



IFF Referee Playbook II

Deutsche Übersetzung

© SK swiss unihockey

Saison 2018/19

1.	Vorwort	3
1.1	swiss unihockey	3
1.2	IFF	3
2.	Das Ziel des Spiels	4
3.	Vor dem Spiel	5
4.	Kommunikation	6
5.	Referee-Brand, Leadership und Charakter	7
6.	Laufwege und Stellungsspiel	8
6.1	Feldaufteilung und Bewegungsmuster	9
6.2	Grundposition	9
6.3	Grundstellung im Angriffsspiel	9
6.4	Situationsbezogen	9
6.5	Sei auf dem Spielfeld!	9
6.6	Aktionsnähe und angemessene Entfernung	10
6.7	Der Tor-Schiedsrichter im Umschaltspiel	10
6.8	Der Feldschiedsrichter im Umschaltspiel	10
6.9	Der Tor-Schiedsrichter bei etablierten Angriffsspiel	10
6.10	Der Feldschiedsrichter beim etablierten Angriffsspiel	11
6.11	Positionierung beim Strafstoss	11
7.	Entscheidungen während dem Spiel	12
7.1	Vorteil	12
7.2	Headsets	12
7.2.1	Headset-Typen	12
7.2.2	Das Kommunikationskonzept	13
7.3	Das Strafen-Level	14
7.4	Grosse Strafen	14
7.5	Strafstoss	14
8.	Ahndungslevels im Spiel	16
8.1	Stocklevel	16
8.2	Physisches Level	16
8.3	Behinderung	16
8.4	«Taktische Vergehen»	17
9.	Regelinterpretationen und Ausbildungsrichtlinien	18

9.1	Regel 507.16 (Unkorrekte Ausführung eines Bullys)	18
9.2	Regel 507.21 (Spielverzögerung durch eine Mannschaft)	18
9.3	Regel 507.22 (Kopfspiel)	18
9.4	Regel 508.4 (Ausführung des Strafstoßes)	18
9.5	Regel 508.5 (Strafen im Zusammenhang mit einem Strafstoß)	18
9.6	Regel 605.14 (Bodenspiel)	18
9.7	Regel 607.1 (Gefährlicher Stockeinsatz)	19
10.	Nach dem Spiel	19
11.	Weiterentwicklung des Playbooks	19

1. Vorwort

1.1 swiss unihockey

Grundsätzlich sind die Spielregeln international und national in allen offiziellen Spielen identisch.

Bereits im Bereich der Interpretationen (in den detaillierteren Ausführungen der Regelpunkte) gibt es aber länderspezifische Unterschiede.

Dass in der Praxis bei der Anwendung durch unterschiedlichste Schiedsrichter-Persönlichkeiten eine noch viel grössere Vielfalt entsteht, versteht sich von selbst.

Im der Schiedsrichterausbildung sind wir bestrebt, auf Basis einer absolut neutralen und objektiven Grundhaltung eine einheitliche Spielleitung zu fördern.

Aus denselben Gründen und nicht zuletzt auf Initiative aus der Schweiz hat sich die IFF entschieden, in Zusammenarbeit mit den Top 4 Nationen (Finnland, Schweden, Tschechien, Schweiz) im Rahmen einer «Steering Group» einheitliche Richtlinien für alle Unihockey-Schiedsrichter auf der ganzen Welt zu definieren.

Auch wenn aufgrund der Komplexität (z.B. Sprachverständnis, Traditionen, länderspezifische Eigenheiten, beschränkte personelle und finanzielle Ressourcen, usw.) einige bezüglich Sprache und Struktur im Dokument Kompromisse in Kauf genommen werden mussten, so ist doch eine einfache und wertvolle Sammlung der wichtigsten Kriterien für eine einheitliche Spielleitung in min. den involvierten Top-Nationen und in internationalen Spielen entstanden.

Die vorliegende Version des «IFF Referee playbook 2» wurde 2018 zum ersten Mal in die deutsche Sprache übersetzt und soll ab der Ausbildungssaison 2018-19 auch als Grundlage für alle Ausbildungsbemühungen in der Schweiz gelten.

In einem ersten Schritt gilt es das «IFF Referee playbook 2» allen Spielbeteiligten und insbesondere den Schiedsrichter und Schiedsrichterverantwortlichen bekannt zu machen. Bestehende Guidelines und Interpretationen sollen überprüft und wo nötig angepasst werden. Ebenfalls sollen weitere Definitionswünsche aufgenommen werden und allfällige Unklarheiten oder Unfertigkeiten des «IFF Referee playbook 2» für die Weiterentwicklung aufgenommen werden.

1.2 IFF

Ziel und Zweck dieses Playbooks ist die Vereinheitlichung des Handelns und Agierens der Schiedsrichter bei Spielen auf internationaler Ebene. Darüber hinaus soll dieses Playbook von IFF-Mitgliedsverbänden in allen Spielen auf nationaler Ebene als Leitfaden verwendet werden. Auf diese Weise soll sichergestellt werden, dass Schiedsrichter die Spiele in der gesamten Unihockey-Community auf Basis derselben Richtlinien leiten und weltweit den gleichen Anweisungen folgen.

Das IFF Schiedsrichter Playbook Vol. 1 wurde auf der IFF Website veröffentlicht und die aktualisierte Version des Playbooks (Vol. 2) wird ebenfalls auf der IFF Website veröffentlicht, sobald es durch das zentrale Gremium des IFFs genehmigt wurde. Im Moment arbeitet der Lenkungsausschuss des IFF-Schiedsrichter Playbooks an einer Videothek. Diese soll später, höchstwahrscheinlich nach dem Start der neuen IFF Website im Laufe des Jahres 2018, hinzugefügt werden.

Wichtig für alle IFF Mitgliedsverbände ist die nationale Implementierung des Playbooks als Teil der Schiedsrichterausbildung. Das IFF-Schiedsrichter Playbook II ist ab dem 1. Juli 2018 gültig, wird aber bereits für alle Schiedsrichterausbildungen der Saison 2018/19 verwendet.

Das folgende Playbook definiert gemeinsame Guidelines und Verhaltensregeln für alle IFF-Referees.

2. Das Ziel des Spiels

Das eigentliche Ziel des Spiels ist natürlich, dass das Spiel durchgeführt werden kann. Aber das Spiel auf internationaler Ebene ist so viel mehr als das Spiel selbst:

Die Spieler sind da, um zu spielen, die Zuschauer um ein unterhaltsames Spiel zu sehen, Fernsehen und Medien wiederum wollen das Spiel einem noch grösseren Publikum auf der ganzen Welt zeigen. Internationale Spiele sind Einzelevents mit viel Emotionen, Intensität, Siegern, Verlierern, unglaublichen Skills und Sporthelden.

