

Cb. 6.1: Durchführungsbestimmungen Bully (gemäß Sr. 6.1)

Die Durchführung der Bullys ist eine *sehr wichtige Aufgabe*. Wird diese Aufgabe korrekt erledigt, trägt dies zu einer guten Atmosphäre im Spiel bei. Umgekehrt kann eine „Schlecht-Erledigung“ der Bullys für Unruhe im Spiel sorgen. Im Folgenden stellt das ISHD-Schiedsrichterwesen exemplarisch den Ablauf für die korrekte Durchführung eines Bullys vor.

1. Schritt: Zuerst gilt es, den Anspielort klar zu definieren.

Hierzu zeigt der passive Schiedsrichter (SR P), dies ist der Schiedsrichter, der das Anspiel nicht durchführen wird, mit ausgestreckten Armen auf den Anspielpunkt, an dem das Bully durchgeführt werden soll. Er befindet sich dabei auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite. Der aktive, ausführende Schiedsrichter (SR A) stellt sich auf Höhe des Bullypunktes, ca. 1 Meter in Richtung Bande, neben den definierten Bullypunkt. Dort hebt er den Arm ohne Ball senkrecht nach oben. Die andere Hand, in welcher sich der Ball befindet, ist hinter dem Rücken:

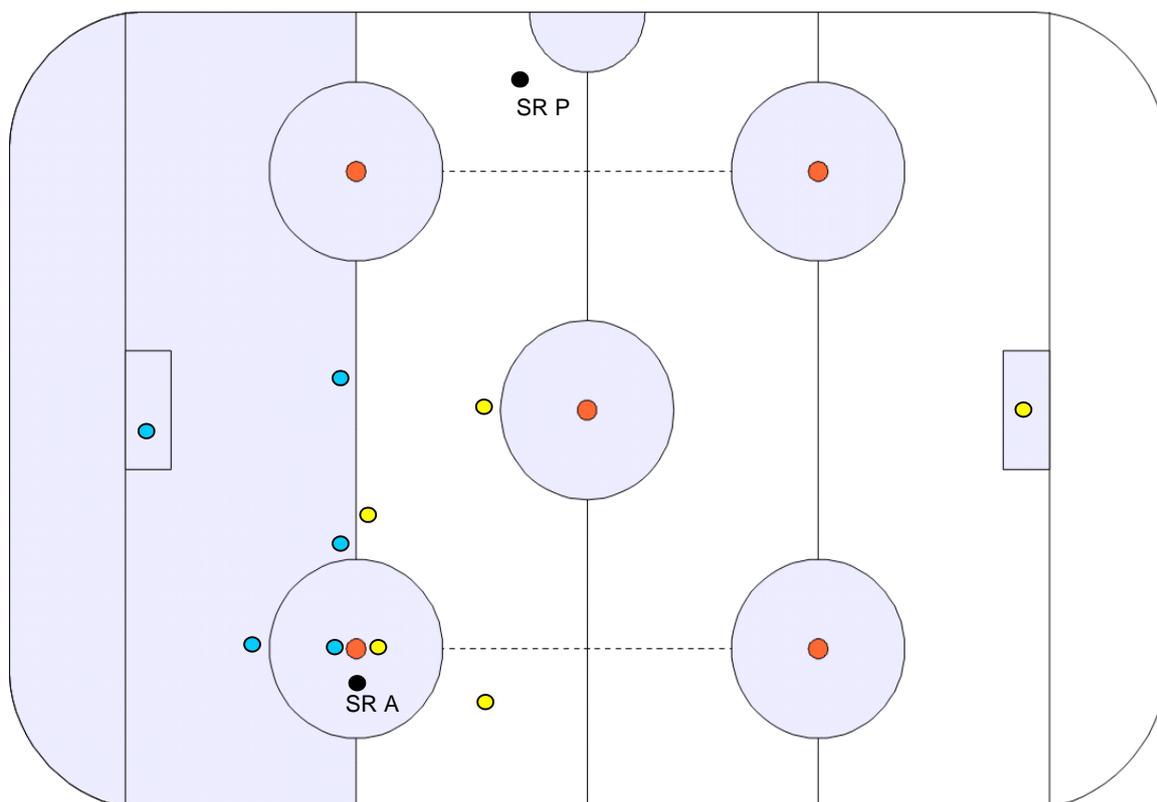


Abb. 1: Aufstellung SR beim Bully

Weicht der Ort des Bullys von den vordefinierten Punkten ab, wird den beiden ausführenden Feldspielern der genaue Bullypunkt durch den aktiven Schiedsrichter (SR A) mitgeteilt, z.B. „Bully hier auf der grünen Linie“, o.ä. Dieser verbale Hinweis kann durch ein kurzes Deuten mit der Hand unterstützt werden.

