

Bezirksligalehrgang Bezirk Oberbayern

Rosenheim 2022

Der neue Coaching Bogen – BCB 2022

Philosophie:

- Praxisnahes Bewertungs- & Entwicklungstool für SR zu entwickeln
- Viel breitere und spezifischere Möglichkeit an Schwächen und Stärken zu arbeiten
- Gesamtleistung und Spielmanagement stehen im Vordergrund, ohne dass Einzelszenen Relevanz verlieren
- Erstellung von Leistungsprofilen möglich

Allgemein:

- Es wird sich viel ändern, aber es bleiben auch einige wichtige Sachen gleich
- Irrglaube: Einzelszenen haben keine Relevanz mehr → Es werden fast nur noch Einzelszenen eine Rolle spielen
- Einzelszenen werden viel flexibler, mit mehr Aspekten und je nach Schwere bewertet
- Aufwertungen deutlich schneller und einfacher möglich
- Leichte Fehler (bisher nur Hinweise) werden bewertungsrelevant

Rückblick

7 Rubriken

Schwierigkeitsgrad

Komplexe
Einzelszene

Aufwertungen

Abwertungen

Punktesystem/
Bewertung

Merklblatt und Übersicht Beobachtungssystem

Die Note

Notenskala

8,9 - 8,5	sehr gut
8,4 - 8,3	gut
8,2 - 8,0	zufriedenstellend
7,9 - 7,8	unbefriedigend
7,7 >	unter den Erwartungen

Einstieg



Einstieg bei schweren Fehlern:

8,4	0 schwere Fehler
7,9	1 schwerer Fehler
7,4	2 schwere Fehler
6,9	3 schwere Fehler
...	

-0,5

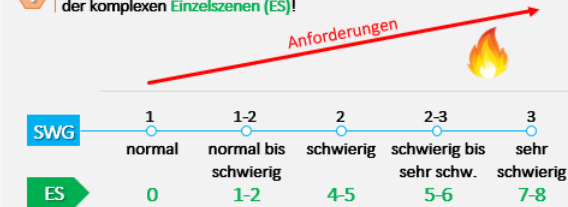
Bei schwerem Fehler Aufwertung nur bis 8,2 möglich

Der Schwierigkeitsgrad

Zweikämpfe & Fouls (Anzahl & Charakter), Reklamationen, Zuschauerreaktionen, Platz-, Licht- und Wetterverhältnisse haben Einfluss auf die Anforderungen,

primär relevant ist jedoch die Anzahl der komplexen Einzelszenen (ES)!

Der SWG ist alleine kein Aufwertungsgrund. Lediglich ab SWG 2 ist eine Aufwertung des Allgemeindrucks möglich.



Auf- und Abwertungen

+ Aufwertungen

- Für sehr gut gelöste Komplexe Einzelszenen, ist eine Aufwertung möglich
- i.d.R. +0,1, in Ausnahmefällen auch +0,2
- Eine Aufwertung des Gesamteindrucks -0,1 ist erst ab SWG 2 möglich
- Aufwertungen sind bspw. möglich bei
 - Vorteil mit relevanter Angriffsszene (nicht unbedingt Tor!)
 - Gute Persönlichkeit in einer ES, bspw. Tolle Ermahnung vor den Bänken o.ä.
 - Komplexe Szene VW vs. FaD oder SST ja/nein klasse gelöst

- Abwertungen

leichte Fehler

i.d.R. kein Abzug; bei **mehrmaligen Fehlern**, oder bei **Spielrelevanz: -0,1**

- EW-Ort falsch
- Fehler bei AW-Vorgang
- Probleme bei Mauerstellen
- Nachspielzeit falsch bemessen
- Etc.

