



Leistung und Wettkampf

Arne Güllich und Michael Krüger

Inhaltsverzeichnis

- 17.1 Leistung und Wettkampf als Sinnmuster des Sports – 666
- 17.2 Was ist eine sportliche Leistung? – 669
- 17.3 Was ist ein sportlicher Wettkampf? – 672
- 17.4 Dynamik des Wettkampfgeschehens – 678
- 17.5 Leistung und Erfolg – 680
- 17.6 Vom Ethos des Wettkampf- und Leistungssports – 681
- 17.7 Krise des Wettkampf- und Leistungssports? – 684
- 17.8 Zur Faszination von Leistung und Wettkampf im Sport – 685
- Literatur – 687

Ergänzende Information Die elektronische Version dieses Kapitels enthält Zusatzmaterial, auf das über folgenden Link zugegriffen werden kann [https://doi.org/10.1007/978-3-662-64695-3_17]. Die Videos lassen sich durch Anklicken des DOI Links in der Legende einer entsprechenden Abbildung abspielen, oder indem Sie diesen Link mit der SN More Media App scannen.

© Springer-Verlag GmbH Deutschland, ein Teil von Springer Nature 2022
A. Güllich, M. Krüger (Hrsg.), *Sport*, https://doi.org/10.1007/978-3-662-64695-3_17

Jan läuft bei den Vereinsmeisterschaften die 50 Meter in 7,4 Sekunden und wird in einem spannenden Finallauf knapp hinter seinem Freund Sven zweiter Sieger. Auf dem Weg zum Sportfest war er morgens spät dran und konnte nur mit einem schnellen Sprint den Bus gerade noch erreichen. – Im Laufe seines Arbeitstags im Getränkemarkt hebt Herr Sievers 200 volle Kästen Mineralwasser, insgesamt also über zwei Tonnen. Er hat inzwischen Rückenbeschwerden, und sein Arzt hat ihm Ausgleichsübungen verschrieben. Im Fitnessstudio hebt er am Wochenende ebenfalls rund zwei Tonnen an Geräten und Hanteln. – Herr Sievers' Sohn treibt seit zwei Jahren Kampfsport mit guten Fortschritten. Leider ist er in letzter Zeit mit seiner „Kampfkunst“ auch bei Schlägereien aufgefallen. – Wenn Karina mit dem Hund spazieren geht, muss sie ihm manchmal nachlaufen und dabei geschickt die Hecken zwischen den Gärten überwinden. Abends läuft sie im Leichtathletiktraining elegant über die Hürden.



© technotr/Getty Images/iStock

In allen o. g. Beispielen geht es um körperliche Aktivität und Anstrengung. Aber nur einige sind auch sportliche Leistungen. Diese stehen im Mittelpunkt des vorliegenden Kapitels.

Welchen Sinn und welche Bedeutung haben sportliche Leistungen und – damit zusammenhängend – Wettkämpfe im Sport? Wann ist eine körperliche Aktivität eigentlich auch eine sportliche Leistung? In welchen Aktivitätsformen leisten wir etwas? Was macht die Faszination des Wettkampfs aus? Worin sind Spannung und Dynamik im Wettkampf begründet? Und: Warum verhalten sich Sportlerinnen und Sportler im Wettkampf zumeist fair, aber manchmal auch unfair? Was ist das überhaupt – Fairness im sportlichen Wettkampf? Dies sind zentrale Fragen, die in diesem Kapitel behandelt werden (■ Abb. 17.1).



■ **Abb. 17.1** Der 100-m-Lauf gilt als Prototyp eines sportlichen Wettkampfs: An der Startlinie starten alle Wettbewerber zu den gleichen Bedingungen – nach 100 Metern zeigt sich, wer als Erster die Ziellinie überschreitet und damit den Wettkampf gewonnen hat. Er hat im Rahmen der gültigen Regeln die beste Leistung erbracht. Dieses Foto des Berliner Hofphotografen Albert Meyer (1857–1924) zeigt den Start beim Endlauf über 100 m bei den ersten Olympischen Spielen der Neuzeit in Athen 1896. Jeder Läufer suchte die aus seiner Sicht beste Startposition aus. Gesiegt hat der US-Amerikaner Thomas Burke auf der zweiten Bahn von links im Tiefstart. Zweiter wurde der deutsche Turner Fritz Hofmann (ganz links), der in aufrechter Position startete. Die Technik des Siegers hat sich durchgesetzt. Es handelt sich um die erfolgreichste Starttechnik beim 100-m-Lauf (© akg-images) (▶ <https://doi.org/10.1007/000-646>)

17.1 Leistung und Wettkampf als Sinnmuster des Sports

Bei den Bundesjugendspielen bekam Pia wie die meisten Kinder aus ihrer Klasse eine Siegerurkunde, weil sie die geforderten Mindestanforderungen im leichtathletischen Dreikampf geschafft hat. Im letzten Jahr konnte sie ihre Leistungen deutlich steigern, obwohl sie eigentlich nicht speziell auf den Wettkampf trainiert hatte. Nur wenige erhielten eine Ehrenurkunde für besonders gute Leistungen. Kai, der beste Sportler aus ihrer Klasse, durfte mit der Schwimm-AG der Schule am Bundesfinale „Jugend trainiert für Olympia“ in Berlin teilnehmen. Am letzten Wochenende kam er bei den Landesmeisterschaften über 50 m Kraul ins Finale. Die Schwimm-AG an der Schule wird von Sportlehrerin Fischer betreut, die mit Kai auch noch als ehrenamtliche Schwimmtrainerin im Leistungszentrum des Schwimmverbands trainiert. Frau Fischer war als Jugendliche und junge Erwachsene Mitglied in der Nationalmannschaft des Deutschen Schwimmverbandes und wurde für die Teilnahme an Weltmeisterschaften und Olympischen Spielen nominiert. Sie hat Kai Fernsehaufzeichnungen von ihren Rennen gezeigt, die ihn sehr angespornt haben, noch intensiver zu trainieren.

Die meisten Jungs aus Pias Klasse spielen Fußball in der C-Jugend des Sportvereins. Im Augenblick stehen sie auf einem mittleren Tabellenplatz. Viele Mädchen aus ihrer Klasse gehen ins Turnen. Sie nehmen regelmäßig an den Kinderturnfesten teil, wo sie Auführungen, aber auch Wettkämpfe im Gerätturnen und in der Gymnastik machen. Beliebt sind bei den Mädchen auch Reiten und Judo. Fast alle haben die Reiterprüfung geschafft, und Pias Freundin Anna ist sehr stolz auf den Gelben Judo-Gürtel und die Urkunde, die sie nach ihrer erfolgreichen Gürtelprüfung bekommen hat. Ihre Mütter können sie nächsten Freitag nicht vom Training abholen, weil sie auf dem Weg nach Hamburg sein werden. Nach einjähriger Teilnahme am Lauftreff werden sie nun zusammen ihren ersten Halbmarathon bestreiten. Zur Entspannung haben sie einen Yoga-Kurs bei der Volkshochschule belegt.

Zum Weiterdenken

Überlegen und diskutieren Sie, ob und inwiefern es beim Yoga um sportliche Leistungen geht (oder auch nicht). Wie lassen sich diese beschreiben und erklären? Kann man im Yoga einen Gegner besiegen? Können Leistungen im Yoga gemessen werden? Gibt es auch Erfolge? Wenn ja, worin bestehen sie?

Alexander kann an kaum einer Mauer vorbeigehen, ohne drüber zu klettern oder darauf zu balancieren. Er hat sich jetzt der neuen Le-Parkour-Gruppe in der Turnabteilung des Vereins angeschlossen. Die Teilnehmer gehen regelmäßig ins Freie und suchen nach interessanten Hindernissen, die man möglichst gut und elegant überqueren kann. Einmal in der Woche üben sie in der Turnhalle, und nächsten Monat möchten sie einen Wettbewerb organisieren, wer denn am schönsten Hindernisse überwinden kann – ähnlich wie beim Skaten im Skater-Park und natürlich ohne echte Schiedsrichter oder Kampfrichter wie in der Leichtathletik oder beim Voltigieren, wo man Punkte für die schwierigsten Übungsteile bekommt und auch die schöne Haltung und Ausführung benotet werden.

