

# Delegierten- unterlagen

Innerschweizer  
Handballverband



zusammengestellt von Pedro F. Llopart



# DELEGIERTENUNTERLAGEN VON A - Z

## Inhaltsverzeichnis

1. Leitfaden für Delegierte
  - Vor dem Spiel
  - Während dem Spiel
  - Während der Pause
  - Nach dem Spiel
  
2. Definitionen einer SR-Beurteilung
  
3. SR-Bewertungskriterien
  - Spielmanagement
  - Zusammenarbeit
  - Spielgedanke
  - Verhalten 1 : 1
  - 7m
  - Technische Fehler
  - Fitness
  - Andere Bereiche
  
4. Merkblatt zu
  - Rote Karte ohne Bericht
  - Rote Karte mit Bericht

# Leitfaden für Delegierte

## Der Delegierte

- ist der Ansprechpartner für alle am Spiel beteiligten (SR, Sekretär, Spieler, Betreuer usw.)
- ist genauso wie der SR mindestens 30 Minuten vor dem Spielbeginn in der Halle
- kein Oberschiedsrichter, aber er macht sich bemerkbar, falls er mit seiner Intervention einen Protest vermeiden oder andere Probleme sachlich lösen kann
- unterstützt die SR, Zeitnehmer und Sekretär in ihren Aufgaben
- überprüft das Einhalten der geltenden Bestimmungen (Auswechselraum, Coachingzone,
- beurteilt die Schiedsrichter

## **Aufgaben vor dem Spiel**

- Überprüfen der Infrastruktur
- Auswechselräume (die Spielerbänke beginnen erst 3.5m von der Mittellinie aus gerechnet)
- Arbeitsbedingungen ZN / SEKR / BEOB
- Wischer
- Kontrolle des Spielberichts
- Spielkleidung (Feldspieler / Torwart / Überzieher)
- Ansprechperson für alle am Spiel beteiligten Personen

## Kontakte zu SR

- Gespräch mit SR suchen
- Auf die Schwerpunkte sensibilisieren
- Absprachen SR / ZN / SEKR / DEL
  - Wie quittiert der ZN Verwarnungen und Strafen, TO, TTO, etc
  - Optische Dreieck SR >> ZN oder SR >> DEL abklären
- Wie läuft die Präsentation der Mannschaften ab

## Kontakt des DEL mit ZN +SEKR

- Wie funktioniert die Kommunikation am Tisch (Tore, Strafen, ...)
- Kontrolle der Ausrüstung (Reserveuhren, Pfeife, rote / gelbe Karten, Grüne Karten für TTO ...)
- Kennt der ZN die Zeitmessanlage, funktioniert das Horn, Horn auf AUTO gestellt
- Wie werden die Strafen angezeigt, wie werden die Strafkarten regelkonform beschriftet

## **Während des Spiels**

### Der Delegierte

- Kontrolliert die Arbeit am Zeitnehmertisch
  - Resultat / Kommunikation Tore / Resultattafel, Strafen: Quittierung durch SEKR / Nummer / Zeit / Anzeige / Spielerzahl, Wiedereintritt nach Strafen (Zeit, richtiger Spieler) Spielzeit, Time-Out, Spieluhr, TTO >> Berechtigung / Abpfiff / Ballort / Spieluhr
- Kontrolle des Auswechselraums, Coachingzone

### Formelle Disziplin

- Persönliche Aufzeichnungen zum Spielverlauf (Tore, Strafen, SR, ...)
- Ordnungsgemäße Durchführung / Einhaltung Regeln / Proteste vermeiden
- Kontakt zu SR
- Ordnung / Sicherheit
- Schiedsrichterbeurteilung
- Hallensprecher / Musik / Lärminstrumente

## **Während der Pause**

- SR => Garderobe / keine Diskussionen
- Administrative Kontrolle mit ZN / SEKR

- Kontrollen vor Spielfreigabe wie bei Spielbeginn (Grüne Karte, Resultat, Spieluhr, Auswechselraum, Umfeld Zeitnehmertisch, Zuschauer, Reststrafzeiten, ...)
- Spielfreigabe

### **Nach dem Spiel**

- Ansprechperson für die Mannschaftenverantwortlichen (Abschirmen der SR, wenn nötig)
- Abgang SR / Mannschaften
- Administrative Arbeiten mit ZN / SEKR
- Feedback ZN / SEKR
- Spielbericht
  - Zuschauerzahl
  - Resultat / Halbzeitresultat / Addition Tore / 7m-Würfe
  - Strafen
  - TTO
  - Handschriftliche Änderungen: Visum
  - Hinweis auf Rapporte, Proteste / Bemerkungen
  - Verletzungen
  - Streichung nicht eingesetzter Spieler
  - ZN / SEKR (Telefonnummer)
  - Unterschriften
- Gespräch mit SR
  - Feedback
  - Beurteilung gemäss Spielbeobachtungsbogen
  - Teilnahme an Schulungsgespräche

