

# FELDHOCKEY BRIEFING HINRUNDE 2014-15



## Inhaltsübersicht

- ▶ Regeländerungen 2014/15
- ▶ Management & Kommunikation
- ▶ Die “4 Eckpfeiler”
- ▶ Kartenstrategie

## REGELÄNDERUNGEN ZUR FELDSAISON 2014/15

- § 8.1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten unterhalb der Querlatte vollständig überschritten hat und zuvor im Schusskreis von einem Angreifer gespielt oder berührt worden ist, ohne dass er danach den Schusskreis verlassen hat.

### RÜCKNAHME DES EIGENTORS

- ▶ Erwachsenenbereich des DHB mit Beginn der Feldsaison 2014/15 (ab 01.08.2014)
- ▶ Jugendbereich des DHB mit Beginn der Feldsaison 2014/15 (ab 01.04.2014)

## ERINNERUNG VERSUCHREGEL BUNDESLIGA

### „HOHER STOCK“

#### § 9.7 „DHB-Versuchsregel für die Bundesligen:

Spieler dürfen den Ball über Schulterhöhe spielen, sofern dies nicht gefährlich ist, oder zu gefährlichem Spiel führt. Es ist verboten den Ball absichtlich über Schulterhöhe, außer bei einem Torschuss, über eine weite Distanz zu schlagen.“

## DAS ZIEL DER SCHIEDSRICHTER

- ▶ Durch gute, konstante und transparente Leistung dazu beitragen, dass sich “Hockey” in der Öffentlichkeit bestmöglich präsentiert.
- ▶ Attraktivität fördern und für Fairness sorgen.
- ▶ Keine Überraschungen auf dem Platz, in Bezug auf die getroffenen Entscheidungen.
- ▶ Angemessene und ruhige Art der Kommunikation.
- ▶ Anwendung aller zur Verfügung stehender Management-Tools

Spieler wollen einen Schiedsrichter, der alles sieht, einen Pfiff im richtigen Moment, eine Zeichengebung und Kommunikation die man versteht, eine konsequente und gleiche Anwendung der Regeln auf beiden Seiten des Platzes.

## MANAGEMENT & KOMMUNIKATION

- ▶ **„PRO-AKTIVITÄT“**  
Die Schlagwörter sind: Bewusstsein, Erkennen, Handeln.
- ▶ **„FRÜHE ARBEIT“ BEDEUTET IN SUMME „WENIGER ARBEIT“**  
Die Standards und Grenzen für jedes Spiel (Abstand, ruhender Ball, richtiger Ausführort etc.) müssen früh und deutlich, aber nicht kleinlich und in einem angemessenen Rahmen gesetzt werden. Dies funktioniert nur, wenn man physisch und mental fit und auf das Spiel vorbereitet ist.
- ▶ **„KISS-PRINZIP“: KEEP IT STUPID SIMPLE**  
Die einfache Lösung ist das Ziel sein! Handeln und nicht Denken!  
Was ist bei körperlichem Spiel, Stockfoul, Selfpass, absichtlichem Unterbrechen, hohen Bällen, Reklamieren etc. zu tun? Wiederholungen von Freischiessen sollten möglichst vermieden werden.

## MANAGEMENT & KOMMUNIKATION

### ► **KOMMUNIKATION**

Die richtige Kommunikation mit Spielern und Trainern (Entscheidungen, Worte, Gestik, Karten etc.) ist von entscheidender Bedeutung. Die entsprechende „**BOTSCHAFT**“ muss ankommen und auch verstanden werden. Dies kann nur durch direkten **KONTAKT/BLICKKONTAKT** mit dem betreffenden Spieler/Trainer gewährleistet werden. Nur so ist eine **EINDEUTIGE KOMMUNIKATION** möglich.

