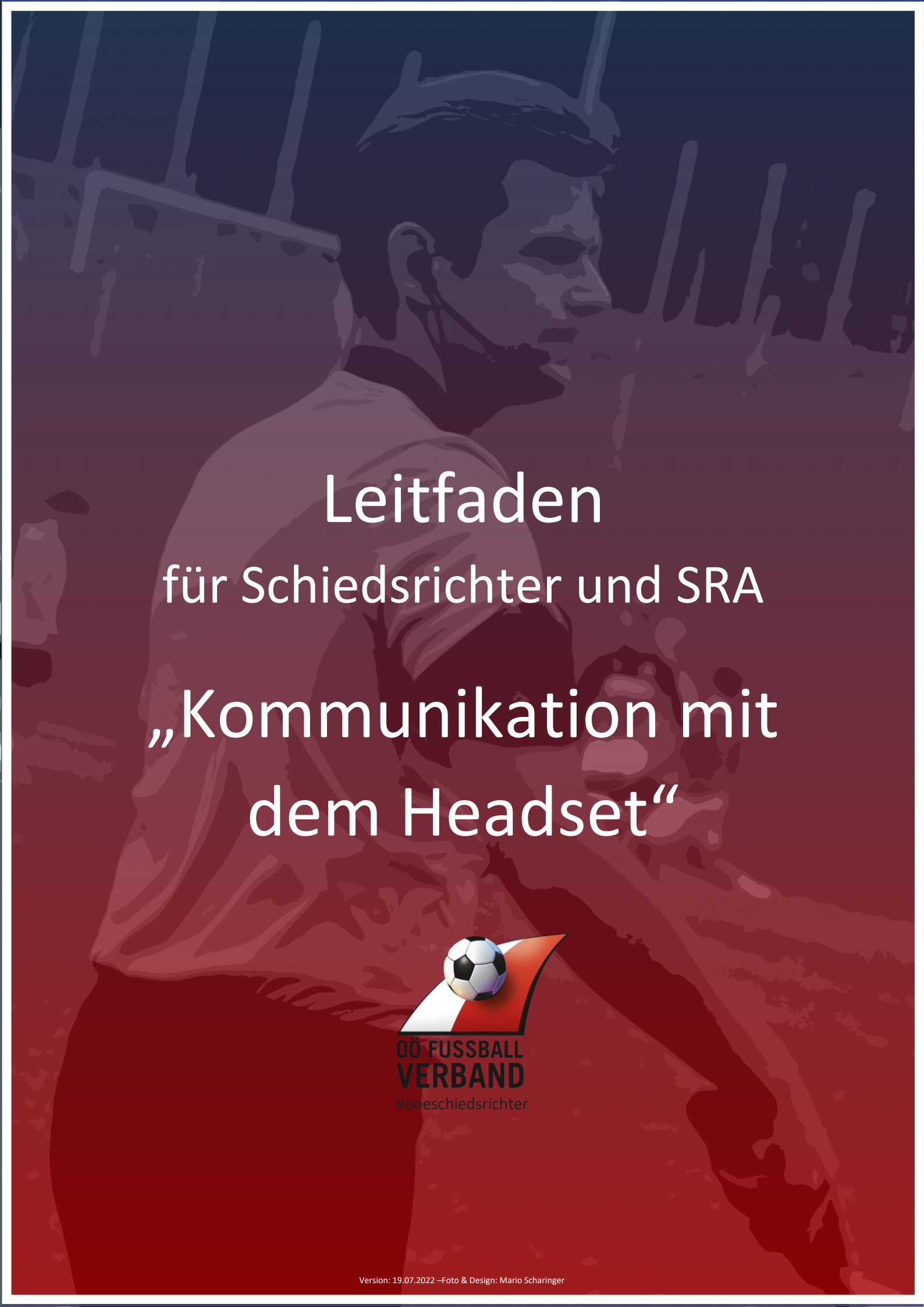




Leitfaden für Schiedsrichter und SRA „Kommunikation mit dem Headset“



**ÖFV FUSSBALL
VERBAND**

#oeschiedsrichter

GRUNDREGELN

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

- Wir kommunizieren so, dass der Fokus auf dem Wesentlichen liegt. -
 - Wir verwenden präzise Sprache und halten uns an den Gesprächsleitfaden. –
 - Wir verwenden 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
FARBE	=	Einwurf (Mannschaft mit jeweiliger Farbe wirft; einfache/einsilbige Farbe wählen: „rot“ statt orange, „blau“ statt violett)
FOUL	=	Foulvergehen liegt vor

GELB/ROT	=	kartenwürdiges Vergehen liegt vor (Farbe/Nr./Mannschaft)
GO	=	es liegt KEIN ABSEITSvergehen vor (v.a. bei Pass in die Tiefe)
HAND	=	strafbares Handspiel liegt vor
HAND + ELFER	=	Handspiel des Verteidigers im Strafraum liegt vor
INNERHALB	=	Präventiv bei Abstoß, wenn der Stürmer auf der Linie oder innerhalb des Strafraumes steht
JETZT	=	Zeitpunkt der Passabgabe bei hohen Bällen, Freistößen, Abstoß, Eckball; „jetzt“ kommt genau bei Ballberührung
KEINE AHNUNG	=	SR/SRA konnte nicht beurteilen / kann keine Entscheidung treffen (Ausnahme der „Keine-Verneinung-Regel“)
MERKEN	=	Nr. eines Spielers bei laufendem Spiel merken
OUT	=	Einwurf bzw. Ball knapp über der Seitenlinie (Unterstützung zum Fahnenzeichen)
PASSIV	=	Spieler steht passiv in grundsätzlicher Abseitsposition (greift nicht ein / nicht strafbar)
PRALL	=	Relevant bei Abseits, kein kontrolliertes Spielen des Verteidigers, d.h. keine neue Spielsituation
RÜCKPASS/ZUSPIEL	=	bewusstes Zuspiel vom Mitspieler zum Tormann (Tormann darf den Ball jetzt nicht mit den Händen berühren)
STOP	=	SR muss das Spiel sofort unterbrechen
STÜRMERFOUL	=	Foulvergehen des Angreifers liegt vor
TOR	=	Tor wurde korrekt erzielt (Torschützen abgleichen)
TORMANN	=	Tormann kommt aus dem Tor heraus (erhöhte Aufmerksamkeit)
TOUCH	=	Ballberührung durch Angreifer / neue Abseitssituation
VORTEIL	=	SR lässt Spiel aufgrund einer Vorteilsituation laufen
WARTE	=	„Wait and See“
WECHSEL	=	(Vor-)Ankündigung eines Spielertauschs durch den SRA
WEITER	=	es liegt KEIN FOULvergehen vor bzw. auch Info bei knappen Situationen wie z.B. kein Tor
WER	=	von wem kommt der Ball bzw. wer wirft ein
WIEDERHOLUNG	=	Wenn der Angreifer bei der Durchführung des Abstoßes auf der Linie oder innerhalb des Strafraumes gestanden hat.
ZWEITER BALL	=	zweiter Ball ist im Spiel