Ein Unihockey-Spiel oder ein Unihockey-Event können als Produkt betrachtet werden. "Technisches Spiel mit physischem Element, nicht umgekehrt".

Die Geschwindigkeit des Spiels nimmt ständig zu und auch die Schiedsrichter müssen über das Produkt namens Unihockey-Spiel nachdenken und sprechen.

Diskussionsthemen in der Ausbildung könnten zum Beispiel sein:

- Skills
- Intensität
- Fairness
- Emotionen
- Einfachheit
- Grundsätzliches

Für Schiedsrichter ist es wichtig zu verstehen, dass Sie ein Teil dieses Produkts sind und ihre Aufgabe darin besteht, sicherzustellen, dass die oben genannten Themen während des Spiels real werden können. Die Schiedsrichter sind weder für sich selbst noch für die IFF im Spiel. Sie sind als ein Teil eines grossen Puzzles dort; das Puzzle des internationalen Unihockeys.

3. Vor dem Spiel

1. Seid rechtzeitig am Veranstaltungsort und begrüsst das Spielsekretariat und wenn möglich die Teams. Denkt daran, beide Teams zu begrüssen, um eure Neutralität und Unvoreingenommenheit zu zeigen.
2. Agiert als "Schiedsrichter-Team" und zeigt dies auch.
3. Wärmt euch nicht in der Halle auf. Wenn möglich, solltet ihr euch ausserhalb der Arena aufwärmen. Falls dies nicht möglich sein sollte, findet das Warm-Up im Gang statt.
4. Kontrolliert vor dem Spiel und nach den Pausen die Tore. Dabei kontrolliert je ein Schiedsrichter ein Tor. Überprüft daneben auch die Sicherheitselemente (Sturzraum, Abdeckungen, usw.) um das Spielfeld herum.
5. Stellt sicher, dass die Auswechsellzonen eindeutig markiert worden sind, da Spielerwechsel und Coaching ausserhalb dieser Zonen stark zugenommen haben.
6. Zum Betreten der Arena dürft ihr die Jacke des Trainingsanzugs tragen. Während des Line-Ups tragt ihr aber immer das Spiel-Outfit, genau wie die Mannschaften.
7. Befolgt die Anweisungen des Veranstalters bezüglich der Zeremonie vor dem Spiel. Auf internationaler Ebene übernimmt das lokale Organisationskomitee die gesamte Planung bezüglich Line-Up der Mannschaften und Schiedsrichter. Betretet das Spielfeld nicht vor dem vorgegebenen Zeitpunkt. Wenn keine Zeremonie vorgegeben ist, dann betretet ihr das Spielfeld nicht vor den Mannschaften.
8. Vor Spielstart sollten ihr euch vergewissern, dass alle Beteiligten bereit sind: Das Spielsekretariat, die Teams und insbesondere die Torhüter. Gebt das Spiel pünktlich frei.
9. Stellt sicher, dass das erste Bully genau nach Regelbuch ausgeführt wird: Beachtet den 3-Meter-Abstand und die Positionierung von Stöcken, Händen und Füßen.

4. Kommunikation

1. Zeigt keine Zeichen während der Bewegung an, ausser bei aufgeschobener Strafe und Vorteil.
2. Es ist zentral, direkt nach dem Pfiff die Richtung des Entscheids anzuzeigen.
3. Das Handzeichen zum Vergehen wird vom pfeifenden Schiedsrichter gezeigt, sofern dies nötig ist oder von einem Spielteilnehmer verlangt wird. Wenn das Vergehen im oder nahe am Slot passiert, sollte das Zeichen immer gezeigt werden.
4. Passt mit den zusätzlichen "Hilfszeichen" auf (z.B. wenn nichts war oder nur die Torumrandung berührt wurde, etc.) Insbesondere wenn Headsets verwendet werden, ist die Kommunikation zwischen den Schiedsrichtern kein Problem. Anstatt alle möglichen "komischen" Zusatzzeichen während des Spiels anzuzeigen, können Schiedsrichter die Situation einfach mündlich kommentieren (wenn beispielsweise zwei Spieler um den Ball kämpfen und beide den Ball treffen und sich anschliessend die Schläger berühren und die Schiedsrichter das kommentieren wollen, dann einfach "Ball" rufen, anstatt mit beiden Händen Zeichen zu geben).
5. Jegliche Kommunikation mit dem Sekretariat erfolgt mündlich und es werden keine Zeichen angezeigt.
6. Schiedsrichter kommen nach Tor oder Strafen nur bei Bedarf beim Sekretariat zusammen. Durch den Gebrauch von Headsets besteht hierfür meist keine Notwendigkeit mehr.
7. Handzeichen werden vor dem Spielsekretariat nur dann angezeigt, wenn kein Speaker vorhanden ist.
8. Das „Wash-out-Zeichen“ (811) soll nur bei inkorrekten Torerfolgen oder zur Klarstellung, dass der Ball die Torlinie NICHT überquert hat, verwendet werden. Es ist nicht zu verwenden, wenn der Ball das Torgehäuse berührt oder der Torhüter eine Abwehr macht.
9. Seid euch bei wichtigen Entscheidungen bewusst, dass in der Sekunde direkt nach dem Pfiff (Referee-Second) alle Augen auf euch gerichtet sind. «Friert» euren Körper während einer Sekunde ein und macht dann klare Handzeichen, so dass euch die gesamte Arena versteht.
10. Denkt daran, je nach Situation unterschiedliche Pfeiftöne zu verwenden. Die Pfeife für Ausball, Freischlag oder Strafe sollen sich in puncto Länge und Lautstärke unterscheiden.
11. Das Torsignal besteht aus zwei Tönen. Einer bestätigt, dass der Ball über der Torlinie ist (ihr zeigt auf das Tor) und einer bestätigt das Tor (ihr zeigt auf den Mittelpunkt). Der Pfiff ist zweitönig aber kontinuierlich.
12. Versucht Strafen durch proaktive und positive Kommunikation mit Spielern oder Teammitgliedern zu verhindern, sofern es die Situation auf dem Spielfeld erlaubt.
13. Nehmt die Pfeife nur dann in den Mund, wenn ihr sie auch verwenden wollt. Behaltet die Pfeife nicht im Mund, wenn ihr nicht pfeifen wollt.
14. In der Pause werden alle Gespräche mit den Teams im Gang abgehalten. Führt keine Diskussionen in der Halle, wenn das Drittel vorbei ist.
15. Der (IFF-) Observer kann die Schiedsrichter während der Pause in den Umkleidekabinen besuchen. Die Schiedsrichter dürfen Observern den Zutritt zur Garderobe aber auch verweigern. Die Hauptaufgabe des Observers in der Kabine ist es, die Schiedsrichter zu fördern und zu unterstützen.

