



**Referee Committee**

## **LM Handbuch**

**Nachgeführt am 28.05.2015**

**Dieses Dokument ersetzt alle bisherigen**

## Inhaltsverzeichnis LM Handbuch

Grundlagen und Aufgaben.....	3
Anspiel .....	4
Offside .....	7
Icing .....	8
Spielerkontrolle / Verhalten bei Auseinandersetzungen .....	10
Spielerwechsel.....	12
Positionen End- und Neutrale Zone .....	13
Ablauf nach einem Tor.....	13
Auseinandersetzungen.....	14
Bestrafte Spieler .....	15
Time Out .....	16
Strafschuss .....	16
Tipps .....	17

## Grundlagen und Aufgaben

### Grundlagen

- IIHF Regelbuch, **Sektion 6 und folgende**
- IIHF OPM Kapitel 5
- SIHF, Referee Committee, diverse Weisungen

### Zweck

- Einheitliche Ausbildung aller LM in allen Ligen der SIHF - im 3-Mann und 4-Mann System

### Hauptaufgaben

- Überwachung von Offsidesituationen; **Regel 78 bis 84**
- Überwachung von Icingssituationen; **Regel 65, 66**
- Durchführen von Anspielen
- Spielerkontrolle, Verhalten bei Auseinandersetzungen

### Nebenaufgaben

- Mithilfe bei der Bestimmung von Torschützen und Mithelfer
- Spielen des Pucks mit der Hand / Handpass
- Scheibe aus dem Spielfeld
- Fouls im Rücken des Head-Schiedsrichter (Head Unterstützung)
- Spielen des Pucks mit hohem Stock
- Kontrolle der Helmvisiere und -kinnbänder
- Überwachung der Spielerwechsel (Torhüter, zu viele Spieler auf dem Eis, usw.)
- Kontrolle der Spielzeit
- Spielkontrolle / Teamwork z.B. plötzlicher Gegenangriff
- Torgehäuse kontrollieren (Verankerung, Netze, Konstruktion, usw.)
- Überwachung bei verschobenem Torgehäuse, verletzte Spieler, Torhüter verliert Gesichtsschutz, usw.
- Kontrolle Spielbericht nach Spielende

### Vor dem Spiel

- Gutes gemeinsames Einlaufen
- "Briefing" - was erwartet uns, Vorgeschichten?
- Teambildung: Verhalten im Spiel, Kommunikation, was tun bei Auseinandersetzungen, usw.
- Kontrolle Spielbericht (Anzahl, Spieler mit Gitter/Scheibe)

### Bei Spielbeginn

- Kontrolle der Tore inkl. der Polster innen (*jeder LM 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) oder die Scheibe (31.12.74)



### Während dem Spiel

- Alle Anspiele gemäss Regelbuch und Weisungen
- Unterbricht das Spiel gemäss Regelbuch; in gewissen Situationen dem Head-Schiedsrichter die erste Chance lassen.

### Bei Drittelsende

- Spielerkontrolle (bis alle das Eisfeld verlassen haben)
- **Gastteam** verlässt das Spielfeld zuerst. (NL Spezielle Regelung Play-Off)
- Kontrolle der Tore (vor Wiederanspiel nächstes Drittel)

### Bei Spielende

- Spielerkontrolle (bis alle das Eisfeld verlassen haben)
  - Das **Gastteam** 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.**

### ANSPIEL AN DEN ENDANDSPIELPUNKTEN (EAP)

- Anspielpunkt anzeigen (markieren) bei Unterbruch.
- LM1 kommt zum Anspielpunkt und beginnt mit den Spielern am Anspielkreis zu kommunizieren. Achte vor dem Pfiff auf die Spieler im Rücken. LM1 muss wissen, wer ans Anspiel kommt. Er muss sich vergewissern, dass die richtige Anzahl Spieler auf dem Eis ist.
- LM1 am Anspiel pfeift sofort, sobald der Head-Schiedsrichter die Hand runter nimmt.
  - Korrekte Stellung ausserhalb des Anspielkreises (**angreifende Mannschaft zuerst**): Hinter den "Hash-Marks". LM1 kommuniziert mit den Centern. **Verteidigender** Center muss als Erster **zum** Anspiel kommen und die korrekte Stellung einnehmen.  
Korrekte Stellung Center:  
Stehend, Schlittschuhe in den "L's", Stock muss auf dem Eis sein. Sobald der **verteidigende** Center bereitsteht, muss der **angreifende** Center in die korrekte Stellung kommen (ohne Verzögerung).  
**Die Regel(58) sagt: Stöcke sollten stationär in der weissen Markierung des Anspielpunktes auf dem Eis sein.**
- 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 des Head-Schiedsrichters.
  - 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 LM2 an der blauen Linie: Max Höhe Anspielpunkt und max. 1.5 m im Drittel. LM2 und der (beide) Head-Schiedsrichter müssen in ihrer "ready" Position sein. Augenkontakt.
- LM2 an der blauen Linie beobachtet die Spieler und deren Positionen. Sollte ein Spieler zu früh den Kreis betreten, muss er pfeifen und dem LM1 am Anspiel ein Zeichen machen, um den Center zu wechseln.
- LM1 am Anspiel wirft den Puck flach in die Mitte des Anspielpunktes (liegen bleibend) ein.
- LM1 schaut die Spielsituation an, bleibt ca. eine Sekunde stehen und begibt sich rückwärts-fahrend an die Bande und anschliessend rückwärts oder vorwärts - aus der Endzone. Dabei darf kein Spieler oder das Spielgeschehen behindert werden. Der Blick muss immer Richtung Spielgeschehen sein. Der LM1 begibt sich auf seine Position zwischen der blauen und roten Linie.