In diesen Beispielen – alle Namen sind frei erfunden – geht es immer um sportliche Leistungen und Wettkämpfe. Sie gehören zum Sport und bilden seine zentrale Idee. Etwas zu leisten und sich in sportlichen Wettbewerben zu messen, gehört zu den zentralen Motiven des Sporttreibens. Darüber hinaus stellt der leistungs- und wettkampforientierte Sport ein spezifisches Modell des Sporttreibens dar, das sich in unterschiedlichsten Formen und Inhalten des Leistungsvergleichs und der Wettkampforganisation differenziert hat. Der leistungs- und wettkampforientierte Sport ist weltweit

verbreitet. Er wird in Vereinen (wie in Deutschland), Klubs, Schulen und Hochschulen betrieben und von Sportfachverbänden wettkampfmäßig national und international organisiert. Die Verbände vertreten und verbreiten ihre jeweiligen Sportarten, indem sie Wettkampfgregeln definieren, Wettkämpfe organisieren, Übungsleiter und Trainer ausbilden, den sportlichen Nachwuchs bilden, für ihre Sportart werben, Schieds- und Kampfrichter schulen, Technik-, Taktik-, Konditionsprofil und das Training ihrer Sportart untersuchen, sich um die Lehre bzw. Vermittlung der Sportart in den verschiedensten Feldern bemühen, über Wettkämpfe und Leistungen in ihrer Sportart informieren und diese über Medien verbreiten, Leistungen und Rekorde registrieren. Die Fachverbände der Sportarten sind die Repräsentanten, die Vertreter, Manager, Promotoren, Trainer und Propagandisten ihrer Sportart oder Sportarten bzw. der Menschen, die diese Sportart(en) ausüben.

Vereine und Verbände unterhalten Trainings- und Übungsstätten, oft mit der Unterstützung des Staats oder auch privater Förderer, ebenso Leistungs- und Trainingszentren für ihre Athleten, bezahlen Trainer, Übungsleiter und Manager, um die Leistungen ihrer Athleten in Training und Wettkampf systematisch zu verbessern. Der Staat lässt sich die Förderung des Leistungs- und Wettkampfsports einiges kosten, weil davon ausgegangen wird, dass die Athleten Staat und Nation vertreten und damit Leistung, Erfolg oder sogar Ruhm eines siegreichen Sportlers auf Staat und Gesellschaft insgesamt abstrahlen – so jedenfalls lautet die Erwartung oder Hoffnung von Politik und Staat

Alle großen, international betriebenen Sportarten und internationalen Sportverbände verfügen über ein mehr oder weniger eng geknüpftes Netz an Wettkämpfen, Meisterschaften, Turnieren, Ligen usw., je nachdem, um welche Sportart es sich handelt und wie viele Athleten daran partizipieren. Wettkämpfe finden auf lokaler, regionaler, nationaler und internationaler Ebene statt und werden meistens von den Vereinen und Verbänden organisiert, zuweilen aber auch von professionellen Turniervanveranstaltern oder auch von Schulen und Hochschulen. Diese Sportwettkämpfe finden in der Öffentlichkeit lebhaftes Interesse. Über einige Sportarten wird besonders intensiv berichtet, in Deutschland und vielen anderen europäischen Ländern insbesondere über Fußball. Das öffentliche Interesse an einer Wettkampfsportart ist jedoch kulturspezifisch. Während in Europa und Lateinamerika Fußball die Sportart Nr. 1 ist, sind es in den Vereinigten Staaten Baseball und American Football, in Australien Rugby, in Kanada Eishockey und in Norwegen Skilanglauf.

Wie verbreitet ist der Wettkampf- und Leistungssport in den *Vereinen in Deutschland*? In empirischen

Studien wurden die Selbstdarstellung, die Mitglieder- und die Angebotsstruktur der Vereine untersucht. In der inhaltlichen Orientierung der Selbstdarstellung spielt die Dimension „Wettkampf- und Leistungssport“ eine zentrale Rolle. Aussagen wie „Unser Verein engagiert sich im Wettkampfsport“, „... engagiert sich im Leistungssport“, „... fördert sportliche Talente“, „... ist stolz auf seine Erfolge im Leistungssport“, „... ist bestrebt, mit möglichst vielen Mannschaften am regelmäßigen Wettkampfbetrieb teilzunehmen“ sind besonders häufig (Emrich et al., 2001). Mehr als jeder dritte Verein gibt an, sich stark oder sehr stark in der Talentförderung zu engagieren (Breuer & Haase, 2007), und mehr als jeder vierte Verein hat Sportlerinnen und Sportler in seinen Reihen, die in eine Auswahlmannschaft des Verbandes berufen worden sind (Breuer & Feiler, 2017). Interessanterweise haben Vereine, die sich in der Talentförderung engagieren, weniger Probleme als andere Vereine, Mitglieder und ehrenamtliche Mitarbeiter zu gewinnen und an den Verein zu binden.

Literaturtipp

Die regelmäßig erscheinenden Sportentwicklungsberichte des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) (► Kap. 11) geben u. a. Auskunft über die fachliche und inhaltliche Ausrichtung der Sportvereine. Demnach stellt der leistungs- und wettkampforientierte Breitensport insbesondere bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen ein stabiles Element der Angebote in den Vereinen dar. Es wird begleitet von ehrenamtlichem Engagement der Übungsleiterinnen und Übungsleiter bzw. Trainerinnen und Trainer (Breuer, 2017).

Im IV. Kinder- und Jugendsportbericht (Breuer et al., 2020) wird der Leistungsaspekt im Kinder- und Jugendsport betont. Demnach hat die physische Leistungsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen im Sport im Durchschnitt eher abgenommen, nicht zuletzt aufgrund von Bewegungsmangel (Breuer et al., 2020; siehe auch Thieme, 2017). Allerdings ist die Forschungslage hierzu insgesamt noch uneinheitlich.

Die Sportangebote der Vereine liegen überwiegend in den traditionellen Sportarten, wie ► Tab. 17.1 zeigt. Dies darf allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Vereine zusehends auch Trendsportarten und gesundheitsorientierte Sportformen aufgreifen, die die tradierten Angebotsformen ergänzen und nicht selten darin integriert werden (Breuer & Wicker, 2010; Emrich et al., 2001; Thieme, 2017).

Wettkampf- und leistungsbezogene Sportangebote überwiegen nach wie vor die Angebotspalette von Be-

► Tab. 17.1 Die häufigsten Sportarten in den Sportvereinen (DOSB, 2021).

	Teilnehmer (in 1000 Personen)		Angebot in Vereinen
	Bis 18 Jahre	Gesamt	Anzahl der Vereine
Fußball	2147	7169	24481
Turnen	1921	5047	19264
Tennis	353	1366	8852
Schwimmen	327	587	2395
Leichtathletik	312	799	7522
Handball	312	755	4163
Rettungsschwimmen	287	574	2000
Reitsport	216	678	6905
Alpinismus	206	1312	357
Schießsport	150	1352	14158
Skisport	132	531	2908
Tischtennis	129	541	9911
Basketball	110	218	2122
Volleyball	96	409	7009
Judo	93	132	2268
Karate	83	149	2458
Tanzsport	70	210	2035
Badminton	53	184	3322
Hockey	48	84	370
Taekwondo	42	61	921

wegung, Spiel und Sport in Vereinen. Dies gilt insbesondere für den Kinder- und Jugendsport, während im Erwachsenen- und Seniorenbereich gesundheitsorientierte und weniger wettkampfbezogene Aktivitäten zunehmen (Emrich et al., 2001). Weniger als 20 % der Vereinsangebote sind explizit nicht wettkampfbezogen (z. B. Freizeit-, Urlaubs-, explizit gesundheitsbezogene Angebote); 12 % der Angebote der Vereine sind aktuell explizit gesundheitsbezogen (Breuer & Feiler, 2017).

