

To do für Schiris

- Was brauche ich mit?
 - FINA-Regeln
 - Wettkampfbestimmungen
 - Durchführungsbestimmungen
 - Gewand (Dresscode: Oberteil einheitlich (kommt vielleicht noch vom WLSV), weiße Hose kurz oder lang)
 - Pfeiferl
 - gelbe und rote Karte
 - ev. Sonnenbrille, Kapperl und Sonnencreme

30min vor Spielbeginn anwesend sein

- Vor dem Spiel kontrollieren
 - Spielfeld (inklusive Tore und Netze)
 - Markierungen
 - Bällen
 - Listen Mannschaftsaufstellung (unterschrieben) inklusive Ausweisen
 - Spielbericht
 - Verstoßformular
 - elektronische AnzeigeFahnenset
 - Fingernägel und ob Spieler eingecremt sind
- Nach dem Spiel:
 - Spielbericht kontrollieren
 - Foto des Spielberichtes in die WhatsApp Schiedsrichtergruppe schicken
 - bei Verstößen Verstoßformular ausfüllen und unterschreiben lassen
 - Innerhalb von 24 Stunden einen Bericht an b.dorn@wlsv.at senden (entsprechendes Formular verwenden), wenn es AmE, AoE oder Anzeigen gegeben hat

Spielleitung

Überall Augen:

Während des Spiels (auch nach Toren, Spielunterbrechungen usw.) niemals den Blick vom Spielfeld lösen

Durchgängige Linie:

Es gibt nichts Schlimmeres für die Spieler, Trainer und Zuschauer, wenn keine durchgängige Linie erkennbar ist. Das führt zu Stress, Unzufriedenheit und schürt negative Emotionen.

Viel Kommunikation:

Das Schwierigste ist das Spiel gemeinsam und nicht einsam zu leiten. Hier braucht es viel Augenkontakt während des Spiels, am besten in jeder Spielunterbrechung ganz kurz zum Kollegen schauen, trotzdem das Spielfeld nie aus den Augen lassen!

Kunstwerk:

Ihr seid wie ein Künstler, der ein Kunstwerk schafft. Wenn ihr mit dem Spiel eine Symbiose eingeht, dann wird das Kunstwerk auch wirklich ansehnlich und schön. Dazu braucht es manchmal Strenge, manchmal lockeres Umgehen. Hier muss man situationselastisch sein.

Anfangs sollte man strenger sein, denn sonst tanzen einem die Leute auf dem Kopf herum!

Kampfrichtertisch:

Gute Zusammenarbeit ist notwendig, damit ihr vollends auf das Spiel konzentrieren könnt. Erklärt ihnen was zu tun ist und ermahnt sie zur Korrekten Spielführung.

Ball herausnehmen:

Immer wenn etwas unklar ist (falscher Pfiff, strittige Entscheidungen, Haube muss gebunden werden, Doppelausschluss, gelbe oder rote Karte,...)

Zeichengebung:

klar, deutlich, sicher und stark; Ihr müsst euch und eure Entscheidung verkaufen. Euch wird auch die größte Fehlentscheidung nicht als so übel genommen, wenn ihr sie klar und sicher trefft.

Outball:

Berührt ein Ball eine Spielfeldmarkierung, eine Begrenzungslinie oder den Rand ist sofort auf Out zu entscheiden. Hier ist Verletzungsgefahr zu groß!

Tipps beim Pfeifen

WIEDEREINTRITT

Der Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder Austauschspielers erfolgt sofort, wenn sich der Ballbesitz bzw. die Richtung des Spiels ändert. Zeigt der Schiedsrichter die neue Spielrichtung an, darf der Spieler wieder eintreten. Ein besonderes Einwinken durch den Schiedsrichter ist nicht erforderlich und sollte lediglich als Hilfestellung gegeben werden (Hilfe ist immer gut).

AUSZEIT

Sie muss immer gewährt werden, auch wenn keine mehr übrig ist. Daraufhin gibt es dann die entsprechende Sanktion.

VORTEIL BEIM KONTERSPIEL

Schwimmt eine Mannschaft einen Überzahlkonter, ist unbedingt die Vorteilsregel anzuwenden, selbst wenn im Rückraum ein Ausschlussfehler von der verteidigenden Mannschaft begangen wird. Dies gilt nicht bei brutaler Handlung.

