einzelnen SR:innen einzuschränken, sich dem entsprechenden Spiel anzupassen. Das oberste Ziel ist immer für das „Richtige im Spiel“ zu handeln.

1.3. Hauptaufgaben

- Die SR:innen haben die allgemeine Aufsicht über das Spiel und die volle Kontrolle über die Offiziellen und die Spieler
- Aussprechen von Strafen bei Regelverletzungen
- Entscheid Tor oder nicht Tor
- Überwachung von Offsidesituationen
- Überwachung von Icingsituationen
- Durchführen von Anspielen
- Spielerkontrolle, Verhalten bei Auseinandersetzungen

1.4. Nebenaufgaben

- Spielen des Pucks mit der Hand / Handpass
- Spielen des Pucks mit hohem Stock
- Puck aus dem Spielfeld
- Kontrolle der Helmvisiere und -kinnbänder
- Kontrolle der Ausrüstung von Nachwuchsspieler:innen (Halsschutz, Zahnschutz, Ohrenschutz und Vollgesichtsschutz)
- Überwachung der Spielerwechsel (Torhüter, zu viele Spieler auf dem Eis, usw.)
- Torgehäuse kontrollieren (Verankerung, Netze, Konstruktion, usw.)
- Überwachung bei verschobenem Torgehäuse, verletzte Spieler, Torhüter verliert Gesichtsschutz, usw.
- Vermessen von Ausrüstungsgegenständen
- Kontrolle der Spielzeit
- Kontrolle Spielbericht nach Spielende

1.5. Matchvorbereitung

Eine gute Matchvorbereitung ist der Schlüssel zum Erfolg. Jeder Spieloffizielle sollte für die hohen Anforderungen im Spiel mental und physisch optimal vorbereitet sein, es verlangt eine sorgfältige Planung und entsprechende Einstellung jedes einzelnen. Dazu gehören:

- Essen und Schlafen planen (Eigenverantwortung)
- Ausrüstung überprüfen und packen
- Check Strassenverkehr (Ferienverkehr, Baustellen, etc.)
- Check Wetter (Neuschnee, Eisglätte, etc.)
- Treffpunkt unterwegs zu Cafe & Kuchen
- Pre Game Meeting
- Pünktlichkeit = Respekt
- Zusammen Anreisen wenn möglich



- Treffpunkt vor dem Stadion (gemeinsames Eintreffen)

Eine Besprechung vor dem Spiel («Pre-Game Meeting») ist eine perfekte Massnahme, für das Schiedsrichterinnenpaar, einander zu helfen sich auf das Spiel einzustimmen. Sie soll dazu dienen Erfahrungen auszutauschen und sich auf das bevorstehende Spiel vorzubereiten. Es ist sinnvoll, falls möglich, vor Ankunft im Stadion sich an einem Ort vorgängig zu treffen.

1.6. Vor dem Spiel

- Coaches Meeting (gemäss Weisung)
- Gemeinsames / individuelles Einlaufen (Teambuilding); Fussball, Stretching, etc. empfohlen. Ab Zugehörigkeit zur 2. Liga wird dies grds. erwartet.
- «Pre-Game Meeting»:
 - "Briefing" - was erwartet uns, Vorgeschichten? Erfahrungen austauschen
 - Die SR:innen sollten sich über mögliche Situationen unterhalten:
 - Umstrittene Tore - SR 2 muss mitteilen, was er gesehen hat.
 - Kommunikation bei Handpass, Hoher Stock, Puck aus dem Spielfeld
 - Was tun bei Auseinandersetzungen?
 - Weiteres etc.
- Kurzes Regelquiz
- Kontrolle Spielbericht
 - Anzahl,
 - C+A,
 - Alter (Nachwuchsspieler - welche Spieler dürfen ein Visier tragen)
- Konzentrationsphase (sehr individuell)
- Einschwören und ab aufs Eis

1.7. Bei Spiel- und Drittelsbeginn

Die SR:innen sollen gemeinsam aufs Eis kommen und vergiss nicht, der „erste Eindruck“ zählt.

- Kontrolle der Tore (*jede SR:in hat ein paar Stücke Schnur im Sack*)
- Kontrolle Übereinstimmung Anzahl Spieler auf dem Spielbericht und Anzahl Spieler:innen anwesend
- Richtige Anzahl Spieler:innen auf dem Eis
- Tragen alle Spieler:innen das Gitter (U18), den Mundschutz (U20, sofern ein Visier getragen wird) oder die Plexi-Scheibe (31.12.74)

1.8. Während dem Spiel

- Verantwortlich für die Spielleitung
- Erledigen der Haupt- und Nebenaufgaben auf Grundlage der aktuell gültigen Regeln der IIHF sowie den Reglementen und Weisungen von SIHF und der Abteilung Officiating

1.9. Bei Drittelsende

- Spielerkontrolle (bis alle das Eisfeld verlassen haben)
- Gastteam verlässt das Spielfeld zuerst
- SR verlassen das Spielfeld gemeinsam nach den Spielern
- Kontrolle der Tore (vor Wiederanspiel nächstes Drittel)

1.10. Bei Spielende

- Spielerkontrolle (bis alle das Eisfeld verlassen haben)
- Das Team, welches das Spiel verloren hat verlässt das Spielfeld als Erster



2. Anspiele

2.1. Grundsatz

Anspielort klar festlegen. Du bist der Chef des Anspiels. Ziel ist es, ein für beide Teams faires regelkonformes und flüssiges Anspiel durchzuführen.

2.2. Anspielen an den Endanspielpunkten (EAP)

Prozess

- Der SR, welcher pfeift, soll den Anspielpunkt anzeigen (markieren) bei einem Unterbruch.
- Die Anspielseite wird auf Schulterhöhe mit Handrücken gegen oben angezeigt.
- Der SR 1 kommt zum Anspielpunkt und beginnt mit den Spielern am Anspielkreis zu kommunizieren, achtet vor dem Pfiff auf die Spieler im Rücken und vergewissert sich nochmals, dass die richtige Anzahl Spieler auf dem Eis ist.
- SR 1 am Anspiel pfeift sofort, sobald der SR 2 die Hand runter nimmt (SR 2 darf die Hand nur runternehmen und SR 1 ein «Go» Zeichen geben, wenn die Uhr, Strafen und Anzahl Spieler korrekt ist).
 - Korrekte Stellung ausserhalb des Anspielkreises: Hinter den "Hash-Marks". SR 1 kommuniziert mit den Centern. Angreifender Center muss als Erster ans Anspiel kommen und die korrekte Stellung einnehmen.
Korrekte Stellung Center: Stehend, Schlittschuhe in den "L's". Sobald der angreifende Center bereitsteht, muss der verteidigende Center in die korrekte Stellung kommen (ohne Verzögerung).
 - Haben die Center die korrekte Stellung eingenommen, so muss der verteidigende Center zuerst den Stock auf den Bullypunkt stellen. Dabei hat der Stock das Eis in der dafür vorgesehenen weissen Fläche im Bullypunkt zu berühren. Danach hat der angreifende Center seinen Stock auf das Eis zu stellen.
- Position SR 2 an der blauen Linie: SR 2 muss in seiner "ready" Position sein. Augenkontakt zu SR 1
- SR 2 an der blauen Linie beobachtet die Spieler und deren Positionen. Sollte ein Spieler zu früh den Kreis betreten, muss er pfeifen und dem SR 1 am Anspiel ein Zeichen machen, um den Center zu verwarnen.
- SR 1 am Anspiel wirft den Puck flach in die Mitte des Anspielpunktes (liegen bleibend) ein.
- SR 1 schaut die Spielsituation an, bleibt ca. eine Sekunde stehen und begibt sich rückwärtsfahrend an die Bande oder in Richtung Tor (abhängig vom Spielverlauf). Dabei darf kein Spieler oder das Spielgeschehen behindert werden. Der Blick muss immer Richtung Spielgeschehen sein.

Unkorrekte Anspiele

- Wenn folgende Situationen eintreten, muss der Center der verursachenden Mannschaft verwarnt werden:
 - Berühren des Gegners (inklusive Stock)
 - Unnötige Verzögerungen (Schlittschuhposition, Stock auf dem Eis)
 - Spieler innerhalb des Kreises
 - "Ratschläge" der Spieler
 - Wenn beide Center bereit für das Anspiel sind und sich dann ein Spieler bewegt, auch Seitenwechsel ausserhalb des Kreises.
- Falls möglich, nur Center der verursachenden Mannschaft verwarnen und nicht beide Center.
- Wenn der Puck eines anspielenden Spielers zuerst mit dem Schlittschuh anstatt mit dem Stock gespielt wird und die fehlbare Mannschaft in den Puckbesitz gelangt, muss das Anspiel wiederholt werden. Ansonsten Vorteil laufen lassen.

- Zweites Anspiel, nachdem ein Spieler verwahrt wurde:
 - Gleiches Verhalten wie im normalen Anspielprozess. Wenn dieselbe Mannschaft ein weiteres Anspielvergehen begeht, wird diese mit einer KLB bestraft.
 - Das zweite Anspiel wird immer vom gleichen SR ausgeführt wie das Erste. Es sind für das zweite Anspiel keine Spielerwechseln erlaubt.

Wichtig:

Das zweite Anspiel soll qualitativ nicht automatisch schlechter sein als das Erste.

Regelanwendung:

Wenn ein Spieler aufgrund von zu spätem Wechsel nicht zur richtigen Zeit bereit für das Anspiel ist, wird der Center nicht verwahrt. Es ist die Aufgabe von SR 2 (Spielerwechsel-Prozess) das verfehlende Team zu Informieren/Verwarnen/Bestrafen.

2.4. Anspiel an Anspielpunkten in der neutralen Zone

- Dasselbe Verhalten wie Anspielprozedur am EAP mit Ausnahme, dass kein Anspielkreis vorhanden ist, d.h. keine Entscheidungsgrundlage betreffend Spielern, die in den Kreis fahren. Nach dem Anspiel rückwärts an die Bande fahren.

2.5. Wichtige Punkte

- Puck nicht einwerfen, bevor alle wechselnden Spieler die Eisfläche verlassen haben.
- Verursacht der einwerfende SR einen schlechten Einwurf, muss der einwerfende SR das Spiel unterbrechen und einen erneuten Einwurf vornehmen. Dabei wird kein Spieler verwahrt, die bestehenden Positionen dürfen nicht gewechselt werden.
- Falls das Anspiel am Anspielpunkt in der neutralen Zone erfolgt, ist der gegenüberliegende SR verantwortlich für die blaue Linie.
- Wenn es wegen einem schlechten Anspiel zu einem zweiten Anspiel kommt, führt der gleiche SR das Anspiel aus.
- Das Anspiel besteht aus drei Aktionen: Vorbereitung (inklusive Kommunikation mit Spieler:innen), Einwurf und Wegfahren.

