



Ausführungsbestimmung Nr. 1 D

Briefing Swiss Hockey Hallensaison 2016-2017

Status:	genehmigt
Gültig ab:	9.11.16
Verantwortlich:	Bart Slager

In diesem Dokument werden die wichtigsten Bestimmungen für Swiss Hockey Schiedsrichter aufgeführt. Zusätzlich zu diesen Bestimmungen ist es für alle Schiedsrichter erforderlich, sich die neuesten Spielregeln anzueignen. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass Ihr Euch mit beiden Dokumenten gründlich auseinandersetzt, damit wir gut vorbereitet in die kommende Hallensaison starten können.

REGELÄNDERUNGEN

Die grössten Änderungen in den aktuellen Hallenregeln sollen, sofern dies von der Umsetzung her möglich ist, eine Harmonisierung zwischen den Feldregeln und den Hallenregeln zeigen.

- Die Regel für Freischläge der Angreifer in der angreifenden Platzhälfte und hier im Besonderen diese Freischläge, die sich innerhalb der 3 Meter um den Schusskreis befinden, wurden berichtigt, sodass sie nun identisch interpretiert werden sollen, wie die entsprechende Feldregel.

Ein Freischiag nahe dem Schusskreisrand wird damit nicht mehr auf eine Position 3-Meter ausserhalb des Schusskreises gelegt, sondern muss am Ort des Vergehens ausgeführt werden. Bevor der Ball in den Schusskreis gespielt werden darf, muss er:

- Mindestens 3 Meter gespielt worden sein oder
- Von einem Verteidiger berührt worden sein oder
- Über die Seitenbande in den Schusskreis gespielt worden sein und dabei mindestens 3 Meter zurückgelegt haben, bevor er von der Seitenbande in den Schusskreis prallt.

Mit dieser Anpassung beeinflussen nun Verteidiger, die sich innerhalb des Schusskreises näher als 3 Meter zum Vergehen aufhalten nicht mehr das Spiel. Sie dürfen nunmehr **innerhalb** des Schusskreises den Self-Pass ausführenden Spieler begleiten, vorausgesetzt, Sie spielen den Ball nicht und versuchen nicht den Ball zu spielen oder beeinflussen das Spiel nicht, bevor der Ball rechtmässig in den Kreis gespielt werden darf.

Alle anderen Spieler, ausser demjenigen, der den Freischiag in der angreifenden Platzhälfte ausführt, müssen mindestens 3 Meter Abstand halten; dies beinhaltet



auch alle Spieler innerhalb des Schusskreises, welche zum Zeitpunkt des Vergehens nicht innerhalb 3 Meter zum Ort des Vergehens waren.

Folgt auf eine Verhängung eines Freischlages in der angreifenden Hälfte eine Zeitunterbrechung müssen bis zum Wiederbeginn des Spiels alle Spieler, ausser demjenigen, der den Freischlag ausführt, einen Abstand von mindestens 3 Meter halten.

- Mit Beginn dieser Saison wird die lange Ecke nun auch im Hallenhockey eingeführt. Wird der Ball über die Grundlinie gespielt und kein Tor erzielt und dabei von einem Verteidiger zuletzt berührt oder von einem Torhüter oder einem Feldspieler mit Torwartprivilegien abgelenkt, wird das Spiel mit einem Freischlag für die angreifende Mannschaft auf der Mittellinie auf Höhe des Punktes, wo der Ball die Grundlinie überquert hat, fortgesetzt.

Es wird erwartet, dass die Verteidiger nun eher versuchen werden, den Ball im Spiel zu halten und dabei den Ballbesitz zu riskieren, als den Ball über die Grundlinie zu führen und dadurch mit einer Wiederaufnahme des Spiels an der Mittellinie bestraft zu werden. Die Vorgaben zur Ausführung eines Freischlages in der angreifenden Spielhälfte werden bei dieser Wiederaufnahme angewendet.

- Die 1-Minuten Zeitstrafe im Falle einer grünen Karte wurde nun offiziell in das Regelbuch aufgenommen. Da Swiss Hockey diese Regel in der Vergangenheit schon angewendet hat, wird sich hier somit nichts ändern.

