

12. November 2024, BFU-Forum Sport  
Flavia Bürgi, Evangelos Marcoyannakis

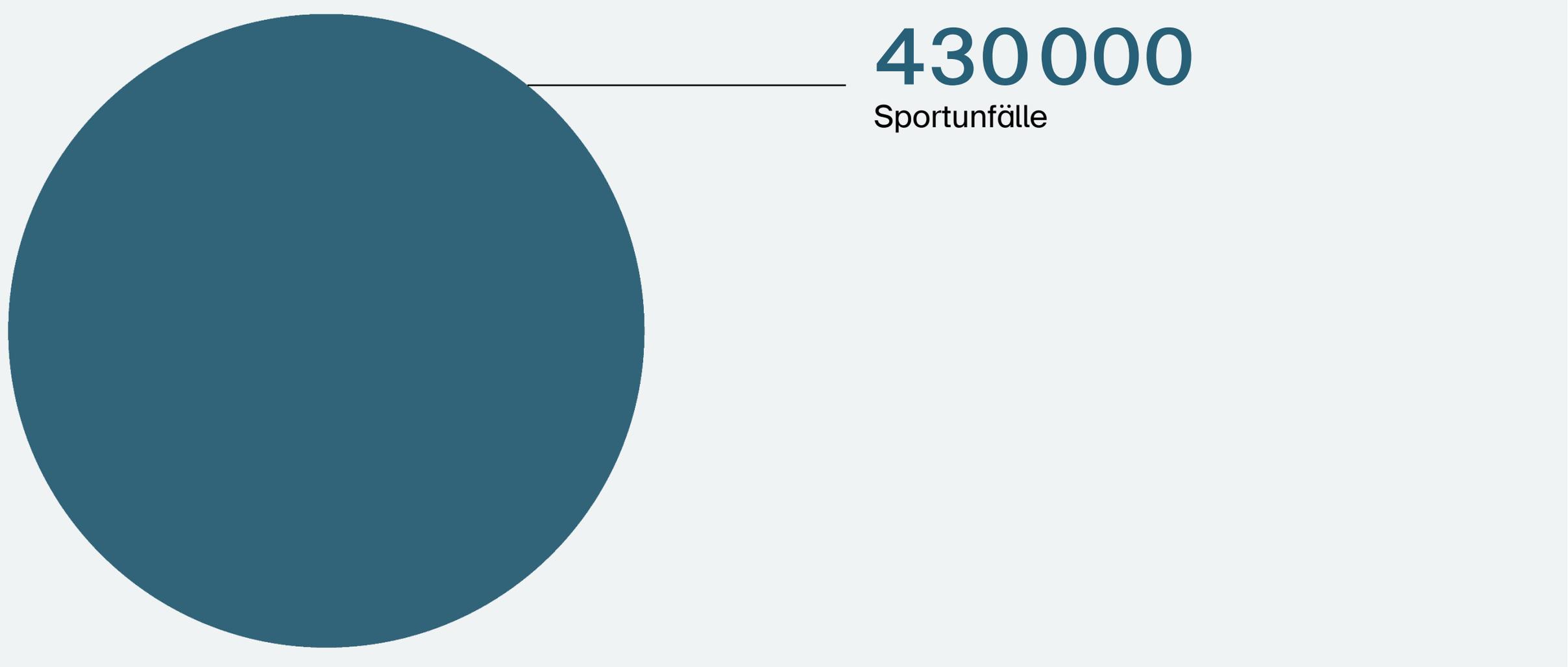
# Prävention von körperkontaktbedingten Verletzungen



