

# PARAMETER

## für eine erfolgreiche Spielleitung

Landesliga

Bayernliga

Regionalliga Bayern

Spieljahr 2015/2016

# Parameter

## 1. Stramme Spielkontrolle

- a) durch klare, restriktive Zweikampfbeurteilung  
(aus dem Lat.: fesseln, einschränken, binden)
- b) durch sinnvolle persönliche Strafen
- c) Spieler erhöhen das Tempo / SR reduziert es → [VIDEO](#)
- d) Vorteilsspiel nur bei viel Grün
- e) Balance, Balance, Balance  
(immer unter Einbeziehung des vertretbaren Handlungsspielraumes)
- f) Sicherung durch Entscheide für das Defensivteam
- g) (Top-) Position = Präzision bei der Entscheidung

# Parameter

## Schlagbegriffe

- Fallmuster
- Going in the box
- Promising attack
- Eigenfehler
- Viel Grün
- Waffe oder Werkzeug
- Offene Sohle/Volltreffer
- Impuls
- Ballkontrolle

# Parameter

## 2. Persönlichkeit

- a) Authentisch, zum Typ passend
- b) Ankerspieler erkennen und sich mit ihnen befassen
- c) dazwischen gehen
- d) pro aktiv Handeln
- e) Antizipieren von Geschehnissen
- f) auf die Beteiligten zugehen
- g) richtiger Umgang mit Trainern
- h) Auftreten, Erscheinungsbild, Sportkleidung

# Parameter

## 3. Cleverness

- a) nur 100%ige, sprich klare Strafstöße pfeifen  
Unterscheidung zwischen Fuß- und Oberkörper-/Armvergehen
- b) Offensiv-DF müssen klar sein
- c) Balanceangebote nutzen wenn akzeptabel  
(nicht kategorisch ablehnen – altes Prinzip: Konzessionsentscheide)
- d) gelb-rote Karten nicht heraufbeschwören  
sondern: Gelb, wenn Alle Gelb für richtig halten
- e) rote Karten nicht heraufbeschwören  
sondern: Rot, wenn klar und nachvollziehbar  
(vor allem bei Beleidigungen wichtig)

# Parameter

## 4. Taktik und Nachvollziehbarkeit von pers. Strafen

- a) Nachspielzeit
- b) Abstoß besser als Eckstoß
- c) DF für Defensivteam besser als für das Offensivteam
- d) Strafstöße bei Fußvergehen verständlicher als bei Oberkörperkontakt
- e) Spielerreaktionen mit einbeziehen
- f) Wertigkeit der Foulspielaktionen:
  - fahrlässig geführter Zweikampf = Ermahnung oder Gelb
  - rücksichtslos geführter Zweikampf = Gelb oder Rot
  - brutal geführter Zweikampf = Rot

# Parameter

## 5. Anweisungen beachten

- a) Anreise (75 – 90 Minuten vor Anpfiff) – RLB: 90 Minuten
- b) Absprache und Platzbegehung (bis 60 Min. vor Anpfiff)
- c) Umziehen (spätestens 45 Min. vor Anpfiff)
- d) Warmlaufen im Team (spätestens 30 Min. vor Anpfiff)  
Dauer: 10 – 15 Minuten
- e) Platzaufbau: Coaching-Zone und Spielfeldmarkierungen
- f) richtiger Ort für das Warmlaufen der AW-Spieler
- g) Zuerst der ESB, dann das Coaching
- h) der SR ist verantwortlich für den ESB