



Hellmut Krug | DFB-Schiedsrichter-Manager

Das VAR-Projekt (Video-Assistant Referee) – ein Modell mit Zukunft?

Der ehemalige FIFA-Schiedsrichter stellt dem Plenum des ITK das VAR-Projekt vor. Es wird mit einem breiten Konsens seitens der Proficlubs unterstützt, in seiner ersten Bundesligasaison muss es sich in der praktischen Anwendung einspielen.

Die Einführung des Video-Assistant Referee

Nach Zustimmung des International Football Association Board (IFAB) im März 2016 wurde das VAR-Projekt auf zwei Jahre ausgelegt. Die FIFA hat den sogenannten „Videoassistenten“ (VA) vor Einführung bei drei Turnieren getestet. Die Umsetzung bei der Klub-WM im Dezember 2016 war nicht zufriedenstellend. Zur U20-WM im vergangenen Juni wurden die Schiedsrichter daraufhin im Vorfeld zehn Tage lang ausgebildet. Alle zwölf Eingriffe in diesem Turnier stellten sich im Nachgang auch als berechtigt heraus, auch wenn die Entscheidungsfindung noch viel Zeit in Anspruch nahm. Beim anschließenden Confederations-Cup gab es dann wiederum drei Situationen, die falsch gelöst wurden, was die Schwierigkeit des Projektes unterstreicht.

Die Ziele des Video-Assistant Referee

Das übergeordnete Ziel (vgl. Abbildung 1) ist natürlich die höhere Fairness und Gerechtigkeit. Dabei darf der Charakter des Spiels nicht verändert werden, was nur umsetzbar ist, wenn möglichst wenige und kurze Spielunterbrechungen stattfinden. Der Sinn liegt ganz klar darin, den klaren Fehler in spielentscheidenden Situationen zu erkennen und zu revidieren. Eine hundertprozentige Genauigkeit kann dabei

nicht verlangt werden. Die Maxime ist es, durch minimale Eingriffe einen maximalen Nutzen zu ziehen. Das bedeutet allerdings nicht, dass es in Zukunft keine diskussionswürdigen Entscheidungen mehr geben wird. Diese sind im Fußball nie auszuschließen, da wir es nicht immer nur mit Schwarz-Weiß-Situationen zu tun haben, zudem nicht alle Entscheidungen ins Protokoll fallen und zu einem Eingriff des Videoassistenten führen dürfen.

Der Videoassistent versteht sich nicht als Oberschiedsrichter, sondern vielmehr als weiterer Assistent des Schiedsrichters. Die letzte Entscheidung trifft weiterhin der Mann auf dem Platz! Die größte Herausforderung in der Entscheidungsfindung, ob der Videoassistent eingreift oder nicht, liegt in der Frage, ob die Entscheidung des Schiedsrichters klar falsch war. Der Videoassistent soll nicht bei „kann“ Entscheidungen, sondern ausschließlich bei „klar“ falschen Entscheidungen eingreifen. Die Entscheidung, wie es mit dem VAR-Projekt weiter gehen soll, wird im März 2018 getroffen.

Spielentscheidende Situationen

Die Entscheidungen, in denen der Videoassistent eingreift, sind auf spielentscheidende Situationen reduziert (vgl. Abbildung 2). Dazu zählen zum Beispiel die Torerzielung im Hin-

Das VAR-Projekt

Zustimmung des IFAB im März 2016 (Projekt auf 2 Jahre ausgelegt)

ZIELE

- höhere Fairness und Gerechtigkeit
- Charakter des Spiels darf nicht verändert werden
- möglichst wenige und kurze Spielunterbrechungen
-  den **klaren** Fehlern in **spielentscheidenden** Situationen
- ... aber nicht: 100%-tige Genauigkeit bei allen Entscheidungen!
- „Minimum interference – maximum benefit“ (minimaler Eingriff – maximaler Nutzen)