# Ausgangslage

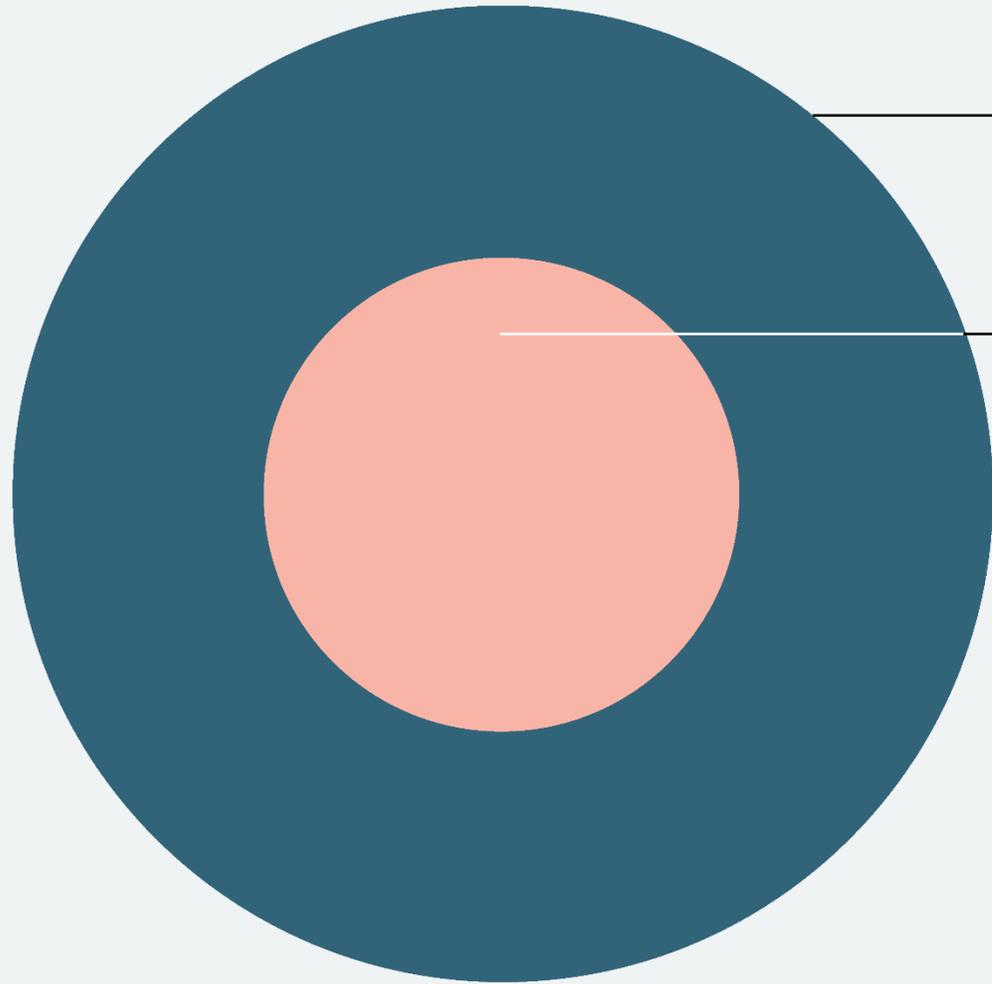


# Viele Unfälle im Spielsport



Quelle: BFU-Hochrechnung (Status 2022); SSUV: UVG-Statistik 2022

# Viele Unfälle im Sportsport



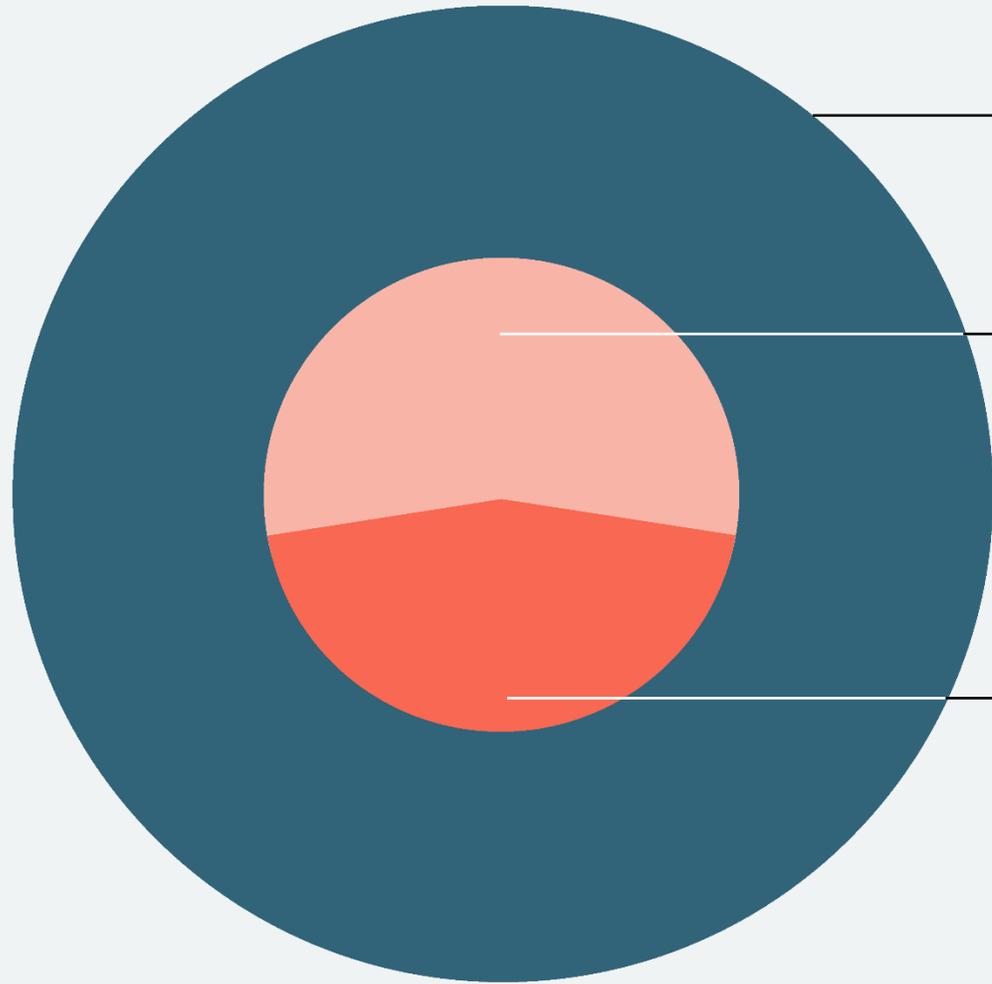
**430 000**

Sportunfälle

**110 000**

Verletzte in Sportsportarten

# Viele Unfälle im Sportsport



**430 000**

Sportunfälle

**110 000**

Verletzte in Sportsportarten

