



# Guidelines

Spitzenschiedsrichter\*innen Grossfeld  
swiss unihockey

# Inhaltsverzeichnis

<b>Zielsetzung &amp; Definition .....</b>	<b>3</b>
<b>Hoher Stock .....</b>	<b>4</b>
<b>Rückpass zum Torhüter .....</b>	<b>5</b>
<b>Bodenspiel .....</b>	<b>6</b>
<b>Handspiel .....</b>	<b>7</b>
<b>Körperspiel.....</b>	<b>8</b>
<b>Stockschlag .....</b>	<b>12</b>
<b>Kommunikation .....</b>	<b>13</b>
<b>Reklamieren und unsportliches Verhalten .....</b>	<b>14</b>
<b>Trashtalk.....</b>	<b>15</b>

## Zielsetzung & Definition

**Gültigkeit:** Dieses Dokument ist eine Ergänzung zu den bestehenden offiziellen Weisungen und Reglementen von swiss unihockey.

**Zweck:** Dieses Dokument beschreibt für die Grossfeld Schiedsrichter von swiss unihockey Interpretationen und Guidelines zur Umsetzung der genannten Regelpunkte.

Ziel der vorliegenden Guidelines ist die Umsetzung des Reglements auf dem Spielfeld weiter zu vereinheitlichen. Dazu werden zu ausgewählten Themen Definitionen, Erklärungen und Beispiele formuliert, an welchen sich die Spitzenschiedsrichter\*innen der höchsten Grossfeld-Stufen orientieren sollen.

Das Dokument bildet Haltungen und Umsetzungsvorstellungen aus Sicht der Schiedsrichter\*innen/Observation ab und steht Interessierten wie Trainer\*innen, Spieler\*innen, Auswahl- und Ausbildungsverantwortlichen zur Verfügung.

Rückmeldungen und Inputs werden laufend vom Ressort Grossfeld der Schiedsrichterkommission [sr-grossfeld@swissunihockey.ch](mailto:sr-grossfeld@swissunihockey.ch) gesammelt und fliessen in die nächste Überarbeitung ein.

Die Guidelines und Interpretationen sind nicht abschliessend und in fortlaufender Bearbeitung. Sie haben im Gegensatz zu den Reglementen und Weisungen keinen offiziellen Charakter.

# Hoher Stock

## Grundsatz

- Jede\*r Spieler\*in ist für seinen Stock selbst verantwortlich.

## Umsetzung / Beispiele

- Der Versuch soll nur geahndet werden, wenn dabei der Gegner irritiert wird.
- Ausholen & Ausschwingen bei einem Schuss oder Spiel mit dem Fuss ist auch über Hüfthöhe erlaubt, wenn kein Gegenspieler gefährdet wird.
- Auch bei einem Zorro-Move soll die Stockhöhe beachtet werden. Ein „cooler Move“ oder ein schönes Tor legitimiert nicht das Spielen des Balles über Kniehöhe.
- **Kopftreffer aufgrund von gefährlicher, aber nicht grober/nicht intensiver Einsatzweise: 2'-Strafe** (Regel 6.5.4 –wenn ein Spieler seinen Stock in gefährlicher Weise einsetzt, Zeichen 904/hoher Stock).  
*Ausgenommen sind Situationen, bei welchen der Verursacher so weit gestört wird, dass er seinen Stock nicht mehr unter Kontrolle haben kann. (Bsp.: Stossen in den Rücken, Stock heben usw.)*
- **Kopftreffer aufgrund von gefährlicher und grober Einsatzweise: 2+2'-Strafe** (Regel 6.7.1 – wenn ein Feldspieler im Kampf um den Ball grobe und gefährliche Schläge mit dem Stock ausführt, Zeichen 901/Stockschlag oder Regel 7.7.1). Bei absichtlichen Vergehen gegen den Kopf ist eine Matchstrafe 3 auszusprechen (bei hoher Intensität wegen brutalem Vergehen, bei geringerer Intensität wegen Tötlichkeit).  
*Ausgenommen sind Situationen, bei welchen der Verursacher so weit gestört wird, dass er seinen Stock nicht mehr unter Kontrolle haben kann. (Bsp.: Stossen in den Rücken, Stock heben usw.)*

# Rückpass zum Torhüter

## Grundsatz

- Die Spitzenschiedsrichter\*innen von swiss unihockey brauchen diesbezüglich keine weiterführenden Interpretationen. Der Regelpunkt mit der zentralen Botschaft «Dies gilt nur dann als Vergehen, wenn der Pass nach Meinung der Schiedsrichter absichtlich gespielt wird» reicht aus und soll für eine einheitliche Interpretation im Sinne des «Spirit of the Rule» resp. im Sinne des Sports ausreichen (Meeting G1-Teamguides & IFF-Schiedsrichter / 17.10.2020)

# Bodenspiel

## Grundsatz

- Ein Bodenspiel ist dann gegeben, wenn ein\*e Spieler\*in den im Regelpunkt definierten Bodenkontakt überschreitet, den Ball absichtlich berührt und/oder damit das Spiel aktiv beeinflusst.