# Definitionen SR-Beurteilung

## Erster Schritt

- SR-Leistung mit Hilfe der Beurteilungsunterlagen von sehr gut bis schwach definieren

## Zweiter Schritt

- Vorbereitung für Spielbesprechung
  - 2 - max. 3 positive Punkte auf Grund der Spielnotizen vermerken
  - 2 - max. 3 verbesserungsfähige Punkte auf Grund der Spielnotizen vermerken
  - 2 - max. 3 negative Punkte auf Grund der Spielnotizen vermerken
- Vorbereitung für Spielbesprechung
  - Einstieg wählen
  - Spielcharakter ansprechen
  - Auswertung ansprechen
    - Einstieg ins Spiel
    - Eckpunkte – wenn hilfreich zur Unterstützung der Auswertung - wie
      - Spielmanagement
      - Zusammenarbeit
      - Spielgedanke
      - Verhalten 1 : 1
      - 7m-Linie
      - Technische Fehler
      - Fitness
      - Andere Bereiche ansprechen
    - Positive Punkte aus der Spielleitung explizit erwähnen
    - verbesserungsfähige Punkte aus der Spielleitung ansprechen und versuchen eine evt. Lösung zur Verbesserung vorzuschlagen
    - negative Punkte behutsam angehen
      - Mangelpunkte ansprechen, aber immer versuchen auch etwas Positives trotz negativer Beurteilung in diesem Regelteilbereich zu finden
      - Ursache und/oder Grund beim SR erforschen, evt. eigene Feststellung ansprechen
      - Hilfe anbieten
      - Verbesserungsideen ansprechen
      - Weiteres Vorgehen ansprechen

## Dritter Schritt

- Delegiertenrapport zuhause im Internet eingeben
  - Eigene Spielnotizen in die entsprechenden Rubriken übertragen
    - Wertungen höher als **ausreichend bis gut** sowie unter **ausreichend** müssen begründet werden

# SPIELMANAGEMENT

- |  |   |                            |
|--|---|----------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR wirkt als angenehme und bestimmte Persönlichkeit</li><li>• der SR wirkt sicher und bestimmt<ul style="list-style-type: none"><li>○ Die Kommunikation beschränkt sich auf das Wesentliche,</li></ul></li><li>• beide Teams werden genau gleich behandelt</li></ul>   | } | <b>sehr gut</b>            |
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ der SR exponiert sich teilweise etwas<ul style="list-style-type: none"><li>○ optisch etwas dominant</li><li>○ die Kommunikation wirkt etwas einseitig</li></ul></li><li>▪ bei gewissen Entscheiden könnte sich ein Team benachteiligt vorkommen</li></ul>  | } | <b>gut</b>                 |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR stellt sich etwas fest in den Vordergrund</li><li>• optisch wirkt der SR nicht immer als Spielleiter, vielmehr als Richter<ul style="list-style-type: none"><li>○ Der SR redet zuviel, es wirkt störend</li></ul></li><li>• die Beurteilungslinien sind etwas sinusförmig<ul style="list-style-type: none"><li>○ Eine Mannschaft fühlt sich benachteiligt</li></ul></li></ul> | } | <b>ausreichend bis gut</b> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR stellt sich zu sehr in den Vordergrund</li><li>• der SR wirkt überheblich, zu dominant gegenüber den Teams<ul style="list-style-type: none"><li>○ auf dem Feld wird mit dem SR diskutiert</li></ul></li><li>• die optische Benachteiligung wirkt sich negativ auf das Spiel aus</li></ul>   | } | <b>ausreichend</b>         |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR stellt keine Persönlichkeit dar</li><li>• der SR wirkt optisch teilweise etwas arrogant<ul style="list-style-type: none"><li>○ der SR diskutiert sehr viel und unnötig</li></ul></li><li>• optisch wird ein Team ganz klar benachteiligt</li></ul>  | } | <b>knapp ausreichend</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR stellt keine Persönlichkeit dar</li><li>• der SR verhält sich arrogant und unsportlich<ul style="list-style-type: none"><li>○ es wird auf dem Feld zu viel mit dem SR diskutiert und geredet</li></ul></li><li>• ein Team stellt die Glaubwürdigkeit der SR-Entscheide in Frage</li></ul>   | } | <b>ungenügend</b>          |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR wirkt überfordert und stellt überhaupt keine Persönlichkeit dar</li><li>• der SR lässt sich durch Gesten oder Worte in seinen Entscheiden beeinflussen</li><li>• die Glaubwürdigkeit der SR-Entscheide führt zu unnötigen Emotionen</li></ul>   | } | <b>schwach</b>             |