Nicht nur im Wettkampf- und Leistungssport, sondern auch in den verschiedensten anderen Sportbereichen, vom Schulsport über den Freizeit- bis hin zum Fitness- und Gesundheitssport, geht es darum, Leistungen zu erbringen, und oft auch darum, sie im Wettbewerb zu vergleichen. Leistung und Wettkampf sind zwei grundlegende Elemente oder Muster des

Sports. In der Sportpädagogik bzw. in der Theorie der Leibeserziehung sprach man von Bildungsmotiven, Bildungsgehalten oder Grundformen der Leibesübungen und des Sports (und damit auch der Leibeserziehung, körperlichen Erziehung und der Sporterziehung), zu denen neben dem Spielen, dem Üben und Gestalten eben auch und vor allem das Leisten und Wettfeiern gehören. Sie stellen wesentliche „Sinnmuster“ des Sports dar, meinten übereinstimmend Sportpädagogen und Sporttheoretiker wie beispielsweise Ommo Grupe (2000), Dietrich Kurz (1986) und Eckart Meinberg (1975). In übergreifenden und einführnden Darstellungen zur Sportpädagogik werden Leistung und Wettkampf als zentrale Themen des Fachs in Theorie und Praxis behandelt (Krüger, 2019; Prohl, 2006). Sportsoziologen wie Klaus Heinemann (2007) sprechen von grundlegenden strukturellen Kategorien des Sports. Sie sind nicht nur konstitutive Sinnmuster des Sports, sondern sie definieren auch das Sportmodell des Wettkampf- und Leistungssports. Als Sportmodelle (► Kap. 11) werden Bereiche des Sports bezeichnet, in denen spezifische Wertmuster und Motive des Sporttreibens im Vordergrund stehen wie eben Leistung und Wettkampf, Gesundheit, Freizeitgestaltung usw.

17.2 Was ist eine sportliche Leistung?

Wann ist eine körperliche Aktivität eine sportliche Leistung? Um diese Frage beantworten zu können, wäre zu klären, was unter Sport verstanden wird und was man als Leistung bezeichnet. Zur Frage, was *Sport* ist, gibt es eine unübersehbare Zahl von wissenschaftlichen Abhandlungen unterschiedlichster Art (► Kap. 10 und 11), und im alltäglichen Sprachgebrauch werden die vielfältigsten körperlichen Tätigkeiten als „sportliche Aktivitäten“ aufgefasst; neben Training und Wettkämpfen auch die Gartenarbeit, die tägliche Fahrt mit dem Fahrrad zur Arbeit oder eben Kistenheben im Getränkemarkt. Nicht jede physische Anstrengung ist aber eine sportliche Leistung. Heinemann (2007, S. 56 ff.) hat vier grundlegende konstitutive Merkmale von Sport herausgearbeitet:

- **Körperbezogenheit, Leistungsbezogenheit, soziale Regelung und Unproduktivität sind konstitutive Merkmale von Sport. Wenn diese nicht zutreffen, handelt es sich nicht um Sport im engen Sinne.**

Der traditionelle Wettkampfsport ist das Sportmodell, in dem nach Heinemann (2007, S. 56 ff.) die konstitutiven Merkmale des Sports vollständig erfüllt sind (► Kap. 11).

Was versteht man unter „Leistung“ im Sport? Nach der Definition aus dem *Sportwissenschaftlichen Lexikon* (Röthig & Prohl, 2003, S. 332 ff.) ist nicht jede außergewöhnliche Tätigkeit eine Leistung, sondern eine der Bedingungen ist, dass die Handlungen in ihrem Vollzug und/oder Ergebnis nach kulturell verankerten Wertmaßstäben positives Ansehen erhalten. Sie werden spezifischen, positiven gesellschaftlichen Werten gerecht und stehen für positive gesellschaftliche Ziele. Eine Schlägerei wird beispielsweise nicht als positive sportliche Leistung angesehen, obwohl möglicherweise dieselben Boxtechniken angewandt werden wie in einem fairen sportlichen Boxkampf. Dasselbe gilt für die Kletterkünste eines Diebes, der die Hauswand hochklettert, im Vergleich zum Klettern in der Kletterhalle. Leistungen im Sport werden in der Regel als positiv angesehen und beziehen ihre positive soziale Wertung vor allem daraus, dass sie das Leistungs- und Gleichheitsprinzip der bürgerlichen Leistungsgesellschaft und Fairplay idealtypisch symbolisieren (von Krockow, 1972).

- **Leistungshandeln ist allgemein an die folgenden Kriterien gebunden (Heckhausen, 1965, S. 604 ff.):**
 - Ein objektivierbares Handlungsergebnis kann auf einen Gütemaßstab bezogen werden, der sozial akzeptiert und verbindlich ist.
 - Der Gütemaßstab kann auf einen Schwierigkeitsmaßstab bezogen werden.
 - Die Bewegungshandlung kann also gelingen oder misslingen. Höhere und geringere Leistungen können verglichen werden.
 - Leistungsunterschiede sind im Wesentlichen auf Fähigkeiten und Anstrengung der Handelnden zurückzuführen.

Sportliche Leistungen unterscheiden sich dabei von vielen anderen körperlichen Tätigkeiten aus der Alltags- und Arbeitswelt in drei zentralen Merkmalen: Unproduktivität, soziale Regelung und freiwillige Selbsterschwernis (Emrich & Prohl, 2008; Heinemann, 2007).

1. **Unproduktivität:** Sport ist an sich „unproduktiv“ und „zweckfrei“. Sportliche Handlungen stellen Lösungen bzw. Lösungsversuche von Bewegungsaufgaben um ihrer selbst willen dar. Sie verfolgen zunächst keine außerhalb der Handlung selbst liegenden Folgen wie beispielsweise von A nach B zu gelangen oder ein Produkt zu fertigen. Sportler laufen 400 m und kommen dort an, wo sie losgelaufen sind, werfen Bälle in Körbe, die unten offen sind, und sie werfen Geräte weit weg, um sie wiederzuholen und erneut wegzuwerfen. Zwar kann sportliche Bewegung auch

Folgen wie Muskelwachstum, Anpassungen im Herz-Kreislauf-System, Veränderung der Figur, auch Prämien, Preise und finanzielles Einkommen haben, entscheidend ist aber, dass sie prinzipiell nicht um solcher Folgen willen durchgeführt werden. Auf Musik und Kunst trifft dieses Kriterium übrigens in ähnlicher Weise zu. Ihr Sinn und Zweck liegt in ihnen selbst. Natürlich kann man als Künstler, Musiker oder Sportler viel Geld verdienen und berühmt werden, aber was sie tun, schafft keinen Mehrwert, sondern bleibt Musik, Kunst und Sport.

2. *Soziale Regelung*: Sportliche Leistungen sind an Regeln und Normen gebunden, auf die sich die Gemeinschaft der Sportlerinnen und Sportler (im weitesten Sinn) oder auch die Gesellschaft insgesamt geeinigt hat und die mehr oder weniger verbindliche, standardisierte Maßstäbe zur Bewertung und zum Vergleich von Leistungen gewährleisten.
3. *Freiwillige Selbsterschwernis*: Während in der Alltags- und Arbeitswelt das Handeln auf Effizienz und Erfolgssicherheit ausgerichtet ist, stellt man sich im Sport selbst gewählte Bewegungsaufgaben, die aus ökonomisch-rationeller Sicht unverständlich sind. Man „macht es sich selbst schwer“, zum einen, indem man sich anspruchsvolle Aufgaben stellt, z. B. 10 km zu laufen statt nur zwei Stadionrunden, eine hohe Latte zu überwinden statt einer niedrigen, eine schwierige Kletterroute zu wählen, sich Hindernisse in den Weg zu stellen usw., auch, indem man sich Gegnern gegenüberstellt, die den Erfolg der eigenen Bewegungshandlung zu verhindern versuchen; zum anderen durch die Bindung an das Regelwerk, das die motorischen Handlungsspielräume durch die Festlegung unzulässiger Handlungsmittel beschränkt. So könnten im Hochsprung mit beidbeinigem Absprung größere Höhen, im Kugelstoß ohne Begrenzung des Rings größere Weiten erreicht werden, im Fußball wären Torerfolge leichter, dürften auch Feldspieler den Ball mit der Hand spielen, und im Volleyball wären Zuspiele und Angriffe genauer, wenn das Führen des Balls erlaubt wäre.

