

Uwe Bühler

Ziegelhofstr. 220 A
79110 Freiburg
Mobil 0177-2434 941

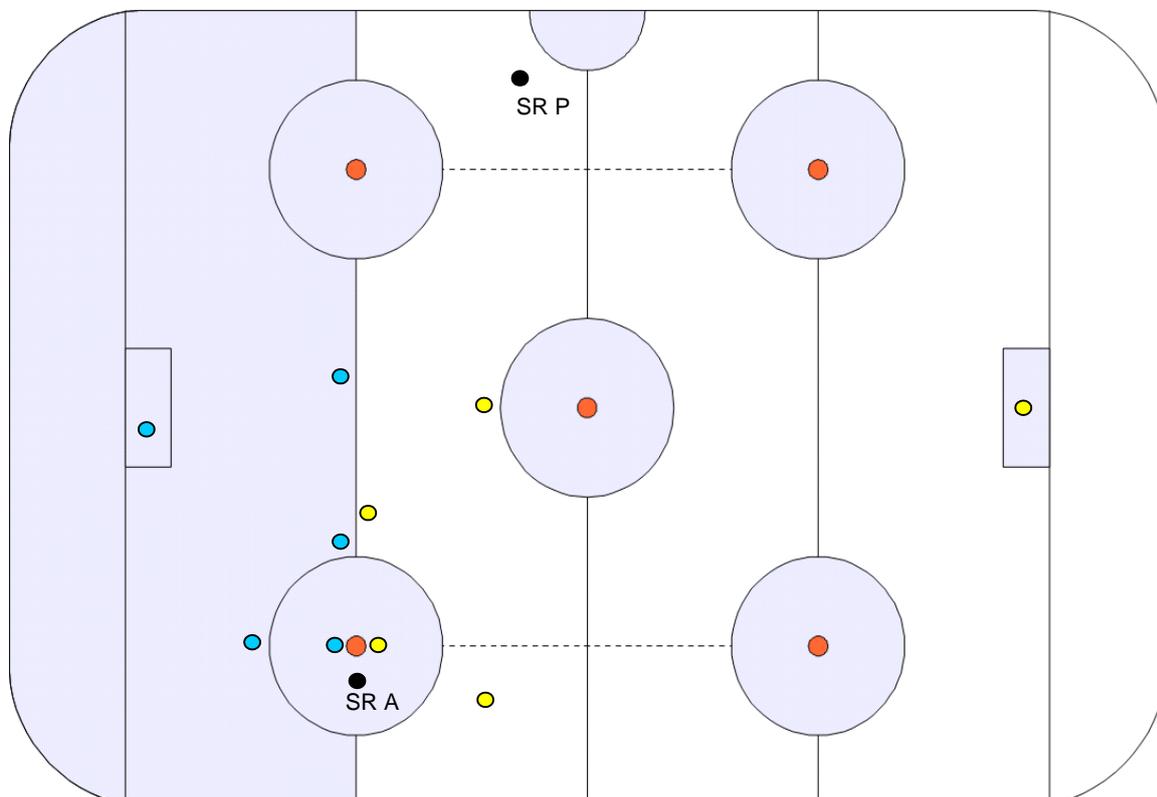
Telefax 0761-49064209
E-Mail buehler@ishd.de

Freiburg, den 28. Februar 2013

Anleitung zum perfekten Anspiel

Die Durchführung der Anspiele ist eine sehr wichtige Aufgabe. Wird diese Aufgabe korrekt erledigt, trägt das zu einer guten Atmosphäre im Spiel bei. Umgekehrt kann eine „Schlechterledigung“ der Anspiele eine enorme Unruhe in das Spiel bringen. Zuerst gilt es den Anspielort als solchen klar zu definieren.

Hierzu zeigt der passive Schiedsrichter (SR P), dies ist der Schiedsrichter der **nicht** das Anspiel durchführen wird, dieser befindet auf der anderen Spielfeldseite, mit ausgestreckten Armen auf den Anspielpunkt an dem das Bully durchgeführt werden soll. Der aktive, ausführende Schiedsrichter (SR A), stellt sich auf der Höhe des Bullypunktes ca. 1 Meter in Richtung Bande hinter diesen und hebt den Arm senkrecht hoch. Ben Ball hat dieser in der anderen Hand hinter dem Rücken:



Wenn der Ort des Anspiels von den vordefinierten Bullypunkten abweicht, sagt den Bullyspielern wo genau der Ball gedropt wird, z.B. „Bully hier auf der grünen Linie“ oder ähnliches.

