



**BAYERISCHER
FUSSBALL-VERBAND**

VSA/NLZ-Lehrgang

Sportschule Oberhaching

26. Januar bis 28. Januar 2024



**WIR
REGELN
DAS.**
www.schiedsrichter.bayern

WIR REGELN DAS.

www.schiedsrichter.bayern



Saison 2023/2024
NLZ-FOKUS

TAKTIK

CLEVERNESS

BOX

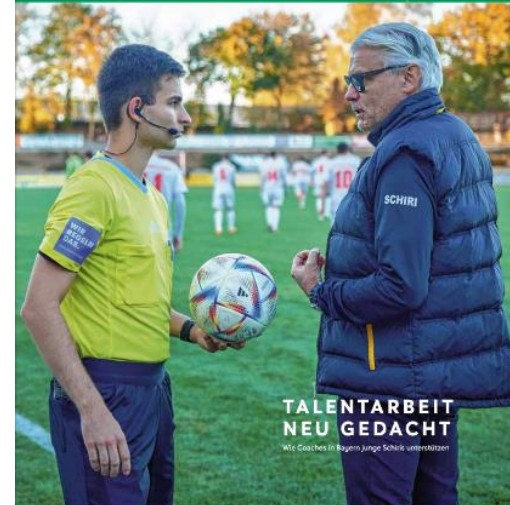
**WIR
REGELN
DAS.**
www.schiedsrichter.bayern

**BAYERISCHER
FUSSBALL-VERBAND**



SCHIRI-ZEITUNG

OFFIZIELLES MAGAZIN DES DEUTSCHEN FUSSBALL-BUNDES



**TALENTARBEIT
NEU GEDACHT**

Wie Coaches in Bayern junge Schiris unterstützen

Gespräch
**NACHHALTIG
SOLL ES SEIN**
Über 50 Jahre Bilanz
zum Jahr der Schirte

Lehrwesen
**IM VORAUS
AHNEN**
Die Inhalte des
aktuellen DFB-Lehrplans

Serie
**ZEIT ZUM
NACHDENKEN**
Wie Schiedsrichter bei
der Spielanleitung helfen

01
2024
JAN / FEB

Sportschule Oberhaching | VSA-NLZ-Lehrgang

WIR REGELN DAS.

www.schiedsrichter.bayern

| 26.-28.01.2024

TAKTIK



Vorbereitung auf die Spielleitung

Taktische Vorgaben für die
Spielleitung

Wege zum Ziel
Spiel- und Spielerkontrolle



„**BE PREPARED**“ – Vorbereitung ja, **Voreingenommenheit nein**

→ Vorbereitung darf den möglichen Handlungsspielraum nicht einschränken

→ gezielte Vorbereitung, z.B.

