



Referee Committee

2 Mann System

Dieses Dokument ersetzt alle bisherigen 06.08.2015

Inhaltsverzeichnis 2-man System Handbuch

Grundlagen und Aufgaben.....	
Aussprechen von Strafen	
Anspiele.....	
Offside	
Icing	
Spielerwechsel.....	
Bestrafte Spieler	
Auseinandersetzungen.....	
Vermessen von Ausrüstungsgegenständen	
Penalty / GWS	
Time-Out	
Torschützen und Mithelfer	
Verletzte Spieler	
Kommunikation	
Rapporterstellung	
Positionen	
Tips.....	

Grundlagen und Aufgaben

Grundlagen

- IIHF Regelbuch
- IIHF OPM Kapitel 4
- SIHF, Referee Committee, diverse Weisungen

Zweck

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

Hauptaufgaben

- Der SR haben die allgemeine Aufsicht über das Spiel und die volle Kontrolle über die Offizien 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

Nebenaufgaben

- Spielen des Pucks mit der Hand / Handpass
- Spielen des Pucks mit hohem Stock
- Scheibe aus dem Spielfeld
- Kontrolle der Helmvisiere und -kinnbänder
- 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

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)

Besprechung vor dem Spiel ist eine perfekte Massnahme für das Schiedsrichterpaar 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.

Vor dem Spiel

- Gemeinsames / individuelles Einlaufen (Teambuilding); Fussball, Stretching, etc. empfohlen.
- "Briefing" - was erwartet uns, Vorgeschichten? Erfahrungen austauschen
- Die SR sollte 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
 - etc
- Kurzes Regelquiz
- Kontrolle Spielbericht (Anzahl, C+A, Alter)
- Konzentrationsphase (sehr individuell)
- Einschwören und ab aufs Eis

Bei Spiel- und Drittelsbeginn

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

- Kontrolle der Tore (*jeder SR hat ein paar Stücke Schnur im Sack*)
- Kontrolle Übereinstimmung Anzahl Spieler auf dem Spielbericht und Anzahl Spieler anwesend
- Richtige Anzahl Spieler auf dem Eis
- Tragen alle Spieler das Gitter (U18), den Mundschutz (U20) oder die Scheibe (31.12.74)

Während dem Spiel

- Alle Anspiele gemäss Regelbuch und Weisungen
- Unterbricht das Spiel gemäss Regelbuch; spricht, wenn nötig Strafen aus.
- Entscheidet über Tor oder nicht Tor (ev nach Rücksprache mit SR 2 im Schiedsrichterkreis) und gibt dem Punktrichter seinen Entscheid bekannt.

Bei Drittelsende

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

Bei Spielende

- Spielerkontrolle (bis alle das Eisfeld verlassen haben)
- Das Heimteam verlässt das Spielfeld als Erster (Play-Offs: der Verlierer kann das Spielfeld als erster verlassen)

Anspiel

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

Anspielen an den endanspielpunkten (EAP)

- Der SR der Pfeift soll der Anspielpunkt anzeigen (markieren) bei einem Unterbruch
- Der SR 1 kommt zum Anspielpunkt und beginnt mit den Spielern am Anspielkreis zu kommunizieren. Achte vor dem Pfiff auf die Spieler im Rücken. Dieser muss sich vergewissern, dass die richtige Anzahl Spieler auf dem Eis ist.
- SR 1 am Anspiel pfeift sofort, sobald der SR 2 die Hand runter nimmt.
 - 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", Stock muss auf dem Eis sein. Sobald der angreifende Center bereitsteht, muss der verteidigende Center in die korrekte Stellung kommen (ohne Verzögerung).
- Wenn folgende Situationen eintreten, muss der Center der verursachenden Mannschaft weggeschickt 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.
 - Wenn ein Spieler aufgrund von zu spätem Wechsel nicht zur richtigen Zeit bereit für das Anspiel ist, wird der Center nicht weggeschickt. Dies ist die Aufgabe von SR 2 das verfehlende Team zu Informieren/Verwarnen/Bestrafen.
 - Falls möglich, nur Center der verursachenden Mannschaft vom Anspiel wegschicken 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.
- Position SR 2 an der blauen Linie: SR 2 muss in seiner "ready" Position sein. Augenkontakt.
- SR2 an der blauen Linie beobachtet die Spieler und deren Positionen. Sollte ein Spieler zu früh den Kreis betreten, muss er pfeifen und dem SR1 am Anspiel ein Zeichen machen, um den Center zu wechseln.
- SR1 am Anspiel wirft den Puck flach in die Mitte des Anspielpunktes (liegen bleibend) ein.
- SR1 schaut die Spielsituation an, bleibt ca. eine Sekunde stehen und begibt sich rückwärts-fahrend an die Bande. Dabei darf kein Spieler oder das Spielgeschehen behindert werden. Der Blick muss immer Richtung Spielgeschehen sein.
- Zweites Anspiel, nachdem ein Spieler weggeschickt wurde:
 - Gleiches Verhalten wie im normalen Anspielprozess, jedoch darf kein Spieler der fehlbaren Mannschaft von den SR weggeschickt werden. Wenn dieses nicht korrekt verläuft wird das Team mit eine KLB bestraft.
 - Das zweite Anspiel wird immer vom gleichen SR ausgeführt wie das Erste.