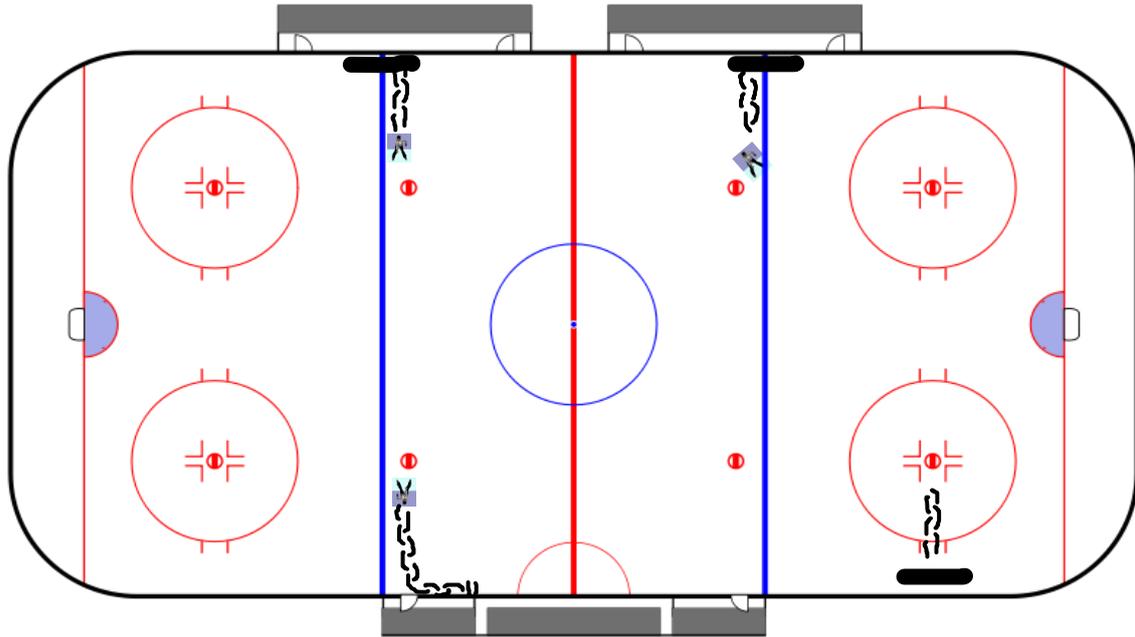


Abbildung: Auf der linken Seite ist schematisch aufgezeichnet, wie sich die SR nach dem Anspiel in der neutralen Zone bewegen, auf der rechten Seiten nach einem Anspiel am Endanspielpunkt.

2.6. Körperhaltung beim Anspiel:

Natürliche Position beim Einwurf einnehmen: leichte Squat Position einnehmen, d.h. gebeugte Knie und gerader Oberkörper (wichtig, da ansonsten die Gefahr besteht, einen Stock ins Gesicht zu bekommen). Arm gestreckt mit Scheibe präsentieren (Puckhöhe ca. 80cm).

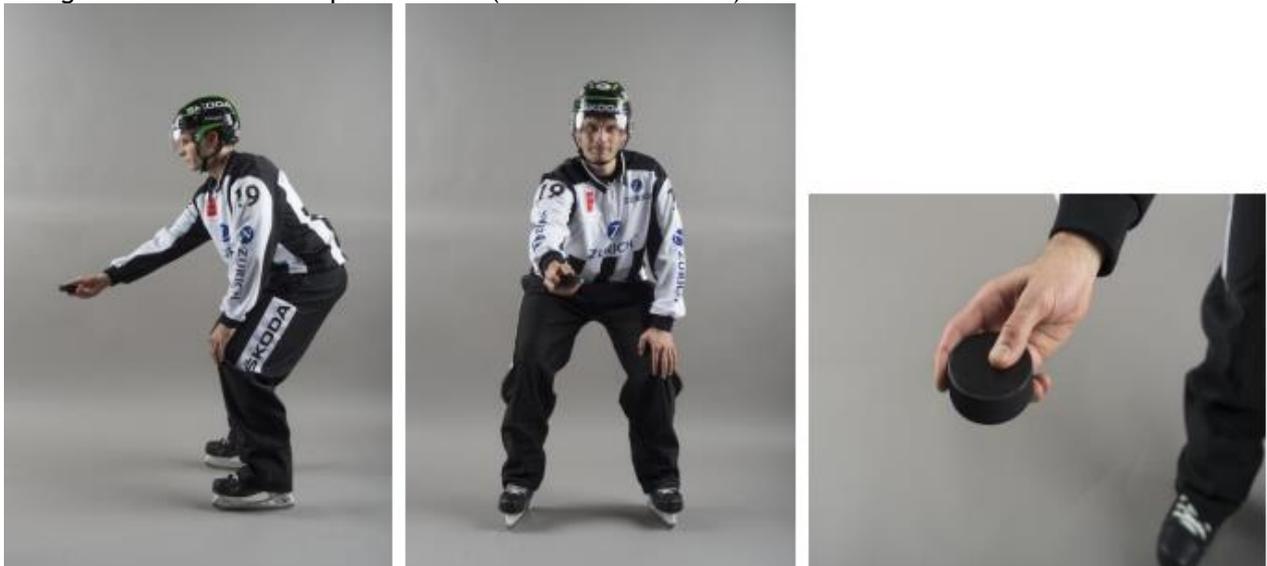


Abbildung: Beispielhafte Position bei einem Anspiel.



3. Spielerwechsel

Während des Unterbruchs (Line Change Procedure)

Regelanwendung:
Einhalten der Regeln (5 Sekunden für Gastteam), damit Heimvorteil (8 Sekunden für Heimteam) gewahrt bleibt und ein flüssiges Spiel entsteht. Unterbinde unnötige Verzögerungen konsequent von Anfang an.

- Nehme zuerst Deine Position ein.
- Fahre bei Spielerwechseln etwas in Richtung offenes Eis, damit die Spielerbank guten Blick auf Deine Zeichen hat. Baue Blickkontakt mit den Coaches auf.
- Mache die Handzeichen zur Spielerbank, nicht in Richtung Zuschauer. Zeige dabei die offene Handfläche.
- Stelle sicher, dass das Heimteam den letzten Wechsel hat. Um dies zu garantieren, muss das Heimteam warten bis das Gastteam komplett gewechselt hat.
- Beim Wechsel sollen alle Spieler auf einmal aufs Eis kommen und nicht einer, zwei und dann die andern
- Unterbinde schnell und frühzeitig im Spiel Verzögerungsversuche des Gastteams
- Unterstütze den Prozess allenfalls verbal. Kommuniziere immer mit beiden Bänken.
- Wenn ein Team offensichtlich nicht wechseln will oder nicht wechseln darf (Icing, No-Change-Situationen), kannst Du das Wechselzeichen früher machen bzw. den Arm früher wieder herunternehmen.
- Unterbinde unnötige Verzögerungen!
- Vermeide unnötig lange Spielerwechsel und Unterbrüche.

Während des laufenden Spiels

Unterbricht das Spiel wenn zu viele Spieler auf dem Eis sind. Der andere SR unterstützt ihn dabei.



4. Positionen

4.1. Grundsatz:

Eishockey ist ein sehr schnelles und dynamisches Spiel. Richtige Entscheide im Spiel zu treffen, hängt wesentlich von der Position und der Perspektive des Schiedsrichters ab.

Zeitweise ist die Nähe zu einer Situation sehr wichtig (z.B. beim Tor bei "heissen Szenen", usw.) damit man deine Präsenz wahrnimmt und wenn nötig auch kurze Instruktionen den Spielern zurufst.

Sehr oft ist aber auch die richtige Distanz zu einer Situation sehr vorteilhaft, um bei gewissen Situationen die Übersicht zu behalten (z.B. Spielerkontrolle abseits des aktuellen Spielgeschehens, Kontrolle der Spielerbänke, usw.)

Es gibt nicht immer die absolut richtige Position für den Schiedsrichter - sie muss immer wieder der Spielsituation angepasst werden und auf dem Spielfeld gesucht werden.

Wichtig ist also immer, dass du jederzeit um deine beste Position "kämpfst", hart arbeitest, schlittschuhläufst, dich bewegst, das Spiel liest, auf Spielsituationen nach Möglichkeit agierst und/oder entsprechend reagierst.

4.2. Positionen im Allgemeinen

Gute Positionen ermöglichen dir als SR den richtigen Entscheid aus einem guten Sichtwinkel zu fällen. Neben guten Positionen brauchst du auch ein gutes, vollständiges Regelverständnis, gutes schlittschuhläuferisches Können, eine gute körperliche Verfassung und Entscheidungsfreudigkeit.

4.3. Positionen in der Endzone

Gute Positionen in der Endzone ermöglichen dir:

- eine bessere Übersicht über das gesamte Spielgeschehen
- eine bessere Sicht auf das Tor und die Torlinie
- dass du während eines schnellen Gegenzuges nicht hinter dem Spiel zurückbleibst
- einen besseren, sichereren Aufenthaltsort bei Abprallern und Schüssen auf das Tor
- dass deine Anwesenheit durch die Spieler besser wahrgenommen wird

Wichtig:

- Sei nahe beim Tor wenn nötig
- Halte dich nicht direkt im Spielgeschehen auf
- Behalte alle Spieler in deinem Blickfeld und drehe deinen Rücken nicht gegen die Spielfeldmitte

Die Positionen in der Endzone teilen sich in drei Einzelpositionen auf:

- **BOP** (base of operations) = **Grundposition**
- **ATB** (at the boards) = **an der Bande**
- **ATN** (at the net) = **am Tor**

Die **Grundposition (BOP)** ist der Bereich zwischen der Torlinie und dem Endzonenanspielkreis und zwischen der Bande und dem nächstgelegenen Torpfosten.

Dein Ziel ist es, dich so oft wie möglich in dieser Grundposition (BOP) aufzuhalten, wenn sich das Spiel in der Endzone befindet.

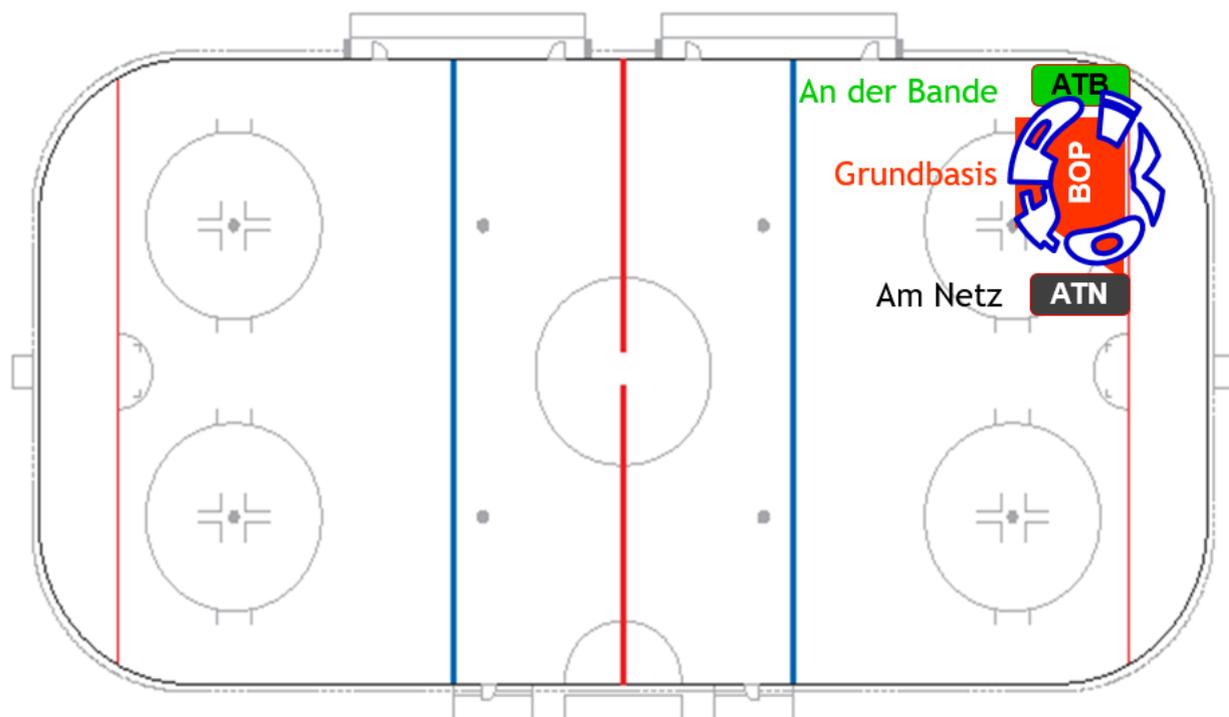


Abbildung: Schematisches Bild der Grundpositionen in der Zone.

