



Referee Committee

HEAD Handbuch

Dieses Dokument ersetzt alle bisherigen

Inhaltsverzeichnis HEAD Handbuch

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

Grundlagen und Aufgaben

Grundlagen

- IIHF Regelbuch, Regel 311, 312
- IIHF Regelbuch, Anhang A4.3, 4.4, 4.5, 4.6,
- IIHF OPM Kapitel 4
- SIHF, Referee Committee, diverse Weisungen

Zweck

- Einheitliche Ausbildung aller HEAD in allen Ligen der SIHF - im 3-Mann und 4-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 Head hat die allgemeine Aufsicht über das Spiel und die volle Kontrolle über die Offiziele und die Spieler
- Aussprechen von Strafen bei Regelverletzungen
- Entscheid Tor oder nicht Tor
- Bei Meinungsverschiedenheit entscheidet er endgültig.

Nebenaufgaben

- Spielen des Pucks mit der Hand / Handpass
- Spielen des Pucks mit hohem Stock
- Kontrolle der Helmvisiere und -kinnbänder
- Überwachung der Spielerwechsel (Torhüter, zu viele Spieler auf dem Eis, usw.)
- Vermessen von Ausrüstungsgegenständen
- Kontrolle der Spielzeit
- Kontrolle Spielbericht nach Spielende

Matchvorbereitung

Eine gute Matchvorbereitung ist der Schlüssel zum Erfolg. In der NL ist eine professionelle Spielvorbereitung ein MUST. 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
- Reisegruppe im Auto und Anreise
- Treffpunkt vor dem Stadion (gemeinsames Eintreffen)

Besprechung vor dem Spiel ist eine perfekte Massnahme für das Schiedsrichtertrio (resp. Quartett) 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, Spurtläufe, etc.
- "Briefing" - was erwartet uns, Vorgeschichten? Erfahrungen austauschen
- Der Head sollte mit den Linienrichtern seine Philosophie betreffend der Unterstützung besprechen:
 - Abdeckung des Raumes wenn der SR weit hinten ist
 - Aktionen hinter dem Rücken des Head
 - Umstrittene Tore – LM 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)
- Konzentrationsphase (sehr individuell)
- Einschwören und ab aufs Eis

Bei Spiel- und Drittelsbeginn

Der Head und seine Linienrichter sollen gemeinsam (angeführt vom Head) als Erste auf das Eis kommen. Vergiss nicht, der „erste Eindruck“ zählt.

Während dem Spiel

- Anspiele zu jedem Drittelsbeginn und nach einem Tor
- Unterbricht das Spiel gemäss Regelbuch; spricht, wenn nötig Strafen aus.
- Entscheidet über Tor oder nicht Tor (ev nach Rücksprache mit LM oder Konsultation des Videos) und gibt dem Punktrichter seinen Entscheid bekannt.

Bei Drittelsende

- Spielerkontrolle (bis alle das Eisfeld verlassen haben)
- Heimteam verlässt das Spielfeld zuerst. (NL Spezielle Regelung Play-Off)
- SR verlassen das Spielfeld gemeinsam nach den Spielern

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)

Aussprechen von Strafen

Grundsatz: Du verdienst dir den Respekt für gute Entscheide nur, wenn du die Strafen korrekt bezeichnest und aussprichst. Wenn ein Spieler einen Spieler ohne Puck foult spricht die entsprechende Strafe aus die für alle am offensichtlichsten erscheint. Zum Beispiel, ein offensichtliches Haken an einem Spieler ohne Puck soll als „Haken“ geahndet werden und nicht als „Behinderung“ taxiert werden. Wenn wir die Strafen richtig „bezeichnen“ sind sie nachvollziehbar und wirken so auf das weitere Verhalten der Spieler und so auf die Spielqualität.

Aussprechen von Strafen

- Pfeifen und stoppen mit nach oben gestrecktem Arm.
- Dieser „Stop“ hat zum Zweck, dass die Aufmerksamkeit von Coachs, Spielern, Fans auf den Head gerichtet werden.
- Der Head 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 der LM den fehlbaren Spieler identifiziert hat.

