

Zusammenfassung der neuen Regeln (Saison 2010/11):

Karten – Powerplay

Balz Jung, SRHV, SK Ausbildung

11.08.2010

Interpretation des neuen Reglements durch den SRHV

Der SRHV hatte im Sommer 2009 entschieden, die kompletten Spielregeln erst auf die Saison 2010/11 einzuführen. Leider hat es die internationale Regelkommission verpasst, in der Zwischenzeit widersprüchliche und problematische Artikel des neuen Spielreglements auszumerzen. Aufgrund verschiedener Unklarheiten sah sich die Schiedsrichterkommission des SRHV gezwungen, unklare Stellen des Reglements spezifisch für den schweizerischen Spielbetrieb zu interpretieren. Dies geschah mit der Absicht, den Schiedsrichtern eine möglichst einheitliche Linie für der Spielleitung zu ermöglichen.

Leider ist es sehr wahrscheinlich, dass im Sommer 2011 aufgrund der internationalen Erfahrungen und dem Austausch mit anderen Landesverbänden erneut Anpassungen der Regelinterpretationen vorgenommen werden müssen. Trotz möglicher Differenzen in der Regelauslegung sollten unsere Mannschaften, welche sich auf internationalem Parkett messen werden, keine Schwierigkeiten mit der Anpassung an die Linie ausländischer Schiedsrichter haben.

Kartengebung

Ab sofort gibt es keine gelben Karten mehr. Diese Art der Verwarnung wird durch Teamfouls (s. Text Mark Lewis) und andere Regelungen ersetzt. Schwere und besonders schwere Fouls werden aber wie in der Vergangenheit mit blauen und roten Karten bestraft. Diese Sanktionen setzten sich aus drei Elementen zusammen, deren klare Trennung Voraussetzung für das Verständnis der neuen Regeln ist:

- 1) Technische Konsequenz
- 2) Persönliche Strafe
- 3) Mannschaftsstrafe (Powerplay)

Technische Konsequenzen

Am einfachsten ist der erste Punkt zu handhaben. Wird ein Foul, welches bei laufendem Spiel geschehen ist, mit einer Karte geahndet, so wird auch ein direkter Freistoss oder Penalty zugesprochen (abhängig von der Position des Balls im Moment des Vergehens). Kartenwürdige Fouls, welche sich im Spielunterbruch zutragen, haben keine technischen Konsequenzen.

Persönliche Strafen

Die persönliche Strafe (blaue Karte = 2 min; rot Karte = Restausschluss) muss vom fehlbaren Mannschaftsmitglied immer verbüsst werden, und zwar unabhängig vom Spielverlauf. Die dritte blaue Karte im selben Spiel und für dieselbe Person hat eine rote Folgekarte und somit einen Platzverweis zur Folge. Es können jedoch nur Spieler sowie der Trainer (als Nr. A auf dem Spielbericht eingetragen) mit blauen Karten bestraft werden. Alle anderen Mannschaftsmitglieder werden im Falle vom schweren Vergehen mit einer roten Karte sanktioniert. Der Trainer ist für die Disziplin seines Teams verantwortlich und kann für Entgleisungen seiner Mannschaft auf der Ersatzbank zur Verantwortung gezogen werden (blaue Karte).

Powerplay

Die grösste Herausforderung für Schiedsrichter und vor allem Zeitnehmer stellen die Mannschaftsstrafen dar, welche als Folge von blauen und roten Karten verhängt werden. Die Konsequenzen für die Spielerstärke der beiden Teams sind nicht durch einen generell gültigen Ansatz geregelt und müssen aufgrund der jeweiligen Spielsituation beurteilt werden.

Die Powerplay-Zeit für eine blaue Karte beträgt maximal 2 Minuten, auch wenn dem Spieler zusätzlich eine rote Folgekarte gezeigt werden sollte. Bei direkten roten Karten wird das Team mit maximal 4 Minuten Unterzahl bestraft. Erzielt der Gegner vor Ablauf der Strafzeit ein Tor, wird das Powerplay sofort beendet. Dies gilt auch, wenn das Tor durch den direkten Freistoss oder Penalty erzielt wurde, welcher die technische Konsequenz des Fouls darstellt. Spielt eine Mannschaft mit weniger als 4 Feldspielern, darf pro geschossenem Tor ein Spieler auf das Spielfeld zurückkehren. Diese Regel gilt immer, ungeachtet einer allfälliger Überzahl- respektive Unterzahlsituation!

Akkumulationen von Karten

Werden beide Mannschaften zum selben Zeitpunkt mit gleichen Zeitstrafen sanktioniert, werden die beiden Spieler auf dem Spielfeld sofort ersetzt. Die persönlichen Strafen müssen jedoch abgessen werden!

