ERLÄUTERUNGEN ZUM SCHIEDSRICHTER - BEOBACHTUNGSBOGEN

Der Schiedsrichter-Beobachtungsbogen hat sich in den zurückliegenden Jahren bewährt - er erfüllt seine Aufgaben in dem fast kompletten "Handball-Deutschland"; eine Aussage, die sowohl für die neutrale als auch die Vereinsbeobachtung Gültigkeit besitzt.
Zumeist vorgebrachte Kritik bezieht sich bei näherem Hinsehen aber nicht auf den Bogen, sondern vielmehr auf die Personen, die mit ihm umgehen. Das erfordert, dass sich die Beobachter immer wieder um fachliche Weiterbildung als auch um höchstmögliche Objektivität bemühen müssen. Aber, so wird man unschwer erkennen, der Bogen wurde auch ein Stück weiterentwickelt, ohne jedoch bewährte Form zu verlassen.

WAS WOLLEN WIR MIT DER BEOBACHTUNG ERREICHEN?

Wesentliche Gesichtspunkte:

1. ***Das Auftreten und die Leistung der SR stellen eine zentrale Rolle bei der Bewertung dar.***
2. ***Schiedsrichter sollen eine persönliche Weiterbildung erfahren.***
   - ***das bezieht sich auf das Beobachtergespräch nach dem Spiel,***
   - ***ebenso aber wird mit ihnen die Gesamtsaison zur Entwicklung des Gespannes ausgewertet.***
3. ***Die Herausarbeitung von Schwerpunkten für das Lehrwesen.***

WAS IST ZU BEWERTEN?

Grundsatz:
Der Beobachter als "Erbsenzähler" ist nicht gewünscht! Zu jeder Bewertungsrubrik soll er sich zuerst einen Eindruck erarbeiten, um diesen schließlich anhand gesammelter Einzelbeobachtungen differenziert zu bewerten.
Wenden wir uns der Vorderseite des Bogens zu, so sind es zwei Bereiche, über die Aussagen zu treffen sind und aus denen sich eine Wertung ergibt:

A - Anwendung bzw. Umsetzung der Spielregeln

B - Persönlicher Eindruck

A UMSETZUNG DER SPIELREGELN

1. SPIELGEDANKE/VORTEIL

Eine wesentliche Qualität (oder eben Nichtqualität) des Schiedsrichters ist es, das Handballspiel zu verstehen, es zu fördern. Dazu bedarf es eines gehörigen Maßes an Spielverständnis - es sollte ihm gelingen, zu einem guten "Mitspieler" zu werden.

	8	7	6	5	4	3	2	1	0		Bitte tendenzielle (mehrfache) Fehler -- hier nicht das Positive ankreuzen:				
											Mängel-Hauptgruppe		***ursächliche Fehler***		
1. Spielgedanke/ Vorteil							X			**2**	Spielverständnis		Spiel "verstehen/lesen"		"schneller Anwurf"
											Entsch. gg Spielfluss		Pfiff in Spielaufbau		Pfiff beim Torwurf
											Vorteil mit Fehlern		Vorteil mit Schritten		Vorteil mit Übertreten
											Verhältnis Vort./Härte		Vort. auf Kost. Fairness		

Wie bereits früher ist hier die Note anzukreuzen (nähere Aussagen dazu später) - der Bereich der Mängelanzeige ist leicht verändert (hier und bei allen nachfolgenden Bewertungskriterien ist immer ein Hauptmangel mit einem Bezug zum "ursächlichen Fehler" zu kennzeichnen).
Nachfolgend einige Gesichtspunkte der Erfassung:

- konnten die SR technischen Fähigkeiten und Fertigkeiten von Spielern und Mannschaften folgen und machten sie sich so zu wirklichen Mitspielern;
- förderten sie mit ihren Entscheidungen den Spielfluss oder störten sie ihn eventuell;
- gelangen Vorteile mit Torerfolg (oder klarer Torsituation) bzw. wurden diese unterbunden;
- missachteten die SR bei der Vorteilgewährung das Regelwerk (Schrittfehler, Übertreten);
- fanden die SR das richtige Mittel zwischen dem "Vorteil" und zu "strafender Härte".

