

Anweisungen DSV-Schiedsrichter Wasserball Saison 2024/2025

Stand: 27. Oktober 20244

Schiedsrichterkommission

Abteilung Wettkampfsport Wasserball



Inhaltsverzeichnis

1. Unterscheidung gewaltsames Foulspiel § 338 (13) und Brutalität (14)....	3
2. Strafwurf und Vorteil	3
3. Unterschwimmen/Tauchen.....	3
4. Disziplin auf der Bank und im Wasser	4
5. Kontrolle Kampfgericht.....	4
6. Ansprechpartner	4
7. Kontakt.....	4

1. Unterscheidung gewaltsames Foulspiel § 338 (13) und Brutalität (14)

Die korrekte Unterscheidung zwischen einem gewaltsamen oder beharrlichen Foulspiel und einer Brutalität soll künftig präziser vorgenommen werden. Ein und dieselbe Handlung wie ein Tritt oder ein Schwung des Arms kann je nach Kontext unter beide Vorschriften fallen. Es gilt sich dabei an den drei Kriterien Motivation, Intensität und Auswirkungen des Fouls (Eselsbrücke „MIA“) zu orientieren.

Auf der Ebene der Motivation muss festgestellt werden, ob der Spieler mit dem Vorsatz gehandelt hat, seinen Gegenspieler zu verletzen. Dieser Vorsatz muss durch Interpretation der für uns beobachtbaren Faktoren (Liste nicht abschließend) erörtert werden: Lag eine Bewegung zum Ball vor?; Wusste der Spieler, wo sein Gegenspieler genau ist?; War die Bewegung natürlich?

Die Intensität beschreibt das Aggressivitätslevel der Handlung. Ein leichter Treffer des Gegenspielers mit einem Arm während der Schwimmbewegung wäre ein Beispiel für eine Handlung mit geringer Intensität, während ein frontaler Kopfstoß, Tritt ins Gesicht oder Schlag mit geballter Faust eine hohe Intensität aufweist.

Die Auswirkungen des Fouls beschreiben die Reaktion des gefoulten Spielers und der anderen Beteiligten: Hat das Foul zu (sichtbaren) Verletzungen geführt?; Reagieren vielleicht auch andere Spieler auf das Foul und hören auf zu spielen?

Das Bejahen einer Verletzungsabsicht kann bereits für die Annahme einer Brutalität ausreichen. Ist eine Verletzungsabsicht nicht eindeutig, sollten verstärkt Intensität und Auswirkungen berücksichtigt werden. Eine geringe Intensität und Auswirkung sprechen dann eher für „nur“ ein gewaltsames Foulspiel.

2. Strafwurf und Vorteil

Die Voraussetzungen zur Ahndung eines möglichen Strafwurfes bleiben unverändert: Will der angreifende Spieler ein Tor erzielen und wird in einer wahrscheinlichen Torsituation innerhalb des 6m Raums gefoult, so ist dies ein Strafwurfes. *Die Ahndung dieses Fehlers muss aber verzögert werden, solange der Angreifer die Möglichkeit noch hat, ein Tor zu erzielen.* Gelingt dies nicht (z.B., weil der Ball verloren geht, der Wurf daneben geht oder gehalten wird), wird dann rückwirkend auf Strafwurf entschieden. Auf Strafwurf wird *auch dann noch entschieden*, wenn sich im Zuge der Vorteilsgewährung die Angriffsposition wieder verschlechtert und dann keine klare Torchance mehr gegeben ist. Entscheidend ist nur, dass es in der selben Aktion vorher ein Strafwurf-würdiges Foul gab. Die Schiedsrichter können im Moment des Fouls den Arm heben, um transparent anzuzeigen, dass ein Strafwurf auch rückwirkend gewährt wird, sollte kein Tor entstehen.

Ausnahme: Sollte der Angreifer während der Vorteilsgewährung ohne gegnerischen Einfluss die wahrscheinliche Torchance nicht nutzen wollen (z.B. durch Pass oder häufiges Aufziehen oder Wegdrehen vom Tor), ist dies als neue Aktion zu werten und der Vorteil ist ohne Strafwurfes vergangen.

