



DRIV Schiedsrichtertagung 2005

03. & 04.09.2005

Johan van Diejen

Cheftrainer Rollhockey DRIV

Nationaltrainer Rollhockey Senioren DRIV

Tagesordnung



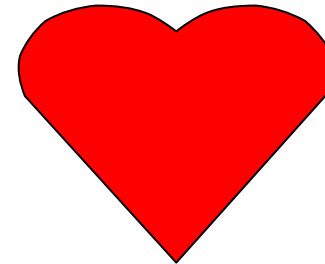
- **Erwartete Spielkultur Nationalmannschaften**
 - Spielphilosophie / Spielkultur / Regeln für Spieler
- **Regelmodifikationen**
- **Bericht WM Senioren 2005 (San Jose)**
- **Trainingsinhalte Nationalmannschaft / Vereine**
- **Erwartungen der (National)trainer**
- **Der moderne Schiedsrichter (Seite 12 bis 28)**
 - Quelle: DHB Homepage

<http://www.deutscher-hockey-bund.de/VVI-Web/Schiedsrichter/>

Spielphilosophie





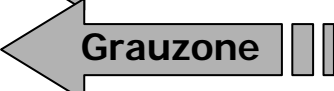

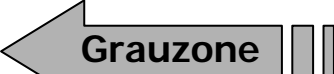
- **Vorwärts- und Tororientierte Spielweise**
 - Spielen um ein Tor zu erzielen
 - Unbedingter Wille ein Tor zu schießen
 - Besetzen der Mitteposition
 - Agieren statt reagieren
 - Unter Druck immer den Weg nach vorne suchen



Das Publikum begeistern!!!

Erwartete Spielkultur



- Tororientierung & Verbesserung Torausbeute
- Direktspiel und Direktabschluß im Strafraum
- Diszipliniert in der Verteidigung 
- Verringerung der individuellen Fehlerquote 
- Verbesserung der Zweikampfbilanz 
- Schnelle Konterattacke & hohe Schnelligkeit
- Schnelles Pass-Spiel / weniger Laufen mit Ball
- Mehr Bewegung Mann ohne Ball (Mann ohne Ball schafft die Freiräume)
- Kontinuierlicher Einsatz des Blockens 
- Angriffsspiel viel über die Ecken
- Korrekte Ausführung Standards
- Schüsse aus Halbdistanz
- Aggressive Einstellung zum Spiel 

Regeln für Rollhockey Nationalspieler



Ausschnitt

1. Suche immer den direkten Weg zum Tor (nicht außen herum, sondern der Weg direkt durch die Mitte).
2. Versuche immer die Position in der Mitte vor dem Tor zu besetzen.
3. Suche im Falle von Gefahr des Ballverlustes bei Zweikämpfen immer den Weg nach vorne, nie zurück.
4. Gebe als „Verteidiger“ den gegnerischen Stürmern im eigenen Strafraum nie einen Zentimeter Platz.
5. Es gibt beim Kampf um den Ball an der Bande immer nur 2 Möglichkeiten: entweder hast du den Ball oder der Schiedsrichter pfeift.
6. Spiele was Härte angeht immer bis an die Grenze des vom Schiedsrichter zulässigen.
7. Spiele nie um deinen Gegenspieler zu verletzen.
8. Akzeptiere die Schiedsrichterentscheidungen immer ohne Diskussion.

Regelmodifikationen (12.08.2005)



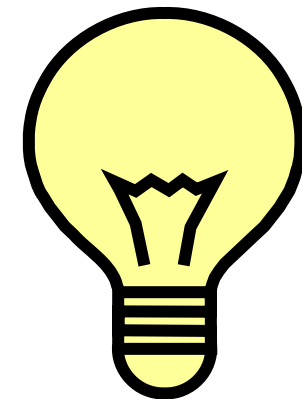
CIRH Entscheidungen auf WM 2005 (San Jose)

▪ Regeländerungen

- Art. 44: Penalty Shot (Eingang ab 01.01.2006)
 - **Geändert:** § 2.1 / § 2.3 / § 3.2 / § 3.2a / 4.1 (teilweise)
 - **Neu:** § 5 & 6
- Golden Goal in Verlängerung

▪ Abgewiesene Regeländerungsanträge

- Unbeschränkter Einsatz des Fußes (Spanien)
- Aufhebung der Anti-Spielzone (Italien)



CIRH Regeln sollten national 1:1 umgesetzt werden!!!