Die Kriterien sportlicher Leistungen sind auf Einzel- und Gruppenleistungen in traditionellen Sportarten wie Gerätturnen, Handball, Leichtathletik oder Schwimmen ebenso anwendbar wie auf neuere (Trend-)Sportarten wie BMX-Radfahren, Inlineskaten, Nordic Walking, Le Parkour oder Slackline; mit Abstrichen auch auf viele Bewegungsformen aus dem Fitness- und Gesundheitssport. Abstriche insofern, als objektivierbare, sozial verbindliche und normierte Gütemaßstäbe hier nur teilweise zur Verfügung stehen bzw. angelegt werden. Außerdem werden mit diesen Formen des

Sporttreibens Ziele verfolgt, die außerhalb der sportlichen Handlung selbst liegen – eben Fitness, Bodyshaping, Gesundheit usw. Sporttreiben ist somit im strengen Sinne nicht unproduktiv. Deutlich wird allerdings, dass diesen Kriterien zufolge vielfältige Formen sportlicher Bewegungshandlungen im weiteren Sinne sportliches Leisten sein können.

Zum Weiterdenken

Überlegen und diskutieren Sie an ausgewählten Beispielen die Frage der „Unproduktivität“ des Sports. Unterscheiden Sie dabei zwischen dem Sinn des Sporttreibens im engeren Sinn und dem Nutzen, den man aus dem Sporttreiben ziehen kann. Worin kann dieser bestehen? Informieren Sie sich dabei im *Handbuch Sport und Sportwissenschaft* (Güllich & Krüger, 2018) über den Begriff des Sports, die Sportarten und Sportmodelle (Krüger, 2018a, b; Krüger & Emrich, 2018).



© Dauf/stock.adobe.com

Sportliche Leistungen werden nicht nur bei großen Meisterschaften erbracht, wie wir sie im Stadion oder Fernsehen bewundern. Auch ohne Wettkampf und ohne direkten Gegner gibt es vielfältige Formen sportlichen Leistens in den verschiedensten Sportarten und -bereichen, etwa im Training, wo man übt und seine individuelle Leistungsfähigkeit zu verbessern strebt, um später im Wettkampf bestehen oder sogar siegen zu können, oder in den vielfältigen Bereichen des Freizeit-, Breiten- und auch Gesundheitssports. Man denke nur an die Nordic Walkerinnen. Auch wer schon Urlauber am Strand beim Volleyballspielen beobachtet oder selbst mitgespielt hat, weiß, wie sehr sich die Freizeitspielerinnen und -spieler mitunter anstrengen und gewinnen wollen, und auch, welche beachtlichen Leistungen sie erbringen, obwohl es bei diesem Spiel eigentlich um nichts geht, nur um Spaß und Zeitvertreib. Aber je

besser die Spieler spielen und zusammenspielen können, desto besser gelingt das Spiel, und desto mehr Spaß haben die Spieler und Zuschauer.

Der *Deutsche Olympische Sportbund (DOSB)* als Dachverband aller Spitzenfachverbände und Landes-sportbünde unterhält zwei große Abteilungen: Leistungssport und Sportentwicklung. In der ersteren werden die leistungs- und wettkampfsportlichen Aktivitäten der Vereine und Verbände auf hohem und höchstem Leistungs- bzw. Erfolgsniveau gebündelt; in der zweiten geht es um alle Bereiche des Freizeit-, Breiten- und Gesundheitssports im Verein. Auch dort spielen sportlich-physische Leistungen und Wettkämpfe eine wichtige Rolle, und der Großteil der Sportangebote ist wettkampfbezogen (Emrich et al., 2001), aber eben nicht nur. In den Breitensportabteilungen der Vereine, bei den zahlreichen Teilnehmern der Lauf- und Walkingszene, aber auch in jedem Sport- und Fitnessstudio wie in den diversen Rehakliniken kann man gut sehen, welche Leistungs- und Anstrengungsbereitschaft die Menschen aufbringen und ihre körperliche Leistungsfähigkeit verbessern, sie erhalten, wenn sie beispielsweise altersbedingt nachlässt, oder sie nach einem Unfall oder einer Krankheit wiederherstellen. All dies sind Beispiele für die vielfältigsten Ausprägungen von Leistung und Wettkampf als einem zentralen Sinnmuster des Sports.

► Beim Thema **Leistung und Wettkampf im Sport** ist zwischen einem grundlegenden Sinnmuster des Sports einerseits und einem Strukturprinzip der Institution des Sports im Leistungs- und Wettkampfsport andererseits zu unterscheiden. Dabei ist zu bedenken, dass unterschiedliche Sinnmuster des Sports sich meistens überlagern – neben Leistung und Wettkampf beispielsweise auch Gesundheit, Fitness, Körperformung und Wohlbefinden, soziale Kontakte und das gesellige Miteinander, ästhetische Körper- und Bewegungserfahrungen oder Entspannung und Ausgleich zum Alltag (z. B. Güllich et al., 2020; Kenyon, 1968; Schmid et al., 2018). Je nach Interesse und Motiven können je unterschiedliche Sinnmuster dominieren. Ohne Freude am Sport und konzentrierte Hingabe sind gute Leistungen allerdings kaum möglich.

■ Aktivitätsdimensionen und Bezugsnormen

Sportler erbringen Leistungen auf verschiedenen Aktivitätsdimensionen. Ihre soziale Bewertung gründet – gleich, auf welcher Aktivitätsdimension – auf Leistungsvergleichen, denen unterschiedliche Bezugsnormen zugrunde gelegt werden können.

■ ■ Aktivitätsdimensionen

Sportliche Leistungen können beispielsweise individuelle Leistungen und Mannschaftsleistungen sein. Natürlich kann eine Mannschaft meistens nur dann

gute Leistungen bringen, wenn die einzelnen Sportler auch leistungsfähig sind. Aber das allein reicht nicht aus. Bei einer 4 × 100-m-Staffel in der Leichtathletik setzt sich zwar die Gesamtleistung aus der Summe der Einzelleistungen zusammen. Dennoch zeigt sich bei Meisterschaften immer wieder, dass eine Staffel, die vier herausragende Einzelläufer hat, im Rennen einer Staffel unterliegen kann, deren Läufer zwar einzeln weniger schnell sind, aber die Stabwechsel besser beherrschen.

Beim Eiskunstlauf, Tanzturnier oder Turmspringen registrieren die Wertungsrichter die Schwierigkeit und Akrobatik der Elemente; ein wesentlicher Aspekt ist aber stets auch, wie schön und kunstvoll die Übungen vorgeführt werden. Die Gürtelprüfungen im Judo oder die Reiterprüfungen sind wiederum Beispiele dafür, dass sportliche Leistungen nicht nur körperliche Leistungen sind, sondern dass man auch über die Regeln und die Technik der Sportarten und Disziplinen Bescheid wissen muss. Ein Reitabzeichen bekommt man nicht nur, wenn man gut reiten kann. Man muss Kenntnisse über Pferde und Pferdepflege besitzen und diese auch in der Praxis umsetzen können. Den Gelben Gürtel im Judo erhält man nur, wenn man sogar die japanischen Fachbegriffe kennt und die entsprechenden Würfe oder Techniken demonstrieren kann. Im Wettkampf kommt noch die entsprechende Taktik dazu. Taktische Leistungen sind wiederum mehr als nur Wissensleistungen, denn dazu gehören auch Erfahrung, Überblick, Konzentrationsfähigkeit, Intuition, Kreativität, emotionale und soziale Kompetenzen. Die Leistungen in den verschiedenen Aktivitätsdimensionen werden in einigen Fällen als messbare Leistungen, in anderen Fällen durch Beurteilung seitens Kampf- oder Wertungsrichter erfasst.

Literaturtip

Im *Handbuch Sport und Sportwissenschaft* (Güllich & Krüger, 2018) werden an ausgewählten Beispielen die Aktivitäts- und Leistungsdimensionen einzelner Sportarten und Sportbereiche behandelt, von den Ball- und Spisportarten über den Kampfsport bis zum Natursport.