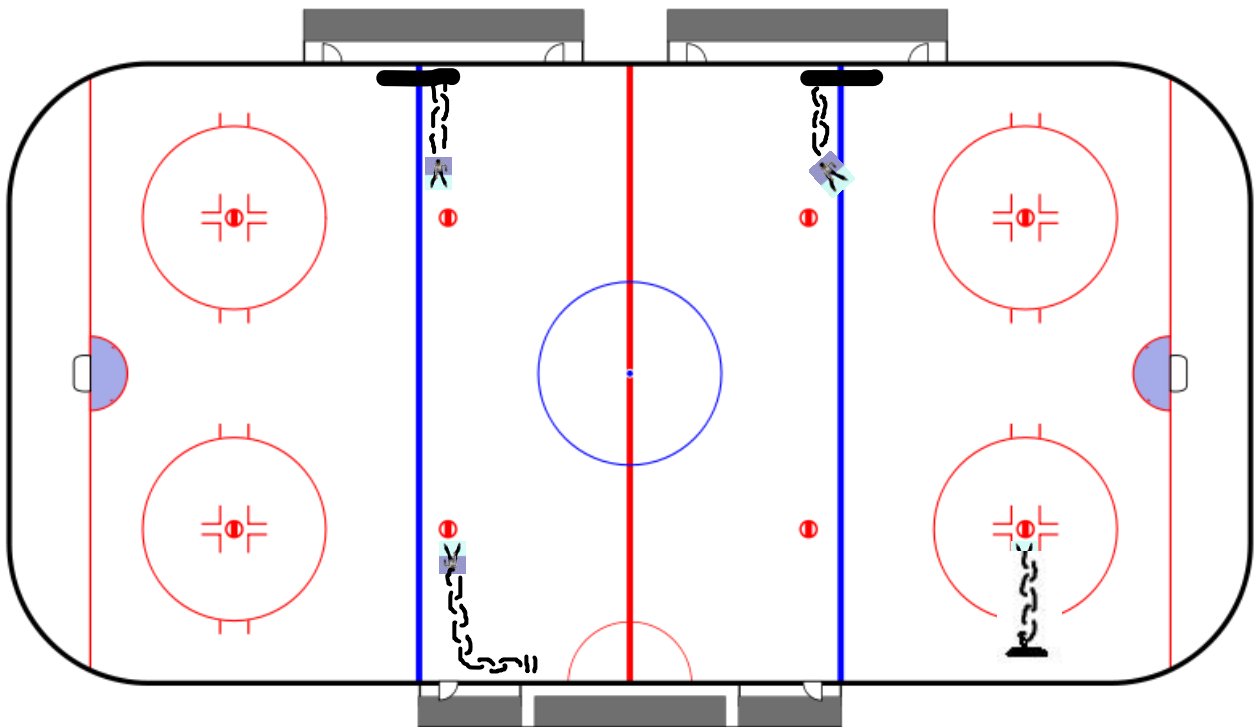
Wichtig: Das zweite Anspiel soll qualitativ nicht automatisch schlechter sein als das Erste.

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.

Wichtige Punkte

- Scheibe 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 weggeschickt.
- 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.
- **Natürliche Position beim Einwurf einnehmen.**
- **Das Anspiel besteht aus zwei Aktionen: Einwurf und Wegfahren.**



Körperhaltung beim Anspiel:
Grundprinzip Linie Schulter-Knie, Puckhöhe ca. 80 cm ab Eis

Puckhaltung



Offside

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

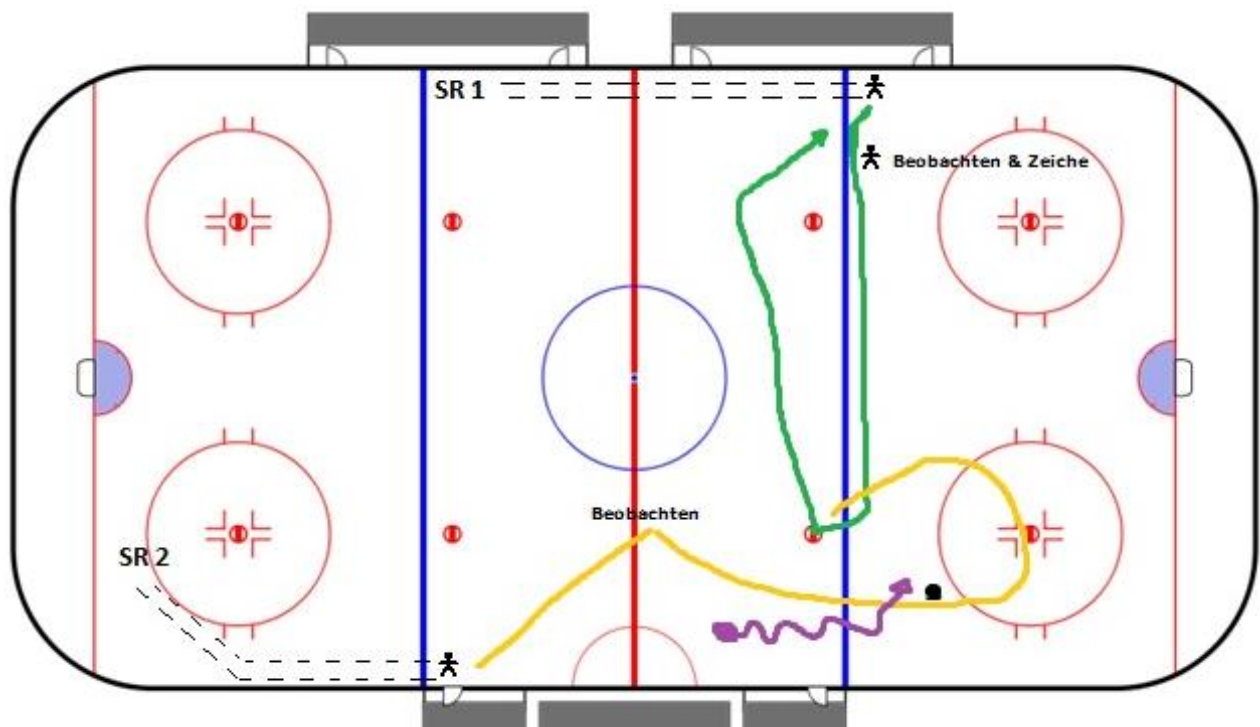
- SR1 an der blauen Linie muss bei einem Angriff einen halben bis einen Meter innerhalb des Angriffsdrittels und ansonsten neben der blauen Linie (neutrale Zone) sein.
 - Er sollte dem Angriff immer rückwärtsfahrend voraus sein.
 - (genügend Zeit für Entscheid an der blauen Linie)
 - SR1 an der blauen 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.
 - SR2 (nahe roter Linie) kontrolliert ebenfalls die Spieler nach dem Pfiff.
 - Wenn die Situation mit den Spielern bereinigt ist, holt der SR2 die Scheibe und begibt sich zu SR1, wo der Anspielort ist.
- SR1 (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 in oder ausserhalb der Endzone.