Die Position **an der Bande (ATB)** befindet sich 15 - 20 cm von der Bande entfernt, in der Mitte zwischen der Torlinie und der Strichmarkierung des Endzonenanspielkreises.

Die Position **am Tor (ATN)** ist irgendwo um das Tor, welche dir die bestmögliche Sicht auf den Puck ermöglicht, um zu sehen, ob dieser die Torlinie überquert hat. Idealerweise ist diese Position an der Ecke des Torrahmens 60 cm - 1 m von der Torlinie entfernt. Von hier aus überblickst du in der Regel am besten was sich um das Tor und im Torraum ereignet.

Es ist wichtig, dass du deinem SR-Partner immer so viel Unterstützung und Rückhalt wie möglich gibst. Somit könnt ihr zusammen eine optimale Teamleistung auf dem Spielfeld erzielen.

Gute Kenntnisse über die richtigen Positionen im Spiel ermöglichen dir besser, deine Funktion optimal auszuüben. Es ermöglicht dir auch den Spielfluss zu fördern, die Spieler nicht zu behindern und die nötigen Entscheide zu treffen.

Die Position von SR 2 ist nahe der blauen Linie und der Bande. Falls nötig, Schlittschuhe parallel zur Bande abdrehen, um ein Blockieren der Scheibe zu verhindern. Sollte sich das Spiel auf die andere Seite verlagern so fährt er ca. zwei Meter von der Bande weg in Richtung Mitte.

4.4. Position bei den Anspielen

SR 1 fährt nach dem Einwurf des Pucks rückwärts weg und folgt dem Spielgeschehen als vorderer SR (wenn Anspiel am EAP). Ansonsten folgt SR 2 dem Spiel als vorderer SR oder gemäss eurer Absprache auf dem Eis.

Aus dieser Position kannst du schnell dem Spiel folgen und wenn sich das Spiel in eine Endzone verlagert, kannst du dich so in die Grundposition (**BOP**) in der Endzone begeben.

Du hast so eine gute Sicht auf die Torlinie. In dieser Position bist du auch nicht im Weg und geschützt von Abprallern, falls ein schneller, harter Schuss auf das Tor abgegeben wird.

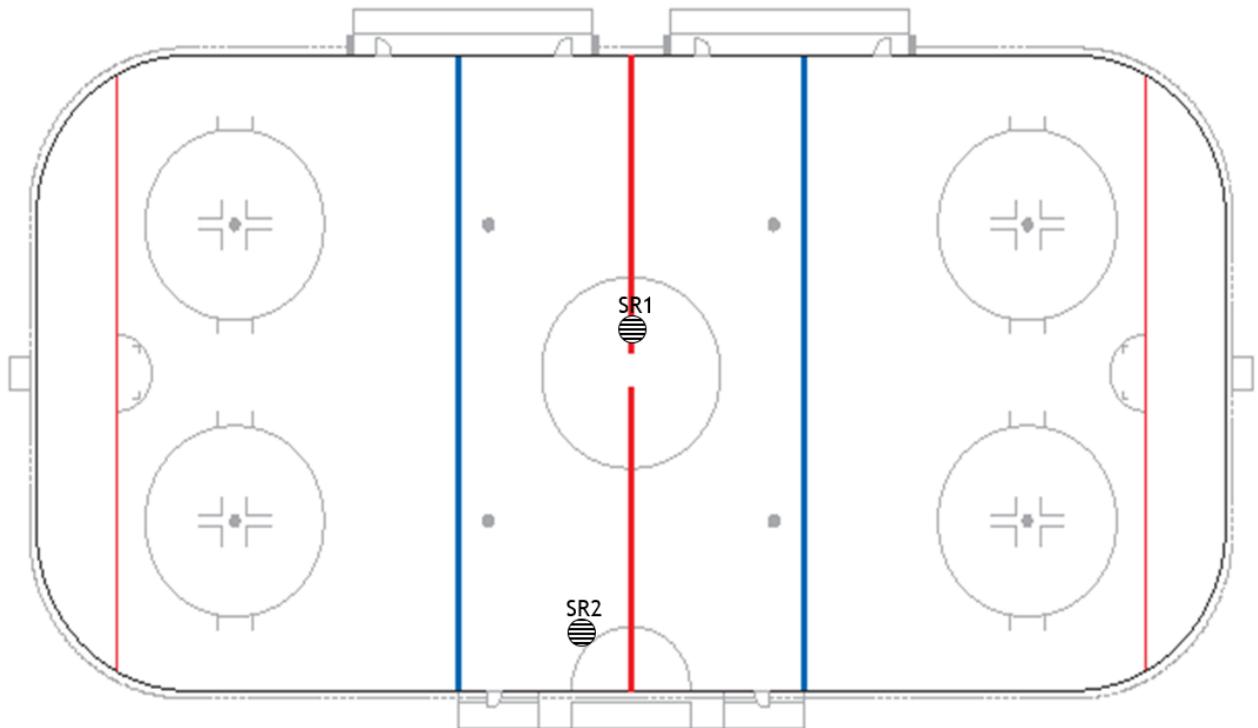


Abbildung: Grundposition Anspiel Mitte

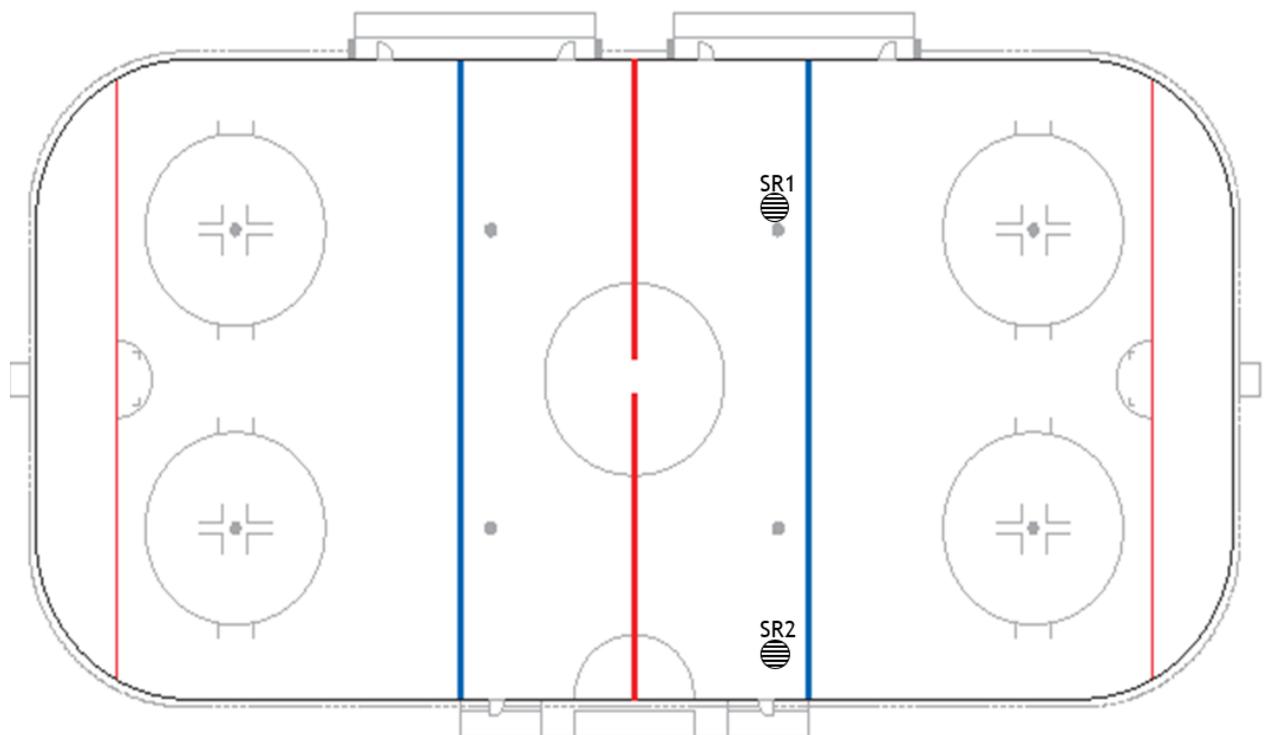


Abbildung: Grundposition Anspiel Neutrale Zone

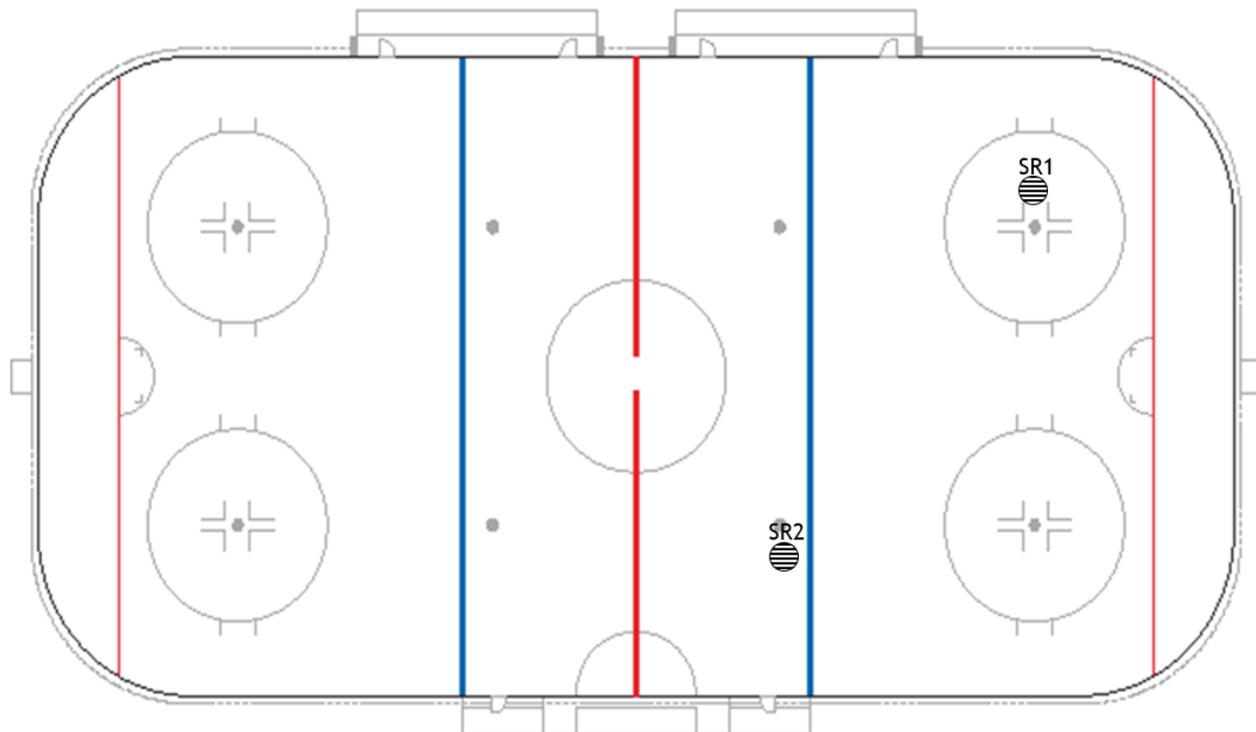


Abbildung: Grundposition Endzone

Der/die SR fahren vom Anspiel (Endzone und Neutrale Zone) weg gemäss Abbildung Kapitel 2.5.

