



# Konflikte vermeiden \*

\* kein wissenschaftliches Werk, sondern eine Hilfestellung





# Worum geht es?



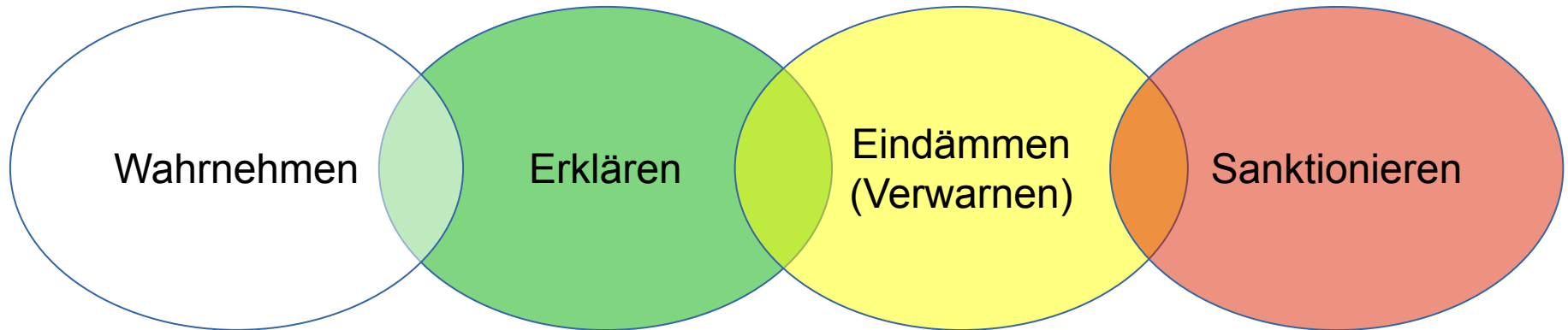
Auf dem Spielfeld sind wir als SR fortwährend Konflikten ausgesetzt, das liegt schon an den gegensätzlichen Zielen mit denen die Spielteilnehmer antreten.

Nicht jeder Konflikt muss zur Eskalation führen und kann manchmal, aber nicht immer, durch entsprechende Kommunikation frühzeitig eingedämmt werden.





# Vier Stufen



*Diese Stufen müssen nicht nacheinander eintreffen*





# „Wahrnehmen“ ○



- Kommunikation zulassen
- Nicht ignorieren
- Anmerkungen zur Kenntnis nehmen
- Aber auch nicht vollquatschen lassen

*Nicken, Daumen oder „... ich schaue mal drauf  
...“*





# „Erklären“ ●



- Eigene Sichtweise darlegen
- „falsche“ Sichtweisen korrigieren

*„wenn Spieler/in A den Arm weg lässt, muss ich auch kein Foul pfeifen“*

*„natürlich habt ihr mehr Fouls, wenn ihr Presse spielt“*





# „Eindämmen (Verwarnen)“ ●



- Störungen rausnehmen
- Bevorstehende Eskalationen abstellen
- Grenzen aufzeigen





# „Eindämmen (Verwarnen)“ ●



*„Bitte keine Zwischenrufe - „Foul“, „Schritte“, etc.-mehr (von der Bank), das brauchen wir nicht“*

*„Coach, wenn es etwas gibt, können wir uns normal unterhalten, aber Dein Gestikulieren und/oder Dazwischenrufen ist zu viel“*

*„[Verantwortlicher] wenn sich die Zuschauer nicht aufs Anfeuern beschränken, müssen wir sie leider der Halle verweisen“*





# „Sanktionieren“ ●



- Reagieren, wenn der Eindämmungsversuch nicht funktioniert hat
- Nicht jede Ahndung benötigt vorab eine Verwarnung! (Ausfälligkeiten, Abwinken, etc.)
- Konsequent sein, als Team





## Vorgaben für BEHAVIOUR Verhalten von Spielbeteiligten

Akzeptable Handlungen	
Feedback, Anmerkungen, Fragen (inhaltlicher Art) in respektvoller, höflicher Form	Kommunikation
Äußerung einer nachvollziehbaren, subjektiven Einschätzung von Trainer & Spieler, die weder respektlos noch despektierlich ist, auch wenn damit Widerspruch zu einer getroffenen Entscheidung ausgedrückt wird	
Emotionale Reaktion kurz vor Spielende unter Nervosität & Anspannung in Folge eines (empfundenen) „Fehlers“ des Schiedsrichters bzw. einer stark abweichenden Wahrnehmung der Situation (Reaktion darf nicht die SR-Autorität in Frage stellen)	

## Handlungen, die eine Verwarnung erfordern

Nonverbales Fordern von Entscheidungen durch Gebrauch der SR-Handzeichen (Unsportliches Foul, Schrittfehler etc.), Imitieren von Fouls z.B. Schlagen auf eigenen Arm