Wichtige Punkte

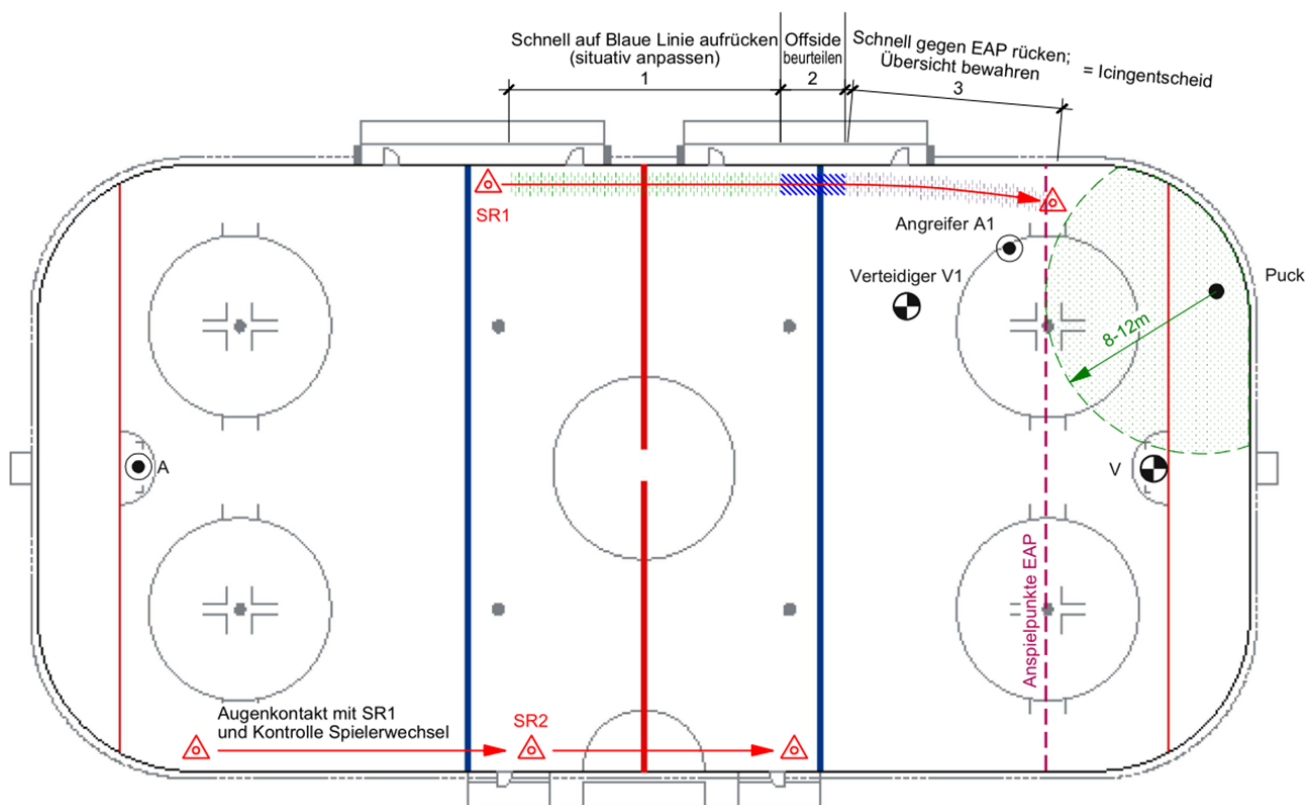
- So wenig wie möglich Auswinken.
- Aufpassen bei Icing und hoher Stock Situationen.



Icing / Hybrid Icing

Grundsatz: Arbeite mit deinem Partner an einer klaren, allseits verständlichen Icing-Interpretation. Bespreche Situationen in den Pausen, nach dem Spiel und vor dem nächsten Spiel.

