



## **Briefing (FIELD) SEASON 2018 – 2019**

It is important that all umpires have read the latest edition of the FIH rules and can apply them. The points mentioned below supplement these rules and emphasize which way to interpret them. For things that are not mentioned explicitly in this briefing, the rules of the game must be followed as described. When everyone follows what is mentioned in this briefing, there will be uniformity in decision-making and the rules will be applied consistently.

### **New rules**

If rule changes are necessary, the FIH will implement these as of the 1<sup>st</sup> January in years that there are no Olympic Games or World Championships. Since this is a World Cup year, there will be no rules changes for the start of this season.

### **Analyzing the game**

One of the most difficult aspects of umpiring is game management. Here are some tips that will help you manage the game from the start. Remember and use these tips to make clear to the teams and spectators what you will and will not allow:

- Make clear from the start what you do and do not tolerate. Remember that blowing your whistle in some cases better conveys the message than letting play continue. Make conscious choices in this.
- If something happens that you do not want, let everybody clearly know. Sometimes it can be good to make the situation a bit bigger than that actually is.
- Create space: Make sure that the ball is taken in the correct spot and unless a free hit is taken quickly using the self-pass, make sure that everyone that needs to be at 5 meters distance is at least 5 meters from the ball.
- When there is pushing and pulling in your circle, do not let it simmer but act immediately. Support your colleague by looking 'off the ball'.
- Making the right decision is very important, but we all make mistakes. Should it occur to you that you took a wrong decision; and everyone sees and feels that the free hit should have gone the other way; don't be stubborn but correct your initial decision. However, DO NOT let the game start again until everyone is ready and in position.

A fit umpire makes better decisions so being fit really helps you. It is often difficult to “sell” your decision when you are too far away from the situation. So stay ahead of the attack and make sure you are in the right position to help your colleague.

### **Protecting the technical game**

Field hockey is in the first place a technical sport. So:

- We must try to protect technical players against players who do everything they can to stop them, including physical contact.
- An offensive free hit; within five meters of the circle; is taken at the exact spot where the offense was committed. All players except the person who takes the ball must be at least five meters away. Defenders, who were already in the circle at less than 5 meters from the offense, may remain within these five meters. They may follow the attacker within the circle after the free hit is taken but they may not actively interfere or play the ball until:
  - The ball was touched by a second player; who was 5 meters from the ball when the free hit was taken;
  - The ball traveled five meters.

However, when the time is stopped after a free hit was given all players need to be at least 5 meters from the ball; regardless of where they were when the free hit was awarded;

- **'Break down of play'** (stopping the game from continuing, the 'useful' violation of the rules) happens in almost every match. These fouls are also committed by attackers and can happen anywhere on the field. They are often committed to stop a quickly taken self-pass or to prevent a quick counter from happening. Break down of play occurs at every level. Some examples: kicking or hitting the ball away after an offense was committed, consciously use of body or round side of the stick, the 'innocent' push that interrupts an attack.
- Keeping possession is not always advantageous. Quickly giving a free hit can often be more advantage, because the opponent has to take his distance (5m). In this case, timing when you blow your whistle is of the essence.
- A penalty corner is a bigger advantage than letting play continue when a foul is committed inside the circle and the attacker in possession of the ball is forced to the side of the circle. So if everyone expects a penalty corner then give it ('keep it simple').
- The ball does not have to be 100% still when taking a free hit. When the player makes a clear visible move to stop and control the ball, then that is sufficient. When situations arise where play is not affected, just let it go.
- You give cards as a punishment or as a signal. They are however not a means in itself, there are many situations where you can solve the situation without using cards. However, when necessary do not hesitate use them.

Do however start by using other control measures at your disposal (loud whistle, angry look). Ensure a good build-up and balance of your punishments; it should never come as a surprise to anyone when you handout a card.

There are however situations where a card needs to be given, even if it is the first minute of the game. For example: A player is brought down by a sliding or gets a severe push in his back that sends him flying; in situations like that you have only one choice and that is to give a yellow card. These are however; exceptional circumstances and they should not interfere with the strategy you and your colleague agreed before the start of the match as far as your punishment buildup goes.

### **Sportsmanship & Respect**

- As an umpire, you set the standards, it is therefore important not to accept denigrating behavior towards you and your colleague, neither in word nor in gesture by players, staff and spectators.