Nachdem du den Puck am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte eingeworfen hast, ist es wichtig, dass du dich rückwärts so schnell wie möglich in die Nähe der Längsbanden begibst. So kommst du zu einer besseren Übersicht auf das gesamte Spielfeld und hast keine Spieler in deinem Rücken. Eine gute Position bedeutet, dass du alle Spieler vor dir in deinem Sichtfeld hast.

4.5. Positionen während das Spiel läuft

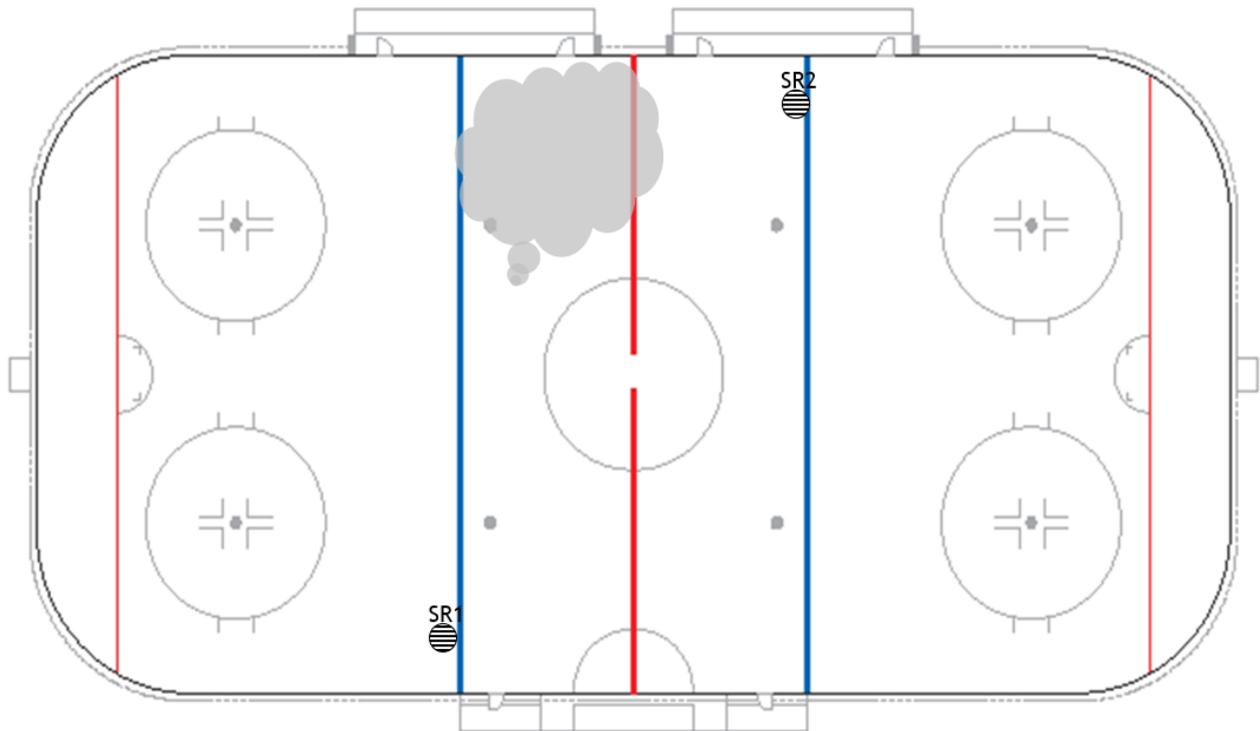


Abbildung: Spiel befindet sich in der neutralen Zone

Befindet sich das Spiel in der neutralen Zone, stellen sich die Schiedsrichter in etwa wie in der Abbildung oben hin (blaue Linien gedeckt).

Bewegt sich das Spiel in die Endzone solltest du als SR1 dem Spiel wie folgt folgen:

- SR 1 sollte dem Angriff immer rückwärtsfahrend voraus sein
- Vor dem Spiel an der blauen Linie sein. Ideal ist einen halben bis einen Meter innerhalb. So kann SR 1 wenn nötig auf Offside entscheiden.

SR 2 folgt dem Spiel als hinterer SR, so dass er den letzten Stürmer im Auge behalten kann. Wenn möglich schliesst dieser so schnell wie möglich auf die blaue Linie auf, dass SR1 dem Spiel unbesorgt folgen kann. SR2 übernimmt die blaue Linie.

Die Distanz zwischen den beiden SR sollten grundsätzlich nie mehr als ein Drittel betragen.

In der Endzone bewegt sich der Schiedsrichter immer mit dem Spielverlauf in den drei Grundpositionen. Bewegt sich das Spiel auf die andere Torseite, folgt SR 1 und nimmt die Position am Tor ein. Kommt das Spiel auf seine Seite, bewegt er sich zurück in seine Grundposition oder gar an die Bande.

Für die Positionen im Spiel gelten folgende Grundsätze:

- Du darfst den Spielfluss nicht stören
- Du musst das sehen, was es zu sehen gibt
- Du musst dich wohl fühlen

Als SR solltest du dich nur in der weiss markierten Zone bewegen. Die dunkel markierte Zone ist **Nie-mandsland** und sollte von den Spieloffiziellen vermieden werden.

Die Zone hinter dem Tor kann allerdings auch mal eine gute Position sein, um sich gute Blickwinkel für Torentscheide oder sonstige Situationen zu verschaffen. Es sollte allerdings keine Standardposition sein.

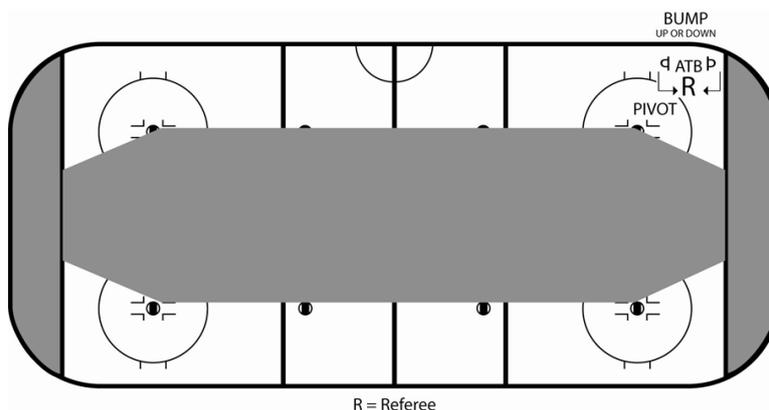


Abbildung: Schematische Abbildung vom Spielfeld betreffend Positionen

4.6. Häufige Fehler und Tipps:

- Viele Auseinandersetzungen finden im unmittelbaren Bereich um das Tor statt. Sobald das Spiel unterbrochen ist, solltest du dich in Richtung des Tores begeben, nicht näher als 3 m zum Tor, mit sämtlichen Spielern und beiden Spielerbänken im Blickfeld. Deine Präsenz und deine mündlichen Instruktionen können Auseinandersetzungen verhindern. Du hast so einen guten Überblick über eventuelle Auseinandersetzungen und kannst so überwachen, ob Spieler die Spielerbänke regelwidrig verlassen.
- SR 2: Er behält seine Position an der blauen Linie, ist bereit einzugreifen, wenn das Spiel unterbrochen wird. Nie vor dem Unterbruch in das Drittel fahren, weil sonst die blaue Linie nicht kontrolliert werden kann (z.B. Gegenangriff).

Wichtig:

Als SR solltest du nicht hochspringen, um einem Puck auszuweichen. Bleib mit den Schlittschuhen auf dem Eis stehen - so hast du eine grössere Beweglichkeit und die Möglichkeit mit den Schlittschuhen in die richtige Richtung zu steuern. Aufspringen ist gefährlich!

Weitere Tipps:

- Wenn der Puck sich im Torraum befindet, bilden sich häufig Auseinandersetzungen und es hat viel Verkehr vor dem Tor, somit wird SR 1 empfohlen sich von der Grundlinie zu lösen und sich mehr Richtung Anspielkreise zu bewegen.
- Wenn sich das Spiel auf der anderen Seite des Torraums befindet, ist es gestattet auch hinter das Tor zu fahren, um eine bessere Übersicht zu bekommen.
- Versuche immer die bestmögliche Position zu finden, um genau zu sehen, wie ein angreifender Spieler den scheibenführenden Spieler angreift und checkt.



Handbuch 2 - Officials - System

- SR 2 welcher an der blauen Linie ist, steht im 45° Winkel zur blauen Linie. D.h. SR 2 versucht wenn immer möglich «Face-the-Play» einzuhalten. Dies bedeutet, dass die Schlittschuhspitzen immer gegen Puck ausgerichtet sind.
- Je höher die Liga, desto schneller wird das Spiel und desto eher kommen präzise lange Pässe an. Dies bedeutet, dass SR 1 in der Endzone seine Position anpassen muss, denn ansonsten kann SR 2 sich nicht für einen Offside Entscheid von der blauen Linie lösen, ohne die andere blaue Linie aufzugeben. SR 1 soll daher z.B. wenn die verteidigende Mannschaft im Spielaufbau ist oder (situationsabhängig) schon im Puckbesitz und damit eine kontrollierte Auslösung möglich ist, sich von der Grundlinie lösen und ca. zwischen Grundlinie und blaue Linie positionieren. Damit kann SR 1 im Bedarfsfall schnell sowohl bei der blauen Linie, als auch dem Tor sein.

Wichtig:

Nicht auf die Banden sitzen, nicht abstützen und nicht am Plexiglas festhalten.

5. Offside

Grundsatz:

Arbeite während dem Spiel für eine gute und übersichtliche Position an der blauen Linie, damit du einen sicheren Entscheid fällen kannst.

