



DIVING / EMBELLISHMENT

LEIDFADEN FÜR SPIELER SAISON 2026/27

Indikatoren, Kernpunkte und Bewertungsansatz



Informationen für Spieler der National League und Sky Swiss League

Dieses Dokument macht den Bewertungsansatz des Sounding Boards transparent und schafft ein gemeinsames Verständnis dafür, was als Diving oder Embellishment gelten kann.

Eishockey soll hart, intensiv und ehrlich sein. Kämpft um den Puck, nicht um eine Strafe.

1. ZWECK & GRUNDSÄTZE

Ein klares und einheitliches Verständnis schützt die Integrität und Glaubwürdigkeit des Spiels.

DIVING UND EMBELLISHMENT GEHÖREN NICHT ZUM EISHOCKEY.

Sie untergraben das Vertrauen ins Spiel, setzen Schiedsrichter und Gegner unnötig unter Druck und widersprechen dem Respekt gegenüber allen Beteiligten.

INTEGRITÄT

- Schützt die Glaubwürdigkeit des Wettbewerbs und faire Entscheidungen.
- Tatsächlicher Kontakt und echte Regelverstösse sollen, ohne künstliche oder übertriebene Reaktion beurteilt werden.

RESPEKT

- Profispieler sind Vorbilder für junge Eishockeyspieler in der ganzen Schweiz.
- Respektiert Mitspieler, Gegner, Schiedsrichter, Fans und Medien.

DIVING

Bewusstes Herbeiführen oder Einleiten eines Sturzes bzw. einer Reaktion, um eine Aktion des Gegners härter erscheinen zu lassen oder den Eindruck eines Regelverstosses zu erwecken.

EMBELLISHMENT

Übertreiben der Wirkung eines tatsächlichen Kontakts oder möglichen Regelverstosses mit dem Ziel, die Wahrnehmung der Szene zu beeinflussen.

I. Was das Sounding Board erreichen will

Das Sounding Board unterstützt das Ziel der National League und der Sky Swiss League eines ehrlichen, hart geführten Spiels. Es fördert ein einheitliches Verständnis für fragwürdige Szenen und unerwünschte Verhaltensweisen, nicht die Suche nach Sanktionen.

II. Wie eine Szene beurteilt wird

Die gesamte Aktion wird beurteilt. Einzelne Indikatoren sind Orientierung, keine automatische Checkliste.

1 Kontakt	2 Aktion / Reaktion	3 Körpermechanik	4 Gesamtkontext
Gibt es tatsächlichen Kontakt? Wie stark ist er?	Passt die Reaktion zu Zeitpunkt und Stärke des Kontakts?	Sind die Bewegungen natürlich oder wird zusätzliche Energie eingesetzt, um die Reaktion zu erzeugen oder zu verstärken?	Vorbereitung, Gleichgewicht, bewusstes Suchen von Kontakt und Verhalten nach der Aktion werden gemeinsam beurteilt.



2. BEWERTUNGSRAHMEN

Schlüsselindikatoren - Kontakt, Timing und Reaktion

Die folgenden Indikatoren werden in Kombination und stets im Kontext der gesamten Szene beurteilt.

A. KONTAKT & URSACHE / WIRKUNG

- Gibt es tatsächlichen Kontakt? Falls ja, wie stark ist er?
- Entspricht die Reaktion angemessen der Stärke, Richtung und dem Zeitpunkt des Kontakts?
- Ist die gesamte Aktions-Reaktions-Abfolge stimmig oder wirkt die Reaktion unverhältnismässig?
- Sucht oder erzeugt der Spieler bzw. Torhüter bewusst Kontakt im Zusammenhang mit der anschliessenden Reaktion?

B. TIMING & NATÜRLICHE REAKTION

- Natürliches vs. unnatürliches Verhalten: Passt die Reaktion zur Situation und zur Bewegung des Spielers vor dem Kontakt?
- Übertriebene Reaktion: Ist sie klar stärker, als der Kontakt plausibel erklären würde?
- Verzögerte Reaktion: Gibt es eine erkennbare Verzögerung zwischen Kontakt und Reaktion?
- War der Spieler auf die Aktion oder den Kontakt vorbereitet?
- Versucht der Spieler instinktiv, das Gleichgewicht zu halten bzw. sich abzufangen, oder trägt die Bewegung zum Sturz bei?

