

# SCHIEDSRICHTER- ASSISTENT\*INNEN & TEAMARBEIT

## BSA UNTERELBE

### WAS WIRD VON EINEM ASSISTENTEN ERWARTET?

- Konzentration auf Abseitslinie > Fokus auf **vorletzten Spieler** der verteidigenden Mannschaft (kann sowohl Abwehrspieler als auch Torwart sein) oder Ball
- Abseitsentscheidungen
- Foulspielanzeige nur in „eigenem“ Bereich und angepasst an die Linie des Schiedsrichters
- Einwurfanzeige bis kurz hinter die Mittellinie (10-15 Meter)
- Abstoß- und Eckstoßanzeige über die gesamte Torauslinie
- Mitschreiben von persönlichen Strafen und Toren ist Pflicht für beide Assistenten!
- Klare und unmissverständliche Fahnenzeichen
- Körperspannung
- Konzentration (auch wenn man vermeintlich nichts zu tun hat)
- Dem SR keine Entscheidungen aufzwingen; unterstützend agieren

### BESONDERE AUFGABEN DES SRA 1

#### Wechselaufgaben:

- Anzeige des Wechsels; Wechsel auf Höhe der Mittellinie
- Kontrolle der Einwechselspieler (Unterzieklamotten, Schuhe, Schmuck)
- Kontrolle des Wechsels (Spieler darf erst auf das Feld, wenn Auszuwechselnder das Spielfeld verlassen hat)
- Aufschreiben des Wechsels (Zeit lassen, um später Fehler im Spielbericht zu vermeiden)
- Zeichen an SR, dass Spiel fortgesetzt werden kann

#### Aufgaben Coaching-Zone/Bänke:

- Vor Anpfiff: Kontrolle der Anzahl von Offiziellen / Abgleich mit Spielbericht (keine Personen zulassen, die nicht auf Spielbericht stehen!)
- Vor und während des Spiels: Kontrolle von stehenden Offiziellen in der Zone (nur **ein** Offizieller darf während des Spiels stehen und Ansagen machen)
- Vor und während des Spiels: Kontrolle der Auswechselspieler (Farbliche Absetzung gegenüber Feldspielern, insb. beim Aufwärmen)
- Während des Spiels: Bei unsportlichem Verhalten der Trainer > Ermahnung durch SRA; bei VW- oder FV-würdigen Vergehen > Meldung an SR in Spielruhe

# ABSPRACHEN IM TEAM

## Die Spielvorbereitung beginnt mit dem Erhalt der Ansetzung - Vor dem Spieltag –

Kontaktaufnahme zwischen SR und SRA

- Wie reisen wir an? Gemeinsam oder getrennt? Auto, Bus, Bahn - Abholoptionen im Team besprechen
- Wann treffen wir uns? (Empfehlenswert 90 Minuten vor Anpfiff)
- Wo genau? (Parkplatz, Kabine)
- Trikots, Warmmacksachen, generelle Ausstattung – Wer bringt was mit? Duschzeug etc. Einpacken

## Am Spieltag – "Come together"

**Pünktliche Anreise // Über Besonderheiten bei der Anreise // Parkplatzsuche etc. im Vorwege informieren**

**Gesamte Zeit als Team auftreten – "Der erste Eindruck zählt"**

- Nett und Freundlich
- Trainer begrüßen, Small Talk (z.B. Trikots der Spieler, Torhüter und der Auswechselspieler klären),
- Spielbericht (30 Min. vor dem Anpfiff an das SR-Team übergeben; ausgedruckt oder auf einem Tablet)
- Spesen (sollen offiziell vor dem Spiel ausgezahlt werden)
- Umkleidemöglichkeiten klären // Sporttaschen, Fahnen etc. in die Kabine bringen
- Rechtzeitige Platzbegehung (ca. 1:15Uhr vor Spielbeginn)
- Mängel nach der Platzbegehung direkt beim verantwortlichen Platzwart oder Trainer // Betreuer ansprechen und spätestens zum Warmmachen beheben lassen damit eine erneute Kontrolle erfolgen kann
- Ausführliche Teamabsprache möglichst auf dem Platz