Bericht WM Senioren 2005 (1)



■ Zielsetzung Deutschland

Ziel ist, in der Vorrunde mit tororientiertem Rollhockey und einer hervorragenden Defensivarbeit, den 2. Platz zu erreichen. Dies bedeutet normalerweise zwei Siege gegen USA und/oder Argentinien/Brasilien. Wir denken aber von Spiel zu Spiel und konzentrieren uns nach jedem abgelaufenen Spiel wieder direkt auf das nächste Spiel, unabhängig vorangegangener Sieg oder Niederlage. Jeder Spieler soll sich bewußt sein, dass „Alles“ möglich ist.

■ Bilanz

- 4 Spiele gewonnen, 1 unentschieden, 1 verloren
- Positives Torverhältnis (21 : 13)
- 9. Platz (Verbesserung um 3 Plätze vergl. WM 2003)
- Deutschland macht Progression / Viel positives Feedback



Bericht WM Senioren 2005 (2)



▪ Schiedsrichter

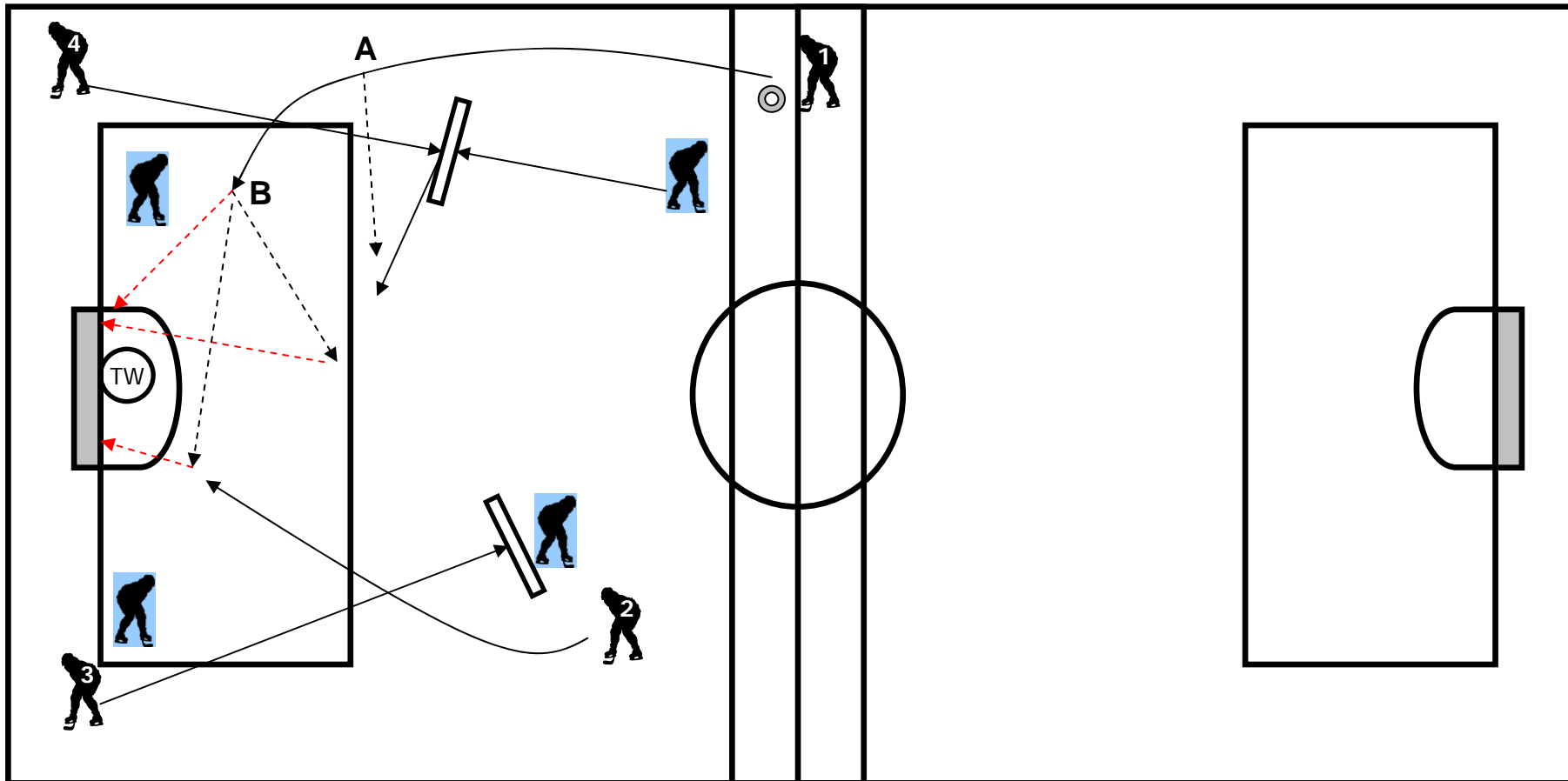
- Gute Leistungen versus schlechte Leistungen
- „Große“ Nationen können sich immer noch mehr erlauben
 - Fouls / verbale Attacken gegenüber Schiedsrichter
- Unterschiedliche Regelauslegungen bzw. Interpretationen
- International wird erheblich weniger gepfiffen als in der BL
 - Viele Fouls am Mann ohne Ball (Strafraum/außerhalb Strafraum)
 - Schieben mit Hand im Rücken bei Zweikämpfen
 - Blocken