# ZUSAMMENARBEIT

- |   |   |                            |
|---|---|----------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR arbeitet sehr gut mit dem ZN-Tisch und DEL zusammen<ul style="list-style-type: none"><li>○ die optische Unterstützung ist jederzeit vorhanden</li></ul></li><li>• die SR-Entscheide sind einheitlich und jederzeit nachvollziehbar<ul style="list-style-type: none"><li>○ gleiche Vergehen werden gleich beurteilt</li></ul></li><li>• die Bereichsaufteilung wirkt sicher und abgesprochen</li></ul>  | } | <b>sehr gut</b>            |
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ der SR schaut nur bei V oder Strafen zum ZN-Tisch oder zum DEL<ul style="list-style-type: none"><li>○ optisch etwas zu wenig Unterstützung für ZN und DEL</li></ul></li><li>▪ bei gewissen Entscheiden könnte sich ein Team benachteiligt vorkommen</li><li>▪ es gibt kleinere Bereichsübergreifende Entscheide<ul style="list-style-type: none"><li>○ keine spielbeeinflussende Fehler</li></ul></li></ul>   | } | <b>gut</b>                 |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR schaut nie zum ZN-Tisch oder zum DEL<ul style="list-style-type: none"><li>○ der ZN oder DEL vermissen die Zusammenarbeit</li></ul></li><li>• die SR-Entscheide wirken nicht immer gradlinig<ul style="list-style-type: none"><li>○ Eine Mannschaft fühlt sich etwas benachteiligt</li></ul></li><li>• Die Bereichsaufteilung wirkt etwas konfus</li></ul>  | } | <b>ausreichend bis gut</b> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR stellt sich zu sehr in den Vordergrund</li><li>• der SR wirkt überheblich, zu dominant gegenüber den Teams<ul style="list-style-type: none"><li>○ auf dem Feld wird mit dem SR diskutiert</li></ul></li><li>• die optische Benachteiligung wirkt sich negativ auf das Spiel aus</li><li>• die Bereichsaufteilung verwirrt, es pfeift einfach ein SR</li></ul>  | } | <b>ausreichend</b>         |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR stellt keine Persönlichkeit dar</li><li>• der SR wirkt optisch teilweise etwas arrogant<ul style="list-style-type: none"><li>○ der SR diskutiert sehr viel und unnötig</li></ul></li><li>• optisch wird ein Team ganz klar benachteiligt</li><li>• es pfeift kein SR-Paar, sondern einfach derjenige SR, welcher etwas sieht</li></ul>   | } | <b>knapp ausreichend</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR stellt keine Persönlichkeit dar</li><li>• der SR verhält sich arrogant und unsportlich<ul style="list-style-type: none"><li>○ es wird auf dem Feld zu viel mit dem SR diskutiert und geredet</li></ul></li><li>• ein Team stellt die Glaubwürdigkeit der SR-Entscheide in Frage</li><li>• die SR wirken unsicher und pfeifen<ul style="list-style-type: none"><li>○ gegenteilige Entscheide beeinflussen das Spiel negativ</li></ul></li></ul> | } | <b>ungenügend</b>          |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• der SR wirkt überfordert und stellt überhaupt keine Persönlichkeit dar</li><li>• der SR lässt sich durch Gesten oder Worte in seinen Entscheiden beeinflussen</li><li>• die Glaubwürdigkeit der SR-Entscheide führt zu unnötigen Emotionen</li><li>• es gibt sehr viele gegenteilige Entscheide, welche spielentscheidend sind</li></ul>  | } | <b>schwach</b>             |