5. Referee-Brand, Leadership und Charakter

In diesem Abschnitt wird erläutert, was von den Schiedsrichtern auf lange Sicht erwartet wird. Man könnte sagen, dass es so viele Arten zu pfeifen gibt, wie es Schiedsrichter gibt. Das Ziel des gesamten Playbooks ist es, diese Kluft zwischen den verschiedenen Schiedsrichterpaaren zu verringern und den Schiedsrichtern das gleiche Verständnis für das Spiel zu vermitteln.

Die «Referee-Brand» bedeutet, dass die Schiedsrichter in der Phase vor dem Spiel gleich handeln, während dem Spiel ein ähnliches Ahndungslevel anstreben und darüber hinaus eine Gesamterscheinung anstreben, in welcher Teams, Spieler und andere Beteiligte letztendlich die Entscheidungen der Schiedsrichter verstehen oder ihnen zumindest das Verständnis erleichtert wird.

Dieser Prozess steht noch ganz am Anfang und es wird noch dauern bis sich diese Standards auf allen Ebenen der Schiedsrichterausbildung implementiert haben. Wie üblich braucht es eine gewisse Zeit, bis dieser Brand von den obersten Stufen auf die niedrigeren Stufen weitergegeben worden ist.

Wenn es um Leadership geht, ist es normalerweise eine starke Persönlichkeit, die einen erfolgreichen Spielleiter ausmacht. Das ist ein Schlüsselfaktor, um ein reibungsloses und intensives Spiel zu ermöglichen. Die Absicht ist jedoch nicht eine Reihe von Klonen auszubilden, die die Unihockey-Spiele leiten. Unter den Top-Schiedsrichtern gibt es viele unterschiedliche Persönlichkeiten. Diese sind in der Lage die Spiele auf allen Ebenen mit eigener Persönlichkeit und verschiedenen charakteristischen Merkmalen zu managen.

Eine starke Persönlichkeit zeichnet sich in der guten Zusammenarbeit mit Spielern, Trainern und anderen Beteiligten im Sport aus. Das Erscheinungsbild zeichnet sich zudem durch Freude, Leidenschaft und Sportverständnis aus, ohne sich selbst dabei ins Rampenlicht zu stellen.

Einige Voraussetzungen für einen erfolgreichen Schiedsrichter sind:

- Gute Kommunikation, die auch die verbale proaktive Kommunikation mit den Teams gemäss den IFF RC-Bildungsrichtlinien bezüglich der verbalen Kommunikation mit den Teams miteinschliesst.
- Klares, souveränes Verhalten und Selbstvertrauen
- Positive Einstellung
- Ehrlicher und authentischer Charakter

6. Laufwege und Stellungsspiel

Die Laufwege und das Stellungsspiel eines Schiedsrichters haben viele unterschiedliche Ziele und Zwecke. Im Playbook werden jedoch nur eine begrenzte Anzahl an Anweisungen, die sich hauptsächlich auf die grundlegenden Situationen konzentrieren, besprochen. Wenn das Spiel beginnt schneller zu werden, sollte der Schiedsrichter über die neuen Situationen im Spiel immer Bescheid wissen und die optimalen Laufwege und Positionierungen hinsichtlich des Spiels sicherstellen.

Für die verschiedenen Stufen und Verbände können detailliertere Beschreibungen von Laufwegen und Stellungsspiel verwendet werden. Der Schiedsrichter sollte jedoch immer die folgenden drei Aspekte berücksichtigen, wenn er sich Gedanken zum Stellungsspiel und seinen Laufwegen macht:

1. Die Torlinien müssen in jeder Situation überwacht werden können
2. Das Spiel darf nicht behindert werden
3. Die Bewegungsmuster und die Feldaufteilung müssen vereinbart und berücksichtigt werden

Einige andere Vorschläge, aber nicht die einzigen Möglichkeiten, um Grundlagen des Stellungsspiels zu entwickeln, sind:

- Bewegungen und Positionen werden gemäss den IFF-Guidelines angewandt. Nur erfahrene Schiedsrichter erhalten die Möglichkeit, das normale Muster zu verlassen, um mehr sehen zu können. Allerdings ist das nur zulässig, wenn sie das Spiel nicht behindern.
- Das Ziel ist es, die Längsposition während dem Spiel regelmässig zu wechseln. Diese Seitenwechsel werden nicht nur gemacht, um die Seiten zu wechseln, sondern vor allem um sicherzustellen, dass die Schiedsrichter nicht zu lange in der angreifenden oder verteidigenden Situation derselben Mannschaft sind. Wartet auf die passende Gelegenheit, um die Überwachung der Torlinie nicht zu gefährden. Idealerweise werden die Seiten bei einem offensiven Freischlag der angreifenden Mannschaft gewechselt, sofern auch das angreifende Team wechselt.
- Stellungsspiel und Aufgaben beim Strafstoss: Die Schiedsrichter wählen selbst, welches Setup sie bevorzugen. Der Feldschiedsrichter überwacht, dass die Ausführung des Strafschusses den Regeln entspricht (kontinuierliche Bewegung in Richtung Tor und Spieler und Ball dürfen nicht zum Stillstand kommen). Die Schiedsrichter sollen sich nicht mit dem Spieler bewegen, wenn er den Strafstoss ausführt.

Wichtig: Bewegungen und Positionierungen sollten im Allgemeinen gut aussehen (sportlich, aktiv aber unaufdringlich und dem Spiel angepasst) und das Schiedsrichterteam sollte sich mit seinen Bewegungen und seiner Positionierung wohl fühlen.

6.1 Feldaufteilung und Bewegungsmuster

Die Grundlagen zur Aufteilung des Spielfelds in Kompetenzonen

- Die Schiedsrichter orientieren sich an der Grunddiagonalen, abhängig davon wo sich der Ball und die Spieler befinden. Dieser Ansatz wird verwendet, um das Spielfeld zu teilen, so dass sich beide Schiedsrichter nicht auf dieselbe Situation konzentrieren.
- Es gibt vielerlei Möglichkeiten, das Feld innerhalb eines Schiedsrichterpaar aufzuteilen.
- Wenn die Aufteilung nicht vereinbar ist, dann müssen sich beide Schiedsrichter auf die gleiche Situation konzentrieren. Dies führt zu Doppelpfeifen oder mit anderen Worten: Beide Schiedsrichter konzentrieren sich ständig auf den Ball.