## Ausführliche Teamabsprache (auf dem Platz oder in der Kabine)

**Basics**

- Zeichengebung durchgehen
- Verantwortungsbereiche definieren

## Einwurf, Ecke, Abstoß, Foulspele, Abseits, Tor/Kein Tor, Wechselvorgänge, Drumherums

- Viel Blickverbindung im Team (im laufenden und im ruhenden Spiel)
- Spaß haben
- Körperdrehung
- Freie Hand // "weiter"- Anzeige
- Deutliche Fahnenzeichen
- SRA1 nimmt eine Ausfertigung des Spielberichtes, seine Spielnotizkarte, Ersatzkarten-, -pfeife, -wählmarke und zwei Stifte mit
- Aufwärmen der Spieler, Auswechselspieler (v.a. Kleidung), Auswechselprozess, Coachingzone, Kontakt zu den Trainern und Betreuern
- Versetztes Aufschreiben
- Mauerstellungen
- Kommunikation der Nachspielzeit

- Auswechselforgänge (u.a. besprechen, ob Wechsel bei Eckstoß SRA1 zugelassen werden sollen)
- Absprache Eingriff Trainerbänke
- Verletzte Spieler
- Spieler mit blutender Wunde
- Rudelbildungen
- Körperdrehung bei Einwurf, Ecke, Abstoß auf der Verlängerung
- Fahnenzeichen beim Einwurf eigene Hälfte komplett anzeigen, 10 bis 15m in die andere Hälfte anzeigen
- Ecke // Abstoß - Fahnenzeichen bis zum ersten Pfosten direkt anzeigen, auf der Verlängerung "nachziehen"
- Abseits: Warten bis der Ball vom im Abseits stehenden Angreifer gespielt wurde
- Abseits: Bevor es zu einem Zusammenprall mit dem Torhüter kommt, die Fahne heben
- Foulspielanzeige - Fahnenzeichen, Distanz SR // SRA zu einem Vergehen – bis wo?
- Absprache Fußbereich // Oberkörperbereich - wer übernimmt welchen Bereich?
- Kompetenzen des SRA im Strafraum klären - Piepen, zur Eckfahne laufen, "einrücken"

### **Tipp:**

- SR sollte alle Fahnenzeichen des SRA wahrnehmen und direkt richtig einordnen können
- Sollte ein SR euch nicht wahrnehmen, auf den "Pieper" drücken oder "Old School" den Namen des SRers rufen damit die Entscheidungsfindung möglichst zügig abläuft

### **Besonderheiten**

- Unterstützung des SRers bei persönlichen Strafen - Wer hat was bei wem gemacht? Folge? Wie ist die Spielfortsetzung und persönliche Strafe. (Bevor eine Situation passiert bereits überlegen was die Folge sein müsste - z.B. ein Platzverweis)
- Wie soll die Unterstützung bei persönlichen Strafen laufen?
  - Ansprache / Ermahnung an Spieler – Handzeichen durch SRA
  - gelbe Karte: ggf. "Piepen" - Hand auf den Bauch? Hand auf die Brust?
  - rote Karte: "Dauerpiepen" - Deutliches Klopfen auf die Hose? Faust auf die Hose?
- Spielernummern merken // auffällige Spieler merken  
In der HBZ-Pause besprechen oder im Spiel, wenn es unauffällig möglich ist
- Der SR wird im Spiel nur mit einer Meldung "rausgeholt" zum SRA, wenn es zwingend in dem Moment eine gelbe oder rote Karte geben muss

### **Unterstützung bei BIG POINTS**

- Zweikampfbeurteilung - "Eine Linie fahren" - Großzügig oder kleinlich?
- Vorteilsbestimmung besprechen
- Strafraumsituationen
- Persönliche Strafen
- Persönlichkeit
- Zusammenarbeit im Team
- Abseits (v.a. bei SRA)

## ABSEITS – BASIC

- Kein Abseitsvergehen liegt vor, wenn ein Spieler den Ball direkt nach folgenden Spielsituationen erhält: *Abstoß, Eckstoß, Einwurf*