Bei der Durchführung der Anspiele mit wirksamer Kommunikation deutlich machen, dass Ihr der Herr des Anspielverfahrens seid. Korrekte und faire Anspiele für beide Teams. Nicht mit „stockenden“ Anspielen den Spielfluss stören ggf. aber auch mal „die Luft herausnehmen“.

Beide Schiedsrichter achten stets darauf, dass beide Teams jeweils die korrekte Anzahl an Spielern vor dem Anspiel aufs Feld bringen und diese Spieler „in Position“ sind, ehe sie dazu übergehen, die beiden Anspieler am Anspielpunkt zu instruieren.

Achtet darauf, dass der Schiedsrichterkollege bereit ist.

Es gibt bekanntermaßen sehr viel Unruhe und Druck (Spieler, Publikum, Spielerbänke) wenn der Ball gedropt wurde und unmittelbar danach mit einem Pfiff das Spiel wieder unterbrochen werden muss, weil z. B. übersehen wurde, dass ein Team einen Spieler zu viel auf dem Feld hatte oder der Partner sich noch nicht in seine Position bringen konnte.

Grundsatz: Das erste Anspiel/die ersten Anspiele in den ersten Minuten sind entscheidend. Hier stellen die Spieler fest, ob die Schiedsrichter bereit sind. Die Spieler werden die Grenzen testen, um sich Vorteile zu verschaffen. Das müssen die Schiedsrichter wissen und bei den Anspielen von Beginn an aufmerksam, konsequent und aktiv sein.

Beide Schiedsrichter behalten die Wechselverfahren im Auge. Sind die Spieler „im Rücken“ des Bully ausführenden Schiedsrichters bereits am Anspielkreis, können sie schon entsprechend instruiert werden. Dann die „vorderen“ Spieler in die korrekte Position bringen bzw. sie auffordern, ihre korrekte Position zu halten. Bei der Instruktion der am Anspielkreis befindlichen Spieler (außen und innen) die gängigen Slogans verwenden. Z. B. „haltet Eure Position, nicht bewegen“; „geht in Position“; „aus dem Kreis“ „zurück“.

Dann bringt sich der ausführende Schiedsrichter in die so genannte Ready-Position und präsentiert den Ball mit entsprechend gestrecktem Ballarm. Faustregel: Der Ball wird ca. auf Höhe der Knie und dabei „wurfbereit“ präsentiert (= von der Hand fest umschlossen, um jegliche Hand-, Finger- oder Daumenbewegungen unmittelbar vor dem Einwurf zu vermeiden).

Der ausführende Schiedsrichter (SR A) bereitet nun die beiden Spieler am Bullypunkt auf das Anspiel vor. Zuerst den angreifenden Spieler ansprechen + instruieren, also ihm sagen, was ihr von ihm erwartet. Dann den verteidigenden Spieler ansprechen und instruieren und auch ihm sagen, was Ihr von ihm erwartet. Versucht die Spieler mit Vornamen anzusprechen, wenn ihr diesen kennen solltet.

Auch hier Slogans parat haben („Füße parallel“; „den Stock hinter die Linie“, „Achte auf deine Füße“. Dabei auch mal ein forderndes "Bitte" den vorgenannten Aufforderungen anhängen, da dies für die Akzeptanz förderlich ist. Den Ball mit gutem Timing sauber dropfen.

Der passive Schiedsrichter kontrolliert die Position der Spieler am Anspielkreis, die ihre Position „im Rücken“ von dem ausführenden Schiedsrichter haben. Befindet sich einer dieser Spieler bereits im Anspielkreis, oder in der Vorwärtsbewegung bevor der SR A Ball einwirft, pfeift SR P und zeigt den Regelverstoß entsprechend an. SR A schickt den „Anspieler“ dieses Teams weg.