Inline-Skaterhockey Deutschland (ISHD) – Schiedsrichterwesen



2. Schritt: Die Vorbereitung durch klare, deutliche Kommunikation

Während der Durchführung des Anspiels macht der ausführende Schiedsrichter (SR A) mit wirksamer Kommunikation deutlich, dass er „der Herr“ des Anspielverfahrens ist. Das Ziel eines korrekten und fairen Bullys für beiden Mannschaften wird somit gefördert. Der Spielfluss soll durch die Ausführung eines Bullys nicht unnötig gestört werden. Auf eine zügige Ausführung ist daher zu achten. Mit eindeutiger und freundlicher Kommunikation kann der ausführende Schiedsrichter (SR A) während des Anspiels aufregende Spielsituationen kurz klären und so zu einer verbesserten Atmosphäre beitragen.

3. Schritt: Die Vorbereitungen auf dem Spielfeld

Beide Schiedsrichter achten darauf, dass beide Mannschaften die korrekte Anzahl an Spielern vor dem Bully auf das Spielfeld bringen und sich diese Spieler auf der korrekten Seite des Spielfeldes befinden. Auch ein kurzer Blick zu den Torhütern ist notwendig. Sind die Spieler „im Rücken“ des ausführenden Schiedsrichters (SR A) bereits am Anspielkreis, können diese entsprechend instruiert werden. Bei der Instruktion der Spieler benutzen die Schiedsrichter die gängigen Slogans, wie z.B. „Schläger auf den Boden“; „Stock hinter die Linie“; „aus dem Kreis“; „zurück“; etc.

4. Schritt: Das „Droppen“ des Balles

Vor dem Einwerfen des Balles vergewissert sich der ausführende Schiedsrichter (SR A), dass sein Schiedsrichterkollege bereit ist. Der passive Schiedsrichter (SR P) signalisiert seine Bereitschaft durch das Einnehmen der „Ready-Position“, in Absprache durch ein zusätzliches Heben des Daumens. Dann bringt sich der ausführende Schiedsrichter (SR A) in die „Bully-Position“. Dabei präsentiert er den Ball mit gestrecktem Ballarm. Faustregel: Der Ball wird ca. auf Höhe der Knie und dabei „wurfbereit“ präsentiert (d.h. von der Hand fest umschlossen, um jegliche Hand-, Finger- oder Daumenbewegungen unmittelbar vor dem Einwurf zu vermeiden). Nun werden die beiden ausführenden Feldspieler am Bullypunkt auf das Anspiel vorbereitet, z.B. wird ihnen gesagt, was von ihnen erwartet wird. Falls die Schiedsrichter den Vornamen beider Spieler kennen, versuchen sie, sie mit Vornamen anzusprechen. Dabei kann für die Akzeptanz ein forderndes „Bitte“ den vorgenannten Aufforderungen angehängt werden. Nun kann der aktive Schiedsrichter (SR A) den Ball mit gutem Timing einwerfen.

Es gibt bekanntermaßen sehr viel Unruhe und Druck (Spieler, Publikum, Spielerbänke), wenn der Ball gedroppt wurde und das Spiel unmittelbar mit einem Pfiff wieder unterbrochen werden muss, weil beispielsweise übersehen wurde, dass eine Mannschaft einen Spieler zu viel auf dem Feld hatte oder der passive Schiedsrichter (SR P) sich noch nicht in seine Position bringen konnte. Versucht daher solche Situationen zu vermeiden.



Inline-Skaterhockey Deutschland (ISHD) – Schiedsrichterwesen



5. Wichtige Hinweise: Verhaltensweisen und Verstöße, die zu einer Wiederholung des Bullys führen

Der erste Bully / die ersten Bullys in den ersten Spielminuten sind entscheidend. Hier stellen die Spieler fest, ob die Schiedsrichter bereit sind. Die Spieler werden die Grenzen testen, um sich Vorteile zu verschaffen. Das müssen die Schiedsrichter wissen und bei den Anspielen von Beginn an aufmerksam, konsequent und aktiv sein. Hierzu sind folgende Punkte zu beachten und einzuhalten:

- Der passive Schiedsrichter (SR P) kontrolliert die Position der Spieler. Befindet sich ein Spieler bereits im Anspielkreis bevor der ausführenden Schiedsrichter (SR A) den Ball einwirft oder einer der ausführenden Spieler den Ball spielen konnte, pfeift der passive Schiedsrichter (SR P) und zeigt den Regelverstoß entsprechend an. Der ausführende Schiedsrichter (SR A) schickt den ausführenden Spieler der Mannschaft, welche den Verstoß begangen hat, vom Bullypunkt weg.

