

Schwalben und Täuschungsaktionen:

Wie das Spiel fortzusetzen ist, wenn eine Mannschaft den Ball ins Aus schlägt, oder wenn der Ball die Hallendecke berührt, dürfte wohl jedem Rollhockeyenthusiasten hinlänglich bekannt sein. Die wenigsten wissen jedoch, wie die SR in besonderen Situationen handeln sollen, weil es darüber schlichtweg an ausreichender Information fehlt. Dieser Beitrag will dem entgegenwirken und das Verständnis für die schwierige Aufgabe des Schiedsrichters im Rollhockey verbessern. Hier geht es um „Schwalben“ und Täuschungsaktionen.

Art. 25 der Spielregeln gibt u.a. das Vortäuschen einer Verletzung und das Vortäuschen, von einem Gegner gefoult worden zu sein, als Beispiele für geringfügige Regelverletzungen an.

Erkennt der SR ein solches Fehlverhalten, muss er den jeweiligen Spieler sehr deutlich und unmissverständlich ermahnen, nicht erneut so zu handeln. Für diese Ansage sollten sich Spieler und Schiedsrichter vorzugsweise gegenüberstehen, damit die Ermahnung auch deutlich wahrgenommen wird. Weitere Konsequenzen zieht ein solcher erster Täuschungsversuch nicht nach sich. (vgl. hierzu Art. 25 Ziff. 2.2 f).



Abbildung 1 – Ermahnung eines Spielers mit deutlichen Gesten

Für den Wiederholungsfall ist in Art. 25.2.5 lediglich die erneute Ermahnung vorgesehen. Hier fehlt es leider an der Möglichkeit weiterer Maßnahmen. Der Nutzen der Ermahnung wird hinfällig, wenn sie der Spieler als absolut folgenlos erkennt. Untersuchen wir jedoch die beiden erwähnten Fehlverhalten.

Spielsituation 1: Ein Spieler, der eine Verletzung vortäuscht, nötigt die SR dazu, das Spiel gemäß Art. 20.5 zu unterbrechen, damit er ärztliche Hilfe erhalten kann. Vorzugsweise geschieht dies in einem Augenblick des Spiels, in dem beispielweise kurz zuvor der Ballbesitz wechselte und sich die Mannschaft des verletzten Spielers nun in der Defensive befindet. Seine Mannschaft, die gerade noch in der Vorwärtsbewegung war, und nun plötzlich unter Druck steht, wird von einer Unterbrechung des Spiels profitieren. Sie kann sich neu aufstellen, der Spielrhythmus der angreifenden Mannschaft ist gestört - ein zweifelsohne unsportliches Verhalten, das von den Schiedsrichtern nicht toleriert werden darf.

Spielsituation 2: Ein Spieler, der vortäuscht, von einem Gegenspieler gefoult worden zu sein, möchte eine für seine

Mannschaft aussichtsreichere Situation erwirken als die gerade vorliegende. Vielleicht ist er durch das Verhalten des Abwehrspielers in eine ungünstigere Schussposition geraten, vielleicht hat er sich ungeschickt den Ball zu weit vorgelegt und meint nun, ihn nicht mehr erreichen zu können. Mal hilft das allorts vorhandene Potential der Schwerkraft, die den Spieler plötzlich zu Boden zieht, mal führt ein eher geringfügiger Körperkontakt, zu einem spektakulären Bewegungsablauf Richtung Hallenboden. In letzterem Fall muss der SR erkennen, dass der Körperkontakt zwar vorhanden, jedoch nicht ausschlaggebend oder initial für die Flugeinlage des Spielers war.

Der Spieler will hier den SR bewusst zu einer falschen Entscheidung veranlassen - zum Nachteil des Gegners. Im Bereich des Fußballs ist in solchen Fällen häufig von „**Betrug am Sport**“ die Rede.

Die Spielregeln für Rollhockey führen in Art. 20 Ziff. 6 einige Beispiele hierzu auf: einen Penalty schinden; ein Teamfoul schinden, das zu einem direkten Freistoß führen soll; den Ball gegen den TW spielen, der versehentlich keinen Schläger in der Hand hält, oder gegen einen Spieler, der hingefallen ist, um den SR zu einer Entscheidung auf Penalty zu verleiten.

Die SR dürfen diese Vergehen jedoch nicht isoliert betrachten, sondern müssen sie immer auf unsportliche und/oder ethisch verwerfliche Elemente überprüfen. (Art. 20 Ziff. 6.1)

Bewertet der SR bei seiner Prüfung das Verhalten des "Täuschers" als unsportlich, muss er das Spiel unterbrechen, den Spieler ermahnen und ein Teamfoul gegen seine Mannschaft anzeigen. Das Spiel ist mit indirektem Freistoß durch die gegnerische Mannschaft fortzusetzen - es sei denn, es handelte sich um das 10., 15. usw. Teamfoul, das einen direkten Freistoß nach sich zieht. (Art. 20 Ziff. 6.2.2).