6.2 Grundposition

Die Grundposition des Schiedsrichters ist 3-5 Meter von der langen Bandenseite entfernt, sofern die Situation dies erlaubt. Beispiel: Wenn am Veranstaltungsort Basketballlinien eingezeichnet sind, solltet ihr es vermeiden euch ausserhalb dieser zu bewegen.

6.3 Grundstellung im Angriffsspiel

- Der Torschiedsrichter nimmt eine Position ein, von welcher aus er die Torlinie und den Ball vor dem Tor überwachen kann.
- Der Torschiedsrichter versucht seine Position auch dann zu halten, wenn der Ball die Grundlinie überquert.
- Der Tor-Schiedsrichter darf sich während des Spiels niemals im Torraum oder im Schutzraum aufhalten.
- Die Position des Torschiedsrichters gibt die Position des Feldschiedsrichters vor.
- Der Ort eines Freischlags im Slot sollte sofort vom Feldschiedsrichter angezeigt werden, um einen schnellen Freistoss zu ermöglichen.
- Der Tor-Schiedsrichter zeigt bei Bedarf den Ort des Freischlags für die verteidigende Mannschaft an.

6.4 Situationsbezogen

Ein klare Vorstellung im Stellungsspiel hilft zu vermeiden dass der Schiedsrichter im Falle einer schnellen Spielwendung an der Bande oder in der Spielfeldmitte blockiert ist. Dadurch muss der Feldschiedsrichter auch nicht darauf achten, welchen Weg er am besten gehen soll, wenn das Spielgeschehen nach einer schnellen Wendung beim Tor-Schiedsrichter stattfindet . Der Tor-Schiedsrichter soll zuerst an der erweiterten Torlinie sein und soll nicht die Spieler passieren lassen müssen (oder gezwungen sein, über die lange Seite der Bande zu treten, was nie eine gute Lösung ist)

6.5 Sei auf dem Spielfeld!

Das Ziel des Schiedsrichters ist es, sich so oft wie möglich innerhalb der Bande aufzuhalten.

Über die kurze Seite der Bande zu gehen ist nicht falsch und wird wann immer nötig auch gemacht. Aber versucht so schnell wie möglich auf das Spielfeld zurückzukehren. Am kurzen Ende ist es für die Mannschaften nämlich schwierig zu spielen, wenn der Schiedsrichter sich dort aufhält. In derartigen Fällen bleibt ihr ausserhalb des Spielfelds, bis die Situation vorbei ist.

Andererseits ist das Überschreiten der langen Seite der Bande zu vermeiden und zeugt von schlechtem Stellungsspiel und mangelndem Spielverständnis.

6.6 Aktionsnähe und angemessene Entfernung

Schiedsrichter müssen so nah wie möglich am Spiel sein, ohne dabei das Spiel zu behindern. Versucht das Spiel zu lesen und versucht vor auszusehen, wo die Spieler den Ball hin spielen werden. Versucht insbesondere in die "Zukunft" zu schauen und zu überlegen, wohin der nächste Spielzug der Spieler gehen wird. Es ist gut, eine angemessene Distanz zu wahren, um so viel wie möglich sehen zu können. Versucht auch das Geschehen über dem Boden und auf Körperhöhe im Auge zu behalten.

6.7 Der Tor-Schiedsrichter im Umschaltspiel

1. Wenn der Feldschiedsrichter zum Tor-Schiedsrichter wird (nicht durch Ballverlust), sollte er in der Nähe des Torraums bleiben, um in der Nähe der Spieler zu sein und mit den Spielern zu sprechen, die dort oftmals "geparkt" sind. Hierbei geht es grundsätzlich um präventive Kommunikation.
2. Sollte sich das Spiel wenden, hat der Schiedsrichter zusätzlich einen kürzeren Abstand zur Mittellinie.
3. Bewegt euch so, um zum Tor-Schiedsrichter zu werden, wenn der Pass kommt. Dadurch haben Sie einen guten Blick auf den Ball vor dem Tor und auf die andere Seite des Torraums.

6.8 Der Feldschiedsrichter im Umschaltspiel

1. Der Schiedsrichter muss das Spiel lesen und wissen, auf welche Seite das Team den Ball spielt.
2. Wenn die Mannschaft aus taktischen Gründen hauptsächlich eine Seite des Felds nutzt, sollte der Schiedsrichter auf der anderen Seite des Felds bleiben.
3. Wenn die Mannschaft mit mehreren tiefen Verteidigern spielt, die nicht aufschliessen, dürft ihr nicht an den Spielern vorbeigehen. Andernfalls könnte dies euch dazu zwingen, über die lange Seite der Bande zu gehen.
4. Ziel ist es, so schnell wie möglich aufzuschliessen und wenn möglich über die Mittellinie zu kommen, um den Tor-Schiedsrichter zu unterstützen. Die Entscheidung wohin und wie schnell man hingehen soll, liegt immer bei den Schiedsrichtern selbst. Setzt für diese Entscheidung euren Verstand ein. Natürlich ist es das Ziel, so nah wie möglich am Spiel zu sein, aber weder die Spieler noch das Spiel zu stören.

6.9 Der Tor-Schiedsrichter bei etablierten Angriffsspiel

1. Die Ausgangsposition soll nahe am Spiel sein, ohne dieses zu behindern.
2. Es ist wichtiger zu sehen, ob der Ball die Torlinie überquert, als alles Geschehen vor dem Tor im Blick zu behalten.
3. Wenn das Spielgeschehen auf euch zukommt, bewegt euch zurück zur oder hinter die kurze Seite der Bande. Geht nicht zur langen Seite der Bande zurück. Dadurch wärt ihr zu weit vom

Tor entfernt und wärt unter Umständen dazu gezwungen über die lange Seite der Bande gehen zu müssen. Wenn der Ball vor das Tor gespielt wird, hängt es von der Situation ab, welcher der beiden Schiedsrichtern für die entsprechende Situation vor dem Tor verantwortlich ist.

4. Das Ziel ist es jedes Mal in der Ausgangsposition (vgl. 1.) zu sein, wenn ein Schuss abgegeben wird.
5. Wenn ihr auf die andere Seite des Torraums wechseln müsst, nehmt dort eine ähnliche Position wie die Ausgangsposition auf der anderen Seite ein. Der Feldschiedsrichter verschiebt sich diagonal, sofern es die Situation nicht anders verlangt. Ihr müsst auch bereit sein, in die Ecke zu gehen, wenn dort etwas geschieht, was die Präsenz eines Schiedsrichters erfordert. Das Ziel ist aber dennoch, von der Ecke möglichst schnell in die Ausgangsposition zurückzukehren.
6. Bei einem offensive Freischlag aus einer Ecke ist das Ziel des Tor-Schiedsrichters, auf der Seite zu stehen, wo der offensive Freischlag ausgeführt wird. So könnt ihr die Verteidiger ermahnen, einen korrekten Abstand einzunehmen, um unnötige Strafen zu vermeiden. Die einzige Ausnahme bildet hierbei das Boxplay. Dort kommen Verteidiger selten in die Ecke, um den Ball zu gewinnen.