Eine Mannschaft kann pro Spielunterbruch unabhängig von der Anzahl und Schwere der Vergehen maximal mit einer einfachen Unterzahl bestraft werden. Die Powerplay-Zeit richtet sich nach dem schwersten Foul (blaue Karte = 2 Minuten; rote Karte = 4 Minuten).

Spielt ein Team bereits in Unterzahl und kommt eine weitere Karte dazu, so wird ein doppeltes Powerplay angeordnet. Ist eine Mannschaft bereits mit doppelten Powerplay bestraft und kommt eine weitere Karte dazu, wird die neu zu verbüssende Strafzeit mit der verbleibenden Zeit der letzten ausgesprochenen Strafzeit addiert (da zu jedem Zeitpunkt mindestens zwei Feldspieler auf dem Platz stehen müssen). Die so errechnete neue Strafzeit gilt als eine Strafe und kann später nicht wieder aufgetrennt werden (z.B. bei Torerfolg der gegnerischen Mannschaft). Eine weiteres Foul mit Kartenfolge führt in dieser Situation zum sofortigen Spielabbruch.

Strafbare Handlungen

Einige Aktionen, die bis anhin mit einer gelben Karte sanktioniert wurden, werden von nun an mit einer Ermahnung (1. Verstoss) und blauen Karte (2. Verstoss) geahndet: Ohne Erlaubnis des Schiedsrichters über die Bande steigen, Simulationen, Abstand nicht einhalten oder zu früh spielen beim indirekten Freistoss etc. Andere geringfügige Fouls werden neu mit Teamfouls bestraft (s. Text Mark Lewis).

Als schwere Fouls werden unter anderem Disziplinarvergehen, aggressives Verhalten, gesundheitsgefährdende Fouls (Gegner stossen, halten, gegen die Bande drücken, schlagen, stolpern lassen), Stock in den Rollschuhen einhaken (auch unabsichtlich!) und verhindern von Torchancen taxiert. Diese werden mit einer direkten blauen Karte sanktioniert.

Besonders schwere Fouls sind beispielsweise Disziplinarvergehen, körperliche Angriffe (oder der Versuch dazu), gesundheitsgefährdende Fouls im Spielunterbruch, Gegner absichtlich zu Boden werfen oder in diese hineinfahren, auf ungeschützte Stellen des Körpers oder in Richtung der Rollschuhe schlagen.

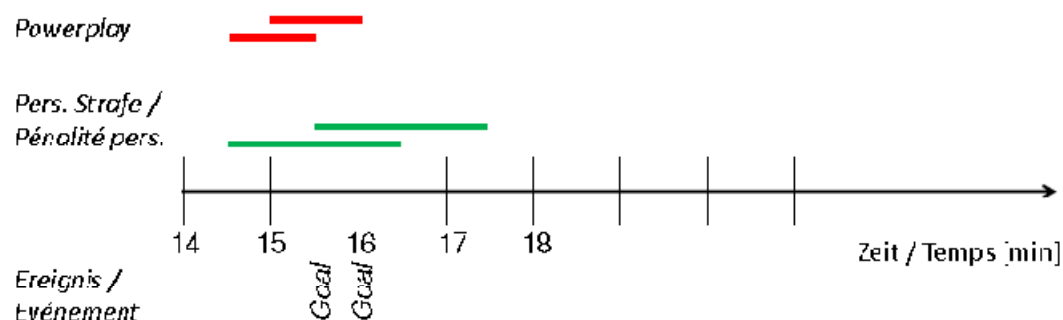
Beispielsituationen

Durch die klare Trennung von Mannschafts- und persönlichen Strafen sind folgende drei Situationen denkbar: Ein mit einer blauen Karte bestraffter Spieler kann vor, gleichzeitig oder erst nach Ablauf des durch ihn verursachten Powerplays auf das Spielfeld zurückkehren. Dies soll mit den folgenden Beispielsituationen aufgezeigt werden.

Situation 1

Spieler Nr 3 von Mannschaft A wird zum Zeitpunkt 14:30 mit einer blauen Karte bestraft. Eine halbe Minute später erhält auch sein Mitspieler A4 eine blaue Karte. Team B erzielt darauf zwei Tore, eines in doppelter Überzahl (15:30), das andere in einfacher Überzahl (16:00).