VORAUSBLICK

- Entscheidung im März 2018 über weiteren Einsatz

Abbildung 1

blick auf die Frage, ob ein Tor korrekt erzielt wurde. Mögliche Regelverstöße in der Entstehung des Tores können nach Überprüfung zur Annullierung des Treffers führen. Des Weiteren zählen Strafraumsituationen dazu, sowohl in der Frage, ob ein Strafstoß würdiges Foul übersehen wurde als auch ob der Strafstoß zu Recht verhängt wurde. In diesem Kontext gilt es auch generelle Fehlentscheidungen im Hinblick auf Platzverweise zu erkennen, da diese einen direkten Einfluss auf das abschließende Spielergebnis haben können. Dabei wird der Videoassistent allerdings nur bei einer glatt

Roten Karte eingreifen, Gelb-Rote Karten sind derzeit noch nicht relevant für den Videoassistenten. Abschließend sollen Spielerverwechslungen bei persönlichen Strafen durch den Videoassistenten ausgeschlossen werden.

Kategorie I – Torerzielung

In der letzten Saison wurden vier Treffer nach einem Foul oder einem Handspiel gegeben, die eigentlich nicht hätten zählen dürfen. Insgesamt 14 Tore fielen nach knappen Abseitsstellungen, wären demzufolge im Nachgang annulliert worden. In