WICHTIG

Eishockey ist schnell und körperbetont. Ein Sturz, Gleichgewichtsverlust oder eine starke Reaktion auf einen tatsächlichen Kontakt bedeutet nicht automatisch Diving oder Embellishment. Entscheidend ist, ob die Reaktion bewusst erzeugt, übertrieben oder nicht mit dem tatsächlichen Kontakt vereinbar wirkt.

Schlüsselindikatoren - Körpermechanik und Verhalten

Bestimmte Bewegungen können helfen einzuschätzen, ob eine Reaktion natürlich ist oder bewusst verstärkt wird.

C. BEINE & MECHANIK DES SCHLITTSCHUHLAUFENS

- Abstoss-, Abhebe- oder Ausscherbewegungen, die einem Sturz zusätzliche Energie geben.
- Toe Pick: Verhakt sich der Schlittschuh natürlich oder deutet die Bewegung auf einen absichtlich herbeigeführten Gleichgewichtsverlust hin?
- Fehlende normale Körperspannung, die den Sturz zu begünstigen scheint.
- Zusätzlicher Krafteinsatz, um zu Boden zu gehen, statt auf den Schlittschuhen zu bleiben.

D. OBERKÖRPER, STOCK & AUSRÜSTUNG

- Fallenlassen des Stocks nach geringem, unzureichendem oder gar keinem Kontakt - besonders wenn übertrieben oder verzögert.
- Festhalten oder Greifen des Gegners mit Händen, Ellbogen oder Beinen, während der Eindruck eines Fouls erzeugt wird.
- Übertriebenes Hochwerfen beider Hände.
- Übertriebenes Zurückwerfen des Kopfes - mit oder ohne relevanten Kontakt zum Kopf/Helm.

E. VERHALTEN WÄHREND & NACH DER AKTION

- Vortäuschen oder übertriebene Reaktion einer Verletzung.
- Ein unmittelbarer Blick zum Schiedsrichter nach der Aktion kann als Teil des Gesamtkontexts berücksichtigt werden.
- Verhalten nach der Aktion wird nie isoliert beurteilt, sondern zusammen mit Kontakt, Timing und Mechanik der Szene.

EIN INDIKATOR ALLEIN REICHT NICHT

Ein fallengelassener Stock, eine Kopfbewegung, ein Sturz oder ein Blick zum Schiedsrichter können im Eishockey ganz natürlich vorkommen. Deshalb beurteilt das Sounding Board die Kombination der Indikatoren und die gesamte Sequenz, bevor es zu einer Einschätzung kommt.



3. FOKUS FÜR SPIELER

Was Spieler mitnehmen sollen

Das Ziel ist einfach: ein hartes, ehrliches Spiel bewahren und den Schiedsrichtern ermöglichen, die tatsächliche Aktion zu beurteilen.

WAS WIR SEHEN WOLLEN

- Kämpft hart und spielt normalen, regelkonformen Kontakt nach Möglichkeit durch.
- Reagiert natürlich auf Kontakt und behaltet normale Hockeybewegungen bei.
- Lasst die tatsächliche Aktion für sich sprechen, auch wenn ein echter Regelverstoss vorliegt.
- Respektiert die Rolle der Schiedsrichter und die Integrität des Wettbewerbs.

WAS WIR NICHT SEHEN WOLLEN

- Kontakt primär zu suchen oder zu erzeugen, um einen Pfiff zu provozieren.
- Zusätzliche Körperbewegung oder Energie einzusetzen, um einen Sturz zu erzeugen.
- Die Wirkung eines Kontakts zu übertreiben, einschliesslich verzögerter oder unverhältnismässiger Reaktionen.
- Ausrüstung künstlich fallen zu lassen, Kopf oder Hände hochzuwerfen oder eine Verletzung vorzutäuschen, um eine Entscheidung zu beeinflussen.

Einfach gesagt

SPIELT DAS SPIEL, VERKAUFT NICHT DAS FOUL

Erzeugt, verkauft oder übertreibt keine Reaktion, um einen Pfiff zu beeinflussen.

Das schützt die Integrität des Spiels und den Respekt zwischen Spielern, Teams, Schiedsrichtern und Fans.

HINWEIS

Diese Indikatoren erläutern den Bewertungsansatz des Sounding Boards und fördern ein gemeinsames Verständnis. Sie ersetzen weder die geltenden Regeln noch die Entscheidung der Schiedsrichter auf dem Eis.