

Bildung der SR-Gesamtbewertung

Gültig ab Saison 2017 / 2018

Wie wird die Beobachtungsnote gebildet?

Ohne schweren Einzelfehler

1. Allgemeiner Eindruck:
Generell +0,1 möglich (**nur noch ab SWG 2**)
2. Einzelentscheide:
Bei besonders erwähnenswerten Einzelentscheiden (**spielrelevant**) kann je Szene die Note höher gestuft werden (i.d.R. +0,1; in absoluten Ausnahmen +0,2)
3. Mittelschwere Fehler:
Etwaige mittelschwere Fehler, die „punktemäßig“ Niederschlag finden müssen, werden abgezogen

Mit schweren Einzelfehler

1. Neue Ausgangsbasis:
bei **einem** schweren Fehler: **7,9**
bei **zwei** schweren Fehlern: **7,4**
bei **drei** schweren Fehlern: **6,9**
2. Allgemeiner Eindruck
Generell +0,1 möglich (**nur noch bei SWG 2**)
3. Einzelentscheide:
Bei besonders erwähnenswerten Einzelentscheiden (**spielrelevant**) kann je Szene die Note höher gestuft werden (i.d.R. +0,1; in absoluten Ausnahmen +0,2)
4. Mittelschwere Fehler:
Etwaige mittelschwere Fehler, die „punktemäßig“ Niederschlag finden müssen, werden abgezogen

Notwendige Kriterien zur Anhebung des Schwierigkeitsgrades (besonders die roten)

Schwierigkeitsgrad	3	<ul style="list-style-type: none"> - Ständige Konfliktsituationen auf dem Spielfeld - Das Umfeld ist gehässig und bössartig - Es kommt zu Ausschreitungen - Es werden Gegenstände auf das Spielfeld geworfen - Mehrere schwierige Einzelentscheide (ab 7/8 Einzel-Szenen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Spieler reagieren gereizt, das Publikum wird aufgewiegelt, der SR ausgepiffen und durch Sprechchöre diffamiert - Es werden Rauchbomben gezündet 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;">> 8,4</div>	Mögliche Gesamtbewertung aufgrund von Einzelsituationen	Positive Berücksichtigung des Gesamteindrucks möglich
	2-3	<ul style="list-style-type: none"> - Ständige Konfliktsituationen auf dem Spielfeld - Das Umfeld ist gehässig und bössartig - Es kommt zu Ausschreitungen - Es werden Gegenstände auf das Spielfeld geworfen - Mehrere schwierige Einzelentscheide (ab 7/8 Einzel-Szenen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Spieler reagieren gereizt, das Publikum wird aufgewiegelt, der SR ausgepiffen und durch Sprechchöre diffamiert - Es werden Rauchbomben gezündet 			
	2	<ul style="list-style-type: none"> - Viele regelwidrige Spielweisen - Verbissene ZKs, Pärchen-Bildung, übertriebener Fuß- und Körpereinsatz - Schlechte Witterungs- und / oder Bodenverhältnisse - Mehrere schwierige Einzelentscheide (ab 4/5 Einzel-Szenen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Nach bestimmten Vorkommnissen / Entscheidungen spielen die Teams aggressiver (deutliche Veränderung der „Temperatur“) - Anheizung der Stimmung durch die Zuschauer 			
	1-2	<ul style="list-style-type: none"> - SR wird etwas mehr als normal gefordert - Zahl der ZKs ist höher als normal - Zahl der dFs ist höher als normal - Es gibt mehr Druck von außen als normal üblich - Es gibt mindestens 1 schwierige Einzel-Szene 	<ul style="list-style-type: none"> - Entsprechende Platz- u./od. Wetterverhältnisse 			
	1	<ul style="list-style-type: none"> - SR wird normal gefordert - Teams spielen weitgehend anständig und fair - Während des Spiels gibt es keine Probleme (Zuschauer verhalten sich sportlich) - Gutes Wetter / Platz gut bespielbar - Es gibt keine einzige schwierige Einzel-Szene 				