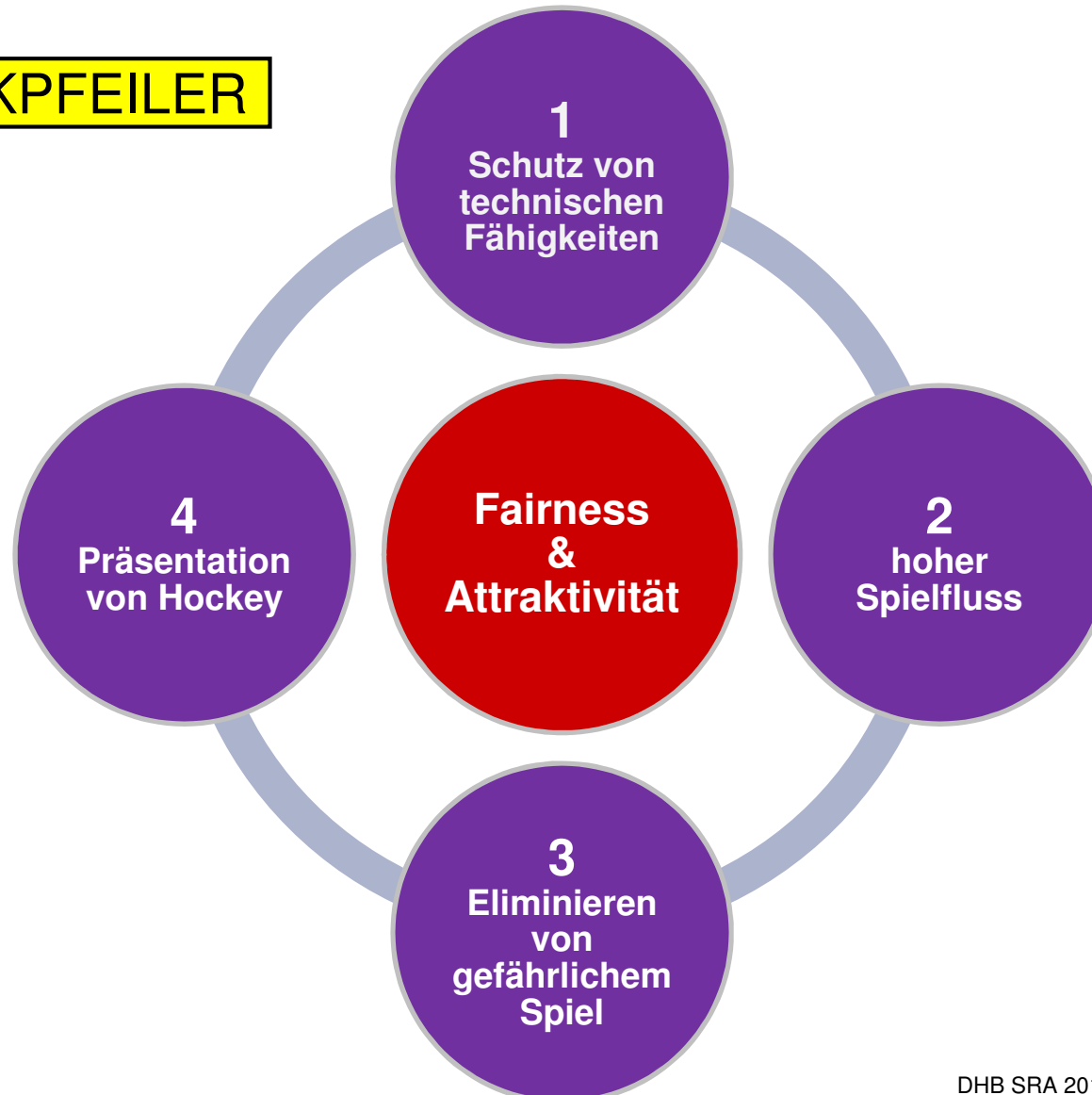
Eine der Spielsituation angemessene „**ERNSTERE ODER AUCH FREUNDLICHE MIMIK**“, sowie einige „**KLARE UND DEUTLICHE WORTE ODER AUCH EINE KURZE ENTSCULDIGUNG**“ sollten zu den Managementtools eines jedes Schiedsrichters gehören und auch verwendet werden.

