

Regelmäßig kommt es zu Diskussionen rund um das Schiedsrichterwesen, weil viele Spielsituationen erörtert werden, in denen die Schiedsrichter anders entschieden haben, als von selbst ernannten Experten erwartet. Nachfolgend sind einige Aspekte zu einem Thema zusammengefasst. Sie werden sachlich und frei von Emotionen behandelt.

Aufgaben der Schiedsrichter während einer Auszeit

Seit der Einführung der Auszeit (engl. Time out) in das Regelwerk können die Trainer auch im Rollhockey ihre Mannschaften unterstützen, indem sie zu einem taktisch günstigen Zeitpunkt das Spiel anhalten können. Für die eigene Mannschaft bedeutet dies neben der Erholung für die Spieler auf dem Spielfeld auch eine motivierende Ansage durch den Trainer hinsichtlich der nächsten Spielphase sowie die Möglichkeit zu einer taktischen Neuausrichtung des Spielsystems. Mit diesem Mittel kann der Trainer jedoch auch versuchen, die gegnerische Mannschaft so zu beeinflussen, dass sich durch die Auszeit der Angriffsrhythmus des Teams möglicherweise stören lässt, weil sie eine Ruhephase erzwingt.



Jeder Mannschaft steht es frei, während der ersten und der zweiten Spielhälfte jeweils eine Auszeit (Dauer 60 Sekunden) am Zeitnehmertisch zu beantragen. Dies

geschieht üblicherweise durch einen Delegierten oder durch den Trainer. Der Schreiber nimmt diesen Umstand sofort im Spielbericht auf. Der Assistenzschiedsrichter (ASR) informiert unverzüglich den Delegierten oder den Trainer des gegnerischen Teams über die beantragte Auszeit. Vom ZN-Tisch aus erfolgt die Unterrichtung der Hauptschiedsrichter (HSR). Der Zeitnehmer (ZN) - oder bei Anwesenheit der (ASR) - gibt bei der nächsten Unterbrechung im Spiel ein akustisches Signal (Hupe, Pfiff) und ein optisches Zeichen. Das akustische Signal bewirkt, dass die HSR Blickkontakt zum ZN/ASR aufnehmen. Mit dem Handzeichen für "Auszeit" (beide Hände symbolisieren ein T - für Timeout) verdeutlicht er den Grund für das Signal. Anschließend deutet er auf die Reservebank der Mannschaft, die die Auszeit beantragt hat.



Anmerkung: In internationalen Spielen signalisiert ein Wimpel oder ein anderes visuelles Zeichen auf der jeweiligen Seite des Zeitnehmertisches, welche Mannschaft die Auszeit beantragt hat.

Die Auszeit beginnt erst dann abzulaufen, nachdem die HSR die Voraussetzungen für die Unterbrechung des Spiels geprüft und das Zeichen des ZN bestätigt haben. Sie zeigen dann ebenfalls das T-Zeichen. Grundlage für diesen Vorgang bildet Artikel 15 der aktuellen Spielregeln für Rollhockey. Darin ist jedoch nicht fest-

gelegt, welcher der beiden HSR das Zeichen für Auszeit gibt. Günstigerweise sollte es derjenige sein, der dem ZN-Tisch näher steht.

Üblicherweise versammeln sich die Spieler beider Teams daraufhin vor ihren jeweiligen Reservebänken an der Bande.



Einer der beiden HSR nimmt den Spielball an sich. Beide HSR begeben sich sodann in eine Position in der Spielfeldmitte. Von dort aus beobachten sie das Geschehen an den Banden vor den Reservebänken der Mannschaften.

Sind die 60 Sekunden der Auszeit abgelaufen, gibt der Zeitnehmer erneut sein Signal.

Es ist nicht festgelegt, ob die Spieler vor diesem Signal zurück auf das Spielfeld dürfen. Ebenso steht es den Spielern beider Mannschaften überhaupt frei, sich an die Bande zu begeben (taktisches Mittel). In einem solchen Fall wäre es jedoch nicht zulässig, die Auszeit sofort zu beenden.

Nach dem Signal des ZN pfeift einer der HSR, um anzuzeigen, dass die Auszeit beendet und das Spiel nun unverzüglich fortzusetzen ist. Der Schiedsrichter, der

normalerweise den Ball hat, begibt sich an den Ort der Spielfortsetzung. Er zeigt dem Spieler, der das Spiel entsprechend der letzten Unterbrechung fortsetzen soll, die SR-Pfeife, um zu signalisieren, dass der Ball erst mit dem SR-Pfiff freigegeben ist. (Ausgenommen Penalty und Direkter Freistoß).

Bevor er schließlich pfeift, muss dieser HSR noch überprüfen, ob die Mannschaften die erforderliche Anzahl an Spielern auf dem Spielfeld aufweisen, und ob die beiden TW ihre Positionen in ihren Toren eingenommen sowie ihre besondere Schutzausrüstung (Helm, Handschuhe) wieder angezogen haben.

Nach einem kurzen Blick zum ZN, ob dieser bereit ist, die Zeitnahme zu aktivieren, und zu seinem SR-Kollegen, pfeift er das Spiel wieder an. Der Spieler darf den Ball spielen. Der HSR stellt dabei auch sicher, dass die gegnerischen Spieler im Falle einer Spielfortsetzung mittels indirektem Freistoß oder Bully den Mindestabstand einhalten.