TAKTISCHES FOULSPIEL

Vielfach wird bei einem Konterangriff der Spielfluss durch einen Angriff auf den ballführenden Spieler (oftmals im Seitenbereich des Spielfeldes) unterbrochen, indem der Verteidiger den Angreifer weit unter Wasser drückt, um so einen schnellen und genauen Pass zu verhindern, und selbst wieder den durchschwimmenden Spieler vor der Ballabgabe zu erreichen. Dieses Verhalten eines Verteidigers muss mit Ausschluss geahndet werden.

HALTEN BEI SPIELUMKEHR

Führt ein Spielzug nicht zum Torerfolg und das Spiel läuft in die andere Richtung, muss verstärkt auf Ausschlussfehler des dann verteidigenden (ehemaligen) Centers (= Halten) und des dann stürmenden (ehemaligen) Verteidigers (= Überschwimmen) geachtet werden. Entsprechende Vergehen müssen strikt geahndet werden.

CENTER- / VERTEIDIGER-SPIEL

Unter Beachtung der Vorteilsregel ist dem Center/Verteidiger-Paar im Positionskampf ein Spielraum einzuräumen, der jedoch nicht in einen situationsbedingten Vorteil für einen Spieler resultieren sollte.

Das bedeutet äußerste Disziplin der Spieler. Jeder Ansatz zu brutalem Spiel ist den Regeln entsprechend zu ahnden.

Wenn beim Positionskampf, auch ohne Ball, ein schwerer Fehler durch einen Spieler verursacht wird, ist dieser entsprechend den Regeln zu ahnden.

Erreicht der Ball das Center/Verteidiger-Paar, ist folgende Auslegung anzuwenden:

- Wenn der Center sich einen ungerechtfertigten Vorteil verschafft, bedeutet dies Freiwurf für den Gegner.
- Versucht ein Verteidiger beim Anspiel zum Center den Ball zu erreichen, indem er schon vorher seitlich zum Center liegt, hat er die Chance, den Ball mit fairen Mitteln zu erkämpfen.
- Liegt er jedoch hinter dem Center, ist es kaum möglich, ohne Behinderung des Centers, an den Ball zu kommen. Je nach Qualität des Fouls bedeutet dies dann einfachen Fehler, meist jedoch Ausschluss.

Versucht die verteidigende Mannschaft, nach dem Anspiel zum Center, den Ball durch andere Verteidiger zu erschwimmen, muss beachtet werden, ob dies ohne Behinderung des Center- spielers (durch den Centerverteidiger) möglich ist. Wichtig dabei ist:

- Die Entfernung des Verteidigers (Schwimmstrecke)
- Das Verhalten des Centerverteidigers
- Das Bemühen des Centerspielers, den Ball zu erreichen. Ein Centerspieler wird nicht freiwillig bzw. kampflös einen Ball verloren geben.

Je nach Art des Fouls bedeutet dies dann einfachen Fehler oder Ausschluss.

Zu beachten aber: Ein schlechtes Anspiel wird niemals belohnt, und schwerer Fehler bleibt schwerer Fehler!!!

BEHINDERUNG EINES FREIWURFES

Ein Spieler darf die Ausführung eines Freiwurfes (der sichtbar auszuführen ist!!!) nicht stören, d.h., der Werfer darf weder in der Ausführung, noch in der Bewegung blockiert oder behindert werden. Wenn der Verteidiger nicht sich nicht sichtlich vom angreifenden Spieler fortbewegt und einen entsprechenden Abstand nicht einhält, bedeutet dies Ausschluss.

DISZIPLIN

Der Trainer ist verantwortlich für das Benehmen aller Offiziellen und Spieler auf der Bank !

Ein Spieler hat weder im Wasser, noch auf der Bank das Recht, Entscheidungen der Schieds- richter zu kritisieren. Dies gilt ebenso für Trainer und Offizielle auf der Bank. Je nach Heftigkeit der Reaktion sollte eine Verwarnung erfolgen, jedoch spätestens beim zweiten Mal ein Ausschluss.

Das Verlassen der Bank durch Spieler (außer bei Auswechslung, bei Verletzung oder in den Viertelpausen) oder Offizielle bedeutet den sofortigen Ausschluss

Werfen von Gegenständen bedeutet sofortigen Ausschluss.

Die so Ausgeschlossenen müssen den Wettkampfbereich verlassen.

Besonders wird darauf hingewiesen, dass jegliche ungebührliche Kommentierung einer Schiedsrichterentscheidung sofort mit einer gelben Karte zu ahnden ist (Trainer); Betreuer: rot!!!