**Auf diesem Weg werden persönliche Strafen im Spielverlauf „vorbereitet“!**

### ► **DER RICHTIGE SPIELPLAN**

Ein gemeinsamer Spielplan muss vorhanden sein und muss dem Spielverlauf entsprechend angepasst werden. („PLAN B“?). Dies kann während des Spiels mit den „Radios“ besprochen werden.

## DIE 4 ECKPFEILER





## ① SCHUTZ VON TECHNISCHEN FÄHIGKEITEN

- ▶ **„ATTRAKTIVES HOCKEY“** lebt von den individuellen, technischen Fähigkeiten der Spieler. Daher ist es äußerst wichtig Rahmenbedingungen zu schaffen, die die Spieler und deren Fähigkeiten schützt und im Gegenzug die Spieler angemessen bestraft, die diese Fähigkeiten zerstören. (**„PROTECTING SKILL“**)

### KÖRPERLICHES FOULSPIEL

Insbesondere **„GEFÄHRLICHES FOULSPIEL MIT KÖRPERKONTAKT“** wird mit einer **GELBEN KARTE (10 MINUTEN)** bestraft. Dazu zählen unter anderem **„SLIDING TACKLES“** oder sonstige Körperfouls, die einen Gegenspieler bewusst zu Fall bringen. **HOHES RISIKO = HOHE STRAFE**

### „GEWÖHNLICHES UND TECHNISCHES“ FOULSPIEL

Weniger gefährliches Foulspiel, welches unter anderem dazu dient die Fähigkeiten von Spielern und/oder den Spielfluss zu zerstören, wird je nach Schwere des Vergehens, mit einer **GRÜNEN (2 MINUTEN)** oder **GELBEN KARTE (5 MINUTEN)** bestraft.

## ② HOHER SPIELFLUSS

- ▶ Ein **OFFENES UND SCHNELLES** Spiel sind Markenzeichen eines unterhaltsamen Hockeyspiels! Als Konsequenz daraus, sind die Schiedsrichter angewiesen jeden Spieler zu bestrafen, der das Spiel **ABSICHTLICH** durch unerlaubte Handlungen unterbricht.

### Dazu zählen unter anderem:

- 1.) Fehlender Abstand und zu frühes Eingreifen (5 Meter) bei der Freischlagausführung.
- 2.) Absichtliches Spielen des Balles mit dem Körper oder der runden Seite.
- 3.) Das deutliche Spielen des Balles nach dem Pfiff.
- 4.) **ABSICHTLICHES/TAKTISCHES** Unterbrechen eines Spielaufbaus während eines Konters. → Die Schwere der Strafe hängt unter anderem davon ab, inwieweit sich der Vorteilsverlust für die angreifenden Mannschaft auswirkt.

## ② HOHER SPIELFLUSS

- ▶ Alle Schiedsrichter werden darauf achten, dass der Ball vor der Freischlag-ausführung **NAHEZU ANGEHALTEN** wird und der Freischlag in **SPIELBARER ENTFERNUNG** zum Vergehen ausgeführt wird („PRO-AKTIVITÄT“).
- ▶ Die Schiedsrichter werden angewiesen Foulspiele **KONSEQUENT** zu ahnden. Alle zur Verfügung stehenden Tools, wie eine frühe verbale und non-verbale Verwarnung, ein „Upgrade“ der Spielstrafe oder eine persönliche Strafe in Form von grüner und gelber Karte, sollen im Rahmen der Spielkontrolle eingesetzt werden.
- ▶ Die Schiedsrichter werden angewiesen zwischen „**SPIELSTRAFE**“ und/oder „**PERSÖNLICHER STRAFE**“ zu unterscheiden. Als Beurteilungskriterium gilt hier, inwieweit sich der Vorteilsverlust negativ für die gegnerische Mannschaft auswirkt.