- SR1 an der blauen Linie muss bei einem Angriff einen halben bis einen Meter innerhalb des Angriffsdrittels und ansonsten neben der blauen Linie (neutrale Zone) sein.
- Er sollte dem Angriff wann immer möglich rückwärtsfahrend voraus sein (genügend Zeit für Entscheid an der blauen Linie), bei schnellen Gegenstößen, generell hohem Spieltempo oder als schwächerer Schlittschuhläufer kann auch leicht hinter dem puckführenden Spieler mitgefahren werden
- SR 1 an der blauen Linie entscheidet auf Offside und pfeift
- Nach dem Pfiff fährt er Richtung Mitte und gibt dabei das Offside Zeichen (nicht die Hand nach oben nehmen)
- Sollte aber ein Kontakt zwischen Spielern stattfinden, muss er zuerst zu diesen Spielern gehen (Spielerkontrolle). Das Zeichen hat zweite Priorität. Wenn alles ruhig ist, begibt er sich zum Anspielort
- SR 2 schliesst bei der Auslösung möglichst schnell auf. Er sollte daher nahe roter Linie sein (Abgabe Scheibe für Icing). SR 2 kontrolliert ebenfalls die Spieler nach dem Pfiff
- Wenn die Situation mit den Spielern bereinigt ist, holt der SR 2 die Scheibe und begibt sich zu SR 1, wo der Anspielort ist.
- SR 1 (welcher das Offside gepfiffen hat), begibt sich sobald der Punkt markiert wurde in eine gute Position für den Spielerwechsel. Danach begibt er sich auf die gegenüberliegende Seite.

Spiel in der Endzone

- Optimale Position suchen ausserhalb der Endzone. Bei Spezialsituationen (kleine Auseinandersetzung, Powerplay, etc) kann der SR an der blauen Linie auch leicht ins Drittel rein, um die bestmögliche Sicht auf die Situation zu erhalten.
- Hauptziel: Keine Puckberührung an der blauen Linie und insbesondere verhindern, dass der Puck wegen dem SR, die Zone nicht verlässt.

Wichtig:

So wenig wie möglich Auswinken. Nur knappe Offsideentscheide auswinken.

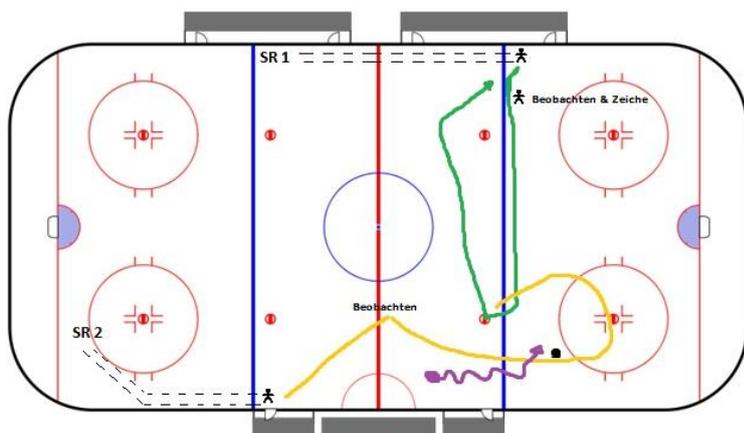


Abbildung: Schematischer Ablauf nach einem Offside-Pfiff (Grün SR 1, Gelb SR 2)

6. Icing

Grundsatz

Arbeitet im Duo an einer klaren, allseits verständlichen Icing-Interpretation. Besprecht Situationen in den Pausen, nach dem Spiel und vor dem nächsten Spiel.

Ablauf nach dem drei Phasen Prinzip:

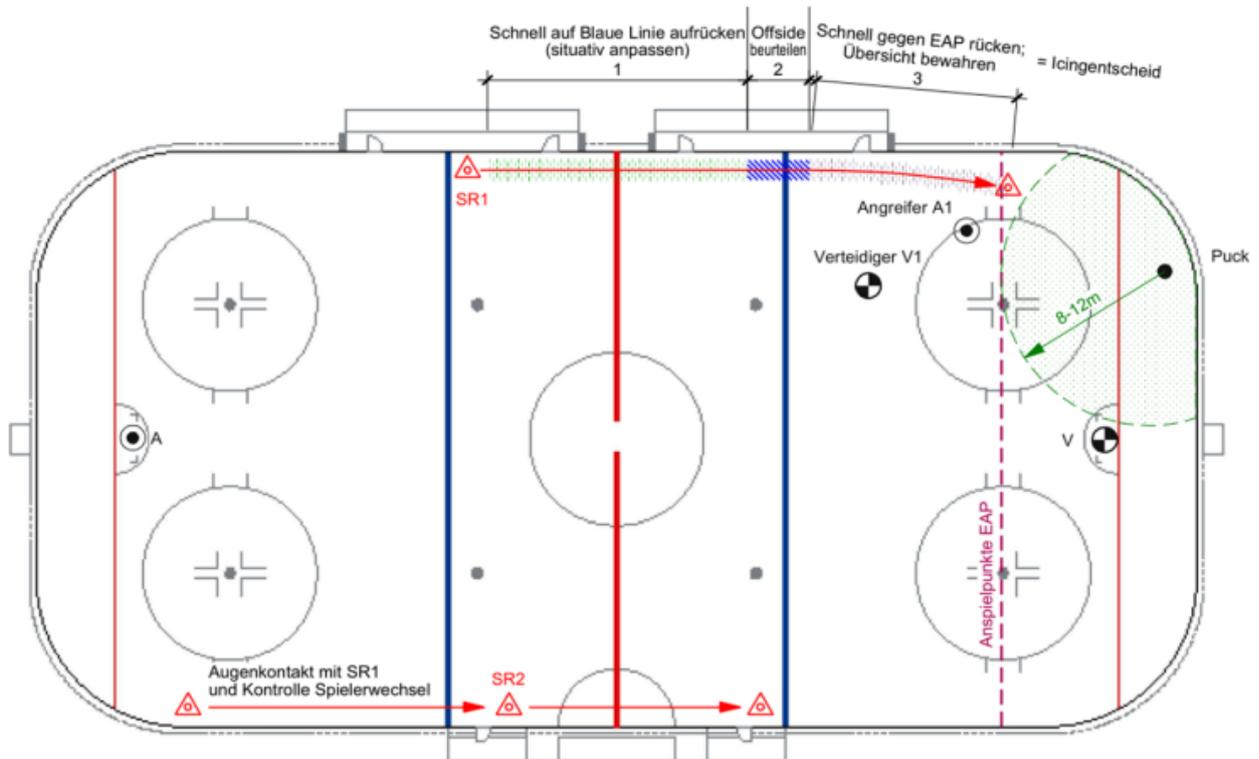


Abbildung: Diese Abbildung zeigt die 3 Phasen eines Icing-Entscheids

- Sobald SR 2 eine mögliche Icing-Situation erkennt, löst er sich sofort und schnell aus dem Drittel Richtung blaue Linie resp. Mittellinie. Somit wird die „erste“ Blaue Linie weiterhin abgedeckt, da SR 1 diese situationsbedingt verlassen muss. Ebenfalls zeigt SR 2 das Icing an (hebt den Arm) und kommuniziert dies verbal mit „Icing“. Der SR 2 soll wenn möglich auf der Höhe der Scheibenabgabe sein, falls diese vor der roten Linie abgegeben wird.
- In Phase 1 rückt der SR 1 schnell auf die „zweite“ Blaue Linie auf (ist situativ anzupassen). Dabei behält er den Puck, die Spieler inkl. Torhüter und den SR 2 im Auge:
 - Puck: Damit die Puckabgabe, allfällige Berührungen, Möglichkeiten den Puck zu spielen (verteidigende Mannschaft) oder durchqueren der Wechselzone beurteilt werden kann.
 - Spieler: Wenn man vorausschauend die Spieler beobachtet, kann man meistens schon relativ früh erkennen, wie sich der weitere Verlauf gestalten könnte.
 - Torhüter: Gut beobachten! Sobald er die Absicht hat den Puck zu spielen, kann das Icing annulliert werden.
- In Phase 2 befindet sich SR 1 bei der blauen Linie und beurteilt allfällige Offsidesituation. SR 2 rückt schnell zu SR 1 Richtung „zweiter“ Blauen Linie resp. Mittellinie auf.

- In Phase 3 entscheidet SR 1 auf Icing oder nicht Icing. Folgende Punkte müssen beachtet werden (siehe auch Regelbuch):
 - Hat der Puck die Icinglinie resp. die Torlinie überquert?
 - Welcher Spieler kann den Puck als Erster erreichen resp. spielen?
 - Angreifende Spieler:in könnte den Puck zuerst spielen = kein Icing
 - Defensive Spieler:in könnte den Puck zuerst spielen = Icing
 - Wo ist der Torhüter?
 - Torhüter:in hat die Absicht, den Puck zu spielen = kein Icing
 - Torhüter:in hat nicht die Absicht, den Puck zu spielen / verlässt nicht den Torraum = Icing
 - Die endgültige Entscheidung sollte nicht zu spät getroffen werden, spätestens dann, wenn die erste Spieler:in die Anspielpunkte in der Endzone erreicht (Puck befindet sich hinter der Torlinie) resp. mit einem Sicherheitsabstand von 8-12m zwischen Spieler und aktuellem Standort des Pucks, vorausgesetzt der Entscheid kann nicht schon früher gefällt werden. Massgebend ist die Position der Schlittschuhe der Spieler.
 - Wichtig: Befinden sich die Spieler:innen auf gleicher Höhe («Wettlauf» oder «Race») - wird bei Unentschieden zu Gunsten der verteidigenden Spieler:in entschieden und es kommt zu einem Spielunterbruch aufgrund eines Icings.
 - Falls kein «Wettlauf» resp. «Race» um den Puck stattfindet, wird auf Icing entschieden sobald der Puck die Grundlinie überquert (Verteidiger in Verteidigungszone) oder sobald der erste verteidigende Spieler die blaue Linie der eigenen Zone überquert und der Puck die Grundlinie überquert hat.
 - SR 1 folgt dem Puck und sollte ca. auf der Höhe des Anspielkreises sein, wenn der Pfiff erfolgt (Icing) oder auf kein Icing (ggf. Hybrid Icing) entschieden wird. Vor einem allfälligen Pfiff muss sich der SR 1 nochmals kurz bei SR 2 vergewissern, ob er das Icing (immer) noch angezeigt hat.
 - SR 2 befindet sich bei der «zweiten» blauen Linie resp. der Mittellinie, dabei ist er verantwortlich, dass die potentiell Icing verursachende Mannschaft nicht unerlaubt wechselt.
 - SR 2 soll den Wechsel sofort nach angezeigtem Icing proaktiv verbal unterbinden («no change» / «kein wechseln»).
 - Befindet sich SR 2 auf der Strafbankseite soll er zur besseren Sichtbarkeit 3-4 Meter in das Spielfeld hineinfahren, um auch visuell das Wechselverbot zu unterstützen.
 - Wenn gepfiffen wird: Kann noch mehr Richtung Mitte, um Wechsel zu verhindern
 - Wenn Icing annulliert wird: Sofort wieder an die Bande zurück, um einen möglichen Gegenstoss nicht zu verhindern.

Verantwortungsbereich der SR bzgl. Spielbarkeit, Pinch, «Touch» oder Bouncing:

- Die SR:innen sollten die zugeteilten Bereiche überwachen. Trotzdem unterstützen sich die beiden SR:innen gegenseitig.
- Die SR:innen müssen unter Spielbarkeit beurteilen, ob eine Verteidiger:in den Puck hätte spielen können (z.B. wenn dieser in normalen Tempo an der Spieler:in vorbei gleitet).
- Die SR:innen müssen allfällige Berührungen / «Touch» der verteidigenden Mannschaft sehen, um dann sofort auf kein Icing zu entscheiden. Gleiches gilt für solche Aktionen der fehlbaren Mannschaft (nur nach der roten Mittellinie).