**45 %**

**aufgrund von Körperkontakt**

# Körperkontakt in Sportarten



Körperkontakt



Verletzungen

# Körperkontakt in Spielsportarten



Körperkontakt

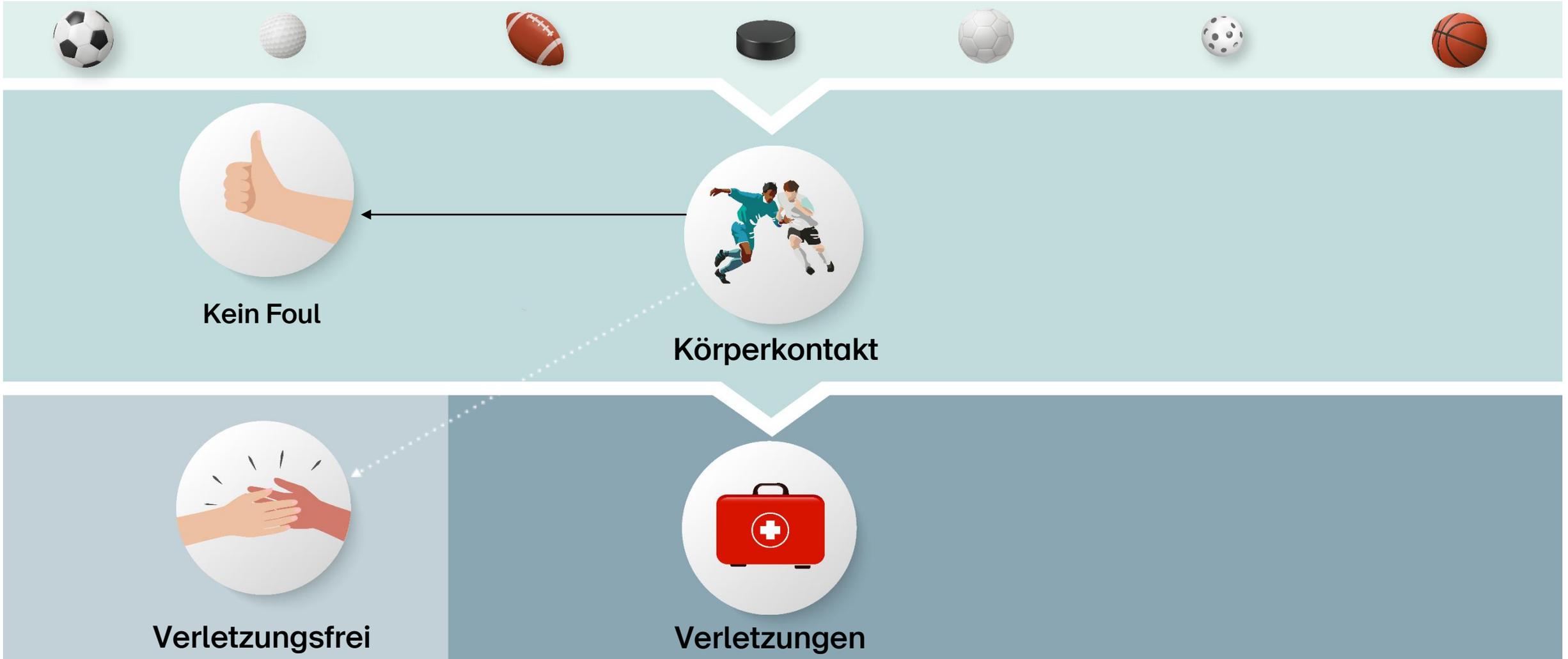


Verletzungsfrei



Verletzungen

# Körperkontakt in Spielsportarten



# Körperkontakt in Sportarten



# Körperkontakt in Sportarten



Wie können  
körperkontakt-  
bedingte Verletzungen  
reduziert werden?