ALLGEMEIN: FOKUS

Die FIH hat für dieses Jahr folgende Regeln in den Fokus gestellt:

- Wird ein Ball vorsätzlich von einem Verteidiger über die Grundlinie gespielt und dabei kein Tor erzielt. Wenn es ersichtlich ist, dass diese Aktion absichtlich durchgeführt wurde, sollten die Schiedsrichter nicht zögern eine Strafecke zu verhängen.
- Behinderung. Die Schiedsrichter sollen das abschirmen des Balles mit dem Stock strikter bestrafen.
- Behinderung. Die Schiedsrichter sollen ebenfalls auf angreifende Spieler achten, die durch **Schieben** oder **Anlehnen** den Gegner zum Ballverlust zwingen.
- Eingeklemmter Ball an der Bande. Wenn diese Aktion klar vorsätzlich geschieht, sollten die Schiedsrichter dies als ein absichtliches Vergehen deuten und dementsprechend bestrafen.
- Schiedsrichter sind manchmal nicht streng genug bei der Umsetzung des ruhenden Balles dies besonders dann, wenn der Freischlag mittels eines Self-Pass ausgeführt wird. Bitte handelt hier genauer, da eine zu grosszügige Umsetzung dieser Regel dem ballspielenden Spieler einen zusätzlichen Vorteil verschafft.

ALLGEMEIN: ANDERE



- Proteste in Gruppen
Jeder Spieler darf **normale Fragen** stellen (innerhalb Grenzen und in nicht aggressiver Art und Weise) und erhält eine normale Antwort.
- Jedoch gibt dies den Mannschaften nicht die Freiheiten den Schiedsrichter in Gruppenprotesten gegen eine Entscheidung anzugehen. Obwohl wir im Hallenhockey 6 Spieler pro Mannschaft auf dem Feld haben ist die maximale Anzahl an Spieler, die einen Schiedsrichter ansprechen dürfen genau **1**. Alle anderen Spieler der bestraften Mannschaft sollten sich in einem deutlichen Abstand zum Schiedsrichter und dem fragenstellenden Spieler befinden.
Jeglicher nachfolgender Spieler, der sich dem Schiedsrichter zu einer Diskussion nähert, muss mit einer grünen Karte bestraft werden.

UNTERSCHIEDLICHE REGELN IN NLA HERREN UND DAMEN

- In den NLA-Ligen und den Play-off Spielen besitzt jede Mannschaft die Möglichkeit 1 Auszeit von 1 Minute pro Halbzeit zu nehmen. Eine Auszeit kann während des gesamten Spiels genommen werden, ausser nach der Verhängung und Ausführung einer Strafecke oder eines Siebenmeters.

STANDARTSITUATION

- Eine Standardsituation (Freischlag, Einschlag und Anspiel) darf mit einem Self-Pass ausgeführt werden. Der ausführende Spieler muss klar und sichtbar das Bemühen zeigen, den Ball zu stoppen, bevor er regelgerecht das Spiel wiederbeginnen darf. Sollte dem Schiedsrichter auffallen, dass die Wiederaufnahme des Spiels nicht kontrolliert oder wahrscheinlich an einem falschen Ort durchgeführt wird, darf man als Schiedsrichter dies einige wenige Male pro Spiel proaktiv berichtigen, auch um dadurch einen Freischlag gegen die Mannschaft vorzubeugen. Sollte man allerdings zu spät sein, gibt es nur noch 2 Optionen: Weiterspielen lassen oder einen Freischlag für die gegnerische Mannschaft verhängen.
- Bezüglich der Regeln das ein Freischlag „am oder in der Nähe“ des Vergehens durchgeführt werden muss. Seid bitte wachsam und legt den Ball an die richtige Position. Durch die Einführung des Self-Pass kann ein Angreifer sehr schnell zu einem extra Vorteil kommen, wenn der Ball nicht von der korrekten Stelle gespielt worden ist.