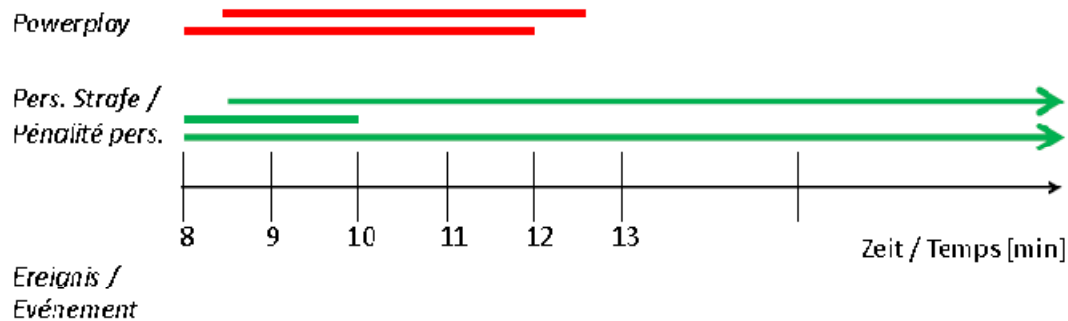
14:30	A3	blaue Karte
15:00	A4	blaue Karte
15:30	B6	Tor
16:00	B8	Tor



Situation 2

Spieler Nr 3 von Mannschaft A wird um 8:00 mit einer blauen und zusätzlich mit einer direkten roten Karte bestraft. Im selben Spielunterbruch erhält auch sein Mitspieler A4 eine blaue Karte. Der Trainer der beiden wird eine halbe Minute später ebenfalls mit rot in die Garderobe geschickt. Daraus resultiert ein doppeltes Powerplay.

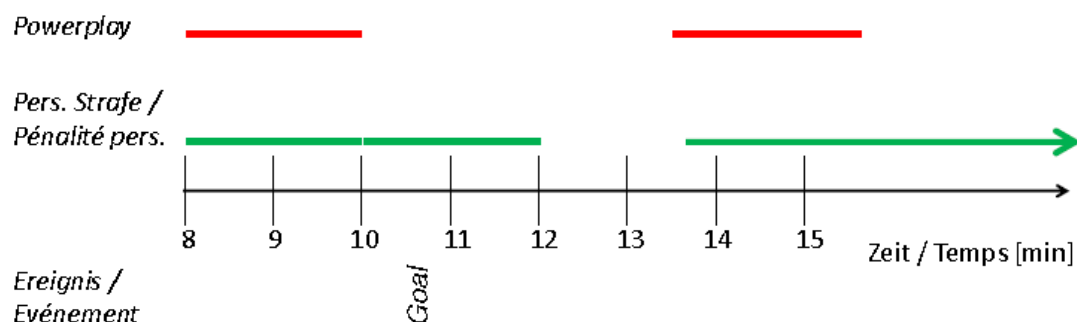
8:00	A3	blaue Karte
8:00	A3	rote Karte
8:00	A4	blaue Karte
8:30	Trainer A	rote Karte



Situation 3

Spieler Nr 3 von Mannschaft A wird um 8:00 mit zwei blauen Karten im selben Spielunterbruch bestraft. Nachdem das Powerplay abgelaufen ist, schießt Mannschaft B ein Tor. A3 muss jedoch seine persönliche Strafe bis 12:00 absitzen. Seine dritte blaue Karte im selben Spiel führt dann zu einer Folgekarte (rot). Die Strafzeit des Powerplays richtet sich nach der Schwere seines Fouls (blaue Karte = 2 Minuten).

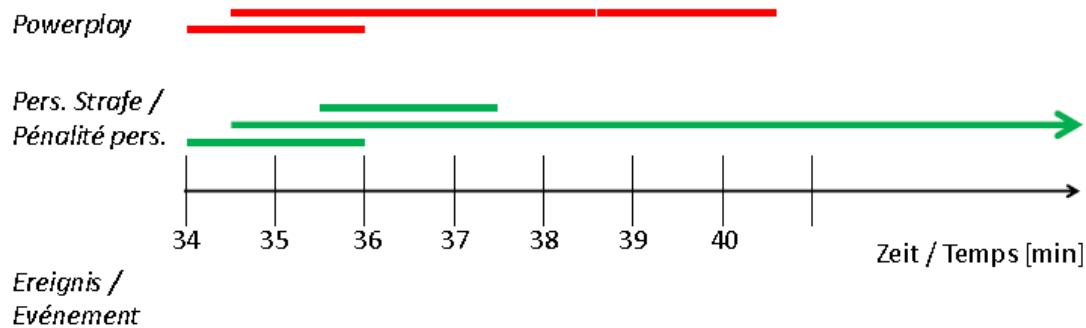
8:00	A3	blaue Karte
8:00	A3	blaue Karte
10:30	B6	Tor
13:30	A3	blaue Karte → rote Karte