Besonders die sog. Experten in der Rollhockeygemeinde sollten wissen, dass die Aufzählung der Situationen in Art. 20 Ziff. 6.1 nur beispielhaft ist. Die SR dürfen demnach auch andere ähnliche Situationen, die in den Spielregeln nicht besonders aufgeführt sind, die aber dennoch die Kriterien einer Täuschungshandlung mit Betrugsabsicht erfüllen, in gleicher Weise sanktionieren.

Hinweise auf unsportliches Verhalten finden sich in den Spielregeln für Rollhockey an zwei Stellen – Art. 20 Ziffer 6 und Art. 23 Ziffer 1.5.

Art. 20.6.1 hält die SR dazu an, die Situationen auf dem Spielfeld stets auf Unsportlichkeit und ethisch verwerfliches Verhalten der Spieler zu überprüfen, wenn diese versuchen,

die Hauptschiedsrichter zu täuschen und – unerlaubterweise – von angeblichen gegnerischen Fouls, die aber tatsächlich keine sind, profitieren wollen.

Art. 23.1.5 beschreibt Fehlverhalten von Spielern, Delegierten, Technisches Personal und Betreuern, die sich in der technischen Zone (Reservebank) ihrer Mannschaft aufhalten und von außerhalb des Spielfeldes Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Als ein Beispiel ist hier aufgeführt: Offenkundig unfaires Verhalten und Unsportlichkeit.

Eine Definition dessen, was die Regelmacher unter Unsportlichkeit verstehen, findet sich an keiner Stelle der Spielregeln. Letztlich ist es also nicht verwunderlich, dass jeder „Rollhockey-Versteher“ seine eigene Version auf ein Spielgeschehen anwendet und diese - wie selbstverständlich - als die einzig richtige darstellt. **Die SR haben dabei natürlich immer Unrecht!!**



Abbildung 2 - Foul oder "Schwalbe"? Oder doch nur unerlaubtes Betreten des Torkreises?

Welchen Wortlaut man als Definition auch immer favorisiert, so lässt sich aus den Spielregeln doch ablesen, dass ein **Täuschen der SR** über den Ablauf einer Spielsituation als **unsportliches Verhalten** zu bewerten ist. Mittlerweile haben sich jedoch auch Elemente aus anderen Mannschaftssportarten ins Rollhockey eingeschlichen, die über das bloße Schinden eines Penalty oder eines Direkten Freistoßes (sog. „Schwalbe“) hinausgehen.

Auch diese Formen der Täuschung müssen die SR als solche erkennen, regeltechnisch bewerten und entsprechend behandeln. Je nach Schwere und Ausprägung der Täuschungshandlung steht den SRn dabei das gesamte Spektrum zur Verfügung – in minder schweren Fällen können sie die Aktion ignorieren (z.B. wenn der Gegner sofort einen Konter einleitet und sich somit eine Vorteilssituation nach Art. 21.3 ergibt). Der jeweilige SR sollte dem Spieler jedoch signalisieren, dass kein Foul des Gegners vorgelegen hat, und dass er den Täuschungsversuch erkannt hat. In eindeutigen Fällen und ohne Vorteil für die gegnerische Mannschaft ist das Spiel sofort zu unterbrechen, der Spieler zu ermahnen und ein Teamfoul gegen seine Mannschaft anzuzeigen. (Art. 20 Ziff. 6.2.1 + 6.2.2).

Sobald der Täuscher reklamiert und offen zu erkennen gibt, dass er mit der Entscheidung nicht einverstanden ist ... **BINGO: BK - 2 Minuten Zeitstrafe**; Mannschaft des Sünders

mit einem Spieler weniger, Fortsetzung mit Direktem Freistoß (DFS). Dabei ist es sogar unerheblich, ob der SR mit seiner Entscheidung auf „Schwalbe“ auch tatsächlich richtig liegt. (Art. 26 Ziff. 1.2)

Spieler, die darauf abzielen, den SR zu täuschen, sollten sich also nicht beschweren, wenn sich der SR bei der Bewertung eines tatsächlichen Fouls irrt, und dann auch von einer Schwalbe ausgeht. Das sollten alle Beteiligten dann sportlich nehmen. Eine Änderung der Entscheidung des SR werden sie ohnehin nicht herbeiführen, sondern eher dazu beitragen, dass sich im Unterbewusstsein des SR eine negative Grundeinstellung festsetzt.

Womit müssen die SR rechnen??

