

Erläuterungen zu Art. 24 - TEAM FOULS

Vorbemerkung:

Rollhockey ist kein körperloses Spiel. Wie bei den meisten Mannschaftssportarten sind auch im Rollhockey zahlreiche Körperkontakte zwischen Spielern unvermeidlich. Die Schwierigkeit für den Schiedsrichter besteht nun darin, zwischen normalen, spielbedingten und damit zulässigen Körperkontakten und solchen zu unterscheiden, die als regelwidrig und damit unzulässig anzusehen sind. Handeln die Spieler „Ball orientiert“, wird grundsätzlich von normalem Spielgeschehen auszugehen sein. Wird jedoch zunächst gegen den Körper des Gegners agiert, um in den Besitz des Balles zu gelangen, d.h. der Spieler handelt „Gegner orientiert“, ist eine Regelwidrigkeit naheliegend.

Die regelwidrigen Aktionen (Fouls) müssen darüber hinaus noch nach ihrer Schwere bewertet werden (Technische Fouls und geringe Fouls = indirekter Freistoß; disziplinarisch zu ahndende Fouls = blaue Karte / rote Karte). Dazwischen sortieren sich die Teamfouls ein, die mit den neuen Spielregeln 2009 erstmals eingeführt wurden. Sie sorgen jetzt für Verunsicherung sowohl auf Seiten der Mannschaften als auch auf Seiten der Schiedsrichter.

Die anhaltenden Regelanpassungen unmittelbar vor Beginn der Europapokal-Saison 2009/2010 erschweren die Orientierung im neuen Regelwerk zusätzlich, da sie international in einigen Situationen zu anderen Entscheidungen führen als national. Diese Regelhinweise gelten deshalb ausschließlich für den Bereich des DRIV und sind nicht auf internationale Spiele übertragbar. Der DRIV wird eine Regelanpassung erst nach Beendigung der Saison 2009/2010 vornehmen.

Grundsätzlich gilt: **Teamfouls** werden nur berücksichtigt, sofern sie **während des laufenden Spiels** **ausgeführt** werden.

Beispiele für Teamfouls:

1. Kontaktfouls ohne Gewalteinwirkung und ohne schwere körperliche Auswirkungen

1.1 Festhalten

Erläuterung: Gemeint ist nicht ein bloßes Anfassen des Armes oder ein Griff an die Hüfte ohne weitere Folgen. Dies gilt im Übrigen auch für den Ballbesitzer, der seinen Gegner lediglich auf Distanz halten will. Kann sich ein Spieler jedoch nicht von seinem Gegner lösen, weil dieser ihn am Körper, am Trikot oder sogar am Schläger festhält, ist die Grenze zum Teamfoul überschritten.

1.2 Schubsen

Erläuterung: Auch hier ist nicht gemeint, wenn ein Spieler seinen Gegner auf Distanz halten will und ihm mit der Hand einen leichten Stoß versetzt, nachdem dieser Körperkontakt hergestellt hat. Auch ein bloßes Handauflegen auf den Rücken bei gleichzeitigem Versuch, den Ball zu spielen, stellt noch kein Teamfoul dar. Kommt jedoch ein Spieler aufgrund dessen ins Stolpern (ohne Hinzufallen) und verliert dabei den Ball, oder kann er deshalb nicht ins Spielgeschehen eingreifen, wird auf Teamfoul zu erkennen sein.

1.3 absichtlich gegen den Schläger des Gegners schlagen

Erläuterung: Schlägt ein Spieler, ohne den Ball spielen zu können, gegen den Schläger des Gegners, damit diesem der Ball weg springt, ist der Tatbestand des Teamfouls erfüllt. Darunter fällt auch das sog. „Schläger lupfen“, um an den Ball zu kommen. Der Schiedsrichter unterbricht hier das Spiel und zeigt ein Teamfoul an. Prallen zwei Schläger aufeinander bei dem Versuch, den Ball zu schlagen, ohne dass der Ball getroffen wurde, kann dies nicht als Teamfoul für eine der beiden Mannschaften gewertet werden.