Ausnahme:

Bei einem schnellen Gegenangriff muss der LM2, welcher an der blauen Linie steht, mitgehen - um eine evtl. Offsideposition zu überwachen.

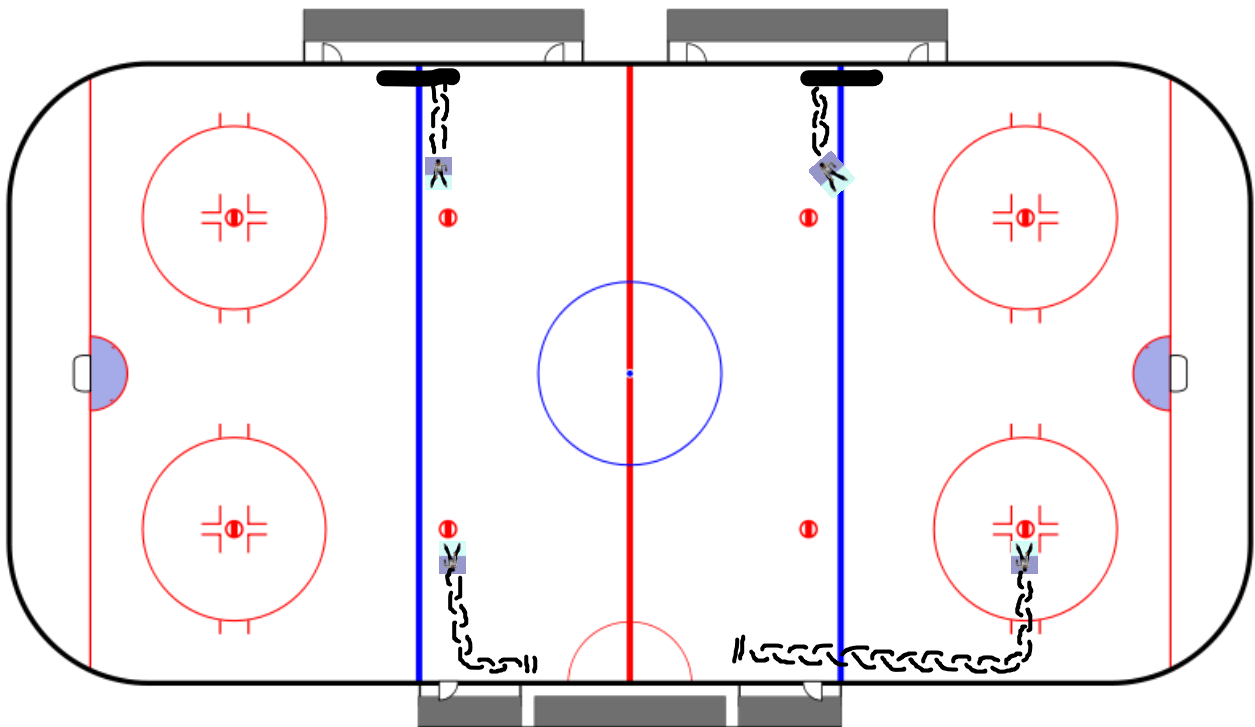
- Zweites Anspiel, nachdem ein Spieler weggeschickt wurde:
  - Gleiches Verhalten wie im normalen Anspielprozess, jedoch darf kein Spieler der fehlbaren Mannschaft vom LM weggeschickt werden, dies ist nun ausschliesslich die Entscheidung des Head-Schiedsrichters.
  - Das zweite Anspiel wird immer vom gleichen LM 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.