- Der Head 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 Revanchefoul entsteht.
- Je nach Situation wählt der Head einen unterschiedlichen Weg um zum Punktrichtertisch zu fahren um die Strafe zu melden. Es ist empfohlen rückwärts zu fahren um die Übersicht über alle Spieler zu haben.
- Es wird dem Head empfohlen vor dem Punktrichtertisch vollständig anzuhalten (5-10m)
- Der Head kann je nach Umständen wählen nur kurz oder gar nicht anzuhalten.
- Die fehlbare Mannschaft anzeigen indem man in Richtung ihrer Strafbank zeigt
- Strafe mit dem entsprechenden Zeichen melden
- Wenn nötig die Spielernummer mitteilen
- Um eine unnötige Konfrontation mit dem Spieler zu vermeiden kann der Head :
 - Die Strafe melden und vor der Ankunft des Spielers wegfahren
 - Zuerst den Spieler vorbeifahren lassen

Woran man denken muss

- Meide eine Konfrontation mit dem bestraften 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 Heads beeinträchtigen.
- Die Meldung der Strafe muss schnell erfolgen es sei denn dass die Situation kompliziert ist.
- 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 mitgeteilt.
- Warten bis alle Strafen auf der Anzeigetafel korrekt aufgeführt sind vor Wiederaufnahme des Spieles
- Wenn ein Spieler verletzt ist 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 im tiefen Drittel 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

- Grundsätzlich unterbrechen die LM das Spiel wenn zu viele Spieler auf dem Eis sind. Der Head unterstützt sie dabei.

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 nur 2. Nach Möglichkeit früh und entschärfend auf die Spieler einwirken.

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

- 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 LM, 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»...)
- Gib den LM so schnell wie möglich Anweisungen, wie mit den bestraften Spielern zu verfahren ist, bzw. was für Strafen Du aussprichst, damit sie dementsprechend reagieren können (Ersatzspieler holen, keine falschen Spieler auf Strafbank etc.)
- Während die LM die Spieler zur Strafbank 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, Strafen melden gehen.
- 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. Hilf ihm mit den zusammenfallenden Strafen (z.B.: «A13 2'+2', B7 2', es kommt eine Strafe für A13 auf die Uhr.») Dem LM und allenfalls auch Strafbankbetreuer melden, dass bei Team A ein Ersatzspieler kommt. So sparst Du Zeit und verhinderst unnötige Emotionen. Je schneller das Spiel wieder läuft, desto besser.
- Diskussionen mit den Captains sind kurz, knapp und klar.
- 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)