Fazit

Deutsche Schiedsrichter pfeifen mehr Regelkonform!

Deutsche Nationalmannschaft hat Konkurrenznachteil!



Zielsetzung:

Erzielung eines Tores wenn der Gegner offensiv verteidigt und bei Aufstellung großes Viereck.

Ausführung:

Auslöser ist Spieler 4. Spieler 1 läuft mit dem Ball an der Bande entlang nach vorne. Spieler 4 läuft aus der Ecke, stellt einen Block für Spieler 1, kippt sofort in die Mitte ab und orientiert sich zum Sechsmeterpunkt. Spieler 3 blockt gleichzeitig den Gegenspieler von Spieler 2 und sichert anschließend nach hinten ab. Spieler 2 orientiert sich zum langen Pfosten. Spieler 1 entscheidet sich zwischen einem Pass auf Spieler 1 oder Spieler 2 je nach Situation. Mögliche Passpositionen: Position A und B.

Bemerkung:

Wichtig ist, dass Spieler 2 etwas weiter vorne steht als Spieler 1, damit er den kürzeren Weg hat und sich gut am Tor postieren kann.

Trainingsinhalte



- **Zweikampfverhalten (mit & ohne Ballbesitz)**
 - Schieben mit Hand
- **Blocken und Freiräume schaffen für Ballführenden**
 - Inklusive Abkippen in Mitte

**Spielen was „große“ Länder „vorgeben“.
Spielen was Deutschland international nach vorne bringt.**



**Aber nicht um
jeden Preis....**

Erwartungen der (National)trainer



- **Einheitliche Linie DRIV Schiedsrichter bei**
 - Fouls am Mann ohne Ball
 - Schieben mit Hand
 - Blocken
- **Mehr zulassen bei Zweikämpfe / später Eingreifen (Vorteil!)**
- **Harte Fouls müssen konsequent geahndet werden.**
- **Tor verhindernde Fouls müssen einen Penalty zur Folge haben.**
- **Konsequente & einheitliche Entscheidungen**
- **Karten sollen im Verhältnis bleiben**
- **Meckern gehört bestraft**

Philosophie der Zukunft



„Don't stop the music!“

- Law and order ist mega-out
- Feeling for the game ist mega-in
- weg vom Polizisten hin zum Dirigenten

Bestrafung von Kontakte



Bei der Beurteilung, ob solche Kontakte bestraft werden oder nicht, müssen die Schiedsrichter jederzeit die folgenden wesentlichen Grundsätze beachten und abwägen:

Gleichmäßigkeit in der Anwendung des "Vorteil/Nachteil" Prinzips. Die Schiedsrichter sollten dabei den Spielfluß nicht unnötig unterbrechen, indem sie einen zufälligen persönlichen Kontakt bestrafen, der weder dem dafür verantwortlichen Spieler einen Vorteil bringt noch seinen Gegenspieler benachteiligt.

Gleichmäßigkeit



Gleichmäßigkeit in der Anwendung von gesundem Menschenverstand in jedem Spiel unter Berücksichtigung von Fähigkeiten, Einstellung und Verhalten der Spieler während des Spiels.

- Jedes Spiel und jeden Spieler für sich betrachten
 - Kein Spiel läuft wie das andere
 - Nicht jeder Spieler oder Spielerin hat die gleichen körperlichen, taktischen und mentalen Voraussetzungen.