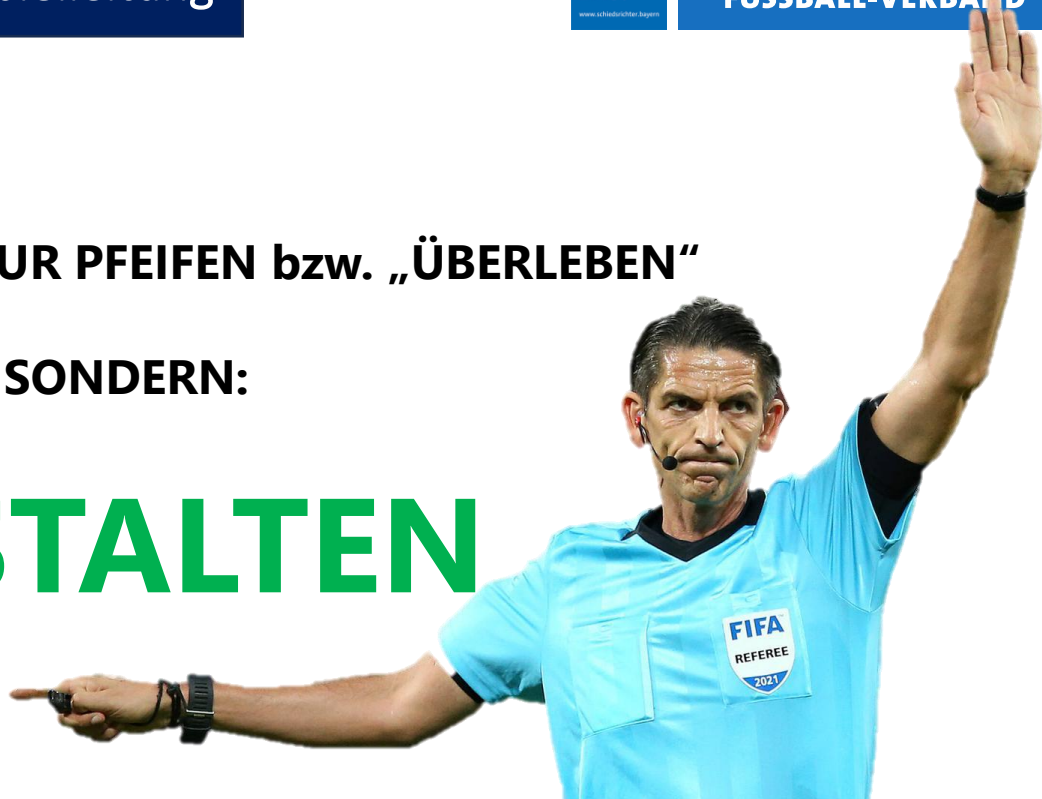
(auffällige) persönliche Strafen einzelner Spieler beider Teams	Festlegung von „Anker-Spielern“ beider Teams	Einschätzungen zum Verhalten von Teamoffiziellen beider Teams	...
Punkte- und Tabellenstand beider Teams	Torverhältnis beider Teams	sportliche Tendenz beider Teams	

Grundsatz:

DAS SPIEL NICHT NUR PFEIFEN bzw. „ÜBERLEBEN“

SONDERN:

GESTALTEN



Spieler „begegnen & greifen“ - Trennung von...

... en passant-
Worte

... Ansprache

... Ermahnung

„Spotlight“ zunehmend

Kommunikation mit den Spielern: „situatives Verarzten“

- breite Basis:
- freundlich
 - verbindlich
 - dominant
 - schlagfertig



Gelbe Karten und deren Wirkung auf das Spiel und die Teams:

gegen:
Defensiv-Spieler

**Innen-/Außenverteidiger
defensive Mittelfeldakteure**

gegen:
Offensiv-Spieler

**Stürmer
offensive Mittelfeldakteure**





Offensiv-Pfiff

Machbarkeit

Defensiv-Pfiff

Transparenz

Auswirkung

harte Entscheide

weiche Entscheide

- Einwurf für Offensiv- oder Defensiv-Team
- Abstoß oder Eckstoß
- Abwägung der Vorteilsanwendung (Sinn/Unsinn)
- Vermeidung von „schwierigen“ dF-Pfiffen (z.B. bei Disbalance, zu erwartendem „Gegenwind“)



Weiterspiel-Entscheide...

... mit Zurufen/Appellen untermauern

„Ich habe es gesehen, gecheckt und bewertet!“

Eigenfehler von Spielern

(z.B. Ballverlust, schlechtes Zuspiel, schlechtes Stoppen, Ball zu weit vorgelegt)

- Alarmglocken an (auch bei SRA)!
- mögliche Folgen abrufbereit haben!
- Stürmer sind keine Verteidiger und andersrum!



**Spielerreaktionen in die Entscheidungsfindung
einbeziehen**

Emotionen = Wahrnehmung = Wirklichkeit

Erstes Foul mitnehmen
(auch wenn „klein“)

Tempo aus dem Spiel nehmen

- Zelebrierung von Offensiv-Freistößen (*richtiger Umgang mit dem Freistoß-Spray, Gestik zur Vermeidung Handspiel, Spieler ordnen*)
- vor den Ball stellen



Ermahnungen „ausleben“

- als SR auch mal selbst zur Trainerbank gehen
(Bankpersonal nie außen vorlassen!)
- Trainersicht: Wer ist der Chef?



