



Spielleitung im Team

**Ein Leitfaden für neue
Schiedsrichter-Assistenten**

V.i.S.d.P.: Hilko Paulsen, Spielmannstraße 14a, 38106 Braunschweig
Text: Tobias Altehenger und Hilko Paulsen

Vorwort

Lieber Schiedsrichter-Kollege,

schaut man zur WM, in die Champions League oder in die Bundesliga, rückt eine bestimmte Personengruppe in den Vordergrund, die in deinen Spielen auf Kreisebene noch keine große Rolle spielt: die Schiedsrichter-Assistenten. In den frühen Jahren des Fußballs meist noch gemütliche Fahnen-schwinger älteren Jahrgangs, sind die Assistenten von heute inzwischen zu Leistungssportlern herangereift. Bezeichnend, dass längst nicht nur vom „Linienrichter“ gesprochen wird – der Job des Assistenten umfasst mittlerweile deutlich mehr.

Im Fußball-Verband Mittelrhein werden die Spiele ab der Bezirksliga aufwärts mit Schiedsrichter-Teams besetzt – jedes Wochenende sind alleine auf Verbandsebene über 50 Gespanne unterwegs. Wenn du noch keine Vorstellungen hast, dich diese Aufgabe aber reizt, kannst du dich in deiner Entscheidung bereits jetzt bestärkt fühlen: Das gemeinsame Rausfahren zu Spielleitungen ist eine nicht zu ersetzende Erfahrung im Entwicklungsprozess eines jeden Schiedsrichters. Du lernst von erfahrenen Kollegen, bist nicht länger der ewige Einzelkämpfer und wirst eine völlig neue Form der Kollegialität kennenlernen.

Die vorliegende Broschüre soll auf diesem Weg zweierlei Aufgaben erfüllen: erstens eine Einführung in die Aufgabengebiete des Schiedsrichterassistenten bieten, damit sich das kalte Wasser, in das man in den ersten Spielen geworfen wird, möglicherweise zumindest lauwarm anfühlt. Zweitens den schon etwas Erfahreneren Tipps und Hilfestellungen geben, um aus guten sehr gute Schiedsrichterassistenten zu machen.

Wir hoffen, euch damit helfen zu können und wünschen: Viel Spaß beim Entdecken und Lernen!

Hilko Paulsen

ÖA Kreis Euskirchen

Tobias Altehenger

ÖA Kreis Köln



Foto: Matthias Mettenbörger

Tobias Altehenger



Foto: Eike Thomsen

Hilko Paulsen

Inhalt

Vorwort	03
1 Grundsätzliches	06
2 Stellungsspiel	07
3 Kernaufgabe Abseits	09
4 Standards	13
4.1 Abstoß	14
4.2 Eckstoß	16
4.3 Einwurf	18
5 Verbotenes Spiel	20
5.1 Foulspele	21
5.2 Persönliche Strafen	24
6 Schwierige Situationen	26
6.1 Knappe Torerzielung	27
6.2 Strafstoß	29
6.3 Vergehen im Rücken	31
7 Auf Bänken und hinter Banden	32
7.1 Auswechslungen	33
7.2 Umgang mit Trainern und Betreuern	35
7.3 Umgang mit Zuschauern	36
8 Teamwork - Erfolgsfaktor Kommunikation	37
8.1 Vor dem Spiel	38
8.2 Während des Spiels	39
8.3 Nach dem Spiel	40
Nachwort	41

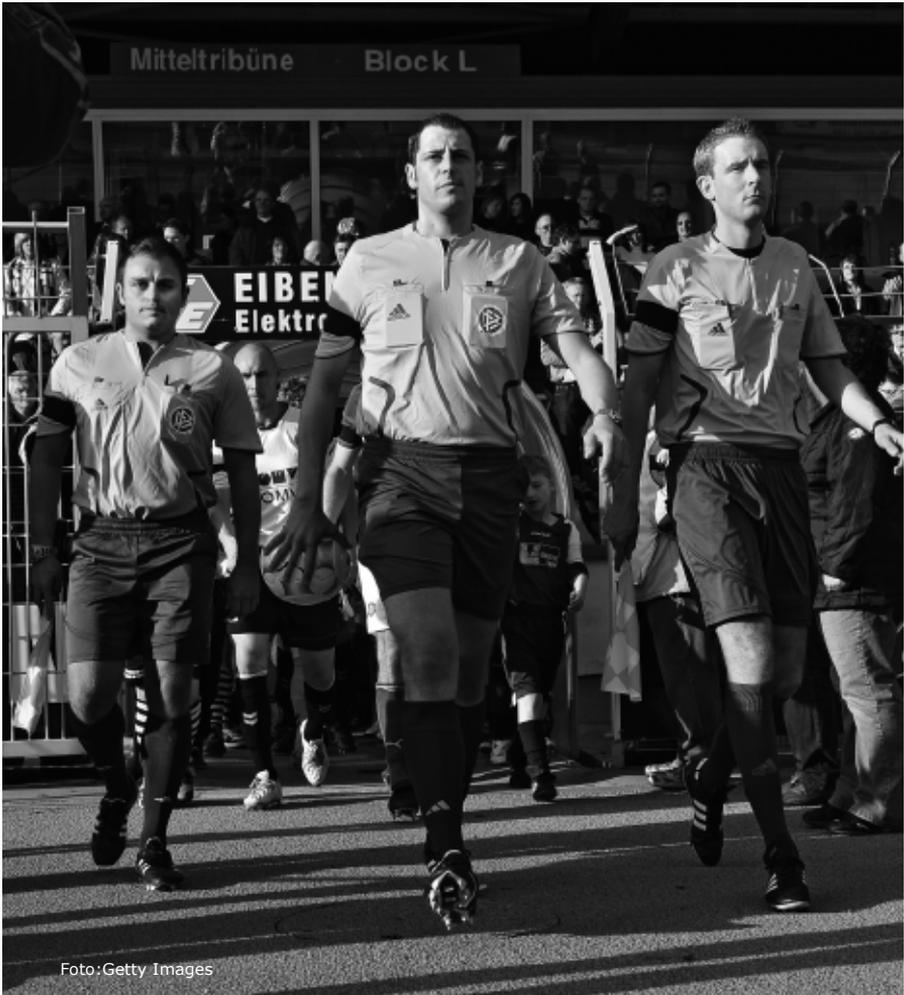


Foto: Getty Images

Auf geht's!

1 Grundsätzliches



Was gehört in die Tasche?

Die Spielvorbereitung als Assistent erfordert die gleiche Gründlichkeit wie die Spielvorbereitung des Schiedsrichters.

Ein Blick auf die Tabelle schadet beispielsweise nicht. Auch eine angemessene Gestaltung des Vorabends des Spiels ist von höchster Priorität. Angemessen heißt in diesem Fall: Keine durchzechten Diskobesuche bis tief in die Nacht!

Um die Anreise kümmert sich normalerweise der Schiedsrichter, der die Assistenten angemessen früh kontaktiert. Stell daher sicher, dass du für den Schiedsrichter erreichbar bist. Dazu gehört, regelmäßig deine Mails abzurufen, aber auch die Mailbox deines

Handys abzuhören usw.! Wenn es Unklarheiten gibt: Lieber einmal zu viel anrufen als einmal zu wenig!

Wird ein Treffpunkt vereinbart, solltest du dich frühzeitig bemühen, die Anreise dorthin zu planen. Hier gilt: **Pünktlichkeit ist Höflichkeit!**

Die Anreise zum Spiel sollte in gepflegter Straßenkleidung mit Sporttasche erfolgen.

Kein Trainingsanzug! Kein Stoffbeutel!

Wenn du diese Hinweise beherzigst, stimmen die Voraussetzungen für eine gelungene Tour.

Für den ersten Eindruck gibt es keine zweite Chance!

Zum Packen der Tasche soll die folgende Checkliste eine Hilfestellung bieten:

- Trikot(s)
- Hose(n)
- Stutzen
- **schwarze** Schuhe
- Duschzeug
- Handtuch
- Aufwärm-T-Shirt
- Je nach Witterung: Handschuhe, Unterziehhshirt
- Karten
- Pfeife
- Notizkarte
- Stutzenhalter
- Digitaluhr mit Stoppfunktion

(Die Fahnen werden vom Schiedsrichter mitgebracht)

2 Stellungsspiel

Wo stehe ich?

Als Assistent bewegst du dich während des laufenden Spiels (fast) immer auf Höhe des vorletzten Verteidigers. Eine Ausnahme liegt vor, wenn der Ball sich näher zur Torlinie befindet als der vorletzte Verteidiger. Das ist z. B. der Fall, wenn ein Angreifer alleine auf den Torwart zustürmt. Dann begibst du dich auf Ballhöhe. Bei Standardsituationen wie Ab-, Eck- und Strafstoßen nimmst du als Assistent zudem während der Ausführung eine gesonderte Stellung ein (siehe jeweiliges Thema).

Merke: Im Normalfall ist der „letzte“ Abwehrspieler immer der Torwart. Der Mitspieler, der ihm am nächsten steht, ist der vorletzte Abwehrspieler. An seiner Position orientierst du dich als Assistent. Allerdings ist dies nicht immer so. Manchmal rückt der Torwart vor und nimmt die Position des vorletzten Verteidigers ein (Abbildung 2.2). Darauf ist unbedingt zu achten.

Abbildung 2.1 Die Grafik zeigt das Stellungsspiel des SRA während des laufenden Spiels. Der SRA steht auf Höhe des vorletzten Verteidigers. Dabei handelt es sich meistens um den letzten Feldspieler.