Bei mehreren „kleineren“ bzw. leichten Fehlern, also einem unrunder Auftritt, ist immer ein Abzug von -0,1 über den Gesamteindruck möglich!

mittelschw. Fehler

-0,1 Abwertung bei:

- klare VW unnötig/bleibt aus
- Fehler bei Beurteilung von Halten, Zerrn, Stoßen Sperren, Unterlaufen, Fußvergehen und Luftzweikämpfe
- gravierendem Fehler/Mängel in einer der BEO-Kategorien, wie bspw. Persönlichkeit, Lauf- und Stellungsspiel

-0,2 Abwertung bei:

- Foul (dF) bei relevanter Angriffsszene (nicht unbedingt Tor!) falsch beurteilt
- Bei ausgesprochener gelb-roten Karte ist 1. oder 2. VW unberechtigt
- Schwerer Fehler bei schweren und komplexen Bedingungen

schwere Fehler

Kein offizieller Abzug, sondern **veränderter Einstieg:**

- Klarer SST falsch/bleibt aus
- Klarer FaD falsch/bleibt aus
- Gravierender Regelverstoß
- Klare, aber falsche Torerzielung (nicht) zugelassen
- Unbemerkte Spieler-Verwechslung (pers. Strafe)

bei **unverschuldeter schlechter** Einsicht, oder generell sehr komplexer Szene, wird ein schwerer Fehler zu einem mittelschweren Fehler -0,2! Nur in Ausnahmefällen zu -0,1!

Rückblick Vorheriges System

7 Rubriken	Schwierigkeitsgrad	Komplexe Einzelszene	Aufwertungen	Abwertungen	Punktesystem/ Bewertung										
		<ul style="list-style-type: none"> Für sehr gut gelöste Komplexe Einzelszenen, ist eine Aufwertung möglich <ul style="list-style-type: none"> Schwerer Vorteil mit relevanter Angriffsszene (nicht unbedingt Tor!) Komplexe Szene VW vs. FaD oder SST ja/nein klasse gelöst 	<ul style="list-style-type: none"> + Aufwertungen Für sehr gut gelöste Komplexe Einzelszenen, ist eine Aufwertung möglich i.d.R. +0,1, in Ausnahmefällen auch +0,2 Eine Aufwertung des Gesamteindrucks -0,1 ist erst ab SWG 2 möglich 	<ul style="list-style-type: none"> - Abwertungen Leichte Fehler Mittelschwere Fehler Schwere Fehler 	<table border="1"> <tr><td>8,9 - 8,5</td><td>sehr gut</td></tr> <tr><td>8,4 - 8,3</td><td>gut Einstieg</td></tr> <tr><td>8,2 - 8,0</td><td>zufriedenstellend</td></tr> <tr><td>7,9 - 7,8</td><td>unbefriedigend</td></tr> <tr><td>7,7 ></td><td>unter den Erwartungen</td></tr> </table> <p>+0,1 -0,1 -0,5 +0,2 -0,2</p>	8,9 - 8,5	sehr gut	8,4 - 8,3	gut Einstieg	8,2 - 8,0	zufriedenstellend	7,9 - 7,8	unbefriedigend	7,7 >	unter den Erwartungen
8,9 - 8,5	sehr gut														
8,4 - 8,3	gut Einstieg														
8,2 - 8,0	zufriedenstellend														
7,9 - 7,8	unbefriedigend														
7,7 >	unter den Erwartungen														

Was bleibt gleich?

7 Rubriken	Schwierigkeitsgrad	Komplexe Einzelszene	Aufwertungen	Abwertungen	Punktesystem/ Bewertung
NEU	+ Kategorien +Kriterien	Keine Wirkung mehr auf Note	Verliert „Alleinstellungsmerkmal“ für Aufwertung	Deutlich einfacher möglich	Weiterhin relevant, aber viel spezifischer
					Keine Note mehr 60 – 240 – 360 Punkte Bessere Gewichtung

Die Logik des neuen Systems und Aufbau des Bogens I

- **Keine Einordnung** der SR-Leistung (gute, sehr gute oder zufriedenstellende Leistung)
- **Keine Note** mehr, sondern Vergabe von Punkten
- Spanne von 60 bis 360 Punkten, **Einstieg bei 240 Punkten**

- Aufteilung in

➤ **Rubriken (blau)**,

➤ **Unterrubriken/Kategorien (grün)**
und

➤ **Kriterien (weiß)**

- Bewertung erfolgt **je Kriterium** (unterste Ebene) mit **1 bis 6 Punkten**
- Kriterien werden unterschiedlich gewichtet (Faktor wertet Punkte 1x, 2x oder 3x)