2. STÜRMERFOUL

Das Reizvolle am Handball ist wohl für jeden, Tore zu erzielen - folglich ist man in der Beurteilung dem Angreifer wohlgesonnener als dem Abwehrspieler. Zumeist herrscht dieses Ungleichgewicht auch bei der Ausbildung von Handballspielerinnen bzw. Handballspielern vor. Ausdrücklich betont: ungerechterweise! Eine ganze Reihe von Spielern bzw. Mannschaften spielen eine gekonnte und äußerst erfolgreiche Defensive - und das dem Regelwerk folgend mit gutem Recht. Und dieses Recht des Deckungsspielers (vor allem gegen unkorrekt agierende Angriffsspieler) hat der Schiedsrichter zu schützen!

	8	7	6	5	4	3	2	1	0							
2. Stürmerfoul		X								7		SF mit Ballbesitz		anrennen, anspringen		einklemmen
												SF ohne Ballbesitz		anrennen (nach Abspiel)		am Torraum
												Provozierte SF		SF zum Zeitgewinn		

- Erkennen des Stürmerfouls mit Ball (1:1-Verhalten);
- Erkennen des Stürmerfouls ohne Ballbesitz (z.B. Verhalten nach dem Abspiel, unsaubere Arbeit am Kreis);
- Erkennen des provozierten Stürmerfouls (z.B. beim Versuch, in Unterzahl Zeit zu schinden).

3. PROGRESSIVITÄT/STRAFMAß

Die Schiedsrichter stehen immer wieder vor der Aufgabe, Notwendigkeiten des Regelwerkes und Anforderungen des Spielgedankens in Hinsicht auf das Strafmaß einheitlich zu gestalten. Dabei erhebt der Handball für sich den Anspruch, ein körperbetontes, ein athletisches Spiel zu sein. Ein Widerspruch? - Nein! Aber dringend erforderlich ist es, die "frei werdenden Kräfte" in regelgerechte Bahnen zu lenken. "Ja" zu vollem Körpereinsatz im Sinne des Regelwerkes, "nein" zu jedem unfairen, unerlaubten (eben regelwidrigem) Spiel! Hier zeigt sich das wahre Können des Schiedsrichters - in jedem Spiel eine der wichtigsten Herausforderungen für ihn.

	8	7	6	5	4	3	2	1	0							
3 Progressivität/ Strafmaß				X						5		progressiver Aufbau		progr. Vorgabe		Einhalten eigener Linie
												progr. Niveauansatz		zu niedrig/großzügig		zu hoch/überzogen
												Abstand/nachtr. Strafe		Abstand bei Freiwürfen		Vorteil ohne notw. Strafe
												progr. Schwerpunkte		Trikotreissen		"Ringen" am Kreis
												Disqualifikationen		Disqualifikation fehlt		Disqual. unberechtigt

- Bauen die Schiedsrichter "progressiv" richtig auf - und verfolgen sie das Spiel über ihre eigene Linie?
- "progressiv" ist auch im Sinne "strafsteigernd" zu verstehen und soll dem Spieler die Möglichkeit einräumen, den Weg zum regelgerechten Spiel zurückzufinden oder eben nächsthärter bestraft zu werden;
- "passt" das gewählte Strafmaß zur Situation, auf die Bezug genommen wird, stimmt die Verhältnismäßigkeit;
- sind die Strafen auch in der Höhe ("Ermahnung", Verwarnung, Hinausstellung, Disqualifikation) situationsgerecht regelkonform und zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt;
- "erfreut" sich der Schiedsrichter nur am gelungenen Vorteil (auch beim Siebenmeter) und lässt die notwendige Strafe nicht folgen;
- Abstandverletzungen bei Würfen des Gegners sind Bestandteil der Progression;
- es gilt, progressive Schwerpunkte der Vorsaison zu bekämpfen (Trikotreissen und "Ringen" am Kreis sind nur Beispiele, also zu ergänzen oder auszuwechseln)

Nicht gegebene oder unberechtigte Disqualifikationen können den Spielverlauf, aber auch das Spielergebnis stark beeinflussen und sollten mit zusätzlich mind. 2 Punkten Abzug berücksichtigt werden

4. SPIELEN DES BALLES

Beim Handball ist der Ball selbst für jeden Beteiligten das "Objekt der Begierde" - man will ihn möglichst immer im eigenen Ballbesitz haben, gibt ihn lediglich zum Torwurf gern frei. Das Regelwerk hält jedoch für den Ballbesitzenden Vorgaben bereit, die Bewegungsfreiheit und Zeit auf ein bestimmtes Maß einengen.