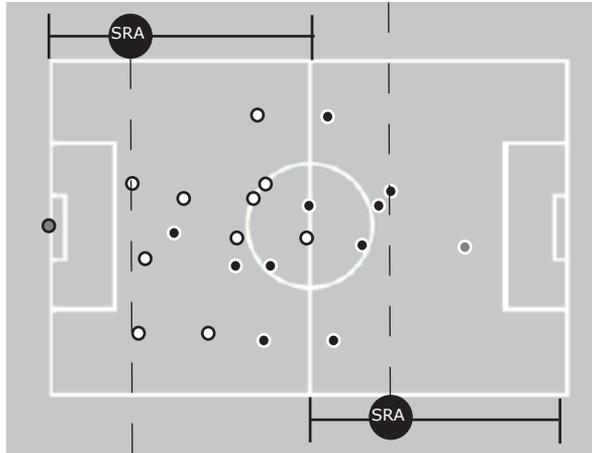
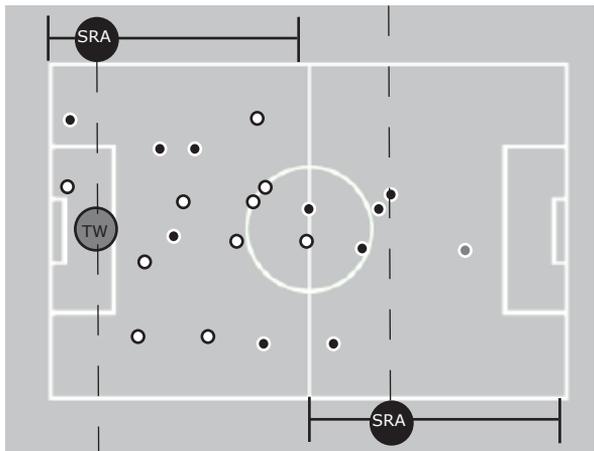


Abbildung 2.2 Jedoch ist nicht immer der letzte Feldspieler der vorletzte Spieler. Manchmal rückt der Torwart raus und es steht noch ein Feldspieler zwischen Torwart und Torlinie. Der Torwart wird dann zum vorletzten Verteidiger.



Geschehen im Blick haben - aber Abseits bleibt die Hauptaufgabe

In einem Abstiegskrimi kommt es in der letzten Minute der Nachspielzeit beim Stande von 1:1 zu einem Konter des Gästeteams. Direkt an der Seitenlinie schnappt sich ein Außenverteidiger noch in der eigenen Hälfte den Ball. Er tanzt mehrere Gegenspieler aus und dringt so in die gegenerische Hälfte vor. Der Assistent erwartet, dass ein Gegner den Konter jeden Moment durch ein taktisches Foulspiel beendet. Doch der ballführende Akteur ist immer einen Tick schneller. Auch der letzten Grätsche konnte er ausweichen, nun schlägt er die Flanke in den Strafraum. Dort köpft der Mittelstürmer den Ball mit einem Flugkopfball mutterseelenallein ins Netz. Der Torwart der Gastgeber hebt sofort die Hand, schaut zum Assistenten und spurtet wutentbrannt zur Seitenlinie. Auch die Auswechselbank und die 50 anwesenden Zuschauer sind außer sich.

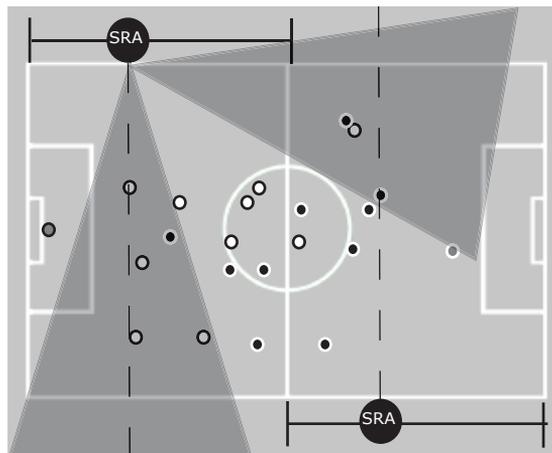
Was sollte der Assistent künftig anders machen? (Auflösung siehe Abbildung 2.3 und 2.4)

Abbildung 2.3 Der SRA steht seitlich zum Spielfeld, hat den Blick jedoch dem Geschehen, welches weit entfernt ist, zugewandt. Kommt der Ball in die Hälfte, in der der SRA steht, muss er sich jedoch in erster Linie auf die Abseitssituation konzentrieren (siehe Abb. 2.4)



Foto:FVM

Abbildung 2.4 Der SRA hat den Blick zunächst zum Spielgeschehen gewandt, konzentriert sich dann aber wieder auf das Vorliegen einer möglichen Abseitssituation.



3 Kernaufgabe Abseits



Photo: Steindy/ Wikimedia Commons

Als Assistent hast du zahlreiche Aufgaben, weshalb du dir diese Broschüre gut durchlesen solltest. Doch bei allen Aufgaben: Eine Aufgabe hat während des laufenden Spiels ganz besondere Bedeutung: die Beurteilung von Abseitssituationen. Leichter gesagt als getan!

Praxisfall!

Ein Abschlag des Gästekeepers leitet einen Konter ein. In der gegnerischen Hälfte steht alleine vor dem Torwart ein Angreifer, der den Ball jedoch nicht spielt. Stattdessen nimmt ein anderer Stürmer, der aus der eigenen Hälfte kam, den Ball an. Der

Assistent hebt zunächst die Fahne. Der Schiedsrichter signalisiert ihm, dass er die Fahne senken soll. Der Assistent nimmt die Fahne runter und hebt kurz den Arm. Das Spiel geht weiter, und die Heimmannschaft erzielt ein Tor. Daraufhin kommt es zu wilden Protesten

der Abwehrspieler und kritischen Kommentaren gegenüber dem Gespann seitens der rund 50 Zuschauer hinter der Bande.

Hat sich das Gespann korrekt verhalten?

Die Beurteilung von Abseitsituationen ist deine Hauptaufgabe.

Wie zeige ich Abseitsstellungen an?

Liegt eine Abseitsstellung vor, hebst du zunächst die Fahne senkrecht. Hat der Schiedsrichter gepfiffen, dann zeigst du mit der Fahne ins Feld. Wobei sich das Fahnenzeichen leicht unterscheidet, je nachdem, wo der betreffende Spieler im Abseits stand (siehe Abbildung 3.1).

Was ist, wenn kein Abseits vorliegt?

Auch wenn **kein Abseits** vorliegt, zeigst du dies als Assistent per **Handzeichen** an (siehe Abbildung 3.2)

Wait and See

Nicht jede Abseitsstellung ist strafbar. Insbesondere die Frage, ob ein Spieler aktiv eingreift, erfordert viel Aufmerksamkeit von dir als Assistent. Die Anweisung der FIFA lautet: **„Wait and See“**. Was bedeutet das? Auch wenn ein Spieler zehn Meter im Abseits steht: Als Assistent wartest du zunächst und beobachtest,

ob der Spieler überhaupt eingreift. Möglicherweise sprintet nämlich ein Mitspieler des im Abseits stehenden Spieler durch das Mittelfeld und nimmt den Ball an, während sein Kollege nicht ins Spielgeschehen eingreift. Hebst du dann als Assistent die Fahne und der Schiedsrichter pfeift, sind vermeidbare Diskussionen in der Regel die Folge.

Was ist, wenn ich die Fahne zu schnell oben hatte?

Wichtig ist es, klare Fahnenzeichen zu geben. Gerade bei jungen Assistenten zeigt sich Unsicherheit häufig darin, dass sie die Fahne nach oben reißen, um sie sofort wieder zu senken. Dies irritiert aber den Schiedsrichter. Ist die Fahne daher einmal oben, dann bleibt sie auch dort - bis der Schiedsrichter pfeift oder dich „runterwinkt“. Die Fahne kann aber auch dann gesenkt werden, wenn z.B. ein Vorteil eintritt (z.B. der Torwart fängt den Ball). Dies sollte aber immer mit gegenseitigen Handzeichen erfolgen, um die nötige Außenwirkung zu erzielen.

Der Schiedsrichter ist

letztendlich der, der entscheidet. Deshalb kann es vorkommen, dass er dich mit einem deutlichen Handzeichen überstimmt und „runterwinkt“.

Aufgepasst!

Bei Bällen, die direkt und kontrolliert von einem Verteidiger kommen, bei Ballabgaben durch einen Abstoß, Eckstoß und Einwurf ist das Abseits aufgehoben. Auch bleibt die Fahne unten, wenn der Stürmer näher zu Torlinie als der vorletzte Verteidiger, aber im Moment der Ballabgabe in der eigenen Hälfte steht (siehe Abbildung 3.4.)

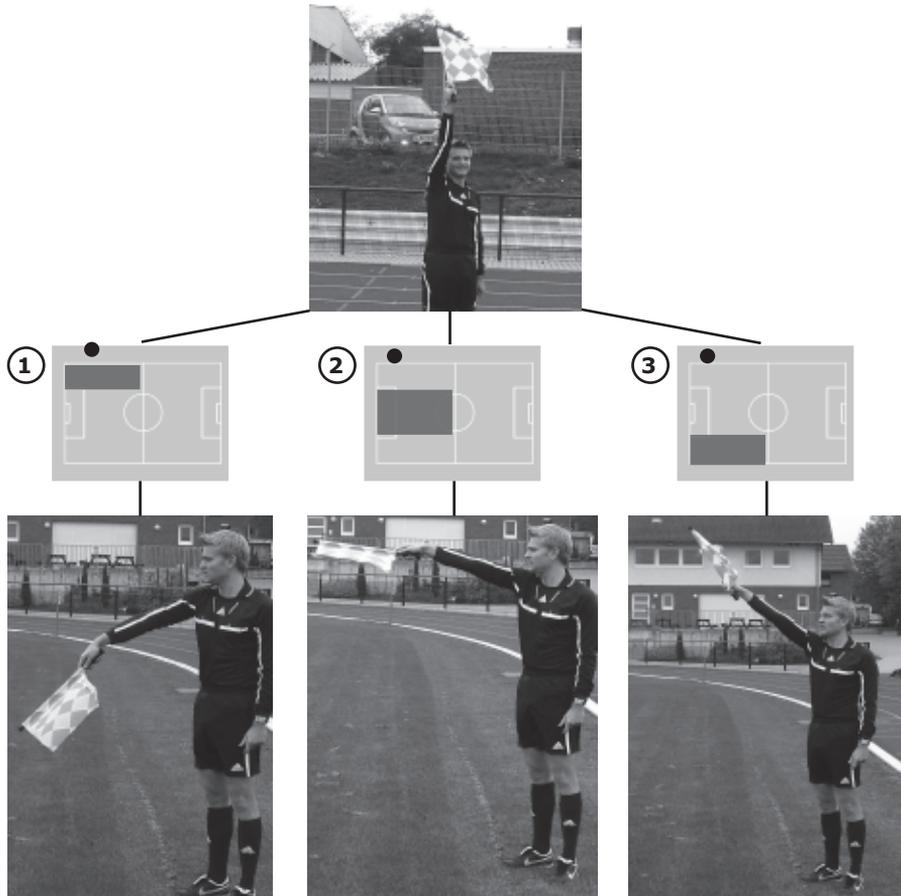


Abbildung 3.1 Die dunkelgraue Fläche zeigt an, in welchem Bereich der im Abseits stehende Spieler stand. Steht er direkt vor dem SRA (schwarzer Kreis), zeigt der SRA, nachdem er die Fahne zunächst senkrecht gehoben hat, mit dieser auf den Boden (1). War die Abseitsstellung auf Strafraumhöhe, zeigt der SRA auf diesen (2). War die Abseitsstellung auf der gegenüberliegenden Seite des SRA, so zeigt er diagonal nach oben (3).



