



Stand: 02.09.2022

Schwerpunkte der kommenden Saison & Anweisung, die besonders zu beachten sind (HVNB 2022 / 2023)	
Generell	<ul style="list-style-type: none"> Anweisung: Umsetzung der Anwendung der Verwarnungen Hier müssen wir die SR unterstützen und bei Spielen in <u>ersten 3-4 Spieltagen</u> beim Einsatz der V mit <u>Fingerspitzengefühl</u> vorgehen und <u>1 Fehler verzeihen</u>. Auf jeden Fall <u>ansprechen</u> und <u>Tipps</u> geben!
Bereich „Teil B“	<ul style="list-style-type: none"> B1: Wie sind die SR aufgetreten? Wie haben sie sich <u>körpersprachlich</u> verkauft / präsentiert? B2: Wie arbeiten die SR im <u>Gespann</u> (und mit ZN/S!!) zusammen? Sind sie ein <u>Team</u> oder <u>2 Einzel-SR</u>? Wie ist die <u>Aufgabenteilung</u>? Wie setzen sie ihr <u>Stellungsspiel</u> ein? B3: Wie ist <u>Zeichengebung</u>? Wie setzen sie <u>unterschiedlich</u> Pfiffe ein? Wie ist <u>Kommunikation</u> mit <u>Trainer/Spieler</u>? <u>EINFLUSSNAHME</u>: Wie beeinflussen die SR mit ihren <u>Entscheidungen</u> das <u>Spiel</u>? <u>Gewinnt</u> / <u>Verliert</u> eine <u>Mannschaft</u> mit einer <u>falschen Entscheidung</u>? <u>Lenken</u>/ <u>führen</u> die SR das <u>Spiel</u>?
Betreten Torraum = vereiteln einer klaren TG	<ul style="list-style-type: none"> <u>Verschafft sich der Spieler tatsächlich einen Vorteil?</u> – wurde durch die <u>Aktion</u> eine <u>klare Torgelegenheit (TG)</u> <u>vereitelt?</u> - oder <u>steht er passiv</u> mit <u>Füßen auf Linie</u>? <u>Klare Differenzierung</u>: wurde <u>Abwehrspieler im Zweikampf</u> in den <u>Torraum gedrängt</u>? Oder ging <u>Abwehrspieler aktiv</u> durch <u>Torraum</u>, um z.B. <u>Weg abzukürzen</u>? >>Anwendung der unten genannten <u>Beurteilungskriterien</u>.
Welche Maßnahmen ihr den SR-Kollegen an die Hand gebt, muss auf euren Bogen!	