Some examples of this type of behavior are:

- after finishing a discussion, players try to reopen the discussion with the same or the other umpire
- continually nagging by players and / or staff
- negative gestures towards the umpire
- Demonstratively clapping at a decision of an umpire
- Shouting at the umpire.

You should not allow this kind of behavior.

- We have several options to control the dugout varying from one good (but short) conversation to giving cards. Make clear from the beginning what you will and will not allow. Put the responsibility for behavior of the dugout with the coach / manager. Do not let this become your problem. Whatever option you decide upon, manage this from the start of the game in a 'normal' human way.

Note: if you give a yellow card to a none-playing team member (manager, coach etc.), the team in question will play 10 minutes with a player less. The non-playing team member must

go behind the fence and he is not allowed to coach or instruct the team. When you choose to give a none-playing team member a green card than this functions as a final warning for everybody to see but it has no further consequences. However, it is a clear signal that a yellow card will follow if it happens again.

Often just mentioning the option of a yellow card - and therefore playing with a player less – is enough to improve and control behavior.

If you tell the dugout that it is 'the last time' or 'it is now done', make sure that it really is the last time and that you take the appropriate action when it happens again.

- You will gain respect and understanding for you decisions with players and staff when you treat them as a normal human being. Standing on your stripes rarely works.

## Communication

An important part of 'selling' your decision is the gestures you use. Make sure that you use the correct gestures and that everyone understands what you want. Here are a few tips; with regards to communication; for you to take into consideration during your game preparation:

- During most matches in the NLA and some in the NLB umpires will use communication equipment to help them. This is in many cases a positive development, however be aware that this is a tool; it does not replace the old-fashioned "communication". It is important to know how best to use this equipment, so take the following in consideration:
  - Discuss before the match how and when you use it.
  - Talk to each other only when it is necessary (functional) and keep it short and to the point.
  - Do not talk to your colleague when he is under pressure. Make it clear to the players that you are consulting; hidden gestures or hiding that you are consulting works often counterproductive. Only consult if you think that your colleague was able to see what happened. When using communication equipment it can occasionally help to quickly consult your colleague if players ask you to confirm your decision with your colleague. This will help to manage emotions. When your colleague really asks you for help, make sure that you do not just talk, but also clearly indicate what you want with clear arm movements. That way everyone sees that you are working together.
  - Do not be distracted by the communication equipment. Make sure everything is setup on time (battery full, the equipment in your ear, etc.) and that you both are on the right channel. Discuss before the match with your colleague how to use the equipment. When do you think you need the support of your colleague? Do you want unsolicited advice or not.
- Communicating with players in a normal way is very important for the management of the game. However, an excess of words towards players damages the impact and can work counterproductive. So only speak if there is functional reason to do so and use a positive choice of words. Talk with the players and not to the players! However, make it clear to the player that a discussion is over and act appropriately when that player, or one of his teammates, reopens the discussion.
- Make it clear that only one player can approach you and discuss the situation if you have to handle protesting players after taking a decision. If there are more, then you give the 2<sup>nd</sup> player that approached you a green card. If possible try to prevent this from happening by warning them before they get to close, for example by sticking up 1 finger.
- Umpiring together is having fun together! So discuss beforehand what you expect from your colleague and how you can manage the game as a team. Make clear who watches what and where; for example during the penalty corner and how you support each other in the 23-meter areas.

## Consistent umpiring we do together

There are not many standard penalties, but in a few situations, the same offence needs to be punished in the same way. This way a player knows what to expect when he considers this action.

Here are some examples:

- It can have a big influence on the continuation of the game if a defender plays the ball away after he committed a foul in the 23-meter area or if a defender during an attacking free hit does not take the mandatory 5-meters distance and attacks the ball or hinders the attacker. These are two examples where you award a penalty corner instead of a personal punishment.
- When players repeatedly push each other during free hits (often in the circle) and warning them does not help. For the second player who comes to the umpire to discuss a decision or if a player makes a denigrating gesture towards the umpire which is visible to everybody. In situations like these, you do not give a game penalty; like a penalty corner; but you punish the involved players. The penalty is a green card (2 minutes), unless it is a repetition of a previous incident where a card was given.
- A yellow card (5 minutes) should be given in cases like this:
  - Playing away the ball outside the 23-meter area, which has a large influence on the game after the umpire blew his whistle.
  - Breakdown of play with great influence on the game or when players have already been warned for this.
  - Physical fouls
  - Heavy stick tackles.
- When an opponent goes to the ground during a sliding or when a heavy physical foul is committed. No discussion: yellow card and 10 minutes penalty. If this happened in the 23-meter area, you give a penalty corner. Inside the circle, this is a penalty stroke.