Abbildung 3.2 Der SRA signalisiert während des Angriffs dem Schiedsrichter durch die ausgestreckte Hand, dass kein Abseits vorlag.



Abbildung 3.3 In diesem Fall liegt eine Abseitsposition vor, da der Stürmer im Moment der Ballabgabe im Abseits steht und aus dieser Position einen Vorteil erzielt, indem er den vom Torwart abgewehrten Ball (Pfeil) annehmen kann.

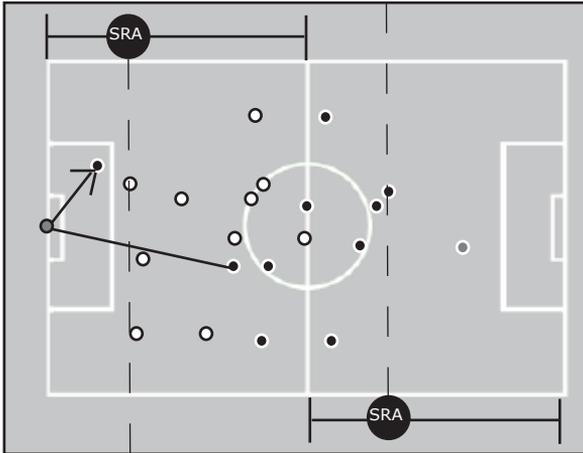
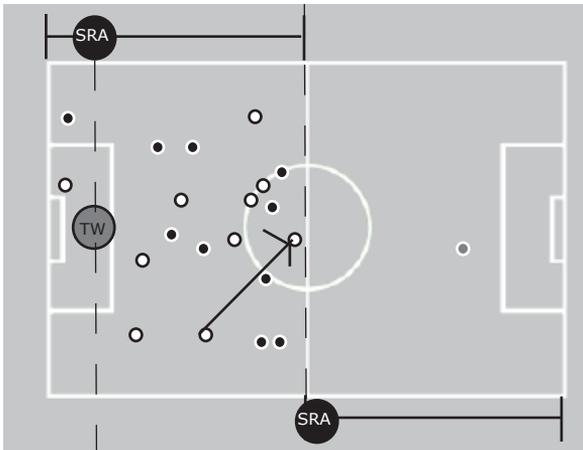


Abbildung 3.4. Hier liegt kein Abseits vor, da sich der Stürmer im Moment Ballabgabe in der eigenen Hälfte befindet.



4 Standardsituationen



Standardsituationen gibt es in jedem Spiel unzählige. In der Regel sind sie unproblematisch. Doch manchmal genügt eine kleine Unaufmerksamkeit, um für großen Ärger zu sorgen.

Praxisfall!

Kurz vor der Pause wird es noch einmal spannend in der Turnvater-Feuerstein-Kampfbahn. Die Gastgeber drängen nach vorn. Der Flügelspieler auf der Linken bekommt einen Pass und nimmt den Ball unmittelbar hinter der Au-

ßenlinie an, legt ihn sich nun selbst wieder vor und läuft auf das Tor zu. Der Schiedsrichter schaut zu seinem Assistenten, der keine Reaktion zeigt. Schließlich landet der Ball im Netz. Der Trainer der Gastgeber und einige Ersatzspieler monieren nun

beim Assistenten, dass der Ball doch im Aus gewesen sei. Der Assistent sagt: „Das ist Aufgabe des Schiedsrichters. Ich zeige Einwürfe nur bis zur Mittellinie an!“ Hat der Assistent richtig gehandelt?

4.1 Abstoß

Wie zeige ich einen Abstoß an?

Als Assistent zeigst du dem Schiedsrichter an, wenn es einen Abstoß gibt. Geht der Ball dabei deutlich über die Torlinie, sodass für alle Betroffenen klar ist, dass der Ball im Aus war, zeigst du mit der Fahne waagrecht auf Höhe des Strafraums.

Ist der Ball nicht klar, sondern knapp im Aus, weil der Ball zum Beispiel nach einem Eckstoß zunächst im Aus war und sich dann wieder reingedreht hat, musst du zunächst signalisieren, dass der Ball im Aus war. Dazu hebst du die Fahne senkrecht in die Höhe und wartest bis zum Pfiff des Schiedsrichters. Hat dieser das Spiel unterbrochen, zeigst du den Abstoß wie sonst auch an (Abbildung 4.1).

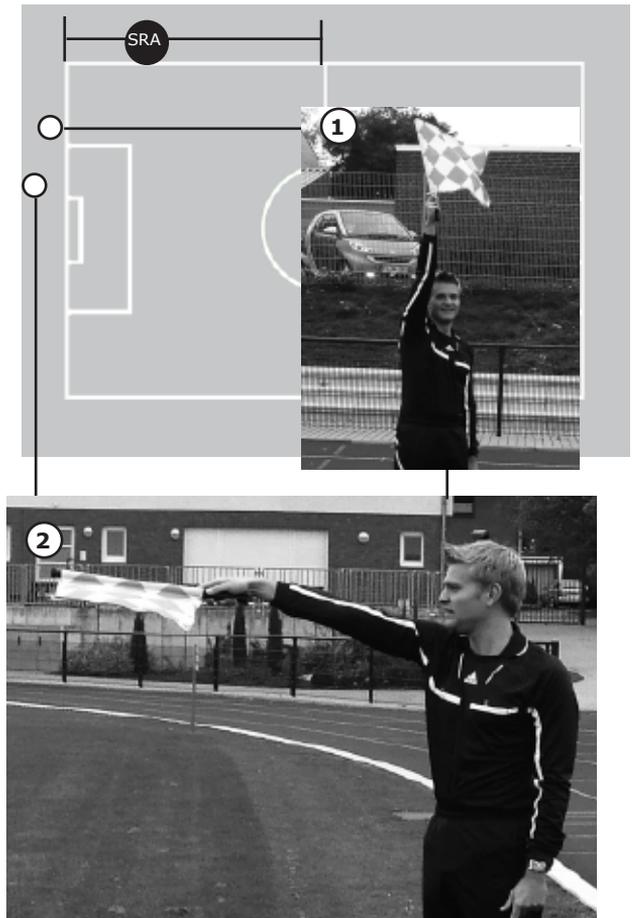


Abbildung 4.1 Beim Abstoß hebt der Assistent die Fahne dann, wenn der Ball knapp im Aus war (1), und zeigt dann auf den Torraum (2). Ist der Ball zweifelsfrei im Aus gewesen, zeigt der Assistent direkt auf den Torraum.

Die Ausführung eines Abstoßes

Eine Mannschaft kann einen Abstoß auf zwei Arten ausführen. Das Stellungsspiel der Assistenten hängt hiervon ab.

Variante A: Der Torwart führt den Abstoß aus. In diesem Fall steht der Assistent wieder auf Höhe des vorletzten Verteidigers (Abbildung 4.2).

Variante B: Ein Feldspieler führt den Abstoß aus. In diesem Fall positioniert sich der Assistent auf die Höhe der Strafraumgrenze (Abbildung 4.3).

Abbildung 4.2 Der Torwart führt den Abstoß aus. Das heißt für den SRA, dass er sich auf Höhe des vorletzten Verteidigers positioniert.

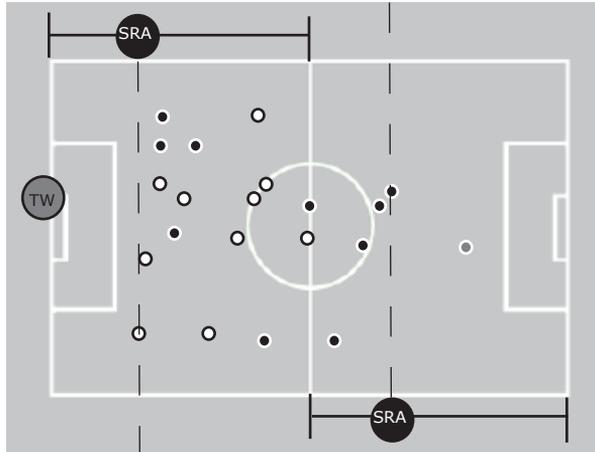
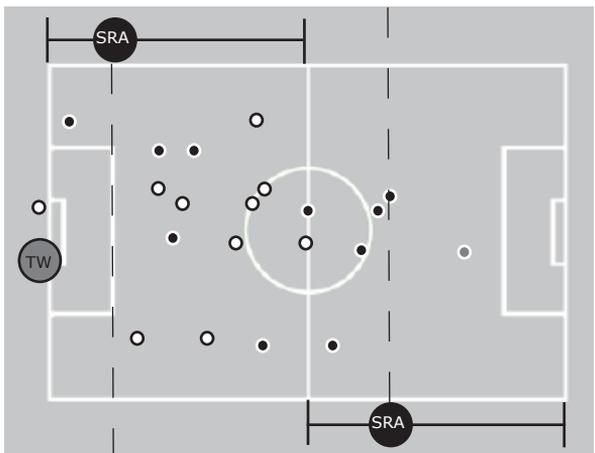


Abbildung 4.3 Ein Feldspieler führt den Abstoß aus. Der SRA begibt sich daher auf Höhe der Strafraumlinie.



Abschlag vs. Abstoß

Vom Abstoß ist der Abschlag zu unterscheiden. Einen Abschlag führt der Torwart im laufenden Spiel aus. Dabei gibt er den Ball aus den Händen frei. Dies ist zwingend zu unterscheiden. Nach einem Abstoß ist zum Beispiel das Abseits aufgehoben - nach einem Abschlag hingegen nicht.

4.2 Eckstoß

Wie zeige ich einen Eckstoß an?

Als Assistent zeigst du einen Eckstoß durch Zeigen auf die Eckfahne an. Ist der Ball knapp im Aus, hebst du - wie beim Abstoß - zuvor die Fahne senkrecht in die Höhe und wartest auf den Pfiff des Schiedsrichters, ehe du auf die Eckfahne zeigst (Abbildung 4.4). Hier musst du als Assistent nach außen deutlich anzeigen, dass es einen Eckstoß und keinen Einwurf gibt.

Im Team sollte abgestimmt werden, ob du nur Eckstöße anzeigst, bei denen der Ball zwischen der Seitenlinie, wo du positioniert bist, und dem ersten Torpfosten die Linie überschreitet oder über die gesamte Torlinie (siehe Abbildung 4.5).

Liegt der Ball richtig?