**„Anker-Spieler“ mit in die
Spielerkontrolle einbeziehen**



GRUNDSÄTZLICH:
Überzeugung zeigen – überzeugt sein, von dem
was man tut (Gorilla)





CLEVERNESS

Aspekte für die Umsetzung von
Cleverness

richtiger Umgang mit diskutablen dF-Pfiffen
*(diskutabel aus eigenem Gefühl heraus und/oder
aufgrund von Reaktionen)*

- dF-Ort exakt festlegen
- **Gegner formieren lassen**
- ggf. vor den Ball stellen
- wenn möglich: keine Folgewirkung!
(Folgesituation „abtöten“)

**richtiger Umgang mit diskutabler
Einwurf-Richtung**

- wenn möglich: keine Folgewirkung!
(Folgesituation „abtöten“)
- Spiel verlangsamten (genauer Einwurf-Ort)

richtiger Umgang mit gefühlter Disbalance

- Disbalance im Team erkennen
- bewusste Entscheidungen treffen
(im vertretbaren Rahmen für „Team-Unzufrieden“)

sportlich fair wirken

- Empathie zeigen
- positiv eingestellt sein
- lächeln
- Spieler helfen
- Verletzungen von Spielern antizipieren



BOX

Oberkörper-Vergehen

Fußvergehen

Handspiel

Tatort (innerhalb/außerhalb)

für einen Strafstoß spricht:

- Verteidiger stößt den Stürmer deutlich sichtbar mit dem Arm bzw. beiden Armen
- Verteidiger hat deutlich schlechtere Positionierung zum Ball als der Stürmer
- Verteidiger fokussiert Gegenspieler statt Ball
- Stürmer kommt erkennbar nur durch das Stoßen nicht mehr an den Ball

**gegen einen
Strafstoß spricht:**

- Verteidiger und Stürmer gehen zeitgleich in den Zweikampf zum Ball
- Verteidiger und Stürmer haben die gleiche Ausgangsposition bzgl. Position des Balles
- beide Spieler „arbeiten“ im Oberkörperbereich und/oder mit den Armen
- Verteidiger ist mit dem Fokus beim Ball

für einen Strafstoß spricht:

- Stürmer „erarbeitet“ sich das Fußvergehen des Verteidigers (Zug zum Tor, Druck auf den Verteidiger)
- Stürmer kommt um einen Sekundenbruchteil früher an den Ball
- Stürmer zieht zum Tor und will nur das Tor erzielen (Schwalbe zu 99 % ausgeschlossen)

gegen einen Strafstoß spricht:

- Stürmer zieht vom Tor weg, hat maximal eine gute Angriffssituation
- Stürmer erwartet noch die Ballannahme
- Stürmer kontrolliert den Ball noch nicht bzw. spielt ihn noch nicht
- Fallmuster für Strafstoß-“Schinden“

Hinweis: Diese Bedingungen wirken vor allem auch auf Spieler und Zuschauer.

Methoden zur Entscheidungsoptimierung

- Blick/Fokus des SR muss immer zuerst auf den Verteidiger und dessen Handlungen liegen
- Stürmer wird in der Wahrnehmung zunächst zweitrangig behandelt (Damit vermeidet man den nachteiligen „Überraschungseffekt“!)
- Ballrichtung ist ein maßgebliches Kriterium für die Feststellung eines klaren Fußvergehens
- mit dem Zweikampf „mitgehen“ (beste SR-Position)

für einen Strafstoß spricht:

- Verteidiger möchte willentlich den Ball spielen
- Hand des Verteidigers mit straffer Handhaltung, abgespreizt vom Körper
- Verteidiger kann sich auf Situation vorbereiten
- Wichtig: Im Zweifel „Finger weglassen“



Aspekte zur Entscheidungsfindung

- Zweikampf von außen nach innen: Verteidiger „erledigen“ ihre Aufgabe meistens Fällen außerhalb
- Zweikampf von innen nach außen: umgekehrt!
- Je höher die Dynamik, desto höher das Tempo, umso mehr ist der Tatort real zurück versetzt (in der Wahrnehmung aber weiter vorne)!