1.4 absichtlich gegen die Schienbeinschützer des Gegners schlagen.

Erläuterung: Kann der Ball nicht mehr erreicht werden und wird stattdessen heftig gegen die Schienbeinschützer geschlagen, um den Gegner zu behindern oder zu irritieren, damit dieser den Ball verliert, ist auf

Teamfoul zu entscheiden. Dies gilt auch für den Torwart, wenn ein Spieler mit dem Ball um das Torgehäuse herumläuft (= mindestens ein Teamfoul). Auch hier ist das Spiel zu unterbrechen, zumal wenn eine Vorteilsituation auf einen unmittelbaren Torerfolg nicht gegeben ist.

2. Mit regelwidriger Ausrüstung aktiv ins Spielgeschehen eingreifen.

Erläuterung: Betroffen sind Situationen, in denen sich eine Rolle oder ein Stopper vom Gestell gelöst haben. (Aber: kein Eingreifen ins Spielgeschehen = kein Teamfoul + keine Unterbrechung).

Nicht gemeint sind Situationen, in denen ein Spieler einen Handschuh oder einen Knieschoner verloren hat. Hat der Torwart bei einer Abwehraktion z. B. seinen Kopfschutz oder einen Handschuh verloren oder es haben sich die Riemen eines Beinschützers gelöst, so dass er nicht mehr agieren kann, ist das Spiel sofort zu neutralisieren, sofern der Gegner nicht gerade dabei ist, einen Treffer zu erzielen – der Ball also nur noch über Linie ins Torgehäuse zu befördern wäre.

3. Regelwidriges Blocken oder absichtliche Behinderung eines Gegners

(sh. Art.18 Ziff. 6)

3.1 Beispiele für Regelwidriges Blocken

- Körperkontakt mit dem gegnerischen Abwehrspieler (einschließlich Schubsen)
- Aggressive Haltung (Rundung des Schlägers oberhalb der Rollschuhe, der Körper ist nicht aufrecht bzw. mehr als leicht nach vorne gebeugt, um zusätzlichen Raumgewinn zu erzielen)
- In der Bewegung (bei der beweglichen Sperre) wird der Mindestabstand von 50 cm nicht eingehalten.
- Der Blocker läuft auf den Abwehrspieler auf.

Erläuterung: Zu beachten ist hier die Gegenmaßnahme des Abwehrspielers. Er darf zwar einen Raum einnehmen, d.h. er bewegt sich nicht in irgendeine Richtung. Er darf aber nicht etwa gegen den regelgerecht agierenden Blocker laufen, um so ein Foul zu provozieren, und zusätzlich noch mit einem „Teamfoul“ für seinen Gegner belohnt zu werden. Um erfolgreich zu spielen, müsste er vielmehr dem Block ausweichen, d.h. er muss um seinen Gegner herum laufen und Körperkontakt vermeiden. Verhält sich der Abwehrspieler in diesen Situationen regelwidrig, ist nicht etwa auf Teamfoul gegen ihn wegen regelwidrigen Blockens zu entscheiden. Seine Handlungsweise bemisst sich nach den Kriterien für geringe Fouls, Kontaktfouls (s.o.) und blaue Karte/rote Karte.

3.2 Beispiele für Absichtliche Behinderung

(= Absichtlich Körperkontakt herstellen zur Verhinderung der Spielentwicklung oder von Gegenmaßnahmen)

- Sich einem Gegner in den Weg stellen oder ihm den Weg abschneiden, um zu verhindern, dass dieser mit dem Ball wegläuft oder an der gerade laufenden Aktion teilnehmen kann.
- Einen Gegner gegen die Bande drücken, um zu verhindern, dass er den Ball spielt.
- Sich am Torgehäuse oder an der Bande festhalten oder sich dagegen lehnen, um den Weg für einen Gegner abzusperren und ihn daran zu hindern, frei zu laufen.
- Ohne Ball in die Schutzzone des gegnerischen Torwarts einlaufen oder dort stehen bleiben.