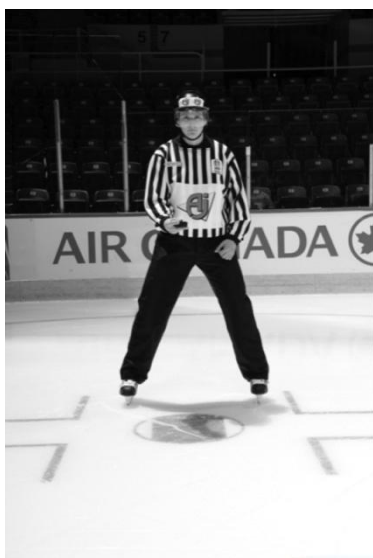
### **Wichtige Punkte**

- Verursacht der einwerfende LM einen schlechten Einwurf, muss der einwerfende LM das Spiel unterbrechen und einen erneuten Einwurf vornehmen. Dabei wird kein Spieler weggeschickt.
- Wenn der Puck von einem anspielenden Spieler zuerst mit dem Schlittschuh anstatt mit dem Stock gespielt wird und die fehlbare Mannschaft gelangt in den Puckbesitz, muss das Anspiel wiederholt und der fehlbare Center der fehlbaren Mannschaft ausgewechselt werden.
- Falls das Anspiel am Anspielpunkt in der neutralen Zone erfolgt, ist der gegenüberliegende LM verantwortlich für die blaue Linie.
- Wenn es wegen einem schlechten Anspiel zu einem zweiten Anspiel kommt, führt der gleiche LM 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.**

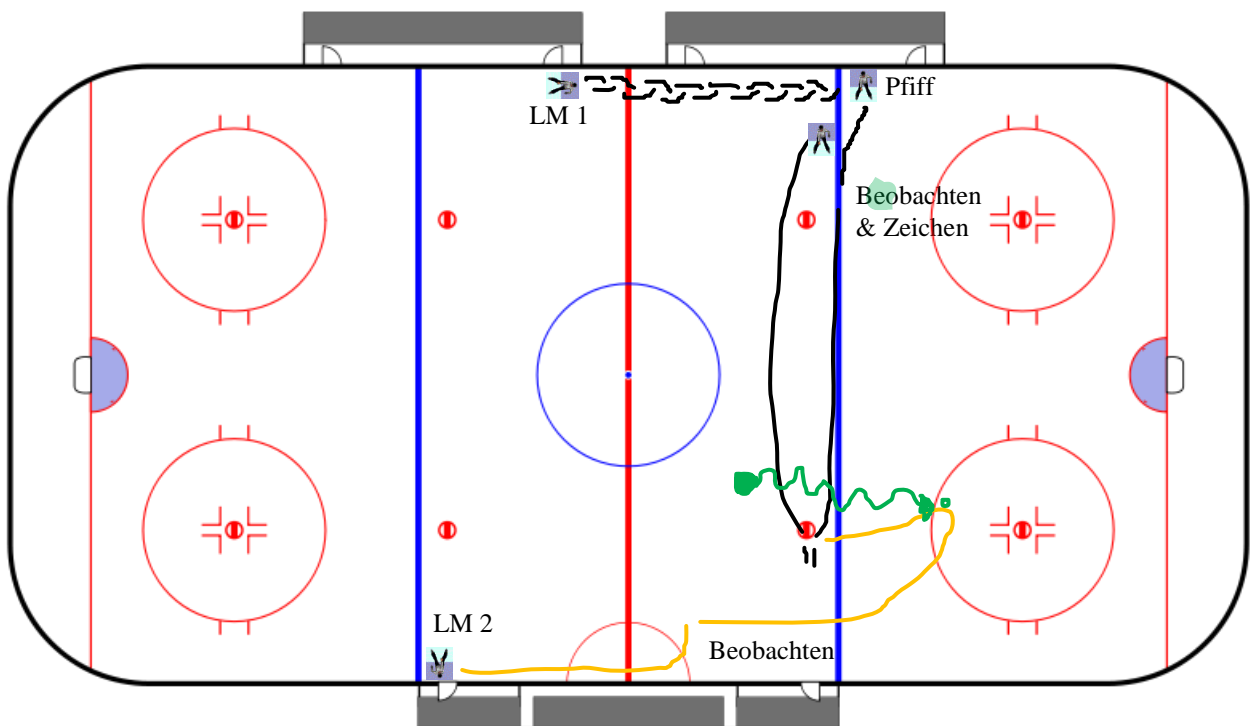
- LM1 an der blauen Linie muss bei einem Angriff einen halben bis einen Meter innerhalb des Angriffsdrittels und ansonsten neben der blauen Linie (neutrale Zone) stehen.
  - Er muss dem Angriff immer rückwärtsfahrend voraus sein. (genügend Zeit für Entscheid an der blauen Linie)
- LM1 an der blauen Linie 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.
- LM2 (nahe roter Linie) kontrolliert ebenfalls die Spieler nach dem Pfiff.
  - Wenn die Situation mit den Spielern bereinigt ist, holt der LM2 die Scheibe und begibt sich zum LM1, wo der Anspielort ist.
- LM1 (welcher das Offside gepfiffen hat), begibt sich sobald LM2 kommt 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