## Definitionen

- Aktive Spielbeeinflussung: Wenn der ballführende Gegenspieler in seinen Aktionen substanziell eingeschränkt wird.
- Zulässiger Bodenkontakt: Nebst den Füßen darf maximal ein Knie und die Stockhand den Boden berühren.

## Umsetzung / Beispiele

- Bei einem Bodenspiel muss eine Absicht oder ein möglicher Vorteil für den Spieler ersichtlich sein.
- Achtung: Die Stockhand zählt nicht als „Punkt“ auf Boden.
- Sobald das Becken an irgendeiner Stelle den Boden berührt, ist ein Bodenspiel gegeben (Hineinrutschen!)
- Die SR sollen sich bewusst sein, dass ein Spieler ausrutschen kann (Feuchtigkeit o.ä.).
- Das Blocken eines Schusses mit abgestützter Hand (nicht Stockhand) ist zu bestrafen.

## Videobeispiele:

- Beispiel Block <https://dartfi.sh/xX6AaOvltih> (Spielentscheidung des Angreifers wird vor dem Bodenspiel getroffen -> keine Bestrafung)
- Beispiel Passunterbindung <https://dartfi.sh/TQHz0PG26e6> (Ein Pass wird aktiv unterbunden -> laut Regel zu bestrafen)
- Beispiel Spielaufbau <https://dartfi.sh/s3stMvOMv10> (Unabsichtliches Ausrutschen ohne Einfluss aufs Spiel -> nicht bestrafen)

## Feedback Trainer G1, Saison 2020-21):

- Klarere Linie und einheitlichere Linie gewünscht
- Keine strengere Linie nötig; Vergehen mit wirklichem Einfluss sollen geahndet werden. Allgemein wird eine Unterscheidung 2' Strafe und Freistoss gewünscht (Regeländerung)

# Handspiel

## Grundsatz

- Ein Handspiel ist dann gegeben, wenn ein Spieler den Arm oder die Hand mit Absicht oder aktiv einsetzt, um den Ball zu spielen und diesen auch berührt.

## Umsetzung / Beispiele

- Aktive oder absichtliche Bewegung zum Ball und Berührung des Balls mit Arm (Unterarm, Oberarm, Hand) = Handspiel!
- Aktiv = aktive Bewegung zum Ball
- Absicht = bewusste Vergrößerung der Abwehrfläche  
ACHTUNG: Die Schulter-Kugel gehört noch nicht zum Arm.
- Die zweite Hand ist nicht am Stock und wird bewusst zur Vergrößerung der Abwehrfläche eingesetzt (z.B. in „Mauer“ bei Freischlag). Wird der Ball dann an die Hand bzw. den Arm gespielt, so ist dies ein Handspiel

# Körperspiel

## Körperspiel auch ohne Andocken im Schweizer Unihockey

In dieser Guideline für Spitzenschiedsrichter\*innen von swiss unihockey wird das „regelkonforme Körperspiel auch ohne Andocken“ in Zusammenarbeit mit den Sportverantwortlichen definiert.

Die Guideline dient den Schiedsrichter\*innen auf den Spitzenstufen für eine einheitliche Umsetzung. Sie steht den Vereinen und Teamverantwortlichen ebenfalls zur Verfügung.

### Voraussetzungen

für regelkonformes Körperspiel auch ohne Andocken:

- Offener/freier Ball
- Gleiche Laufrichtung
- Schulter vs Schulter-Impact
- Gleiche Höhe

Sind diese Voraussetzungen erfüllt, soll das Spiel laufen gelassen werden, auch wenn eine\*r der beiden Spieler\*innen nicht bereit ist bzw. bereit sein will für den Zweikampf.