4. Weitere Beispiele für Teamfouls:

- Regelwidrige Handhabung des Schlägers beim Spielen des Balles (Schneiden des Balles, Hacken usw.) = Teamfoul – sh- Art. 16 Ziff. 7
- Torwart außerhalb seines Strafraums – sh. Art. 12

- Spielt der Torwart den Ball mit dem Schläger regelwidrig = Teamfoul
- Trifft der Ball seine Handschuhe oder seine Beinschienen = Teamfoul

Beachte: Art. 12 Ziff. 3.1 - Spielt der Torwart den Ball absichtlich mit seinen Handschuhen oder mit seinen Beinschützern = blaue Karte + 2 Minuten Strafzeit + direkter Freistoß + 2 Minuten Unterzahl

4.1 Problemfall Indirekter Freistoß:

Situation: Spieler fordert 3 m + spielt den Ball dann ohne SR-Pfiff

Nach Art. 24 Ziff. 2.1.2 bedeutet dies nur einen geringen Fehler. Dem steht allerdings Art.27 Ziff. 2.2.2 entgegen, der hierfür ein Teamfoul fordert.

Zur Lösung dieses Regelproblems legt die Schiedsrichterkommission deshalb folgende Vorgehensweise fest: Der Spieler wird auf seinen Fehler hingewiesen und ermahnt – der indirekte Freistoß wird wiederholt. Begeht der Verursacher oder ein anderer Spieler seiner Mannschaft den gleichen Fehler unmittelbar danach erneut, erhält er eine blaue Karte. Seine Mannschaft muss in Unterzahl spielen, der indirekte Freistoß wird wiederholt.

5. Ergänzende Bestimmungen

- Festgestellte Teamfouls am Zeitnehmertisch mit dem entsprechenden Zeichen (sh. u.) deutlich anzeigen.
- Teamfouls mit Unterbrechung = Spielfortsetzung nur mit indirektem Freistoß
Ausnahme: Teamfoul innerhalb des Strafraums der verursachenden Mannschaft = Strafstoß (Penalty) – **keine** disziplinarische Strafe – **keine** Anzeige/Notierung „Teamfoul“
- Teamfoul 10 = direkter Freistoß – anschl. auch nach jedem weiteren 5. Teamfoul dieser Mannschaft.
- Notierung der Teamfouls am Zeitnehmertisch nach Anzeige durch die Schiedsrichter mit Übertrag in den jeweils nächsten Spielabschnitt (einschl. Verlängerung) – verantwortlich ist der Assistenz-SR.
- Er informiert die Schiedsrichter, die Mannschaften und die Zuschauer sobald eine Mannschaft aufgrund der Anzahl an Teamfouls vor einem direkten Freistoß steht (9., 14., 19. Teamfoul usw.) - Klapptafel oder elektronische Anzeige werden als ausreichend angesehen.
- Nächstes Teamfoul dieser Mannschaft = sofort direkter Freistoß (keine Vorteilsituation abzuwarten).
Assistenz-SR pfeift zusätzlich (keine Hupe, da Verwechslung mit Time-Out)

6. Zeichen für Teamfouls

Der Schiedsrichter, der das Foul anzeigt, streckt einen Arm senkrecht nach oben und signalisiert dem Zeitnehmer, ein Teamfoul zu notieren. Mit dem anderen Arm deutet er auf die Spielhälfte der Mannschaft, die das Foul verursacht hat.

Wichtige Anmerkung

Wendet der Schiedsrichter die Vorteilsregel an, indem er nicht pfeift, muss er trotzdem das Teamfoul dem Zeitnehmertisch anzeigen.

