



„SPIRIT OF THE GAME“ VON HANS FREY

1. Einführung

Alles spricht vom “Spirit of the game” im Wasserball. Viele haben dieses geflügelte Wort im Munde; Spieler, Coaches, Schiedsrichter und andere Funktionäre und alle verstehen darunter etwas **anderes**.

Dies hier ist der Versuch, eine Zusammenfassung zu erstellen, daran haben 40 Schiedsrichter gearbeitet .

2. Wie soll ein Top-Wasserballspiel sein?



Wenn diese Adjektive zutreffen, ist das Spiel für Spieler, Funktionäre, aber auch für Zuschauer interessant. Viel dazu beitragen können – neben den Spielern und Coaches – die **Schiedsrichter** mit ihren nicht immer leichten Entscheiden.

3. Was verstehen wir unter regelkonform, flüssig, schnell, fair, verständlich und attraktiv?

Als **Regelkonform** betrachten wir ein Spiel, bei dem die Regeln mit allen Kommentaren und Auslegungen im Dienst der restlichen Adjektive stehen. Die Regeln sind dazu da, ein Spiel flüssig, schnell, fair, verständlich und attraktiv zu gestalten. Sie sind nicht dazu da, ein Spiel nach irgendwelchen Regeln zu verpfeifen und in den unmöglichsten Situationen irgendeinen Paragraphen hervorzukramen, der zwar angewendet werden kann, aber in dieser Situation vollkommen überflüssig ist. Bei einem **flüssigen** und **schnellen** Spiel bewegen sich die Spieler mit und ohne Ball schnell und trickreich. Ball und Spieler verschmelzen zu einer Einheit. Das bedeutet, dass sich bewegende (schwimmende) und auch zum Ball gehende Spieler bemühen, ein schnelles und flüssiges Spiel zu gestalten. Sie sind demnach in ihren Bemühungen zu unterstützen. Spieler, die ein Foul „Suchen“, (gehen nicht zum Ball und versuchen, den Schiedsrichter zu täuschen usw.) sollen demnach nicht mit Unterstützung der Schiedsrichter rechnen können.



Ein **fares** Spiel ist Grundbedingung für den „Spirit of the game“. Unsportlichkeiten sind sofort zu bestrafen und verletzunggefährliche Situationen müssen im Entstehen unterbunden werden. Faires Verhalten bezieht sich nicht nur auf die Akteure im Wasser, sondern auch auf Funktionäre und last but not least auf die Fans und Zuschauer. Dass ein gewisses Maß an Kinderstube verlangt werden kann, erachte ich als unabdingbar.

Das Spiel soll auch **verständlich** sein. Die Schiedsrichter können zu diesem Punkt sehr viel beitragen. Das konsequente Ahnden der **gleichen Fehler** bei beiden Mannschaften und über die ganze Spielzeit fördert sicher die Verständlichkeit. Außerdem ist eine klare und einheitliche Zeichengabe unabdingbar. Dass **beide** Schiedsrichter die **gleichen** Regelauslegungen anwenden, versteht sich von selbst.

Ein **attraktives** Wasserballspiel ist dann gegeben, wenn alle vorherigen Punkte befolgt werden.

Wenn dies der Fall ist, befinden wir uns auf dem guten Weg „Spirit of the game“ nicht nur theoretisch zu verstehen, sondern auch praktisch anzuwenden.

4. Die Regeln, den „Spirit of the game“ unterstützen

Neben all den verschiedensten Regeln wurden diejenigen herausgesucht, die den „Spirit“ Gedanken unterstützen:

4.1 Die Vorteilregel

Für einen angreifenden Spieler soll **kein einfacher Fehler**, verursacht durch die verteidigende Mannschaft, angezeigt werden, **solange** seine Mannschaft **in Ballbesitz ist**. Ein Freiwurf ist **erst** anzuzeigen, wenn **der Spieler den Ball** wegen eines **Foulspiels verliert**, oder für seine Mannschaft **kein Vorteil** mehr besteht.