# Unfallgeschehen

## Was passiert?



**11000**  
mittelschwer oder  
schwer verletzte  
Personen



## Die am häufigsten verletzten Körperstellen



**14 %**



**18 %**



**19 %**



**19 %**

# Die am häufigsten verletzten Körperstellen



**14 %**



**18 %**



**19 %**



**19 %**



# Die am häufigsten verletzten Körperstellen



**14 %**



**18 %**



**19 %**



**19 %**



# Die am häufigsten verletzten Körperstellen



**14 %**



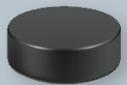
**18 %**



**19 %**



**19 %**



# Die am häufigsten verletzten Körperstellen



**14 %**



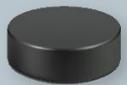
**18 %**



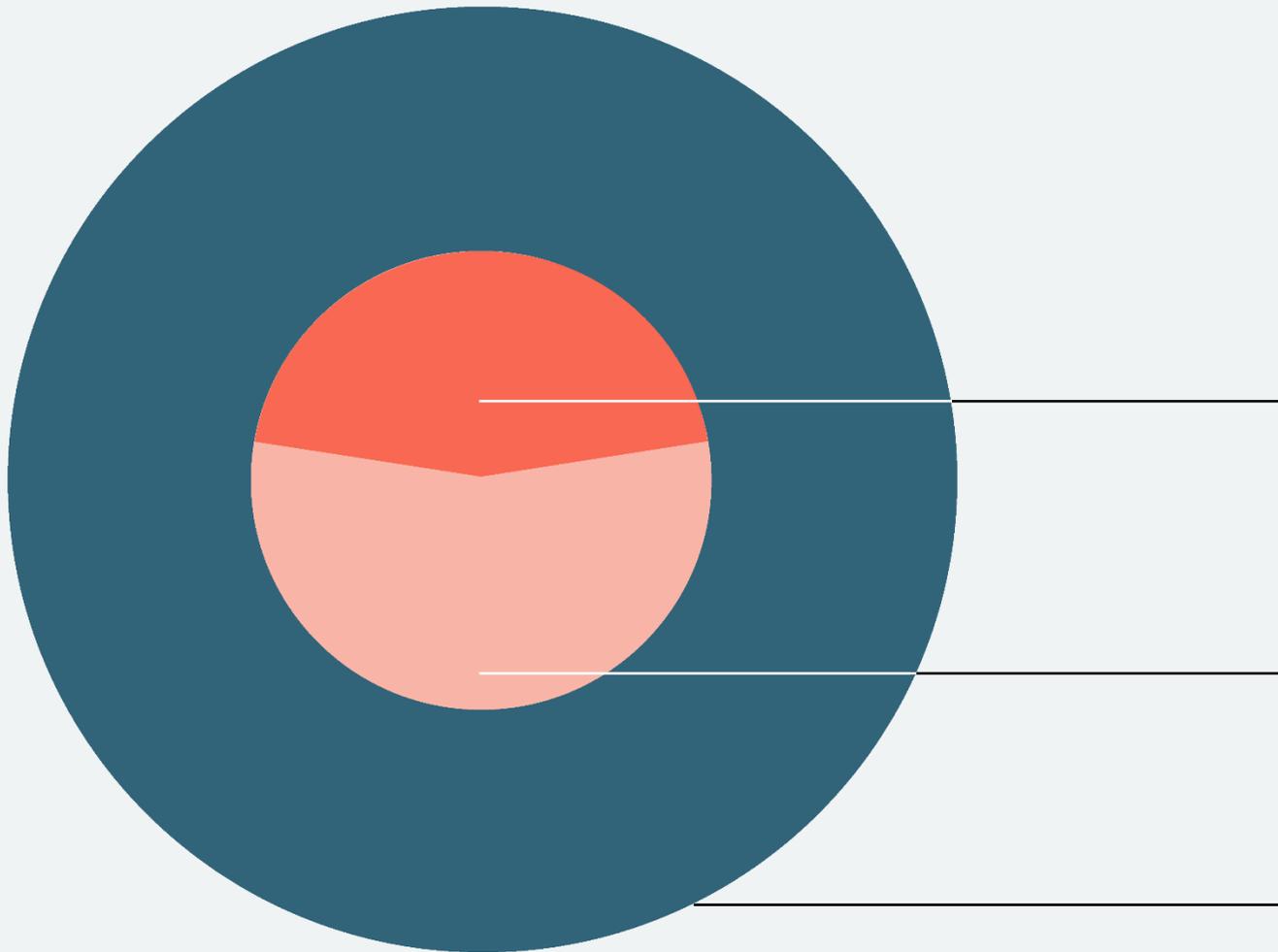
**19 %**



**19 %**



# Fast die Hälfte der Verletzungen aufgrund von Körperkontakt



**45 %**

**aufgrund von Körperkontakt**

**110 000**

**Verletzte in Spielsportarten**

**430 000**

**Sportunfälle**

# Hohes Verletzungsrisiko durch heftige Zusammenstöße

- Kollisionen
- Getackelt werden
- Kopfballduelle



# Hohes Verletzungsrisiko durch heftige Zusammenstöße

- Kollisionen
- Getackelt werden
- Kopfballduelle



Quelle: Gebert et al. 2015

- Kollisionen
- Bodychecking
- Stockschläge



Quelle: Emery et al. 2010

# Hohes Verletzungsrisiko durch heftige Zusammenstöße

- Kollisionen
- Getackelt werden
- Kopfballduelle



Quelle: Gebert et al. 2015

- Kollisionen
- Bodychecking
- Stockschläge



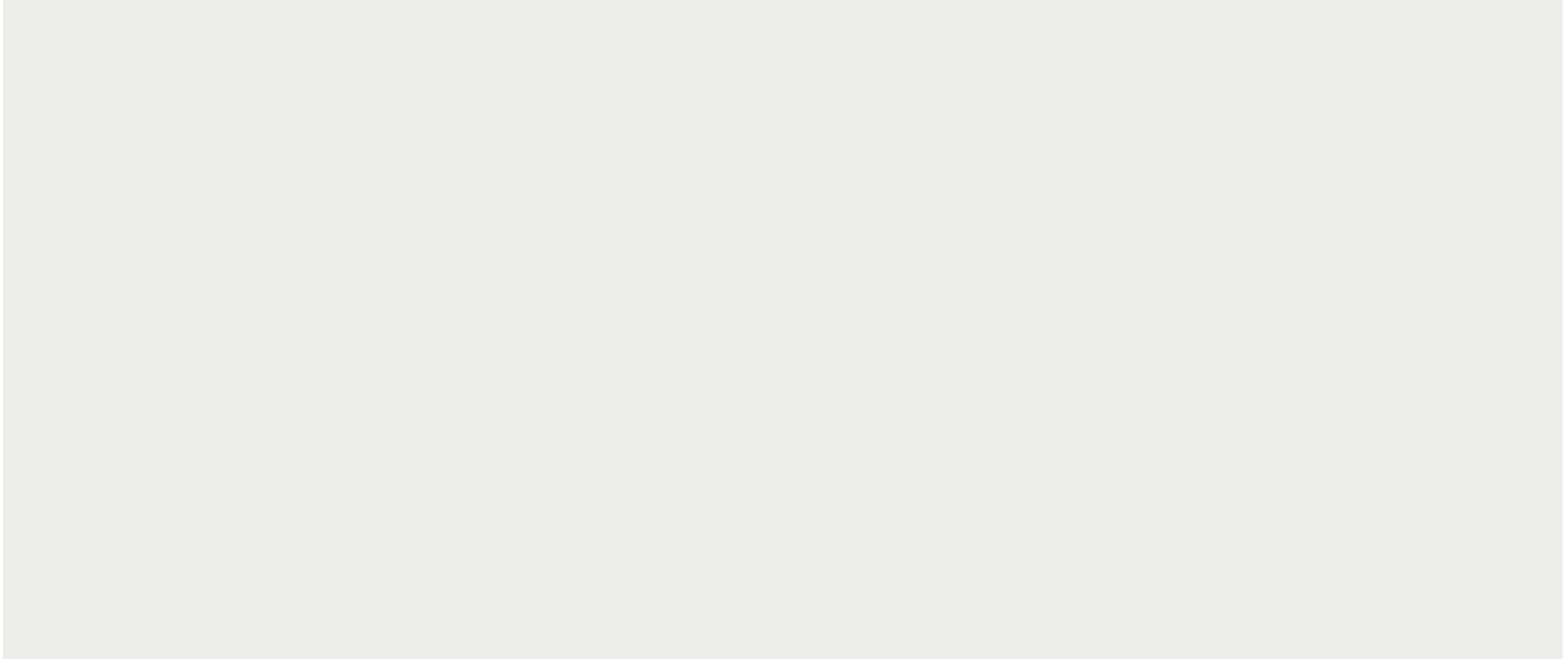
Quelle: Emery et al. 2010

- Kollisionen
- Fuss-zu-Fuss-Kollisionen
- Durch Ball getroffen



Quelle: Luig et al. 2020; Achenbach et al. 2021

# Durch gepfiffene Fouls verursachte Verletzungen



# Durch geahndete Fouls verursachte Verletzungen



26 %



22 %



18 %



12 %

# Einflussfaktoren

## Warum passiert es?



# BFU-PreviMAP Spielsport

## Systemdenken in der Unfallprävention



### Gesellschaft

<b>Werte und soziale Normen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ergebnisorientierung</li> <li>• Härte, Körperkontakt als «Part of the game»</li> <li>• Rivalitäten</li> </ul>	<b>Wirtschaft und Technologie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Werbung</li> <li>• Digitalisierung</li> <li>• Medien</li> </ul>	<b>Wissen und Interessen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegungs- und Sportförderung</li> <li>• Gesundheitsförderung</li> <li>• Unfallforschung und Unfallprävention</li> </ul>	<b>Gesellschaftliche Trends</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fankultur</li> <li>• Lebenslanges Sporttreiben</li> </ul>
--	--	--	--

### Regulation

<b>Öffentlich-rechtliche Regulation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesetzliche Vorgaben (z. B. Sportförderungsgesetz)</li> <li>• Rechtsprechung</li> <li>• Staatliche Fördergelder</li> </ul>	<b>Privatrechtliche Regulation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regelwerke und deren Auslegung</li> <li>• Sanktionierung</li> <li>• Vorgaben, Richtlinien, Regeln, Empfehlungen</li> <li>• Versicherungsleistungen</li> <li>• Technische Normen</li> </ul>
---	--