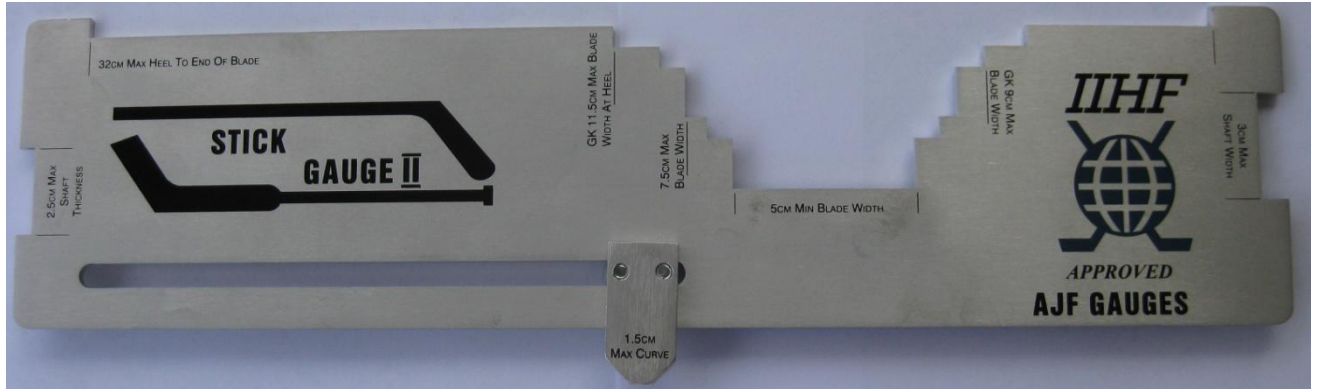
Vermessen von Ausrüstungsgegenständen

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 LM hilft dem Head bei der Vermessung, der andere überwacht die Spieler.
- Ein Ausrüstungsgegenstand wird vom Head ohne Antrag eines Teams nur vermessen/entfernt, wenn er ihn als gefährlich taxiert.

Stockvermessung

- Beim Antrag einer Stockvermessung muss der Head 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.
- In der NLA muss jede Stockvermessung (incl. Biegung) mit einer vorschriftsmäßigen Stockmesslehre durchgeführt werden.



- In den übrigen Ligen kann man die Stockschaufelbiegung mit Schnur und Meter messen (siehe untenstehende Bilder).



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

Penalty / Penaltyschiessen

Strafschuss

- Head meldet den bestraften Spieler und das Vergehen dem Punktrichter
- Head instruiert den Penaltyschützen über den korrekten Ablauf
- Head instruiert den Torhüter über den korrekten Ablauf
- Head steht ca 3-4 Meter vom Tor entfernt auf der Stockführenden Seite, 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.

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.