Beurteilungskriterien / Formulierungshilfen beim Gespräch und beim späteren Ausfüllen Tipp: Verwendet diese Formulierungen, sie helfen tatsächlich...	
Ausgezeichnet (8 bzw. 9) mehr als gut (7)	<ul style="list-style-type: none"> Spielleitung, die <u>über alle Zweifel erhaben</u> ist SR leiten <u>mit klarer Linie</u> und <u>üben positiven Einfluss auf Spiel</u> und <u>Spieler aus</u> ein <u>Höchstmaß</u> getroffener fehlerfreier Entscheidungen es ist <u>spürbar</u>, dass die SR nicht nur auf <u>Aktionen</u> reagieren, sondern <u>vielmehr positiv agieren</u> <p><u>Eigene Frage</u>: Sind <u>ALLE</u> obigen <u>Bedingungen</u> erfüllt? <u>Begründung</u> der <u>positiven Einflussnahme</u>.</p>
Gut (6) noch gut (5)	<ul style="list-style-type: none"> allen <u>Herausforderungen</u> des <u>Spieles</u> <u>jederzeit</u> gewachsen eine <u>klare und durchgängige</u> Linie <u>durchweg</u> korrektes <u>Reagieren</u> auf <u>entstehende Spielsituationen</u> <u>Fehler</u> werden als <u>solche nicht erkennbar</u> bzw. sind <u>Einzelfehler</u> (=„noch gut“ – 5 Punkte) <p><u>Eigene Frage</u>: <u>Warum sollte die Leistung der SR besser</u> gewesen sein, als <u>durchweg korrekt</u>?</p>
Befriedigend (4) noch bef. (3)	<ul style="list-style-type: none"> <u>ordentliche Spielleitung</u>, bei denen die SR mit einer <u>durchgängigen Linie</u> den <u>Spielanforderungen</u> gerecht werden <u>Fehler wiederholen sich jedoch bzw. werden deutlich sichtbar</u> (Achtung: keine Zahl nennen!) <p><u>Eigene Hilfe</u>: <u>Ich habe einige Fehler festgestellt, die deutlich sichtbar</u> waren... <u>und somit war es ordentlich</u>.</p>
Ausreichend (2) noch ausr. (1)	<ul style="list-style-type: none"> Linie der SR ist <u>nicht durchgängig</u> bzw. <u>schwankend</u> - somit <u>Probleme</u> für die am <u>Spiel Beteiligten</u>, sich <u>auf die SR einzustellen</u> <u>Fehler sind deutlich und wiederholen sich mehrfach</u>, wirken somit <u>kurzzeitig störend auf das Spiel</u>, ohne dessen <u>Fortsetzung in Frage</u> zu stellen
Ungenügend (0 Punkte)	<ul style="list-style-type: none"> <u>Linie ist nicht erkennbar</u> - SR haben <u>Spiel</u> (bzw. <u>Einzelkriterium</u>) <u>nicht im Griff</u> SR sind <u>schlechthin "überfordert"</u> Folge: <u>Fehler wiederholen sich mehrfach</u> und sind <u>derart massiv</u> bzw. <u>schwerwiegend</u>, dass <u>Spielfortsetzung gestört</u> bzw. <u>Spielausgang beeinflusst</u> sind.
Gravierender Fehler	<ul style="list-style-type: none"> <u>Gravierender Fehler</u>: <u>deutlich sichtbar</u>, <u>offensichtlich</u>, alle haben es <u>gesehen</u>, <u>eindeutig</u>. Bei einem <u>gravierenden Fehler</u> kann am <u>Ende</u> die <u>Bewertung</u> in diesem <u>Kriterium</u> <u>max. befriedigend</u> (4 Punkte) sein. NEU: Gravierender Fehler plus Regelverstoß: siehe Hinweise Seite 2

Vorgaben zum Gesamteindruck (B4)
Rubrik A: Ab 3 Punkten weniger (Basis 6 Punkte) wird auch B4 auf maximal 5 Punkte gesetzt (3x 5 oder 1x 5 + 1x 4 usw.)
Rubrik B: Ab 2 Punkten weniger (Basis 6 Punkte) wird auch B4 auf maximal 5 Punkte gesetzt (2x 5 oder 1x 4)
Wird in Rubrik A und B die oben genannten „Punkte weniger“ erreicht, wird B4 grundsätzlich auch auf max. 5 Punkte gesetzt. Ein Setzen auf 4 Punkte ist nicht zwingend.
B4 kann maximal 2 Punkte über dem niedrigsten Wert aus A oder B liegen.
B4 ist maximal so hoch, wie die beste Punktzahl aus A oder B; also z.B. kein sehr gut in B4, wenn sonst nur gut.

Bitte beachten bei fehlender Disqualifikation und Regelverstoß > on Top
Beobachter schließt Bewertung ohne Fehlende Disqualifikation und Regelverstöße (RV) ab. Punktezahl steht. Anschließend werden diese „on Top“ in Bewertung wie folgt berücksichtigt bzw. reduziert: <ul style="list-style-type: none"> Fehlende Disqualifikation: zusätzlich 2 Punkte im Kriterium A3, „Progression“ nach unten, -> Vorgaben Gesamteindruck (B4) beachten RV ohne Auswirkung zusätzlich 1 Punkt im jeweiligen Kriterium nach unten RV mit Auswirkung zusätzlich 1 Punkt im jeweiligen Kriterium und 2 Punkte im Gesamteindruck (B4) nach unten