Vor und während der Ausführung stehst du in der Verlängerung der Torlinie (Abbildung 4.6). Wird die Ecke auf deiner Seite ausgeführt, achtest du zunächst darauf, ob sich der



Abbildung 4.4 Beim Eckstoß hebt der SRA die Fahne, wenn der Ball knapp im Aus war - aber auch nur dann - (1), und zeigt anschließend auf die Eckfahne (2). Ist der Ball deutlich im Aus, zeigt er direkt auf die Eckfahne.

Geht der Ball direkt nach der Ausführung ins Aus?

Ball im Viertelkreis befindet. Unter Umständen ist der ausführende Spieler durch eine freundliche, aber bestimmte Ansage darauf hinzuweisen, wo der Ball zu liegen hat. Liegt der Ball korrekt, ist dies dem Schiedsrichter durch ein Nicken oder durch ein Handzeichen zu signalisieren.

Als nächste Aufgabe hast du darauf zu achten, ob der Ball ins Aus geht. Allerdings musst du, sobald die Ecke ausgeführt wurde, wieder auf die Höhe des vorletzten Verteidigers gehen. Nur so kannst du beurteilen, ob bei einem weiteren Abspiel eine Abseitsposition vorliegt oder nicht.

Abbildung 4.5 Im Gespänn sollte abgestimmt werden, ob der SRA über die gesamte Torlinie einen Eckstoß anzeigt oder (wie hier abgebildet) nur bis zum ersten Torpfosten und die andere Hälfte dem SR überlässt.

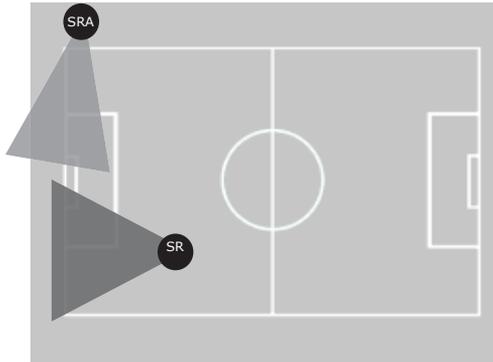
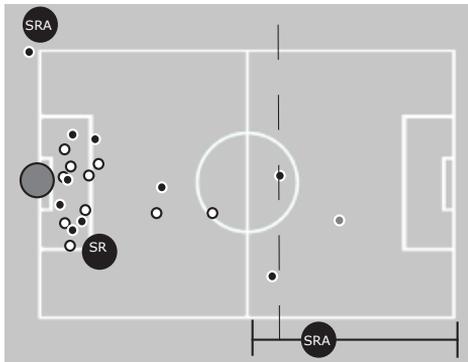


Abbildung 4.6 Beim Eckstoß steht der SRA in der Verlängerung der Torlinie.



Für Fortgeschrittene

Bei Gerangel solltest du die Ausführung des Eckstoßes blockieren:

Im Strafraum gibt es bei einer Ecke häufig Gerangel. Unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, um die Spieler anzusprechen, so solltest du dich - sofern die Ecke auf deiner Seite ausgeführt wird - zwischen Ball und Spieler stellen. So verhinderst du, dass der Spieler den Ball spielen kann und noch mehr Hektik reinbringt.

Ist die Ansprache erfolgt, kannst du wieder deine reguläre Position einnehmen.

Profi-Tipp: Nicht gegen Wände kämpfen

„Vor Eckstoß-, Abstoß- und Einwurfentscheidungen sollte man das Spielerverhalten abwarten und beobachten. Oft nehmen einem die Mannschaften die Entscheidung ab - und es sieht immer schlecht aus, wenn der Assistent einen Eckstoß anzeigt, den eigentlich niemand haben wollte.“

Frederick Assmuth
Schiedsrichter-Assistent in der Bundesliga



Foto: Sarah Schovenberg

4.3 Einwurf

Einwurfentscheidungen gehören zu den häufigsten Entscheidungen des Assistenten.

Wie zeige ich einen Einwurf an?

Die Zeichen kennst du sicher aus dem Fernsehen. Der SRA zeigt mit der Fahne parallel zur Seitenlinie in die Richtung der Spielfortsetzung.

Was muss ich beachten?

Wichtig ist, dass die Entscheidungen selbstbewusst getroffen werden. Der Arm ist auszustrecken und ungefähr auf Schulterhöhe (Abbildung 4.7) zu halten. Die Richtung der Spielfortsetzung wird dabei nur im eigenen Bewegungsbereich, also zwischen Eckfahne und Mittellinie - maximal fünf bis zehn Meter in die gegnerische Hälfte hinein - mit der Fahne angezeigt.



Abbildung 4.7 Das Einwurfzeichen ist klar und deutlich zu geben. Hierzu gehört, dass man die entsprechende Hand benutzt. Die rechte Hand (1), falls die angreifende Mannschaft einen Einwurf bekommt, die linke Hand (2), falls der Einwurf für die verteidigende Mannschaft ist. Wechselt man im zweiten Fall nicht die Hand, so ist das Zeichen nicht nur schwer erkennbar. Es sieht auch wenig selbstbewusst aus (3).

Auch beurteilst du als Assistent, ob der Ball im Aus war oder nicht. War der Ball im Aus, hebst du die Fahne. Ist der Ball noch im Spiel, zeigst du dies per Handzeichen an. Ganz so einfach ist es also mit dem Einwurf nicht. Der Kasten auf der rechten Seite zeigt, wann

welche Zeichen erforderlich sind.

Wichtig ist zudem, den Unterschied zwischen einem Einwurf und einem Freistoß deutlich zu machen (siehe Kapitel 5.1)

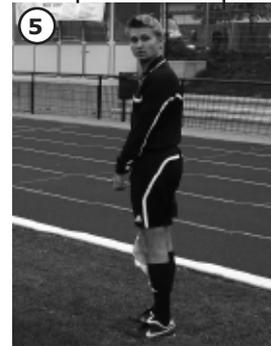
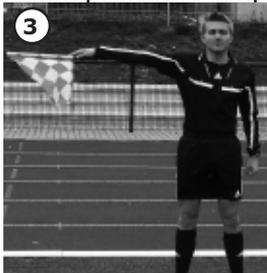
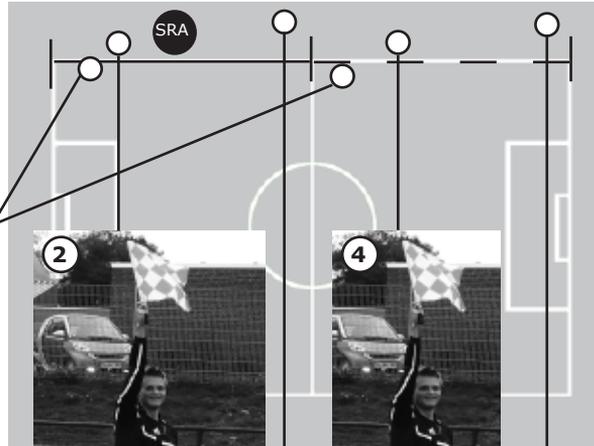
Fahnenzeichen oder Handzeichen?



Abbildung 4.8 Der SRA zeigt nicht nur den Einwurf an, sondern auch, ob der Ball im Spiel war. Der SRA macht dies durch das Zeigen der flachen Hand sichtbar (1). Dass der Ball noch im Spiel ist, zeigt er über die **gesamte Linie** an.

Ist der Ball im Bewegungsbereich des SRA (durchgezogene Linie), also zwischen Eckfahne und Mittellinie, im Aus, so zeigt er die Richtung der Spielfortsetzung mit der offenen Fahne an (3). Ist der Ball knapp im Aus, hebt der SRA vorher die **Fahne** senkrecht (2).

Im Bereich zwischen Mittellinie und der anderen Eckfahne zeigt der SRA nur mit der offenen Fahne an, wenn der Ball knapp im Aus war (4). Die Richtung der Spielfortsetzung zeigt er durch Körperdrehung (5) oder/und ein entsprechendes Handzeichen an (6).



5 Verbotenes Spiel



Foulspiele gehören ebenso zu einem Fußballspiel wie Karten. In beiden Fällen bist du als Schiedsrichter-Assistent gefordert. Vier Augen sehen nämlich mehr als zwei, wie folgendes Beispiel zeigt.

Praxisfall!

Nach einem Duell am Strafraum vor Assistent 1 verliert ein Stürmer den Ball. Der Abwehrspieler, der das Spielgerät erobert hatte, schlägt einen Pass über rund 40 Meter in die gegnerische Hälfte. Kaum hat er das Leder nach vorn getreten, bringt eine Grätsche des

Stürmers den Abwehrspieler rustikal zu Fall. Der Schiedsrichter hatte seinen Blick schon wieder nach vorne gerichtet und dreht sich nun aufgrund des lauten Schreis des Opfers um. Der Assistent steht mit der Fahne da. Er zeigt dem Schiedsrichter nicht nur ein Foulspiel an, sondern deutet seinem

Gespanssführer an, dass eine Verwarnung angebracht sei.

Wie hat der Schiedsrichter-Assistent dem Schiedsrichter das Foulspiel angezeigt? Wie machte er deutlich, dass er hier die Gelbe Karte für den Stürmer sehen will?

5.1 Foulspiele

Ein Fußballfeld ist groß. Als Assistent musst du daher dem Schiedsrichter helfen, Foulspiele, die für ihn nicht sichtbar sind, anzuzeigen. Dabei ist Teamwork gefragt, so dass Zweikämpfe einheitlich beurteilt werden.

Wie zeige ich Foulspiele an?

Liegt ein Foulspiel vor, hebst du die Fahne und winkst mit ihr kurz über dem Kopf (Abbildung 5.1), bis der Schiedsrichter pfeift. Dann zeigst du die Richtung der Spielfortsetzung an, indem du die Fahne diagonal in die entsprechende Richtung hältst (Abbildungen 5.1 und 5.2).

Wo zeige ich Foulspiele an?

Als Assistent zeigst du dem Schiedsrichter Foulspiele in „deinem“ Bereich an (Abbildung 5.2 auf der nächsten Seite) - allerdings auch nur dann, wenn du besser als der Schiedsrichter positioniert bist.

Was ist sonst noch wichtig?

Wichtig ist, dass der Schiedsrichter und seine Assistenten eine **einheitliche Linie** verfolgen und als Team wahrgenommen werden. Was heißt das für dich? Als Assistent solltest du immer beobachten, wie

der Schiedsrichter das Spiel pfeift. Ist er eher großzügig, oder hält er die Spieler an der kurzen Leine? Welche Vergehen pfeift er konsequent ab, wo lässt er etwas mehr Körpereinsatz zu?