Gleichgewicht



**Gleichgewicht zwischen Spielkontrolle und Spielfluß.
Gefühl entwickeln für das, was die Spielbeteiligten zu
unternehmen versuchen und das pfeifen, was für das
Spiel richtig ist.**

- zufällige Kontakte können ignoriert werden.
 - permanente „taktische“ Kontakte werden gepfiffen.

Vorteil / Nachteil



Beurteilung von Kontaktsituationen:

- Hat der Kontakt den Gegenspieler einen Nachteil gebracht?
- Hat der Verursacher einen Vorteil erlangt?
- Führt der No-call zu brutalem / unkontrolliertem Spiel?

Erwarte das Unerwartete



Einige Situationen...

- kommen nur alle 100 Spiele vor
- stehen nicht im Regelheft

Du mußt trotzdem eine Entscheidung treffen können!

Behandle die Spieler gleich



Es gibt in jeder Mannschaft Stars.

- Behandle sie wie die anderen Spieler
- Töte ihn nicht, weil er der Star ist
- Aber bevorzuge ihn auch nicht, nur weil er der Star ist

Finde eine Linie im Spiel



Spieler und Trainer wollen konstant pfeifende Schiedsrichter

Entscheidungen müssen in ähnlichen Situationen immer die gleichen sein

Keine Linie führt zu Problemen

- Spieler wissen nicht woran sie sind
- Spiele geraten außer Kontrolle

Keine Konzessionsentscheidungen



Es ist leicht ein Konzessionsentscheidung zu treffen

Du weißt, wenn Du einen Fehler gemacht hast

Fehler gehören zum Spiel

Versuche nicht, Fehler wieder gut zu machen

Pfeiffe nicht auf Verdacht



**Von 10 Pfiffen auf Verdacht mögen 7 richtig sein,
aber 3 sind falsch**

Diese 3 sind dann die echten Hämmer

Wenn Du nicht weißt, was passiert ist...

- die Zuschauer wissen es auch nicht
- die Spieler wissen es nicht
- seid Ihr trotzdem 2 gute Schiedsrichter

Long-distance-calls



Habe Vertrauen in Deinen Partner

Pfeife nicht, wenn der Kollege 1 Meter entfernt steht

Wenn doch, dann mußt Du 200% sicher sein

Es kann Situationen geben, in den dieser Pfiff kommen muß, aber

ein Long-distance-call kommt alle 3-4 Spiele vor und ist für alle Beteiligten klar erkenntlich

Mut zur ungewöhnlichen Entscheidung



Es gibt Situationen, die nicht im Regelheft erklärt sind.

Du mußt jedoch eine dem Spiel gerechte Entscheidung treffen.

Für solche Entscheidungen muß man eine starke Persönlichkeit sein

Falsche Pfiffe zum richtigen Zeitpunkt

- Manchmal gerät das Spiel außer Kontrolle
- Dann muß man einen Pfiff nehmen, der falsch ist
- Fordere eine solche Situation nicht heraus
- Entscheide keine Spiele mit einem solchen Pfiff



Der Schiedsrichter der Zukunft (1)



Gutes Urteilsvermögen

- Bewertung, Beurteilung der Aktion
- Legal / illegal und Vorteil / Nachteil
- entscheidungsfreudig
- einsichtig

Gute Schiedsrichtertechnik

- Position so nahe wie möglich am Geschehen
- richtiger Blickwinkel zur Aktion
- Signalgebungen, Bewegungen

Der Schiedsrichter der Zukunft (2)



Fundiertes Wissen

- Regeln
- Interpretationen
- Erfahrung
- Lernfähigkeit

Gute Fitness

- Schnelligkeit
- Ausdauer
- Reaktionsfähigkeit
- der gute Schiedsrichter ist ständig in Bewegung

Der Schiedsrichter der Zukunft (3)



Charakterstärke, Persönlichkeit

- ehrlich, aufrichtig
- Gleichbehandlung aller Spieler und Trainer
- Ruhe, Gelassenheit
- Höflichkeit, gute Umgangsformen
- Durchsetzungsfähigkeit

Zum Schluß...



- Beende die Musik nur, wenn Dir keine andere Wahl bleibt
- Kontrolliere das Orchester
- Mysteriöse Pfiffe sind Noten, die nicht zur Musik passen
- Laß das Orchester spielen

Fragen???