Situation 4

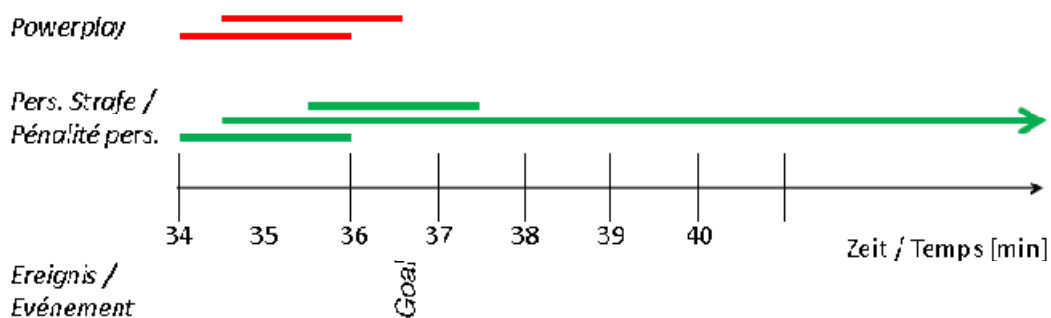
Spieler derselben Mannschaft werden mit einer blauen (A3, 34:00), roten (A3, 34:30) und blauen (A6, 35:30) Karte bestraft. Da im Moment, als die Sanktion für A6 ausgesprochen wird, bereits ein doppeltes Powerplay gespielt wird, wird die Strafzeit seiner Sanktion zu der letzten ausgesprochenen Strafzeit addiert.

34:00	A3	blaue Karte
34:30	A3	rote Karte
35:30	A6	blaue Karte



Um 36:30 fällt ein Tor für die gegnerische Mannschaft. Die verbleibende Powerplay-Zeit von Team A wird gelöscht und beide Mannschaften spielen wieder mit 4 gegen 4 Feldspielern.

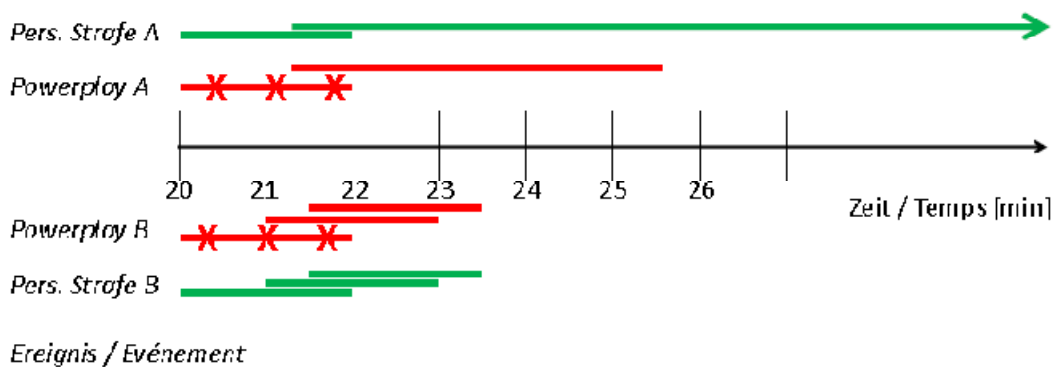
34:00	A3	blaue Karte
34:30	A3	rote Karte
35:30	A6	blaue Karte
36:30	B5	Tor



Situation 5

Spieler beider Mannschaften (A3 und B3) werden gleichzeitig mit einer blauen Karte bestraft (20:00). Die Spieler verbüßen ihre persönlichen Strafen auf dem Stuhl neben dem Zeitnehmertisch, während die Mannschaften mit komplettem Spielerbestand weiterspielen. Eine weitere blaue Karte für B6 bringt seine Mannschaft in Unterzahl (4 gegen 3), bald darauf entsteht eine neue Powerplay-Situation (3 gegen 2) indem B7 eine blaue und A5 eine rote Karte gezeigt bekommen (keine Kompensation weil es sich um Sanktionen verschiedener Schwere handelt).

20:00	A3	blaue Karte
20:00	B3	blaue Karte
21:00	B6	blaue Karte
21:30	B7	blaue Karte
21:30	A5	rote Karte



In Unterzahl erzielt B2 ein Tor. Mannschaft A darf auffüllen und spielt nun in doppelter Überzahl (4 gegen 2).

20:00	A3	blaue Karte
20:00	B3	blaue Karte
21:00	B6	blaue Karte
21:30	B7	blaue Karte
21:30	A5	rote Karte
22:15	B2	Tor