► Verschiedene Aktivitäts- und Wertungsdimensionen können unterschieden werden (z. B. Heinemann, 1990, S. 35):

- die motorisch-körperliche Komponente, deren Ergebnis in Zeiten, Distanzen, Gewichten, Treffer-, Punktezahlen ausgedrückt wird,
- die künstlerisch-ästhetische Komponente (z. B. in kompositorisch-künstlerischen Sportarten, aber auch ein „schöner“ Spielzug),

- die intellektuell-kognitive Komponente (z. B. Kenntnis und situationsgerechte Anwendung des Regelwerks, taktische Entscheidungen, Kreativität),
- die kooperative Komponente (z. B. effektives Zusammenspiel, Rücksichtnahme).

Im praktischen Vollzug sportlicher Handlungen sind diese hier aus analytischen Gründen differenzierten Komponenten oft miteinander verwoben und kaum voneinander zu trennen. Sie sind aber je nach Sportart unterschiedlich gewichtet.

■ ■ Bezugsnormen

Gleich auf welcher Aktivitätsdimension, eine Bewertung von Leistungen erfordert stets einen Vergleich mit anderen Leistungen, wobei aber ganz unterschiedliche Bezugsnormen zugrunde gelegt werden können.

Mit dem Begriff „Sport“ werden nicht nur viele unterschiedliche Sportarten und Disziplinen zusammengefasst, sondern noch mehr Variationen an Wettkämpfen und Möglichkeiten der Leistungsmessung und Leistungsbeurteilung. Leistungen werden keineswegs absolut und auch nicht immer nur im Vergleich mit Konkurrenten betrachtet. Für Kinder, Jugendliche, jüngere und ältere Erwachsene, für Männer und Frauen werden je unterschiedliche Maßstäbe angelegt, und man vergleicht sich meistens mit seinen jeweiligen gleichhaltigen Peers. Im Sport ist auch die Unterscheidung nach Geschlechtern bei Wettkämpfen und Leistungsvergleichen üblich. Es kommt auch gar nicht immer darauf an, der oder die Erste und Beste zu sein: Bei den Beispielen von Annas Gürtelprüfung im Judo und vom Reitabzeichen ihrer Freundin geht es darum, definierte Fertigkeiten gekonnt zu zeigen und bestimmten Mindestanforderungen zu genügen. Pia muss bei den Bundesjugendspielen eine bestimmte Mindestpunktzahl erreichen, um eine Siegerurkunde oder, wenn man die Messlatte höher legt, eine Ehrenurkunde zu erhalten.

Frau Fischer kann, wenn sie als Sportlehrerin eine Sportnote geben muss, auch andere Maßstäbe anlegen als nur die gegenwärtige absolute Leistung ihrer Schüler. So misst sie ihre Schüler auch an ihrem persönlichen, individuellen Leistungsfortschritt. Als Schwimmtrainerin weiß sie jedoch, dass dies bei Meisterschaften nichts zählt. Man kann sich in seiner persönlichen Leistung enorm verbessern, aber trotzdem keine Chance gegen eine überlegene Konkurrenz haben. Übrigens werden auch Frau Fischers Leistungen bewertet: ihre Leistung als Sportlehrerin an der Schule beispielsweise im Rahmen einer sog. *Evaluation* der Lehrleistungen der Schule oder auch ihre Trainerleistungen, die nicht nur, aber auch daran gemessen werden, wie erfolgreich ihre Schwimmer bei Wettkämpfen abschneiden.

- Man kann die verschiedenen Gütemaßstäbe und Bezugsnormen für sportliche Leistungen unterscheiden in sachbezogene, individuelle und soziale Normen (Heckhausen, 1974; Rheinberg, 2001). Im Sport spielen außerdem normierte Skalen als Sonderfall der sozialen Bezugsnormen eine Rolle.

- *Sachbezogene Normen:* Der Bezug beschreibt, inwieweit eine definierte Fertigkeit erfolgreich absolviert werden kann, z. B. der Flop, das Delfinschwimmen, der große Hüftwurf (O-Goshi), die Felgrolle, 120 kg mit der Langhantel heben, eine Kletterroute bewältigen oder eine Stunde durchgängig laufen.
- *Individuelle Normen:* Die Leistung wird (a) in Bezug zu vorherigen eigenen Leistungen, (b) anderen eigenen Leistungen oder auch (c) zu eigenen definierten Leistungszielen gesetzt.
- *Soziale Bezugsnormen:* Leistungen verschiedener Sportler werden miteinander verglichen, z. B. im Wettkampf oder auch im Fernduell. Hierzu zählt auch die Einordnung in Rang- und Bestenlisten.
- *Normierte Skalen:* Leistungs-, Punkte- und Notentabellen stellen Bezugssysteme zur Einordnung einer Leistung dar, z. B. die Mehrkampfwertung in der Leichtathletik oder die Punktetabelle der Bundesjugendspiele.

17.3 Was ist ein sportlicher Wettkampf?

Der direkte Vergleich objektiver Leistungen auf der Grundlage eines sozial akzeptierten, dabei relativ einfachen Gütemaßstabs ist ein zentrales Merkmal des Wettkampfs (Krüger, 1998, 2019). In einem sportlichen Wettkampf oder Wettbewerb lassen sich sportliche Leistungen anschaulich vergleichen. Beim 100-m-Lauf ist unmittelbar einsichtig, dass derjenige Läufer der schnellste und damit beste ist, der als Erster die Ziellinie überquert. Er hat damit nach den geltenden Maßstäben des Sports die beste Leistung aller Konkurrenten erbracht und das Rennen gewonnen. Ähnlich eindeutig sind auch Entscheidungen in Kampfsportarten wie Boxen, Fechten, Judo, Ringen usw. oder auch in den Sportspielen, in denen die Anzahl der Tore, Körbe oder klar messbaren Punkte über den Sieg entscheidet, wie beispielsweise im Volleyball oder Tennis. Weniger eindeutig fallen dagegen Urteile in Sportarten aus, in denen nicht nur die messbare Leistung, sondern andere Bewertungsmerkmale wie der Schwierigkeitsgrad, die korrekte Haltung oder auch die technische Ausführung bewertet werden. Beim Skispringen werden beispielsweise neben der erreichten Weite auch die Haltung des Skispringers in der Luft und die Landung bewertet. Es kann also sein, dass ein Skispringer einen Wettbewerb

gewinnt, der gar nicht am weitesten gesprungen ist. Die verschiedenen Sportarten und -disziplinen kennen eine Fülle an Variationen, nach denen in einem sportlichen Wettkampf der Sieger ermittelt werden kann.

Was ist jedoch ein sportlicher Wettkampf oder Wettbewerb? Nach der Definition des *Sportwissenschaftlichen Lexikons* (Röthig & Prohl, 2003, S. 651–653) handelt es sich um eine Auseinandersetzung zwischen Sportlern oder Sportmannschaften nach vorher festgelegten oder vereinbarten Regeln mit dem Ziel, den Sieger zu ermitteln.

Wettkampf

Der Wettkampf ist die kulturelle Institution, in der Bewegungsaufgaben im Rahmen eines sportartspezifischen Regelwerks zu lösen sind und die gegnerischen Parteien versuchen, gegenseitig den Erfolg der Bewegungshandlungen zu verhindern. Die Leistungen der teilnehmenden Parteien werden nach dem standardisierten Regelwerk verglichen und die Parteien werden aufgrund ihrer unterschiedlichen Leistungen in eine Rangfolge gebracht.

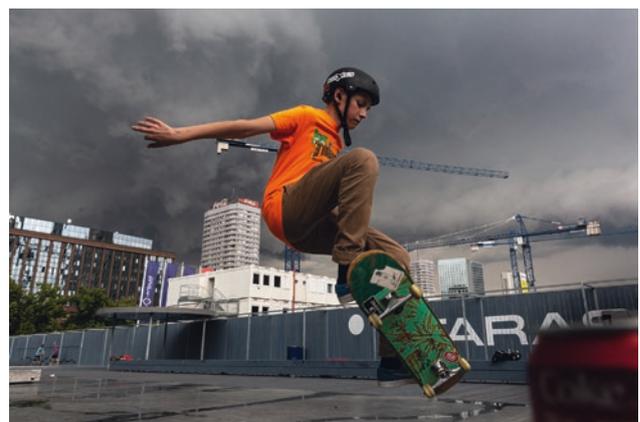
Zu Beginn Gleiche werden so aufgrund des Vergleichs ihrer am Ende ungleichen Leistungen in eine Rangreihe gebracht (Emrich, 2004).