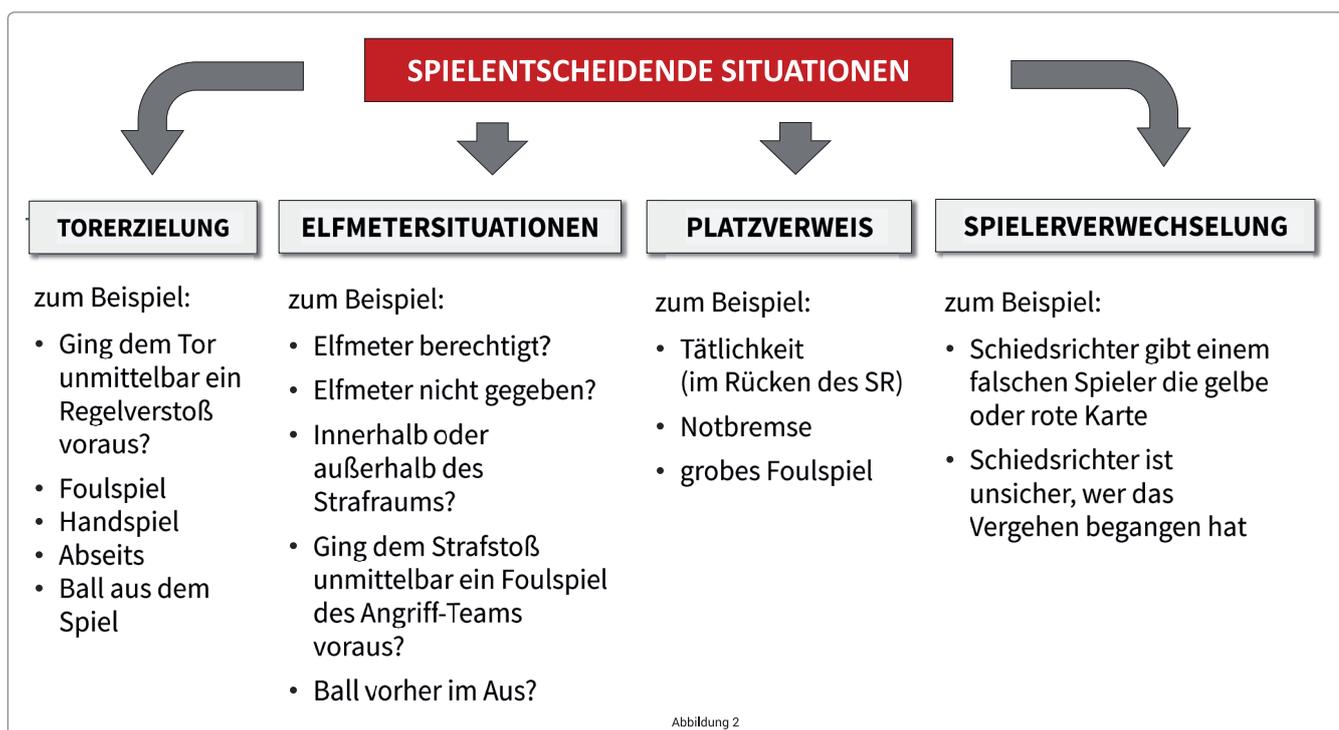


Abbildung 2

Grundprinzipien

- Der Schiedsrichter **muss immer eine Entscheidung treffen**
- Nur der Schiedsrichter kann einen **Review-Prozess** initiieren
- Das **Kommunikations-Signal** muss vom SR gegeben werden, wenn er die **Spielfortsetzung verzögert**
- Das **TV-Signal muss** gegeben werden, wenn der SR seine **Entscheidung ändert** oder die **Review Area** in Anspruch nimmt
- **DENKE NICHT** an den Video-Assistenten **VOR** der Entscheidung
- **DENKE** an der Video-Assistenten **NACH** einer spielrelevanten Entscheidung
- **VERZÖGERE** den Pfiff, wenn ein Spieler auf dem besten Weg ist, **EIN TOR ZU ERZIELEN** (insbesondere bei Abseits)

Abbildung 3

16 knappen Fällen wurde das Abseits zu Unrecht angezeigt, davon wurde in 15 Situationen nicht direkt ein Tor erzielt, in einem Fall hätte der Treffer noch anerkannt werden können. Wenn ein Treffer erzielt wird und dem ein Foulspiel der angreifenden Mannschaft vorausging, muss definiert sein, wie weit der Videoassistent in der Szene zeitlich zurückgehen soll. Von entscheidender Bedeutung ist in diesen Fällen die Beantwortung der Frage, ob das potenzielle Foulspiel in der unmittelbaren Angriffsphase stattfand, aus der heraus ein Tor erzielt wurde.

Fragen, ob der Ball beim Freistoß ruhte oder ob der Einwurf korrekt oder von der richtigen Stelle ausgeführt wurde, sind nicht Bestandteil des Protokolls, fallen daher nicht in den Aufgabenbereich des Videoassistenten. Sollte allerdings nach einem Regelverstoß direkt ein Tor erzielt oder ein Strafstoß gegeben werden, muss der Videoassistent dem Schiedsrichter diesen Vorfall umgehend melden. Ebenso muss der Videoassistent bei der zweimaligen Verwarnung eines Spielers oder der nicht gerechtfertigten Wiederholung eines Strafstoßes unverzüglich tätig werden.

Kategorie II – Strafstoß oder kein Strafstoß

In immerhin 46 Fällen wäre in der vergangenen Saison nach Urteil der TV-Bilder die Schiedsrichter-Entscheidung anders ausgefallen, davon 38-mal bei Foulspielsituationen. 30 Strafstoße mehr wären nach Video-Review gegeben worden. Beim Handspiel waren es 8 Situationen, von denen in 6 Fällen nicht auf Strafstoß entschieden worden war.

Kategorie III – Rote Karte

Nach Auswertung der TV-Bilder hätte es in der letzten Saison 9 Rote Karten mehr gegeben. Demgegenüber waren 3 Rote Karten überzogen.

Kategorie IV – Spielerverwechslung

Spielerverwechslungen kommen relativ selten vor. In der vergangenen Bundesligasaison kein einziges Mal. Dass dieses Thema dennoch eine Relevanz haben kann, hat die Verwechslung beim letzten Confed-Cup bewiesen.

Abläufe und Grundprinzipien

Der Videoassistent wird viele Situationen im Hintergrund des Spiels überprüfen, den Schiedsrichter aber erst informieren, wenn eine der vier genannten Kategorien betroffen ist. Der „Check“ kann somit zu einem „Review“ führen, in dem die Entscheidung durch den Videoassistenten überprüft wird. Die Kommunikation kann dabei durch den Schiedsrichter oder den Videoassistenten eingeleitet werden.

Signale des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter muss immer eine Entscheidung treffen, er darf die Entscheidung nicht dem Videoassistenten überlassen oder sagen, er möchte sich erst die Bilder ansehen. Nur der Schiedsrichter selbst kann nach seiner Entscheidung den „Review-Prozess“ initiieren. Das Kommunikations-Signal muss vom Schiedsrichter gegeben werden, wenn er die Spielfortsetzung verzögert. Das TV-Signal wird der Schiedsrichter erst einsetzen, wenn er seine ursprüngliche Entscheidung ändert oder die Review-Area (der Bereich, in dem er sich auf dem Monitor die TV-Bilder selbst ansehen kann) in Anspruch nimmt.