6.10 Der Feldschiedsrichter beim etablierten Angriffsspiel

1. Grundsätzlich unterstützt der Feldschiedsrichter den Torschiedsrichter indem er sein Laufspiel, dem des Torschiedsrichters anpasst. Der Feldschiedsrichter muss selber erkennen, wann er von diesem Grundsatz abweichen muss.
2. Die Hauptaufgabe besteht darin, die Situationen und den Ball vor dem Tor im Blick zu überwachen und zugleich die Spieler abseits des Spielgeschehens im Auge zu behalten.
3. Seid bereit euch zubewegen, um den Ort möglicher Freischläge und Ausbälle anzuzeigen.
4. Seid bereit zum Torschiedsrichter zu werden.

6.11 Positionierung beim Strafstoss

Die Positionierung während dem Strafstoss ist nicht vorgegeben. Der Tor-Schiedsrichter kann sich hinter der verlängerten Torlinie positionieren, entweder auf der Seite der Wechselzone oder auf der anderen Seite. Der Feldschiedsrichter stellt sich auf der Gegenseite seines Partners und 5-7 Meter von der Torlinie entfernt auf. Der Feldschiedsrichter überwacht den Spieler, der den Strafstoss ausführt. Er ist verantwortlich, dass die Ausführung den Spielregeln entspricht.

Das Schiedsrichterpaar sollte die Seiten abhängig vom Spielverlauf wählen. Wenn denkt, dass eine Überwachung der Spielerbank erforderlich ist, dann müsst ihr eure Positionen entsprechend wählen.

7. Entscheidungen während dem Spiel

7.1 Vorteil

Der Vorteil ist eines der wichtigsten Tools im Spielmanagement. Vor allem bei internationalen Spielen sollte der Vorteil wann immer möglich genutzt werden. Die sogenannten "langen Vorteile" dienen dem Spiel und der Spielfluss wird auf diese Weise gewährleistet. Der Vorteil muss deutlich kommuniziert werden, damit die Mannschaften und die Spieler Bescheid wissen. Insbesondere in Spielen mit tieferem Niveau ist es wichtig, die Teams und die Spieler klar zu informieren, damit sie wissen und verstehen, dass sie sich in einer Vorteilssituation befinden.

Der Freischlag sollte ausgesprochen werden, wenn das angreifende Team den Ball verliert, egal ob dies durch ein Foul oder die Positionierung des Gegners verursacht wird.

Wenn der Ballverlust durch eine schlechte Leistung oder eine schlechte Entscheidung des Ballführenden verursacht wird, sollte der Vorteil als eine verpasste Chance gesehen werden, die durch das angegriffene Team selbst vertan wurde.

Es ist wichtig, die Bedeutung der Vorteilsanwendung in der Schiedsrichterausbildung zu betonen. Es soll versucht werden, das Verständnis dafür zu steigern, was ein Vorteil wirklich ist und die Schiedsrichter in der Vorteilsanwendung zu unterrichten und sie in Spielen üben zu lassen. Die Wichtigkeit der Vorteilshandhabung nimmt zu, solange der Sport laufend schneller wird. Die Fähigkeit das Spiel zu lesen ist für den Schiedsrichter sehr wichtig: Technisch versierte Teams bevorzugen den Ballbesitz und die Fortsetzung des Spiels gegenüber einem Unterbruch der durch den Freischlag verursacht wird und dem verteidigenden Team die Möglichkeit gibt sich neu zu formieren. Dies gilt selbst bei Freischiessen aus vielversprechender Position.

Der Ausruf «Vorteil!» sollte stets klar sein und nicht mit anderen Begriffen des Game-Managements vermischt werden. Viele Schiedsrichter verwenden den Begriff «Play»/ «Spielen», den auch viele Teams so kennen. Das Problem ist, dass dieser Ausruf sehr ähnlich zu anderen Phrasen ist, die der Schiedsrichter in Zweikämpfen verwendet, wie etwa «Play on» / «Weiterspielen». Dies kann die Teams verwirren

Das Wort, das in Verbindung mit dem Vorteil verwendet werden soll ist einfach: «Vorteil».

7.2 Headsets

Im Unihockey hat sich die Verwendung eines Headset-Schiedsrichter-Kommunikationssystems weitgehend durchgesetzt. Der IFF hat bei seinen Events überwiegend positive Erfahrungen mit Schiedsrichtern gemacht, die geeignete Headsets eingesetzt haben.

Die Hauptvorteile liegen in einem insgesamt besseren Spielmanagement und der signifikanten Reduzierung der Zeit, die Schiedsrichter für die Koordination untereinander bei Standardsituationen, nach geschossenen Toren oder ausgesprochenen Strafen benötigen.

7.2.1 Headset-Typen

Der IFF empfiehlt keinen bestimmten Headset-Hersteller oder kein bestimmtes Headset-Modell. Er empfiehlt jedoch die folgenden Funktionen, die beim Erwerb von Headsets durch Mitgliedsverbände und Schiedsrichter in Betracht gezogen werden sollten:

- Vollduplex-Sprechanlage-Fähigkeit
- Hohe Qualität von geräuschkompensierenden Mikrofonfiltern (die vermeiden, dass Umgebungsgeräusche von Zuschauern, Lautsprechern oder der Pfeife übertragen werden)
- Tragekomfort, kein Rutschen und Verschieben beim Laufen

- Ausreichende Batterielebensdauer
- Möglichkeit, weitere Abhörgeräte mit den beiden Basis-Headsets zu verbinden (z. B. für Observer)
- Verschlüsselungssicherheit
- Keine Basisstation erforderlich
- Kompatibilität mit lokalen Radio- / GSM-Frequenzstandards

Bei IFF-Veranstaltungen wird die Verwendung von Headsets im Allgemeinen sowie die Festlegung autorisierter Modelle ausschliesslich durch das IFF-Schiedsrichterkomitee festgelegt.