© Brian McEntire - iStock

Das Wort „Wettkampf“ besteht aus zwei Wortstämmen: „Wett“ und „Kampf“. Kämpfe gibt es in allen Bereichen der Gesellschaft, vom militärischen Kampf bis zur wirtschaftlichen Konkurrenz. Immer geht es darum, wie der griechische Dichter Homer formulierte, „besser zu sein als der andere“ (Il. 6, S. 206). Die Agonalität war ein wesentliches Merkmal der antiken griechischen Kultur und ist bis heute ein Kennzeichen menschlichen Lebens generell geblieben. Das Wetten und die Wette verweisen dagegen auf ein typisches Merkmal des sportlichen Kampfs. Er wurde durchgeführt, weil reiche Leute in England, wo der Sport „erfunden“ wurde, sportliche Wettkämpfe, z. B. im Boxen, Rudern und Laufen, vor allem aber im Pferdesport, veranstalteten und auf den Sieger zum Teil hohe Geldsummen wetteten (► Kap. 10). Diese *Gentlemen* hatten nicht nur genügend Geld für dieses exaltierte Vergnügen, sondern sie liebten auch und vor allem die Spannung des Wettkampfs, den Nervenkitzel, wie denn der Wettkampf ausgehen, wer als Sieger aus dem Wettbewerb hervorgehen könnte. Die Spannung steigerte sich beträchtlich, je nachdem, wie hoch die gewettete Summe war. Dieses Prinzip gab und gibt es natürlich nicht nur bei sportlichen Wettbewerben, sondern es wurde schon immer auf vieles andere gewettet, längst nicht nur auf sportliche Wettbewerbe und Spiele, sondern auch in der Politik bei Wahlen oder in der Kultur etwa bei Wettbewerben um den besten Film oder das beste Buch.

Der sportliche Wettkampf hat also viel mit unserer *agonalen* Kultur zu tun, die auf die alten Griechen zurückgeht. Soziologen und Theoretiker des Sports bzw. sportlichen Wettkampfs wie Norbert Elias (2003; ► Kap. 11) oder Christian Graf von Krockow (1972) haben diese Bezüge hervorgehoben.



© Dominika Zarzycka/NurPhoto/picture alliance

Was bedeutet ein Sieg im sportlichen Wettkampf? Er ist zunächst das unmittelbare Ziel des Wettkampfs. Der Sieg bezieht seinen Wert, wie Soziologen sagen (z. B. Emrich & Prohl, 2008), aus dem Erwerb *immateriellen symbolischen Kapitals* – Ansehen, Ehre, Prestige, Ruhm –

und ggf. auch materiellen Einkommens. Letzteres gilt besonders für die (vergleichsweise wenigen) Sportler und (noch weniger) Sportlerinnen, die den Sport zu ihrem Beruf gemacht haben oder machen mussten, also Profis. Prinzipiell kann nur einer den Wettkampf gewinnen, womit die jeweils anderen Wettbewerber vom Sieg ausgeschlossen sind. Somit wird der Sieg zu einem erstrebten, aber äußerst knappen Gut, um das die Wettkampfteilnehmer konkurrieren.

Wie bereits erwähnt, kennt der Sport auch die Möglichkeit, mehrere Teilnehmer zum Sieger zu erklären, sei es, dass sie dieselbe Punktzahl erreicht haben oder der Kampf unentschieden ausging oder dass eine Norm definiert wird, die den Sieger definiert, wie beispielsweise bei den Bundesjugendspielen, beim Deutschen Sportabzeichen, beim Kinderturnabzeichen usw. In diesem Fall erfolgt die im sportlichen Wettkampf angestrebte Selektion zwischen denen, die eine bessere, und denen, die eine weniger gute oder schlechtere Leistung erbracht haben, weniger streng. In turnerischen Wettbewerben seit dem 19. Jahrhundert, insbesondere bei den Arbeiterturnen, wurde dieses Prinzip favorisiert, um einerseits zu hohen physischen Leistungen möglichst vieler Turnerinnen und Turner zu motivieren und andererseits die Leistung eines einzelnen, besonders überlegenen Siegers, der sich aus der Masse hervorhebt, nicht über Gebühr zu betonen. Die übergeordnete Norm turnerischer Leistung betonte die hohe Leistung möglichst vieler höher als die Topleistungen Einzelner.

Das Besondere am Wettkampfsport besteht jedoch darin, wie der Soziologe Günther Lüschen (1976) betonte, dass neben den kompetitiven, wettbewerblichen Elementen des Kampfs immer auch *kooperative* und *asoziative* Aspekte eine Rolle spielen. Sie sind sogar die Voraussetzung für einen Wettkampf. Wer zu einem sportlichen Wettkampf antritt, muss bereit sein zu kooperieren, indem er sich den Regeln des Wettkampfs unterwirft, und er muss davon ausgehen und darauf vertrauen, dass sein Konkurrent dies auch tut. Wer sich dem Wettkampf stellt, weiß außerdem, dass dieser dazu angelegt ist, die Teilnehmer in eine Rangfolge zu bringen, dass man also auch verlieren kann. Wettkämpfer erklären sich damit auch einverstanden, Sieg und Niederlage zu akzeptieren.

Die zahlreichen unterschiedlichen Wettkampfregeln und -regularien des Ablaufs des sportlichen Wettkampfs selbst und die Bewertung der gezeigten Leistungen haben sich lang entwickelt und weisen in den Sportarten und Disziplinen unterschiedliche Ausprägungen und Differenzierungen auf. Beispielsweise haben sich in traditionellen Sportarten wie Gerätturnen oder Fußball über viele Jahrzehnte hinweg differenzierte Regelwerke

entwickelt, während junge Sportarten wie Inlineskaten oder Le Parkour noch wenige oder gar keine standardisierten Regeln oder Gütemaßstäbe aufweisen, nach denen die Leistungen bewertet und beurteilt werden. Trotzdem sind sich die Mitglieder dieser Sportkulturen rasch einig, wer besser oder schlechter ist, welche Leistungen unter ihnen als besser und welche als schlechter angesehen werden, auch wenn sie noch keine dicken Regelhefte und ausgebildete Kampf- und Schiedsrichter haben.

Sporthistoriker und Kulturwissenschaftler haben diese Prozesse der Regelung, Regulierung und Normierung von Sportarten als Merkmal der *Versportlichung* oder *Sportisierung* bezeichnet. Allen Guttmann hat dies in seinem bereits 1978 erschienenen Buch *From Ritual to Record* beschrieben (► Kap. 11).

► Das jeweilige sportartspezifische Regelwerk stellt ein Bündel von Normen und Interaktionsmustern dar, in denen das Ziel der Bewegungshandlungen, (un)zulässige Handlungsformen und Ausführungsmodi zur Zielerreichung, die Materialbeschaffenheit und der Maßstab zum Vergleich unterschiedlicher Leistungen festgelegt werden.

Damit werden vier zentrale Merkmale von Wettkämpfen gewährleistet:

1. Die Regelwerke gewährleisten die formale Chancengleichheit. Zu Beginn des Wettkampfs starten alle Teilnehmer an derselben Startlinie, beginnen gleichermaßen mit null Punkten oder Treffern usw., und allen Wettkämpfern stehen (idealtypisch) die gleichen Mittel zur Verfügung. Jeder Teilnehmer hat formal dieselben Chancen zu gewinnen. Im Verlauf des Wettkampfs erbrachte höhere Leistungen werden positiver bewertet, und so werden die Wettkämpfer in eine Rangreihe gebracht. Das Prinzip des Wettkampfs ist, dass aus zunächst Gleichen aufgrund unterschiedlicher Leistungen Ungleiche hervorgehen.
2. Die Regeln ermöglichen formale Konkurrenzsysteme und Leistungsvergleiche nach gemeinsam akzeptierten Maßstäben. In vielen Sportarten gestatten die nationale und internationale Normierung die Einordnung der einzelnen Leistung und ermöglichen auch indirekte Wettkämpfe, z. B. in Form von Rekord-, Besten-, Ranglisten, Punktesystemen und Fernduellen.
3. Sicherheit und Unversehrtheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollen sichergestellt werden.
4. Die einfachen Gütekriterien (Zeitminimierung, Distanz-, Gewichts-, Treffer-, Punktemaximierung) und Regelwerke ermöglichen überhaupt das gemeinsame

Sporttreiben, da Regeln nicht fallweise aufwendig ausgehandelt werden müssen.