	8	7	6	5	4	3	2	1	0							
4. Spielen des Balles								X		1		Schritte - Linie		schwankende Linie		
												Schritte - Anzahl		zu großzüg. (mehr als 3)		zu kleinl. (weniger als 3)
												Fußfehler		Fuß		Fuß zur Abw. (auch A3 !)
												andere Fehler mit Ball		Prellfehler		Zeitfehler (3 Sekunden)

Einer besonderen Herausforderung hat sich hier der Schiedsrichter immer bei der Schrittbeurteilung zu stellen. Dies war erneut ein Schwerpunkt der vergangenen Saison. Das heißt also, sich diesem Thema stets verantwortungsbewusst zu widmen !

- hat der Schiedsrichter Probleme mit der Linie generell oder ist er bei seinen Schrittentscheidungen zu "großzügig" oder zu "kleinlich";
- Fußfehler gehören natürlich auch in diesen Bereich - Achtung aber bei denen, die vorsätzlich und als Abwehrreaktion Verwendung finden (das ist dann auch ein Fall für "A 3");

5. BETRETEN DES TORRAUMES

Das Regelwerk schreibt eindeutig vor, dass das Betreten des Torraumes dem Torwart vorbehalten ist. Das bedeutet im Gegenzug, dass es dem Feldspieler nicht gestattet ist, bewusst als auch unbewusst diesen Raum in seinem Wirkunsbereich einzubeziehen.

	8	7	6	5	4	3	2	1	0							
5. Betreten Torraum						X				3		Angreifer im Torraum		Hinterlaufen durch TR		
												Angreifer mit Torerfolg		be-/übertreten		abstehen
												Abwehr im Torraum		Abwehrarbeit im TR		Hinterlaufen durch TR

Aber dieses "Tabu" wird natürlich gerade deshalb gern gebrochen - (unerlaubt kommt unverhofft) - und ob als Angriffs- oder Deckungsspieler: Man kann den Gegner mit dieser "Taktik" überraschen. Dass das ausgeschlossen wird (eben, weil es das Regelwerk verbietet), ist Aufgabe der Schiedsrichter!

- Angreifer (insbesondere beim Hinterlaufen der Deckung - auch kurzzeitig)
- Übertreten/Abstehen des Angreifers beim Torwurf
- Abwehrspieler

6. SIEBENMETER

Der Strafwurf (Siebenmeter) ist ein Wurf, der zu einem hohen Prozentsatz zum Erfolg, also zum Tor, führt. Gab es in früheren Regelwerken noch vielseitigere "Strafwurf-Ursachen", so ist heute die Verhängung eines Siebenmeters eindeutig eine "Ersatzleistung" für eine regelwidrig vereitelte klare Torgelegenheit. Voraussetzung ist natürlich, dass der Schiedsrichter in der Lage ist, diese klare Torgelegenheit auszumachen.

	8	7	6	5	4	3	2	1	0							
6. Siebenmeter									X	0		7-m-Entscheidungen		unklare Linie		
												7-m (Niveauansatz)		zu viel		zu wenig
												7-m: klare Torgel.		Behinderung eines völl.		Betreten Torraum
														freien Werfers		gegen den Werfer

Hier wollen wir durch die Beobachtung und die Kennzeichnung im Bogen erreichen, Fehlerursachen zu verdeutlichen - also gerade hier sollte von Mehrfachkennzeichnungen Gebrauch gemacht werden ("Verhindern einer klaren Torgelegenheit durch Kreisbetreten" mit zusätzlichem Kreuz bei z. B. "zu wenig").

Ausdrücklich sei an dieser Stelle zusätzlich gefordert, zur Verdeutlichung die Rückseite des Bogens zu nutzen (Das gilt natürlich auch in allen anderen Rubriken).

Siebenmeterlinie das gesamte Spiel über
- tendenziell zu wenig bzw. zu viel 7-m zu geben
- - Verhinderung der klaren Torgelegenheit durch Angriff auf den betreffenden Aktiven im Spiel;
- - durch Betreten des Torraumes (hier auch Kennzeichnen der "Alibi-Siebenmeter")

7. PASSIVES SPIEL

Wir haben es allesamt gemeinsam verstanden, mit den existierenden Möglichkeiten des "Passiven Spieles" das Handballspiel so schnell und torreich zu machen, dass alles andere nicht mehr "Schnelligkeit" sondern "Hastigkeit bzw. Zerfahrenheit" wäre. Nur wachsam müssen wir bleiben: Die Tugenden des Handballes müssen gefördert werden, auch, indem wir "Nicht-Wollen" oder "Nicht-Können" weiterhin im Keime ersticken - also die klar definierten Vorgaben des "Passiven Spieles" strikt einhalten.