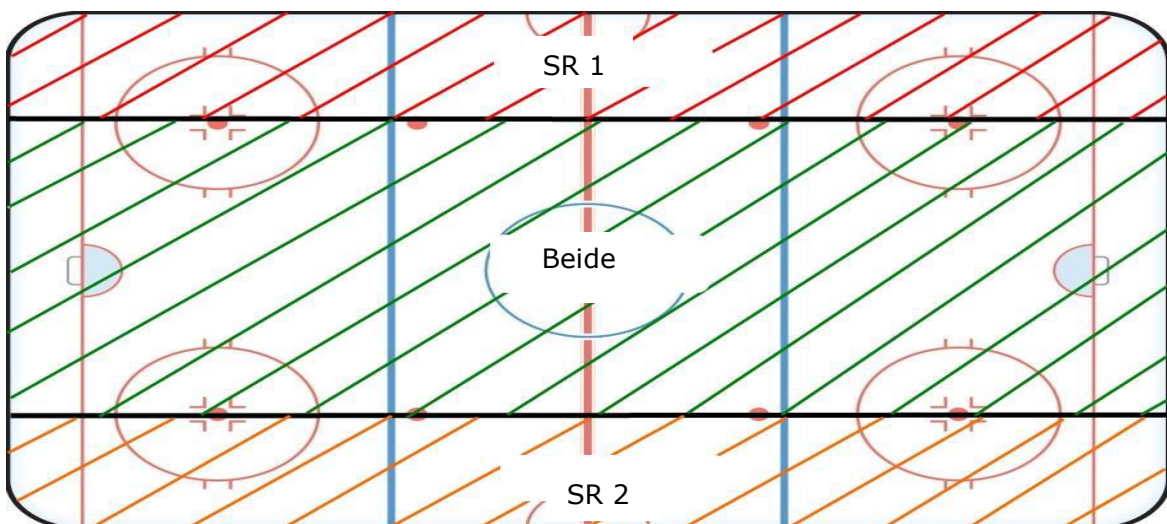
Ablauf nach dem drei Phasen Prinzip:



- Sobald SR 2 eine mögliche Icing-Situation erkennt, löst er sich sofort und schnell aus dem Drittel Richtung blaue Linie. 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 beurteilen 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 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 überquert?
 - Welcher Spieler kann den Puck als Erster erreichen?
Angreifender Spieler könnte den Puck zuerst spielen = kein Icing
Defensiver Spieler könnte den Puck zuerst spielen = (Icing)
 - Wo ist der Torhüter?
Torhüter hat die Absicht, den Puck zu spielen = kein Icing
Torhüter 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 der erste Spieler die Anspielpunkte in der Endzone erreicht (Puck befindet sich hinter der Icinglinie) 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 auf gleicher Höhe – wird bei Unentschieden zu Gunsten des verteidigenden Spielers entschieden und es kommt zu einem Spielunterbruch aufgrund eines Icing.
 - Falls kein „Wettlauf“ um den Puck stattfindet, wird auf Icing entschieden sobald der verteidigende Spieler die blaue Linie der Verteidigungszone überquert - nachdem der Puck die Icing-Linie überquert hat, oder es wird auf Icing entschieden sobald der Puck die Icing-Linie 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.

Verantwortungsbereich der SR betreffend Spielbarkeit, Pinch oder Bouncing:



- Die SR sollten die zugewiesenen Bereiche überwachen. Trotzdem unterstützen sich beide SR gegenseitig.

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 bestmöglichen Position ein (gem. Handbuch).

Wichtig: Wird während einer Icingsituation 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 SR1 beobachtet SR1 das Spielgeschehen, die Spieler, die Spieloffiziellen und den allfälligen Wechsel der nicht verfehlenden Mannschaft.

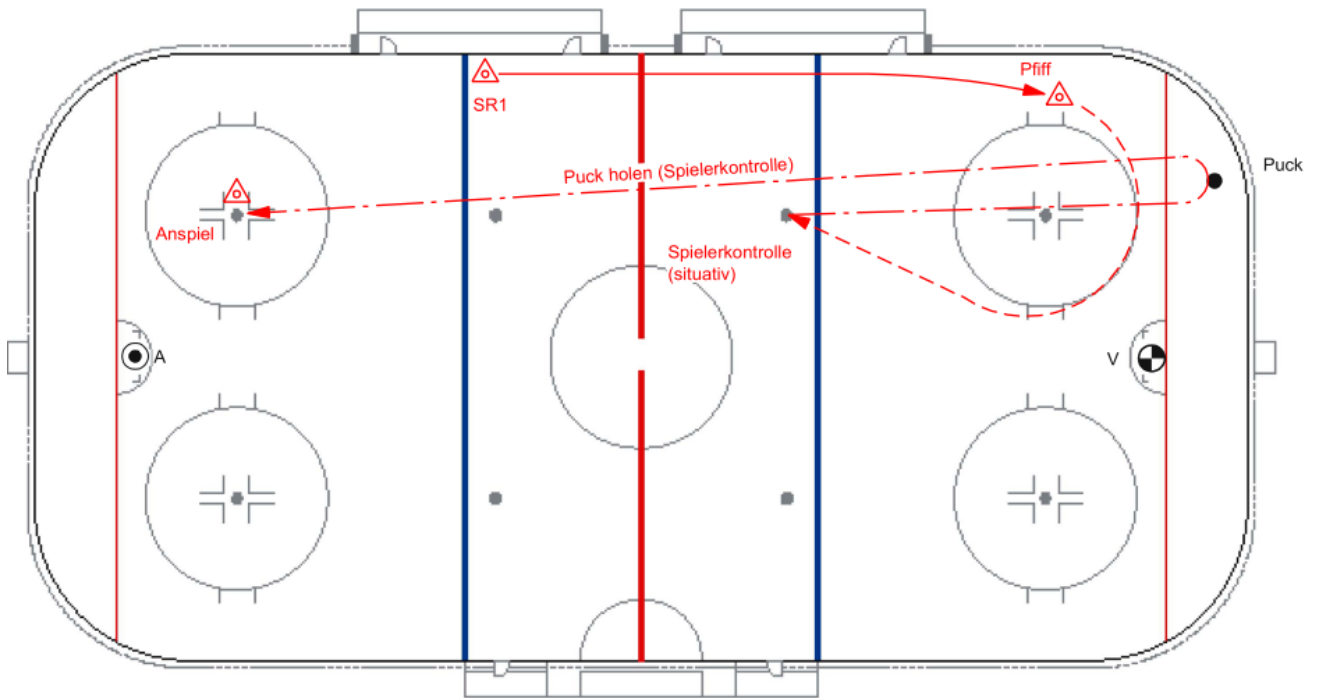
Wichtig: Nachdem auf Icing entschieden wurde und das Spiel unterbrochen ist, müssen die Regeln bezüglich vermeidbarem Kontakt strikt angewandt werden.