Chancengleichheit ist ein wesentliches Element des sportlichen Wettkampfs. Sie ermöglicht erst einen spannenden Wettkampf, weil Regeln, Ausgangspositionen und Handlungsmöglichkeiten für alle Wettkämpfer gleich sind. Chancengleichheit kann allerdings höchst unterschiedlich interpretiert werden (► Exkurs 17.1) und Spannung kann auch durch unterschiedliche Elemente in einem Wettkampf erzeugt werden.

Literaturtip

Eine ausführliche Erläuterung, wie die Konkurrenz im modernen Spitzensport durch verschiedene Elemente ausgeweitet wird, findet sich bei Güllich (2021) – neben dem direkten Leistungsvergleich der Teilnehmer im Wettkampf die Konkurrenz der Sportlerinnen und Sportler um Einkommensmöglichkeiten und Aufmerksamkeit der Medien, Leistungsvergleiche durch Fernduelle, Besten- und Rekordlisten sowie ein sekundärer Wettbewerb zwischen Nationen.

Exkurs 17.1: Die Kämpfe der Gladiatoren im alten Rom

Die Gladiatorenkämpfe im alten Rom hatten wenig mit einem sportlichen Wettkampf zu tun, wie wir ihn heute kennen und schätzen. Der Reiz dieser Kämpfe bestand darin, dass die Kämpfer unterschiedliche Voraussetzungen an Waffen und Schutzvorrichtungen mitbrachten. Wie neuere Forschungen zu den Gladiatorenkämpfen ergeben haben (Junkelmann, 2008; Mann, 2013), ermöglichte jedoch genau diese Unterschiedlichkeit ebenfalls einen spannenden Wettkampf, weil jeder Kämpfer die ihm gegebenen bzw. erlaubten Mittel einsetzen konnte. Kämpfte dann der Schwertkämpfer (*sagittarius*)

gegen den Netzwerfer (*retiarius*), glichen sich die Waffen wieder aus, je nachdem, wie geschickt die Kämpfer mit ihren Waffen umgehen konnten. Die Zuschauer in den römischen Amphitheatern wollten vor allem Spannung und Nervenkitzel erleben. In dieser Hinsicht waren sie gar nicht so verschieden von vielen heutigen Sportfans. Allerdings bestand die Spannung des Kampfs weniger in der Ungewissheit des Ausgangs als vielmehr in der Inszenierung von Grausamkeiten und dem Sensationsbedürfnis der Zuschauerinnen und Zuschauer.

In einigen Sportarten werden sogar Handikaps in das Regelwerk eingebaut, um Chancengleichheit zwischen ungleichen Partnern bzw. Gegnern herzustellen und damit Spannung für die Zuschauer über den Ausgang des Wettbewerbs zu erzeugen, z. B. im Golfsport, oder es werden Regeln so verändert, dass die Überlegenheit reduziert wird, indem beispielsweise im Tennis dem schwächeren Gegner ein Punktevorsprung eingeräumt wird. Dieses Spiel ist dann zwar nicht mehr das regelkonforme Spiel, aber es ist ein Tennisspiel, bei dem durch eine Regeländerung die Chancengleichheit zwischen leistungsmäßig ungleichen Gegnern hergestellt wird, um ein spannendes Wettspiel zu ermöglichen. Auf diese Weise kann sogar ein Kampf zwischen David und Goliath spannend werden. Das Muster können wir schon bei Kindern beobachten, wenn sie bei ihren Wettspielen unter sich sind: Ist eine Partei zu weit überlegen, werden rasch die Regeln angepasst: So spielen beim Rollhockey auf dem Parkplatz vielleicht nicht mehr vier gegen vier, sondern fünf gegen drei Spieler.

Zum Weiterdenken

Diskutieren Sie den biblischen Kampf zwischen David und Goliath hinsichtlich der Frage, ob es sich um einen sportlichen Kampf oder Wettkampf handelte oder nicht. Lassen sich Folgerungen aus dieser Geschichte für sportliche Wettkämpfe ziehen?

Entscheidend ist, *dass* der Wettkampf geregelt ist, während die Frage, *wie* die Regelung im Detail ausgestaltet ist, offenbar eher zweitrangig ist. Wiederum bei den Wettspielen der Kinder können wir beobachten, wie zum Beispiel beim Fußballspielen die Fußballregeln abgewandelt werden, damit Kinder sinnvoll miteinander spielen können: Auf dem „Bolzplatz“ wird auf ein Tor gespielt, und es gilt „drei Ecken – ein Elfer“, wobei dieser aus rund 8 m getreten wird; Spielerzahlen und Spielfeld werden modifiziert und auch neue Varianten wie „Schneller 16er“ und „Volleykönig“ eingeführt.

Im offiziellen Wettkampfsport scheinen ebenfalls manche Wettkampfgeln mehr oder weniger willkür-

lich festgelegt, historisch hergebracht oder auch zufällig entstanden zu sein (► Exkurs 17.2).

Exkurs 17.2: Zur Entstehung von Wettkampfgeln

Beim Marathonlauf der ersten Olympischen Spiele der Neuzeit 1896 in Athen wollte man nach dem Vorbild der Antike die Strecke laufen, die nach der Überlieferung von Herodot der Athener Pheidippides nach der siegreichen Schlacht von Marathon nach Athen gelaufen sein soll, um die Nachricht vom Sieg zu überbringen. Die Strecke betrug anscheinend ungefähr 40 km, obwohl sie sich bis heute nicht exakt rekonstruieren ließ. Erst nach den Spielen von London 1908 setzte sich das endgültige Streckenmaß von 42,195 km durch. Der Start sollte am Wohnort des Königs erfolgen, und deswegen ergab sich genau die Strecke von Schloss Windsor zum Olympiastadion.

Beim Kugelstoßen und Hammerwerfen werden Kugeln mit 7,26 kg (16 englische Pfund) verwendet, weil dies das Gewicht einer britisch-englischen Kanonenkugel war, mit der die Offiziere eben auch Kugelstoßen und Hammerwurf betrieben. In der Antike wurde bekanntlich ein Sprint über eine Stadionlänge ausgetragen. Diese war aber nicht in jedem Stadion gleich lang; in Olympia waren es rund 192 m, in Delphi dagegen nur etwa 177 m. Den alten

Griechen kam es nicht auf einheitliche Streckenlängen an, sondern nur auf den Sieger im konkreten Wettkampf. In der Leichtathletik wurde der Sprint ursprünglich nach englischem Maß über 100 Yards (91,44 m) ausgetragen. Als sich jedoch das Dezimalsystem bei der Normierung von Maßen und Gewichten durchgesetzt hatte, änderte man auch in der leichtathletischen Sprintstrecke das Maß für internationale Wettkämpfe, die seit etwa den 1890er-Jahren über 100 m gelaufen werden.

In vielen Sportarten sind Distanz- und Zeitmaße mit „runden Zahlen“ festgelegt (die Runde in der Leichtathletik, im Radrennsport, Eisschnelllauf, Renndistanzen im Rudern, Spielzeiten in Sportspielen usw.), wobei Wettkämpfe über kürzere oder längere Distanzen oder Zeiten gleichfalls austragbar und wohl ebenso spannend wären. Was die Regelungen gemeinsam haben, ist, dass sie sich im Laufe der Zeit für spannende und dynamische Wettbewerbe bewährt haben und im Verlauf des Versportungsprozesses durch die verantwortlichen Sportverbände verbindlich normiert wurden.