# SPIELGEDANKE

- |  |   |                            |
|--|---|----------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Vorteillinie sehr gut lesbar und ideal angewendet<ul style="list-style-type: none"><li>○ nach vergebenem Vorteil kein Pfiff als FW für den Angreifer</li><li>○ keine unnötige Pfiffe</li><li>○ SELBER SCHULD (Angreifer) und GUT GEMACHT (Abwehrspieler) sehr gut angewendet</li></ul></li><li>• Warnzeichen für pass. Spiel rechtzeitig angezeigt<ul style="list-style-type: none"><li>○ nicht nach 3. Foulspiel, sondern nach 3. Angriffsversuch</li></ul></li><li>• Time Out richtig und spielgerecht angewendet</li><li>• Liga- und spielgerechte Linie über 60 Minuten angewendet</li></ul>   | } | <b>sehr gut</b>            |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Vorteillinie war lesbar<ul style="list-style-type: none"><li>○ nach vergebenem Vorteil hie und da noch ein Pfiff als FW für den Angreifer</li><li>○ wenig unnötige Pfiffe</li><li>○ SELBER SCHULD (Angreifer) und GUT GEMACHT (Abwehrspieler) zeitweise angewendet</li></ul></li><li>• Warnzeichen für pass. Spiel etwas verspätet angezeigt<ul style="list-style-type: none"><li>○ erst nach 4 - 5 Angriffsversuch oder 4. Foulpfiff</li></ul></li><li>• Der SR hat versucht, das Time Out liga- und spielgerecht anzuwenden</li><li>• Liga- und spielgerechte Linie nicht immer ideal angewendet</li></ul>   | } | <b>gut</b>                 |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Vorteillinie war nicht immer lesbar und verständlich</li><li>• zu viele doppelten Vorteile<ul style="list-style-type: none"><li>○ nach vergebenem Vorteil zu oft noch ein Pfiff als FW für den Angreifer</li><li>○ zu viele unnötige Pfiffe</li><li>○ SELBER SCHULD (Angreifer) und GUT GEMACHT (Abwehrspieler) nicht gradlinig angewendet</li></ul></li><li>• Warnzeichen für pass. Spiel verspätet angezeigt<ul style="list-style-type: none"><li>○ erst nach 4 - 5 Angriffsversuch oder 4. – 5. Foulpfiff</li><li>○ bei Unterzahlsituationen zu grosszügig</li></ul></li><li>• Time Out zu unterschiedlich angewendet, nicht spielgerecht</li><li>• Liga- und spielgerechte Linie nicht richtig angewendet</li></ul>  | } | <b>ausreichend bis gut</b> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Vorteillinie war wenig lesbar und verständlich</li><li>• sehr viele doppelten Vorteile<ul style="list-style-type: none"><li>○ nach vergebenem Vorteil vielfach noch ein Pfiff als FW für Angreifer</li><li>○ sehr viele unnötige Pfiffe</li><li>○ SELBER SCHULD (Angreifer) und GUT GEMACHT (Abwehrspieler) sehr wenig angewendet</li></ul></li><li>• Warnzeichen zu spät angezeigt<ul style="list-style-type: none"><li>○ erst nach Rufen von aussen durch Spieler und/oder Zuschauer</li><li>○ nach dem Anzeigen des Warnzeichens für passives Spiel mit dem Pfiff viel zu lange gewartet</li><li>○ Angreifer konnte nach dem Anzeigen des Warnzeichens noch zu viele Pässe spielen</li><li>○ bei Unterzahlsituationen zu grosszügig</li></ul></li><li>• Time Out nicht spiel- und ligagerecht angewendet, keine Linie lesbar</li><li>• Liga- und spielgerechte Linie war nicht lesbar</li></ul> | } | <b>ausreichend</b>         |

- Vorteillinie war nicht lesbar und/oder verständlich
  - nach vergebenem Vorteil fast immer noch ein Pfiff als FW für den Angreifer
  - sehr viele unnötige Pfiffe
  - SELBER SCHULD (Angreifer) und GUT GEMACHT (Abwehrspieler) viel zu wenig angewendet
- Warnzeichen nicht oder viel zu spät angezeigt
  - erst nach Rufen von aussen durch Spieler und/oder Zuschauer
  - Linie war kaum lesbar
  - nach dem Anzeigen des Warnzeichens für passives Spiel mit dem Pfiff viel zu lange gewartet
  - Angreifer konnte nach dem Anzeigen des Warnzeichens noch zu viele Pässe spielen
- Time Out Linie entsprach nicht der Realität
- Liga- und spielgerechte Linie war nicht verständlich, zu sinusförmig

**knapp ausreichend**

- Vorteillinie war unverständlich
  - nach vergebenem Vorteil immer noch ein Pfiff als FW für den Angreifer
  - SELBER SCHULD (Angreifer) und GUT GEMACHT (Abwehrspieler) nicht angewendet
- Warnzeichen viel zu spät angezeigt
  - erst nach Rufen von aussen durch Spieler und/oder Zuschauer
  - Linie war nicht lesbar
  - nach dem Anzeigen des Warnzeichens für passives Spiel mit dem Pfiff viel zu lange gewartet
  - Angreifer konnte nach dem Anzeigen des Warnzeichens weiter-spielen wie vor dem Anzeigen des Warnzeichens
- Time Out Linie war nie lesbar
- Liga- und spielgerechte Linie war nie verständlich, zu sinusförmig

**ungenügend**

- Vorteillinie war weder lesbar noch verständlich
  - nach vergebenem Vorteil immer ein Pfiff als FW für den Angreifer
  - SELBER SCHULD (Angreifer) und GUT GEMACHT (Abwehrspieler) nie angewendet
- Warnzeichen nicht angezeigt, oder
  - erst nach Rufen von aussen durch Spieler und/oder Zuschauer
  - nach dem Anzeigen des Warnzeichens für passives Spiel kaum kein Pfiff, oder erst nach Rufen von aussen
  - Angreifer konnte nach dem Anzeigen des Warnzeichens weiter-spielen wie vor dem Anzeigen des Warnzeichens
- Time Out Linie war nie vorhanden
- Liga- und spielgerechte Linie war nie vorhanden