Größer

Kleiner oder gleich

Ein erhöhter Schwierigkeitsgrad ist kein direkter Grund für eine generelle Aufwertung

- Exzellent 9,0 – 10,0
- Sehr gut 8,5 – 8,9
- Gut 8,3 – 8,4
- Zufriedenstellend 8,0 – 8,2
- Unbefriedigend (bei klarem Fehler)
oder durch viele vorliegende, einzelne Fehler 7,8 – 7,9
- Unter den Erwartungen 7,7 oder weniger

- Note > 8,4 nur noch mit Einzel-Szene/n möglich
(Ausnahme: **ab SWG 2** durch Gesamteindruck)
- Richtig gelöste bedeutsame Szene, die schwierig zu bewältigen war (Aufwertung 0,1)
- nur mit einer solchen Szene – SWG steigt: 1-2
ab 4/5 solcher Szenen – SWG steigt: 2
ab 7/8 solcher Szenen – SWG steigt: 2-3/3
- Mehrere Aufwertungen in einem Spiel möglich
- **Ein erhöhter SWG ist kein Aufwertungsgrund!**
- Bei schwerem Fehler, unabhängig vom SWG neue Ausgangsbasis
Ein schwerer Fehler: 7,9
Zwei schwere Fehler: 7,4
Drei schwere Fehler: 6,9
- Abwertung im Gesamteindruck (0,1) möglich, Aufwertung nur noch ab SWG 2

Bsp. I

- Sehr guter allgemeiner Eindruck, hohe Akzeptanz
- nachvollziehbare Spielführung, gute Außenwirkung
- Keine schwierigen Einzelentscheide (bis auf einen Falschen)
- Schwierigkeitsgrad 1 (bis 30` 1-2), da die Teams in der ersten halben Stunde sehr forsch agierten und es viele Aktionen zu unterbinden galt; der SR bugsierte die „Temperatur“ wieder auf 1
- vor dem einzigen Treffer gab der SR einen df 40 Meter vor dem Tor, der keiner war (nach Ausführung ‚Flanke u. Abspiegel folgt das Tor)

Notengebung:

→ 8,4 (keine Aufwertungen)

= 8,4 - 0,1 (für falschen df mit indirekter Auswirkung)

→ **8,3**

Bsp. II

- Wenig Akzeptanz, andauernde Anfeindungen, der SR dringt in mehreren wichtigen Situationen nicht zu den Beteiligten durch
- **Zwei** definitiv **falsche** Entscheide (Strafstoß anstelle Schwalbe – definitiv erkennbar; Spieler nur ermahnt, obwohl er heftigst und mit abfälligen Gesten gegenüber Zuschauern abgewunken hatte; klare Notbremse mit FV **richtig** geahndet)
- Schwierigkeitsgrad 2 (eigentlich 1-2; „Temperatur“)
- Endstand 0:1, das SR-Team benötigt Ordnerschutz n. d. Spiel

Notengebung:

→ 8,4 Einstiegsnote

→ **7,9** (Neue Ausgangsbasis wegen schwerer Fehler)

= 7,9 - 0,1 (fehlende VW) - 0,1 (GSE)

→ **7,7** (gäbe es auch eine Aufwertung, käme diese wieder hinzu)

Bsp. III

- Sehr souveränes Auftreten, von den Spielern und vom Bankpersonal kommt 90 Minuten gar nichts; Top-Abgang
- Sehr sinnvolle Ermahnungen in der Anfangsphase, zwei VW kurz vor der Pause; 3 relativ klare Strafraumszenen, mit jeweils kein Strafstoß richtig beurteilt; FV in der 60` wegen Tätlichkeit (klar erkennbarer Ellenbogenschlag) eines Heimakteurs direkt vor der „Heimbank“; Treffer zum 0:1 in der 85` nach doppeltem perfektem Vorteilsentscheid, in M. 90 ein Rudel aus dem Nichts mit 2x Gelb optimal aufgelöst
- Schwierigkeitsgrad durchgängig 1-2

Notengebung:

→ 8,4 Einstiegsnote

= 8,4 + 0,2 (für Vorteil mit Tor und für Rudel)

→ **8,6**