3-Mann System

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

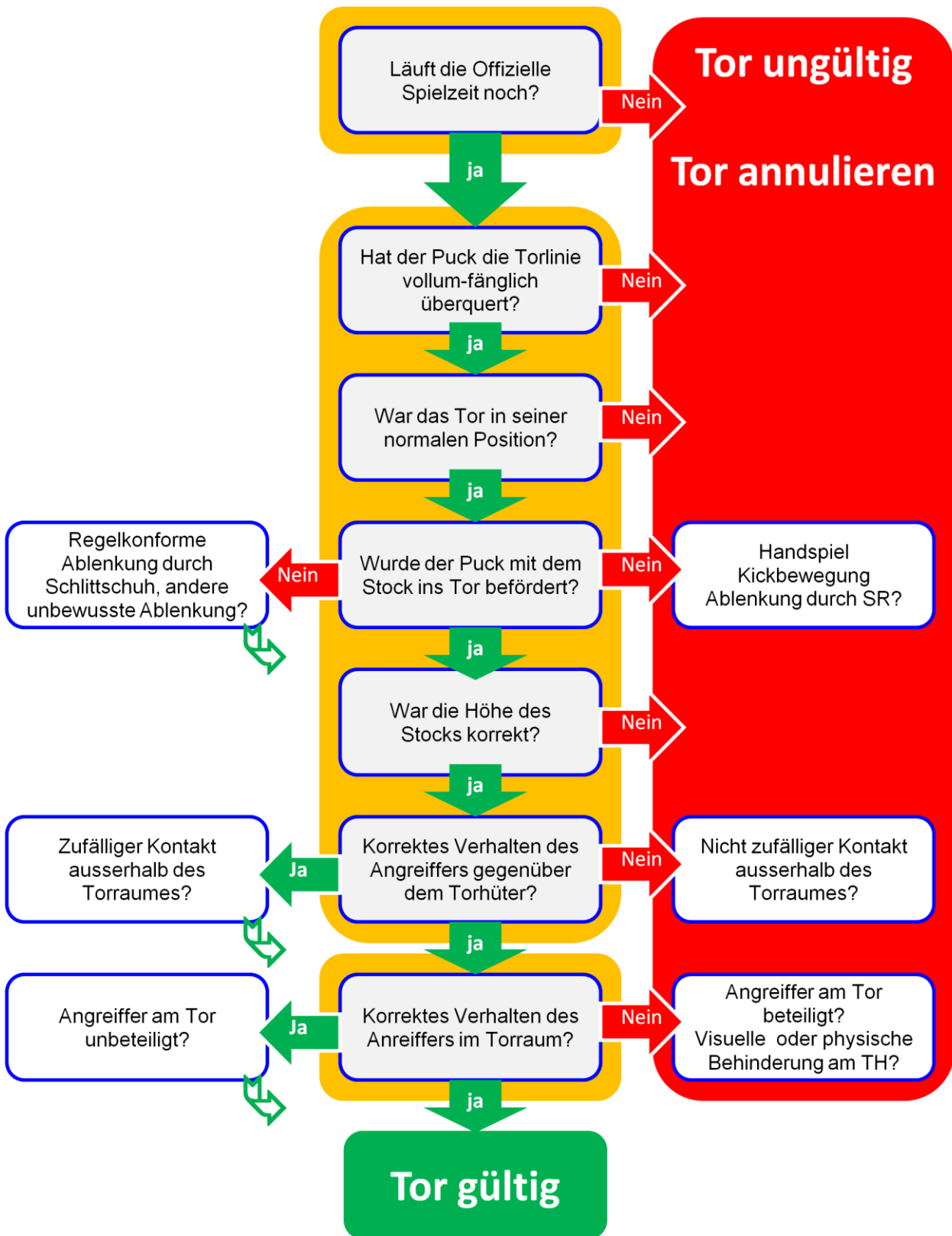
4-Mann System

- Ein LM steht zwischen den Spielerbänken. Beide Head und der zweite 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 zu informieren.

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.
- Informiere jeweils nach Drittelsende die Teams, das eventuelle Änderungen den Spieloffiziellen unmittelbar und schriftlich mitzuteilen haben. So hat der Punktrichter genügend Zeit die Änderungen vorzunehmen.
- Endgültige Entscheide fällt der/die Head.
- Wenn der Spielbericht einmal unterschrieben ist gibt es keine Änderungen mehr
- Vergiss die Spielerkontrolle auch nach einem erzielten Tor nicht; Situation immer unter Kontrolle muss gewährleistet bleiben.
- Bei einer umstrittenen Torszene muss der Head erst klare Zeichen machen, dass er die Situation auf dem Video nochmal anschauen will. Der HD holt sich die Meinungen von beiden LM. Danach meldet der Head beiden Captains, welcher Entscheid gilt, falls auf Grund des Videos nicht klar wird ob ein Tor erzielt wurde oder nicht.
- Im 4-Mann System gehen beide HD das Video anschauen. R1 kommuniziert danach den Entscheid

Videobeweis Checkliste



Verletzte Spieler

- Der Arzt kann von selbst aufs Eis kommen
- Der Head sollte immer bei beiden LM kurz nachfragen, was passiert ist
- Wenn die Möglichkeit besteht, dass es sich bei Strafe(n) um solche mit Verletzungsfolgen handelt, soll der Head den Entscheid erst nach Kontrolle des verletzten Spielers treffen und melden
- Nicht sofort unterbrechen (auch LM)
- Wenn die Möglichkeit besteht, dass Spieler oder Torhüter während des Spiels verletzt sind, sollten der HD und auch die LM vorsichtig mit einem allfälligen Unterbruch umgehen.
- Wenn es sich offensichtlich um eine schwere Verletzung handelt und es gibt keine klare Torchance, sollten die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.
- Schwer verletzter Spieler und keine Torchance – sofort unterbrechen
- Das Spiel sollte nicht automatisch unterbrochen werden, wenn ein Schuss den TH im oberen Teil des Körpers trifft.
- Unterbruch nur wenn TH offensichtlich verletzt ist – Schuss an Kopf oder Hals
- Wenn der HD zur Spielerbank geht, um den verletzten Spieler zu kontrollieren (um festzustellen ob es um eine Kleine , Grosse oder Matchstrafe geht), sollte er die Verletzung mit dem Arzt und nicht mit dem Trainer besprechen
- Auch Linienrichter können das Spiel infolge eines verletzten Spielers unterbrechen. Bei einer klaren Torchance sollte er den Abschluss abwarten und erst dann das Spiel unterbrechen.
- 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 THs unterbrochen wurde und seine ärztliche Behandlung dauert kurz, musst dieser TH nicht ausgewechselt werden. Falls die Verletzung danach weitere Spielunterbrüche verursacht, muss der verletzte TH ausgewechselt werden.
- Ein TH darf während eines Verletzungsunterbruchs nicht zur Spielerbank fahren, ausser es wurde vom HD bewilligt. (z.B. längere ärztliche Behandlung). Der TH 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 TH, welche zur seiner Spielerbank geht, muss immer ausgewechselt werden.
- Der Spieler, welcher einen verletzten TH ersetzt hat 10 Minuten Zeit sich umzuziehen. Falls er schneller umgezogen ist darf er die restliche Zeit fürs Warm-up benutzen. Verletzter TH 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 Head 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 Spielern, 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 Entscheidung somit zu beeinflussen.

