

# März Lehrabende

- 1. Lustige Lach- und Sachgeschichten**
- 2. Theorie: Teil 1. Persönlichkeit des SR**
- 3. Theorie: Teil 2. Regel 5, der SR**
- 4. SR unter sich**

# 1. Lustige Lach- und Sachgeschichten

---



A) Vor dem Spiel LILA gegen GRÜN kommt SR Strampe am Spielort an.

Bei der Platzbegehung sieht er seinen Kumpel Wiesch, der bei Lila spielt. Strampe begrüßt Wiesch herzlich, unterhält sich mit ihm und geht dann in die Kabine.

Da das Spiel schon in 10 Minuten beginnt, schafft er es nicht mehr, Mannschaft Grün zu begrüßen.



B) Vor dem Spiel BLAU gegen ROT geht das SR Gespann um SR Stammwitz auf den Platz und führt die Platzbesichtigung durch.

Der SRA1, Schulz nutzt den Spaziergang für eine gemütliche Zigarette, SRA2 Kratschmer hört über seine Kopfhörer noch die aktuellen Charts.

Das Gespann wirkt bestens gelaunt.

## 1. Lustige Lach- und Sachgeschichten

---

C) In der 24. Minute kommt es beim Spiel GELB gegen GRÜN zu einem Zweikampf im Strafraum, hierbei kommt der Stürmer von Gelb zu Fall.

SRA Frehse reißt sofort die Fahne hoch und läuft um die Eckfahne.

SR Ramm ruft quer über den Platz lautstark zum SRA: “nimm die Fahne runter, das sieht doch jeder, dass das nichts war“. SR Ramm pfeift nicht und das Spiel läuft weiter.

## 1. Lustige Lach- und Sachgeschichten

---

D) Nach dem Spiel SCHWARZ gegen WEIß, kurz nach dem Sportgruß, sagt SR Wiegel zum Spielführer der Heimmannschaft:

„Mensch Spielführer, jetzt wo ihr gewonnen habt, kriegen mein Gespann und ich doch bestimmt wieder ordentlich was zu essen.“

Spielführer Meyer entgegnet: „Klar Wiegel, gibt es doch nach Heimsiegen bei uns immer.“

## 1. Lustige Lach- und Sachgeschichten

---

E) Auf dem Weg in die Halbzeitpause unterhält sich SR Müller mit seinem SRA Remus. Im Spielertunnel sagt Remus zu Müller: „Du musst unbedingt den Trainer Gast rausschmeißen, den konnte ich noch nie leiden.“

Zu diesem Zeitpunkt befinden sich einige Spieler beider Mannschaften ebenfalls im Spielertunnel



## 1. Lustige Lach- und Sachgeschichten

---

F) Am Abend vor dem Spiel ist der Schiedsrichter noch mit einigen Freunden unterwegs.

Als der Abend doch noch etwas länger geworden ist, schickt der SR um 03:30 morgens ein Bild aus der Disco an seine SRA mit den Worten:

„Freue mich auf das Spiel morgen, wer von euch fährt?“

## 2. Theorie: Teil 1. Persönlichkeit des SR

---

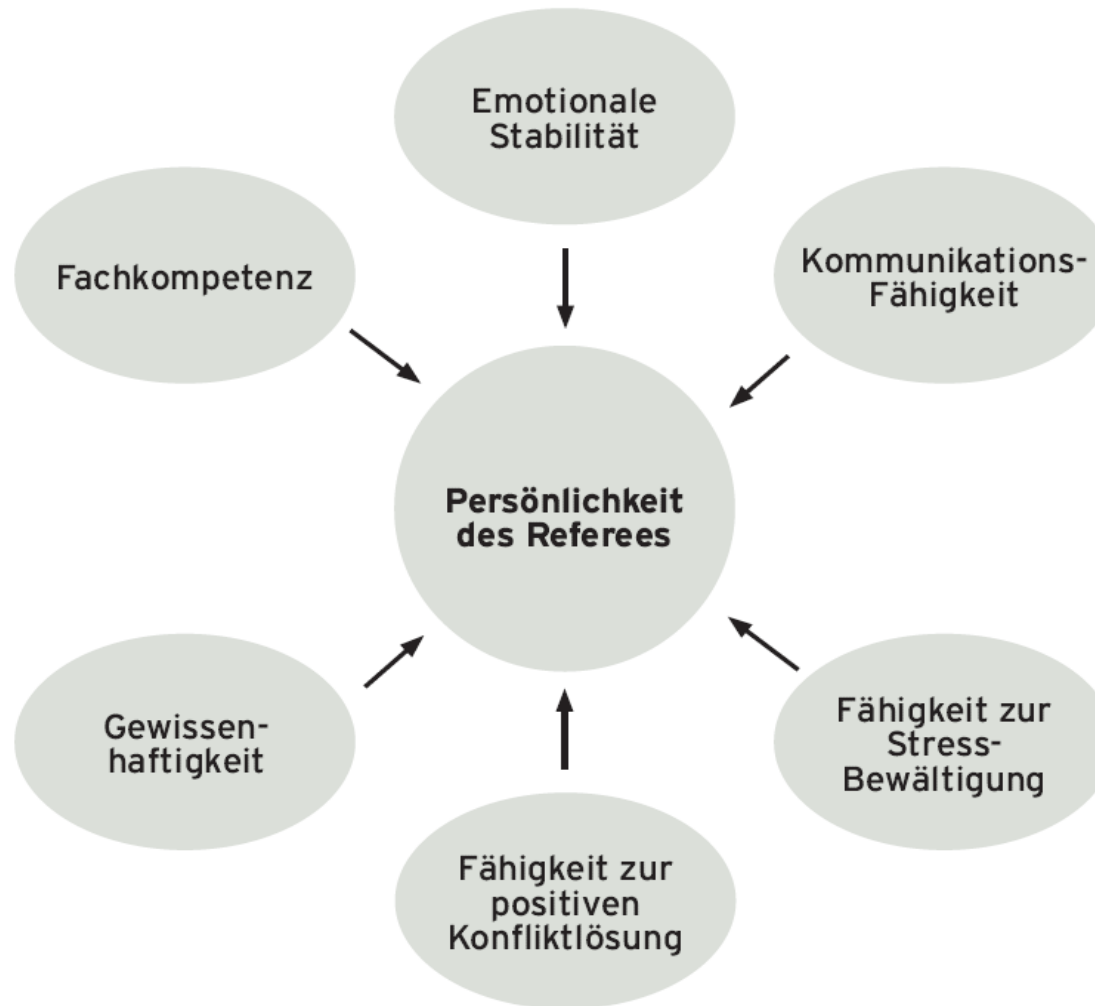
## 2. Regel 5, der Schiedsrichter

---

Voraussetzungen, die ein SR erfüllen muss, um auf dem Platz erfolgreich zu sein:

1. Vorbereitung auf das Spiel
2. Regelsicherheit
3. Körperliche Fitness / Stellungsspiel
4. Persönlichkeit des SR

Wenn wir von den Spielern und Offiziellen akzeptiert werden, ist auch eine vermeintlich falsche Entscheidung gleich schon etwas „richtiger“.



## 2. Regel 5, der Schiedsrichter

---

### Emotionale Stabilität:

1. Wir lassen uns nicht anstecken  
(1. Sportliche Ursachen - 2. Sonstige Ursachen/Freunde)
2. Auch bei strittigen Situationen bleiben wir immer neutraler Spielleiter

Beispiel: Wir haben Mannschaft A einen Vorteil genommen und nun versuchen diesen Fehler wieder auszugleichen.

## 2. Regel 5, der Schiedsrichter

---



### Kommunikationsfähigkeit

1. Offen & auf einer Höhe mit den Spielern kommunizieren
2. Dinge Spielern DOSIERT erklären
3. Der Ton macht die Musik
4. Wir machen alle zusammen Sport!

## 2. Regel 5, der Schiedsrichter

---



Fähigkeit zur Stressbewältigung:

1. Der Druck während des gesamten Spiels kann durchaus hoch sein
2. Köhlen Kopf bewahren
3. Tipp: sich selbst Pausen schaffen um das Spiel zu entzerren.