### Beispiele:

Körper gut 1 <https://dartfi.sh/PM6VFfs12S1>

Körper gut 2 <https://dartfi.sh/jpR8D2wWU6c>

Körper gut 3 <https://dartfi.sh/dNFCa6N5xu4>

### In diesen Fällen ist Körperspiel also nur mit Andocken möglich:

- Ein\*e Spieler\*in verschafft sich vor dem Zusammenprall einen Vorsprung zum Ball, so dass der Impact in den Rücken geht, was nicht erlaubt ist (Beispiel „Körper nicht gut <https://dartfi.sh/niqYtJS2wqc>)
- Ein\*e Spieler\*in kommt aus einer «Blindside»-Position und kann von der anderen Spielerin / vom anderen Spieler nicht gesehen werden.
- Ein\*e Spieler\*in ist im Ballbesitz.



## Grundsatz

- Die Spieler müssen sich auf dem Spielfeld bewusst sein, dass sie jederzeit in einen Zweikampf involviert werden können und bereit sein, diesen auch anzunehmen
- Sind beide Spieler für den Zweikampf bereit, ist eine höhere Intensität erlaubt.

## Umsetzung / Beispiele

Einflussfaktoren:

- Ball noch nicht da / Ball da / Ball schon weg
- Körperteile
- Gleiche Höhe
- Ort: Feld oder Bande
- stationär / dynamisch
- erwartet / unerwartet
- Absicht / Versuch
- Verletzungsgefahr
- körperliche Unterschiede
- fallen lassen / "Schwalbe"
- Intensität
- Einfluss auf Spielverlauf

Erster Kontakt:

- Erfolgt mit Schulter  
Wenn das „erreicht“ ist, kommen (zwangsläufig) Kontakte mit Hüften und Beinen à von oben nach unten!
- Videos Körperspiel OK:
  - <https://www.dartfish.tv/Player?CR=p138924c328197m5391890>
  - <https://www.dartfish.tv/Player?CR=p138924c328197m5391889>

Einsatz von Beinen, Knie und Hüften:

- absichtliches Beinstellen – Situation dynamisch à Doppelte Zeitstrafe
- absichtliches Beinstellen – Situation statisch, Aktion gezielt & hart à Zweiminutenstrafe
- absichtliches Beinstellen – Situation statisch, Aktion nicht hart (kein eigentliches Beinstellen, sondern nur Bein "hineinstellen" oder stossen mit Knie) à Freischlag
- sauberer Kontakt "oben" und dabei ein ungezielter Treffer "unten" soll toleriert werden.
- Knie gegen den Körper, besonders in Bandennähe, ist per se keine korrekte Spielweise eines Zweikampfs

Einsatz der Ellbogen:

- Ellbogen gegen den Körper ist per se keine korrekte Spielweise eines Zweikampfs, jeder ist für seine Ellbogen verantwortlich!
- Ellbogen dürfen nicht verwendet werden, um Defizite im Spiel Schulter / Schulter wettzumachen à Freischlag so früh als möglich
- Ellbogen hoch, direkt und gezielt gegen den Gegner à Matchstrafe 3
- Ellbogen im Ansatz zu Schulter-Schulter-Spiel à Zweiminutenstrafe
- Eigentlich natürliche Bewegung, aber Ellbogen weit vom Körper à Treffer à Zweiminutenstrafe
- Ellbogen können, am Körper angelegt, Teil eines Zweikampfs sein à ok.

Aktion gegen ballführenden Spieler:

- Gegner hinter ballführendem Spieler, im Lauf, hat Raum vor sich, wird durch eine unkorrekte Aktion von Gegner zu Fall gebracht
  - konsequent mit 2' zu bestrafen!
  - Aktion mit Stock: Stockschlag
  - Aktion mit Körper: überharter Körpereinsatz
- Der Spieler ohne Ball hat die gleichen Rechte wie der ballführende Spieler

Aktionen an der Bande:

- den sich verschanzenden Spieler nicht schützen, Vorteil vermehrt dem pressenden Team geben.
- Der Ball erobernde Spieler muss korrekt und sauber (siehe „Erster Kontakt“) in den Zweikampf kommen. Gelingt ihm das, wird der Zweikampf zum Kampf um einen offenen Ball, in welchem auch härter gekämpft werden darf.

Selbstjustiz / Aktionen nach dem Pfiff:

- Aktionen gegen den Oberkörper à Zweiminutenstrafe
- eine im Spiel doppelte Zeitstrafe-würdige Aktion und Aktionen gegen den Kopf à Matchstrafe III

Vergehen nach der eigentlichen Spielsituation:

- Ball fließt in Auslösung weg, Kontakt zwischen Spielern ergibt sich doch noch:  
Grundsatz, wenn Ball weg:
  - Aktion, die mit Ball einen Freischlag nach sich ziehen würde → Zweiminutenstrafe
  - Aktion, die mit Ball akzeptiert würde à Ermahnen (Spieler & Coach), im Wiederholungsfall bestrafen.