Gründe, die ein Wegschicken des ausführenden Spielers vorsehen:

- Nimmt ein ausführender Spieler beim Anspiel seine Position trotz einmaliger Aufforderung nicht korrekt ein, gibt ihm der aktive Schiedsrichter (SR A) eine zweite Chance (einen freundlichen Hinweis/eine freundliche Verwarnung). Lässt der ausführende Spieler auch die zweite Chance ungenutzt, wechselt der aktive Schiedsrichter (SR A) den ausführenden Spieler des sich verfehlenden Teams aus. Dabei ist auf ruhige, aber dennoch eindeutige Kommunikation zu achten. Der Tenor muss hierbei sein, dass der aktive Schiedsrichter (SR A) den Spieler nicht wegschicken will, er aber in diesem Fall keine andere Wahl hat. Der aktive Schiedsrichter (SR A) gibt dem ausführenden Spieler daher einen kurzen Hinweis, warum er ihn wegschickt. Für die Einhaltung einer korrekten Position ist folgendes zu beachten:
 - Beide Füße müssen die Spielfläche berühren.
 - Das Schlägerblatt muss vollständig das Spielfeld berühren.
 - Das Schlägerblatt muss vollständig außerhalb des Bullypunktes sein.
- Der ausführende Spieler dreht sich nach dem Einwerfen des Balles in seinen Gegenspieler. Der Ball muss vor einer Bewegung der ausführenden Spieler mit dem Schläger gespielt werden. Erst dann dürfen sich die ausführenden Spieler bewegen.
- Der ausführende Spieler spielt den Ball, bevor dieser den Boden berührt hat.
- Der ausführende Spieler bewegt sich, bevor der Ball durch den Schiedsrichter eingeworfen wird.

Zu beachten ist, dass ein Recht zum Wegschicken durch einen Schiedsrichter immer nur für den jeweiligen „Erstfall“ eines Regelverstoßes innerhalb desselben Anspiels besteht. Das Recht hat der Schiedsrichter nicht mehr, falls es zu einem erneuten Verstoß in demselben Anspiel kommen sollte. Bei erneutem Vergehen muss eine kleine Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler vergeben werden.

6. Verlassen des Bullykreises

Es ist kein Wettbewerb, welcher Schiedsrichter nach dem Einwerfen des Balls am schnellsten den Bullypunkt verlässt. Das Prinzip nach dem Droppen und anschließendem Verlassen des Anspielkreises heißt „safety first“: Der Schiedsrichter hat den Kopf oben und behält nach dem Einwerfen des Balles die Spieler im Auge. Die Spieler haben den ersten Anspruch auf das „Spielfeld / den Raum“, welches / welchen sie brauchen, um das Spiel nach dem Einwurf aufzunehmen. Durch das Beobachten des unmittelbaren Spielgeschehens nach dem Droppen des Balls, versuchen die Schiedsrichter eine Kollision mit den Spielern oder mit dem Ball zu vermeiden. Anschließend nutzt der ausführende Schiedsrichter (SR A) den freien Weg um mit kraftvollen Rückwärtslaufen zügig den Anspielkreis zu



Inline-Skaterhockey Deutschland (ISHD) – Schiedsrichterwesen

verlassen, ohne das Spiel zu stören. Dabei hält der ausführende Schiedsrichter (SR A) den Kopf oben und bewegt sich nach dem Droppen in seine Position zwischen Bande und Torlinie. Der passive



Schiedsrichter (SR P) behält seine Position an der Torhüterlinie, um im Falle eines Breaks auf Ballhöhe zu sein.

7. Besondere Situationen beim Anspiel, die hin und wieder vorkommen:

- Das Einwerfen / Droppen des Balls misslingt dem Schiedsrichter:
 - ➔ Der aktive Schiedsrichter (SR A) pfeift sofort ab und wiederholt sein Anspiel ohne einen Spieler wegzuschicken. Ein kurzer verbaler Hinweis an die ausführenden Spieler kann die Situation klären. HINWEIS: im Falle einer Wiederholung des Bullys muss derselbe Schiedsrichter das Anspiel ausführen.
- Es ist zu vermeiden beide Spieler zeitgleich vom Bully weg zu schicken. Es wird immer nur der erste Regelverstoß geahndet.

(Diese Anleitung wurde in Zusammenarbeit mit Gerhard Müller (DEB) entwickelt, um das Anspiel im Inline-Skaterhockey zu verbessern.)