### Dienstleistung

<b>Organisatorischer Rahmen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verfügbares Angebot, Setting</li> <li>• Qualität der Angebote</li> <li>• Spiel-, Trainingsbetrieb</li> </ul>	<b>Vereinswesen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vereinsstrukturen</li> <li>• Vereinskultur, Vereinsleben</li> </ul>	<b>Prozesse und Abläufe</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lizenzwesen</li> <li>• Schiedsrichterwesen</li> <li>• Spielplanung</li> </ul>	<b>Ausbildungen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verfügbares Angebot</li> <li>• Ausbildungsstrukturen</li> <li>• Qualität</li> <li>• Inhalt</li> </ul>	<b>Produkte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung von Sport- und Schutzausrüstung</li> <li>• Vertrieb</li> </ul>	<b>Informationen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verfügbarkeit</li> <li>• Quelle</li> <li>• Qualität</li> <li>• Inhalt</li> </ul>
---	--	--	--	---	--

### Anlage und Umwelt

<b>Infrastruktur Sportstätte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bodeneigenschaften</li> <li>• Bänken, Tore, Verankerungen, etc.</li> <li>• Beleuchtung</li> <li>• Instandhaltung</li> <li>• Raumkonzept, Zugänglichkeit</li> </ul>	<b>(Witterungsbedingte) Verhältnisse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Temperatur</li> <li>• Witterung</li> <li>• Sonneneinstrahlung, Lichtverhältnisse</li> <li>• In Hallen: Feuchtigkeit, Nässe, Verunreinigungen</li> </ul>	<b>Nutzung und Betrieb</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzungskonzept</li> <li>• Einhaltung von Sicherheitsmassnahmen</li> <li>• Notfall- und Sicherheitskonzept</li> </ul>	<b>Zuschauerinnen und Zuschauer</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verhalten</li> <li>• Stimmung</li> <li>• Nähe zum Spielgeschehen</li> </ul>
--	---	---	--

### Ausrüstung und Hilfsmittel

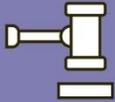
<b>Sportausrüstung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schuhe</li> <li>• Kleidung</li> <li>• Stöcke, Schläger</li> </ul>	<b>Schutzausrüstung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Protektoren</li> <li>• Kopfschutz</li> <li>• Schutzbrille</li> <li>• Orthesen</li> </ul>	<b>Material</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielgeräte (z. B. Bälle, Pucks, etc.)</li> <li>• Weiteres Material</li> </ul>	<b>Erste-Hilfe-Material</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kühlspray, -beutel</li> <li>• Verbandmaterial</li> <li>• Zahnnotfallset</li> <li>• Defibrillator</li> </ul>	<b>Ressourcen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Essen und Trinken</li> <li>• Sehhilfen</li> </ul>
---	---	---	--	--

### Mensch

<b>Individuelle Voraussetzungen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alter, Geschlecht, Herkunft</li> <li>• Gesundheitszustand</li> <li>• Fitness</li> <li>• Fähigkeiten und Fertigkeiten (motorisch und kognitiv)</li> <li>• Prädispositionen (z. B. Aggressionsinstinkt, Frustrationstoleranz)</li> </ul>	<b>Situationsbedingte Faktoren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taktik</li> <li>• Motivation, Absichten</li> <li>• Ermüdung</li> <li>• Emotionen</li> <li>• Spielstand</li> <li>• Substanzkonsum</li> </ul>	<b>Soziale Interaktionen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielleitung, Schiedsrichter/-in</li> <li>• Coaching</li> <li>• Gruppendynamik, Teamspirit</li> <li>• Gegner/-in</li> <li>• Publikumsinteraktionen</li> </ul>
---	---	---