Auch solltest du aufpassen, ob der Schiedsrichter nicht schneller mit seiner Entscheidung war. Ruft der Schiedsrichter nach einem Zweikampf „Weiterspielen!“ und kommt dann dennoch ein Fahnenzeichen, sieht dies nach schlechtem Teamwork aus. Vermeidbare Diskussionen sind die Folge.



Abbildung 5.1 Liegt ein Foulspiel im Bereich des SRA (siehe Text und Abbildung 5.3) vor, hebt er die Fahne senkrecht in die Höhe und winkt mit dieser (1). Hat der SR gepfiffen, zeigt der SRA diagonal in die Richtung der Spielfortsetzung (2). In diesem Beispiel zeigt der SRA dem SR also einen Freistoß für die angreifende Mannschaft an.



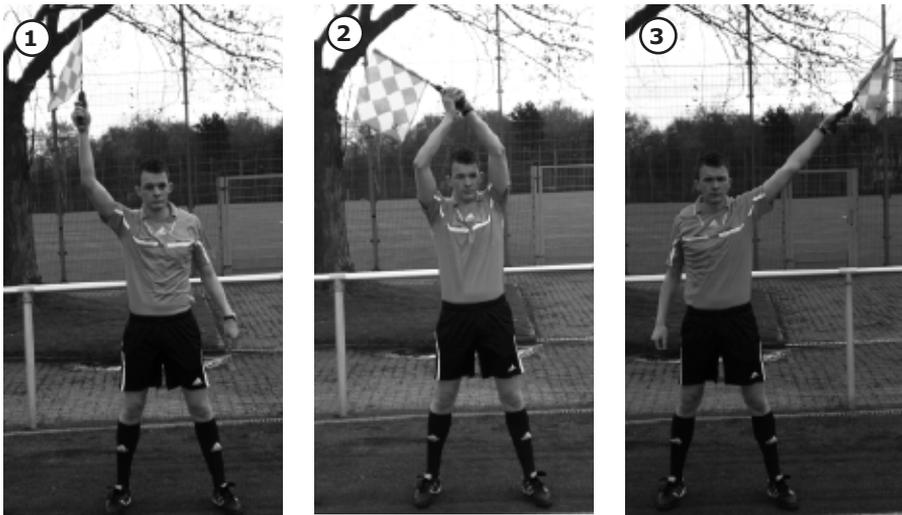


Abbildung 5.2 Bei einem Freistoß für die verteidigende Mannschaft muss der SRA die Hand in der Luft wechseln, damit das Zeichen deutlich zu erkennen ist und selbstbewusst wirkt. Zunächst hebt der SRA die Fahne mit der rechten Hand (1). Hat der SR gepfiffen, wechselt er die Hand (2), ehe er die Richtung der Spielfortsetzung anzeigt (3).

Profi-Tipp: Klare Linie ist das A und O

Foto: Sarah Schovenberg



„Als Assistent ist es wichtig, sich der Spielleitung des Schiedsrichters anzupassen. Lässt er z.B. viel laufen, sollte auch der Assistent nicht jedes kleine Stoßen ‚winken‘. Nur so hat das Gespann nach außen eine klare Linie.“

Frederick Assmuth
Schiedsrichter-Assistent in der Bundesliga

Praxisfall: Keine gute Figur gemacht!

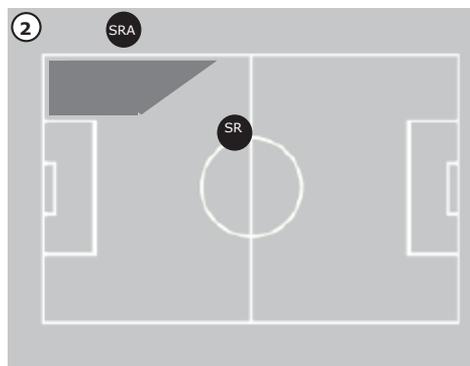
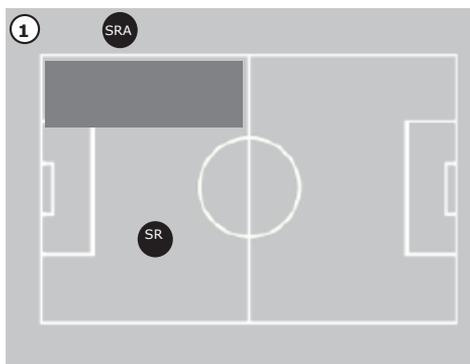
Im Bezirksligaderby zwischen Düren 77 und den Sportfreunden aus Düren kommt es bei einem Konter im Bereich des Assistenten auf Höhe der Mittellinie und direkt zwischen den Trainerbänken zu einem Zweikampf. Ein Spieler der Heimmannschaft geht zu Boden. Der Schiedsrichter, der nur zwölf Meter entfernt war, ruft laut „Weiterspielen“. Fast gleichzeitig geht die Fahne des Assistenten hoch, um dem Schiedsrichter ein Foulspiel anzuzeigen. Der Schiedsrichter bleibt bei seiner Entscheidung und winkt seinen Assistenten runter. Wenig später zapfelt der Ball im Netz der Heimmannschaft. Die Zuschauer grölen nun wie verrückt. Der Spielführer der Heimmannschaft und mehrere Mitspieler laufen Richtung Schiedsrichter. Heftig kritisieren sie die Entscheidung des Unparteiischen und zeigen immer wieder auf den Assistenten,

der vom Trainer verbal attackiert wird.

Derartige Fälle sind vermeidbar, wenn Schiedsrichter und Assistenten ihre Entscheidungen besser abstimmen. Dazu zählt auch,

dass der Assistent keine Foulspiele anzeigt, wenn der SR besser positioniert ist. (siehe Abbildung 5.3). Vor allem aber sind dem SR keine Entscheidungen aufzuzwingen.

Abbildung 5.3 Die dunkelgraue Fläche zeigt an, in welchem Bereich der SRA Foulspiele anzeigen soll. Auch wenn sich der Bereich über die gesamte Hälfte erstreckt (1), ist darauf zu achten, ob der SR nicht besser positioniert ist (2).



5.2 Persönliche Strafen

Gelbe und Rote Karten gehören zum Fußballspiel dazu. Diese spricht der Schiedsrichter aus. Doch gerade bei Vergehen in deiner Nähe ist der Schiedsrichter auf deine Unterstützung angewiesen. Oft hast du aus der Distanz auch den besseren Blick, um die Härte einer Aktion einzuschätzen.

Wie zeige ich eine Verwarnung an?

Eine Verwarnung zeigst du wie jede andere persönliche Strafe durch ein Handzeichen an. Du zeigst mit der freien Hand auf die Brusttasche (Abbildung 5.4). Behalte dieses Zeichen ruhig länger bei. Unter Umständen kann der Schiedsrichter erst recht spät zu dir blicken.

Wie zeige ich einen Feldverweis an?

Einen Feldverweis zeigst du in der Regel durch Zeigen mit der freien Hand auf die Gesäßtasche an (Abbildung 5.5). Bitte stimme dich aber zur Sicherheit mit dem Schiedsrichter vor dem Spiel noch einmal ab, ob er auch dieses Zeichen nutzt oder ein anderes.



Abbildung 5.4 Der SRA zeigt auf die Brusttasche. Dies heißt, dass er eine Verwarnung empfiehlt. Die Empfehlung soll der SRA vor allem bei Foulspielen, die er selbst anzeigt, aussprechen (1). Aber auch bei anderen Foulspielen soll der SRA den SR hier unterstützen (2).

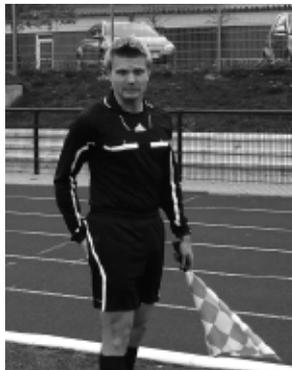


Abbildung 5.5 Der SRA schätzt das Vergehen als feldverweiswürdig ein und zeigt auf die Gesäßtasche. Übernimmt der SR dies, ist Rot die Folge.

Profi-Tipp: Karten vermeiden helfen



„Der Assistent sollte den Schiedsrichter ebenso in ‚technischen‘ Dingen unterstützen. Das heißt, einen Spieler, der sich außerhalb des Feldes behandeln lässt oder die Schuhe wechselt, sollte er präventiv ansprechen und darauf hinweisen, dass er sich bei dem Schiedsrichter anzumelden hat. So kann man sich unnötige persönliche Strafen sparen.“

Stefan Glasmacher
Schiedsrichter-Assistent in der 2. Bundesliga

Abbildung 5.6 Der SRA zeigt dem SR an, welche Nummer das Vergehen begangen hat. In diesem Fall war es Nummer vier.



Wer hat das Foulspiel begangen?

Immer wieder kommt es vor, dass der Schiedsrichter eine Verwarnung aussprechen will. Doch er konnte nicht genau erkennen, wer das Vergehen begangen hat. Hier bist du gefordert! Versuche, dir Nummern zu merken und sie dem Schiedsrichter bei Bedarf durch ein Handzeichen mitzuteilen (siehe Abbildung 5.6)

Vergehen hinter dem Rücken

Bei Vergehen hinter dem Rücken (siehe Kapitel 6.3) hebst du die Fahne. Pfeift der Schiedsrichter und unterbricht er dadurch das Spiel, winkst du ihn heran. Nun musst du ihm genau mitteilen, wer was wann getan hat.



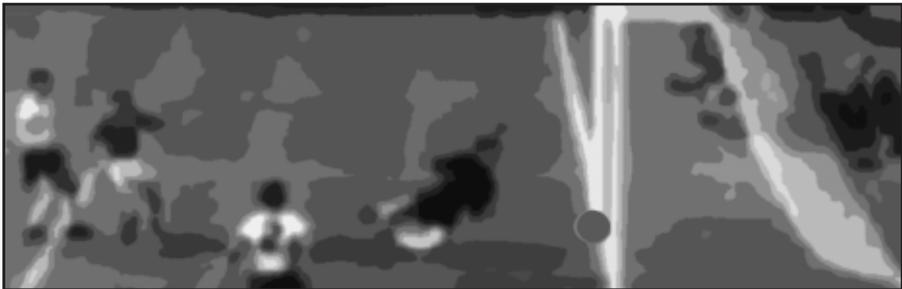
Was notiere ich mir?