Verbales Fordern von Entscheidungen als Versuch, den Schiedsrichter zu beeinflussen

Diskussion bei eindeutigen, für alle anderen Beteiligten unstrittigen Schiedsrichterentscheidungen

Verlassen der Coachingbox (ohne Einfluss auf das Spielgeschehen)

Schlagen beider Hände vors Gesicht

Flehen um „himmlischen Beistand“ (Hände zum Himmel)

(Kurzzeitige) „Jesus-Haltung“ (Arme wegstrecken vom Körper & Unverständnis / Protest damit ausdrücken)

Dauerhaftes Stehen des Assistenztrainers, um aktiv zu coachen

Klatschen, auf Boden stampfen, Schreien bei erfolgreichem Korbwurf (bei erfolglosem Korbwurf: Technisches Foul)

Offensichtliches & mehrmaliges Wiederholen von o.g. akzeptablen Handlungen (die durch SR-Kommunikation bereits adressiert wurden), um die ordnungsgemäße Spieldurchführung zu stören bzw. SR zu beeinflussen

*Verstoß gegen nachfolgende „nicht tolerierbare Handlungen“, die in Intensität & Dauer nicht offensichtlich wahrnehmbar sind*

Verwarnung

## Vorgaben für BEHAVIOUR Verhalten von Spielbeteiligten

Nicht akzeptable Handlungen, die Sanktion erfordern	
Aggressives Face-to-Face mit Schiedsrichter auf kurze Distanz	Technisches Foul
Aggressive vom Körper weggehende Gesten in Richtung Schiedsrichter (z.B. fortdauernde „Jesus-Haltung“, Abwinken o.ä.)	
Aggressive und/oder respektlose Kommentare oder höhnisches Lachen mit klarer Außenwirkung	
Fortdauerndes, lautstarkes Kommentieren von und/oder Beschwerden nach Schiedsrichterentscheidungen	
Despektierliche Gesten, ironisches Applaudieren nach Entscheidungen	
Spieler läuft Schiedsrichter hinterher, um eine Entscheidung zu reklamieren	
Abwinken in Richtung Schiedsrichter während oder nach einer Erklärung, Frage stellen & wegdrehen, wenn der SR antworten möchte (respektloses Verhalten)	
Theatralische und/oder aufwiegelnde Zeichen, die Zuschauer gegen die Schiedsrichter oder das gegnerische Team ins Spiel bringen	
Gebrauch von Ausdrücken oder Gesten, die geeignet sind, Zuschauer zu beleidigen	
Gegenspieler durch höhnische, aufstachelnde Gesten oder Worte provozieren	
Treten gegen Mannschaftsbank, Stühle, Wechselhocker, Werbebande, Ballwagen o.ä.	
Wegwerfen von Taktikboard, Wasserflasche o.ä.	
Wegtreten, Wegwerfen oder hartes Dribbeln des Balles, sodass dieser weit nach oben wegspringt (mit deutlicher Außenwirkung)	
Aggressives Zupassen oder Übergeben des Balls an Schiedsrichter	

Verlassen der Coachingbox, um Einfluss auf Schiedsrichter zu nehmen (Beschwerde / Diskussion)
Verlassen der Coachingbox mit Einfluss auf das aktive Spielgeschehen
Falsches Herunterzählen der Spiel- oder Wurfuhr bei gegnerischem Angriff (offensichtlich unsportliches Verhalten)
Sicht eines Gegenspielers mit einer oder beiden Händen in der Nähe seiner Augen behindern
Übertriebenes Schwingen der Ellbogen (ohne Kontakt)
Ein Foul vortäuschen (*separate Vorgaben)
(„Grundloses“) Festhalten am Ring mit gesamtem Körpergewicht
Defensives Goaltending beim letzten Freiwurf
Spielverzögerung durch absichtliches Berühren des Balls nach erzieltm Korb, Verzögern der sofortigen Ausführung eines Einwurfs oder Freiwurfs, verspätetes Erscheinen zu Spielbeginn oder zu Beginn der zweiten Halbzeit
Respektloses Verhalten gegenüber Kommissar, Kampfrichtern, gegnerischen Spielern oder Personen des gegnerischen Mannschaftsbankbereich



# Anmerkungen



- Besprecht eure „gemeinsame Grenze“ in der Pre-Game
- Kommuniziert untereinander eure Wahrnehmungen
- Sprecht neutral und möglichst emotionsfrei
- Tretet selbstbewusst, aber nicht arrogant auf
- Befreit das Spiel *frühzeitig* von Störungen  
... und man darf auch mal was überhören

Pro Tip: Regelkenntnis





Danke! Fragen?



Markus Wildemann, SR Referent OBB