## ABSEITS – WAHRNEHMUNG

- **Restzweifel** Wenn sich der Assistent nicht sicher ist, lässt er weiterspielen.
- **Überrascht** Wenn sich dem Assistent bei konzentrierter Wahrnehmung die Frage stellt: Wo kommt der Spieler her? Dann konnte sich der Spieler zuvor nicht im Abseits befunden haben.
- **Querpass** 19 von 20 Querpassen führen nicht zu einer Abseitsposition
- **Wait & See** Vermeidung von frühen falschen Fahnen (FFF)
- **Lichtschranke** Mit Hilfe der Lichtschrankentechnik (Direkte Linie zwischen Assistent und vorletzten Abwehrspieler) den Raum rechts vom Assistenten bildlich als strafbar markieren
- **Kurzer Eckstoß** Im Vorfeld der Ausführung kann frühzeitig die Entwicklung einer „kurzen“ Eckstoßausführung erkannt werden. Sofern sich nur ein Verteidiger im Pfosten- / Torbereich befindet ist die Abseitsposition zwangsläufig
- **Rückläufer** Ein Angreifer, der sich vom gegnerischen Tor in Richtung Mittellinie zurück bewegt, zieht immer eines seiner beiden Beine hinter sich her. Sofern der Verteidiger näher zur Mittellinie steht, befindet sich der Angreifer i.d.R. immer im Abseits
- Im Angriffsmodus ist die Fahne in der linken Hand

## ABSEITS – REGEL AUSLEGUNG

- **Sichtlinie** Eindeutig die Sicht versperren
- **Zweikampf** Mit dem Gegner einen Zweikampf um den Ball führen
- **Versuch den Ball zu spielen** Eindeutiger Versuch den Ball in seiner Nähe zu spielen, wenn diese Aktion einen Gegner beeinflusst
- **Klare Beeinflussung** Eindeutig aktiv werden, und so die Möglichkeit des Gegners, den Ball zu spielen, eindeutig beeinflussen
- **Zurückprallen // Ablenken** Sich einen Vorteil verschaffen, in dem der Ball gespielt wird, wenn der Ball von einem Gegner, Torpfosten oder Querlatte zurückprallt oder abgelenkt wird
- **Schlechtes absichtliches Spiel // Bad Play** Spieler verschafft sich keinen Vorteil aus einer Abseitsstellung, wenn er den Ball von einem gegnerischen Spieler erhält, der den Ball absichtlich spielt
- **Ball spielen oder berühren**

# FAHNENTECHNIK

- Fahnenzeichen vor dem ersten Einsätzen bewusst machen
- SR fragen welche Besonderheiten in Ihren Gespannen zu beachten sind
- Sidesteps laufen // Fahne ist in der linken Hand
- Im Angriffsmodus ist die Fahne in der linken Hand
- Richtung Mittellinie bewegend Fahne in die rechte Hand
- Eckstoß mit ein bis zwei Metern Abstand mit der Fahne nach unten anzeigen

# FAHNENZEICHEN

## 1 Einwurf

Für die angreifende Mannschaft\*



## 1 Einwurf

Für die verteidigende Mannschaft\*



## 2 Abseits



## 2 Abseits



## 3 Abstoß

... im Stehen!



## 4 Eckstoß

... 2m von der Fahne entfernt, im Stehen



## 4 Eckstoß

Wenn der Eckstoß auf der gegenüberliegenden Seite ausgeführt wird, vor die Eckfahne stellen



## 5 Freistoß

Für die angreifende Mannschaft



## 6 Freistoß

Für die verteidigende Mannschaft



## 7 Spielerwechsel



## 8 Meldung an Schiedsrichter



## 9 Knappe Torerzielung



## 10 Klare Torerzielung



## 11 Bewegungsmuster bei Ballbesitz angreifende Mannschaft

Gehen / Sideways / Sprint



## 12 Bewegungsmuster bei Ballbesitz verteidigende Mannschaft

Gehen / Sideways / Sprint