Grundprinzipien

Ganz erheblich in der Entscheidungsfindung ist, dass der Schiedsrichter nicht an den Videoassistenten denkt, bevor er die Entscheidung trifft. Dies würde den Prozess verlangsamen oder sogar fehlerhaft machen. Vielmehr soll er erst nach spielrelevanten Entscheidungen an den Videoassistenten denken und ihn

im Zweifel auch kontaktieren. Ein weiteres wichtiges Prinzip betrifft die Verzögerung des Pfiffs, wenn der Schiedsrichter-assistent eine Abseitsituationen in unmittelbarer Tornähe anzeigt, der Spieler auf dem Weg ist, ein Tor zu erzielen. Der leicht verzögerte Pfiff nachdem ein Tor erzielt wurde, ließe die anschließende Anerkennung des Treffers bei falscher Abseitsanzeige noch zu. Die Spieler sind in diesen Situationen angehalten, trotz Fahnenzeichens des Assistenten weiterzuspielen.

Ein klarer Fehler? Hinweise und Hilfen für den VA

Ein ganz entscheidender Faktor ist das Erkennen von klaren Fehlentscheidungen. Es ist die Aufgabe des Videoassistenten, einen schweren Fehler zu verhindern und ein besonderes Augenmerk auf mögliche Tötlichkeiten zu richten, die vom Schiedsrichterteam nicht erkannt bzw. gesehen werden konnten. In diesem Zusammenhang kommt dem Austausch der Wahrnehmungen zwischen Schiedsrichter und Videoassistenten besondere Bedeutung zu. Ergibt sich eine bedeutende Diskrepanz, die zu einer Änderung der ursprünglichen Schiedsrichterentscheidung führen könnte, wird der Videoassistent dem Schiedsrichter einen Review empfehlen bzw. die Situation in der Review Area noch einmal selbst anzusehen.

VA-Review oder Review Area

Auch wenn die Review Area medial schon kritisch dargestellt wurde, hat sie ihre Berechtigung. Die Review Area wird sich gegenüber den Trainerbänken hinter einer LED-Bande befinden. Das Betreten des Bereichs ist ausschließlich dem Schiedsrichter, in Ausnahmefällen auch dem Schiedsrichterassistenten vorbehalten. Spieler, die die Review Area betreten, werden unverzüglich verwarnet, Offizielle werden sogar aus dem Innenraum verwiesen. Bei faktischen Entscheidungen, wie zum Beispiel bei Fragen des Orts des Foulspiels (in- oder außerhalb des Strafraums) bzw. bei Abseits, braucht die Review Area nicht aufgesucht zu werden.

Der Einsatz der Review-Area kommt hingegen in erster Linie bei subjektiven Entscheidungen in Frage, wie z. B. Strafstoß, Gelb oder Rot nach Foulspiel. Sinnvoll könnte die Betrachtung der TV-Bilder in der Review Area auch sein, um bei einer sehr schwierigen Entscheidung in den Schussekunden des Spiels alle Möglichkeiten auszuschöpfen und so die endgültige Entscheidung besser zu verkaufen.

Das Bildmaterial

Die Auswahl des Bildmaterials ist von eminenter Bedeutung. Die Kameraeinstellung, die letztendlich ausschlaggebend für die Änderung einer Schiedsrichterentscheidung war, wird an

