



2017 - 2018

Leitlinien für den
FVM - Beobachter

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Grundsätze	- 1 -
1.1	Administration	- 1 -
1.2	Verhaltensleitfaden	- 2 -
2	Amerkungen für den Beobachter	- 3 -
2.1	Allgemeiner Eindruck	
2.2	Mögliche Aufwertungen /SWG	
2.2.1	Stufen des Schwierigkeitsgrads	- 3 -
2.3	Punktespektrum des Schiedsrichters	- 4 -
2.4	Punktespektrum der Schiedsrichterassistenten	
2.5	Übergänge von Fehlerstufen	- 5 -
2.6	Vergabe der Endnote	- 6 -
3	Die Rubriken des Beobachtungsbogens	- 5 -
3.1	Rubrik 1: Beschreibung des Spiels	- 6 -
3.2	Rubrik 2a: Regelanwendung, Regelauslegung...	- 7 -
3.2.1	Rubrik 2b:...Spielkontrolle, taktisches Verhalten	- 8 -
3.3	Rubrik 3: Disziplinarkontrolle	- 8 -
3.4	Rubrik 4: Persönlichkeit	- 9 -
3.5	Rubrik 5: körperliche Verfassung und Stellungsspiel	- 9 -
3.6	Rubrik 6: Zusammenarbeit mit den Schiedsrichter-Assistenten	- 10 -
3.7	Rubrik 7: Zusammenfass. Bem./Verbesserungsvorschläge	- 10 -
3.8	Rubrik 8 und 9: Beurteilung der Schiedsrichter-Assistenten	- 11 -

1 Allgemeine Grundsätze

1.1 Administration

**Nichtwahrnehmung einer Beobachtung
(Krankheit, Dienstverhinderung
etc.)**

**Unbedingt umgehende Info an Michael Bernhardt per Telefon
0177/3190816**

Beobachtungsbögen

**Ausschließlich den der Ansetzung
angehängten Online-Bogen**

Versendung der Beobachtungsbögen

**Freigabe der Bögen zeitnah (3 Tage
nach dem Spiel)**

1.2 Verhaltensleitfaden

Vor dem Spiel:

- rechtzeitige Anreise (45 Min. vor Anstoß) und Begrüßung des SR-Teams
- Ruhe und Gelassenheit dem SR-Team vermitteln.
- nicht zu lange in der Umkleidekabine aufhalten und dem Team genügend eigene, ungestörte Zeit zur Vorbereitung lassen
- keine Fragen über erhaltene Beobachtungen bzw. Beobachtungsstand stellen

Während des Spiels:

- Den Standpunkt während des Spiels sollte der Beobachter so wählen, dass er auch die Leistung beider Assistenten sach- und fachgerecht beurteilen kann.
- Obligatorisch ist das Anfertigen von Notizen - entscheidende Szenen besonders notieren.
- Aufgrund seiner objektiven Feststellungen und Eindrücke während des Spiels bewertet der Beobachter die Leistung des SR-Teams.
- Der Beobachter darf nur selbst wahrgenommene Feststellungen bewerten und hat bei bestehenden Zweifeln im Einzelfall eine Bewertung zu unterlassen.
- Positive und / oder negative Wahrnehmungen müssen bei der Endnote berücksichtigt und detailliert geschildert werden, jedoch soll keine Einschätzung zur Perspektive (Prognose) des SR erfolgen.
- Wichtig ist auch die Feststellung, welchen Anteil der SR am Spielcharakter hatte.
- Auch der SR-Assistent soll in der Beobachtung sein Spiel finden. Dabei ist zu beurteilen, ob der Assistent normal oder stark belastet war.

Nach dem Spiel - Achtung: zuerst muss der SR den SB ausfüllen und freigeben!

- Strittige oder unklare Situationen, die zur endgültigen Beurteilung und Notengebung geklärt werden müssen, bedürfen einer Nachfrage beim SR-Team.
- Der Beobachter muss kritische Situationen zur Optimierung einer Spielleitung besprechen, unnötige Diskussionen jedoch vermeiden.
- Eine Punktzahl ist auf keinen Fall zu nennen und administrative Aufgaben (z.B. Spielbericht) des Teams sind nicht zu stören.
- Der Beobachter muss das SR-Team nach dem Spiel aufsuchen! Die Besprechung soll den Zeitraum von 15-20 Minuten nicht überschreiten.