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.

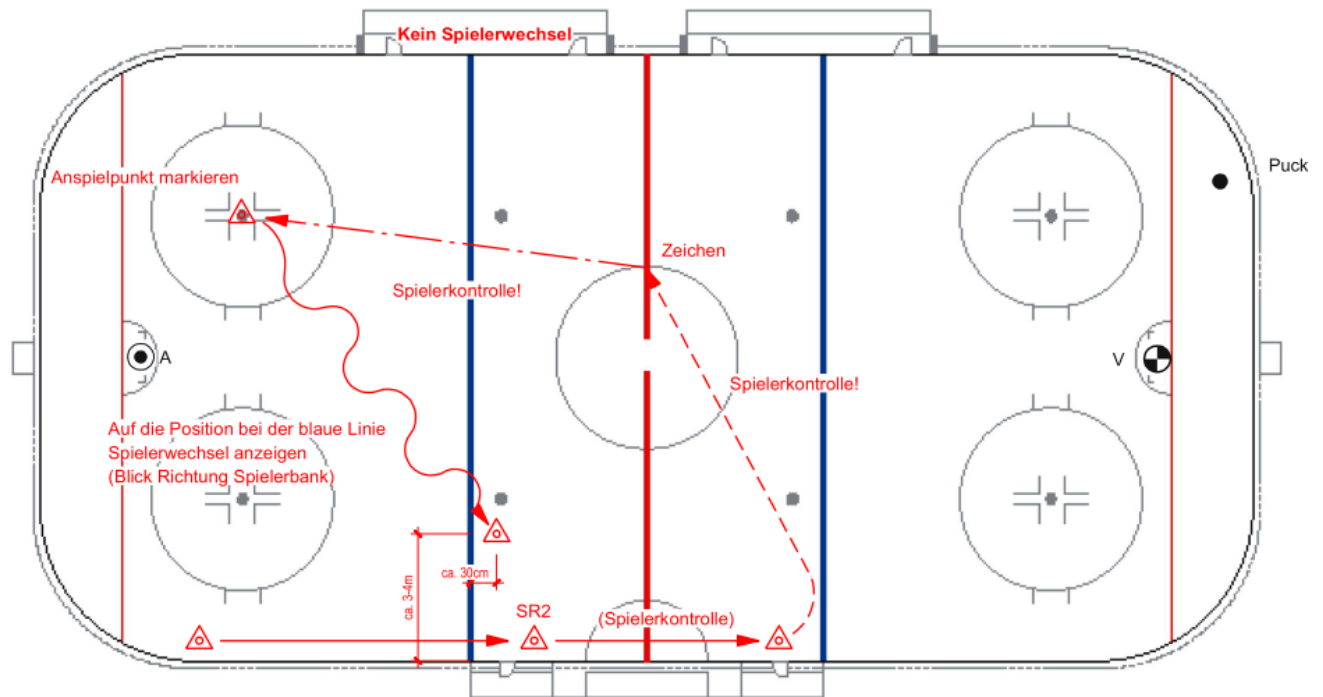
- Sobald SR 2 die Situationen bei den Spielerbänken unter Kontrolle hat, macht er das Icing-Zeichen und zeigt auf welcher Seite das Anspiel erfolgt, dabei befindet er sich auf dem Schnittpunkt Anspielkreis - Mittellinie (rote Linie). Es ist darauf zu achten, dass das Zeichen gut ersichtlich ist. Es ist der EAP der verfehlenden Mannschaft zu wählen, der dem Ort, von welchem der Puck geschossen oder zuletzt berührt wurde, am nächsten liegt (siehe auch Regelbuch).
- Nach dem Icing-Zeichen begibt sich der SR 2 rückwärts zum jeweiligen EAP. Dabei überwacht er die Spieler und Spieloffizielle.
- SR 1 beobachtet/begleitet die Spieler so lange, bis SR 2 seine Position beim EAP 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 dem EAP stehen, bis SR 1 den Puck beim jeweiligen Standort geholt hat und die blaue Linie näher dem anspielendem EAP überquert hat. SR 2 überwacht solange sämtliche Spieler und Spieloffizielle.
- 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).

Wichtig: Zeichengebung und der Puck haben immer zweite Priorität!

Ablauf nach Icing – SR 1:



Ablauf nach Icing – SR 2:



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 so 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. Achtung: richtiger Anspielpunkt definieren
- SR 1 pfeift und stoppt mit nach oben gestrecktem Arm, die verfehlende Mannschaft in Puck besitz ist.
- Dieser „Stop“ hat zum Zweck, dass die Aufmerksamkeit von Coachs, Spielern, Fans auf den SR gerichtet werden.
- Der SR 1 zeigt den fehlbaren Spieler mit seiner Hand und ausgestrecktem Arm an und sucht den Sichtkontakt mit dem Spieler.
- Anschliessend das Zeichen des Vergehens, ohne Hast und Aggressivität, machen.
- 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.
- Sich versichern, dass SR 2 den fehlbaren Spieler identifiziert hat und ihn zur Strafbank begleiten kann. Bestrafte Spieler so früh als möglich isolieren um Provokationen und Racheaktionen zu verhindern.
- SR 1 teilt dem Spieler mündlich die Strafe mit unter Angabe seiner Spielernummer. Er behält den Spieler im Auge um sicherzustellen dass kein weiterer Zwischenfall oder ein Revanche-foul entsteht.
- Je nach Situation wählt SR 1 einen unterschiedlichen Weg um zum Punktrichtertisch zu fahren um die Strafe zu melden. Dieser soll 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 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