## 2. Regel 5, der Schiedsrichter

---

### Fähigkeiten zur positiven Konfliktlösung

1. Jedes Spiel treten viele Konflikte auf, die Gründe können variabel sein
2. Konflikt auch als Chance
3. Ein sauber abgewickelter Konflikt kann die Rolle des SR stärken.
4. Wir wollen das Spiel mit den Spielern über die Bühne bringen, nicht über sie herrschen

## 2. Regel 5, der Schiedsrichter

---



### Gewissenhaftigkeit

1. SR sollte sich der Tragweite und Auswirkung der Entscheidungen bewusst sein.
2. Gerne mal abwarten & gucken, ob sich ein Vorteil ergibt
3. Berechenbar bleiben
4. Anpassungsfähigkeit

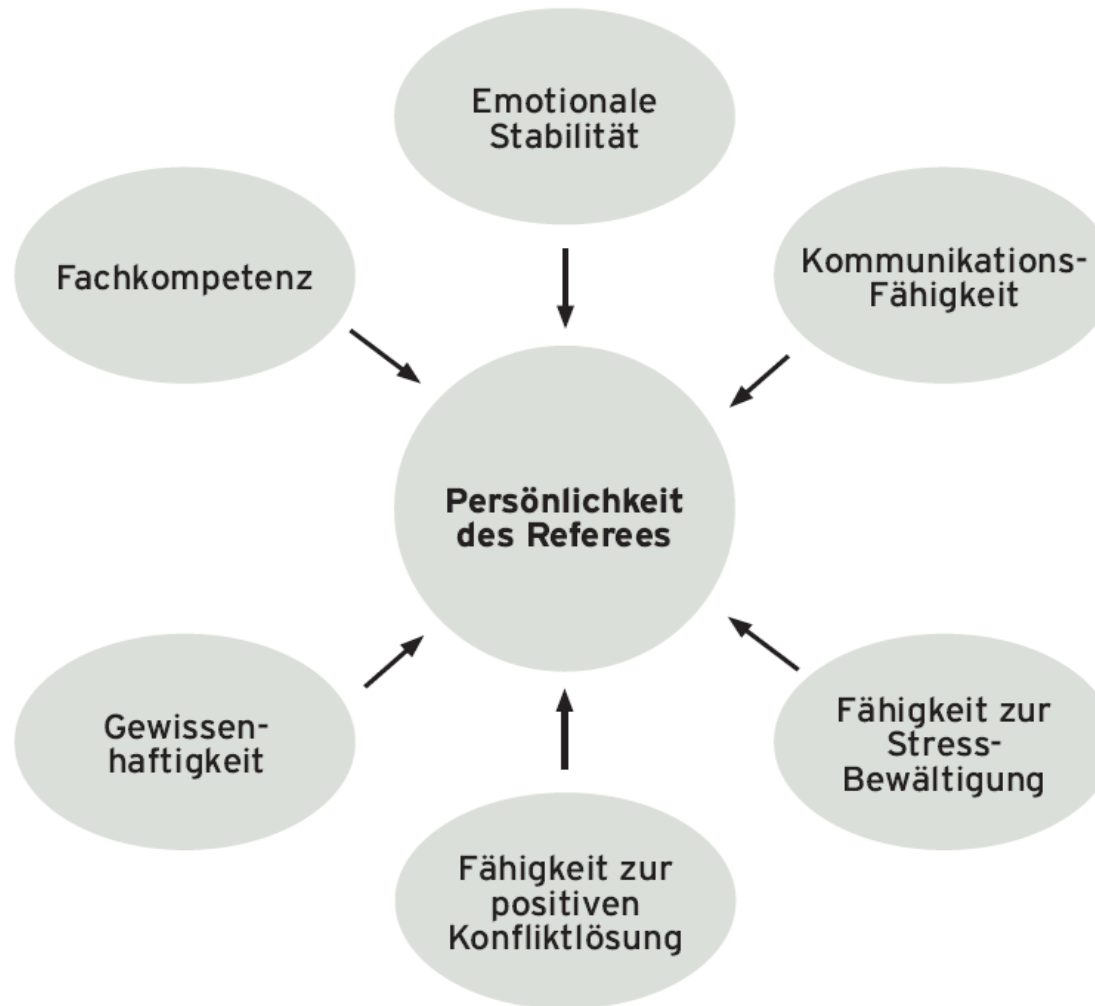
## 2. Regel 5, der Schiedsrichter

---



### Fachkompetenz

1. Wenn ich authentisch bleiben möchte, muss ich die Regeln beherrschen
2. Abseits nach Einwurf ist immer schlecht



# Video

### 3. Theorie: Teil 2. Regel 5, der SR

---

## 2. Regel 5, der Schiedsrichter

---

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter (SR) geleitet, der die uneingeschränkte Befugnis hat, die Spielregeln beim Spiel durchzusetzen.