2 Anmerkungen für den Beobachter

2.1 Allgemeiner Eindruck

- Weiterhin Grundlage für die Bewertung der Gesamtleistung.
 - Wirkung und Akzeptanz bei Akteuren und Offiziellen
 - Wie sicher ist die Spielleitung und Spielführung?
 - Welche Note würde der SR ohne die Berücksichtigung von Einzelszenen bekommen?
- Aufwertungen (alles über 8,4) sind in Spielen mit Schwierigkeitsgrad (SWG) 1 und 1-2 allein über den Gesamteindruck (GSE) nicht möglich!
- Negative Allgemeineindrücke werden sehr wohl mit Abzügen bedacht !
 - Optimierbares Laufvermögen/Stellungsspiel
 - Ansprachen wirkten teilweise unsicher
 - Gestik/Auftreten überzogen oder zu zaghaft
 - usw.

2.2 Mögliche Aufwertungen / Schwierigkeitsgrad

(Achtung: Ein erhöhter Schwierigkeitsgrad ist kein Aufwertungsgrund!)

- Eine Aufwertung über den allgemeinen Gesamteindruck (GSE) ist erst ab SGW 2 möglich (maximal + 0,1).
- Richtig gelöste, bedeutsame (also spielrelevante) Szene, die schwierig zu bewältigen war: Aufwertung + 0,1 (extreme Ausnahme + 0,2)
- Mit einer bedeutsamen (also spielrelevanten), schwierig zu bewältigenden Szene od. wegen Spiel-Ablauf im Allgemeinen: SWG =1-2
- Ab 4/5 solcher Szenen od. wegen Spiel-Ablauf im Allgemeinen: SWG steigt auf 2
- Ab 7/8 solcher Szenen od. wegen Spiel-Ablauf im Allgemeinen: SWG steigt auf 2-3 bzw. 3

2.2.1 Stufen des Schwierigkeitsgrads (SWG) – Spiel-Ablauf im Allgemeinen

(1)	(1-2)	(2)	(2/3 und 3)
SR wird normal gefordert	SR wird etwas mehr als normal gefordert	4/5 schwierige Einzelentscheidungen	Ab 7/8 schwierige Einzelentscheidungen

(1)	(1-2)	(2)	(2/3 und 3)
Beide Teams agieren 90 Min. weitestgehend fair und anständig	Zahl der Zweikämpfe/Freistöße ist (berechtigt) höher	viele regelwidrige Spielweisen	ständig Konfliktsituationen auf dem Spielfeld
Es gibt während des Spiels keine Probleme	Es gibt mehr Druck von außen als normal.	verbissene Zweikämpfe, Pärchenbildungen, übertriebener Fuß- und Körpereinsatz	SR wird lautstark attackiert und von Spielern umringt
Zuschauer verhalten sich sportlich anständig	Zuschauer verhalten sich gelegentlich unsportlich.	Nach bestimmten Vorkommnissen/Entscheidungen spielen die Teams aggressiver (deutliche Veränderung Spielcharakter)	Publikum wird aufgewiegelt, SR ausgepiffen und durch Sprechchöre diffamiert
gutes Wetter /Platz gut bespielbar	Wind/Regen wirken aufs Spiel ein	Zuschauer heizen die Stimmung an	Zuschauer-Ausschreitungen, z.B. Würfe von Gegenständen
keine einzige schwierige Einzelszene	mind. eine schwierige Einzelszene	4/5 schwierige Einzelszenen	ab 7/8 schwierige Einzelszenen

Unbedingt zu beachten:

- **Unabhängig vom Schwierigkeitsgrad ist die Einstiegsnote IMMER: 8,4**
- Von 8,4 wird durch Addition aufgewertet und durch Subtraktion abgewertet:
 - Auf- und Abwertung: **pro spielrelevanter Einzelszene** im Regelfall 0,1 (Ausnahme:0,2)
 - Schwere Fehler = pauschal 0,5 Abzug

2.3 Punktespektrum des Schiedsrichters

Exzellente Leistung	9,0 - 10,0 (nicht praxisrelevant!)
Sehr gute Leistung	8,5 - 8,9
Gute Leistung	8,3 - 8,4
Zufriedenstellende Leistung	8,0 - 8,2
Unbefriedigende Leistung	7,8 - 7,9 (bei einem klaren oder mehreren Einzelfehlern (EzF))
Leistung unter den Erwartungen	ab 7,7.....