7.2.2 Das Kommunikationskonzept

Schiedsrichterpaare, die Headsets verwenden, müssen ein Kommunikationskonzept zur Verwendung bei Spielen erstellen. Folgende Richtlinien sind zu beachten:

- Das Headset soll die Notwendigkeit für die Schiedsrichter, sich während Unterbrechungen zu treffen und zu diskutieren, erheblich reduzieren. Dies sollte eine effiziente Kommunikation mit dem Spielsekretariat ermöglichen (Identifizierung und Kommunikation von Torschützen, Assistenten, Strafen). Das Spiel muss so schnell wie möglich neu gestartet werden
- Das Headset erlaubt es den Schiedsrichtern, das immer derjenige pfeift der näher an der Situation ist und nicht derjenige der es sieht (z.B., wenn Vorteilssituationen zurückgepfiffen oder aufgeschobene Strafen ausgesprochen werden).
- Die Schiedsrichter sollen das Headset verwenden, um in bestimmten Situationen die Aufteilung der Kompetenzonen zu verbessern und aufeinander abzustimmen, um zu vermeiden, dass sich beide Schiedsrichter auf die gleiche Situation konzentrieren oder Situationen unbemerkt bleiben.
- Die Schiedsrichter sollen das Headset benutzen, um das Feeling des Partners für das Spiel, ihre Linie, einzelne Spieler zu bekommen. Daneben können die Schiedsrichter ihre Linie besprechen und sich gegenseitig vorbereiten, wenn sich die Dinge "erhitzen".

Im Allgemeinen hat der IFF positive Erfahrungen hinsichtlich Observern gemacht, die während eines Spiels der Schiedsrichter-Kommunikation zuhören, da sie sich näher bei den Schiedsrichtern fühlen, insbesondere wenn ein Coaching-Ansatz (z. B. Feedback in Pausen) verwendet wird. Denken Sie daran, dass ein Observer nur die technische Möglichkeit haben soll, den Schiedsrichtern zuzuhören, aber während des Spiels nie mit ihnen zu sprechen.

Headsets sind auch ein hervorragendes Lernmittel (z. B. wenn erfahrene Schiedsrichter Spiele mit Neulingen pfeifen) und um eine gewisse Übereinstimmung zwischen Schiedsrichtern zu gewährleisten, die nicht gewohnt sind, miteinander zu pfeifen.

Die Verwendung von Headsets birgt auch einige Risiken und Konsequenzen, die von den Schiedsrichtern berücksichtigt und reflektiert werden müssen:

- Besonders wenn das Headsets für euch neu ist, kann es die Kommunikation mit den Teammitgliedern und den Spielern negativ beeinflussen. Schiedsrichter neigen dazu, weniger proaktiv zu sein und haben Schwierigkeiten, das richtige Niveau für den Ton der Stimme und der Pfeife zu finden, da ein Ohr ständig blockiert ist.
- Headsets können dazu führen, dass sich beide Schiedsrichter auf den Ball konzentrieren und beginnen, die gleichen Situationen zu diskutieren.
- Übermässige Headset-Kommunikation kann zu Ablenkung führen

- Headsets ersetzen kein klares Konzept in Bezug auf Laufwege und Stellungsspiel und Kompetenzzonen. Ein Schiedsrichterpaar muss in der Lage sein, ein Spiel ohne Headsets richtig zu managen - nur dann bringt das Headset die gesamten Vorteile.

7.3 Das Strafen-Level

Es ist eine Tatsache, dass das Strafen-Level innerhalb der Schiedsrichtergruppe wohl nie derselbe sein wird, aber es sollte dennoch ein gemeinsames Ziel sein, diesen Umstand eines Tages zu erreichen. Es liegt immer in der Verantwortung der Schiedsrichter, das Strafen-Level zu definieren. Es ist aber ein Thema, das in der Ausbildung und während der Feedback-Diskussionen zwischen den Observern und den Schiedsrichtern diskutiert werden sollte. Das Level darf nicht zu locker und nicht zu streng sein, so dass es aus Sicht des Sports verheerend wäre.

In der Regel ist der Vorteil ein gutes Werkzeug im Bereich der Mittelzone und er soll gemäss Spielregeln eingesetzt werden und dem attackierten Team auch wirklich einen Vorteil bringen.

In Bezug auf die Strafen liegt es natürlich immer bei den Schiedsrichtern, das Level zu definieren und die Regeln zu interpretieren. Alle beteiligten Akteure, einschliesslich der Schiedsrichter, möchten das Spiel so flüssig wie möglich halten, aber niemals um jeden Preis. Klare Verstösse müssen geahndet werden und wenn Strafen erforderlich sind, müssen Strafen ausgesprochen werden.

7.4 Grosse Strafen

Grosse Strafen meint die Strafen zwischen 5 Minuten und Matchstrafe III. Diese sollten in der Schiedsrichterausbildung ebenfalls thematisiert werden. In den letzten 7 Jahren wurden an den IFF-Events aller Stufen weniger als 10 Matchstrafen vergeben. Natürlich kann niemand so einfach sagen, ob mehr nötig gewesen wären, aber verglichen mit der Anzahl Spiele ist die Zahl wirklich sehr niedrig. Natürlich sind die Spiele zwischen Nationalmannschaften an diesen Topereignissen häufig sauberer als normale Meisterschaftsspiele, aber dennoch muss hierzu eine Diskussion stattfinden.

Beleidigende oder unfaire Aktionen gegen andere Spieler nach dem Pfiff gelten als unsportliches Verhalten.

Nach den Spielregeln gibt es eine klare Definition für jede "grosse Strafe", aber es scheint, dass die Definitionen für einige Schiedsrichter vage sind und die "grossen Strafen" nicht korrekt angewendet werden. Der Grund dafür ist schwer zu bestimmen, aber vielleicht wollen einige nur "Probleme und Papierkram" nach dem Spiel vermeiden. Das sollte niemals das Motiv sein, keine grosse Strafe zu verhängen. Ist die Strafe nötig, sprich sie aus, ganz einfach.

Einer der Hauptzwecke der Regeln ist der Schutz der Gesundheit der Spieler. Die grossen Strafen sollten verwendet werden, um die schweren und gefährlichen Vergehen (z.B. Tacklings) zu bestrafen, die zu Verletzungen führen können. Meistens reden wir über die Tacklings am Knie und über die Schläge gegen den Kopf (mit dem Stock, dem Ellenbogen oder der Schulter). Auch die groben Körpervergehen, in denen der Spieler den Ball nicht spielen kann oder will, sollten streng bestraft werden, besonders wenn der Angriff in der Nähe der Bande stattfindet. In diesem Fall ist das Qualifikationsniveau der Teams nicht wichtig und die Entscheidungen sollten davon nicht beeinflusst werden.

7.5 Strafstoss

Die Entscheidung während dem Spiel einen Strafstoss auszusprechen kann manchmal sehr schwierig zu nachzuvollziehen sein und ist selbst für erfahrene Schiedsrichter nicht immer eindeutig. Das Schlüsselwort für den Strafstoss im Unihockey ist die "Torsituation", die oft auch als "Torschuss-Situation" bezeichnet wird. Diese Definition erweitert die Möglichkeiten, einen Strafstoss in Unihockey auszusprechen.