Die folgenden Punkte sollen dir als Kommunikationshilfsmittel dienen:

- Kommunikation kurz und klar
- Kontrolliere die 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 warnen (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 informieren 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
- Falls der oder die Schiedsrichter den Vorfall nicht beobachtet haben, müssen die Linienrichter den Rapport verfassen - falls sie diese Aktion gesehen haben
- Überprüfe vor dem versenden des Rapportes nochmals genau den Inhalt des Schriftstückes. Es ist ein Vorteil, den Rapport noch von einem Schiedsrichterkollegen durchlesen zu lassen.
- Versende den Rapport gemäss den „Weisungen und Merkblätter“
- Versende eine Rapportkopie an deine Schiedsrichterkollegen welche mit dir das Spiel geleitet haben – so sind auch sie 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 Heads und der Linienrichter ab.

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

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 also nicht die absolut immer richtige Position auf dem Eis im Spiel für den Head – 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.

Im OPM der IIHF sind die Positionen für Head ausführlich dargestellt.

Link: http://www.iihf.com/fileadmin/user_upload/download/Section 6 - Positioning.June 2009.pdf

Positionen im allgemeinen

Gute Positionen ermöglichen dir als Head 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.

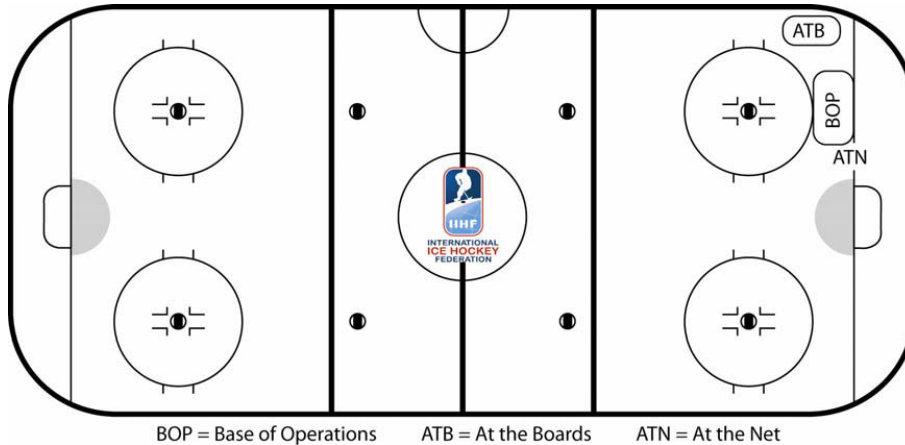
Positionen in der Endzone

Gute Positionen in der Endzone ermöglichen dir im 3 Mann- und im 4 Mann- System:

- eine bessere Übersicht über das gesamte Spielgeschehen
- eine bessere Sicht auf das Tor und die Torlinie
- dass du während eines schnellen Gegenzuges nicht „gefangen in einem Spielerpulk“ 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 (ATM)** 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.