Die Einordnung der Leistung in eine Kategorie geht aus dem Inhalt des Beobachtungsberichtes deutlich hervor.

Ab Schwierigkeitsgrad 2 bitte zwecks vorab-Information des VSA eine Rücksprache mit M. Bernhardt halten.

2.4 Punktespektrum der Schiedsrichter-Assistenten

Die Leistungen beider Assistenten sind einzeln zu bewerten. Ausgangsnote ist auch hier die 8,4. Basis sind die gleiche Notenskala und Bewertungsanweisungen wie beim SR.

Das Spiel kann für jeden einzelnen Assistenten und für den Schiedsrichter einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad (SWG) beinhalten.

2.5 Übergänge von Fehlerstufen

Aus leichten Fehlern werden mittelschwere Fehler, wenn sie einen wesentlichen Einfluss auf das Spiel nehmen – z.B.:

Nach übersehenem Foulspiel fällt indirekt ein Tor bzw. es entsteht eine Torchance (über zwei Stationen oder nach längerem Spielintervall).

Ein vermeintlich leichter Fehler (z.B. kein DF) führt im Nachgang zu Turbulenzen auf dem Spielfeld (Rudel).

Ein Einwurf von klar falschem Ort führt zu Tor oder Torchance.

Klarer Fehler in der Handhabung der NSZ führt zu Turbulenzen.

Aus mittelschweren Fehlern werden schwere Fehler, wenn sie einen wesentlichen Einfluss auf das Spiel nehmen – z.B.:

Schwalbe eines Stürmers im Strafraum wird falsch mit Strafstoß beurteilt (außerhalb bleibt der Fehler mittelschwer).

Regelvergehen (Foulspiel/Handspiel) von Verteidigern werden im Strafraum falsch beurteilt.

Strafbares Handspiel eines Stürmers führt unmittelbar zu einem Tor, das SR für gültig erklärt.

2.6 Vergabe der Endnote

Ausgangsbasis 8,4

Mögl. Abwertung (- 0,1) durch GSE, mögl. Aufwertung + 0,1 nur ab SWG 2 !

Bei besonders erwähnenswerten, schwierigen Einzelsituationen (**spielrelevant**) kann je Szene die Note höher gestuft werden (**i.d.R. + 0,1**, in absoluten Ausnahmefällen + 0,2).

Der SWG erhöht sich u.a. bei schwierigen (also spielrelevanten) Einzelszenen: 1 Szene (1-2); ab 4/5 Szenen oder wegen Spiel-Ablauf (2); ab 7/8 Szenen oder wegen Spielablauf (2-3/3).

Zum Schluss werden mittelschwere Fehler, die punktemäßig Niederschlag finden müssen, von der Note abgezogen.

Ausnahme: schwere Fehler haben immer einen 0,5 Abzug (unabhängig von SWG) zur Folge.

3 Die Rubriken des Beobachtungsbogens

3.1 Rubrik 1: Beschreibung des Spiels

Angaben zu den Rahmenbedingungen sowie der Bedeutung des Spiels unter Hinweis auf den eingestuften Schwierigkeitsgrad und **mit Bezug zur Schiedsrichterleistung - keinen Pressebericht verfassen!**

- Bedeutung des Spiels
- Äußere Bedingungen (Temperatur, Wetter, Zuschauerverhalten)
- Platzverhältnisse (gute bzw. ausgezeichnete Bedingungen; regennasser, aufgeweichter Boden)
- Spielverlauf ruhig / sportlich / kampfbetont / aggressiv / übertriebener Körper-einsatz / hektisch
- Veränderungen des Spielcharakters / Gründe (keine reine Spielbeschreibung! Bezug zur SR-Leistung ist grundsätzlich herzustellen)
- Veränderungen des Spielcharakters müssen unter Angabe von Gründen hierfür erläutert werden