**schwach**

# VERHALTEN 1 : 1

## Progression:

- Eckpfeiler rechtzeitig und richtig gesetzt
- alle tolerierbaren Linien sehr gut aufgezeigt
  - harter Pfiff, Ermahnung, Verwarnung, Strafe auf beiden Seiten gleich
- sehr gut und über 60 Minuten angewendet
  - Fouls von vorne, von der Seite, von hinten

## Stürmerfouls

- Im Verhalten 1 : 1 sehr gut erkannt
- auch nach der Ballabgabe
  - Eindrehen in den Abwehrspieler gesehen und richtig geahndet
  - Abräumen mit der „freien Hand“ gesehen und richtig geahndet

## Provokationen

- sehr schnell erkannt und entsprechend geahndet

sehr gut

## Progression:

- Eckpfeiler gesetzt, aber etwas leicht verspätet
- tolerierbare Linie aufgezeigt
  - Ermahnung, Verwarnung, Strafe auf beiden Seiten
- kleinere Schwankungen in der Beurteilungslinie erkennbar
  - Fouls von vorne, von der Seite, von hinten

## Stürmerfouls

- Im Verhalten 1 : 1 meistens erkannt
- nach der Ballabgabe
  - dem Eindrehen in den Abwehrspieler etwas wenig Bedeutung zugemessen
  - Abräumen mit der „freien Hand“ etwas zu wenig gesehen

## Provokationen

- nicht immer gesehen und entsprechend geahndet

gut

## Progression:

- Eckpfeiler verspätet gesetzt
- tolerierbare Linie teilweise aufgezeigt
  - Ermahnung, Verwarnung, Strafe nicht konsequent auf beiden Seiten angewendet
- nicht konsequent angewendet
- Schwankungen in der Beurteilungslinie erkennbar
  - Fouls von vorne, von der Seite, von hinten

## Stürmerfouls

- Im Verhalten 1 : 1 nicht immer richtig erkannt
  - etwas grosszügig
- nach der Ballabgabe
  - dem Eindrehen in den Abwehrspieler fast keine Bedeutung zugemessen
  - das Abräumen mit der „freien Hand“ viel zu wenig gesehen

## Provokationen

- zu wenig gesehen und entsprechend geahndet

ausreichend bis gut

**Progression:**

- Eckpfeiler nicht oder zu spät gesetzt
- tolerierbare Linie nicht lesbar aufgezeigt
- sinusförmig angewendet
- grosse Schwankungen in der Beurteilungslinie erkennbar
  - Fouls von vorne, von der Seite, von hinten

**Stürmerfouls**

- Im Verhalten 1 : 1 zu wenig erkannt
  - grosszügig
  - nach der Ballabgabe
  - dem Eindrehen in den Abwehrspieler keine Bedeutung zugemessen
  - Abräumen mit der „freien Hand“ fast nie gesehen

**Provokationen**

- Provokationen toleriert und nicht geahndet

ausreichend

**Progression**

- Eckpfeiler nicht gesetzt
- tolerierbare Linie nicht rechtzeitig und lesbar aufgezeigt
- nicht gradlinig angewendet
- Beurteilungslinie war nicht verständlich und lesbar
  - Fouls von vorne, von der Seite, von hinten

**Stürmerfouls**

- Stürmerfouls im Verhalten 1 : 1 fast nie erkannt
- nach der Ballabgabe
  - das Eindrehen in den Abwehrspieler toleriert
  - Abräumen mit der „freien Hand“ toleriert

**Provokationen**

- Provokationen nicht bemerkt und demzufolge nicht geahndet

knapp ausreichend

**Progression**

- Keine Eckpfeiler gesetzt
- keine Linie aufgezeigt
- Linie unverständlich angewendet
  - Fouls von vorne, von der Seite, von hinten

**Stürmerfouls**

- Stürmerfouls im Verhalten 1 : 1 nie erkannt
- nach der Ballabgabe
  - das Eindrehen in den Abwehrspieler nicht gesehen
  - Abräumen mit der „freien Hand“ nicht gesehen

**Provokationen**

- Provokationen nicht bemerkt und demzufolge nicht geahndet

ungenügend

**Progression**

- keine Eckpfeiler gesetzt
- keine tolerierbare Linie aufgezeigt
- nicht angewendet
- Beurteilungslinie war sehr schwach und ungenügend
  - Fouls von vorne, von der Seite, von hinten

