



**Leitfaden**  
**für Schiedsrichter und SRA**  
**„Kommunikation mit**  
**dem Headset“**



**ÖÖ FUSSBALL  
VERBAND**  
#oeschiedsrichter

# GRUNDREGELN

Um klar zu kommunizieren und uns eindeutig zu verstehen, halten wir uns an diese Grundregeln:

- Wir kommunizieren so viel wie möglich, der Fokus bleibt aber auf dem Wesentlichen. -
- Wir verwenden präzise Sprache und halten uns an den Gesprächsleitfaden. -
- Wir verwenden bei Verwendung des Headsets keine Verneinungen, da diese missverstanden werden können. -
- Wir wiederholen alles was wir sagen zwei- oder dreimal. -

# GESPRÄCHSLEITFADEN

ABSEITS	=	Abseitsvergehen liegt vor (Unterstützung zum Fahnenzeichen)
ABSTOSS	=	Abstoß (letzte Berührung vom Verteidiger)
ACHTUNG	=	brenzlige Spielsituationen, Aufmerksamkeit steigern
BALL IM SPIEL	=	das Spiel läuft wieder
BALL LIEGT	=	Ball liegt korrekt (bei Abstoß, Eckstoß, Freistoß, ...)
BIN DA	=	SR/SRA übernimmt die Kontrolle über die Situation
ECKE	=	Eckstoß (letzte Berührung vom Angreifer)
EIGENER	=	Verteidiger spielt Ball zum gegnerischen Spieler in Abseitsposition
ELFER	=	(Eindeutiges) Foulvergehen am Angreifer im Strafraum liegt vor

<b>FARBE</b>	=	Einwurf (Mannschaft mit jeweiliger Farbe wirft; einfache/einsilbige Farbe wählen: „rot“ statt orange, „blau“ statt violett)
<b>FOUL</b>	=	Foulvergehen liegt vor
<b>GELB/ROT</b>	=	kartenwürdiges Vergehen liegt vor (Farbe/Nr./Mannschaft)
<b>GO</b>	=	es liegt KEIN ABSEITSvergehen vor (v.a. bei Pass in die Tiefe)
<b>HAND</b>	=	strafbares Handspiel liegt vor
<b>JETZT</b>	=	Zeitpunkt der Passabgabe bei hohen Bällen, Freistößen, Abstoß, Eckball; „jetzt“ kommt genau bei Ballberührung
<b>KEINE AHNUNG</b>	=	SR/SRA konnte nicht beurteilen / kann keine Entscheidung treffen (Ausnahme der „Keine-Verneinung-Regel“)
<b>MERKEN</b>	=	Nr. eines Spielers bei laufendem Spiel merken
<b>OUT</b>	=	Einwurf bzw. Ball knapp über der Seitenlinie (Unterstützung zum Fahnenzeichen)
<b>PASSIV NR. ...</b>	=	Spieler mit der Nr. ... (wenn erkennbar) steht passiv in grundsätzlicher Abseitsposition (greift nicht ein / nicht strafbar)
<b>RÜCKPASS</b>	=	bewusstes Zuspiel vom Mitspieler zum Tormann (Tormann darf den Ball jetzt nicht mit den Händen berühren)
<b>STOP</b>	=	SR muss das Spiel sofort unterbrechen
<b>STÜRMERFOUL</b>	=	Foulvergehen des Angreifers liegt vor
<b>TOR</b>	=	Tor wurde korrekt erzielt (Torschützen abgleichen)
<b>TORMANN</b>	=	Tormann kommt aus dem Tor heraus (erhöhte Aufmerksamkeit)
<b>TOUCH</b>	=	Ballberührung durch Angreifer / neue Abseitssituation
<b>VORTEIL</b>	=	SR lässt Spiel aufgrund einer Vorteilsituation laufen
<b>WARTE</b>	=	„Wait and See“
<b>WECHSEL</b>	=	(Vor-)Ankündigung eines Spielertauschs durch den SRA
<b>WEITER</b>	=	es liegt KEIN FOULvergehen vor bzw. auch Info bei knappen Situationen wie z.B. kein Tor
<b>WER</b>	=	von wem kommt der Ball bzw. wer wirft ein
<b>ZWEITER BALL</b>	=	zweiter Ball ist im Spiel