3.2 Rubrik 2a: Regelanwendung, Regelauslegung...

Leichte Fehler (0,1 Abzug), die über den GSE bewertet werden, sind zum Beispiel:

- mehrfach zu großzügige Behandlung des Einwurfortes
- Tatortfestlegung bei Freistößen zu großzügig bzw. übertrieben penibel
- unzureichende Festlegung der Mauerdistanz / vorzeitiges Rauslaufen aus der Mauer ungeahndet
- Fehler bei der Strafstoßausführung (Spieler, Torwart)
- mangelhafte Unterscheidung zwischen direkten und indirekten Freistößen
- Beachtung des Torwartspiels / Zeitspiels (6 Sek.-Anweisung)
- Fehler beim Auswechsellvorgang
- Nichtberücksichtigung erforderlicher Nachspielzeit
- Anweisungen bzgl. verletzter Spieler nicht beachtet

Mittelschwere Fehler 0,1 Abzug bis max.0,2 Abzug

- falsche Entscheidungen in der Zweikampfbeurteilung (Luftkämpfe, Fußvergehen, Halten, Stoßen, etc.)
- Fehler bei der Beurteilung von strafbarem Handspiel
- Schwalben / Simulationen nicht erkannt / geahndet
- zwingende VW nicht ausgesprochen / überzogene VW gezeigt
- aussichtsreiche oder zwingende Freistöße nicht gegeben
- aussichtsreichen Freistoß zu Unrecht gegeben
- Fehler bei gelb/roter Karte = - 0,2 (gilt für Fehler bei der 2.VW)
- Schwerer Einzelfehler **bei schwierigen** (z.B.Sicht-)Bedingungen = - 0,1/0,2
- Bei „Reparatur“ eines schweren Fehlers durch Team-Kollegen = - 0,1/0,2

Schwere Fehler (Abzug 0,5)

- klaren Strafstoß nicht gegeben / klar unberechtigten Strafstoß gegeben
- Tatortverlegung beim Strafstoß (außerhalb / innerhalb des Strafraumes)
- gravierender Regelverstoß
- glasklare Tätlichkeit bzw. glasklar feldverweisreifes Vergehen (Notbremse, Treten etc.) nicht geahndet
- völlig überzogene Rote Karte gezeigt / glasklare Rote Karte nicht gezeigt
- klare, einwandfreie Torerzielung nicht zugelassen
- Torerzielung nach glasklarem Verstoß des Stürmers zugelassen

3.2.1 Rubrik 2b: ...Spielkontrolle, taktisches Verhalten

- Einstellung zum Spiel
- Beurteilung von erlaubt hartem Spiel, fußballtypischem Körpereinsatz
- Beurteilung des Spielcharakters → Maßnahmen des Schiedsrichters
- Durchgängige Spielkontrolle / zeitweise gegeben
- Anwendung der Vorteilbestimmung / Einsatz des verzögerten Pfiffes
- Abstimmung der Maßnahmen auf den Spielverlauf

3.3 Rubrik 3: Disziplinkontrolle / persönliche Strafen

- Zeitgerechter Einsatz disziplinarischer Maßnahmen (Ermahnung, Verwarnung, Feldverweis)
- Umgang mit Unsportlichkeiten

- Konsequenz, Linie
- Präsentation persönlicher Strafen

3.4 Rubrik 4: Persönlichkeit, Umgang mit Spielern und Offiziellen (Bank)

- Durchsetzungsfähigkeit, Souveränität, Sicherheit, Gelassenheit, Selbstbewusstsein, Berechenbarkeit
- Verhalten bei unpopulären Entscheidungen, Mut und Entschlossenheit
- Entscheidungsfreudigkeit
- Einsatz von Gestik und Körpersprache
- Akzeptanz, Außenwirkung
- Anweisungen an Spieler und Offizielle
- Klima zwischen Schiedsrichter und Spielern/Offiziellen
- Bewältigung von Konflikten mit Spielern/Offiziellen
- Umgang des Schiedsrichters mit Kritik