die Fernsehanstalten weitergegeben. Diese werden die Sequenzen dann mit leichtem zeitlichem Verzug ausstrahlen, um die Grundlage der Entscheidungsänderung zu dokumentieren. In den Testphasen hat es in einigen Situationen noch recht lange gedauert, bis sich der Videoassistent der endgültigen Entscheidung sicher war. Dies lag natürlich in erster Linie an der für die Schiedsrichter neuen, ungewohnten Situation. Die Schiedsrichter haben über Jahre gelernt, auf dem Platz zu entscheiden. Nun sitzen sie vor einem Bildschirm, der völlig neue Möglichkeiten und Perspektiven bietet. Jeder, der sich schon mal strittige Entscheidungen aus verschiedenen Blickwinkeln auf dem Bildschirm angesehen hat, weiß, wie schwierig es sein kann, die richtige Entscheidung in kürzester Zeit zu treffen. Daher braucht es manchmal eine gewisse Zeit, um die beste Kamera-Einstellung zu finden. Aus diesem Grund gibt es auch keine zeitliche Begrenzung bei einem Review. Genauigkeit geht vor Schnelligkeit.

Der Videoassistent hat neben sich zwei Mitarbeiter sitzen, die für die Auswahl der besten Bilder zuständig sind. Der Videoassistent hat die Möglichkeit, sich alle Kameraeinstellungen zeigen zu lassen. Das Bildmaterial kann dabei vom Videoassistenten in Normalgeschwindigkeit und in Zeitlupe angesehen werden. Problematisch ist, dass in der Zeitlupe manche Vergehen oft wesentlich schlimmer aussehen, als in Normalgeschwindigkeit. Wiederholungen in Zeitlupe und im Standbild kommen deshalb zum Einsatz bei der Frage, ob ein Kontakt stattgefunden hat oder nicht. Auch wird bei Positionsbestimmungen oder der Frage, ob der Ball im Aus war oder nicht, auf die Zeitlupe oder das Standbild zurückgegriffen. Demgegenüber kommt die Normalgeschwindigkeit zum Einsatz bei der Frage der „Intensität“ eines Fouls und um zu entscheiden, ob ein Handspiel „absichtlich“ stattfand oder nicht.

Besondere Herausforderungen – Rückblick & Prognose

Besondere Herausforderungen werden reichlich vorkommen. Es wird sicherlich auch nicht alles sofort in Perfektion funktionieren. Die Testphase in der vergangenen Saison in Köln hat gezeigt, dass in Spielen mit Videoassistent durchschnittlich ein bis sechs Kommunikationsprozesse erforderlich gewesen wären. Anfänglich betrug die Zeit zur Ermittlung der Entscheidung noch bis zu 90 Sekunden. Nach dem Training in der offline-Testphase der letzten Spielzeit konnte die Zeit auf durchschnittlich 10 bis 40 Sekunden reduziert werden. Im gesamten Saisonverlauf kam es zu 104 spielrelevanten Fehlern der Schiedsrichter und ihrer Assistenten, von denen 77 bei optimalen Verlauf durch den Videoassistenten reparabel gewesen wären. Wir sollten das Videoassistenten-Projekt daher als große Chance für alle Beteiligten sehen! <

Aktuelles Statement von DFB-Vizepräsident Ronny Zimmermann: „Wir glauben an das Projekt!“

Die ersten Erfahrungen mit dem VAR-Projekt in der Bundesliga regten zu Diskussionen an. Wie einkalkuliert gab es Anlass zu Nachjustierungen, die grundsätzliche Überzeugung von dem VAR-Projekt bleibt jedoch bei breiter Zustimmung ungebrochen.

Ronny Zimmermann, DFB-Vizepräsident für das Schiedsrichterwesen, erklärte in einer Meldung des DFB am 6.11.2017: „In den vergangenen Wochen hat es Irritationen über das Rollenverständnis und die Zielsetzung des Projektes gegeben. (...) Wir glauben nach wie vor an das Projekt und sollten bei aller Emotionalität nicht vergessen, dass es in der Testphase in vielen Bereichen auch durchaus Erfolge gibt. Gleichwohl wissen

wir um unsere Verantwortung und die Notwendigkeit, das Projekt zu optimieren.“ Eine übereinstimmende Einschätzung gaben u. a. mit Dieter Hecking, Lutz M. Fröhlich und Stefan Reuter Vertreter der Bundesliga-Trainer, -Schiedsrichter und -Manager ab. Anhand konkreter Anlässe forderten sie zwar Optimierungen, äußerten in Interviews jedoch deutlich, dass sie den Videobeweis weiterhin klar befürworten. <