Das 3 Mann System – Head

Im 3 Mann System bist du als Head die Person die über den gesamten Spielablauf mit der Regelauslegung die Hauptverantwortung trägt, also auch bei strittigen Situationen hast du die endgültige Entscheidung zu fällen.

Die zwei Linienrichter unterstützen dich als Head in den Entscheidungen. Zusammen bildet ihr das „Team auf dem Eis“ („on ice team“).

Es ist wichtig, dass du als Head den Linienrichtern 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 als Head optimal auszuüben - ohne dabei die Arbeit der Linienrichter unnötig einzuschränken. Es ermöglicht dir auch den Spielfluss und die Spieler nicht zu behindern und die nötigen Entscheide zu treffen.

Position bei den Anspielen

Für die Anspiele an einem der vier Anspielpunkte in der Neutralen Zone, stellst du dich als Head immer auf der gegenüberliegenden Spielfeldhälfte auf, in der Verteidigungszone etwa 1.5 m von der Blauen Linie und etwa 1.5 – 3 m von der Bande entfernt.

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 in der Endzone begeben.

Falls sich das Spiel schnell in eine Richtung entwickelt bist du so weit genug von der Bande entfernt damit du keinen Zusammenstoß mit einem Linienrichter verursachst.

Anspiele die an den Anspielpunkten in den Endzonen ausgeführt werden begibst du dich als Head zur **Grundposition (BOP)**. Aus dieser Position bist du bereit Aktionen zu beobachten die in Tornähe geschehen. 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 Head 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.

Falls der Center vom Anspiel weggeschickt wurde wechselt der Head nicht seine Grundposition, du wechselst also nicht auf die gegenüberliegende Seite zum Anspielpunkt. Du solltest das Team welches das Vergehen am Anspiel begangen hat verwarnen, dass ein weiterer Verstoss gegen die Regeln eine Strafe zur Folge hat.

Der Linienrichter am Anspiel sollte dir genügend Zeit einräumen um das Team zu verwarnen und du dich danach wieder in die Grundposition begeben kannst.

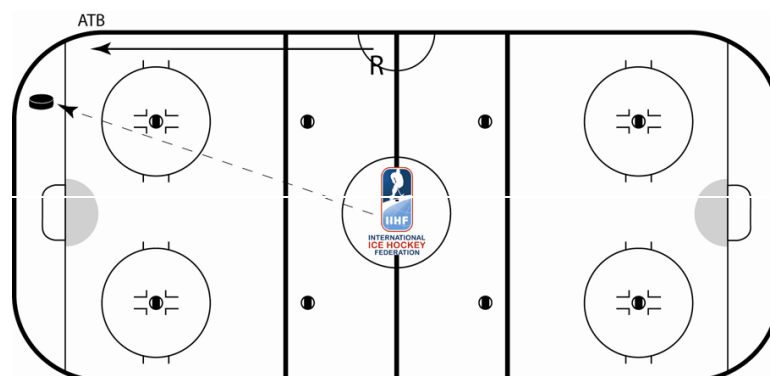
Positionen während das Spiel läuft

Die Positionen für den Head im 3 Mann-System sind in etwa dieselben wie die Positionen im 2 Mann-System mit ein paar Abweichungen.

Der Head hat die Hauptverantwortung für das gesamte Spiel überall auf dem Eis. Er überwacht den geordneten Spielablauf und wenn nötig hat er mit den entsprechenden Strafen begangene Regelverstöße zu ahnden.

Als Head ahndest du in der Regel keine Offsides und Icings, das sind die Aufgaben der Linienrichter - falls es sich jedoch um einen klaren Regelverstoss handelt und der Linienrichter nicht in der Lage ist den richtigen Entscheid zu treffen musst du den richtigen Entscheid fällen.

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 Head 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.