**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.**

- LM 2 zeigt das Icing an sobald die Situation erkannt wurde. Der LM 2 soll wenn möglich auf der Höhe der Scheibenabgabe sein, falls diese vor der roten Linie abgegeben wird.
- LM 1 entscheidet auf Icing wenn folgende zwei Kriterien erfüllt sind: (Reihenfolge der Kriterien egal)
  - 1. Puck überquert die verlängerte Torlinie
  - 2. Ein Spieler der Verteidigenden Mannschaft kann als erstes den Puck spielen. (Entscheidung sollte so früh als möglich, jedoch mindestens mit einem Sicherheitsabstand von 8 bis 12 Meter gefällt werden)

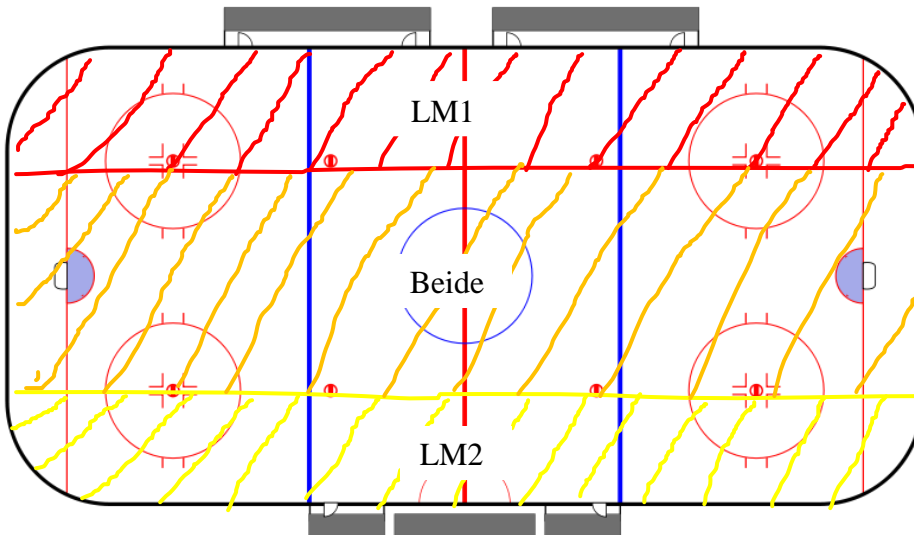
**Wichtig:** LM 1 sollte mindestens auf gleicher Höhe mit dem vordersten Angreifer sein, um eine gute Entscheidung treffen zu können.

- Vor dem Pfiff sollte sich der LM 1 wenn möglich nochmals kurz bei LM 2 vergewissern, ob er das Icing (immer) noch anzeigt.
- Ein oder beide Kriterien nicht erfüllt, LM 1 entscheidet auf kein Icing. Weiterhin Icing annulliert, wenn Puck spielbar durch Spieler der Verteidigenden Mannschaft oder Torhüter aus dem Torraum.