3.5 Rubrik 5: körperliche Verfassung und Stellungsspiel

Körperliche Verfassung

- Grundlagenausdauer / Fitness / Athletik
- Laufstil, Grundschnelligkeit
- Anpassung der Laufgeschwindigkeit ans Spieltempo
- Leistungsbereitschaft

Stellungsspiel

- Spielnähe
- Überbrückung des Mittelfeldes
- Laufen im Diagonalkanal
- Seiteneinsicht / Distanz zum Spielgeschehen
- Stellungsspiel bei Standardsituationen
- Positionierung zu den Assistenten

3.6 Rubrik 6: Zusammenarbeit mit den Schiedsrichter-Assistenten

- Blickverbindung
- Übereinstimmung der Entscheide
- Zusammenarbeit bei Abseits
- Zusammenarbeit bei Fouls
- Unterstützung des Schiedsrichters bei Kritik an den Assistenten-Entscheidungen
- Umgang mit Unsportlichkeiten auf den Spielerbänken, Abstimmung und Reaktion

3.7 Rubrik 7: Zusammenfassende Bemerkungen und Verbesserungsvorschläge

- Schwierigkeitsgrad, Charakter des Spiels
- Gesamtbeurteilung der Schiedsrichterleistung
- ggf. schwer zu entscheidende, spielrelevante Einzelszenen-positiv u. negativ
- Verbesserungsvorschläge

Die Note muss aus der Gesamtbeurteilung klar hervorgehen!

An dieser Stelle soll die Leistung des Schiedsrichters / Schiedsrichter-Teams noch einmal in aller Kürze und komprimiert dargestellt werden, indem z.B. prägnant positive Leistungsaspekte / Stärken bzw. optimierbare Leistungsaspekte / Verbesserungsvorschläge (jeweils höchstens 3) aufgezeigt werden.

Die Note muss sich aus der Zusammenfassung erschließen. Begründungen für Punktabzüge müssen nicht noch mal explizit angeführt werden.

3.8 Rubrik 8 und 9: Beurteilung der Schiedsrichter-Assistenten

- **Abseitsentscheidungen stehen eindeutig im Vordergrund**
- **Wertschätzung für den SRA durch spielbezogene Feststellungen**
- Mitarbeit bei der Regel 12 und der Disziplinarkontrolle (Angabe der Spielminute, Beschreibung der Einzelszene)
- Bei Bedarf Thematisierung der Zusammenarbeit im Team (Angabe der Spielminute, Beschreibung der Einzelszene)
- Vorhandene relevante Einzel-Szenen entsprechend einbauen (Angabe der Spielminute, Beschreibung der Einzelszene)
- Unterstützung bei der Toranzeige
- Verhalten bei Konfliktsituationen, Unterstützung des Schiedsrichters
- Umgang mit den Auswechselbänken

leichte Fehler sind zum Beispiel (0,1 Abzug über GSE)

- falsche Einwurfentscheidung
- Fehler bei Eckstoß/Abstoß
- falsches Stellungsspiel
- unklare Zeichengebung
- Fehler beim Auswechselfvorgang
- fehlende Blickverbindung

- SR die Entscheidung aufgezwungen

mittelschwere Fehler (0,1 max.0,2 Abzug)

- unbedeutende Abseitsfehler
- unbedeutende, aber falsche Unterscheidung bei aktivem/passivem Abseits
- fehlende Foulanzeige
- fehlende Unterstützung bei klar verwarnungswürdigem Foul
- ausbleibende Unterstützung bei Rudelbildung
- Umgang mit den Auswechselflächen mangelhaft

schwere Fehler (0,5 Abzug)

- klarer Abseitsfehler
- Torerzielung nicht erkannt
- klarer Strafstoß nicht angezeigt
- Tötlichkeit bzw. Feldverweis reifes Vergehen (Notbremse, Treten etc.) nicht signalisiert

Fußball – Verband Mittelrhein

für den VSA



Michael Bernhardt

stellv. VVSA

- Beobachtungswesen –

Hennef, 26. August 2017