Wird das Spiel allerdings mit einem Penalty oder mit einem Direkten Freistoß fortgesetzt, nehmen die Spieler ihre dafür bestimmten Positionen ein. Der HSR am Strafstoßpunkt setzt das Spiel durch die dafür vorgesehene Zeichengebung wieder in Gang.

Wichtig für den ZN: Die Zeit läuft erst weiter, sobald der Spieler am Strafstoßpunkt den Ball berührt hat.

Auf folgende Aspekte sollten die SR bei einer Auszeit achten:

* Beansprucht eine Mannschaft im ersten Spielabschnitt eine Auszeit nicht, darf sie diese Möglichkeit im zweiten Spielabschnitt nicht zusätzlich nutzen.

* Während der Verlängerung sind keine weiteren Auszeiten vorgesehen. Dies mag sich zukünftig ändern. Aktuell sehen die Spielregeln dies nicht vor.

* Während der Auszeit ruht das Spiel. Es ist dann nicht verboten, dass sich mehr als 5 Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld und an der Bande aufhalten. Auf keinen Fall ist es jedoch den übrigen Mannschaftsangehörigen (Trainer, Mechaniker, Delegierte usw.) erlaubt, das Spielfeld während einer Auszeit zu betreten.



* Der TW darf seinen Helm abnehmen und das Visier reinigen lassen. Es ist nicht festgelegt, dass er auch Handschuhe, Helm und Schläger zur Bande mitnehmen muss. Er könnte seine Ausrüstung z.B. auch auf dem Torgehäuse ablegen. Der TW riskiert jedoch eine Ermahnung wegen Verzögerung der Spielfortsetzung, sollte er nach Ablauf der 1 Minute nicht spielbereit an seinem Torgehäuse sein. Bei anhaltender Verzögerung müsste er sogar mit einer BK rechnen (sh. unten - Maßnahmen der HSR).

* Nach Ablauf der Auszeit müssen alle Spieler unverzüglich ihre Positionen einnehmen. Spätestens jetzt sollten nur noch die zur Spielfortsetzung vorgesehenen Spieler auf dem Spielfeld sein.

* Eine einmal beantragte Auszeit kann nicht mehr zurückgenommen werden. Sie kann nur noch verfallen. Das Spiel wird dann aber auf jeden Fall für 1 Minute unterbrochen, damit die andere Mannschaft die ihr angekündigte Auszeit entsprechend nutzen kann.

* Eine Auszeit soll für die Schiedsrichter keine Gelegenheit zu einer Unterhaltung sein. Sie sollten eine notwendige Diskussion so kurz wie möglich halten - dabei jedoch stets beide Mannschaften im Blick haben.

* Beantragen beide Trainer eine Auszeit fast gleichzeitig, wird die Auszeit der Mannschaft angerechnet, die sie als erste beantragt hat.

* Der Arzt oder der Physiotherapeut einer Mannschaft darf während einer Auszeit nicht auf das Spielfeld, um einen verletzten Spieler zu behandeln. Der Spieler muss das Spielfeld hierfür verlassen. Es ist jedoch zulässig, wenn der Arzt von

jenseits der Bande den Spieler diesseits der Bande medizinisch versorgt, solange dies die Dauer der Auszeit nicht übersteigt.

* Hat eine Mannschaft jedoch eine Auszeit beantragt, als sich ein Spieler auf dem Spielfeld verletzt und nun dort behandelt werden muss, beginnt die Auszeit erst, nachdem dieser Spieler das Spielfeld nach der ärztlichen Erstversorgung verlassen hat.

* Der Trainer darf eine Auszeit nicht dazu nutzen, damit der eingewechselte TW von

seinen Mitspielern "warm gespielt" werden kann. (Verzögerung der Spielfortsetzung)

* Die SR sollen beobachten, ob Mannschaftsverantwortliche die Auszeit zweckentfremden (z.B. zur Reparatur der TW-Ausrüstung) oder absichtlich verlängern (z.B. indem sie absichtlich Wasser auf das Spielfeld verschütten o.ä.). Eine Reparatur ist immer dann zulässig, wenn dies die Auszeit nicht verlängert.

* Selbstverständlich dürfen auch die HSR eine Auszeit dazu nutzen, sich mit einem Schluck Wasser zu erfrischen.

Maßnahmen der HSR bei absichtlicher Spielverzögerung

Gelegentlich kommt es vor, dass einzelne Spieler versuchen, die Auszeit künstlich zu verlängern (Ausdehnung der Erholungsphase für die Mitspieler). Die HSR sind jedoch gehalten, solche Störungen der Spielfortsetzung mit Nachdruck zu unterbinden. Der Spieler ist in einem solchen Fall zunächst zu ermahnen und aufzufordern, sich entsprechend bereit zu machen.

Sollte dieser Spieler sein Verhalten allerdings fortsetzen, wäre der HSR berechtigt, ihm die Blaue Karte zu zeigen und ihn für zwei Minuten vom Spiel auszuschließen. Seine Mannschaft spielt dann mit einem Spieler weniger als das gegnerische Team.

Sind alle Beteiligten bereit, wird der Ball dem Anspieler übergeben. Die Zeit läuft weiter, sobald der HSR das Spiel mit einem Pfiff oder bei einem Strafstoß mit dem entsprechenden Handzeichen frei gegeben hat. Bei einem Penalty und bei einem Direkten Freistoß setzt der ZN die Uhr erst in Gang, sobald der Spieler den Ball berührt.

./.

DRIV-Schiedsrichterkommission Rollhockey
Regelauslegung Artikel 15 – Auszeit
September 2016