Als Assistent notierst du dir auf der Spielnotizkarte, wer eine Gelbe und wer eine Rote Karte erhalten hat. Achte also darauf, wer verwarnet wird. Du wirst zwar nicht jede Verwarnung mitbekom-

men, in der Halbzeitpause gibt es jedoch die Möglichkeit, die Aufzeichnungen abzugleichen. Sollte es nämlich zu dem Fall kommen, dass der Schiedsrichter sich vertan hat, lassen sich so Fehler noch rechtzeitig vermei-

den. Als Assistent kannst du dann z.B. eingreifen, wenn der Schiedsrichter einen bereits verwarnten Verteidiger später erneut verwarnen will, ohne ihm Gelb-Rot zu zeigen.

6 Schwierige Situationen



Kritische Situationen kommen immer wieder vor. Hier muss das Gespann einen kühlen Kopf bewahren und genau wissen, was zu tun ist.

Praxisfall!

Wir schreiben die 62. Minute eines abwechslungsreichen, aber torlosen Abstiegskrimis in der Bezirksliga. Der Mittelstürmer der Gastgeber läuft alleine auf den Keeper zu. Auf Höhe der Strafraumgrenze kommt es zum direkten Duell zwischen Torwart und Angreifer, bei der der Angreifer zu Boden geht. Der Assistent hatte es gesehen:

Foulspiel im Strafraum. Vor lauter Verwunderung, dass der Schiedsrichter pfeift, aber keinen Strafstoß gibt, bleibt der Assistent wie angewurzelt auf der Stelle stehen. Den folgenden Freistoß kann der Torwart abwehren, auch den Nachschuss kratzt der Keeper von der Linie. Oder war der Ball doch drin? Der Assistent hatte wieder den besseren Blick: Kla-

res Ding, der Ball war mit vollem Durchmesser hinter der Linie! Der Assistent wundert sich deshalb wieder über die Entscheidung seines Gespannführers, der nach einem fragenden Blick nach draußen auf Weiteerspielen entscheidet. Unruhe entsteht... Wie ist das Verhalten des Assistenten zu bewerten?

6.1 Knappe Torerzielung

Die knappe Torerzielung ist eine der kniffligsten Entscheidungen, die das SR-Team in einem Spiel zu treffen hat. Sie kommt selten vor – umso mehr ist volle Konzentration gefordert, weil man trotzdem immer damit rechnen muss. Ihre Bewertung ist eine der wichtigsten Aufgaben für den Schiedsrichterassistenten.

Warum?

Kommt der Ball kurz vor oder hinter der Linie auf, steht der Schiedsrichter normalerweise nie in einer günstigen Position. Sein Stellungsspiel ist nicht darauf ausgerichtet, diese schwierige Entscheidung kompetent zu treffen. Hier kann der Assistent helfen.

Insbesondere bei Eckbällen befindet sich der SRA im Normalfall sowieso auf Höhe der Torlinie. Aber auch sonst steht er in jedem Fall besser zur Torlinie als sein Chef in der Mitte.



Abbildung 6.1 War der Ball zweifelsfrei hinter der Linie, hebt der SRA die Fahne (1) und wartet auf den Pfiff des SR. Danach spurtet er wie bei jeder Torerzielung zur Mittellinie (2).

Wie wird entschieden?

Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder der Ball ist mit vollem Durchmesser hinter der Linie, oder er ist zumindest in Teilen noch davor oder auf der Linie.

Im **ersten Fall** hebt der SRA die Fahne (Abbildung 6.1) und wartet zunächst auf den Pfiff des Schiedsrichters. Hat dieser gepfiffen und damit die Torerzielung anerkannt (erst dann!), senkt der SRA die Fahne wieder und sprintet einige Meter Richtung Mittellinie.



Im **zweiten Fall** bringt der SRA eine überdeutliche freie Hand (Abbildung 6.2), sodass jeder – wirklich jeder – sehen kann, dass der Assistent die Situation bewertet hat und auf „kein Tor“ entschieden hat. Ebenfalls kann er „Weiter!“ rufen, um die Entscheidung zu untermauern.



Praxisfall: Keine Fahne, keine Außenwirkung!

Im Landesligaspiel SSV Bergneustadt gegen VfR Wipperfürth prallt der Ball gegen den Innenpfosten und trudelt über die Torlinie. Die Gastmannschaft reklamiert „Tor“, der Schiedsrichter befindet sich auf Höhe der Strafraumlinie, der Assistent an der Eckfahne hat freie Sicht.

Vom Assistenten kommt allerdings keine Anzeige – also weder ein Fahnenzeichen noch die freie Hand. Da riesiges Geschrei herrscht und der Schiedsrichter eine Entscheidung treffen muss, entscheidet er auf „Weiterspielen“. In der nächsten Spielruhe hält er mit dem SRA Rücksprache. Dieser teilt ihm mit, dass der Ball aus seiner Sicht mit vollem Durchmesser hinter der Linie war. Der Schiedsrichter entscheidet daraufhin korrekterweise auf „Tor“.

Obwohl die Entscheidung im Endeffekt richtig war, war die Außenwirkung katastrophal. Hier muss der SRA sofort unterstützend helfen!

Für die Praxis:

Die Erfahrung lehrt, dass es deutlich wahrscheinlicher ist, dass der Ball noch knapp auf oder vor der Linie ist, als tatsächlich mit vollem Durchmesser dahinter. Bei dem kleinsten Zweifel sollte der SRA daher auf „Weiterspielen“ entscheiden und diese Entscheidung sicher nach außen kommunizieren.



Abbildung 6.2
War der Ball nicht im Tor, macht der SRA dies durch ein Handzeichen deutlich.

6.2 Strafstoß

Strafstöße sind oft spielentscheidend. Daher ist die Entscheidung, ob Strafstoß oder nicht, wichtig. Sie ist Chefsache. Als Assistent bist du aber ebenfalls gefordert.

Zeige ich einen Strafstoß an?

Einen Strafstoß zeigst du in der Regel nicht mit der Fahne an. Nur unauslegbare Vergehen, solltest du mit der Fahne anzeigen. Du kannst aber über die Körpersprache den Schiedsrichter bei seiner Entscheidung unterstützen. Näheres dazu

findest Du im Kasten auf Seite 30.

Wo stehe ich bei der Ausführung eines Strafstoßes?

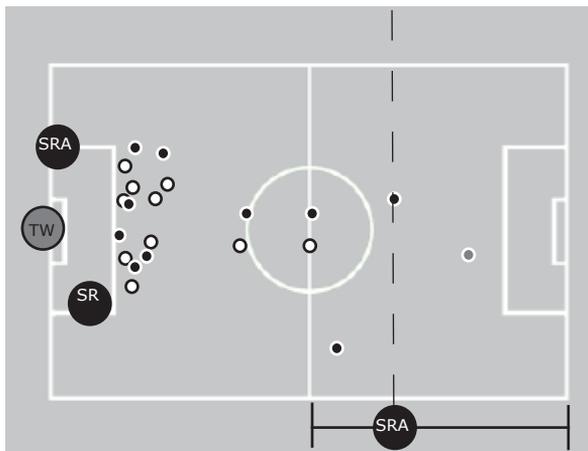
Hat der Schiedsrichter in deiner Hälfte auf Strafstoß entschieden, dann begibst du dich als Assistent auf die Schnittstelle von Strafraumlinie und Torlinie (siehe Abbildung 6.3).

Worauf muss ich achten?

Während der Ausführung ist es deine Aufgabe zu beobachten, ob der Tor-

wart sich zu früh von der Linie bewegt oder nicht. Ferner bist du dafür zuständig zu beurteilen, ob der Ball im Tor war oder nicht, falls hier Zweifel bestehen. Doch Vorsicht: Oft bewegen sich Torhüter ein bisschen nach vorne. In der Praxis empfiehlt es sich hier, nicht zu kleinlich zu sein. **In jedem Fall solltest du daher mit dem Schiri ab sprechen, was du beim Strafstoß anzeigst und was du dem Schiedsrichter überlässt.**

Abbildung 6.3 Beim Strafstoß steht der SRA auf der Torlinie an der Schnittstelle mit der Strafraumlinie.



Strafstoß, Freistoß oder Weiterspielen?

Fahnenzeichen sind die absolute Ausnahme

Foulspiel oder nicht? Zunächst ist festzuhalten: Der Schiedsrichter ist derjenige, der entscheidet. Als Assistent solltest du dem Spielleiter keine Entscheidungen aufzwingen. Mit einem Fahnenzeichen (Fahne senkrecht nach oben) sind nur eindeutige und unauslegbare Vergehen anzuzeigen, wie zum Beispiel eine Tötlichkeit oder ein glasklares Handspiel.

Versteckte Zeichen ohne Fahne

Als Assistent kannst du es dem Schiedsrichter allerdings durch deine Körpersprache signalisieren, wenn du der Meinung bist, dass ein Strafstoß zu verhängen ist. Dann läufst du mit gesenkter Fahne Richtung Eckfahne. Durch diese kurze Bewegung weiß der Schiedsrichter, wie du die Situation beurteilt hast.

Innerhalb oder außerhalb?

Durch verdeckte Zeichen gibst du dem Schiedsrichter auch eine Antwort auf die Frage, ob ein Vergehen innerhalb oder außerhalb des Strafraums stattgefunden hat. War das Vergehen innerhalb des Strafraums, bewegst du dich mit gesenkter Fahne Richtung Eckfahne (Abbildung 6.4). War das Vergehen außerhalb des Strafraums, gehst du entlang der Seitenlinie deutlich vom Strafraum weg (Abbildung 6.5).



Abbildung 6.4 Durch diese Bewegung mit gesenkter Fahne zur Eckfahne gibt der SRA dem SR den Hinweis, dass er auf innerhalb und Strafstoß entscheiden würde.



Abbildung 6.5 Bewegt sich der SRA vom Strafraum weg, signalisiert er, dass das Vergehen außerhalb war und daher kein Strafstoß zu verhängen ist. Der SRA geht hier auf Nummer sicher und unterstreicht seine Unterscheidung durch die Armbewegung.

6.3 Vergehen im Rücken

Was sind Vergehen im Rücken?

Wenn sich Vergehen im Rücken des Schiedsrichters ereignen, sollte idealerweise ein Assistent das Vergehen wahrnehmen. Mögliche Vergehen sind beispielsweise: Verdeckte Foulspiele, Nachtreten oder -schlagen.

Wann zeige ich solche Vergehen an?

Wichtig ist, dass diese Vergehen ausreichend dafür sein müssen, einen Feldverweis, mindestens aber eine Verwarnung nach sich zu ziehen. Ferner ist wichtig, zuerst immer sicherzugehen, ob der Schiedsrichter die Ak-



Abbildung 6.6 Liegt eine Tötlichkeit vor, hebt der SRA die Fahne und winkelt sie leicht ab. Zudem winkt er den SR durch ein Handzeichen zu sich (1). Liegt keine Tötlichkeit vor, hebt der SRA lediglich senkrecht die Fahne (2).