Faktisch stellt ein absichtlich mit der Hand oder dem Fuß erzielter Treffer auch einen Täuschungsversuch dar, der sich sogar als noch unsportlicher bewerten ließe. Es fehlt jedoch das angebliche Foul eines Gegners. Derartige Aktionen sind also – ebenso wie das Täuschen des Torwarts beim Penalty oder beim direkten Freistoß – an dieser Stelle zu vernachlässigen.

Das Segment der „Schwalben“ (Täuschung) umfasst hier Aktivitäten, die einen unmittelbaren Bezug zu einem Gegenspieler aufweisen. Konsequenterweise dürfen die SR bei Treffern mit der Hand, mit dem Fuß oder mit dem Körper ein TF auch nicht anzeigen. Und: Wenn selbst Videoaufnahmen erst in der Zeitlupe und nach mehrfacher Wiederholung solche Vergehen richtig erkennen lassen, dann erwartet manch einer in der Hektik des Spielgeschehens von den kognitiven Fähigkeiten der SR mitunter zu viel.

Lassen sich jedoch Spieler nach einer leichten Berührung durch den Gegner theatralisch fallen, wälzen sie sich angeblich vor Schmerzen auf dem Boden, weil ein Gegner sie am Hals angefasst hat, täuschen sie den Kopfstoß eines Gegners vor, fallen Spieler im gegnerischen Strafraum plötzlich zu Boden, damit der SR auf Penalty entscheidet, oder - außerhalb des Strafraums - um ein direkten Freistoß (10. TF) und/oder eine BK für einen Gegenspieler zu schinden, dann befinden wir uns im relevanten Aktionsbereich einer Täuschungshandlung die landläufig als „Schwalbe“ bezeichnet wird.



Abbildung 3 - "Beinstellen" als eindeutige Spielszene für ein Fehlverhalten des Verteidigers.

Foul oder Schwalbe - Bewertung oft auf dünnem Eis

Als negative Begleiterscheinung ist darüber hinaus festzustellen, dass die Nachwuchsspieler in ihren Wettbewerben sowie die „Haudegen“ in den jeweiligen Regionalligen und in den 2. Bundesligen die Schauspieler in den nächsten eigenen Spielen zu kopieren versuchen. Simulieren und Theatralik sind auch dort - eher weniger geschickt - an der Tagesordnung, sehr zum Leidwesen der Nachwuchsschiedsrichter, die mit solchen Situationen noch nicht umzugehen wissen.

Auch Vereinsfunktionäre und die Pressearbeit der Vereine lassen sich von solchen Schauspieleinlagen oftmals anstecken. Bei der eigenen Mannschaft nennen sie es Cleverness, bei der gegnerischen Mannschaft wird gleich von Betrug ausgegangen. Sogar erfahrenen Schiedsrichtern wird bei der Bewertung solcher Szenen wider besseren Wissens und durch die Vereinsbrille betrachtet pauschal Unfähigkeit oder Überforderung unterstellt.

Zu beachten ist bei allen Täuschungsmanövern von Spielern jedoch, dass sich die Schiedsrichter bei der Bewertung einer Aktion als „Schwalbe“, besonders jedoch im Bereich der Verletzungen - seien sie real oder vorgetäuscht - auf sehr dünnem Eis bewegen. Schließlich reicht beim schnellen und dynamischen Rollschuhlaufen manchmal nur ein kleiner Impuls, um einen Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen.



Abbildung 4 - Foul oder "Schwalbe"? Eine einzelne Momentaufnahme reicht meist nicht aus, um den Hergang aufzuklären.

Grundsätzlich gilt: Ist nicht eindeutig zu erkennen, ob sich ein Angreifer hat fallen lassen, oder ob er nur bei einem Rollhockey typischen Zweikampf gestürzt ist, sollte der Schiedsrichter das Spiel zunächst nicht unterbrechen, sondern auf „Weiterspielen“ entscheiden, die Situation aber weiter beobachten. Hilfreich für Spieler und Trainer kann dabei auch ein sofortiges Zeichnen des Unparteiischen sein, dass er die Aktion des Gegners nicht als ein Fehlverhalten einschätzt. So signalisiert der SR, dass er die Situation wahrgenommen, beobachtet und bewertet hat.

Wenn sich das Spielgeschehen von einem „verletzten“ Spieler wegbewegt, droht ihm aktuell kein Unheil. Dennoch sind die SR gehalten, flexibel auf Veränderungen zu reagieren. Bleibt der Spieler weiterhin auf dem Boden liegen und/oder entwickelt sich das Spiel wieder auf den "Verletzten" zu, ist

eine Unterbrechung durch die SR angezeigt, um zu überprüfen, ob der Spieler vielleicht doch ernsthafter verletzt ist, als zunächst angenommen. Schließlich besitzt ein SR selten ärztliche Fachkenntnisse, um eine tatsächliche Verletzung diagnostizieren zu können. Andererseits darf das aufgelegte Krakelen auf der jeweiligen Reservebank hierbei kein Maßstab sein. Ziel soll ja die Spielunterbrechung sein.