SPIELFLUSS

- Mit der Einführung des Self-Pass wurde das Spiel schneller und es somit umso wichtiger zu entscheiden, ob ein Pfiff eine bessere Option wäre, als das Spiel laufen zu lassen. Die Spiele profitieren stark davon, wenn die Schiedsrichter diese nicht in unnötiger Weise unterbrechen. Jedoch gilt es zu beachten, dass dies niemals auf Kosten der Spielkontrolle geschehen darf. Es gibt auch Spiele, die eigenen sich



nicht für diesen „modern-way of umpiring“. Ein körperbetontes Spiel verlangt nach klaren Interventionen durch die Schiedsrichter. Ein probates Mittel welches auch den Spielern ein klares Zeichen vermittelt ist mit dem angreifenden Spieler zu sprechen oder ihm eine persönliche Strafe zu geben, obwohl das Spiel mit einer Vorteilsentscheidung fortgeführt worden war.

- Ein lauter Pfiff nach einem körperlichen Angriff gibt häufig ein besseres Signal ab als eine Vorteilsentscheidung.
- Seid bitte wachsam bei Verstössen direkt im Anschluss an einen verlorenen Ballbesitz und sich daraus eine Kontermöglichkeit ergibt. Diese Fouls werden „breaking down of play“ oder taktische Spielunterbrechung genannt. Dabei sieht es auf den ersten Blick nur aus, wie ein kleiner Verstoss – meist durchgeführt von einem Stürmer oder Mittelfeldspieler – jedoch nur mit dem einen Ziel: **sicherzustellen, dass der Konterangriff nicht durchgeführt werden kann.** Um dies richtig zu ahnden sollte hier der Pfiff extra laut sein, verbunden mit einer persönlichen Strafe für den Spieler.

EINSATZ VON KÖRPER UND STOCK

- Die Tatsache, dass ein Spieler seinen Schläger am Boden hat, heisst nicht, dass jeder Pass in diese Richtung verboten ist. **Verboten ist allerdings ein bewusst hart gespielter Pass aus kurzer Distanz (weniger als 3 Meter) durch den am Boden liegenden Schläger des Gegners** und muss somit bestraft werden. Diese Art der Spielweise führt häufig zu Verletzungen. Allerdings ist es hier auch wichtig das Vorhaben des Spielers zu verstehen und zu bewerten. Die Kriterien sind folgende: **Gefährlichkeit, Absicht** und der **Abstand** zum Gegner. Wird die Aktion des Spielers als rücksichtslos betrachtet, dann gibt es nur die Option der persönlichen Strafe, zu Beginn mit dem Zeigen der grünen Karte. Sollte sich der Vorfall wiederholen muss sofort die gelbe Karte gezeigt werden. Sollten die oben aufgeführten Kriterien aber nicht vollständig zutreffen, besteht keine Verletzung der Regel wenn der Ball in den Schläger eines Gegners gespielt wird.
- Es muss eindeutig sein, dass der Schläger des Gegners **vor** dem Spielen des Balles am Boden lag. Sollte der Spieler seinen Schläger nach der Ausführung des Balles auf den Boden legen, kann dies zwar auch weh tun, wenn dessen Körper getroffen wird, jedoch liegt dann keine Regelverletzung vor.
- Eine Pirouette – also eine Spielsituation, wo der ballbesitzende Spieler eine halbe oder volle Drehung macht und im Anschluss aus kurzer Distanz den Ball in Richtung eines Gegners spielt – ist möglicherweise gefährlich und sollte bestraft werden.
- Ein Verteidiger an der Bande, der den Weg zwischen Bande und Spieler blockt – entweder durch seinen Stock oder seinem Körper mit Stock – muss vor einem Angreifer geschützt werden, der nur versucht, den Ball durch diesen Block zu zwingen. Sollte dieser Weg versperrt sein, muss der Angreifer eine Alternative suchen, da der Verteidiger regelgerecht den Weg über die Bande versperrt.