	8	7	6	5	4	3	2	1	0							
7. **Passives Spiel**			X							6		passive Linie		schwankend		
												Einsatz Handz. "passiv"		Hz zu früh		Hz nicht oder zu spät
												Entscheidung "passiv"		Entscheidung zu früh		E. nicht oder zu spät

- sicher wie bei der Gesamt-SR-Leistung: Erkennen einer Linie (oder eben nicht)
- Einsatz des Handzeichens
- (und folgende) passive Entscheidung

8. WEITERE REGELN

Ein Bewertungskriterium, in dem viele Beurteilungsbereiche festgehalten sind. Eindeutig jedoch auch die gemeinsame Erkenntnis, nicht alles vorgeben zu können oder auch zu wollen! Nach Gegebenheiten des Spieles soll frei geändert bzw. ergänzt werden, weil es unsinnig wäre, jede Spielsituation und Fehlermöglichkeit vorzudenken. Hier beginnt die kreative Arbeit des Beobachters - was übrigens für alle anderen Rubriken ebenfalls Gültigkeit hat!

	8	7	6	5	4	3	2	1	0							
8. **Weitere Regeln**						X				3		Spielzeit		Time-out; Team-T-o.		pünktlicher Spielbeginn
												Ordnungsprinzip		Aufstellungsformen		
												Wurfentscheidung		falsche(r) Wurf/Mannschaft		falscher Ort
												Wurfausführung		FW-Linie betreten		fehlerh.(im Lauf/Sprung)

- Spielzeit (time-out; inbegriffen auch Team-time-out)
- bei "unpünktlichem Spielbeginn" hier vermerken, wenn die SR ursächlich verantwortlich sind
- Ordnungsprinzip
- Wurfentscheidung
- - falscher Wurf
- - Wurf für falsche Mannschaft
- Wurfausführung
- - falscher Ausführungsort
- - auf oder über Linie
- - Wurf im Lauf/im Sprung (z.B. Siebenmeter)

Ergänzung durch weitere Feststellungen

Mit diesen acht Kriterien ist der Bereich des Regeltechnischen wohl vom Wesen her umfassend abgedeckt. Wie bereits vorher, sei hier aber noch einmal darauf hingewiesen, dass es der Eigenständigkeit des Beobachters obliegt, Ergänzungen zum Generellen vorzunehmen!

B - PERSÖNLICHER EINDRUCK

Eine Grundvoraussetzung, über regelgerechtes oder nicht der Regel entsprechendes Spiel entscheiden zu können, ist das fachspezifische Wissen des Schiedsrichters. Die Bewertung über den Umfang und die Richtigkeit des Regelwissens wird vorrangig im Teil "A" des Beobachtungsbogens vorgenommen. Die intensivste Kenntnis des theoretischen Regelwissens nützt dem Schiedsrichter jedoch nicht, wenn es ihm mit seiner Persönlichkeit bzw.seiner Einflussnahme nicht gelingt, seine Entscheidungen allen am Spiel Beteiligten (inbegriffen das Publikum) "glaubhaft und verständlich" zu machen! Diese Aussage soll als umfassende Darstellung der Beurteilung "Persönlicher Eindruck" stehen - es ist in diesem Bereich betreffend gleichgewichtig, Positives zu erkennen, aber eben auch "Übermittlungsprobleme" der Schiedsrichter bzw. deren Ursachen durch den Beobachter festzustellen.