Hinweise / Orientierung zu den Punkten in OL- und VL-Kader

70 – 72: absolute TOP mit einer super Leistung (7 vorne heißt Leistung auf Niveau von 3. Liga)
 66 – 69: durchschnittliche bis richtig gute Leistung,
 60 – 65: absolut mäßige bis ordentliche Leistung,
 59 und weniger ist Ausfall (Anforderungen in diesem Spiel nicht erfüllt)

Ergänzende Hinweise, Beispiele zu den aktuellen Fokusthemen

Andere Regeln: NuScore, Arbeiten am ZN/S- Tisch?	<ul style="list-style-type: none"> - Vor dem Spiel, in der Halbzeit und nach Spielschluss sollen die SR aus dem Fokus und somit in die Kabine gehen. Sitzen die SR vor dem Spiel und in der Halbzeit am ZN/S-Tisch, um dort „Pause zu machen“: Deutlicher Hinweis im Gespräch und im BeobBogen unter „Hinweise“ notieren. (<u>keine</u> Bewertung in Punkten!)
Wischen während des laufenden Spiels	<ul style="list-style-type: none"> - In einigen OL- und VL-Spielklassen ist das Wischen während des laufenden Spiels erlaubt. Aber vorher in Technischer Besprechung genauestens abzustimmen. Beobachter beobachten und begleiten. - In die Bewertung fließt das Thema nur ein, wenn gravierende Fehler bzw. Abweichungen zu HVN-Vorgaben vorliegen, z.B. Einsatz in den Landesligen
Time-out bei Verletzung	<ul style="list-style-type: none"> - Bei nicht offensichtlicher Verletzung soll Spieler durch SR gefragt werden, kein „automatisches TO“ geben, nachfragen ob Behandlung notwendig ist (ja/nein), keine 3 Angriffe aussetzen. Bei Bedarf ansprechen und unter „Hinweise“ notieren.
Aktion von außen und hinten	<ul style="list-style-type: none"> - Aus 2019: werden die Bewertungsvorgaben vom Lehrgang durch SR umgesetzt (siehe Brief an Vereine)? - Offensichtl. Aktionen von hinten sind mit einer Hinausstellung zu ahnden (R 8:4). - Klare und offensichtliche Aktion, die nicht nach Vorgaben geahndet wird, ist ein gravierender Fehler.
Ergänzende Hinweise, Beispiele - außerhalb der Fokusthemen und Lehrgänge	
Umgang gravierender Fehler im Zusammen- hang mit Regelverstoß	<ul style="list-style-type: none"> - Hauptbewertung im Kriterium mit max 5 Punkte bewertet, z.B. A8 und am Ende führt die -1 ON TOP-Regelung zu max. 4 Punkten. - natürlich vorausgesetzt: dieser Szene bleibt die Einzige im Kriterium z.B. A8.
Beispiele Regelverstoß (RV) mit Auswirkung	<ul style="list-style-type: none"> - Ein RV mit anschließendem Torerfolg - Die „falsche“ Mannschaft kommt aufgrund des RV in Ballbesitz, dabei spielt der Spielstand am Ende keine Rolle.
Passives Spiel: Anzeigen noch offener Pässe	<ul style="list-style-type: none"> - 1 - 2 x vergessen: passiert, interessiert nicht - Gar keine Umsetzung der Anweisung = gravierender Fehler (max 4 Pkt.)
Aufgabenteilung, FSR pfeift 7m!	<p>FSR pfeift einen 7m:</p> <ul style="list-style-type: none"> - passiert das 1x im Spiel und Entscheidung ist richtig = nur über die Situationen und Ursache sprechen, keine Bewertung in Punkten! - Wiederholt sich das ein 2. Mal auch wenn Entscheidung richtig ist = gravierender Fehler, max. 4 Punkte bei Zusammenarbeit (B2) - passiert das 1x im Spiel und Entscheidung ist offensichtlich falsch= gravierender Fehler, max. 4 Punkte bei Zusammenarbeit (B2)
	-