Nimmt ein Spieler seine Position beim Anspiel nicht gleich korrekt ein, gebt ihm eine zweite Chance (einen freundlichen Hinweis/eine freundliche Verwarnung). Lässt der Spieler auch die zweite Chance ungenutzt verstreichen, wechselt den Anspieler des sich verfehlenden Teams aus. Achtet dabei auf ruhige Kommunikation. Der Tenor muss sein, dass Ihr den

Spieler nicht wegschicken wollt, aber Euch in diesem Fall nichts anderes übrig bleibt. Gebt ihm auch den kurzen Hinweis, warum Ihr ihn wegschickt. Das Wegschicken des Anspielers muss immer der letzte Ausweg sein.

Gründe, die ein Wegschicken des Anspielers vorsehen:

1. Der Spieler nimmt seine korrekte Position nicht ein
2. Der Spieler dreht sich beim droppen des Balles in den Gegner rein
3. Der Spieler spielt den Ball bevor dieser einmal den Boden berührt hat
4. Der Spieler bewegt sich bevor der Ball gedroppt wurde
5. Der Spieler hält den korrekten Abstand der Schläger nicht ein

Bitte beachtet, dass ein Recht zum Wegschicken durch einen SR immer nur für den jeweiligen „Erstfall“ eines Regelverstößes innerhalb desselben Anspiels besteht. Das Recht hat der SR nicht mehr, falls es zu einem erneuten Verstoß desselben Teams in demselben Anspiel kommen sollte. Bei erneutem Vergehen, kleine Zeitstrafe gegen den Spieler.

Verlassen des Anspielkreises

Es ist kein Wettbewerb, welcher SR nach dem Droppen des Balls am schnellsten den Anspielpunkt verlässt. Das Prinzip nach dem Droppen und anschließendem Verlassen des Anspielkreises heißt „safety first“. D. h. Ihr habt den Kopf oben und behaltet nach dem Droppen des Balles die Spieler im Auge. Die Spieler haben den ersten Anspruch auf das „Spielfeld“/den Raum, welches/welchen sie brauchen, um das Spiel nach dem Einwurf aufzunehmen. Vermeidet so eine Kollision mit Spielern oder mit dem Ball. Welcher Raum für Euch übrig bleibt, müsst Ihr aber schnell realisieren. Danach den freien Weg zügig nutzen und mit kraftvollem Rückwärtslaufen den Anspielkreis verlassen, ohne das Spiel zu behindern. Haltet dabei den Kopf hoch und beobachtet das Spiel. SR A bewegt sich nach dem Einwurf in seine Position zwischen auf der Torlinie. SR P behält seine Position auf Höhe des letzten Spielers (siehe Bild) bei, um ggf. bei eine schnellen Konter/Angriff nicht überlaufen zu werden.

Besondere Situationen beim Anspiel, die hin und wieder vorkommen:

- Das Einwerfen/Droppen des Balls misslingt dem SR → dieser SR pfeift sofort ab und wiederholt sein Anspiel ohne einen Spieler wegzuschicken
- Ein Anspiel muss wiederholt werden → derselbe SR führt das Wiederholungsanspiel durch.

„Ein Spieler darf sich beim Anspiel nicht drehen und den Ball kicken. Wenn jedoch ein Spieler den Ball zuerst mit dem Stock spielt und der Ball frei ist, kann der Spieler den Ball zurückkicken. Die Absicht ist, dass kein Spieler sich dreht und den Ball kickt, ohne versucht zu haben, den Ball mit dem Stock zu spielen und somit den Gegenspieler daran hindert, den Ball mit seinem Stock zu spielen.“

- Das erste Anspiel war nicht korrekt und muss deshalb wiederholt werden, z. B. weil sich ein Außenspieler zu früh in den Anspielkreis oder in Vorwärtsrichtung bewegte
- Bullyspieler verhalten sich nicht korrekt beim Anspiel → vermeide es beide gleichzeitig wegzuschicken

„Vermeide es, beide das Anspiel in einer Endzone ausführende Spieler zu selben Zeit davon auszuschließen. Wenn möglich schließe den ersten regelverletzenden Spieler aus.“

Diese Anleitung wurde in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Eishockey Bund (in Person: Gerhard Müller) entwickelt und soll euch eine nützliche Hilfe sein, euer Anspiel zu verbessern.