- Ist ein Ball zwischen zwei Schlägern eingeklemmt sein und beide Spieler unternehmen keinen Versuch weiterzuspielen, sollte das Spiel unterbrochen und mit einem Bully fortgesetzt werden. Versuchen jedoch Spieler den Ball absichtlich mit dem gegnerischen Schläger einzuklemmen, muss dies bestraft und nicht mit einem Bully belohnt werden.
- Es ist verboten den Ball absichtlich an der Bande einzuklemmen um ihn so unspielbar für den Gegner zu machen. Sollte dies passieren und der Spieler unternimmt keinen Versuch dies aufzulösen, begeht er einen Regelverstoß.
- Einem Spieler mit Ballbesitz darf nicht in einer Ecke des Spielfeldes oder an der Seitenbande durch am Boden liegende Schläger der Gegner eingeklemmt werden. Die Gegner müssen eine angemessene Lücke freigeben, durch die der Ball gespielt werden kann. Verteidiger im eigenen Schusskreis riskieren eine Ecke als Spielstrafe, sollten Sie keine Lücke freilassen. Sollte dem Schiedsrichter dies zum ersten Mal auffallen, sollte er die Verteidiger zur Öffnung einer Lücke auffordern, ansonsten würde eine Strafecke gegen Sie verhängt werden. Ignorieren Sie diese Aufforderung, muss zwingend auf Strafecke entschieden werden. Weiterhin gilt zu beachten, dass wenn sich die Situation nicht auflöst, das Spiel unterbrochen werden und mit einem Bully fortgesetzt werden sollte.

PLAYING THE BALL

- Es kommt immer noch recht häufig vor, dass der Spielball im Hallenhockey geschlagen und nicht geschoben wird. Von einem Schiebeball spricht man, wenn die Schiebeaktion von weniger als 50 cm vom Ball entfernt begonnen hat, in allen anderen Fällen ist es ein Schlag.
- Sollte der Ball während Spiels den Ball den Boden verlässt, darf er dies in einer maximalen Höhe von 10 cm. Ein Gegenspieler kann natürlich trotzdem benachteiligt werden, wenn der Ball weniger als 10 cm springt. In diesem Fall muss auf Freischlag wegen „hohen Ball“ für die gegnerische Mannschaft entschieden werden.
- Springt allerdings der Ball bei einem Versuch diesen zu stoppen hoch und kein Gegner befindet sich in **Spieldistanz**, so geht das Spiel weiter, egal wie hoch der Ball gesprungen ist.
- Ein hoher Schiebeball auf das Tor, der hoch vom Torhüter zurückkommt, sollte nur auf Gefahr bewertet werden. Dabei gilt: Das Spiel sollte nicht unterbrochen werden, ausser der Ball kommt gefährlich vom Torhüter zurück. In diesen Fall muss auf Strafecke entschieden werden. Sollte ein flacher Schiebeball auf das Tor vom Torhüter abgewehrt hoch werden, ist auf Strafecke zu entscheiden, ausser der Ball geht ohne Nachteil und gefahr über die Grundlinie und Seitenbande oder wird in einen komplett freien Raum gespielt.
- Feldspieler (ohne Torwartrechte) dürfen den Ball nicht spielen, solange sie am Boden liegen oder mit einem Knie, einem Arm oder einer Hand den Boden berühren, ausser der Hand, die den Stock hält.