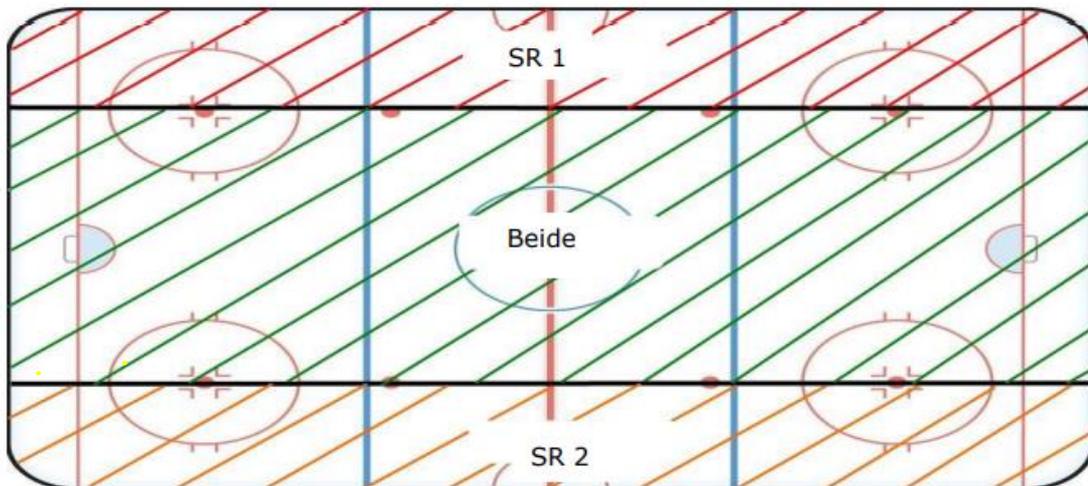


Abbildung: Zeigt die Verantwortlichkeiten von SR 1 und SR 2. Jeder entscheidet auf seiner Seite, ob ein Puck spielbar war oder nicht (besserer Blickwinkel). In der Mitte sind beide gleichermassen verantwortlich.

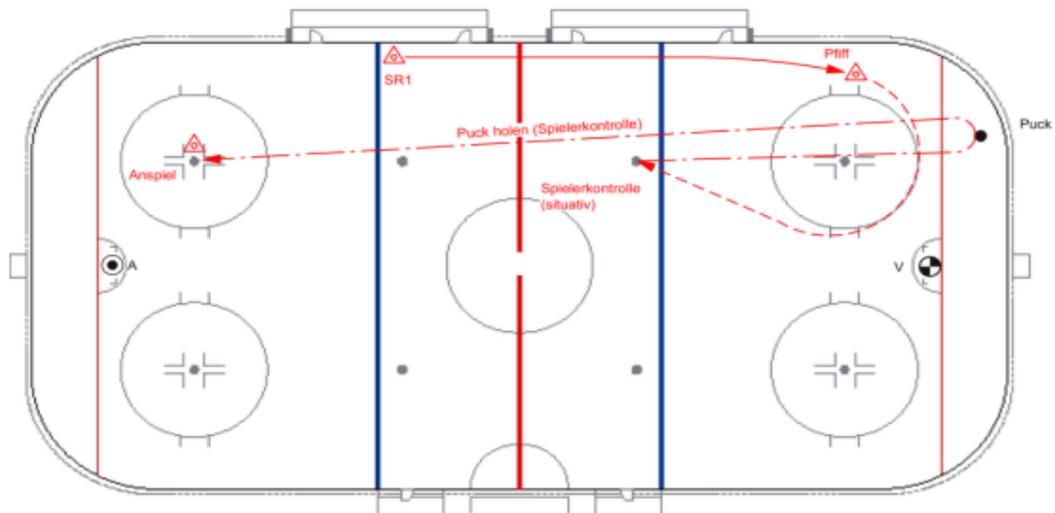
Nach dem Entscheid bei keinem Icing / Hybrid Icing:

- Sobald SR 1 abwinkt und verbal kommuniziert, senkt SR 2 den Arm
- SR 1 und SR 2 nehmen wieder die bestmögliche Position ein (gem. Handbuch)
- Wichtig: Wird während einer Icingssituation auf kein Icing entschieden und das Spiel läuft weiter, müssen sich die Spieler an die vorgeschriebenen Regeln des Körperspiels halten.

Nach dem Entscheid bei Icing (siehe auch Zeichnungen auf der folgenden Seite):

- Nach dem Pfiff von SR 1 beobachtet SR 2 das Spielgeschehen, die Spieler, die Teamoffiziellen und den allfälligen Wechsel der nicht fehlbaren Mannschaft.
- Wichtig: Nachdem auf Icing entschieden wurde und das Spiel unterbrochen ist, müssen die Regeln bezüglich vermeidbarem Kontakt strikt angewandt werden.
- SR 2 beobachtet die Spielerbänke und deren Wechsel - speziell die Spielerbank der verfehlenden Mannschaft. Die verfehlende Mannschaft darf keinen Spielerwechsel vornehmen (siehe Regelbuch).
 - Es empfiehlt sich, die Spielerbank der verfehlenden Mannschaft schon früh im Auge zu behalten, wenn notwendig die Nähe zu der Bank zu suchen und verbal mit der Mannschaft zu kommunizieren. Falls sich die Mannschaft nicht an diese Regel hält, sind Sanktionen gem. Regelbuch zu treffen.
- Sobald SR 2 die Situationen bei den Spielerbänken unter Kontrolle hat, macht er das Icing Zeichen. Dabei fährt SR 2 rückwärts Richtung Tor der fehlbaren Mannschaft. Das Zeichen macht er damit in Richtung des anderen Tors. Dabei überwacht SR 2 die Spieler und Spieloffizielle.
- Falls eine Remperei entsteht, müssen die SR sofort eingreifen, die Zeichengebung hat zweite Priorität. Der SR 2 geht rückwärts Richtung Endzone resp. Anspielpunkt, wobei er die Spieler immer im Auge behält.
- Es empfiehlt sich als SR 2 bis ca. Höhe blaue Linie der fehlbaren Mannschaft zu fahren und dabei frühzeitig den Blickkontakt mit dem Center der angreifenden Mannschaft zu suchen. Es ist daher möglichst frühzeitig verbal die Mannschaft nach dem gewünschten Anspielort zu fragen. Danach zeigt SR 2 auf welcher Seite das Anspiel erfolgt. Es ist darauf zu achten, dass das Zeichen gut ersichtlich ist.
- SR 1 beobachtet/begleitet die Spieler so lange, bis SR 2 seine Position ca. bei der blauen Linie eingenommen hat und die Spieler beobachten kann. Sobald sich der SR 1 sicher ist, dass SR 2 die Spieler beobachtet, kann der den Puck beim jeweiligen Standort holen und begibt sich zum EAP, wo das Anspiel ausführt wird. Auf dem Weg zum EAP fährt SR 1, wenn ein Spielerwechsel stattfindet, in der Nähe der Wechselzone vorbei (Kontrolle wechselnde Spieler).
- SR 2 bleibt solange auf seiner Position im Drittel der fehlbaren Mannschaft (Nähe blaue Linie oder EAP), bis SR 1, welcher den Puck geholt hat, das Drittel der fehlbaren Mannschaft betreten hat.
- SR 2 zeigt resp. führt danach den Spielerwechsel (gem. Regelbuch) aus und bringt sich bei der blauen Linie in Position für das folgende Anspiel.
- Sobald der Spielerwechsel abgeschlossen ist und SR 1 bereit für das folgende Anspiel ist, nimmt SR 2 bei der blauen Linie eine Position ein, in der er bei einer darauffolgenden Offside-Situation jederzeit entscheiden könnte. Dies ist ca. 30cm von der blauen Linie entfernt (Schlittschuhe keinesfalls im Drittel) und 3-4m von der Bande entfernt.
- SR 1 führt das Anspiel aus (Anspiel gem. Handbuch).

Ablauf nach Icing – SR 1:



Ablauf nach Icing – SR 2:

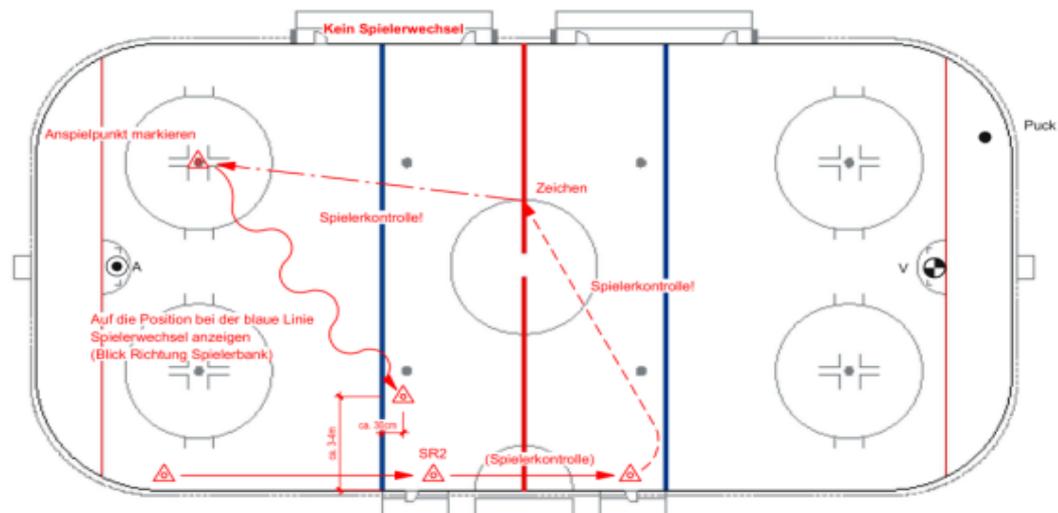


Abbildung: Diese Grafiken zeigen schematische Abläufe der beiden SR bei einer Icing-Situation



7. Aussprechen von Strafen

Grundsatz:

Du verdienst dir den Respekt für gute Entscheide. Pfeife nur das was du siehst! Wenn wir Strafen geben, die nicht existieren, weil wir nach Vermutung entschieden haben, verlieren wir die Glaubwürdigkeit.

Wichtig dabei ist auch das wir die Strafen richtig „bezeichnen“ dann sind sie nachvollziehbar und wirken so auf das weitere Verhalten der Spieler und auf die Spielqualität.