Regeln von Wettkämpfen und Bewertungsnormen werden bei Bedarf verändert und angepasst. Wenn sie sich bewährt haben, können sie aber auch lange beibehalten werden, z. B. die Sprint- und Laufstrecken in der Leichtathletik oder die Regeln beim Fußballspiel über die Anzahl der Spieler oder die Größe des Tors, während die Abseitsregel immer wieder verändert wurde. Meistens erfolgen Regeländerungen jedoch nur sehr maßvoll, weil das Ziel darin besteht, das Spiel spannend und interessant zu halten, in jüngerer Zeit zunehmend auch, für die Medien attraktive Events zu inszenieren. Beispiele aus verschiedenen Sportspielen finden sich in ► Kap. 18. Mitunter können aus Regel-

änderungen auch ganz neue Sportarten entstehen; aus Volleyball entstand Beachvolleyball, aus Basketball Streetball usw.

■ Systematik von Wettkampfsportarten

Sportarten können anhand der Regelungen, auf welche Art und Weise Wettkampfleistungen zu erbringen sind und wie diese ermittelt und verglichen werden, in *Sportartenkategorien* unterteilt werden (Emrich et al., 2001; ► Exkurs 17.3). Gemeinsames Merkmal ist, dass Leistungen im Rahmen der Regelbestimmungen gültig sind, was jeweils anhand von Kriterienkatalogen durch Schieds- oder Kampfrichter festgestellt wird.

Exkurs 17.3: Die analytischen Kategorien der Wettkampfsportarten

Cgs-Sportarten

Zu unterscheiden sind zunächst Sportarten, in denen der Zustand eines Sportgeräts und/oder des Körpers des Sportlers in Bezug auf eine in Zentimetern, Gramm oder Sekunden (cgs) messbare Di-

mension optimiert wird (zurückgelegter Weg, gehobenes Gewicht, benötigte Zeit). Die Wettkampfleistung zeigt sich darin, was gemessen wird, sei es, dass der Körper des Sportlers selbst fortbewegt wird, wie bei Sprüngen und Läufen, oder

dass Geräte bewegt werden (Kugel, Speer, Hantel, auch Ruderboot usw.).



© Paul Chiasson/AP Photo/picture alliance

Beispiele: Alpiner Skisport, Biathlon, Bobfahren, Eisschnelllauf, Gewichtheben, Kanurennsport und -slalom, Leichtathletik, Radrennsport, Rennrodern, Rudern, Schwimmen, Skeleton, Skilanglauf, Snowboardcross, Speedskating, Springreiten, Triathlon

Sportspiele

Zweitens Sportarten, in denen direkt oder vermittelt eines Sportgeräts, z. B. Schläger, gegen den direkten Widerstand eines Gegners oder einer gegnerischen Mannschaft ein Sportgerät (z. B. Ball, Scheibe) oder ein oder mehrere Spieler in einen definierten Zustand versetzt werden (z. B. ins Tor, auf den Boden, in eine Zielzone). Die Wettkampfleistung besteht in der Häufigkeit des Erreichens dieses Zustands.



© Christian Charisius/dpa/picture alliance

Beispiele: American Football, Badminton, Baseball und Softball, Basketball, Beachvolleyball, Curling,

Eishockey, Faustball, Fußball, Golf, Handball, Hockey, Inlinehockey, Lacrosse, Polo, Radball, Rugby, Squash, Tennis, Tischtennis, Ultimate, Volleyball, Wasserball.

Kampfsportarten

Drittens Sportarten, in denen in direkter körperlicher oder indirekter Auseinandersetzung (mittels eines Sportgeräts, z. B. Stoß- und Schlagwaffen) der Körper des Gegners getroffen und/oder dessen Gleichgewicht gestört werden soll. Als Wettkampfleistung gilt das Bezwingen des Gegners, z. B. in Form von K.o.- oder Schultersieg, oder die Häufigkeit und Wirkung von Handlungen, die zu Treffern bzw. zur Störung des Gleichgewichts des Gegners führen, wobei die Kampfhandlungen und deren Wirkungen jeweils durch Kampfrichter anhand von Kriterienkatalogen beurteilt werden.



© Philippe MILLEREAU/DPPI Media/picture alliance

Beispiele: Aikido, Boxen, Fechten, Judo, Jiu Jitsu, Karate, Kendo, Ringen, Taekwondo, Wushu-Stilarten.

Künstlerisch-kompositorische Sportarten

Viertens Sportarten, in denen eine Wettkampfleistung als additives Ganzes aus verschiedenen Teil-

handlungen (Elementen) zusammengesetzt wird, das durch Kampfrichter anhand eines Kriterienkatalogs bezüglich der Schwierigkeit der Teilhandlungen sowie der technischen Ausführung und des ästhetischen Ausdrucks beurteilt wird.



© Sergei Ilnitsky/dpa/picture alliance

Beispiele: Akrobatik, Aerobic, Dressurreiten, Eiskunstlauf, Kunstradfahren, Kunstturnen, Kunst- und Turmspringen, Rhönradturnen, Rhythmische Sportgymnastik, Rollkunstlauf, Ski Freestyle, Snowboard-Halbpipeline, Synchronschwimmen, Tanzsport, Trampolinturnen, Voltigieren.

Weitere Sportarten

Schließlich gibt es Sportarten, die keiner dieser Kategorien entsprechen, da die Sportlerinnen und Sportler in mehreren Aspekten oder Disziplinen aus verschiedenen Kategorien handeln oder die Bewertungsnormen keiner dieser Kategorien zuzuordnen sind.



© HSL-McPhoto/Bildagentur-online/picture-alliance

Beispiele: Bogenschießen, Moderner Fünfkampf, Nordische Kombination, Schießen, Ski-Buckelpiste, Skispringen, Vielseitigkeitsreiten.

17.4 Dynamik des Wettkampfgeschehens

Kenntnis und Verständnis der Wettkampfbestimmungen sind einerseits Voraussetzungen für das Verstehen einer Sportart, für die situationsgerechte Anwendung der Regeln und insgesamt für die Durchführung von und Teilnahme am Wettkampfsport. Andererseits lassen die Regelwerke in den verschiedenen Sportarten mehr oder weniger weite Handlungsspielräume zu, innerhalb derer die Art und Weise des Handelns nicht festgelegt und wo die Situation jeweils vom Akteur zu interpretieren und durch zielbezogen sinnhaftes Handeln zu gestalten ist. Die Wettkampfbestimmungen beschreiben keine technischen oder taktischen Lösungen, z. B. wie beim Hochsprung die Latte zu überqueren und beim Rudern das Blatt einzutauchen ist, welche Renntaktik beim 200-m-Schwimmen gewählt wird, und auch nicht, wann ein Handballspieler sich in Richtung des gegnerischen oder eigenen Tors bewegt. Das Besondere sportlichen Wettkampfhandelns wächst aus der Spannung zwischen dem durch das sportartspezifische Regelwerk definierten Handlungsspielraum und den Versuchen der Akteure, innerhalb dieses „Korridors“ die individuell optimale Lösungsvariante für die Aufgabe zu realisieren.

Die Einengung der Handlungsmöglichkeiten durch die Wettkampfbestimmungen kann unterschiedlich eng, präzise und rigide sein. Relativ weite Spielräume finden sich typischerweise in vielen Spielsportarten, während die Pflichtübungen in kompositorischen Sportarten Beispiele für relativ eng eingegrenzte Handlungs- und individuelle Gestaltungsmöglichkeiten darstellen. Solche Pflichtübungen waren in traditionellen kompositorischen Sportarten wie dem Kunstturnen oder dem Eiskunstlauf lange Zeit fester Bestandteil des Wettkampfprogramms und der Leistungsbewertung. Im internationalen Kunstturnen wurden sie inzwischen abgeschafft, im Breitensportlichen Gerätturnen bestehen sie jedoch weiterhin. Ihr Sinn und Zweck besteht darin, ein allgemeines Niveau der technischen Ausführung der etablierten turnerischen Übungen zu kultivieren. Ähnliches gilt für die Pflichtübungen beim Eiskunstlaufen oder beim Wasser- und Turmspringen.

Die Einengung des Handlungsspielraums durch Regeln und Wettkampfbestimmungen bildet einerseits die Identität einer Sportart aus. Andererseits: Wäre das Wettkampfhandeln vollständig durch das Regelwerk bestimmt, dann gliche jeder Wettkampf dem anderen. Deshalb sind die Regelwerke in sämtlichen etablierten