TORHÜTER

- Der Standard Torhüter (mit der vollen Ausrüstung) sollten seinen Helm zu jederzeit tragen um das Verletzungsrisiko zu verringern, da er sehr häufig sein Tor mit dem ganzen Körper verteidigen muss. Der Torhüter mit der vollen Ausrüstung darf nur in seine eigene Hälfte spielen (ausser – natürlich ohne Helm – bei der Ausführung eines Siebenmeters als Schütze).
- Ein Feldspieler, der als Torwart agiert muss ein anders farbiges Shirt tragen und darf eine Schutzmaske tragen (aber keine Schienen und Kicker oder andere Torwartausrüstung, wie zum Beispiel Torwart-Handschuhe). Der Schutzhelm ist verpflichtend zu tragen bei der Verteidigung einer Strafecke und eines Siebenmeters. Mit diesem Helm darf der spielende Torhüter nur in seiner eigenen Hälfte spielen. Ohne diesen Schutzhelm darf er sich überall auf dem Feld bewegen.
- Ein Torhüter darf den Ball im Liegen nur dann spielen, wenn sich beide – Torhüter und Ball – im Schusskreis befinden. In einigen Situationen ist dies für den unterstützenden Schiedsrichter besser zu erkennen. Sprecht euch bitte vor dem Spiel ab, wie Ihr mit dieser Situation umgeht, damit als Team die richtige Entscheidung treffen könnt.
- Der Torhüter darf den Ball mit deiner Hand oder seinem Arm spielen, solange sein Tor in Gefahr ist (was eigentlich immer der Fall ist, wenn sich der Ball innerhalb des Kreises befindet). Wird ein Ball dabei nicht über eine lange Distanz gespielt und verlässt dabei nicht den Boden, ist dies kein Problem. Ein Ball in der Luft darf vom Torhüter abgewehrt, jedoch nicht aktiv angetrieben werden.
- Die Anzahl an Auswechslungen von einem voll ausgerüsteten Torhüter zu einem Feldspieler mit Torwartrechten oder einen normalen Feldspieler (oder andersherum) ist auf 2 pro Mannschaft und Spiel limitiert. Ein Wechsel zwischen 2 vollausgerüsteten Torhütern gilt dabei als Auswechslung. Zusammengefasst gilt: Es gibt kein Limit für Spielerwechsel zwischen 2 voll ausgerüsteten Torhütern, es gibt kein Limit für Wechsel zwischen 2 Feldspielern mit Torwartrechten. Ein Wechsel von einem voll ausgerüsteten Torhüter mit einem Feldspieler mit Torwartrechten oder andersherum darf nur zweimal pro Spiel durchgeführt werden.

STRAFECKE

- Ein vorsätzlich über die eigene Grundlinie gespielter Ball soll nun auch im Hallenhockey mit einer Strafecke geahndet werden. Absicht besteht dann, wenn der Verteidiger bewusst und aktiv die Option wählt, den Ball über seine eigene Grundlinie zu spielen.
- Während der Abwehr einer Strafecke, dürfen Feldspieler eine Gesichtsmaske tragen und verschiedene Körperschutze, wie Beinschoner und Knieschoner, solange sie unterhalb der normalen Spielkleidung getragen werden. Knieschoner dürfen bei einer Strafeckenabwehr überhalb der Stutzen getragen werden, vorausgesetzt sie haben dieselbe Farbe, wie die Stutzen.



- Der Torhüter muss bei der Strafecke zu Beginn im Tor und **hinter** der Torlinie stehen. Alle anderen Verteidiger können wählen, ob Sie entweder auf der anderen Seite des Tores, von der die Strafecke ausgeführt wird, **hinter** der Grundlinie stehen wollen **oder** sich hinter der Mittellinie aufstellen.
- Nachdem eine Strafecke verhängt worden ist, sollten sich beide Mannschaften **so schnell wie möglich** aufstellen. Ermahnt die Spieler, wenn nötig, dass Sie sich zu beeilen haben (inklusive dem Anziehen der Handschuhe und/oder der Masken). Häufig können lange Verzögerungen durch ein frühes und aktives Eingreifen durch die Schiedsrichter verhindert werden.
- Sollte ein Verteidiger herauslaufen, bevor der Ball gespielt wurde, muss die Strafecke wiederholt werden. Der verursachende Verteidiger darf bei dieser Strafecke nicht mehr von der Grundlinie starten und muss hinter die Mittellinie gehen. Sollte der Torhüter herauslaufen, bevor der Ball gespielt wurde, muss die verteidigende Mannschaft einen Spieler nominieren, der zum Zeitpunkt der Strafecke hinter der Grundlinie stand und sich nun hinter die Mittellinie stellen muss. In beiden Fällen muss die verteidigende Mannschaft die Strafecke mit einer reduzierten Truppe spielen.
- Sollte ein Angreifer den Schusskreis betreten, bevor die Strafecke gespielt worden ist, wird die Strafecke wiederholt und der Angreifer muss sich hinter der Mittellinie aufstellen. Der Hereingebende der Strafecke darf nicht vorgeben den Ball zu spielen. Sollte er klar ersichtlich versuchen, mit Bewegungen oder extrem langen Wartezeiten, die verteidigende Mannschaft dazu zu bringen, zu früh von der Grundlinie zu starten, muss auch dieser hinter die Mittellinie geschickt werden und darf durch einen Spieler ersetzt werden.
- Solange die Strafecke nicht nach der Regel 13.5 und 13.6 beendet wurde, gilt eine erneute Strafecke als Wiederholungsecke und muss mit der gleichen Anzahl an reduzierten Verteidigern und Angreifern gespielt werden. Nur wenn die Strafecke vorbei ist und eine neue Strafecke verhängt wurde, dürfen alle Verteidiger und Angreifer wieder daran teilnehmen.
- Während der Durchführung einer Strafecke passiert eine Menge in und um den Schusskreis herum. In vielen Fällen benötigt man die Unterstützung durch seinen Schiedsrichterkollegen, um wahrzunehmen, was alles passiert. Sprecht Euch bitte vor dem Spiel ab, wer was bei der Durchführung einer Strafecke beobachtet und wie die Kommunikation sein soll, wenn einem etwas aufgefallen ist.