Der SR entscheidet nach bestem Wissen und Gewissen im Sinne der Spielregeln und im „Geist des Fußballs“.

Der SR trifft die Entscheidungen basierend auf seiner Einschätzung und hat die Ermessenskompetenz, die angemessenen Maßnahmen im Rahmen der Regeln durchzusetzen

Die Entscheidungen des Schiedsrichters zu Tatsachen im Zusammenhang mit dem Spiel sind endgültig.

# Der Schiedsrichter hat...

die Spielregeln durchzusetzen,

das Spiel zusammen mit den anderen Spieloffiziellen zu kontrollieren

als Zeitnehmer zu fungieren, Aufzeichnungen über das Spiel zu machen und den entsprechenden Stellen einen VOLLSTÄNDIGEN Spielbericht zukommen zu lassen,

die Fortsetzung des Spiels zu überwachen und/oder anzuzeigen.





### Vorteil

Der SR sollte das Spiel bei einem Verstoß oder Vergehen weiterlaufen lassen, sofern das regelkonforme Team dadurch einen Vorteil erhält,

ggf. noch eine Karte nachziehen,

und vor allem keinen Vorteil dort suchen, wo keiner ist.

## 2. Regel 5, der Schiedsrichter

---

# Disziplinarmaßnahmen

Der SR sollte bei mehreren gleichzeitigen Vergehen das schwerste Vergehen hinsichtlich Sanktion, Spielfortsetzung, physischer Härte und taktischer Auswirkungen ahnden.

Disziplinarmaßnahmen sollten gegen Spieler ergriffen werden, die ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begangen haben.

*Strafgewalt des SR? Wie lange darf der SR überhaupt Karten zeigen?*

Der SR sollte Disziplinarmaßnahmen gegen Teamoffizielle ergreifen, welche Fehlverhalten an den Tag legen. *Sonderfall Arzt ??*



Ein medizinischer Teamoffizieller, der ein verweiswürdiges Vergehen begeht, kann bleiben, wenn dem Team keine andere medizinische Person zur Verfügung steht, und handeln, wenn ein Spieler eine medizinische Behandlung benötigt.

## 2. Regel 5, der Schiedsrichter

---

### Verletzungen

Der SR sollte das das Spiel weiterlaufen lassen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn ein Spieler nur leicht verletzt ist

Der SR sollte das Spiel unterbrechen, wenn ein Spieler ernsthaft verletzt ist, und veranlassen, dass dieser vom Spielfeld gebracht wird

Ein verletzter Spieler darf nicht auf dem Platz behandelt werden

Ausnahmen: Verletzung TW, TW und Spieler verletzen sich, mehrere Spieler eines Teams – **Regeländerung??**

Wiedereintritt: in der Spielruhe von überall, während des Spiels:  
Mittellinie

# Eingriffe von außen

Der SR kann das Spiel wegen eines Regelverstoßes oder eines Eingriffes von außen unter- oder ggf. sogar abbrechen

Beispiele: Tier(e) auf dem Platz, Lattenbruch, Gegenstände gegen Spieler oder Teamoffizelle, Ausfall Flutlicht, Wetter, Drittpersonen, uvm.

## 2. Regel 5, der Schiedsrichter

---

### Ausrüstung des SR:

- Pfeife(n)
- Uhr(en)
- Rote und gelbe Karten
- Notizkarten
- Stifte
- Wählmarken

Ebenfalls erlaubt sind:

Ausrüstung zur Kommunikation mit anderen Spieloffiziellen – Flagge mit Vibrations-/Piepsignal, Kopfhörer etc.

→ BITTE KEIN Handy, Tablet, Laptop o.ä.!

Schmuck ist nicht nur für Spieler, sondern auch für SR verboten!

## 4. SR unter sich

---