Im Unihockey sind ausser der Torsituation keine weiteren Definitionen erforderlich. Das bedeutet, dass es Spieler geben kann, die sich näher am Tor befinden, als der Spieler, der sich in einer Torsituation befindet, vorausgesetzt, dass der Spieler eine klare Möglichkeit hat, zu schiessen und ein Tor zu erzielen.

Andererseits ist ein Spieler vielleicht sogar "frei" vor dem Tor, aber der Drehwinkel zum Tor ist viel zu klein und so kann man davon ausgehen, dass es in diesem Fall keine Torsituation gab.

Es ist unmöglich, alle Situationen und Ereignisse auf dem Spielfeld zu definieren, die letztendlich zu einem Strafstoss führen. Aber die Diskussion darum zum Ausbildungsthema zu machen, stellt den ersten Schritt für ein besseres Verständnis vom Penalty aus dem Spiel dar.

8. Ahndungslevels im Spiel

8.1 Stocklevel

Der Spieler sollte immer versuchen, den Ball zu spielen. Wenn es dem Spieler bei seinem Versuch nicht gelingt, den Ball zu erreichen oder zu spielen, ist eine Strafe nicht die einzige Option.

Schlüsselfragen in der Aktion:

Hatte der Spieler die Chance, den Ball zu erreichen? Wo hat er den gegnerischen Stock getroffen? War der Spieler vor, neben oder hinter dem Gegner positioniert? Rannte oder stand der Spieler, als er versuchte, den Ball zu erreichen?

Schlüsselfaktoren für destruktives Spiel:

Was war die Konsequenz? Was war der Zweck? Wo im Spielfeld hat es stattgefunden? Was für eine Situation könnte das angreifende Team geschaffen haben, wenn der inkorrekte Schlag nicht begangen worden wäre?

8.2 Physisches Level

Was ist physisches Spiel? Es ist erlaubt, sich im Kampf um den Ballbesitz Schulter an Schulter zu wehren. Tackling ist nicht erlaubt.

Was ist Schulter an Schulter? Wenn zwei Spieler gleich in die Situation gehen, Schulter an Schulter.

Was ist Kampf um den Ball? Wenn sich zwei Spieler mit beiden Händen am Stock duellieren und sich auf den Ball konzentrieren, wird der stärkere oder schnellere Spieler aus dem Duell als Sieger hervorgehen.

8.3 Behinderung

Unihockey ist ein schnelles Spiel und es ist nicht akzeptabel, schnelleren und technisch versierteren Spielern durch Behinderungen ihre Geschwindigkeit zu nehmen. Besondere Aufmerksamkeit sollte dem Einsatz von Händen und Armen (sowohl mit als auch ohne den Stock) gewidmet werden, um den vorrückenden Gegner zu behindern und / oder einen taktischen Nutzen zu erzielen.

Eine Behinderung kann auch beim Versuch den Ball zu spielen auftreten. Dies kann passieren, wenn der Spieler versucht mit dem Stock den Ball zu gewinnen und dabei gleichzeitig den Arm benutzt, um den vorrückenden Gegner zu behindern - oft absichtlich. Die Schiedsrichter sollten versuchen die Absicht den Ball zu spielen von der Absicht den Gegner abzubremsen und zu behindern zu unterscheiden und unterschiedlich zu ahnden.

Behinderungen mit dem Körper sind oft klarer ersichtlich und ebenfalls verboten, wenn die Absicht nur darin besteht den Gegner zu behindern. Falls die Behinderung nahe an der Bande stattfindet, ist die Situation gefährlicher und kann als gröberes Vergehen gewertet werden.

Behinderungen mit dem Knie sind im Unihockey strengstens verboten und die Schiedsrichter sollten strikt gegen solche Verstösse vorgehen.

Zweikämpfe nahe an der Bande können zu Situationen führen, in denen der Spieler den Gegner mit dem Körper von der einen und dem Arm/ Stock von der anderen Seite blockiert. Technisch gesehen gibt es kein Stossen oder keine Stockschläge, aber das Blockieren eines Gegners gegen die Bande ist ein Vergehen und darf nicht zugelassen werden.

Um diese Ereignisse richtig sehen und erkennen zu können, sollten sich Schiedsrichter nicht nur auf die Stöcke konzentrieren und auf die Ballsituation fokussieren, sondern auch das gesamte Bild der Spieler in der

Situation sehen. Ziel ist es, immer ein gutes allgemeines Verständnis für eine Situation zu schaffen - "wer versucht was, wer macht was?".

8.4 «Taktische Vergehen»

Im Unihockey gibt es in einige Situationen Vergehen, die einen grossen Einfluss auf einen Angriff oder die Bildung eines Angriffs haben. Typischerweise sind dies Vergehen gegen einen angreifenden Spieler in Ballbesitz, um eine vielversprechende Angriffssituation mit Aussicht auf einen Torerfolg zu unterbinden. Ein gegnerisches Team macht manchmal in solchen Situationen ein absichtliches oder unabsichtlich Vergehen – welches sich entscheidend gegen das Team in Ballbesitz auswirkt.

Solche Verstöße sollten härter geahndet werden als ähnliche Verstösse in statischeren Situationen - in der Regel sollte eine solche Zerstörung eines Angriffs zu einer Strafe führen. Beachtet, dass dies nicht automatisch geschieht, sondern dass die Schiedsrichter daran erinnert werden, diese mit besonderer Sorgfalt zu beachten und darüber nachzudenken, wie sie die richtigen Entscheidungen treffen können und wie sie das Spiel zum Ziel führen können, dies zu verhindern.

Um den taktischen Aspekt der Verhinderung von Angriffen und Vergehen zu verstehen, die einen großen Einfluss auf entstehende Situationen haben, sollten sich die Schiedsrichter nicht allein auf das Vergehen, sondern auch auf ein größeres Bild davon konzentrieren, wie sich das ganze Spiel entwickelt, wie der Fortschritt der Situation ist und welche Art von taktischen Mittel verwendet werden. Spieler, die zu spät und/oder ohne Chance den Ball zu spielen ein Vergehen begehen, werden nach den Regeln auch härter bestraft.

9. Regelinterpretationen und Ausbildungsrichtlinien

Die Spielregeln Ausgabe 2018 werden ab dem 1. Juli 2018 gültig. Hier sind einige Interpretationen, die nicht im Regelbuch enthalten sind, aber weltweit in der Ausbildung zum Schiedsrichter vermittelt werden sollen.