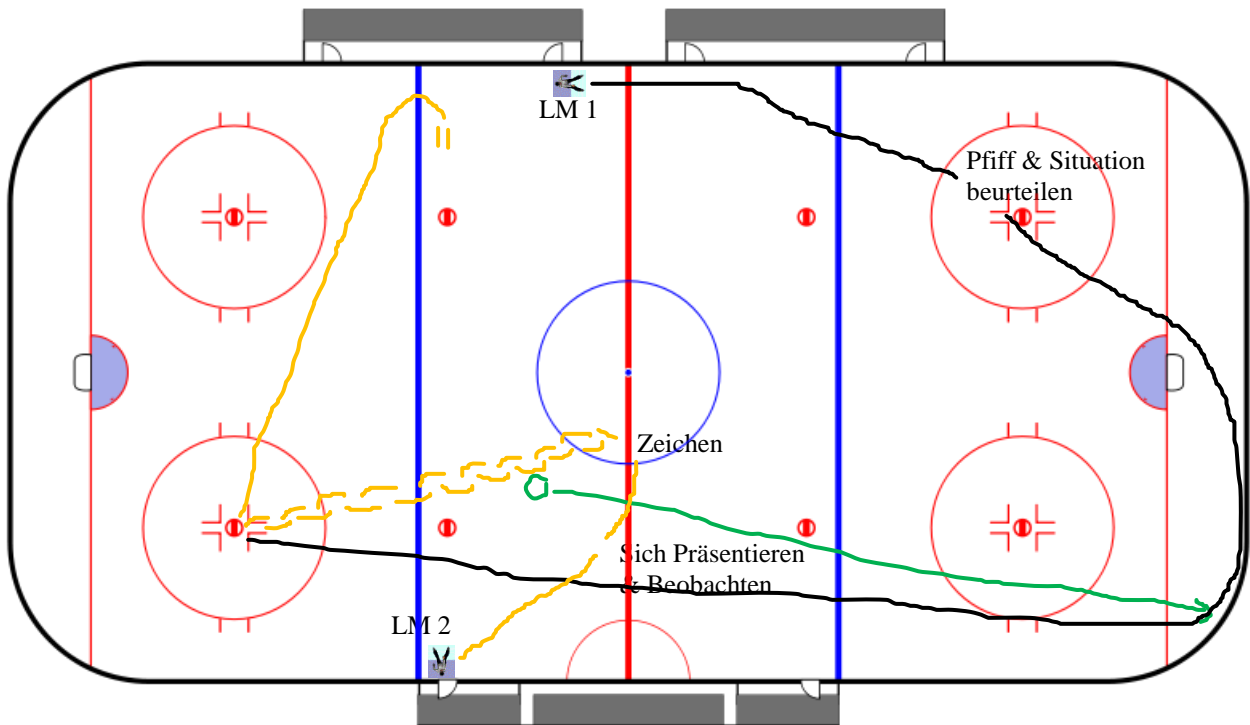
- **Wichtig:** Entscheidung so früh (Spiel unterbrechen), dass keine Körperkontakte entstehen.

## Verantwortungsbereich der LM betreffend Spielbarkeit, Pinch oder Bouncing:



- Nach dem Pfiff des LM1 beobachtet LM2 das Spielgeschehen und den eventuellen Spielerwechsel. Wenn nötig unterbindet er den Spielerwechsel des Icing verursachenden Teams oder meldet dem SR die nicht korrekten Spieler. (evtl. Schreibzeug für die Spielernummern zu notieren)
- LM2 macht das Icing-Zeichen und zeigt auf welcher Seite das Anspiel erfolgt, dabei befindet er sich auf dem Schnittpunkt Anspielkreis - Mittellinie (rote Linie). Falls eine Remperei entsteht, müssen die LM sofort eingreifen, die Zeichengebung hat zweite Priorität. Der LM2 geht Richtung Anspielpunkt, wobei er die Spieler immer im Auge behält.
- LM1 holt die Scheibe nachdem er sich vergewissert hat, dass die Spieler unter Kontrolle sind. Die Scheibe hat zweite Priorität. Wenn ein Spielerwechsel stattfindet fährt der LM1 in der Nähe Wechselzone vorbei (Kontrolle wechselnde Spieler). Distanz zwischen den beiden LM sollte nie mehr als eine halbe Spielfeldlänge sein.
- LM2 bewegt sich vom Anspielpunkt auf direktem Weg Richtung blaue Linie, sobald der LM1 die blaue Linie überschritten hat.

**Achtung:**  
Kein Spielerwechsel des fehlbaren Teams bei einem Icing. Aktiv mitarbeiten und aufmerksam evtl. nicht erlaubte Spielerwechsel beobachten und den Head-Schiedsrichter entsprechend unterstützen.



## Spielerkontrolle / Verhalten bei Auseinandersetzungen

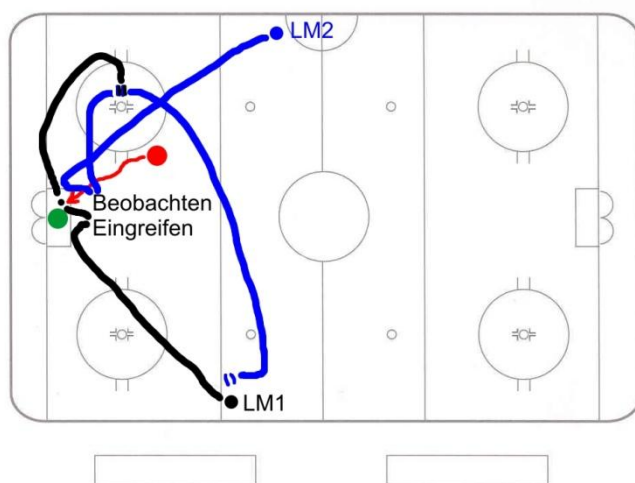
**Grundsatz: Nur als Team sind wir stark. Es gibt keine "toten Winkel". Das gesamte Spielfeld wird überwacht - 6 resp. 8 Augen sehen mehr als 2. Nach Möglichkeit früh und entschärfend auf die Spieler einwirken.**