Profi-Tipp: Spieler im Blick behalten



„Nach einem harten, aber fairen Zweikampf, in dem beide Spieler nebeneinander auf dem Boden liegen bleiben und wieder aufstehen, ist es die Aufgabe des Assistenten, diese Situation im Auge zu behalten, wenn sich das Spiel zwischenzeitlich in die andere Hälfte verlagert. So kann der SRA eine eventuelle Tötlichkeit dem SR melden.“

Andreas Steffens
Schiedsrichter-Assistent in der 3. Liga

tion nicht selber wahrgenommen und anders bewertet hat als du. Ist dies der Fall, gilt: Finger weg!

Wie zeige ich Vergehen hinter dem Rücken an?

Die Fahne wird mit ausgestrecktem Arm halb schräg über den Kopf gehalten (siehe Abbildung 6.6) und so lange oben gehalten, bis der Schiedsrichter zur Rücksprache kommt.

Was ist zu beachten?

Wenn Schiedsrichter und Assistent Rücksprache halten, muss das Konsequenzen haben. Merke: Wo kein Kläger, da kein Opfer. Wenn der vermeintlich benachteiligte Spieler keine Reaktion zeigt, wurde die Situation vom Assistenten womöglich falsch wahrgenommen.

7 Auf Bänken und hinter Banden

Auf Bänken sitzen Ersatzspieler, Trainer und Betreuer. Hinter Banden stehen Zuschauer. Keineswegs sind diese Personengruppen unbeteiligt. Mal steht ein Wechsel an, mal regt sich ein Trainer etwas zu energisch auf, mal ist ein Zuschauer gar nicht mit der Leistung des Gespannes einverstanden. Werfen wir ein Blick auf die tägliche Praxis.

Praxisfall!

Die Nachspielzeit ist angebrochen, als der Assistent 1 in einem knappen Spiel, bei dem die Gastgeber gerade mit 3:2 in Front liegen, eine Ecke anzeigt. Bevor die Ecke ausgeführt wird, äußert der auf der Seite des Assistenten befindliche Trainer der Heimmannschaft den Wunsch, zu wechseln. Er verweist dabei auf einen Reservespieler, der sich gerade die Schuhe anzieht. Sowohl der Schiedsrichter als auch sein Assistent sind sich einig und machen allen klar: Jetzt wird nicht gewechselt! Dies kann

der Coach nicht verstehen. Wütend stapft er zum Assistenten und will wissen: „Wozu seid ihr eigentlich da? Wir wollen jetzt wechseln!“. Drei, vier Zuschauer schließen sich dem Trainer an: „Das hat man dir im Lehrgang wohl nicht beigebracht. Da musst du noch mal die Schulbank drücken, du Pimpf!“

Hat sich das Gespann korrekt verhalten? Wie ist auf die Äußerungen des Trainers und der Zuschauer zu reagieren?

7.1 Auswechslungen

Auswechslungen kommen in jedem Spiel vor.

Wie zeige ich eine Auswechslung an?

Du zeigst dem Schiedsrichter, wenn er Blickkontakt mit dir hat, durch Heben der Fahne waagrecht über den Kopf (Abbildung 7.1) an, dass gewechselt werden soll.



Abbildung 7.1 Die Fahne mit beiden Händen über den Kopf halten. So signalisiert der SRA dem SR einen anstehenden Wechsel.

Wann darf überhaupt gewechselt werden?

Auswechselungen dürfen nur in einer Unterbrechung stattfinden. Meistens kündigen Betreuer oder Trainer einen Wechsel an. Als Assistent wirst du häufig merken, wenn ein Spieler eingewechselt werden soll. Achte ferner darauf, dass der Schiedsrichter Blickkontakt zu dir hat.

Wie läuft eine Auswechslung ab?

Ein Auswechslung findet auf Höhe der Mittellinie statt. Der auszuwechselnde Spieler muss zuerst den Platz verlassen. Du notierst

dir dessen Nummer. Ist sie nicht sichtbar, fragst du nach, wer das Spiel verlässt. Ferner nimmst du den Namen des einzuwechselnden Spielers auf und überprüfst kurz, ob die Ausrüstung des Spielers in Ordnung ist. Hat der Spieler Schmuck an, so muss er diesen sofort ablegen. Ggf. ist der Schiedsrichter herbeizurufen. Wichtig ist hier, dass die Aufnahme der Personalien und der Ausrüstungskontrolle zügig durchgeführt wird. Das heißt, du fragst maximal einmal nach, wenn du einen Namen nicht verstanden hast, und notierst, was du verstanden hast.

Hat der auszuwechselnde

de Spieler das Spielfeld verlassen und die Ausrüstung des nun bekannten Einwechselspielers ist ordnungsgemäß, darf dieser das Spielfeld betreten. Du begibst dich nun auf deine Position im Spiel, in der Regel auf die Höhe des vorletzten Verteidigers. Mit einem Pfiff gibt der Schiedsrichter nun das Spiel wieder frei.

Was, wenn eine Auswechslung nicht reibungslos verläuft?

Folgender Fall sei gegeben: Du entdeckst beim Einwechselspieler einen glitzernden Diamantenhohrning. Was ist zu tun? Der Spieler ist aufzufordern, den Ohrring abzule-

gen. Dem Schiedsrichter signalisierst du, dass er das Spiel fortsetzen soll. Bei der nächsten Spielunterbrechung darf der Wechsel, sofern der Spieler den Schmuck abgelegt hat, vollzogen werden.

Nächster Fall: Ist ein Einwechselspieler überhaupt noch nicht bereit, was du z.B. daran festmachst, dass er noch eine Trainingshose über seiner Spielkleidung trägt, verweigerst du die Auswechslung und verweist auf die nächste Spielunterbrechung. Ausnahme: Eine Mannschaft ist nach einer Verletzung in Unterzahl und möchte gleich wechseln.

Ausnahmen und Ausnahmen von der Ausnahme:

Ebenfalls wird nicht gewechselt, wenn du gerade zur Ausführung einer Ecke bereit stehst. Aber auch hier gibt es wieder eine Ausnahme: Befindet sich die Mannschaft gerade verletzungsbedingt in Unterzahl, darf gewechselt werden.



Schritte eines Wechsels

Ist der Einwechselspieler fertig oder muss er sich noch Schienbeinschoner, Hose, Trikot etc. anziehen? In der nächsten Spielruhe Blickkontakt zum Schiedsrichter suchen. Wechsel anzeigen und auf Höhe der Mittellinie vollziehen:

- Wie heißt der Spieler? Welche Nummer trägt er?
- Ggf. Abgleich mit Spielberechtigungsliste in Klassen, wo Online-Spielbericht geführt wird
- Trägt der Spieler Schmuck oder weist die Ausrüstung sonst Mängel auf?
- Welcher Spieler verlässt das Spiel?
- Wechsel Nr. X für Nr. Y und Minute notieren!
- Warten bis der Wechsel vollzogen, d.h. der Spieler das Spielfeld verlassen hat und der Einwechselspieler das Spielfeld betreten hat.
- Zurück auf Ausgangsposition begeben!

Merke: Ein Wechsel ist vollzogen, wenn der einzuwechselnde Spieler in einer Spielruhe mit Zustimmung des Schiedsrichters das Spielfeld betreten hat - nachdem der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlassen hat!

7.2 Umgang mit Trainern und Betreuern

Als Assistent hast du eine Rolle als Offizieller. In dieser Rolle triffst du auf andere Funktionäre. Dies sind Vereinsvertreter. Insbesondere der Kontakt zu den Trainern und Betreuern ist von Bedeutung.

Professionalität gegenüber Vereinsvertretern bedeutet, **freundlich, aber bestimmt aufzutreten**. Erhältst du z.B. vor dem Spiel den Auftrag vom Schiedsrichter, dich nach den Trikotfarben zu erkundigen, klopfst du an

die Kabinentür. Ist es die erste Begegnung mit der Mannschaft und/oder den Betreuern, stellst du dich erst kurz vor und fragst dann, in welchen Farben das Team spielt. Unter Umständen musst du aber hartnäckig bleiben und dir auch mal die Trikots zeigen lassen. Wollen beide Mannschaften in kaum unterscheidbaren Trikots spielen, halte Rücksprache mit dem Schiedsrichter. In der Regel muss die Heimmannschaft die Trikots wech-

seln. Nicht selten stellen sich dabei einige Vereine zunächst quer, sodass Durchsetzungsvermögen gefragt ist.

Während des Spiels gilt Ähnliches. Doch auch hier musst du öfter klare Anweisungen geben. Der Ton macht bekanntlich die Musik.



Foto: Getty Images

Abbildung 7.2 Trainer können durch ihr Verhalten zu einer Stressquelle werden. Der SRA muss einerseits frühzeitig und präventiv eingreifen, darf andererseits aber nicht überreagieren und sollte vor allem Ruhe bewahren.

7.3 Umgang mit Zuschauern

Zuschauern ist im Gegensatz zu Trainern und Betreuern keine Aufmerksamkeit zu schenken!

Viele Zuschauer haben ein großes Mitteilungsbedürfnis. Sie kommentieren das Spiel, Fehlpässe genauso wie vermeintliche Fehlentscheidungen. Hin und wieder loben sie auch eine Entscheidung des Gespanns. Gelegentlich sprechen Zuschauer dich zudem direkt an. Sie wollen dann wissen, wie viele Minuten noch zu spielen sind oder weshalb du auf der gegenüberliegenden Seite keinen Strafstoß angezeigt hast. Dies lenkt ab! Deshalb musst du die Zuschauer ausblenden und ignorieren!

Auch von deutlichen Provokationen bis hin zu Pöbeleien solltest du dich nicht irritieren lassen.

Grenzen werden allerdings dann überschritten, wenn Zuschauer das Spielfeld betreten oder Gegenstände auf das Spielfeld fliegen. In diesem Fall hebst du in der nächsten Spielunterbrechung die Fahne und winkst den Schiedsrichter zu dir.



Der Beobachter - ein genauer Zuschauer

In Spielen ab der Bezirksliga steht öfter ein **Beobachter** am Spielfeldrand und beurteilt die Leistung des Schiedsrichters. Der Beobachter erkundigt sich vor dem Spiel u.a. nach den Namen der Assistenten. Nach dem Spiel spricht er gegebenenfalls kritische Situationen an. Als Assistent musst du mit dieser Kritik leben. Auch wenn sie dir im ersten Moment unberechtigt erscheint: Feedback annehmen und unkommentiert lassen! Und bedenke immer: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen!