*Note: a second green card for the same player is automatically a yellow card and a second yellow card is not automatically a red card. If a yellow card is given for two different reasons, two yellow cards can be given. If it is for the same reason, it is automatic a red card. For the sake of clarity, first show the second green or yellow card followed by the yellow card (in case of 2 green cards) or red card (in case of two yellow cards).*

## Be careful!

The game is getting faster and faster and you have to be at your best for 70 minutes to be able to manage the game well from the first to the last minute. The rules do not cover every situation but still we would like umpires to be consistent when these situations do occur.

Here are a few examples:

- Playing the ball above your shoulders is now allowed but only when it **does not** endanger other players.
- We judge a shot that comes off the ground on if this is on purpose and if it is dangerous; this rule also applies for a backhand shot. This does not mean that every backhand shot that goes high is now ok. It can be quite dangerous and played high on purpose. We do however no longer disallow these shots by default, but judge it on intention and danger.
- A shot on goal can also be dangerous. The shot on goal is dangerous when players are forced to take evasive action (does not apply to the line stop at a penalty corner). 'Forced' means that the ball would more than likely have hit and injured you if you hadn't moved out of the line of the shot. However, it does not mean that when you have enough time to respond, that you wait till you are hit.
- You can substitute a standard goalkeeper with a field player with goal keeping privileges or another standard goalkeeper. Time is only stopped for the substitution of the goalie but not to

change gear. So a team that chooses to play without a substitute standard goalkeeper, has only one option when changing the goalkeeper: a field player with goal keeping privileges. Once the substitution takes place, someone else can of course put on the goal keeping gear of the substituted standard goalkeeper while play continues.

A field player with goal keeping privileges must wear a shirt with a different color from the other teams (including the other goalie). He is not allowed to wear additional protective clothing, with the exception of a protective mask within the 23-meter area. This mask is mandatory while defending a penalty corner or penalty stroke.

- During a penalty corner, no substitutions may take place, with the exception of a goalkeeper that is injured or suspended. There are however restrictions, if the injured or suspended goalkeeper is a field player with goal keeping privileges, then he can only be replaced by another field player with goal keeping privileges. A standard goalkeeper can be replaced by the substitute goalkeeper (if the team has one), otherwise he needs to be replaced by a field player with goal keeping privileges.
- A team can replace its goalie for a penalty stroke. The restrictions for substituting a goalie during a penalty corner do not apply to a penalty stroke.
- All field players are obliged to wear shin guards, mouth protection is seriously recommended. A player is not permitted to enter the field without his shin guards. A player who loses his shin guard during play is allowed to finish his action, but needs to replace his shin guard immediately after the game is stopped due to a foul or the ball going out of play. The game will not be stopped when an umpire spots a player without shin guards, however the umpire will stop the time as soon as a foul is committed or the ball goes out of play to correct the situation.
- Do players play with the right gloves? In the FIH rules it clearly states the dimensions a glove can have.
- As umpires, we are a team, so you NEVER give negative feedback to others about your colleague neither on the field nor on social media.
- The use of social media is good but use it wisely, do not think only your friends see what you post on Facebook. Also do not respond on comments of players, teams, coaches or media on Facebook or other social media.  
If something really goes wrong that needs to be corrected publicly, please contact Swiss Hockey (umpire manager or the office) and they will respond if necessary. The individual umpire does not have to do that.

Umpiring is a hobby for all of us and we do that every weekend with lots of joy. Let's keep that up this season, so I want to wish you a great season with lots of good matches.

### **Briefing (FIELD) SAISON 2018 - 2019**

Es ist wichtig, dass alle Schiedsrichter die neueste Ausgabe der FIH-Regeln gelesen haben und diese anwenden können. Die unten genannten Punkte ergänzen diese Regeln und betonen, wie sie zu interpretieren sind. Für Dinge, die in diesem Briefing nicht explizit erwähnt werden, müssen die Spielregeln wie beschrieben befolgt werden. Wenn alle dem folgen, was in diesem Briefing erwähnt wird, wird es eine einheitliche Entscheidungsfindung geben und die Regeln werden konsequent angewendet.