2. Spielleitungsqualität (Spielverständnis, Zweikampfbewertung)		1	2	3	4	5	6	+/-	Normwert	Faktor
2.1	Spielverständnis				X				12	3
	Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen				X				8	2
	Situationsorientiertes Vorgehen				X				4	1
	Antizipation / Prävention				X				4	1
	Vorteil				X				4	1
	Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff				X				4	1
	Regelkonformität / Regelverstöße				X				4	1
2.2	Zweikampfbewertung				X				8	2
	Fußvergehen				X				4	1
	Oberkörpervergehen				X				8	2
	Handspiel				X				4	1
	Simulation				X				4	1
	Spielfortsetzungen				X				4	1
									64	

Die Logik des neuen Systems und Aufbau des Bogens II

Aufteilung im neuen Bogen für SR

- 6 Rubriken (blau)
 - Normale Rubriken 2-6 (analog alter Bogen)
 - Neue Rubrik: 1 – Spielrelevante Einzelszenen
- 6 zusätzliche Unterrubriken (Kategorien)
- 37 Kriterien (weiß)



Neue Rubrik: 1 – Spielrelevante Einzelszenen

- Als zusätzliche Gewichtung für Einzelszenen, die spielrelevant sind (spielrelevante Entscheidungen)
- 1. Entscheidung + 2. Wirkung (Spielrelevanz), also Tore, FaD, SST)
- Regelverstöße Auswirkung auf Ergebnis → Kriterium „Tore“

Aufteilung im neuen Bogen für SRA

- 1 Rubrik je SRA
- 10 Kriterien (Fokus Abseits mit jetzt 4 Kriterien)

1. Spielrelevante Einzelszenen									
	1	2	3	4	5	6	+/-	formwe	Faktor
Tore (anerkannt / aberkannt) + Regelverstöße				X				12	3
Strafstöße (gegeben / nicht gegeben)					X			15	3
Feldverweise mittels Roter Karte (ausgesprochen / nicht ausgesprochen)				X				12	3
								39	

2. Spielleitungsqualität (Spielverständnis, Zweikampfbewertung)									
	1	2	3	4	5	6	+/-	formwe	Faktor
2.1 Spielverständnis									
Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen				X				12	3
Situationsorientiertes Vorgehen				X				8	2
Antizipation / Prävention				X				4	1
Vorteil				X				4	1
Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff				X				4	1
Regelkonformität / Regelverstöße				X				4	1
2.2 Zweikampfbewertung									
Fußvergehen				X				8	2
Oberkörpervergehen				X				4	1
Handspiel				X				8	2
Simulation				X				4	1
Spielfortsetzungen				X				4	1
								64	

3. Disziplinkontrolle									
	1	2	3	4	5	6	+/-	formwe	Faktor

Das Punktesystem hinter den Kriterien

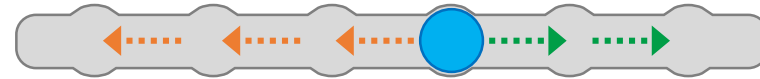
Punkte	SR erfüllt Anforderungen ...	Kombination von Anforderungen & Situationen ...
6	herausragend	Übertrifft in besonderem Maße den Erwartungsbereich z.B. extrem erhöhte Anforderungen des Kriteriums, oder korrekte Bewertung mehrerer komplexer Einzelszenen
5	überdurchschnittlich	Übertrifft den Erwartungsbereich z.B. Erhöhte Anforderungen des Kriteriums oder korrekte Bewertung einer komplexen Einzelszene
4	erwartungsgemäß	Erfüllt den Erwartungsbereich ohne Einschränkung
3	mit geringen Einschränkungen	Erfüllt nur eingeschränkt den Erwartungsbereich z.B. bei geringfügigen Verbesserungsmöglichkeiten (auch leichte Fehler oder Tipps!)
2	mit deutlichen Einschränkungen	Erfüllt nur sehr eingeschränkt den Erwartungsbereich z.B. falsche Bewertung einer komplexen Einzelszene, oder bei deutlichen Verbesserungspotenzialen
1	mit gravierenden Einschränkungen	Wird den Erwartungen nicht gerecht z.B. bei gravierendem Einzelfehler, oder mehreren deutlichen Verbesserungspotenzialen