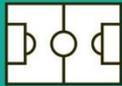
Version: 2023-10-17

**Gesellschaft**



**Regulation**

**Dienstleistung**



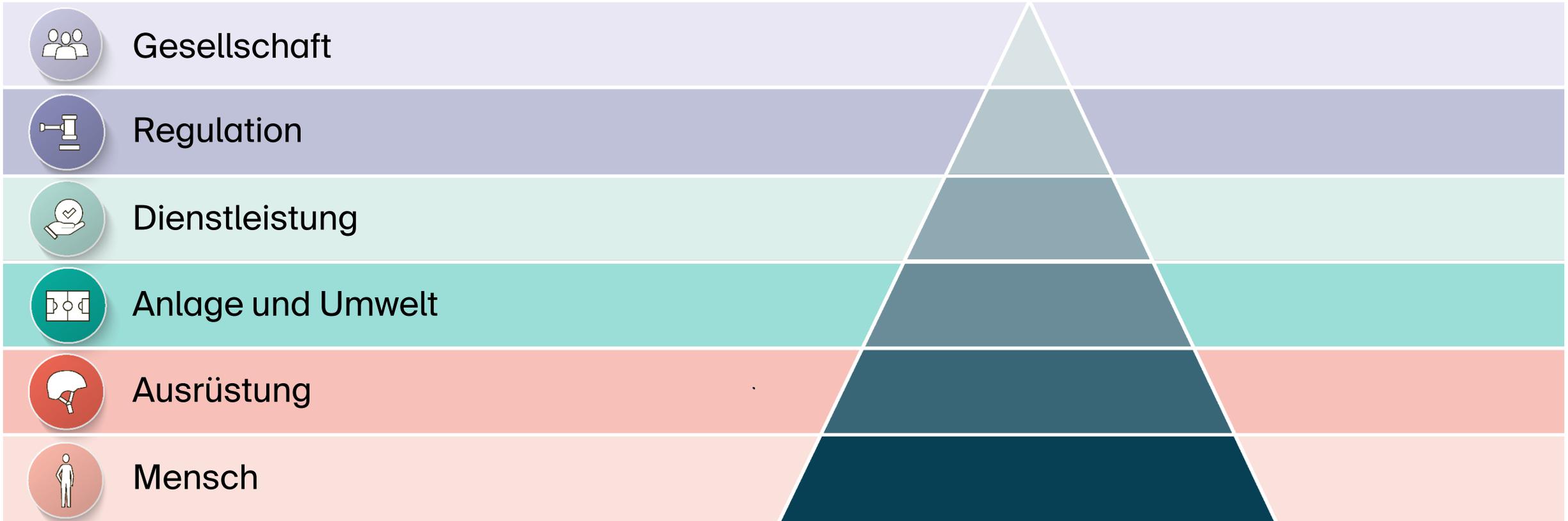
**Anlage und Umwelt**

**Ausrüstung und Hilfsmittel**



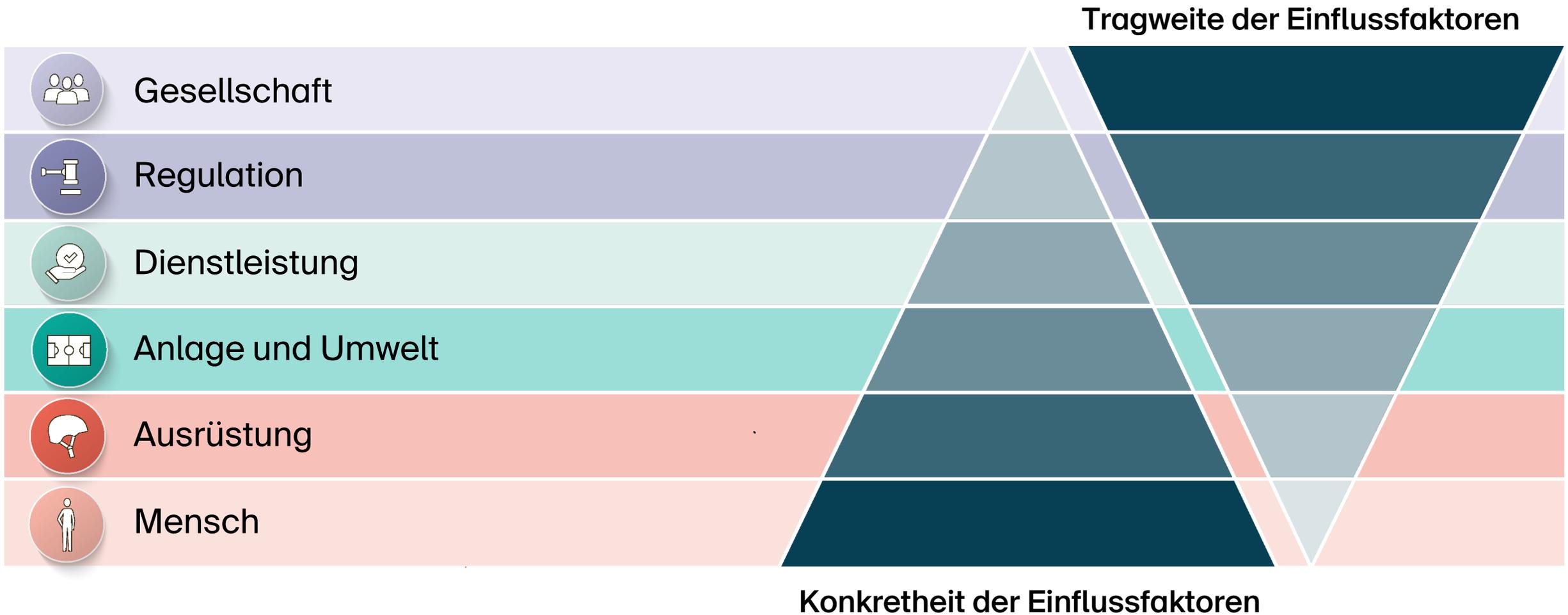
**Mensch**

# PreviMAP – Einflussfaktoren auf verschiedenen Ebenen

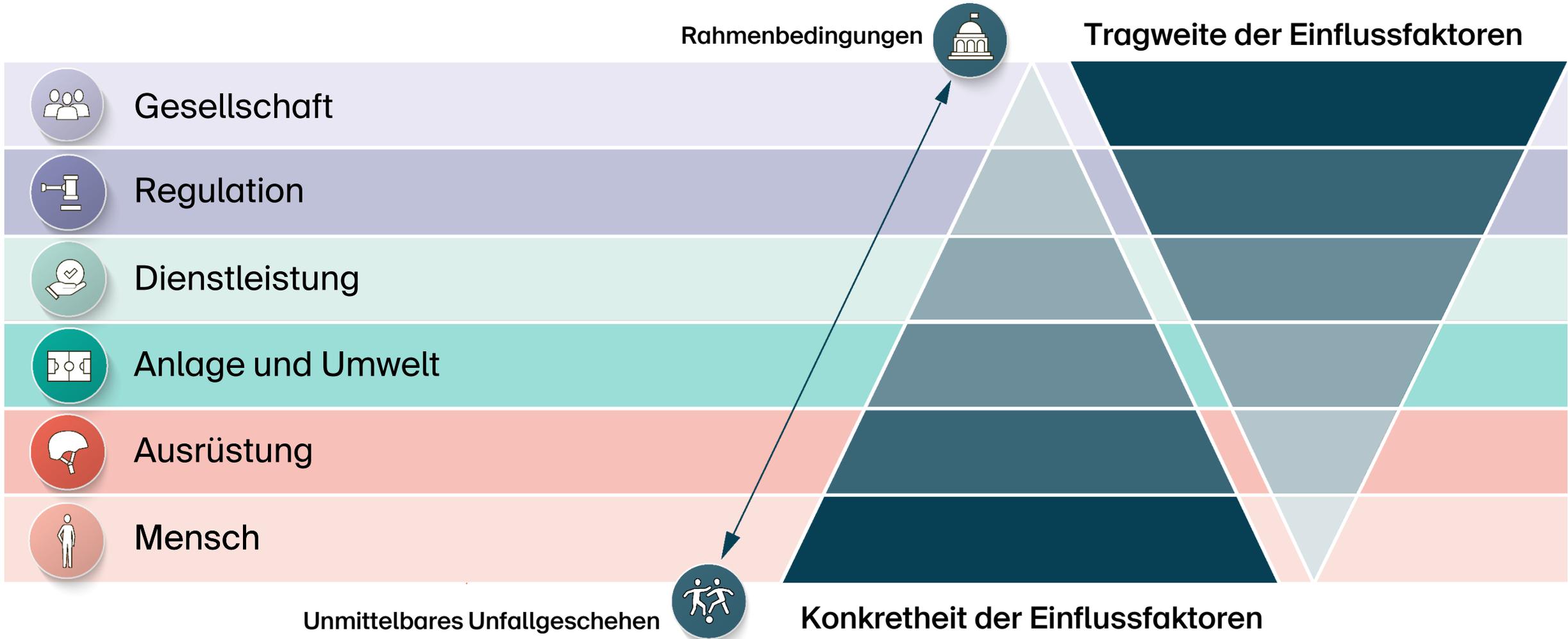


Konkretheit der Einflussfaktoren

# PreviMAP – Einflussfaktoren auf verschiedenen Ebenen



# PreviMAP – Einflussfaktoren auf verschiedenen Ebenen



# Die relevantesten Einflussfaktoren



# Die relevantesten Einflussfaktoren



## Gesellschaft

- Härte/Körperkontakt als «part of the game»

# Die relevantesten Einflussfaktoren



## Gesellschaft

- Härte/Körperkontakt als «part of the game»



## Regulation

- Gesetzliche Vorgaben
- Regelwerke
- Sanktionierung

# Die relevantesten Einflussfaktoren



## Gesellschaft

- Härte/Körperkontakt als «part of the game»



## Regulation

- Gesetzliche Vorgaben
- Regelwerke
- Sanktionierung



## Dienstleistung

- Verfügbares Angebot
- Qualität der Angebote
- Spiel- und Trainingsbetrieb
- Vereinskultur, Vereinsleben
- Ausbildung Schiedsrichter/-innen

# Die relevantesten Einflussfaktoren



## Gesellschaft

- Härte/Körperkontakt als «part of the game»



## Regulation

- Gesetzliche Vorgaben
- Regelwerke
- Sanktionierung



## Dienstleistung

- Verfügbares Angebot
- Qualität der Angebote
- Spiel- und Trainingsbetrieb
- Vereinskultur, Vereinsleben
- Ausbildung Schiedsrichter/-innen