### **Neue Regeln**

Falls Regeländerungen notwendig sind, wird die FIH diese ab dem 1. Januar in Jahren, in denen keine Olympischen Spiele oder Weltmeisterschaften stattfinden, umsetzen. Da es sich um ein WM-Jahr handelt, wird es zu Beginn dieser Saison keine Regeländerungen geben.

### **Das Spiel analysieren**

Eine der schwierigsten Aspekte des Schiedsrichterwesens ist die Spielkontrolle. Hier sind einige Tipps, die euch helfen, das Spiel von Anfang gut zu kontrollieren. Denkt daran und nutzt diese Tipps, um den Teams und Zuschauern klar zu machen, was akzeptiert ist, und was nicht:

Macht von Anfang an klar, was akzeptiert ist, und was nicht. Denkt daran, dass das Pfeifen in manchen Fällen die Botschaft besser vermittelt als das Weiterspielen. Trefft dabei bewusste Entscheidungen.

Wenn etwas passiert, was ihr nicht wollt, lasst es alle wissen. Manchmal kann es gut sein, die Situation etwas mehr aufzubauschen, als sie tatsächlich ist.

Raum schaffen: Vergewissert euch, dass beim Freischlag der Ball an der richtigen Stelle liegt, und stellt sicher, dass jeder, der 5 Meter vom Ball entfernt sein muss, mindestens 5 Meter vom Ball entfernt ist, es sei denn, ein das Spiel wird durch einen Selfpass schnell gemacht.

Wenn Spieler im Kreis stossen, schieben oder ziehen, sofort reagieren. Unterstützt euren Partner, indem ihr nicht nur auf den Ball schaut, sondern auch immer die Spieler im Auge habt.

Die richtige Entscheidung ist sehr wichtig, aber wir alle machen Fehler. Solltet ihr bemerken, dass ihr eine falsche Entscheidung getroffen habt und jeder sieht und fühlt, dass die Entscheidung in die andere Richtung hätte gehen sollen, seid nicht dickköpfig, sondern korrigiert eure ursprüngliche Entscheidung. Lasst das Spiel jedoch NICHT wieder beginnen, bis alle bereit und in Position sind.

Ein fitter Schiedsrichter trifft bessere Entscheidungen, so dass euch wirklich hilft, fit zu sein. Es ist oft schwierig, eure Entscheidung zu "verkaufen", wenn ihr zu weit von der Situation entfernt seid. Bleibt also wenn möglich vor dem Ball und stellt sicher, dass ihr in der richtigen Position seid, um eurem Partner zu helfen. Der Schiedsrichter ist immer als erstes im Kreis.

### **Schutz des technischen Spiels**

Feldhockey ist in erster Linie eine technische Sportart. Wir müssen versuchen, die technischen Spieler vor Spielern zu schützen, die alles tun, um diese zu stoppen, einschließlich physischer Kontakte und unkontrolliertem Tackling.

Ein offensiver Freischlag am Kreisrand wird genau an der Stelle ausgeführt, an der der Fehler begangen wurde. Alle Spieler außer der Person, die den Freischlag ausführt, müssen mindestens fünf Meter entfernt sein. Verteidiger, die sich bereits weniger als 5 Meter vor dem Angriff im Kreis befanden, dürfen innerhalb dieser fünf Meter bleiben. Sie können dem Angreifer innerhalb des Kreises folgen, nachdem der Freischlag ausgeführt wurde, aber sie dürfen nicht aktiv den Ball spielen bis:

- o Der Ball von einem zweiten Spieler berührt, der 5 Meter vom Ball entfernt war, als der Freischlag ausgeführt wurde;

- o Der Ball fünf Meter weit gespielt wurde.

Wenn die Zeit vor Ausführung des Freischlages jedoch gestoppt wird, müssen alle Spieler mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein, unabhängig davon, wo sie sich zum Zeitpunkt des Pfiffs für den Freischlag befanden;

'Break down of play' (Unterbrechung des Spiels, der 'absichtliche Regelverstoss' um Zeit zu gewinnen) findet in fast jedem Spiel statt. Solche Fouls, um Zeit zu gewinnen, werden auch von Angreifern begangen und können überall auf dem Spielfeld auftreten. Sie werden oft begangen, um einen Selfpass zu stoppen oder das schnelle Spiel des Gegners zu unterbrechen. Die begangenen Regelverstöße sind vielfältig. Einige Beispiele: Vor dem Ball stehen bleiben, bewusstes Wegspielen des Balles nach einem Vergehen, Ball mit dem Fuss spielen, den Ball in die Hand nehmen und hock zurückwerfen oder bewusster Einsatz des Körpers oder der runden Seite des Stockes, um den Angriff zu unterbrechen. Und die dazu gehörigen Unschuldsbeteuerungen des verursachenden Spielers (Arme hoch nehmen - "ich konnte nichts dafür – keine Absicht").