Aussprechen von Strafen

- SR 1 zeigt eine Strafe an, SR 2 muss einen ev. Torhüterwechsel beobachten (Wechselzone 1.5 m - Unterstützung mittels Zurufen «warten»). Wenn unkorrekt, dann sofort Spiel mittels Pfiff unterbrechen.
- SR 1 pfeift und stoppt mit nach oben gestrecktem Arm, sobald die verfehlende Mannschaft in Puckbesitz ist.
- Dieser „Stop“ hat zum Zweck, dass die Aufmerksamkeit von Coaches, SpielerInnen und Fans auf SR 1 gerichtet werden. SR 1 bremst daher und steht still.
- SR 1 zeigt den fehlbaren Spieler mit seiner Hand und ausgestrecktem Arm an und sucht den Sichtkontakt mit dem Spieler.
- SR 1 teilt gleichzeitig mit dem Anzeigen des fehlbaren Spielers, mündlich, die Strafe unter Angabe der Spielernummer mit. Er behält den bestrafte Spieler im Auge, um sicherzustellen, dass kein weiterer Zwischenfall oder ein Revanchefoul entsteht.
- Anschliessend folgt das Zeichen des Vergehens, ohne Hast und Aggressivität.
- SR1 begleitet dann den fehlbaren Spieler zur Strafbank, hält dabei einen angemessenen Abstand zum bestrafte Spieler ein. SR 2 hat währenddessen die Spielerkontrolle durchzuführen und die wechselnden Mannschaften zu kontrollieren.
- Ausnahmsweise bei Notwendigkeit kann auch SR 2 anstelle von SR 1 den Spieler auf die Strafbank begleiten. Dabei hat SR 1 sich zu versichern, dass SR 2 den fehlbaren Spieler identifiziert hat und ihn zur Strafbank begleiten kann. SR 1 hat währenddessen die Spielerkontrolle durchzuführen.
- Bestrafte Spieler so früh als möglich isolieren um Provokationen und Racheaktionen zu verhindern.
- Je nach Situation wählt SR 1 einen unterschiedlichen Weg um zum Punktrichtertisch zu fahren um die Strafe zu melden (damit er dem bestrafte Spieler nicht über den Weg fährt). SR 1 soll wenn möglich rückwärtsfahren, um die Übersicht über alle Spieler zu haben.
- SR 1 soll vor dem Punktrichtertisch vollständig anhalten (5-10m)
- Die fehlbare Mannschaft anzeigen in dem man in Richtung ihrer Strafbank zeigt
- Strafe mit dem entsprechenden Zeichen melden
- Wenn nötig die Spielernummer und die Strafe verbal mitteilen
- Um eine unnötige Konfrontation mit dem Spieler zu vermeiden kann SR 1:
 - Die Strafe melden und vor der Ankunft des Spielers wegfahren
 - Zuerst den Spieler vorbeifahren lassen
- SR 1 resp. SR 2 den Job beenden, d.h. der Job ist beendet wenn der bestrafte Spieler auf der Strafbank ist und die Strafbanktüre geschlossen ist.



Woran man denken muss

Wie verhalte ich mich bei einer Strafe:

- Meide eine Konfrontation mit dem bestraften Spieler.
- Dulde keinen Spieler im Schiedsrichterkreis.
- Versuche ruhig zu bleiben und vermeide abrupte Gesten oder aggressive Parolen

Prozess:

- Die Prozedur ist dieselbe, wenn Strafen gegen beide Mannschaften im selben Spielunterbruch ausgesprochen werden.
- Wenn man dem Punktrichter die Strafe meldet, muss die fehlbare Mannschaft klar bezeichnet werden damit der Strafzeitnehmer die richtige Türe öffnet.
- Wenn verschiedene Strafen ausgesprochen werden, ist es von Vorteil, wenn man mit dem Punktrichter spricht, um eine Vielfalt von Zeichen zu vermeiden.
- Wenn mehrere Strafen ausgesprochen werden, werden diese zuerst dem Punktrichter und anschliessend dem Captain oder Coach mitgeteilt.
- Die Meldung der Strafe muss schnell erfolgen es sei denn, dass die Situation kompliziert ist oder festgestellt werden muss, ob sich der Spieler verletzt hat.
- Wenn ein Spieler verletzt ist, sollte ein SR nach Absprache der Situation mit seinem Partner in der Nähe bleiben, um seinen Zustand festzustellen, bevor die Strafe ausgesprochen wird.
- Warten bis alle Strafen auf der Anzeigetafel korrekt aufgeführt sind vor Wiederaufnahme des Spieles.

Anzeigen der Strafe / Wirkung:

- Bezeichne den bestraften Spieler klar
- Das Zeichen gegenüber dem Spieler muss unmissverständlich, aber nicht aggressiv sein
- Spieler bezeichnen. Nicht zu lange auf ihn zeigen, dass kann einschüchternd wirken und/oder die Glaubwürdigkeit des SR beeinträchtigen.

Wichtig:

Wenn sich der fehlbare Spieler in einem Umkreis von 3 m befindet ist es nicht empfehlenswert ihn mit der Hand anzuzeigen damit jede Quelle von Provokation verhindert werden kann. In diesem Fall ist ein visueller oder verbaler Kontakt angebracht.



8. Bestrafte Spieler

Grundsatz:

Bestrafte Spieler so früh als möglich isolieren um Provokationen und Racheaktionen zu verhindern.

Angezeigte Strafe

- SR 2 muss einen ev. Torhüterwechsel beobachten (Wechselzone 1.5 m - Unterstützung mittels Zurufen «warten»). Wenn unkorrekt, dann sofort Spiel mittels Pfiff unterbrechen.
- Beide SR können sich gegenseitig unterstützen, wenn bei einer angezeigten Strafe durch die bestrafte Mannschaft Kontrolle erlangt wird.

Nach Pfiff

- Spielerkontrolle.
- Näherer SR unterbindet/verhindert wenn nötig sofort die Ansätze von Auseinandersetzungen / Scrums - sei es verbal oder auch physisch.
- Näherer SR geht wenn nötig mit dem bestrafte Spieler bis zur Strafbank/Spielerbank insb. bei einem harten Check mit Verletzungsfolge / SPD oder MAS und schützt ihn.
- Sind zwei Spieler bestraft geht der nähere SR mit, der andere ist in der Nähe und beobachtet die restlichen Spieler.

Strafe gegen Torhüter

Beide SR müssen sich sofort die Nummern der Spieler auf dem Eisfeld merken oder aufschreiben. Spieler vom Eis bei Vergehen verbüsst die Strafe für Torhüter.



9. Auseinandersetzungen

Grundsatz

Arbeite ruhig und überlegt zusammen mit deinem Partner. Keine Hektik. Punkt für Punkt. Job beenden.

Bei Auseinandersetzungen suchen sich die Spieler, die Emotionen gehen hoch und es entsteht schnell ein Durcheinander. Schiedsrichter, die wissen, wie sie sich verhalten müssen, haben viel weniger Probleme.

Schnell einen Überblick über die Situation gewinnen, **sofort Augenkontakt** mit deinem Partner aufnehmen

- Kommunikation ist wichtig.
- Schnelligkeit und Reaktion sind wichtig, aber blinder "Übereifer" ist kontraproduktiv.
- Pfeife vom Finger nehmen (Verletzungsgefahr).

SR 2 (Schiedsrichter:in in neutraler Zone) muss Spielentwicklung genau beobachten. Spieler- und Strafbänke im Auge behalten, sowie Nummern merken/aufschreiben.

- SR 1: Wähle deine Position so, dass Du guten Blick auf die Spieler in der Auseinandersetzung hast.
- Vermeide, im Spielerpulk eingeklemmt zu werden, bleibe ausserhalb der Traube, stehe aber auch nicht zu weit weg, sonst hört Dich niemand.
- Gib verbale Anweisungen an Spieler und eventuell SR 2, damit sie wissen, dass Du da bist und was Du willst. (Bsp.: «Geh' nicht rein», «Ich hab' die Strafen», «Diese Aktion wird mit SPD sanktioniert», «Merk Dir die Nummern», «Ok, es ist vorbei, lösen»...)

SR 1 kann sofort entschlossen eingreifen, rufen, schreien, unterbrechen (Spieler NIE von hinten anfassen), sofern er sich dadurch nicht in Gefahr bringt.

Kontrollieren der Situation

- Durch frühzeitiges Intervenieren, Auseinandersetzungen verhindern.
- Im richtigen Moment eingreifen.
- Jederzeit die Kontrolle über das Geschehen haben - beobachten
- In der Lage sein, Feedback zu geben

Trennen zweier Spieler

- Das Timing zum Trennen ist ein wichtiger Punkt; auch eine Frage der Erfahrung. Ein Spielerpärchen nach dem andern lösen, Schritt für Schritt.
- Solange die Spieler Schläge mit voller Wucht austeilen, nicht dazwischen gehen.

Wenn möglich:

- Nach Absprache gleichzeitig von beiden Seiten dazwischen gehen und trennen.
- Wichtig; beiden Spielern keine Möglichkeit mehr geben Schläge auszuteilen.
- Situation bereinigt, Spieler nicht mehr berühren, sondern lediglich "im Auge behalten".
- NIE Spieler von hinten wegreißen.



Wenn beide Spieler zu Boden gehen

Wichtig:

Spieler, die sich nicht mehr schützen können, müsst ihr zu schützen versuchen; falls du nicht eingreifst, greifen die Mitspieler ein. Vertrauen schaffen.

- «Unter Kontrolle halten» heisst, nicht anfassen, sondern beobachten mit der Bereitschaft, jederzeit eingreifen zu können.
- Bestrafte Spieler zur Strafbank begleiten und sich vergewissern, dass sie nicht zurückkommen können.
- Während ihr die Spieler zur Strafbank begleitet, beobachte weiter, was vor sich geht. Wenn sich beide SR gleichzeitig zur Strafbank begeben, sind die Spieler unbeobachtet. Allenfalls auch rückwärts fahren.
- Erst wenn alles ruhig ist, Kontakt mit deinem Partner im SR-Kreis aufnehmen und zusammen entscheiden, welche Strafen ausgesprochen werden.
- Unterscheide wenn möglich (was nicht immer der Fall ist!) im Strafmass, wer der Auslöser der Schlägerei war. Versuche zu differenzieren. Bestrafe so viel wie nötig, aber so wenig wie möglich.
- Schau zuerst, dass die Strafen dem Zeitnehmer korrekt mitgeteilt werden, bevor Du mit den Captains sprichst (im Nachwuchs kommuniziere direkt mit den Coaches).
- Hilf dem Zeitnehmer mit den zusammenfallenden Strafen (z.B.: «A13 2' +2', B7 2', es kommt eine Strafe für A13 auf die Uhr.»).
- Diskussionen mit den Captains/Coachs sind kurz, knapp und klar.
- Kontrolliere immer noch mal, ob alle Spieler, die bestraft wurden auf der Strafbank sitzen, ob die Strafen korrekt auf der Uhr sind und, dass die richtige Anzahl Spieler bei Wiederaufnahme auf dem Eis sind.
- Wenn sich Auseinandersetzungen häufen, verwarne die Coaches unter «Androhung» von härteren Strafen und setze diese dann auch durch (Verantwortung kann so auch an Coaches übertragen werden)



10. Verletzte Spieler

- Der Arzt/Samariter kann im Spielunterbruch von selbst aufs Eis kommen
- Der Schiedsrichter sollten sich immer kurz austauschen, was passiert ist
- Wenn die Möglichkeit besteht, dass es sich bei Strafe(n) um solche mit Verletzungsfolgen handelt, soll der Schiedsrichter den Entscheid erst nach Kontrolle des verletzten Spielers treffen und melden
- Nicht immer sofort unterbrechen, gesunder Menschenverstand
- Wenn es sich offensichtlich um eine schwere Verletzung handelt und es gibt keine klare Torchance, sollten die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen
- Das Spiel sollte nicht automatisch unterbrochen werden, wenn ein Schuss den Torhüter im oberen Teil des Körpers trifft (unmittelbare Torchance abwarten)
- Unterbruch nur wenn Torhüter offensichtlich verletzt ist - Schuss an Kopf oder Hals
- Der verletzte Spieler muss ausgewechselt werden, wenn das Spiel wegen seiner Verletzung unterbrochen wurde. Ansonsten: Verwarnung für Verzögerung beim Spielerwechsel.
- Wenn das Spiel wegen der Verletzung des Torhüters unterbrochen wurde und seine ärztliche Behandlung dauert nur kurz, muss dieser nicht ausgewechselt werden. Falls die Verletzung danach weitere Spielunterbrüche verursacht, muss der verletzte Torhüter ausgewechselt werden.
- Ein Torhüter darf während eines Verletzungsunterbruchs nicht zur Spielerbank fahren, ausser es wurde vom SR bewilligt (z.B. längere ärztliche Behandlung). Der Torhüter sollte dann aber keine Spielverzögerung verursachen.
- Der Spieler, welcher die verletzten Torhüter ersetzt hat so viel Zeit, wie dies gemäss Ermessen des SR nötig ist. Danach hat er noch 2 Minuten um sich aufzuwärmen (ausser vor einem Penaltyschuss).
- Verletzt sich ein bestrafter Spieler und kann dieser nicht auf die Strafbank, muss er von einem Mitspieler auf der Strafbank ersetzt werden. Kehrt der verletzte Spieler vor Ablauf der Strafe ins Spiel zurück, muss er den Ersatzspieler auf der Strafbank ersetzen und die Reststrafe absitzen.
- Ein Spieler, welcher Blut auf dem Leibchen hat, muss das Leibchen ersetzen und der Captain muss dem Schiedsrichter die neue Nummer melden. Ebenfalls müssen jegliche Blutspuren von der Eisfläche entfernt werden.