**Stürmerfouls**

- im Verhalten 1 : 1 nie erkannt
- nach der Ballabgabe
  - das Eindrehen in den Abwehrspieler nie gesehen und geahndet
  - Abräumen mit der „freien Hand“ nie gesehen und geahndet

**Provokationen**

- Provokationen bemerkt, aber nie geahndet

schwach

## 7m - LINIE

<ul style="list-style-type: none"><li>• gradlinige Regelauslegung</li><li>• keine 7m <b>und</b> eine Zeitstrafe gegeben, sondern nur wenn nötig</li><li>• keine Pseudozeichen für Abwehr im Torkreis</li></ul>	}	<b>sehr gut</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 7m-Linie war erkennbar</li><li>• oft unnötigerweise 7m-Entscheid <b>mit</b> Zeitstrafe verbunden</li><li>• hie und da Pseudozeichen für Abwehr im Torkreis</li></ul>	}	<b>gut</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 7m-Linie war nicht immer verständlich</li><li>• zu viele 7m-Entscheid <b>mit</b> Zeitstrafen verbunden</li><li>• zu viele Pseudozeichen für Abwehr im Torkreis</li></ul>	}	<b>ausreichend bis gut</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 7m-Linie war nicht lesbar</li><li>• meistens 7m-Entscheid unnötigerweise <b>mit</b> Zeitstrafen verbunden</li><li>• sehr viele Pseudozeichen für Abwehr im Torkreis</li></ul>	}	<b>ausreichend</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 7m-Linie war sehr sinusförmig und nicht immer verständlich<ul style="list-style-type: none"><li>○ gleiche oder ähnliche Vergehen nicht gleich beurteilt</li></ul></li><li>• sehr viele 7m-Entscheid unnötigerweise <b>mit</b> Zeitstrafen verbunden</li><li>• unverständliche Pseudozeichen für Abwehr im Torkreis</li></ul>	}	<b>knapp ausreichend</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 7m-Linie war kaum verständlich<ul style="list-style-type: none"><li>○ gleiche oder ähnliche Vergehen nicht gleich beurteilt</li></ul></li><li>• sehr viele 7m-Entscheid unnötigerweise <b>mit</b> Zeitstrafen verbunden</li><li>• Pseudozeichen für Abwehr im Torkreis verwirren die Spieler</li></ul>	}	<b>ungenügend</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 7m-Linie nie verständlich</li><li>• gleiche oder ähnliche Vergehen nie gleich beurteilt</li><li>• sehr viele 7m-Entscheid <b>mit</b> Zeitstrafen verbunden</li><li>• Jeder 7m wird mit Abwehr im Torkreis angezeigt</li></ul>	}	<b>schwach</b>

# TECHN. FEHLER

## Schritte

- sehr gut gesehen und geahndet
- gradlinige Anwendung über 60 Minuten
- keine Schritt-Tore
- liga- und spielgerechte Linie

## Fussfehler

- Fussfehler sehr gut beurteilt
  - Absicht oder keine Absicht
  - Strafe oder keine Strafe

## Prellen, 3-Sekunden-Regel

- Doppelfehler sehr gut erkannt, 3-Sekunden-Regel richtig angewendet

## Andere Regeln

- Abstand richtig, spiel- und ligagerecht beurteilt und/oder korrigiert
- SR-Zeichen werden von den Teams sehr gut verstanden

sehr gut

## Schritte

- meistens gesehen und geahndet
- etwas sehr grosszügige Linie, aber immer noch liga- oder spielgerecht
- fast keine Schritt-Tore
  - 2 - 3 Fehler zulässig

## Fussfehler

- Fussfehler meist richtig beurteilt
  - Absicht oder keine Absicht
  - Strafe oder keine Strafe

## Prellen, 3-Sekunden-Regel

- grosszügig bei Doppelfehler, 3-Sekunden-Regel grosszügig angewendet

## Andere Regeln

- Abstand etwas wenig konsequent beurteilt und/oder korrigiert
- SR-Zeichen werden von den Teams nicht immer verstanden

gut

## Schritte

- zu wenig gesehen und geahndet
- zu grosszügige Linie
- einige Schritt-Tore

## Fussfehler

- Fussfehler nicht immer glücklich beurteilt
  - Absicht oder keine Absicht
  - Strafe oder keine Strafe

## Prellen, 3-Sekunden-Regel

- zu grosszügig bei Doppelfehler,
- 3-Sekunden-Regel sehr grosszügig angewendet

## Andere Regeln

- Abstand etwas wenig konsequent beurteilt und/oder korrigiert
- SR-Zeichen werden von den Teams nicht immer verstanden

ausreichend bis gut

**Schritte**

- sehr wenig gesehen und geahndet
- sehr grosszügige und nicht immer verständliche Linie
  - Linie nicht liga- und spielgerecht
- viele Schritt-Tore