Der Ballbesitz ist nicht immer ein Vorteil. Aber ein schnellausgeführter Freischlag kann oft von Vorteil sein, da der Gegner den Abstand (5m) einhalten muss. In diesem Fall ist das Timing, wann ihr pfeift, von entscheidender Bedeutung.

Eine Strafecke ist ein größerer Vorteil als die Fortsetzung des Spiels, wenn ein Foul innerhalb des Kreises begangen wird und der Angreifer, der den Ball besitzt, zur Seite des Kreises gezwungen wird. Wenn also jeder eine Strafecke erwartet, dann gebt sie ('keep it simple')! Es sei denn der Angreifer kommt mit dem Vorteil zu einer eindeutigen Torchance.

Beim Freischlag muss der Ball nicht zu 100% ruhig liegen. Wenn der Spieler eine deutliche sichtbare Bewegung macht, um den Ball zu stoppen und zu kontrollieren, dann ist das ausreichend. Wenn Situationen auftreten, in denen das Spiel nicht beeinträchtigt wird, last es einfach laufen.

Ihr gebt Karten als Strafe oder als Signal. Es gibt aber viele Situationen, in denen man die Situation ohne Karten lösen kann. Wenn ihr ohne Karten in einem Spiel auskommt, ist das auch ein Zeichen für eine gute Spielführung. Beginnt mit anderen Kontrollmaßnahmen, die Euch zur Verfügung stehen (Ermahnung des Spielers, lautes Pfeifen, Blickkontakt zum Spieler). Sorgen Sie für einen guten Aufbau und ein ausgewogenes Verhältnis bei euren Strafen; es sollte niemanden überraschen, wenn ihr eine Karte zeigt.

Es gibt jedoch Situationen, in denen eine Karte gegeben werden muss, auch wenn es die erste Minute des Spiels ist. Zum Beispiel: Ein Spieler wird durch ein Hineinrutschen zu Fall gebracht oder bekommt einen heftigen Stoß in den Rücken, der ihn zum Stürzen bringt; in solchen Situationen hat man nur eine Wahl, nämlich eine gelbe Karte zu geben. Dies sind jedoch außergewöhnliche Umstände, und sie sollten die Strategie, die ihr mit eurem Partner vor Beginn des Spiels vereinbart habt, nicht beeinträchtigen.

### **Sportlichkeit & Respekt**

Als Schiedsrichter setzt ihr die Maßstäbe. Deshalb ist es wichtig, dass ihr und euer Partner weder mit Worten noch mit Gesten von Spielern, Trainern, Staff oder Zuschauern verunglimpft werdet.

Einige Beispiele hierfür sind:

- o Nach Beendigung einer Diskussion versuchen die Spieler, die Diskussion mit dem gleichen oder dem anderen Schiedsrichter wieder zu eröffnen.
- o ständiges Kritisieren von Entscheidungen durch Spieler und / oder Trainer/Staff

- o negative Gesten oder Anschreien des Schiedsrichters
- o Demonstratives Klatschen bei der Entscheidung eines Schiedsrichters
- o Rudelbildung um den Schiedsrichter (nur ein Spieler sollte mit dem Schiedsrichter sprechen)

Ihr sollt diese Art von Verhalten nicht zulassen.

Wir haben mehrere Möglichkeiten, die Spielkontrolle zu behalten, die von einem guten (aber kurzen) Gespräch bis hin zum Geben von Karten reichen. Macht von Anfang an klar, was ihr zulasst und was nicht. Teilt die Verantwortung für das Verhalten der Spieler mit dem Trainer / Manager. Bittet ihn um Mithilfe um die Spieler im richtigen Ton zu erreichen. Für welche Option ihr euch auch entscheidet, managt diese von Anfang an auf eine "normale" Umgangsweise.