11. Vermessen von Ausrüstungsgegenständen

**Regelanwendung:
Gemäss dem Unified Rulebook werden nur noch Stöcke vermessen (Torhüter und Feldspieler)**

Stockvermessung

- Beim Antrag einer Stockvermessung muss der Schiedsrichter zuerst den Stock sicherstellen und dann muss der „C“ (oder einer der «A») mitteilen, welcher Teil des Stocks zu vermessen ist.
- Gemessen wird die Krümmung ab einer Geraden, die zwischen der Ferse und dem Ende der Stock-schaukel (an verschiedenen Punkten) gezogen wird.
- In der Regel werden die Messungen am Stock (ausser Stocklänge) mit entsprechender Schablone von der IIHF vollzogen. Steht keine Schablone zur Verfügung, muss der Schiedsrichter ein Messband nutzen.
- Während dem Penaltyschiessen findet keine Stockvermessung statt.





12. Penaltyschuss / Penaltyschiessen

Penaltyschuss (während dem Spiel)

- SR 2 meldet den bestraften Spieler und das Vergehen dem Punktrichter, danach:
 - instruiert er den Penaltyschützen über den korrekten Ablauf
 - keine Behinderungen / Ablenkungen durch Gegner
 - Scheibe immer in vorwärts Bewegung
- Nach dem ausgeführten Strafschuss, Kontrolle des Schützen, falls sich dieser in die Nähe der gegnerischen Spielerbank begibt.

- Der SR 1 an der Grundlinie instruiert den Torhüter über den korrekten Ablauf.
- SR 1 steht ca. 3-4 Meter vom Tor entfernt auf der stockführenden Seite des Penaltyschützen, um den besten Blick auf den Schuss zu haben.
- Nach der Instruktion des Torhüters pfeift der SR 1 als Signal, dass der Penaltyschütze anlaufen kann.

- SR 2 steht immer auf der Strafbankseite. Er fährt langsam mit ca. 5 Meter Distanz hinter dem Penaltyschützen her. Er hat dabei immer die Spielerbänke im Blick (Gegenstandswurf).
- SR 2 unterstützt SR 1 beim Torentscheid und ob die Scheibe immer in Vorwärtsbewegung war.
- SR 2 begleitet nach dem Penaltyschuss sofort den Schützen an der gegnerischen Spielerbank vorbei.

Regelanwendung:

Ein beliebiger Spieler führt den Strafschuss aus. Der gegnerische Torhüter kann auf dem Eis bleiben.

Penaltyschiessen (GWS)

- Eine Stockvermessung ist nicht während des GWS möglich.
- Alle Spieler (ausser Torhüter) haben während des GWS auf der Spieler- oder Strafbank zu verbleiben. Kein Spieler soll in die Garderobe gehen, ausser er ist verletzt.

Wichtig:

Steht die Entscheidung nach je 5 Schützen nicht fest, so beginnt (für den nun beginnenden Sudden-Death Modus) dasjenige Team mit dem 6 Schützen, das zuletzt den Penalty geschossen hat.



13. Time-Out

Der Schiedsrichter muss klar und unmissverständlich zeigen, welches Team das Time-Out verlangt hat.

- Beide Schiedsrichter stehen im SR Kreis. Beide beobachten die Spieler. Sollte das Spiel hektisch sein kann einer der beiden SR zwischen die Spielerbänke stehen.
- Sollte die angreifende Mannschaft das Recht haben, den Anspielort zu wählen, so kann dieser nach Ablauf des Time-Outs nochmals gewechselt werden!

Regelanwendung:

- Ein Time-Out pro Unterbruch möglich
- Nach folgenden Situationen kann kein Timeout genommen werden.
 - Icing (verursachende Mannschaft)
 - Tor verschoben durch Defensivspieler (verursachende Mannschaft)
 - Torhüter blockiert Schuss mit Abgabe vor Mittellinie (verursachende Mannschaft)

14. Torschützen und Mithelfer (Assists)

Melden von Torschützen und Mithelfer (Assists) ist in der Verantwortung der Offiziellen auf dem Spielfeld. Das Ziel ist es, die Spieler korrekt, ihrer Leistung auf dem Eis entsprechend, zu bezeichnen.

Der folgende Ablauf sollte berücksichtigt werden:

- Spreche dich mit deinen Partnern auf dem Eis ab über Torschützen und Mithelfer.
- Melde dem Punktrichter den Torschützen und die Mithelfer (falls bekannt).
- Falls das Tor klar ohne Mithelfer erzielt wurde oder wenn nur ein Mithelfer benannt wird, ist das dem Punktrichter mitzuteilen.
- Bei einem Eigentor gibt es Mithelfer, wenn das Eigentor durch einen Ablenker erzielt wurde.
- Wenn der Spielbericht einmal unterschrieben ist, gibt es keine Änderungen mehr.
- Vergiss die Spielerkontrolle auch nach einem erzielten Tor nicht.



15. Kommunikation

Grundsatz:

Kommunikation (miteinander sprechen) ist ein sehr wichtiger Punkt im Leben, im Mannschaftssport und im Eishockeysport in einem ganz besonderen Mass.

Kommuniziert wird immer - auch wenn man nicht wirklich will. Die Kommunikation findet nicht nur über die gesprochenen Worte statt.

Sehr viel wird mit Handzeichen, mit dem Pfiff oder mit der Körperhaltung (Körpersprache) gegenüber den Spielern, den Coaches und auch den Zuschauern mitgeteilt.

Die Kommunikation sollte im Idealfall zielgerichtet, unmissverständlich, deutlich und klar sein. Niemand ist interessiert, dass sich das Spiel wegen Diskussionen unnötig verzögert.

Grundsatz: So wenig wie möglich, so viel wie nötig!

Gefahr: Denke immer daran, dass gewisse Spielteilnehmer die Kommunikation auch dazu nutzen möchten, dich zu verunsichern und damit versuchen wollen, „in deinen Kopf einzudringen“ und damit deine Entscheidung zu beeinflussen.

Die folgenden Punkte sollen dir als Kommunikationshilfsmittel dienen:

- Kommuniziere kurz und klar
- Kontrolliere deine Kommunikation. Du bist der Kommunikationsführer, gib früh den Standard vor
- Kommt ein reklamierender Captain von der Spielerbank. Beim ersten Mal zurückschicken und sein Team/ sein Coach verwarnen (nicht drohen!). Beim nächsten Vorfall musst du die entsprechenden Regeln anwenden.
- Suche bei Bedarf auch den direkten Kontakt mit dem Coach. Leite die Kommunikation ruhig und unmissverständlich. Bleibe ruhig und sachlich und sprich keine Drohungen aus.
- Falls du mit einem Coach kommuniziert hast, informiere kurz den Coach des gegnerischen Teams über den Inhalt des Gespräches.
- Sprich immer ruhig und deutlich, es macht auch Sinn nachzufragen, ob der Inhalt der Nachricht angekommen ist. Ein Kopfnicken deines Gegenübers bewirkt manchmal Wunder.

Kommunikation SR - SR
Klare Fragenstellung -> Kurze, klare Antworten
Keine Geschichten erzählen



16. Rapporterstellung

Grundsatz

Ein Rapport ist ein Dokument, welches der Einzelrichter oder ein anderes zuständiges Verbandsorgan zur weiteren Bearbeitung eines Vorfalles benötigt. Dieser Rapport sollte klar, exakt und objektiv abgefasst sein. Er darf nur kontrollierbare und/oder beweisbare Tatsachen enthalten. Mit einfachen und kurzen Sätzen sollen die Ereignisse wiedergegeben werden. Schreibe also keinen Roman und halte dich immer an die Fakten.

Nachstehend ein paar grundlegende Punkte die du berücksichtigen solltest:

- Nimm dir die nötige Zeit, um einen genauen Rapport zu verfassen (beachte Fristen!).
- Schreibe den Rapport deutlich und gut verständlich.
- Schreibe nur, was du gesehen hast (Fakten).
- Was nicht sicher ist oder Vermutungen sind, weglassen.
- Beschreibe den Vorfall im Detail
 - **Was** ist geschehen - Regelverletzung,
 - **Wo** ist es geschehen,
 - **Wann** ist es geschehen - Zeit,
 - **Wer** war beteiligt oder hat etwas unterlassen zu tun - Spieler, Teamoffizielle, Off-Ice Offizielle, Platzorganisation,
 - **Wie** ist es geschehen,
 - **Womit** ist es geschehen,
 - **Warum** ist es geschehen - Vorfeld des Vorfalles
- Verwende den Text aus dem Regelbuch.
- Halte nur sichtbare Verletzungen in deinem Rapport fest (Achtung: wir haben keine medizinische Ausbildung).
- Halte fest, ob der Spieler wieder am Spiel teilnehmen konnte oder nicht.
- Beschreibe sämtliche Vorfälle, welche sich nach diesem Ereignis zugetragen haben.
- Überprüfe vor dem Versenden des Rapportes nochmals genau den Inhalt des Schriftstückes. Es ist ein Vorteil, den Rapport noch von deinem Schiedsrichterkollegen durchlesen zu lassen.
- Versende den Rapport gemäss den gültigen „Weisungen und Merkblätter“, d.h. mit dem SIHF Reports Tool (<https://reports.sihf.ch>).
- Versende eine Rapportkopie an deinen Schiedsrichterkollegen, der mit dir das Spiel geleitet hat - so ist auch er bei eventuellen Rückfragen über deinen Rapport informiert.

17. Tipps

Weitere Tipps für die Spielleitung:

- In den letzten Sekunden eines Drittels, beobachtet der SR 2 die Matchuhr und pfeift, sobald das Drittel zu Ende ist.

Zürich, 05.09.2023

Cedric Borga
Officiating Manager Amateur League