Die Anwendung des Punktesystems

Ausgang

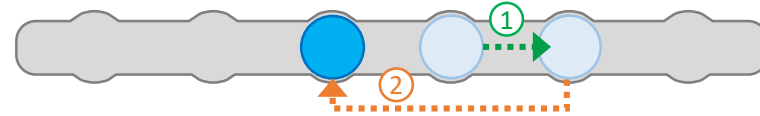


Bewertung wie mit einem „Schiebereglер“
Ausgang: 4



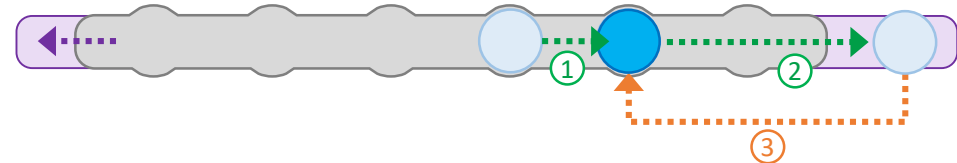
Bei mehreren Szenen wird Schieberegler einfach fortgesetzt

- ① Erste Szene +1
- ② Zweite Szene -2



Ein Verschieben & „Merken“ des Reglers in Bereiche < 1
und > 6 ist möglich, Endergebnis darf jedoch nur 1-6 sein!

- ① Erste Szene +1
- ② Zweite Szene +2
- ③ Dritte Szene -2



Auf- und Abwertungen je Kriterium

Aufwertungen

- +1**
 - Korrekt gelöste komplexe Einzelszene
 - Mehrfach korrekt gelöste komplexe Szenen
- +2**
 - Hervorragend gelöste äußerst komplexe Einzelszene (oder mehrere)

Wichtige Beispiele für Aufwertungen:

VW

5

- ▶ Korrekte VW nach regeltechnisch anspruchsvoller bzw. nicht leicht einsehbarer Abgrenzung DOGSO/SPA
- ▶ Gutes Nachziehen einer VW wegen rücksichtslosem Vergehen nach anspruchsvoller Vorteilsgewährung

G/R

5

- ▶ Korrekte 2. VW nach regeltechnisch anspruchsvollen bzw. nicht leicht einsehbaren
 - Vergehen mit SST-Folge
 - Vergehen mit Abgrenzung DOGSO/SPA

FaD

5

- ▶ Korrekter FaD nach regeltechnisch anspruchsvollen bzw. nicht leicht einsehbaren
 - Vergehen mit SST-Folge
 - Vergehen mit Abgrenzung DOGSO/SPA

Abwertungen

- 1**
 - Leichter Einzelfehler oder leichtes Verbesserungspotenzial
- 2**
 - Mittelschwerer Einzelfehler
- 3**
 - Schwerer Einzelfehler

Wichtige Beispiele für Abwertungen:

3

- ▶ Eine fehlende / nicht angemessene VW außerhalb des Ermessensbereich

2

- ▶ Fehlen einer Pflicht-VW / zwingende Gelbe Karte

3

- ▶ G/R-Karte (2.VW) korrekt, aber 1. VW überzogen/unangemessen

2

- ▶ 1. VW angemessen, aber GR-Karte (2. VW) war
 - Überzogen/unangemessen
 - Bleibt aus/fehlt

2

- ▶ fehlerhaft / nicht ausgesprochene Rote Karte bei komplexer Situation und/oder erhöhten Anforderungen

1

- ▶ In normal einsehbarer Szene bleibt klarer FaD aus oder ist klar überzogen
- ▶ Spielerverwechslung

Zusammenfassung Spielrelevante Einzelszene (Rubrik 1)

Neue Rubrik: 1 – Spielrelevante Einzelszenen

- Zusätzliche Gewichtung für Einzelszenen, die spielrelevant sind (spielrelevante Entscheidungen)
- 1. Entscheidung + 2. Wirkung (Spielrelevanz), also Tore, FaD, SST)
- **Bedeutung für die Akzeptanz und das Gesamtbild einer SR-Leistung**