Hinweis: Wenn ihr einem nicht spielenden Teammitglied (Manager, Trainer, Physiotherapeut) eine gelbe Karte gebt, spielt das betreffende Team 10 Minuten mit einem Spieler weniger. Das nicht spielende Teammitglied muss die Bank verlassen und darf keine Anweisungen geben. Wenn ihr euch dafür entscheidet, einem nicht spielenden Teammitglied eine grüne Karte zu geben, dann ist dies eine letzte Warnung für alle, aber es hat keine weiteren Konsequenzen. Es ist jedoch ein klares Signal, dass eine gelbe Karte folgt, wenn es wieder passiert.

Oftmals genügt es, nur die Option einer gelben Karte zu erwähnen - und somit mit einem Spieler weniger zu spielen -, um das Verhalten zu verbessern und zu kontrollieren.

Wenn ihr mitteilt, dass es "das letzte Mal" oder "es jetzt erledigt" ist, stellt sicher, dass es wirklich das letzte Mal ist und dass ihr die entsprechenden Maßnahmen ergreift, wenn es wieder passiert.

Ihr gewinnt Respekt und Verständnis für Eure Entscheidungen bei Spielern und Trainern, wenn Ihr im normalen Umgangston mit ihnen sprecht. Immer auf eurer Meinung zu beharren, funktioniert selten. Austausch auch vor und nach dem Spiel ist wichtig.

### **Kommunikation**

Ein wichtiger Teil des "Verkaufens" Eurer Entscheidung sind die Gesten, die ihr verwendet. Stellt sicher, dass ihr die richtigen Gesten verwendet und dass jeder versteht, was ihr wollt. Hier sind ein paar Tipps zur Kommunikation, die ihr bei der Spielvorbereitung berücksichtigen solltet:

Während der meisten Spiele in der NLA und einigen in der NLB werden Schiedsrichter Head Sets benutzen, um ihnen zu helfen. Dies ist in vielen Fällen eine positive Entwicklung, aber man muss sich bewusst sein, dass dies ein Werkzeug ist; es ersetzt nicht die altmodische "Kommunikation". Es ist wichtig zu wissen, wie man dieses Gerät am besten einsetzt, also bedenkt Folgendes:

- o Besprecht vor dem Spiel, wie und wann Ihr es verwendet.
- o Sprecht nur dann miteinander, wenn es notwendig ist (funktional) und haltet es kurz und bündig.
- o Sprecht nicht mit dem Kollegen, wenn er unter Druck steht. Macht den Spielern klar, dass ihr euch berätet; versteckte Gesten sind oft kontraproduktiv. Konsultiert den Partner nur, wenn ihr denkt, dass Ihr etwas gesehen habt, was er nicht gesehen hat. Bei der Verwendung von Head Sets kann es gelegentlich hilfreich sein, den Kollegen schnell zu konsultieren, wenn Spieler Sie bitten, Ihre Entscheidung mit Ihrem Kollegen zu besprechen. Dies wird helfen, Emotionen zu managen. Wenn Ihr



Kollege euch wirklich um Hilfe bittet, achtet darauf, dass ihr nicht nur redet, sondern auch mit klaren Armbewegungen deutlich macht, was ihr wollt. So sieht jeder, dass ihr zusammenarbeitet.

o Lassen euch nicht vom Head Set ablenken. Stellt sicher, dass alles pünktlich eingerichtet ist (Batterie voll, das Gerät im Ohr, etc.) und dass ihr beide auf dem richtigen Kanal seid. Besprecht vor dem Spiel mit eurem Kollegen, wie Sie das Gerät benutzen. Wann brauchen Ihr die Unterstützung Ihres Kollegen? Wollen ihr unerbetenen Rat oder nicht?

Die normale Kommunikation mit den Spielern ist sehr wichtig für das Management des Spiels. Ein Übermaß an Worten gegenüber den Spielern schadet jedoch der Wirkung und kann kontraproduktiv wirken. Sprecht also nur, wenn es einen funktionalen Grund dafür gibt und verwendet eine positive Wortwahl. Sprecht mit den Spielern und nicht zu den Spielern! Macht dem Spieler jedoch klar, dass eine Diskussion beendet ist und handelt entsprechend, wenn dieser Spieler oder einer seiner Teamkollegen die Diskussion wiederaufnimmt.

Macht deutlich, dass nur ein Spieler auf euch zugehen und die Situation besprechen kann, wenn ihr nach einer Entscheidung mit protestierenden Spielern umgehen müsst. Wenn es mehr sind, dann geben dem zweiten Spieler, der sich euch nähert, eine Grüne Karte. Wenn möglich, versucht dies durch eine frühzeitige Handbewegung (Finger oder Hand hochheben) oder mündliche Warnung zu verhindern.