Der „Versuch“:

- Der «Versuch» ist die Absicht ein Foulspiel zu begehen, der Gegenspieler jedoch verfehlt/nicht getroffen wird.:
  - Es findet kein Kontakt statt = kein Vergehen / „Glück gehabt“
  - Der Gegenspieler wird berührt/getroffen = Beurteilung gemäss Reglement und entsprechende Sanktionierung

Die versuchte Tötlichkeit:

- Mit der nächsten Reglementsanpassung soll eine versuchte Tötlichkeit wie eine Tötlichkeit geahndet werden können. Mit der aktuellen Rechtsprechung kann der Versuch allein nicht bestraft werden (entsprechende Matchstrafe wurde von der DK annulliert).

# Zweikampfverhalten und Halten

## Grundsatz Halten

- Jeder Spieler hält nur seinen eigenen Stock.

## Umsetzung / Beispiele Halten

- Das aktive Halten oder Einklemmen soll konsequent in jeder Spielsituation geahndet oder kommentiert werden.  
Videobeispiel:  
<https://www.dartfish.tv/Player?CR=p138924c327690m6139672>
- Umklammern (von beiden Seiten den Spieler blockieren, mit Stock und Arm oder Bein) soll geahndet werden.  
Videobeispiele:  
<https://www.dartfish.tv/Player?CR=p138924c327690m6139675>  
<https://www.dartfish.tv/Player?CR=p138924c327690m6106925>
- Halten beinhaltet auch das Einklemmen und Einhaken mit dem Arm.
- Das Wegdrücken/ bzw.-stossen des Stockes/Armes des Gegners mit der freien Hand ist ein Drücken bzw. Stossen oder Sperren und kein Halten und kann ein Vergehen darstellen.
- Die Herausforderung ist das korrekte Erkennen des verantwortlichen Verursachers für eine Entscheidung. Wenn dies nicht gegeben ist, hat eine entsprechende Kommunikation/Reaktion zu erfolgen
- Absichtliches Halten abseits des Spielgeschehens (z.B. bei der Auslösung: Halten des Verteidigers am auslösenden Stürmer im gegnerischen Slot oder bei Standartsituationen/Unterbrüchen)

# Stockschlag

## Grundsatz

- Das Stockschlagvergehen ist das meistgeahndete Vergehen in einem Spiel.

## Umsetzung / Beispiele

### Zerstörerisches Spiel:

- Aktion ohne Chance auf den Ball (z.B. Stockschlag von hinten).
- Strafmass: 2'-Strafe

### Taktisches Foul:

- Beispiel: Team A begeht ein Vergehen (z.B. Stockschlag), damit sich Team B neuformieren muss.
- Strafmass: Gemäss ECHO (Einfluss - Chronologie – Härte – Ort)

### Unfälle:

- Beispiel 1: Der Ball wird nicht kontrolliert und alle beteiligten Spieler wollen den Ball spielen und treffen statt dem Ball den gegnerischen Stock.
- Beispiel 2: Ein Verteidiger stellt den Stock und der Stürmer möchte schießen und trifft den Stock des Verteidigers statt des Balls.
- Strafmass: Spielen, kein Vergehen

### Stockschlag gegen Torhüter:

- Beispiel: Torhüter hat den Ball unter Kontrolle (in der Hand) und der Gegenspieler trifft den Torhüter mit dem Stock.
- Strafmass: 2'-Strafe
- Ausnahme: Gleichzeitige Aktionen die unmittelbar im Zusammenhang stehen bis der Ball unter Kontrolle ist. Z.B. Ball ist offen und der Spieler möchte den Ball spielen, jedoch ist der Torhüter schneller und kann den Ball kontrollieren.

# Kommunikation

## Grundsatz

- Unihockey soll schnell, dynamisch und fair sein. Wir wollen keine langen Diskussionen auf dem Spielfeld. Abschätziges Gesten gehören nicht zu einem fairen Sport. Offene, konstruktive und klärende Kommunikation mit allen Spielteilnehmern wird angestrebt.