**Fussfehler**

- Fussfehler nicht glücklich beurteilt
  - Absicht oder keine Absicht
  - Strafe oder keine Strafe

**Prellen, 3-Sekunden-Regel**

- Doppelfehler zu wenig gesehen und geahndet
- 3-Sekunden-Regel sehr grosszügig angewendet

**Andere Regeln**

- Abstand grosszügig beurteilt und/oder korrigiert
- SR-Zeichen werden von den Teams nicht verstanden oder falsch interpretiert

ausreichend

**Schritte**

- Linie nicht lesbar und erkennbar, sinusförmige Linie
  - nicht liga- und spielgerechte Linie
- sehr viele Schritt-Tore

**Fussfehler**

- Fussfehler nicht richtig beurteilt
  - Absicht oder keine Absicht
  - Strafe oder keine Strafe

**Prellen, 3-Sekunden-Regel**

- sehr viele Doppelfehler nicht gesehen und geahndet
- 3-Sekunden-Regel ungenügend angewendet

**Andere Regeln**

- Abstand fast nie korrigiert
- SR-Zeichen werden von den Teams nicht verstanden

knapp ausreichend

**Schritte**

- Linie weder verständlich noch lesbar
- sehr viele Schritt-Tore

**Fussfehler**

- Fussfehler falsch beurteilt
  - Absicht oder keine Absicht
  - Strafe oder keine Strafe

**Prellen, 3-Sekunden-Regel**

- Keine Doppelfehler gesehen und geahndet
- 3-Sekunden-Regel fast nie angewendet

**Andere Regeln**

- Abstand fast nie korrigiert
- SR-Zeichen wirken unsicher und sind nicht verständlich

ungenügend

**Schritte**

- keine Linie erkennbar
- extrem viele Schritt-Tore
- Verständnis zum Erkennen von Schrittfehlern fehlt

**Fussfehler**

- Fussfehlerregel nie umgesetzt

**Prellen, 3-Sekunden-Regel**

- Keine Doppelfehler gesehen und geahndet
- 3-Sekunden-Regel nicht angewendet

**Andere Regeln**

- Abstand nie korrigiert
- SR-Zeichen sind nie verständlich

schwach

# FITNESS

## Erscheinungsbild des SR

- SR wirkt sauber und gepflegt
- SR stellt sich nie in den Vordergrund

## Physische Verfassung

- SR wirkt trainiert und fit

## Laufwege

- SR stört die Akteure nie in ihren „Arbeitsbereichen“

sehr gut

## Erscheinungsbild des SR

- SR wirkt sauber und gepflegt
- SR wirkt hie und da etwas zu dominant
  - SR sollte etwas zurückhaltender mit Gestik sein

## Physische Verfassung

- SR wirkt trainiert

## Laufwege

- SR stört die Akteure hie und da in ihren „Arbeitsbereichen“
  - SR sollte hie und da etwas mehr seitlich zum Spiel stehen

gut

## Erscheinungsbild des SR

- SR wirkt gepflegt
- SR wirkt zu dominant
  - Optisch zu viel Gestik

## Physische Verfassung

- SR wirkt etwas behäbig, untrainiert

## Laufwege

- SR stört die Akteure in ihren „Arbeitsbereichen“
  - SR sollte hie und da etwas mehr seitlich zum Spiel stehen
  - SR sollte nicht zu nahe bei den Spielern stehen

ausreichend bis gut

## Erscheinungsbild des SR

- SR wirkt nicht ganz gepflegt,
  - schmutziges SR-Tenü, ungleiche Socken,
- SR wirkt sehr dominant
  - optisch sehr viel unnötige Gestik

## Physische Verfassung

- SR wirkt untrainiert, kann dem Spiel hie und da nicht immer folgen

## Laufwege

- SR stört die Akteure in ihren „Arbeitsbereichen“
  - SR sollte muss mehr seitlich zum Spiel stehen
  - SR steht zu nahe bei den Spielern

ausreichend

## Erscheinungsbild des SR

- SR wirkt sehr ungepflegt,
  - schmutziges SR-Tenü, Schweissgeruch, Alkoholgeruch
- SR wirkt sehr dominant
  - SR steht meist Mittelpunkt
  - SR nimmt sich zu wichtig

## Physische Verfassung

- SR wirkt untrainiert
- SR kann dem Spiel physisch nicht immer folgen

## Laufwege

- SR stört die Akteure in ihren „Arbeitsbereichen“
  - SR steht dort wo er nicht stehen sollte
  - SR stört sehr oft den Spielaufbau

knapp ausreichend

**Erscheinungsbild des SR**

- SR wirkt sehr ungepflegt,
  - schmutziges SR-Tenü, Schweissgeruch, Alkoholgeruch
- SR wirkt sehr aggressiv und arrogant
  - SR stellt sich immer Mittelpunkt
  - SR nimmt sich sehr wichtig