Ein Hockeyspiel leiten heisst gemeinsam Spaß haben! Mit dem Partner und den Spielern! Besprecht also vorher, was ihr von eurem Kollegen erwartet und wie ihr das Spiel als Team managen könnt. Macht deutlich, wer was und wo schaut, z.B. während der Strafecke und wie ihr euch in den 23-Meter-Bereichen gegenseitig unterstützen könnt.

Konsequentes Pfeifen nach einheitlicher Linie, die ihr mit eurem Partner einzuhalten versucht.

Es gibt nicht viele Standardstrafen, aber in einigen Situationen muss die gleiche Straftat auf die gleiche Weise bestraft werden. Auf diese Weise weiß ein Spieler, was ihn erwartet.

Hier sind einige Beispiele:

Es kann einen großen Einfluss auf den Fortgang des Spiels haben, wenn ein Verteidiger den Ball nach einem Foul im 23-Meter-Bereich wegspielt oder wenn ein Verteidiger bei einem Angriff nicht die vorgeschriebene Distanz von 5 Metern einnimmt und den Ball angreift oder den Angreifer behindert. Dies sind zwei Beispiele, bei denen ihr statt einer persönlichen Bestrafung eine Strafecke gebt.

Eine grüne Karte (2 Minuten) soll gegeben werden, (es sei denn, es handelt sich um eine Wiederholung eines früheren Vorfalls, bei dem schon einmal eine Karte gegeben wurde), wenn Spieler sich (oft im Kreis) immer wieder gegenseitig bedrängen und wegstossen, und mündliche Ermahnungen nicht helfen. Und für den zweiten oder dritten Spieler, der zum Schiedsrichter kommt, um eine Entscheidung zu reklamieren oder wenn ein Spieler eine verunglimpfende Geste gegenüber dem Schiedsrichter macht, die für alle sichtbar ist. In solchen Situationen gebt ihr keine Strafecke, aber ihr bestraft die beteiligten Spieler.

Eine gelbe Karte (5 Minuten) sollte in diesen Fällen gegeben werden:

o Das Ausspielen des Balls außerhalb des 23-Meter-Bereichs, wenn es einen großen Einfluss auf das Spiel hat, nachdem der Schiedsrichter gepfiffen hat.

o Spielunterbrechung zur Zeitverzögerung mit großem Einfluss auf das Spiel oder wenn Spieler bereits davor gewarnt wurden.

o Physikalische Fouls

o Absichtliche schwere Stockfouls.

Wenn ein Gegner während eines Rutschens zu Boden geht oder wenn ein schweres körperliches Foul begangen wird. Keine Diskussion: Gelbe Karte und 10 Minuten Strafe. Wenn das im 23-Meter-Bereich passiert ist, geben ihr eine Strafecke plus gelbe Karte. Innerhalb des Kreises ist das ein 7-m.

Hinweis: Eine zweite Grüne Karte für denselben Spieler ist automatisch eine gelbe Karte aber eine zweite gelbe Karte ist nicht automatisch eine rote Karte. Wenn sie für 2 unterschiedliche Vergehen gegeben wird, kann es 2 gelbe Karten geben. Wenn es für das gleiche Vergehen ist, wird die rote Karte gegeben. Aus Gründen der Übersichtlichkeit zeigen ihr zuerst die zweite grüne oder gelbe Karte, dann die gelbe Karte (bei 2 grünen Karten) oder die rote Karte (bei 2 gelben Karten).

### **Seid vorsichtig!**

Das Spiel wird immer schneller und schneller und man muss 70 Minuten lang in Bestform sein, um das Spiel von der ersten bis zur letzten Minute gut bewältigen zu können. Die Regeln decken nicht alle Situationen ab, aber wir möchten trotzdem, dass die Schiedsrichter konsistent sind, wenn diese Situationen eintreten.

Hier einige Beispiele:

Die Ballannahme über den Schultern ist jetzt erlaubt, aber nur, wenn es andere Spieler nicht gefährdet.

Wir beurteilen einen Schuss, der hoch gespielt wird, nach Absicht und Gefährlichkeit; diese Regel gilt auch für alle Vorhand- und Rückhandschüsse (inclusive der argentinischen Rückhand). Wir verbieten hohe geschlagene Schüsse nicht standardmäßig, sondern beurteilen sie nach Absicht und Gefahr. Speziell bei Flanken in den Kreis und bei Torschüssen.