Um die Bedeutung des " **Persönlichen Eindrucks" zu verstärken, wird bei einer außerordentlichen (sehr guten) Leistung die Höchstpunktezahl "8" in diesem Bereich auf den Wert "9" Punkte "aufgewertet" (gilt für alle vier Rubriken der Persönlichkeit).**

1. PERSÖNLICHKEIT DER SCHIEDSRICHTER

Sicherlich beziehen sich die zu beobachtenden "Persönlichkeitsmerkmale" auf das Spiel selbst - dem Schiedsrichter sei jedoch ans Herz gelegt, zu verstehen bzw. für sich zu verarbeiten, dass er zur "Person öffentlichen Interesses" wird und sein persönliches Auftreten weit über das Spiel hinaus im Blickpunkt steht. Das "regelgerechte" Entscheiden der SR (also seine Fachkenntnis) ist Voraussetzung - das Glaubhaftmachen/Präsentieren jeder Entscheidung durch ihre Körpersprache ist mindestens ebenso wichtig (Haltung, Auftreten etc. müssen als Gesamtheit der Persönlichkeit die getroffene Entscheidung akzeptierbar/glaubhaft machen).

	9	7	6	5	4	3	2	1	0							
1. **Persönlichkeit der SR**						X				3		die Person SR		unnatürlich/überheblich		nervös/unsouverän
												Auftreten der/des SR		zaghaft/unsicher		beeinflussbar
												körperl./geistige Bereitsc		mangelnde Athletik		nachlassende Konzentr.
												Körpersprache		kein sicheres Auftreten		schüchtern

Gerade hier sind in der Mängelbegründung auf dem Bogen zwar wichtige, aber längst nicht alle Möglichkeiten vorgegeben (also bitte ändern bzw. ergänzen)
- agieren die SR natürlich/unnatürlich
- sind sie arrogant, nervös, wenig souverän u.a.
- erscheinen sie zaghaft, gar unsicher
- lassen sie sich beeinflussen (Publikum, Bank, Aktive)
- gibt es auch den Mut zu unpopulären Entscheidungen
- haben die SR die notwendige athletische Voraussetzung zur Spielleitung (entstehen Beobachtungs- und Entscheidungsdefizite durch mangelnde Kondition)
- sind sie das Spiel über gleichbleibend konzentriert

2. ZUSAMMENARBEIT DER SCHIEDSRICHTER

Manches Mal (in unteren Bereichen) gilt es, aus Mangel an Schiedsrichterfreunden, ein Spiel allein zu pfeifen. Viele Freunde werden sich daran erinnern, dass früher Handballspiele generell durch einen Freund geleitet wurden. Der ständigen Entwicklung des Handballes wegen, der sich unglaublich entwickelnden Dynamik Rechnung tragend, haben wir vor Jahren das Zwei-Schiedsrichter-System eingeführt. Es hat sich ausgezahlt. Aber es ist immer nur so wirksam, wie es Schiedsrichter verstehen, feste Aufgabengebiete zu haben und diese ordnungsgemäß zu "bearbeiten", trotzdem darüber hinaus reibungslos zusammenwirken und eine Einheit bilden.

	9	7	6	5	4	3	2	1	0							
2. **Zusammenarbeit der SR**	X									9		Teamarbeit		kein geschloss. Team		Dominanz eines SR
												Stellungsspiel		ungünst. Beob-Position		Mangel bei Abstimmung
												Aufgabenteilung		Aufgabenbereiche		FSR/TSR
												Zusammenarb. SR/"Z-S"		keine/unkorr. Zeichen		weitere Abstimm.-Probl.

- wirken die Schiedsrichter als geschlossene Einheit
- stimmen ihre Entscheidungen überein (gibt es entgegengesetzte Pfiffe, wie wird die Situation gelöst)
- dominiert ein SR bzw. lässt sich der Partner dominieren
- unterstützen sich die SR in kritischen Situationen
- wählen die SR für jede Spielphase die günstigste Beobachtungsposition (Seiten- und Positionswechsel einbeziehend)

- wählen die SR für jede Spielphase die günstigste Beobachtungsposition (Seiten- und Positionswechsel einbeziehend)
- generelle Zuordnung von "Räumen und Aufgaben" durch die SR (auch unter besonderem Augenmerk: Feld-SR/Tor-SR)
- eine wichtige (und immer zu Kritiken Anlass gebende) Schnittstelle ist das Zusammenwirken zwischen Schiedsrichtern und "Tisch" (Zeitnehmer/Sekretär) (für den Bereich der SR-Beobachtung entscheidend: Welchen Anteil leisten die SR, welchen wiederum nicht!)
- Sind Z/S für ein mangelndes Zusammenwirken verantwortlich, bitte Eintrag auf der Rückseite unter "weitere Hinweise"!