### Während dem Spiel

- Der LM2 ist verantwortlich für alles, was hinter dem Rücken des Head-Schiedsrichters geschieht. Alle 3 oder 4 Schiedsrichter müssen versuchen Situationen, welche zu einem Problem ausarten können, physisch oder verbal während dem Spiel zu unterbinden.
- In der Angriffszone: LM1 an der blauen Linie ist verantwortlich für Offside-Situationen in erster Linie, das heisst seine Aufmerksamkeit ist auf den Spielverlauf gerichtet.
- LM2 sollte nicht dem Verlauf der Scheibe die Aufmerksamkeit schenken, sondern sollte das Geschehen neben der Scheibe kontrollieren und dem/n Head-Schiedsrichter/n bei Fragen betreffend Vorkommnisse neben dem Spielverlauf unterstützen (Blick vors Tor wichtig).
- LM2 ist verantwortlich für die Kontrolle der Spielzeit, des Spielerwechsel und Spieler-Torhüterwechsel bei angezeigter Strafe.

### Während einem Unterbruch in der Endzone

- Head-Schiedsrichter unterbricht das Spiel, Anspiel EAP.
- Beide LM fahren Richtung Tor und stellen sicher, dass keine Rangelei zwischen zwei oder mehreren Spielern möglich ist. Sollten zwei oder mehrere Spieler irgendwo in der Endzone zusammenkommen oder die Gefahr dazu besteht, sollte sich mindestens ein LM zu diesen begeben.
- Angreifer vom Tor wegarbeiten
- Wenn nach dem Pfiff ein Wechsel der Spieler auf dem Eis vorgenommen wird siehe 'Spielerwechsel'.
- Falls kein Spielerwechsel stattfindet und keine Schlägerei stattfand, geht der LM2 auf der Spielunterbruchseite zum EAP. Der LM1 holt die Scheibe und löst LM2 am EAP ab. LM2 fährt auf direktem Weg, mit Blick Richtung Spieler, auf die gegenüberliegende Seite zur Bande an der blauen Linie.
- LM1 macht das 'Anspiel'.



### Während einem Unterbruch in der Neutralen Zone

- Gleiches Verhalten wie im Unterbruch in der Endzone, mit Ausnahme, dass die Gefahrenzonen nicht vor dem Tor sind, sondern auf dem ganzen Feld.

### Nach dem Spiel

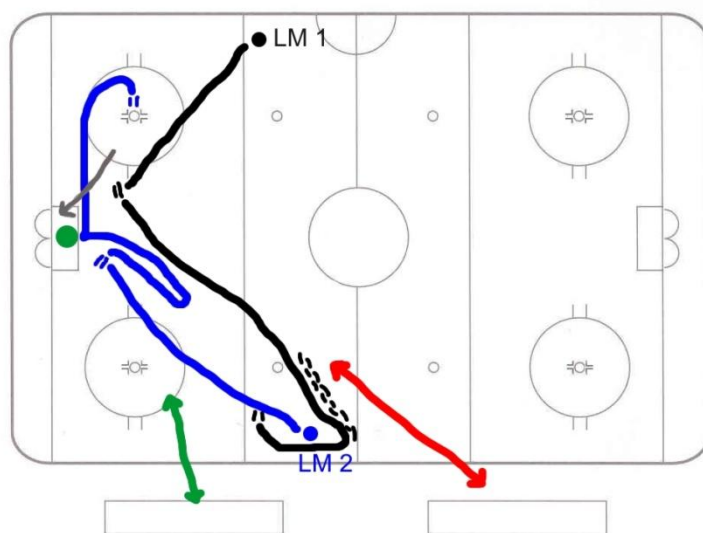
- LM stehen beidseits der "Shakehands" Linie.

## Spielerwechsel

**Grundsatz:** Aufmerksam die Spieler beobachten, wenn nötig begleiten und entschärfend auf die Spieler einwirken.

### Bei einem Unterbruch

- LM1 welcher sich auf der Strafbankseite befindet, geht mit den ersten wechselnden Spielern mit um Präsenz zu markieren und falls notwendig einschreiten zu können. Er nimmt seine Position entweder vor der Spielerbank oder an der gegenüberliegenden Seite ein, sobald der Spielerwechsel der einen Mannschaft vollzogen ist.
- LM2 folgt dem Spielerwechsel mit dem letzten Mann (soweit nötig). (Scheibe und Anspielort haben zweite Priorität)
  - Nach erfolgtem Wechsel der einen Mannschaft, holt der LM2 die Scheibe und begibt sich an den Anspielort und vollzieht das Anspiel.