3. Unterschwimmen/Tauchen

Wenn Angreifer bewusst unter Wasser gehen, um sich im direkten Zweikampf mit dem Gegenspieler eine bessere Position zu verschaffen, ist dies bei entsprechender Spielrelevanz als Stürmerfoul abzupfeifen. Spielrelevanz liegt dann vor, wenn

- ◆ der betreffende Spieler angespielt wird, oder
- ◆ die unfair verschaffte Position ihn unmittelbar, und in potenziell gefährlicher Position, anspielbar macht (selbst wenn der Ball nicht kommt), oder
- ◆ die Aktion durch ihre Intensität oder Häufigkeit die Härte des Spiels erhöhen kann.

Während gerade im Center/Centerverteidiger Positionskampf nur unmittelbar Ball-relevante, und offensichtliche Vergehen geahndet werden sollten, muss im Rückraum (z.B. beim Einschwimmen) oder der Spielumkehr vermehrt darauf geachtet werden, Unterschwimmen als unfaire Taktik zu unterbinden.

4. Disziplin auf der Bank und im Wasser

Trainer und Kapitän sind für die Disziplin der Mannschaft sowohl im Wasser als auch auf der Bank verantwortlich. Stellen die Schiedsrichter vermehrt Unruhe fest, sollte daher neben dem auffälligen Spieler auch mit diesen Personen kommuniziert werden. Sie können als Sprachrohr gegenüber ihren Mitspielern fungieren und somit deeskalierend eingesetzt werden.

Fallen Spieler im Wasser wiederholt auf, kann der Mannschaft eine gelbe Karte gezeigt werden. Handelt es sich um Fehlverhalten auf der Bank, ist der Trainer mit einer gelben Karte zu verwarnen und auf die Disziplinierung der Spieler hinzuweisen. Hält das Verhalten an, kann auch eine rote Karte gezeigt werden. Können aber konkrete und deutlich unangemessene Handlungen einzelner Spieler (Beleidigungen, Beifall klatschen, wiederholte lautstarke Beschwerden über Entscheidungen, etc.) wahrgenommen werden, können diese auch unmittelbar mittels eines Ausschlusses mit Ersatz werden.

5. Kontrolle Kampfgericht

Um einen reibungslosen Ablauf des Spiels sicherzustellen, sollte bereits vor Spielbeginn mit dem Kampfgericht gesprochen werden. Hierbei sollte geklärt werden, ob es Fragen, z.B. zum neuen Entscheidungswurf, gibt. Weiter sollte auch noch einmal auf bestimmte Situationen wie, wer und wie unterbricht das Spiel bei einer Auszeit oder die Angriffszeit, eingegangen werden.

Während des Spiels sollen Schiedsrichter sowie Spielbeobachter u.a. auch auf die korrekte Angriffszeit achten: 20 oder 30 Sekunden oder wurde neue Angriffszeit gegeben. Da dies für die Schiedsrichter oft schwierig darzustellen ist, ist es wichtig, dass der Spielbeobachter hierbei unterstützt.

Weiter ist es wichtig, dass der Spielbeobachter auch Protokolleintragungen kontrolliert. Hier kann es hilfreich sein, während der Viertelpausen die Einträge abzugleichen. Aber auch in unübersichtlichen Situationen kann und sollte der Spielbeobachter das Kampfgericht unterstützen und z.B. Kappennummern ansagen bzw. abgleichen.

6. Ansprechpartner

Als Ansprechpartner gegenüber dem Spielbeobachter und/oder Schiedsrichtern fungiert immer der Mannschaftskapitän. Dies soll eine einheitliche Kommunikation sicherstellen und vermeiden, dass verschiedene Personen unterschiedliche Aussagen tätigen. Allein die Aussagen des Mannschaftskapitäns sind bindend.

Im Fall z.B. von Verspätungen von Mannschaften ist bei Spielen mit Spielbeobachter dieser für die Kommunikation und Klärung mit den Vereinen, insbesondere dem Heimverein, verantwortlich. Er wird hierbei von den Schiedsrichtern, wenn nötig unterstützt.

7. Kontakt

Jürgen Hausche

Vorsitzender Schiedsrichterkommission

Deutscher Schwimm-Verband e.V.
Korbacher Str. 93
34132 Kassel

Mobil: +49 (0) 162 5766164
E-Mail: hausche@dsv.de