## Mensch

- Fitness der Spieler/-innen
- Motivation
- Spielleitung, Schiedsrichter/-innen

# Präventionsansätze

## Wie verhindern?



# Die vier Säulen in der Unfallprävention im Sportsport



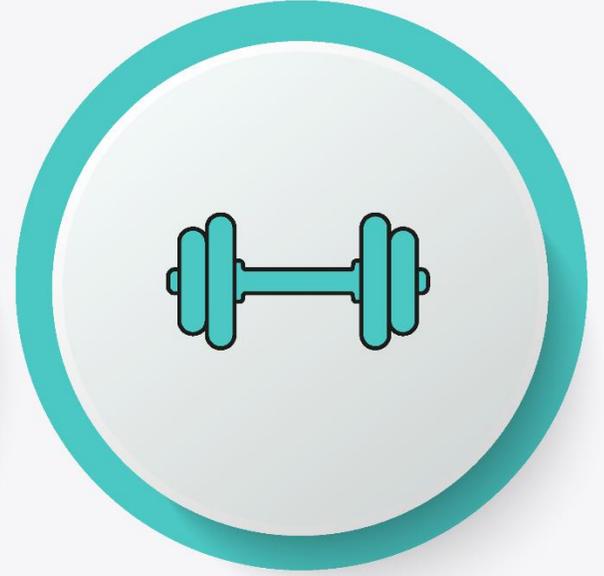
Regelwerk



Schutzausrüstung



Fehlerverzeihende  
Infrastruktur



Training und  
Präventionsprogramme

# Die vier Säulen in der Unfallprävention im Sportsport



**Regelwerk**



Schutzausrüstung



Fehlerverzeihende  
Infrastruktur



Training und  
Präventionsprogramme

Wie können  
körperkontakt-  
bedingte Verletzungen  
reduziert werden?



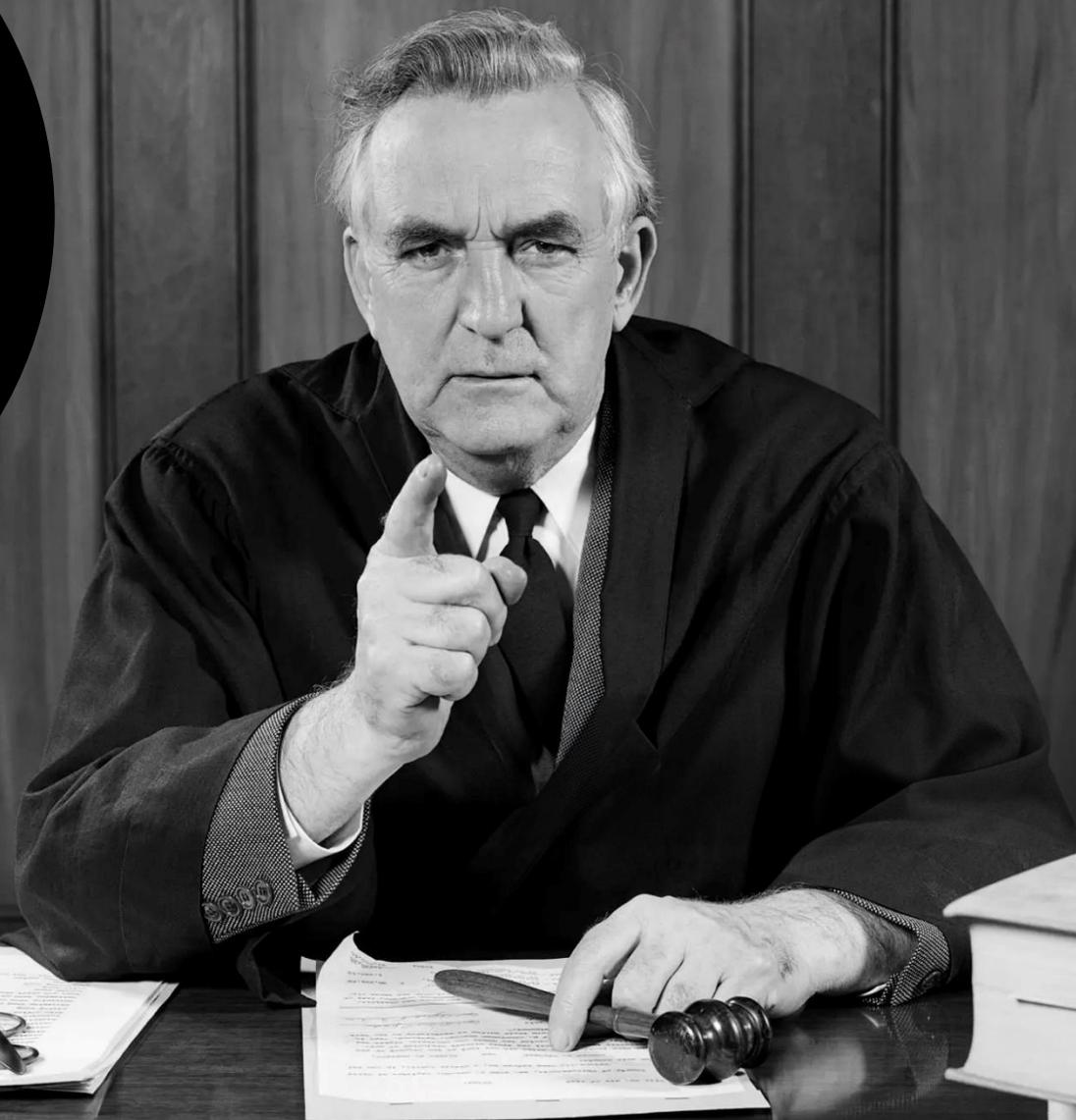
**Regel-  
anpassung**

**Impacts  
reduzieren**



**Verschärfung  
Sanktionierung**

**Schwere Fouls  
reduzieren**





# Anpassung Spielmodus

Weniger Körper-  
kontakte durch neue  
Spielformate

**Detektion**  
Spieleitung mehr  
auf Prävention  
ausrichten





**Fairplay**  
**Fairplay-Kultur**  
**verankern**

# Die fünf Handlungsempfehlungen



**Anpassung  
Regelwerke**

Besserer Schutz  
für Sportler/-innen

**Sanktionierung  
verschärfen**

Abschreckung  
durch Strafen

**Aus-/Weiter-  
bildung Trainer**

Nutzen von Fairplay  
erkennen

**Erweiterung  
des Angebots**

Neue Spielformen  
mit weniger  
Körperkontakt

**Aus-/Weiter-  
bildung  
Schiedsrichter**

Spielleitung mehr  
auf Prävention  
ausrichten