3. EINFLUSSNAHME DER SCHIEDSRICHTER

Zweifellos ist das Handballspiel lt. Regelwerk bzw. seinem Vorwort ein in geordneten Bahnen verlaufendes Sportspiel. Aber: Immer wenn Menschen mit Regeln umzugehen haben, darüber hinaus aber den Erfolg anstreben, sind sie eher geneigt, alle Möglichkeiten auszuschöpfen (eben auch die nicht regelgerechten), ihr Ziel zu erreichen. Und hier liegt (natürlich neben der strikten Anwendung des Regelwerkes) die "persönliche" Verantwortung der Schiedsrichter, nämlich alle ihre Einflüsse geltend zu machen, das Spiel unter Wahrung des Regelwerkes, inbegriffen der Sportlichkeit durchzuführen.

Dabei können/müssen die SR auf unterschiedlichste Art und Weise mit den Beteiligten (Spieler/Trainer) kommunizieren bzw. auf diese Einfluss nehmen:
- optische Signale (Handzeichen) (korrekte IHF-Handzeichen; deutlich/undeutlich, der Entscheidung angepasst/zu übertrieben...)
- akustische Signale (Pfiffe) zu leise, zaghaft/zu laut, provozierend; der Situation entsprechend/"melodisch"...)
- Nicht nur die Pfeife ist das "Sprachrohr" der Schiedsrichter, auch mit verbalen Informationen, Anweisungen etc. kann ja muss man Einfluss auf den (weiteren) Spielverlauf nehmen. Eine (frühzeitige) Ermahnung oder ein deutlicher Hinweis auf bestimmte Fehlverhalten bewirken oft mehr als nur ein lauter Pfiff mit Richtungsanzeige.
- Auch eine kleine Gestik/Mimik kann zu einem positiven Einfluss beitragen.

Alle beschriebenen Kommunikationsmittel müssen insgesamt als eine Einheit gesehen werden. Ständiges Diskutieren, Erklären, Ermahnen etc. bringt genau so wenig, wie roboterhafte Pfiffe mit (über)korrekten Handzeichen

		9	7	6	5	4	3	2	1	0							
3.	**Einflussnahme/ Kommunikation**	X									9		Verbal (Hinweise)		keine Ermahnungen		zu viele Ermahnungen
													Opt. Signale (Handz.)		keine Handzeichen		unverständliche Handz.
													Akust. Signale (Pfiffe)		zu monoton/ nicht "melod."		zu leise
													Gestik		theatralisch		Gestikulieren

4. SPIELLEITUNG insgesamt

In diesem Bereich sollte das gesamte Spiel und die Spielleitung betrachtet werden. Gelegentlich sind getroffene Entscheidungen zwar "regelkonform" jedoch der Situation nicht angemessen. Vergleichbare Situationen müssen gleich behandelt werden, inkonsequente bzw. schwankende Entscheidungen führen zu Diskussionen und Unruhe. Eine ausgewogene Spielleitung beinhaltet dem Spielcharakter (z. B. umkämpft, freundschaftlich, aggressiv) angemessene Entscheidungen.

		9	7	6	5	4	3	2	1	0							
4.	**Spielleitung insgesamt**	X									9		Gesamtlinie		zu großzügig		zu kleinlich
													Unterschiedl. Halbz.		1. Halbzeit schwächer		2. Halbzeit schwächer
													Neutralität		Gesamte Spielzeit		zum Spielschluss

- war die Spielleitung während des gesamten Spieles immer gleich oder schwankend
- wurden in der 1. Halbzeit vergleichbare Aktionen in der 2. Halbzeit anders beurteilt wurde in Teilbereichen "zu großzügig" entschieden
- wurde in Teilbereichen "zu kleinlich" entschieden
- wurden gleiche Situationen unterschiedlich/inkonsequent geahndet
- war die Neutralität über die gesamte Spielzeit gewahrt
- kam es zum Spielschluss zu (gravierenden) Fehlern, die dem "Druck von Außen" (Trainer, Publikum) geschuldet sind

MÄNGELERMITTLUNG

Von der inhaltlichen Zielsetzung bleiben diese Rubriken im Wesentlichen unverändert:
Sind Mängel erkannt, muss immer eine Doppelkennzeichnung erfolgen; 1x bei der "Mängel-Hauptgruppe" und dann zwingend mindestens 1x bei den ursächlichen Fehlern. Wichtig dabei ist, dass die Kreuze immer nur in der ***gleichen Zeile*** vorgenommen werden dürfen. So darf z. B. bei dem Mangel "Spielverständnis" bei den ursächlichen Fehlern nur "Spiel verstehen/lesen" und/oder "schneller Anwurf" angekreuzt werden, keinesfalls aber "Pfiff beim Torwurf". Das ist für die Auswertung zwingend zu beachten.