Zusatzerläuterungen

- Jedes Tor, jeder SST (sowohl vergehens- als auch tatorrelevante Fragen) und jeder FaD ist - unabhängig, ob gegeben oder nicht gegeben - eine spielrelevante Einzelszene
- Regelverstöße mit unmittelbare Auswirkung auf Spielergebnis (Tor erzielt) sind als Sonderfall unter „Tore“ mit „1“ zu werten
- Unter „Tore“ fällt nur die unmittelbare Torerzielung, also Entscheidungen sehr kurz vor dem Tor
- Auch wenn Entscheidung in der spielrelevanten Szene „klar“ ist und im Erwartungsbereich liegt, wird die Szene mit „4“ gewertet

Tor anerkannt / aberkannt + Regelverstöße

6	<p>Übertrifft in besonderem Maße den Erwartungsbereich</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korrekte An-/Aberkennung eines Tores bei außerordentlich komplexer Situation und/oder extrem erhöhten Anforderungen • Bewertung für "5" in mehreren Fällen <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Korrektes Bewerten von mehreren anspruchsvollen, z.B. für den SR nicht leicht einsehbaren und sich in schneller zeitlicher Abfolge abspielenden Zweikampf-/Handspielsituationen in der unmittelbaren Torentstehung • Korrektes Erkennen und Bewerten einer sehr komplexen Regelübertretung (Foulspiel/Hand) in der unmittelbaren Torentstehung (ggf. erst durch Video auflösbar)
5	<p>Übertrifft den Erwartungsbereich</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korrekte An-/Aberkennung eines Tores bei komplexer Situation und/oder erhöhten Anforderungen <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Situationsbedingt sinnvolle Vorteilsanwendung mit erhöhten Anforderungen in der unmittelbaren Torentstehung • Korrektes Bewerten einer komplexen Regelübertretung (Foulspiel/Hand) in der unmittelbaren Torentstehung
4	<p>Erfüllt den Erwartungsbereich ohne Einschränkung</p> <ul style="list-style-type: none"> • An-/aberkannte Tore waren unstrittig und ohne besondere Anforderungen • Fehlanzeige
3	<p>Erfüllt nur eingeschränkt den Erwartungsbereich</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nur über "+/-"-Funktion möglich
2	<p>Erfüllt nur sehr eingeschränkt den Erwartungsbereich</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fehlerhafte An-/Aberkennung eines Tores bei komplexer Situation und/oder erhöhten Anforderungen <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nichterkennen einer komplexen Regelübertretung (Foulspiel/Hand) in der unmittelbaren Torentstehung • Aberkennen eines regelkonformen Tores in einer komplexen Situation
1	<p>Wird den Erwartungen nicht gerecht</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gravierend fehlerhafte An-/Aberkennung eines Tores ohne Komplexität • Bewertung für "2" in mehreren Fällen • Sonderfall: Ergebnis- oder spielwertungsrelevanter Regelverstoß (Erläuterung siehe Kriterium "Regelkonformität") <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nichterkennen einer klaren und offensichtlichen Regelübertretung (Foulspiel/Hand) in der unmittelbaren Torentstehung • Aberkennen eines klar regelkonformen Tores

Mehrfache Verwendung von Einzelszenen und Kriterien I

Eine Einzelszene, in mehreren Kategorien verwendet:

- Einzelszenen können mehrmals im Bogen verwendet, beschrieben und bewertet werden!
 - Verwendung einer Einzelszene (mit Timecode!) nach der **Regel 2 + 1 + 1:**
 - ▶ Bis zu **2x** zu verwenden in den Kategorien 2-6 (2 Kriterien)
 - ▶ **+1x** zusätzlich in Kategorie 1 - Spielrelevante Szenen: **positiv ODER negativ**
 - ▶ **+1x** zusätzlich in Kategorie 1 - Spielrelevante Szenen: **positiv UND negativ**
- Fazit:** Spielrelevante Szenen sind **i.d.R. 3x** im Bogen bewertet – Ausnahme: 4x

Eine Kategorie mit mehrmals relevanten Einzelszenen:

- In jedem Kriterium können beliebig viele Einzelszenen verwendet, beschrieben und bewertet werden!
- Bewertung pro Kriterium ist nicht begrenzt
- Sofern mehr als eine Auf-/Abwertung (nicht unbedingt Einzelszene) in einer Kategorie bewertet wird, muss zusätzlich **+/-** angekreuzt werden
→ ansonsten wäre eine „4“ bei „+1“ & „-1“ irreführend

1. Spielrelevante Einzelszenen										
	1	2	3	4	5	6	+/-	formw. Faktor		
Tore (anerkannt / aberkannt) + Regelverstöße				X				12	3	
Strafstöße (gegeben / nicht gegeben)					X			15	3	
Feldverweise mittels Roter Karte (ausgesprochen / nicht ausgesprochen)				X				12	3	
								39		

2. Spielleitungsqualität (Spielverständnis, Zweikampfbewertung)										
	1	2	3	4	5	6	+/-	formw. Faktor		
2.1 Spielverständnis										
Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen				X				12	3	
Situationsorientiertes Vorgehen				X				8	2	
Antizipation / Prävention				X				4	1	
Vorteil				X				4	1	
Eingriffzeitpunkt / Verzögerter Pfiff				X				4	1	
Regelkonformität / Regelverstöße				X				4	1	
2.2 Zweikampfbewertung										
Fußvergehen				X				8	2	
Oberkörpervergehen				X				4	1	
Handspiel				X				8	2	
Simulation				X				4	1	
Spielfortsetzungen				X				4	1	
								64		

3. Disziplinkontrolle										
	1	2	3	4	5	6	+/-	formw. Faktor		

4. Persönliches Auftreten										
	1	2	3	4	5	6	+/-	formw. Faktor		

5. Fitness und Stellungsspiel										
	1	2	3	4	5	6	+/-	formw. Faktor		

6. Teamarbeit										
	1	2	3	4	5	6	+/-	formw. Faktor		

Mehrfache Verwendung von Einzelszenen und Kriterien II - Faktor

Faktoren

- Kriterien haben eine unterschiedliche Wertigkeit:
 - Faktor 1 = 1x Wertung
 - Faktor 2 = 2x Wertung
 - Faktor 3 = 3x Wertung
- Kriterien werden in den Rubriken/Kategorien absteigend aufgelistet (Wichtiges zuerst von 3 > 2 > 1)

Beispiele

Faktor 1:

- Vorteil
- Antizipation
- Souveränität/Gelassenheit bei Kritik

Faktor 2:

- Akzeptanz/Persönlichkeit
- Verwarnungen
- Situationsorientiertes Vorgehen

Faktor 3:

- Alle 3 Kriterien in spielrelevante Szenen
- Erkennen des Spielcharakters
- Feldverweise mit G/R-Karte

1. Spielrelevante Einzelszenen										
	1	2	3	4	5	6	'+/-	lormw	Faktor	
Tore (anerkannt / aberkannt) + Regelverstöße				X					12	3
Strafstöße (gegeben / nicht gegeben)				X	X				15	3
Feldverweise mittels Roter Karte (ausgesprochen / nicht ausgesprochen)				X					12	3
									39	

2. Spielleitungsqualität (Spielverständnis, Zweikampfbewertung)										
	1	2	3	4	5	6	'+/-	lormw	Faktor	
2.1 Spielverständnis										
Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen				X					12	3
Situationsorientiertes Vorgehen				X					8	2
Antizipation / Prävention				X					4	1
Vorteil				X					4	1
Eingriffzeitpunkt / Verzögerter Pfiff				X					4	1
Regelkonformität / Regelverstöße				X					4	1
2.2 Zweikampfbewertung										
Fußvergehen				X					8	2
Oberkörpervergehen				X					4	1
Handspiel				X					8	2
Simulation				X					4	1
Spielfortsetzungen				X					4	1
									64	

3. Disziplinkontrolle										
	1	2	3	4	5	6	'+/-	lormw	Faktor	

4. Persönliches Auftreten										
	1	2	3	4	5	6	'+/-	lormw	Faktor	

5. Fitness und Stellungsspiel										
	1	2	3	4	5	6	'+/-	lormw	Faktor	

6. Teamarbeit										
	1	2	3	4	5	6	'+/-	lormw	Faktor	