PERSÖNLICHE STRAFEN

- Gerade weil in der Halle die Distanzen klein sind, kann eine verbale Ermahnung sehr einfach an einen vorbeilaufenden Spieler ausgesprochen werden. Dies kann entweder eine Geste sein, ein zusätzliches Pfeifen oder ein sauber getimter Hinweis.
- Eine gut getimte grüne Karte zeigt ein gutes Signal, wo sich eure Limits befinden (gilt für beide Mannschaften!). Dies ist immer noch eine Warnung, auch wenn der



Spieler für 1 Minute auf die Strafbank muss. Die grüne Karte ist kein Ersatz für die gelbe Karte. Man hat mit dieser Karte nun eine zusätzliche Option für die Bestrafungsstruktur.

- Normalerweise startet man bei der Kartenvergabe mit ein paar grünen Karten, bevor man die gelbe Karte zückt. Jedoch im Falle von groben Regelverstössen soll die gelbe Karte direkt gezeigt werden, auch wenn bis zum Zeitpunkt noch keine grüne Karte gezeigt worden ist.
- Die Strafe für eine gelbe Karte ist immer 2 Minuten mit der Ausnahme von physischen Angriffen auf den Körper, welche mit einer 5 Minuten Strafe geahndet werden müssen.
- Der Schiedsrichter muss für **alle** deutlich sichtbar zeigen, wie lange die Zeitstrafe sein soll. Dies ermöglicht es den Zeitnehmern festzuhalten, wann die Strafzeit beendet ist.

HANDELT WIE EIN TEAM

- Spielvorbereitung vor dem Spiel ist auch in der Halle ein absolutes Muss, dies beinhaltet zu einem gemeinsamen Verständnis zu kommen und klare Abmachungen zur Spielleitung zu treffen. Da im Hallenhockey die Distanz zwischen den Schiedsrichtern viel kleiner ist, als auf dem Feld, gibt es immer wieder Möglichkeiten, gemeinsam die richtige Entscheidung zu treffen. Ein Schiedsrichter beobachtet diese Dinge, die nicht sichtbar für seinen Kollegen sind und umgekehrt. Gutes Stellungsspiel angepasst an die jeweilige Spielsituation vereinfacht es, die richtigen Entscheidungen zu treffen und vergrössert die Akzeptanz bei den Spielern und Trainern. Oftmals reicht ein Blick oder eine kleine Geste, damit die Spieler und Trainer verstehen, was ein Schiedsrichter will. Benutzt diese Art der Kommunikation und zeigt ständig, dass Ihr das Spiel sehr eng verfolgt.
- Sprecht euch mit den Zeitnehmern vor dem Spiel darüber ab, wer für die Zeit verantwortlich ist.

Good luck and have great time umpiring!