### Wichtige Punkte

- Aggressive Spieler; zwischen den Aggressoren (ein Zusammenkommen zu verhindern).
- Ruhige Situation; leicht nach hinten versetzt, um einen optimalen Überblick zu haben.

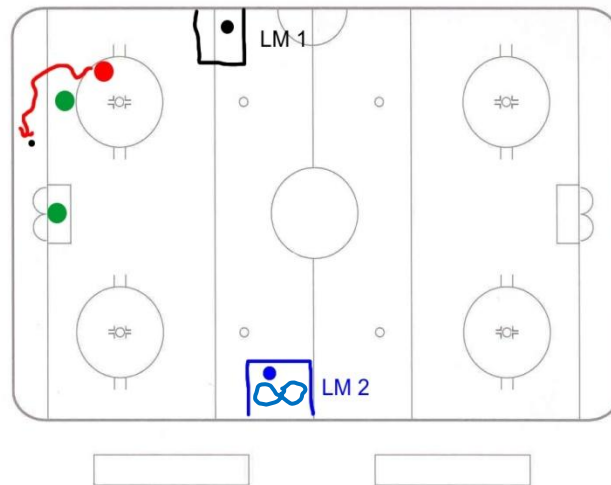
### Während dem Spiel

- Der LM2, welcher nicht die Verantwortung für die blaue Linie trägt, kontrolliert den Spielerwechsel.

## Positionen End- und Neutrale Zone

### Positionen Spiel in der Endzone

- Die Position von LM1 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.
- Die Position von LM2 ist zwischen dem Anspielpunkt Neutrale Zone und der roten Linie. Sollte sich das Spiel auf die andere Seite verlagern so fährt er ca. zwei Meter von der Bande weg in Richtung Mitte.
  - Er kann sich auch in einer 'Acht' bewegen um aktiver am Geschehen zu bleiben und die Reaktionszeit zu verkürzen (Achtung: nicht in Hektik verfallen).

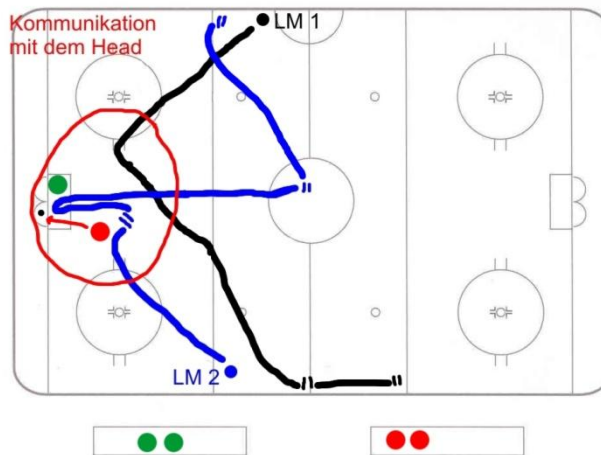


### Positionen Spiel in der neutralen Zone

- Beide LM stehen nahe der blauen Linie (neutrale Zone). Sobald sich das Spiel in die Endzone verlagert, nehmen die LM ihre neue Position ein (siehe Offside Ablauf).

## Ablauf nach einem Tor

- LM1 fährt Richtung Tor. Auf Höhe des Anspielpunktes kommuniziert er falls nötig mit dem Head-Schiedsrichter. Anschliessend begibt er sich mit dem Spielerwechsel auf die rote Linie vor die Spielerbänke und beobachtet die Spieler. Wenn alles in Ordnung ist, begibt er sich auf die blaue Linie vor der Mannschaft die das Tor erzielt hat.
- LM2 fährt ebenfalls Richtung Tor. Er beobachtet vor dem Tor die Spieler. Wenn alles in Ordnung ist, holt er die Scheibe und begibt sich zum Anspielpunkt in der Mitte wo er dem Head-Schiedsrichter die Scheibe übergibt. Anschliessend fährt er zur blauen Linie die nicht gedeckt ist.



## Auseinandersetzungen

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

### Erfassen der Situation

- Schnell einen Überblick über die Situation gewinnen, **sofort Augenkontakt** mit dem LM-Partner aufnehmen
- Kommunikation ist wichtig.
- Schnelligkeit und Reaktion sind wichtig, aber blinder "Übereifer" ist kontraproduktiv.
- Pfeife vom Finger nehmen (Verletzungsgefahr).