Bitte tendenzielle (mehrfache) Fehler - **hier nicht das Positive** - ankreuzen:	
Mängel-Hauptgruppe	*ursächliche Fehler*

	Spielverständnis		Spiel "verstehen/lesen"		"schneller Anwurf"
	Entsch. gg Spielfluss		Pfiff in Spielaufbau		Pfiff beim Torwurf
	Vorteil mit Fehlern		Vorteil mit Schritten		Vorteil mit Übertreten
	Verh. Vorteil/Härte		Vorteil auf Kosten Fairn.		

Es ist ausschließlich nach Mängeln gefragt (positive Aussagen bitte auf der Rückseite des Bogens festhalten). Mit der Mängelnotierung soll auf der einen Seite ergänzend zur Note eine Aussage gegenüber den Schiedsrichtern über noch auftretende Fehler aufgezeigt werden. Über das Spiel hinaus werden sämtliche Notierungen eines Gespanns die Saison über festgehalten, so dass somit eine aussagefähige Mängelanalyse (Ermittlung von Schwerpunkte für die Arbeit an sich) geschaffen wird. Darüber hinaus werden alle Gespannsergebnisse zusammengefasst, um Saisonschwerpunkte ermitteln zu können. Das wiederum ist eine gute und notwendige Voraussetzung für die Lehrarbeit. Darum dringend gewissenhaft notieren:

- nicht Einzelfehler ! (wenn notwendig: Eintrag auf Rückseite)

- Eintrag (Kreuz) immer ab "5" Punkten und weniger (weil es sich eben hier um keine Einzel- sondern tendenzielle Fehler handelt).

DIE BEURTEILUNG UND DEREN ERMITTLUNG

Um eine (noch) bessere Differenzierung zu erreichen, können je Position zwischen ***0*** und ***8*** Punkte vergeben werden.
Es entfällt die Multiplikation und somit auch die strenge Bewertung in ganzen Noten. Mit dieser besseren Differenzierung sind nun auch "halbe Noten" möglich, wenn eine Leistung nicht genau einer Note (z.B. "nicht gut" jedoch besser als "befriedigend") zugeordnet werden kann. Die gerade Punktzahl entspricht immer genau der jeweiligen Note (-wie bisher-), die ungerade Punktzahl entspricht den "halben" Noten.
Für jeden Inhalt der einzeln zu bewertenden Kriterien (A oder B) besteht die Möglichkeit, zwischen neun Noten (von "sehr gut" bis "ungenügend") zu entscheiden.
Nachfolgend eine "Hilfestellung" zur Benotungsfindung. Es ist wichtig, sich daran zu orientieren, insbesondere eben auch der Vergleichbarkeit und der Gleichbehandlung wegen.

Sehr gut und **Besser als gut** **((9)8/7 Punkte)**	**überzeugende Linie, mit positiver Spielbeeinflussung, Höchstmaß fehlerfreier Entscheidungen**	Spielleitung, die über alle Zweifel erhaben ist; SR leiten mit klarer Linie und üben positiven Einfluss auf Spiel und Spieler aus; ein Höchstmaß getroffener fehlerfreier Entscheidungen; es ist spürbar, dass die SR nicht nur auf Aktionen reagieren, sondern vielmehr positiv agieren;
gut und **noch gut** **(6/5 Punkte)**	**durchgängig klare Linie, alle Anforderungen, die das Spiel stellt, erfüllt**	allen Herausforderungen des Spieles jederzeit gewachsen; eine klare, durchgängige Linie; durchweg korrektes Reagieren auf entstehende Spielsituationen; Fehler werden als solche nicht erkennbar bzw. sind Einzelfehler;
befriedigend und **noch befriedigund** **(4/3 Punkte)**	**dem Spiel gewachsen, zusammenhängende Linie erkennbar, einige Fehler unübersehbar**	ordentliche Spielleitung, bei denen die SR mit einer durchgängigen Linie den Spielanforderungen gerecht werden; Fehler wiederholen sich jedoch bzw. werden deutlich sichtbar; (hier wird keine Zahl genannt, weil auch immer eine Abhängigkeit von der Anzahl der zu treffenden Entscheidungen besteht: Die Betonung liegt jedoch auf "einige Fehler")
ausreichend bis **mangelhaft** **(2/1 Punkte)**	**schwankende, unklare Linie, Fehler sind deutlich und wiederholen sich mehrfach**	Linie der SR ist nicht durchgängig bzw. schwankend - somit Probleme für die am Spiel Beteiligten, sich auf die Schiedsrichter einzustellen Fehler sind deutlich und wiederholen sich mehrfach, wirken somit kurzzeitig störend auf das Spiel, ohne dessen Fortsetzung in Frage zu stellen;
ungenügend **(0 Punkte)**	**Linie nicht erkennbar, Fehler wiederholen sich vielfach, sind grob bzw. spielbeeinflussend**	Linie ist nicht erkennbar SR haben das Spiel (bzw. Einzelkriterium) nicht im Griff sie sind schlechthin "überfordert" Folge: Fehler wiederholen sich mehrfach und sind derart massiv bzw. schwerwiegend, dass Spielfortsetzung gestört bzw.Spielausgang beeinflusst sind.