- Meide eine Konfrontation mit dem bestrafte Spieler.
- Dulde keinen Spieler im Schiedsrichterkreis.
- Versuche ruhig zu bleiben und vermeide abrupte Gesten oder aggressive Parolen.
- Die Prozedur ist dieselbe wenn Strafen gegen beide Mannschaften im selben Spielunterbruch ausgesprochen werden.
- Wenn verschiedene Strafen ausgesprochen werden ist es von Vorteil wenn man mit dem Punktrichter spricht um eine Vielfalt von Zeichen zu vermeiden.

- Bezeichne den bestraften Spieler klar.
- Das Zeichen gegenüber dem Spieler muss unmissverständlich aber nicht aggressiv sein.
- Spieler bezeichnen. Nicht zu lange auf ihn zeigen, das kann einschüchternd wirken und/oder die Glaubwürdigkeit des SR beeinträchtigen.
- 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 man dem Punktrichter die Strafe meldet muss die fehlbare Mannschaft klar bezeichnet werden damit der Strafzeitnehmer die richtige Türe öffnet.
- Wenn mehrere Strafen ausgesprochen werden, werden diese zuerst dem Punktrichter und anschliessend dem Captain oder Coach mitgeteilt.
- Warten bis alle Strafen auf der Anzeigetafel korrekt aufgeführt sind vor Wiederaufnahme des Spieles.
- 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.

Spielerwechsel

Während des Unterbruchs (Line Change Procedure)

Grundsatz: Einhalten der 5-Sekunden-Regel, damit Heimvorteil 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 es 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, kannst Du das Wechselzeichen früher machen bzw. den Arm früher wieder herunternehmen.
- Unterbinde unnötige Verzögerungen!

Während des laufenden Spiels

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

Bestrafte Spieler

**Grundsatz: Bestrafte Spieler so früh als möglich isolieren um Provokationen und Ra-
cheaktionen 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.
Achtung: richtiger Anspielpunkt definieren.

Nach Pfiff

- Spielerkontrolle.
- Näherer SR geht wenn nötig mit dem bestraften Spieler bis zur, Strafbank/Spielerbank falls 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 / Bankstrafe

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

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 1 muss Spielentwicklung genau beobachten Spieler- und Strafbänke Nummern merken/aufschreiben

- SR 1 Wähle deine Position so, dass Du guten Blick auf die Spieler und Spielerbänke 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 2 muss sofort entschlossen eingreifen rufen, schreien, unterbrechen (Spieler nie von hinten anfassen)

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.

- Sobald beide Spieler zu Boden gehen, eingreifen.

- "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 be begleiten, beobachte weiter, was vor sich geht. Wenn sich alle 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 Coachs). Hilf ihm 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 das 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)

Vermessen von Ausrüstungsgegenständen

Ausrüstungsgegenstände

- Die Vermessung findet unmittelbar nach einem Antrag eines „C“ oder „A“ statt und soll im Schiedsrichterkreis erfolgen (Ausnahme Torhüterausrüstung).
- Der „C“ muss genau sagen welcher Teil der Ausrüstung vermessen werden soll.
- Es kann nur eine Vermessung pro Unterbruch erfolgen.
- Während der Vermessung haben sich alle Spieler bei Ihrer Bank aufzuhalten. Jedes Team kann einen Spieler in der Nähe des Schiedsrichterkreises (ca. 10-15 m) belassen um auf den Entscheid des Heads zu warten.
- Ein Ausrüstungsgegenstand wird vom Schiedsrichter ohne Antrag eines Teams nur vermessen/entfernt, wenn er ihn als gefährlich taxiert.

Stockvermessung

- Beim Antrag einer Stockvermessung muss der Schiedsrichter zuerst den Stock sicherstellen und dann muss der „C“ mitteilen, welcher Teil zu vermessen ist.
- Gemessen wird die Krümmung ab einer Geraden, die zwischen der Ferse und dem Ende der Stockschaufel (an verschiedenen Punkten) gezogen wird.
- Man kann die Stockschaufelbiegung mit Schnur und Meter messen (siehe untenstehende Bilder).



- Kann ein Stock nicht vermessen werden, muss er entfernt werden.

Penalty / Penaltyschiessen

Strafschuss

Ein SR 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 an der Grundlinie instruiert den Torhüter über den korrekten Ablauf. Dieser steht ca. 3-4 Meter vom Tor entfernt auf der Stockführenden Seite des Penaltyschützen, um den besten Blick auf den Schuss zu haben
- Gefoulter Spieler führt den Strafschuss aus oder bei Verletzung ein Spieler der beim Spielunterbruch auf dem Eis war.

Bemerkungen

- Persönliche Strafe die zu Strafschuss führt: Der gefoulte Spieler führt den Strafschuss aus.
- Unpersönliche Strafe die zu Strafschuss führt: Ein nicht bestrafte Spieler, welcher zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Eis war, führt den Strafschuss aus.

Penaltyschiessen (GWS)

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

Time-Out

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

- Beide Schiedsrichter stehen im SR Kreis. Alle beobachten die Spieler. Sollte das Spiel hektisch sein kann einer der beiden SR zwischen die Spielerbänke stehen.