**Physische Verfassung**

- SR wirkt untrainiert
- SR kann dem Spiel physisch fast nie folgen

**Laufwege**

- SR stört fast immer die Akteure in ihren „Arbeitsbereichen“
  - SR steht meist dort wo er nicht stehen sollte
  - SR stört den Spielaufbau entscheidend

ungenügend

**Erscheinungsbild des SR**

- SR wirkt extrem ungepflegt,
  - kein SR-Tenü vorhanden
  - Schweissgeruch, Alkoholgeruch
- SR wird auf dem Spielfeld arrogant
  - SR stellt sich immer Mittelpunkt
  - Gestik wirkt arrogant

**Physische Verfassung**

- SR kann dem Spiel physisch nie folgen

**Laufwege**

- SR stört die Akteure bei jedem Angriff in ihren „Arbeitsbereichen“
  - SR steht immer dort wo er nicht stehen sollte
  - SR stört den Spielaufbau spielentscheidend

schwach

## ANDERE BEREICHE

### Potential des SR-Paares

- SR-Paar wirkt als Team
- SR-Paar hat das Potential für höhere Aufgaben

### Bankverhalten

- Das Bankreglement wird richtig umgesetzt
- Die Coachingzone wird richtig korrigiert

sehr gut

### Potential des SR-Paares

- SR-Paar wirkt nicht immer als Team
- SR-Paar hat das Potential für höhere Aufgaben, muss aber noch an sich arbeiten

### Bankverhalten

- Das Bankreglement wird nicht immer richtig umgesetzt
- Die Coachingzone wird nicht immer richtig korrigiert

gut

### Potential des SR-Paares

- SR-Paar wirkt nicht als Team
- SR-Paar hat zwar das Potential für höhere Aufgaben, muss aber noch hart an sich arbeiten

### Bankverhalten

- Das Bankreglement wird nicht richtig umgesetzt
- Die Coachingzone wird nicht richtig korrigiert

ausreichend bis gut

### Potential des SR-Paares

- Es sind 2 Einzel-SR auf dem Feld, aber kein SR-Paar
- das SR-Paar hat momentan noch nicht das Potential für höhere Aufgaben

### Bankverhalten

- Das Bankreglement wird falsch umgesetzt
- Die Coachingzone wird falsch umgesetzt

ausreichend

### Potential des SR-Paares

- Jeder SR pfeift für sich, keine Teamwirkung
- SR-Paar hat kein Potential für höhere Aufgaben

### Bankverhalten

- Das Bankreglement wird falsch umgesetzt
- Die Coachingzone wird falsch korrigiert

knapp ausreichend

### Potential des SR-Paares

- die SR sind dem Spiel als SR-Paar nicht gewachsen
  - viele gegenteilige SR-Entscheide
  - SR-Paar hat kein Potential für höhere Aufgaben

### Bankverhalten

- Das Bankreglement wird nicht umgesetzt
- Die Coachingzone wird nicht korrigiert

ungenügend

### Potential des SR-Paares

- die SR waren dem Spiel als SR-Paar nie gewachsen
  - sehr viele Gegenteilige SR-Entscheide
  - SR-Paar hat keine Zukunft als SR-Paar

### Bankverhalten

- Das Bankreglement existiert für das SR-Paar nicht
- Die Coachingzone existiert für das SR-Paar nicht

schwach

## **ROT OHNE BERICHT**

### **Regel 8:5**

- Verlust Körperkontrolle (Lauf, Sprung, Wurfaktion)
- Besonders aggressiv
- Gesicht, Hals, Nacken
- Zusammenprall mit Torwart ausserhalb TR

### **Regel 8:9**

- Wegwerfen des Balles
- Passives Verhalten TW bei 7m
- Kopftreffer bei 7m oder Fw
- Ball anwerfen (vgl. 8:10)
- „Revanchefoul“ (vgl. 8:10)

## **ROT MIT BERICHT**

### **Regel 8:6**

- **Besonders gefährlich**
- **Besonders rücksichtslos**
- **Vorsätzlich / arglistig**
- **Aktion ohne jeglichen Bezug zu Spielhandlung**

### **Regel 8:10**

- **Beleidigung, Drohung (verbal oder nonverbal)**
- **Heftige oder spätere Reaktion (Revanchefoul, Ball anwerfen)**
- **Eingreifen Mannschaftsoffizielle**
- **Unerlaubtes Betreten der Spielfläche bei Torchance**
- **Letzte Minute (Ball nicht im Spiel)**
- **Letzte Minute (Foul nach 8:5/8:6)**