### ③ ELIMINIEREN VON GEFÄHRLICHEM SPIEL

- ▶ Die Schiedsrichter werden angehalten deutlich zwischen lediglich „HOHEN“ und „GEFÄHRLICHEN“ Ball zu unterscheiden.
- ▶ Ein Ball, der unabsichtlich hoch in den Schusskreis gespielt wird, wird ausschließlich nach dem Aspekt der GEFÄHRLICHKEIT beurteilt.  
Frage: Wird ein Spieler durch den „hohen“ Ball zum Ausweichen gezwungen?!
- ▶ Insbesondere der „LANDEORT“ der SCHLENZBÄLLE bedarf hoher Aufmerksamkeit. Der Spieler, der DEUTLICH als Empfänger des Balles identifiziert werden kann, hat das Vorrecht den Ball anzunehmen. Befinden sich von Vornherein mehrere Spieler in der potentiellen Landezone und es ist nicht zweifelsfrei klar, wer der Empfänger der Balles ist, hat immer der Spieler der Mannschaft die den Ball nicht geschlenzt hat, das Vorrecht der Ballannahme.
- ▶ Der Ball darf mit dem Stock über Schulterhöhe gespielt werden (nicht als Pass), sofern dies nicht GEFÄHRLICH ist oder zu GEFÄHRLICHEM SPIEL führt.

## ④ PRÄSENTATION VON HOCKEY

- ▶ Emotionen auf dem Platz sind ein wichtiger Bestandteil eines spannenden Hockeyspiels. Nichts desto trotz überschreitet das Verhalten von Spielern und Trainern/Betreuern gegenüber Schiedsrichtern, während des Spiels, oft ein **AKZEPTABLES MASS**, so dass sich dies manchmal zu einem Problem entwickelt. Angriffspunkte bestehen insbesondere nach Tor-, 7m- oder Strafeckenentscheidungen. Eine der Situation angemessene und ruhige Kommunikation ist für beide Seiten von entscheidender Wichtigkeit. Das Hockeyspiel an sich und nicht diverse verbale Auseinandersetzungen müssen im Focus stehen.
- ▶ Die Schiedsrichter sind daher angewiesen, in diesen kritischen Situationen nicht mehr als **EINEM SPIELER**, vorzugsweise dem Mannschaftsführer zu erlauben, sich Ihnen zu nähern und mit Ihnen auf eine angemessene und ruhige Art zu kommunizieren. Jeder weitere Spieler der hinzukommt, wird mit einer **GRÜNEN KARTEN** bestraft (KEIN UMRINGEN DES SCHIEDSRICHTERS).

## ZUSAMMENFASSUNG DER „KARTEN-STRATEGIE“

### „Upgrade“ von technischen Strafen (Freischlag zu Strafecke)

- Den Ball deutlich nach dem Pfiff wegspielen, mit großer Auswirkung auf das Spiel.
- Fehlender Abstand und aktives Eingreifen bei der Freischlagausführung, mit großer Auswirkung auf das Spiel

### Grüne Karten-Vergehen (2 Minuten)

- Den Ball deutlich nach dem Pfiff wegspielen, mit geringer Auswirkung auf das Spiel.
- Fehlender Abstand und aktives Eingreifen bei der Freischlagausführung, mit geringer Auswirkung auf das Spiel .
- Unterbrechen des Spiels mit geringerer Auswirkung auf das Spiel .
- Absichtliches Spielen des Balles mit dem Körper, dem Fuß oder der runden Seite .
- Geringeres Verbales Fehlverhalten, ständiges Reklamieren (Spieltraube)

5 min

### Gelbe Karte – Vergehen (5 Minuten)

- Den Ball deutlich nach dem Pfiff wegspielen, mit sehr hoher Auswirkung auf das Spiel oder bei wiederholtem Vergehen.
- Unterbrechen des Spiels mit sehr hoher Auswirkung auf das Spiel .
- Foulspiel/Stockfoul ohne Körperkontakt
- Geringeres Verbales Fehlverhalten, ständiges Reklamieren (Spieltraube)

10 min

### Gelbe Karte – Vergehen (10 Minuten)

- Gefährliches körperliches Foulspiel , durch das ein Spieler zu Fall gebracht wird. (Sliding Tackle)