### 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. Immer beide LM zusammen die Spieler trennen. Ein Spielerpärchen nach dem andern lösen, Schritt für Schritt.
- Solange die Spieler Schläge mit voller Wucht austeilen nicht dazwischen gehen. **IIHF sofort eingreifen.**
- 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.
- **NIE** alleine zwischen die Spieler **gehen**.

## Trennen wenn beide Spieler zu Boden gehen

**Wichtig:**

Spieler die sich nicht mehr schützen können musst du zu schützen versuchen; falls du nicht eingreiffst, greifen die Mitspieler ein. Vertrauen schaffen.

- Sobald beide Spieler zu Boden gehen, eingreifen.
- Unter Umständen ist es am Anfang der Situation richtig, wenn sich beide LM mit demselben Spieler "beschäftigen".

## Kontrolle der bestrafte Spieler

- "Unter Kontrolle" halten heisst nicht anfassen, sondern beobachten mit der Bereitschaft, jederzeit eingreifen zu können. Kommunikation mit Spieler um ihn vom Ort des Vorkommnisses wegzubefördern.
- Bestrafte Spieler zur Strafbank begleiten und sich vergewissern, dass sie nicht zurückkommen können.

# Bestrafte Spieler

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

## Angezeigte Strafe

- LM2 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 LM geht dann zum bestrafte Spieler und begleitet und schützt ihn, wenn nötig bis zur Strafbank / Spielerbank falls SPD oder MAS.
- Sind zwei Spieler bestraft gehen beide LM mit je einem Spieler zur Strafbank / Spielerbank falls SPD oder MAS.

**Wichtig:**

Jeweiligen Job beenden, d.h. der Job ist beendet wenn der bestrafte Spieler auf der Strafbank ist und die Strafbanktüre geschlossen ist.

## Strafe gegen Torhüter

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

## Bankstrafe

- Spieler vom Eis zum Zeitpunkt des Unterbruchs verbüsst die Strafe (evtl. Spielerwechsel beobachten).

## Strafschuss

- Gefoulter Spieler und seine Mitspieler auf dem Eis aufschreiben/merken (falls gefoulter Spieler verletzt).

## Time Out

### 3-Mann System

- Alle 3 SR stehen im SR Kreis und beobachten die Spieler.

### 4-Mann System

- Ein LM steht zwischen den Spielerbänken. Beide Head-Schiedsrichter und zweiter LM stehen im SR Kreis. Alle beobachten die Spieler. Sollte eine Kommunikation zwischen beiden LM nötig sein, stehen beide zwischen den Spielerbänken. Anschliessend kommt ein LM zurück zum SR Kreis um die Head-Schiedsrichter zu informieren.

### Spezielles

- Vorsicht Spielerwechsel nach Icing. LM sofort die - Spielernummern der Spieler auf dem Eis merken oder aufschreiben. Spielerwechsel durch Präsenz verhindern.

## Strafschuss

### Positionen

- LM1 nimmt Position bei der Torlinie gegenüber dem Head-Schiedsrichter ein (gleiche Aufgaben wie Head)
- LM2 nimmt Position im SR Kreis ein nachdem er den Puck auf den Mittelpunkt hingelegt hat (4-Mann System zwischen den Spielerbänken).

Er kontrolliert:

- alle Spieler und Torhüter verlassen das Eis, ausser Schütze und involvierter Torhüter
- 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.

### 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.



## Tipps

- Zu Beginn des Spiels und jedes Drittels steht der LM auf der Seite der Spielerbänke vor dem Heimteam.
- So wenig wie möglich wechseln an der blauen Linien:
  - IIHF wird praktisch nie gewechselt.
  - Kein Wechsel an der blauen Linie sobald die Angriffsauslösung stattfindet.
- Scheibe nicht einwerfen bevor alle wechselnden Spieler die Eisfläche verlassen haben.
- Blickkontakt bevor die Scheibe eingeworfen wird.
- In den letzten Sekunden eines Drittel, beobachtet der LM2 die Matchuhr und pfeift sobald das Drittel zu Ende ist.
- LM welcher an der blauen Linie ist, steht im 45° Winkel zur blauen Linie.
- Der LM ist jederzeit bereit um dem Head-Schiedsrichter Informationen zu geben:
  - Nur KURZE und KLARE Antworten geben. Keine Geschichten.
  - Der Head-Schiedsrichter fragt den LM und nicht umgekehrt.
- Wenn je ein Spieler von den Mannschaften bestraft ist, werden diese durch beide LM auf die Strafbank begleitet. Wenn die Strafen ablaufen sollte sich ein LM zwischen den Spielern Seite Strafbank befinden und die zurückkehrenden Spieler beobachten.
- Nicht auf die Banden sitzen, nicht abstützen und nicht am Plexiglas festhalten.