Ein Torschuss kann auch gefährlich sein. Der Schuss auf das Tor ist gefährlich, wenn Spieler gezwungen sind, Ausweichmanöver durchzuführen (gilt nicht für den Linienstopp an einer Strafecke). Gezwungen" bedeutet, dass der Ball Sie mehr als wahrscheinlich getroffen und verletzt hätte, wenn Sie sich nicht aus der Schusslinie bewegt hätten. Es bedeutet jedoch nicht, dass Sie, wenn Sie genug Zeit haben, zu reagieren, warten, bis Sie getroffen werden.

Ein Standardtorhüter kann durch einen Feldspieler mit Torwartprivilegien oder einen anderen Standardtorhüter ersetzt werden. Die Zeit wird nur zum Auswechseln des Torwarts angehalten, aber nicht zum Wechseln der TW-Ausrüstung. Eine Mannschaft, die sich dafür entscheidet, ohne einen Ersatztorhüter zu spielen, hat also nur eine Möglichkeit, den Torhüter zu wechseln: einen Feldspieler mit Torwartprivilegien. Sobald die Auswechslung erfolgt ist, kann natürlich jemand anderes die Torwartausrüstung des ausgewechselten Standardtorhüters anlegen, während das Spiel fortgesetzt wird.

Ein Feldspieler mit Torwartprivilegien muss ein Hemd mit einer anderen Farbe als die anderen Mannschaften (einschließlich des anderen Torwarts) tragen. Er darf keine zusätzliche Schutzkleidung tragen, mit Ausnahme eines Helms im Bereich von 23 Metern. Dieser Helm ist obligatorisch bei der Verteidigung einer Strafecke oder eines 7-m.

Während einer Strafecke dürfen keine Auswechslungen stattfinden, mit Ausnahme eines verletzten oder suspendierten Torwarts. Es gibt jedoch Einschränkungen, wenn der verletzte oder suspendierte Torwart ein Feldspieler mit Torwartprivilegien ist, dann kann er nur durch einen anderen Feldspieler

mit Torwartprivilegien ersetzt werden. Ein Standardtorhüter kann durch den Ersatztorhüter ersetzt werden (falls die Mannschaft einen hat), andernfalls muss er durch einen Feldspieler mit Torwartprivilegien ersetzt werden.

Ein Team kann seinen Torwart bei einem 7-m ersetzen. Die Einschränkungen für das Ersetzen eines Torwarts während einer Strafecke gelten nicht für einen 7-m.

Alle Feldspieler sind verpflichtet, Schienbeinschoner zu tragen, Mundschutz wird dringend empfohlen. Ein Spieler soll das Spielfeld nicht ohne Schienbeinschoner betreten. Anderenfalls muss er auf dem Spielbericht eingetragen werden, und erhält eine Strafe laut Bussenkatalog. Ein Spieler, der seinen Schienbeinschützer während des Spiels verliert, darf seine Aktion beenden, muss aber seinen Schienbeinschützer beim nächsten Unterbruch wieder anlegen. Das Spiel wird nicht gestoppt, wenn ein Schiedsrichter einen Spieler anweist, die Schienbeinschoner wieder anzulegen.

Spülen die Spieler mit den richtigen Handschuhen? In den FIH-Regeln wird klar angegeben, welche Abmessungen ein Handschuh haben kann.

Als Schiedsrichter sind wir ein Team, also gebt NIEMALS negative Rückmeldungen über Ihren Partner, weder auf dem Feld noch in den sozialen Medien.

Die Nutzung von Social Media ist gut, aber nutzt es klug. Nicht nur eure Freunde sehen, was ihr auf Facebook postet. Antworten nicht auf Kommentare von Spielern, Teams, Trainern oder Medien auf Facebook oder anderen Social Media Kanälen.

Sollte wirklich etwas schief gehen, was öffentlich korrigiert werden muss, wenden euch bitte an Swiss Hockey (Schiedsrichterverantwortlicher oder Büro) und diese werden bei Bedarf reagieren. Der einzelne Schiedsrichter sollte das nicht tun.

Umpiring ist ein Hobby für uns alle und das machen wir jedes Wochenende mit viel Freude. Lasst uns das in dieser Saison beibehalten, also wünsche ich euch eine tolle Saison mit vielen guten Spielen.

Tom Kool, Schiedsrichterverantwortlicher