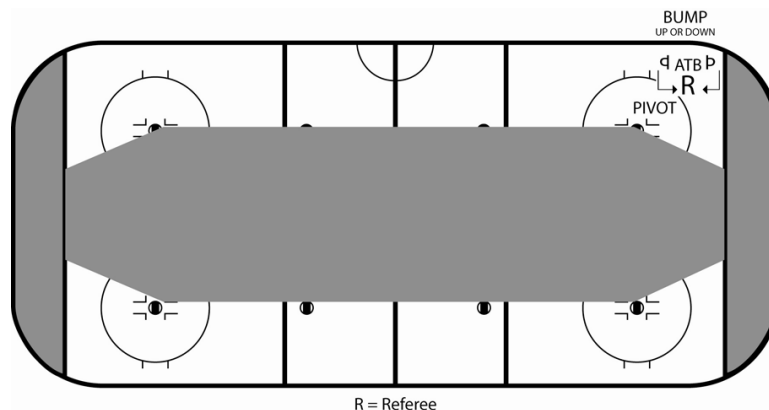
Für erfahrene Head bietet sich auch die Möglichkeit hinter dem Tor die Seite zu wechseln um eine bessere Position beim Tor zu erlangen und dem Spiel auszuweichen. Es handelt sich hier aber um eine Ausnahme und sollte nur vollzogen werden falls es das Spiel dir diktiert und es für dich sicher ist.

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

- 6 – 8 m hinter dem Puck, wenn er sich auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite befindet
- 8 – 10 m hinter dem Puck, wenn sich der Puck auf der gleichen Spielfeldseite befindet

Dies ermöglicht dir als Head eine gute Übersicht über alle Spieler. Auch wenn der Puck plötzlich die Richtung wechselt und sich das Spiel in die andere Richtung verlagert ermöglicht es dir als Head genügend Platz zu reagieren und nicht die Spieler zu behindern. Bewegt sich das Spiel tief in die Endzone begibst du dich in die Grundposition in der Endzone wie vorgängig beschrieben.

Als Head solltest du dich nur in der weiss markierten Zone bewegen. Die dunkel markierte Zone ist **Niemandsland** und sollte von den Spieloffiziellen vermieden werden. Während das Spiel läuft sollte diese Zone nicht für Seitenwechsel genutzt werden.

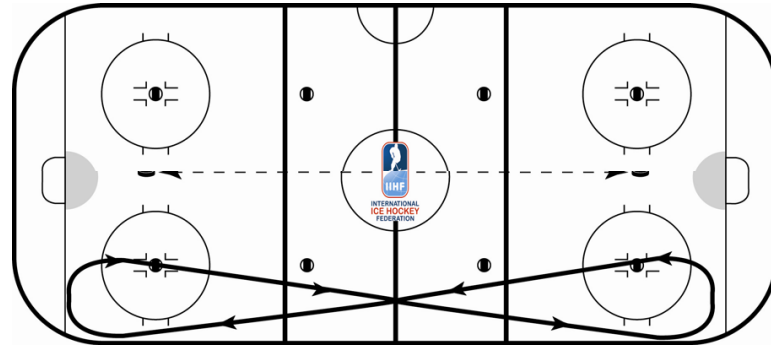


Bemerkung:

Für erfahrene Head bietet sich auch die Möglichkeit hinter dem Tor die Seite zu wechseln und das Niemandsland zu nutzen wenn es das Spiel diktiert.

Häufige Fehler und Tips:

- Ein Schwachpunkt in der Kontrolle des Spielverlaufes und der Spieler ist, wenn du dem Spiel folgen solltest und sich noch generische Spieler in der gegnerischen Endzone befinden. Folge weiter dem Spiel, blicke öfters zurück und vertraue den Linienrichtern, dass sie mit diesen Spielern kommunizieren und sie dich bei Bedarf, falls Probleme auftreten, informieren.



- Um die Anzahl von Stopps und Starts zu reduzieren, somit Kraft zu sparen und weiterhin eine exzellente Position während das Spiel läuft zu halten, versuche eine "grosse Acht" mit kurzen, engen Kurven zu fahren.
- 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.
- Als Head 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.

Kurze Übersicht