Torschützen und Mithelfer

- Melden von Torschützen und Mithelfer ist in der Verantwortung der Offiziellen auf dem Spielfeld. Das Ziel ist es, die Spieler korrekt, ihrer Leistung auf dem Eis zu diesem Tor 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 keine Mithelfer.
- Wenn der Spielbericht einmal unterschrieben ist gibt es keine Änderungen mehr.
- Vergiss die Spielerkontrolle auch nach einem erzielten Tor nicht.

Verletzte Spieler

- Der Arzt/Samariter kann 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 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.
- 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. Falls er sich weigert dies zu tun, erhält er eine Strafe gemäss Regel 554(e)
- 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.
- 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.
- Verletzter Torhüter, welche zur seiner Spielerbank geht, muss immer ausgewechselt werden.
- Der Spieler, welcher einen verletzten Torhüter ersetzt hat 10 Minuten Zeit sich umzuziehen. Falls er schneller umgezogen ist darf er die restliche Zeit fürs Warm-up benutzen. Verletzter Torhüter kann im diesen Fall nicht ins Spiel zurückkehren.
- 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.

Kommunikation

Grundsatz:

Kommunikation, sich miteinander mitteilen 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 und mit der Körperhaltung (Körpersprache) den Spieler, den Trainern 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.

Dem Grundsatz: so wenig wie möglich und so viel wie nötig sollte in jedem Fall Rechnung getragen werden.

Gefahr: Denke immer daran, dass gewisse Teilnehmer am Spiel die Kommunikation auch dazu nutzen möchten, dich zu verunsichern und damit versuchen wollen „in deinen Kopf einzudringen“ und die Entscheide somit zu beeinflussen.

Die folgenden Punkte sollen dir als Kommunikationshilfsmittel dienen:

- Kommuniziere kurz und klar
- Kontrolliere deine Kommunikation. Du bist der Kommunikationsführer, gib früh den Standart vor
- Kommt ein reklamierender Captain von der Spielerbande. Beim ersten Mal zurückschicken und sein Team/ sein Trainer verwarnen (nicht drohen!). Beim nächsten Vorfall musst du die entsprechenden Regeln anwenden.
- Suche bei Bedarf auch den direkten Kontakt mit dem Trainer. Leite die Kommunikation ruhig und unmissverständlich. Bleibe ruhig und sachlich und sprich keine Drohungen aus.
- Falls du mit einem Trainer kommunizierst hast, informiere kurz den Trainer 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.

Rapporterstellung

Grundsatz:

Ein Rapport ist ein Dokument welches der Einzelrichter oder eine 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.

Nachstehen 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 leserlich, wenn möglich auf dem PC.
- Schreibe nur was du gesehen hast (Fakten).
- Was nicht sicher ist oder Vermutungen sind wegzulassen.
- 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 „Weisungen und Merkblätter“.
- Versende eine Rapportkopie an deinen Schiedsrichterkollege der mit dir das Spiel geleitet hat – so ist auch er bei eventuellen Rückfragen über deinen Rapport informiert.

Wichtig:

Diskutiere mit niemandem über ein Strafmass oder welches die Konsequenzen des Vergehens sein könnten.

Positionen

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.

Es ist also sehr wichtig und essentiell, dass du als SR im Spiel immer die richtige Position suchst oder zu finden versuchst - diese immer wieder optimierst um dich so der Spielsituation anzupassen.

Du wirst erkennen, dass es Spiele gibt wo du dich nahezu perfekt ins Spiel einbinden kannst, es finden praktisch keine Berührungen mit Spielern und Puck statt.

Dann gibt es aber auch immer wieder Spiele, in welchen du dir als Fremdkörper vorkommst und ständig um die richtige Position kämpfst, laufend den Puck berührst und dauernd mit Spielern kollidierst. Das sollte nicht die Regel sein.

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 und optimalste Position "kämpfst", hart arbeitest, schlittschuhläufst, dich bewegst, das Spiel liest, auf Spielsituationen nach Möglichkeit agierst und/oder entsprechend reagierst.

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 schlittschuläuferisches Können, eine gute körperliche Verfassung und Entscheidungsfreudigkeit.

Positionen in der Endzone

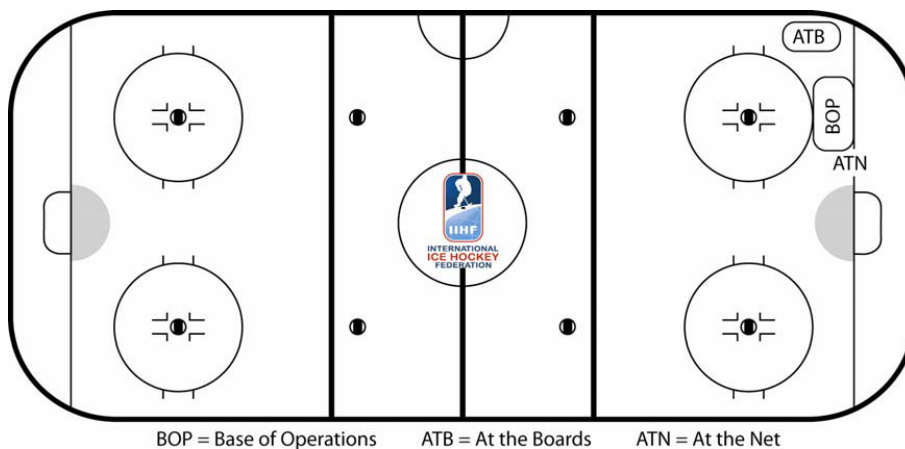
Gute Positionen in der Endzone ermöglichen dir:

- 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 hast
- dass deine Anwesenheit durch die Spieler besser wahrgenommen werden

Wichtige Punkte:

- 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 **(ATB) an 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.