Der Zusatz:

- Es soll kein einfacher Fehler angezeigt werden, wenn sich der Ball nicht in der Spielzone befindet!

4.2 Die „Bewegungsregel“

Aktionen aus der Bewegung müssen geschützt werden.

Ein angreifender Spieler hat das Recht, seinem Kollegen einen Pass zu spielen und sich Richtung Tor zu bewegen und ein verteidigender Spieler hat ebenso das Recht, diese Aktion zu stören, solange sich diese Spieler in einer vertikalen Position (im Wasser stehend) gegenüber stehen. Wenn sich aber der angreifende Spieler in Schwimmposition (lateral) Richtung gegnerisches Tor bewegt und ein ebenfalls schwimmender Verteidiger versucht, diese Aktion zu behindern, ist dies als HALTEN zu interpretieren und ein **Ausschlussfehler** ist anzuzeigen.

4.3 Ausschlussfehler

Im speziellen Halten, Untertauchen, Zurückziehen und Schlagen sind **gleichermaßen** auf **verteidigende** und **angreifende Spieler** anzuwenden, und zwar auf dem **gesamten Spielfeld**, wo immer diese Fehler auch vorkommen.



4.4 Die Centerregelung

Mit dem Centerspiel kann für oder gegen den „Spirit of the game“ gearbeitet werden. Durch den Wunsch von Verteidiger und Angreifer ballseitig zu stehen, ist zwischen Center und Centerverteidiger ein dauernder Konflikt vorhanden. Durch Positionskämpfe versuchen beide, die günstigste Position zum Ball zu haben. Wenn dies (ohne Ball im Spielbereich des Centers) mit Behindern, Drücken, Stossen usw. versucht wird, kann man das Spiel laufen lassen (siehe 4.1).

Wird nun vom Angreifer oder Verteidiger ein Ausschlussfehler nach 4.1 begangen, (halten, untertauchen oder zurückziehen), ist dieser – auch ohne dass der Ball sich im Spielbereich des Centers befindet – mit **Anschlussfehler** zu ahnden.

4.5 Das Ball verteidigen

Verteidigt ein Spieler stehend seinen Ball und er wird von einem Verteidiger angegriffen soll er versuchen, den Ball zu spielen oder sich mit dem Ball wegzubewegen. Macht er keine Anstalten das zu tun, bzw. simuliert er ein Foul seines Angreifers, soll der Verteidiger seine Chance erhalten zum Ball zu gehen, selbst wenn er dabei (nach strengster Regelauslegung) den ballführenden Gegner behindert. Dies gilt ganz besonders auf dem Center.

Ein Center soll sich nicht „Luft“ verschaffen indem er sich vom Ball entfernt und in den Centerverteidiger hineingeht. Tut er das, ist sofort auf einfachen Fehler (Stürmerfoul) zu entscheiden. Auch hierzu gibt es in den Regelkommentaren einen Paragraphen:

Durch Beobachten des Kopfes des angreifenden Spielers kann der Schiedsrichter erahnen, ob der Spieler nach hinten stößt oder ob er vom Verteidiger zurückgezogen wird. Wenn das Kinn des angreifenden Spielers nach oben zeigt ist dies das Zeichen, dass er nach hinten stößt, wenn aber das Kinn nach unten zeigt, heißt dies, dass er zurückgezogen wird.

4.6 Die einheitliche Zeichengabe

Die Zeichengabe ist ebenfalls geregelt und im Regelwerk als Anhang B dargestellt. Vermeiden wir als Schiedsrichter alle Gesten und persönliche Körpersprache, damit das Spiel für die Zuschauer verständlich bleibt und somit an Attraktivität gewinnt.

Dieses Skriptum wurde sinngemäß aus 5 verschiedenen Gruppenarbeiten zusammengetragen. Es wird als Leitfaden neben dem LEN-Regelwerk für Schiedsrichter und Coaches zur Verfügung gestellt.

Verfasser: **Hans Frey** CH
(Langjähriger LEN-Schiedsrichter)