<u>ANMERKUNG:</u> **JEDE POSITION IM BEREICH A 1 BIS A 8; B 1 BIS B 4**

IST EIGENSTÄNDIG ZU BEWERTEN !!!

DIE ERMITTLUNG DER GESAMTPUNKTZAHL

Der ermittelte Eindruck aufgrund der Beobachtung ist in der entsprechenden Position im Bogen mit **"X" zu kennzeichnen.**
Der Übertrag der Punktezahl erfolgt automatisch, ebenso die Summierung der Punktesumme.

	9	7	6	5	4	3	2	1	0							
1. **Persönlichkeit der SR**						X				3		die Person SR		unnatürlich/überheblich		nervös/unsouverän
												Auftreten der/des SR		zaghaft/unsicher		beeinflussbar
												körperl./geistige Bereitschaft		mangelnde Athletik		nachlassende Konzentr.
												Körpersprache		kein sicheres Auftreten		schüchtern

9-7 sehr gut-besser als gut
6-5 gut - noch gut
4-3 befriedigeng - noch befriedigend
2-1 ausreichend - mangelhaft
0 ungenügend

60

Als theoretisches Ergebnis ist dann ein Minimalwert von bzw. ein Maximalwert von möglich.

0
100

DIE RÜCKSEITE DES BEOBACHTUNGSBOGENS

Immer wieder wird darauf hingewiesen, dass es gerade die Rückseite des Beobachtungsbogens ist, die, ordentlich ordentlich ausgefüllt Qualitätsgewinn ausmacht. Macht die Vorderseite des Bogens mehr oder weniger die Beurteilung der Schiedsrichterleistung aus, so benennen die "Wortaussagen" der Rückseite Ursachen, unterstreichen auf der Vorderseite erteilte Noten und geben die Möglichkeit, auf die Entwicklung und Weiterbildung der Schiedsrichter inhaltsreicher Einfluss zu nehmen.

Was ist dabei gefragt:
- Spielcharakter/Schwierigkeitsgrad des Spieles
- - Eine Einschätzung des Beobachters, ob anhand verschiedener Kriterien, Besonderheiten die Spielleitung "einfach" oder "schwierig" war.
- Wie wurden die Schiedsrichter ihrer Aufgabe gerecht?
- - Eine enge Wechselwirkung zwischen den soeben beschriebenen Anforderungen des Spieles und der nun hier aufzuführenden Wirksamkeit der Schiedsrichter.
- Was gelang den Schiedsrichtern besonders gut?
- - Oft betrachten wir das Positive als das Normale und erwähnen es demzufolge nicht. So soll es aber nicht sein - der Schiedsrichter (und eben auch der Schiedsrichterausschuss) benötigt eine diesbezügliche Rückmeldung.
- Gibt es Schwächen/Kritik? (Hinweise/Verbesserungsvorschläge)
- - Ergänzend zur eventuell nicht ganz so guten Note der Vorderseite soll hier verdeutlicht werden, in welchem Bereich die Schiedsrichterleistung verbessert werden muss - möglichst immer in Verbindung mit erkannten Ursachen, Zusammenhängen und dem Ausblick, auf Besserung einwirken zu können.