9.1 Regel 507.16 (Unkorrekte Ausführung eines Bullys)

Das Verfahren für ein korrekt ausgeführtes Bully ist, dass der Schiedsrichter die Spieler ermahnt, dass sie sich regelkonform verhalten müssen, bevor sich diese zum Bully aufstellen. Führt einer der Spieler das Bully nicht korrekt aus, gibt der Schiedsrichter dem anderen Team einen Freischlag. Dies betrifft nicht nur die Spieler die beim Ball stehen, sondern auch alle anderen Spieler. So betrifft diese Anweisung etwa auch den falschen Abstand eines Spielers und das zu frühe Übertreten der Mittellinie. Diese Anweisungen gelten für alle Face-Offs während des Spiels; auch das Anspiel am Anfang des Spiels ist eingeschlossen.

In diesem Fall pfeift der Schiedsrichter nicht, sondern zeigt lediglich die Freischlagrichtung für das andere Team und sagt ihnen, dass der Freischlag nach dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführt werden kann.

9.2 Regel 507.21 (Spielverzögerung durch eine Mannschaft)

Die Handhabung dieser Regel ist für die Schiedsrichter im Wesentlichen dieselbe wie bei der aufgeschobenen Strafe und dem der entsprechenden Regel zum aktiven Spiel.

Wenn eine Mannschaft den Ball hinter dem eigenen Tor oder der verlängerten Torlinie spielt, hält oder passt, ohne dass der Gegner Druck auf sie ausübt, ermahnt der Schiedsrichter die Mannschaft zunächst, den Ball vorwärts zu spielen. Er kann auch erwähnen, dass sonst ein Freischlag für das andere Team möglich ist (dies ist kein Muss).

In der Ausbildung sollen die Schiedsrichter daran erinnert werden, nicht übereilt zu sein und der Mannschaft Zeit zu geben, nach ihrer Taktik zu spielen.

9.3 Regel 507.22 (Kopfspiel)

Damit ein Freistoss gegeben werden kann, muss der Spieler den Ball klar und aktiv mit dem Kopf gespielt haben. Es muss klar differenziert werden, wenn der Ball an den Kopf gespielt wird und der Spieler nicht aktiv mit dem Kopf spielt. Man muss auch daran denken, dass nicht jede Bewegung aktiv ist. Menschen neigen dazu, ihre Köpfe zu schützen, und sie versuchen, ihre Köpfe zu bewegen, um zu verhindern, dass der Ball den Kopf trifft.

9.4 Regel 508.4 (Ausführung des Strafstosses)

Bei einem Penalty darf der Spieler den Ball unbegrenzt oft berühren und das wichtigste ist, dass sich entweder der Spieler oder der Ball ständig auf das Tor zubewegt. Wenn sowohl der Spieler als auch der Ball gleichzeitig vollständig stillstehen oder sich vom Tor wegbewegen, ist der Strafstoss inkorrekt.

Eine seitliche Bewegung, die gleichzeitig gegen vorne geht, kann nicht als Anhalten oder Zurückgehen betrachtet werden.

9.5 Regel 508.5 (Strafen im Zusammenhang mit einem Strafstoss)

Im Zusammenhang mit dem Vergehen, welches den Strafstoss verursacht hat, wird keine Zweiminutenstrafe ausgesprochen.

9.6 Regel 605.14 (Bodenspiel)

Bodenspiel wird gegeben, wenn ein Spieler die Anzahl der erlaubten Berührungspunkte auf dem Boden gemäss Regel 605.14 überschreitet, eine aktive Bewegung auf den Ball ausführt und ihn berührt. Das

Stoppen des Balles ohne aktive Bewegung wird nur geahndet, wenn der Spieler sich absichtlich oder unvorsichtig in eine Position gebracht hat, in der er die Anzahl der Berührungspunkte überschreitet.

Bodenspiel kann auch ohne Ballberührung ausgesprochen werden. Dies ist dann der Fall, wenn ein Spieler, der die Anzahl der erlaubten Berührungspunkte überschreitet, eine aktive Bewegung ausführt, um den Ball zu erreichen oder den Fangbereich seines Körpers vergrössert, um die Schiess-, Pass- oder Bewegungsmöglichkeit eines Gegners direkt einzuschränken.

Die Hand, die den Stock hält, zählt nicht als Berührungspunkt. Schiedsrichter müssen auch berücksichtigen, dass die Spieler ausrutschen können (z. B. aufgrund von Feuchtigkeit). Wenn Bodenspiel gepfiffen wird, muss eine Absicht oder ein möglicher Vorteil für den Spieler sichtbar sein

9.7 Regel 607.1 (Gefährlicher Stockeinsatz)

Eine Fünfminutenstrafe wird einem Spieler auferlegt, wenn die Bewegung des Stocks als gewalttätig, gefährlich (unkontrolliertes Anheben des Stocks auf die Kopfhöhe oder unvorsichtiges und unkontrolliertes Ausschwingen nach einem Schuss) oder als vorsätzlich betrachtet werden kann.

Wenn der Spieler den Stock heben muss, um an einem Gegner vorbeizukommen und der Stock dabei den Kopf des Gegners leicht berührt, ist die Fünfminutenstrafe nicht obligatorisch. Es liegt im Ermessensspielraum des Schiedsrichters, ob auch eine Zweiminutenstrafe oder ein Freischlag ausreichen.

Wenn der Spieler sich bückt und der Kopf unterhalb des normalen Kopfniveaus ist oder durch seine eigene Position eine Situation verursacht, in der der Schläger den Kopf trifft, sollten die Schiedsrichter gemäss den Regeln für High-Sticking handeln und ihre Entscheidungen mit der Knie- oder Hüfthöhe begründen.

10. Nach dem Spiel

Wenn das Spiel vorbei ist, folgen die Schiedsrichter den Anweisungen des Lokalen Organisationskomitees (LOK). Die Schiedsrichter müssen auch nach dem Spiel die Teams und die Spieler im Auge behalten, damit nichts Unerwartetes passieren kann.

Nach den Zeremonien sollten die Schiedsrichter zumindest die Captains und Trainer per Shakehands verabschieden und überwachen, ob die Spieler das Spielfeld geordnet verlassen. In der Regel werden die Spieler bei den internationalen Turnieren direkt durch die Mixed Zone (Medienbereich) und dann in die Mannschaftsumkleideräume gehen.

Nach der Überprüfung und Unterzeichnung des Spielberichts gehen die Schiedsrichter in ihre eigene Umkleidekabine und bereiten sich auf das Feedbackgespräch mit dem Observer vor.

11. Weiterentwicklung des Playbooks

- Erstellen einer Videobibliothek
- Arbeit an den Regelinterpretationen für die Ausbildung, falls erforderlich, basierend auf den Erfahrungen der ersten Saison mit den neuen Regeln.
- Mit Hilfe von Videobeispielen den Penalty genauer definieren