8 Teamwork - Erfolgsfaktor Kommunikation



Im Gespann ein Spiel zu leiten, ist etwas anderes, als alleine unterwegs zu sein. Es macht den meisten mehr Spaß, nicht mehr Einzelkämpfer zu sein, sondern gemeinsam ein Spiel über die Bühne zu bringen. Zudem sehen sechs Augen mehr als zwei. Allerdings müssen sich Schiedsrichter und Assistenten dazu abstimmen. Erfolgreiche Gespanne zeigen, wie es geht.

Praxisfall!

Die Partie läuft gerade eine Viertelstunde, als der Schiedsrichter den Kapitän der Heimmannschaft nach einem Foul im Luftzweikampf anspricht und für alle erkennbar ermahnt, die Ellenbogen nicht einzusetzen. Keine zwei Minuten später kommt es vor dem Assistenten wieder zu einem

Zweikampf, bei dem der Spielführer beteiligt ist. Wieder nutzt er verbotenerweise seine Ellenbogen. Der Assistent hebt nicht nur die Fahne, sondern zeigt – wie vor dem Spiel abgesprachen – nach dem Pfiff des Schiedsrichters diesem mit der freien Hand auch an, dass der Spieler wieder den El-

lenbogen eingesetzt hat. Dann deutet er auf die Brusttasche. Der Unparteiische verwarnt daraufhin den Spielführer. Die Kritik der Zuschauer richtet sich ausschließlich gegen den eigenen Akteur: „Das hat der Schiri doch eben schon gesagt. Lass die Ellenbogen bei dir, Junge!“

8.1 Vor dem Spiel

Zunächst ist festzustellen, dass man im laufenden Spiel nur wenig miteinander sprechen kann. Deswegen ist die **Absprache vor dem Spiel wichtig**. Hier kann bereits abgeklärt werden, welche Situationen wie zu handhaben sind. Ferner können noch einmal die Zeichen, sowohl die mit der Fahne als auch die eher verdeckten Handzeichen, durchgegangen werden. So lassen sich Missverständnisse im Vorfeld vermeiden.

Was soll genau abgeprochen werden?

Wenn du noch nicht oft als Assistent im Einsatz

warst, liegt der Fokus bei der Absprache auf den grundlegenden Zeichen. Neben den Fahnenzeichen bei Standards wie Ab- und Eckstößen sowie Einwürfen zählen dazu auch die entsprechenden Handzeichen. Wichtig ist es aber auch, die Zeichen bei kritischen Situationen durchzusprechen; ob knappe Torerzielung oder Tätlichkeiten im Rücken des Schiedsrichters.

Bei etwas mehr Spielpraxis geht es dann eher um Themen wie Blickkontakt, Umgang mit Offiziellen und Unterstützung bei der Einschätzung von Foulspielen als verwarnungswürdig oder nicht.

Funktionen der Absprache

Die Absprache hat mehrere Funktionen: Sie soll dem Gespann **Sicherheit** verschaffen, um zu **wissen, wie in typischen, aber auch in ungewöhnlichen Situationen zu verfahren ist**. Gerade was untypische Situationen anbelangt, erweist sich die Absprache als Vorteil. Als Assistent bist du für derartige Fälle sensibilisiert und wirst weniger überrascht sein, wenn es beispielsweise zu einer Tätlichkeit kommt, die der Schiedsrichter nicht sieht.

Mögliche Themen der Absprache

- Wie sehen die grundlegenden Fahnenzeichen aus?
- Wann nutzt der Assistent die freie Hand als Zeichen?
- Wo steht der Assistent bei den Standardsituationen?
- In welchem Bereich zeigt der Assistent Foulspiele an? Was ist dabei zu beachten?
- Wie verhält sich der Assistent bei kniffligen Situationen?
- Was macht der Assistent, um den Schiedsrichter bei der Einschätzung von persönlichen Strafen zu unterstützen?
- Wo gab es in der Vergangenheit Missverständnisse? Wie kann man diese vermeiden?

8.2 Während des Spiels

Im Spiel müssen die vereinbarten Zeichen dann auch entsprechend umgesetzt werden. Ferner ist ein **Blickkontakt** in den Spielpausen auch ohne konkreten Anlass immens wichtig. Durch den Blickkontakt signalisierst du dem Schiedsrichter, dass du dabei bist und er sich auf dich verlassen kann. Denn **man kann nicht nicht kommunizieren**. Daher ist es auch wichtig, dass du, sobald der Schiedsrichter zu dir blickt und von dir eine Reaktion erwartet, ihm ein Zeichen gibst. Liegt für dich klar erkennbar keine Abseitsposition vor, ist dies dem Schiedsrichter nicht notwendigerweise so klar. Er hat schließlich auch nicht die günstige Seitenansicht wie du. Nun schaut er zu dir raus und erwartet eine Reaktion. Mit der freien Hand signalisierst du dem Schiedsrichter, dass du die Situation richtig wahrgenommen hast.

Merke: Lieber ein Handzeichen zuviel als zu wenig.

Halbzeitpause nutzen!

In der Halbzeitpause ergibt sich die Gelegenheit, Informationen auszutauschen. Gab es Karten, so ist abzugleichen, ob alle die korrekte Nummer notiert haben, um späteren Missverständnissen vorzubeugen. Ferner kannst du dem Schiedsrichter mitteilen, wenn du in der ersten Hälfte Spielerpaare beobachtet hast, die sich nicht grün sind, oder dir Spieler besonders aufgrund ihres Verhaltens aufgefallen sind. Auch ist es für den Schiedsrichter wichtig, zu wissen, wie einzelne Entscheidungen von außen wahrgenommen wurden. Unter Umständen ist dir aufgefallen, dass ein Akteur mehrfach durch Foulspele in Erscheinung getreten ist, der Schiedsrichter diesen aber noch nicht angesprochen, geschweige denn verwarnt hat. Fazit: All das, was dir aufgefallen ist, muss dem Schiedsrichter und dem anderen Assistenten noch lange nicht aufgefallen sein.

8.3 Nach dem Spiel

Sepp Herberger war bekannt für seine Fußballweisheiten. Eine davon lautete: „Nach dem Spiel, ist vor dem Spiel.“ Dies gilt für alle Teams auf dem Platz, auch für das Schiedsrichtergespann. Nach dem Spiel und dem Duschen sollte daher jedes Gespann das Spiel kritisch analysieren.

- **Was war gut?**
- **Was soll beibehalten werden?**
- **Was muss verbessert werden?**

Im nächsten Spiel kann dies besser gemacht werden.

Damit die gemeinsame Analyse des Spiels auch nützlich für die Zukunft ist, sollten neben positiven Aspekten kritische Aspekte angesprochen werden. Dabei sollte sich die Kritik auf konkrete Situationen beziehen. Ferner sollten auch konkrete Verbesserungsmöglichkeiten für ähnliche Situationen in der Zukunft diskutiert werden (siehe Praxisbeispiel).

Praxisfall: Situationen analysieren

Ein Beispiel aus der Praxis: Im letzten Spiel gab es einen Zweikampf im Strafraum auf Höhe des Assistenten, der zwei Meter neben der Eckfahne stand. Der Assistent hat nur einen Restzweifel, ist sich aber ziemlich sicher, dass ein Foulspiel vorlag. Daher zeigte er wie vereinbart (siehe Kapitel 6.2 Strafstoß) einen Strafstoß verdeckt an, indem er sich mit der gesenkten Fahne zur Eckfahne bewegte. Der Schiedsrichter setzte das Spiel zur Verwunderung der Zuschauer mit einem Eckstoß fort. Der Assistent war ebenfalls überrascht, übernahm auf-

grund seiner Restzweifel jedoch die Entscheidung des Schiedsrichters. Nach dem Spiel fragte der Schiedsrichter den Assistenten: „Sag mal, war das kein Strafstoß?“ Schnell wurde klar, dass hier ein Missverständnis vorlag. Um dies in Zukunft zu vermeiden, vereinbart das Gespann folgendes Zeichen: Der Assistent geht künftig noch weiter über die Eckfahne hinaus, Richtung Strafraum, um unmissverständlich klar zu machen, dass er auf Strafstoß und nicht auf Eckstoß entscheiden würde.

Nachwort

Auf den vergangenen Seiten haben wir versucht, das Amt des Schiedsrichterassistenten anschaulich zu beschreiben, euch als potenzielle „Winker“ mit Tipps aus der Praxis auszustatten und so das Rüstzeug für die ersten Einsätze mitzugeben.

Wichtig ist, dass diese Broschüre nur einen ersten Eindruck vermitteln soll. Zur Assistententätigkeit kommen immer wieder neue Aufgaben dazu, die nicht aus Büchern, sondern nur aus der Erfahrung erlernt werden können.

Ebenfalls ist und bleibt die allerwichtigste Grundlage für einen Assistenteneinsatz die Absprache im Gespann. Jeder Schiedsrichter hat seine

eigenen Vorstellungen, wie sein idealer Assistent auszusehen hat.

Dennoch hoffen wir, dass diese Broschüre einen Überblick geben und so vielleicht die Scheu vor den ersten Einsätzen an der Fahne nehmen konnte. Die Assistententätigkeit ist ein unersetzlicher Bestandteil der Schiedsrichterlaufbahn – kaum an anderer Stelle kann man so viel lernen und gleichzeitig von der Rolle des „Einzelkämpfers“ Abstand nehmen.

Wir brauchen euch an der Linie, daher meldet euch bei eurem Schiedsrichterausschuss!

Viel Spaß bei den ersten Einsätzen!

Hilko Paulsen

ÖA Kreis Euskirchen

Tobias Altehenger

ÖA Kreis Köln

Danke

Diese Broschüre ist nicht nur das Resultat einer Kooperation der Kreise Köln und Euskirchen. Viele andere Schiedsrichter haben sich an diesem Projekt beteiligt. Andreas Steffens, Stefan Glasmacher und Frederick Assmuth brachten wertvolle Tipps und Anregungen ein. Alex Feuerherdt und Gottfried Erpenbach gilt unser Dank für das Korrekturlesen. Christian Lex fungierte als Model und Fotograf. Auch Martin Hille stand hinter der Kamera und machte geduldig unzählige Aufnahmen, von denen die besten den Weg in diese Broschüre fanden. Dass diese nun vorliegt ist auch Verdienst der genannten Kollegen.

Wir bedanken uns bei allen herzlich für ihren Beitrag!

Erlebnisse als SRA