## Umsetzung / Beispiele

- Eine gut funktionierende Kommunikation zwischen den Schiedsrichtern, Trainern und Spielern ist für eine erfolgreiche Spielleitung von zentraler Bedeutung.
- Eine authentische, konstruktive und klärende Kommunikation, bei der auch die Trainer ihre Anliegen einbringen können, wird erwartet.
- Die Kommunikation an der Bande zwischen Schiedsrichter und Trainer soll nur bedingt Einfluss auf die Linie der Schiedsrichter haben.
- Die Schiedsrichter sollen nach Möglichkeit beide Trainer gleichermaßen über Probleme informieren.
- Kommunikation: Positiv kommunizieren (Nicht „Nicht mit den Beinen“, sondern „Spielen!“)

# Reklamieren und unsportliches Verhalten

## Grundsatz

- Ich bin stolz, in einer Sportart tätig zu sein, in der mit Respekt & Anstand umgegangen wird.
- Bei der Beurteilung unsportlichen Verhaltens gegenüber den Schiedsrichtern ist der Ermessensspielraum grösser als bei Aktionen, die sich an einen Gegenspieler richten.

## Umsetzung / Beispiele

- Die SR-Paare sind selbständig für das Einhalten einer guten Linie bezüglich Reklamierens / unsportlichem Verhalten verantwortlich. Werden Grenzen überschritten, muss eine Reaktion erfolgen.
- Es ist nicht die Aufgabe der Schiedsrichter die Spieler zu erziehen, beziehe die Trainer ein, damit die Teams eine gute Linie bezüglich Reklamierens / unsportlichem Verhalten einhalten und lernen.
- Als SR akzeptiere ich auf dem Spielfeld keine ehrverletzenden, respektlosen oder rassistischen Äusserungen & Gesten. Im Bedarfsfall reagiere ich entsprechend und sanktioniere das Fehlverhalten von Spielteilnehmern und im Team einheitlich konsequent.
- Bei einer Rudelbildung sind Spieler, welche an der auslösenden Szene nicht beteiligt waren und als Unbeteiligte zum Rudel dazu stossen zu bestrafen.
- Wiederholtes Reklamieren eines Teams wird gleich gehandhabt wie wiederholtes Reklamieren eines einzelnen Spielers.
- Ungutes Bauchgefühl führt zu einem Abgleich mit dem Partner und wenn Einigkeit besteht, folgt eine Ermahnung und wenn dies nichts nützt eine weitere Sanktion.
- Wenn du ein ungutes Gefühl hast, genervt bist, den Fokus für das Spiel verlierst, ist nichts zu tun die falsche Lösung.
- Jeder hat Respekt verdient, auch der Schiedsrichter.
- Abschätzende Gesten nach Ermahnungen führen zu einer Sanktion.
- Mutig und konsequent sein.
- Unsportliches Verhalten mit Aussenwirkung (abschätzige Gesten, provokativer Torjubel) werden nicht toleriert
- Versuchte Tötlichkeiten sind als Tötlichkeiten zu bestrafen, wenn der Vorsatz, eine Tötlichkeit zu begehen, erkennbar ist.



# Trashtalk

## Grundsatz

Trashtalk = Durch Kommunikation Einfluss auf das Spiel bzw. die Gegenspieler ausüben.

Die Beurteilung eines Trashtalk hat sich am aktuellen Reglement auszurichten (Unterscheidung freches (10') oder beleidigendes Verhalten (MS3)... oder eben auch tolerierbarer Trash-Talk

## Beispiele

### Freches Verhalten:

Geht's um Frustrabbau, Frustrationen oder innere Anspannung des Spielers (Beurteilung Körperhaltung, Gesichtsausdruck, Vorsatz, Vorgeschichten usw....)

### Beleidigendes Verhalten:

Geht's um einen eindeutigen Angriff auf die persönliche Integrität eines Spielbeteiligten (Rassismus, sexuelle Ausrichtung oder derbe Fluchworte = keine Diskussion) ausserdem kann diskutiert werden, ob freche Beleidigungen die dem Spieler oder der Sportart aufgrund der Lautstärke oder Aussenwirkung erfolgen, auch mit MS3 bestraft werden können.

## Umsetzung

- 1) Einfluss aufs Spiel nehmen (Trash-Talk) --> Kommunikation\*
- 2) Emotionale Aussagen und Gesten (Vogel / Arschloch...) --> 10'-Strafe\*
- 3) Überschreiten einer roten Linie (Rassismus, Sexismus, Integrität) --> Rote Karte

\*Kontext und Öffentlichkeitswirkung können zu einer Straferhöhung führen