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 Schiedsrichter Partner immer soviel 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 und die Spieler nicht zu behindern und die nötigen Entscheide zu treffen.

Die Position von SR2 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.

Position bei den Anspielen

SR1 fährt nach dem Einwurf des Pucks rückwärts weg und folgt dem Spielgeschehen als vorderer SR.

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.

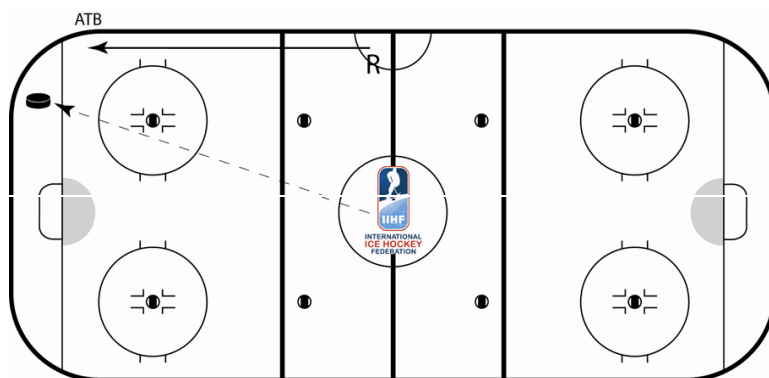
Als SR1 solltest du vermeiden dich hinter die Torlinie oder in den Bereich der Bandenrundungen zu begeben. In diesen Bereichen verlierst du die Möglichkeit dich elegant aus dem Spielgeschehen zu lösen, fehlende Mobilität stört den Spielfluss und behindert die Spieler. Hinter der Torlinie blockiert dir das Tor eine gute Sicht auf das Spielgeschehen in Tornähe/ im Torraum, oder du verlierst bei einem schnellen Gegenangriff den Anschluss an das Spiel.

Positionen während das Spiel läuft

Wirft den Puck in der Spielfeldmitte ein, Blick Richtung Punktrichtertisch.

SR2 steht gegenüber von SR1 auf der roten Linie vor dem Punktrichtertisch und folgt als vorderer SR dem Spiel. SR1 fährt nach dem Einwurf rückwärts zur Bande und folgt dem Spiel als hinterer SR.

Nachdem du den Puck am Anspielpunkt in der Spielfeldmitte freigegeben 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.



Wie gelangt der Schiedsrichter nach einem Anspiel zurück an die Längsbanden? Fährt er rückwärts entlang der Mittellinie zu den Banden? Die Antworten zu beiden Fragen werden durch das Spiel diktiert, in welche Richtung bewegt sich der Puck nach dem Anspiel. Bleibt der Puck im Bereich der Mittelzone so ist die zweite Frage mit ja zu beantworten, falls sich der Puck vor dir befindet. Natürlich solltest du nicht rückwärts zur Bande laufen wenn sich der Puck hinter dir befindet. Bewegt sich der Puck jedoch in Richtung einer Endzone begibst du dich mit dem Spiel im Winkel zur Bande an die Längsbanden mit einem guten Abstand zum Spiel.

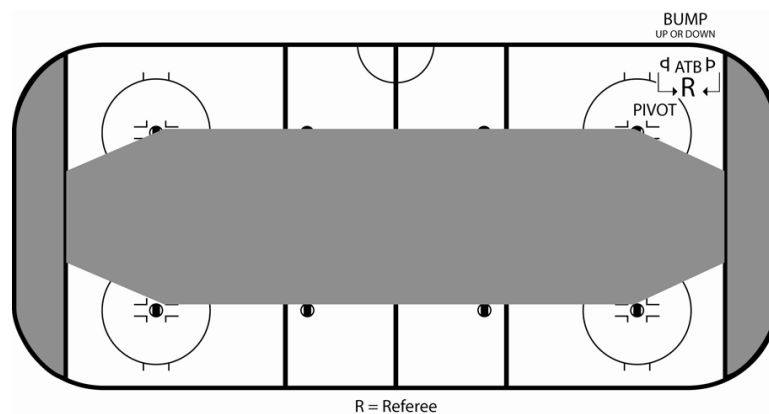
Begibt sich das Spiel in die Endzone solltest du als SR1 dem Spiel wie folgt folgen:

- Er 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 er wenn nötig auf Offside entscheiden.

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

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



Häufige Fehler und Tips:

- 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.
- SR2: 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).
- 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.

Tips

1. Wenn der Puck sich im Torraum befindet bilden sich häufig Auseinandersetzungen und es hat viel Verkehr vor dem Tor, somit wird SR1 empfohlen sich von der Grundlinie zu lösen und sich mehr Richtung Spielfeldmitte 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.
2. Versuche immer die bestmögliche Position zu finden um genau zu sehen wie ein angreifender Spieler den Schiebenführende Spieler angreift und checkt.
3. In gewissen Situationen ist es besser auch etwas ins Spielfeld zu fahren als unmittelbar hinter der Situation zu sein um die bestmögliche Übersicht zu haben wenn ein angreifender Spieler den Puckführer checkt.
4. Gehe so nahe wie möglich ans Tor wenn die Spieler im Torraum sind.
5. In den letzten Sekunden eines Drittels, beobachtet der SR2 die Matchuhr und pfeift sobald das Drittel zu Ende ist.
6. SR2 welcher an der blauen Linie ist, steht im 45° Winkel zur blauen Linie.

7. Kommuniziert miteinander bei wichtigen entschieden nur KURZE und KLARE Antworten geben. Keine Geschichten.
8. Nicht auf die Banden sitzen, nicht abstützen und nicht am Plexiglas festhalten.