Abbildung 5 - Manchmal bleibt einem Spieler nichts anderes übrig, als abzuheben um noch zum Abschluss zu kommen. Dem Stürmer geht dann schlichtweg der Raum aus.

Mitunter sanktionieren SR aber auch Spielsituationen, in denen ein Angreifer im gegnerischen Strafraum beim Kampf um den Ball plötzlich hinfällt, ohne dass ein Simulieren vorliegt, oder wenn ein Spieler bei Kontakten Mann gegen Mann reklamiert, er sei in seinem Aktionsrahmen angeblich eingeschränkt worden. Im letzteren Fall empfindet der Angreifer das enge Abdecken durch seinen Gegner nur als lästig, weil es den Umgang mit dem Ball erschwert. Hier gibt es jedoch Toleranzen, die eine Abwehrarbeit noch als regelkonform bewerten lassen.

Gute Schiedsrichter bereiten sich deshalb bereits im Vorfeld ihres Spiels auf die Mannschaften vor. Im Laufe einer Saison lernt man so die Kandidaten vom 1.RC Pappenheim zudem rasch kennen. Schaut man sich deren Spiele an, dann ist ein SR nicht nur bloßer Zuschauer, sondern analysiert bereits Spielszenen und speichert sie als Muster ab, damit er sie im eigenen Spiel abrufen kann, oder er nimmt einzelne Spieler gezielt unter die Lupe. Dazu gehört selbstverständlich auch das Erkennen eines regelgerechten Zweikampfverhaltens. Im Laufe seiner Karriere lernt der SR schließlich, wie Spieler in Zweikämpfe hineingehen und wie - mehr oder weniger geschickt - sie sich dabei anstellen. Dies hilft letztlich auch bei der Bewertung einer „Schwalbe“.

Merkt der Schiedsrichter während des Spiels, dass Spieler ihn bewusst täuschen wollen, dann darf er eine erkannte „Schwalbe“ nicht einfach ignorieren, sondern muss den Spieler auch zwingend ermahnen und gegen dessen Mannschaft ein Teamfoul anzeigen (Art. 20 Ziff. 6.2.1 + 6.2.2). So setzt der Schiedsrichter ein Zeichen, und die Spieler wissen dann, dass sie ihr Teamfoulokonto unnötig erhöhen, wenn sie so weiter vorgehen. Gute Trainer werden ein solches Verhalten deshalb auch nicht als intelligente Spielweise bezeichnen.

Schiedsrichterkommission Rollhockey



Abbildung 6 – Ausgerutscht, Foul oder Schwalbe? – Die Position des SP9 mit dem Rücken zum Gegner lässt ein Fehlverhalten eher weniger annehmen. Ebenso sind auch Anzeichen auf eine Täuschungsabsicht des SP7 nicht zu erkennen.

In unübersichtlichen Situationen sollen die HSR auch den ASR nicht vergessen. Je nach Ort des Zweikampfs hat dieser Kollege am Zeitnehmertisch die Situation vielleicht noch einmal aus einer anderen, zusätzlichen Perspektive beobachtet, und kann – auf Nachfrage durch die HSR – deren Entscheidungsgrundlage möglicherweise verbessern. Der

ASR darf hier jedoch nicht ins Spielgeschehen eingreifen und seine Sichtweise den HSR quasi aufzwingen.

Mitunter kann der ASR aber einen wichtigen Hinweis geben, ob beispielsweise der Abwehrspieler den Angreifer gestoßen hat, ob eine "Schwalbe" vorlag, oder ob ein Spieler einen anderen Spieler provoziert hat usw. Durch eine gezielte Absprache vor dem Spiel, speziell für solche Situationen, kann das Schiedsrichter-Team dann zur richtigen Entscheidung kommen.

Andererseits sollten die HSR den ASR nicht allzu oft befragen, zumal darunter insbesondere der Spielfluss leidet und das Publikum schnell das Interesse verlieren kann.

Redaktioneller Hinweis: Den auf den Fotos abgebildeten Spielern soll hier keine Täuschungsabsicht unterstellt werden. Die Situationen dienen der Auflockerung des Artikels und sollen einen Eindruck hinsichtlich der schwierigen Aufgabe der Schiedsrichter vermitteln, in jedem Einzelfall die richtige Entscheidung zu treffen.

Dank an Georg Feldhoff von der IGR Remscheid und unbekanntem Fotografen und Fotografinnen verschiedener Rollhockey Events für die tollen Schnappschüsse.

./.