



NFV KREIS OSNABRÜCK

STOPP – FÜNF MINUTEN PAUSE!



ZWEI MAL STOPP, DANN ABBRUCH!

Was sind die Anwendungskriterien?

Der Schiedsrichter soll die Spielunterbrechung einsetzen, wenn Personen auf dem Sportgelände ein wiederholt lautes, aggressives Verhalten an den Tag legen und der Schiedsrichter die Situationen mit den bekannten Mitteln (z.B. Ermahnungen und Verwarnungen, Feldverweisen) nicht beruhigen kann. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um eine Auseinandersetzung zwischen Spielern, Zuschauern, Funktionären oder anderen Beteiligten handelt.



Wie ist der Ablauf einer solchen Spielpause?

Der Schiedsrichter läuft zum Anstoßpunkt, ruft beide Spielführer und Trainer zu sich. Er erläutert allen Beteiligten den Ablauf der Spielunterbrechung.

Die Mannschaft begeben sich in die Nähe ihrer Strafräume und verbleiben dort, bis der Schiedsrichter das Zeichen zur Wiederaufnahme des Spiels gibt. Widersetzen sich einzelne Akteure dieser Anweisung, kann der Schiedsrichter dies ahnden, zum Beispiel über eine Verwarnung.

Trainer und Teamoffizielle gehen zum Schiedsrichter und nehmen dessen Anweisung entgegen. Anschließend verhalten sie sich ruhig und versuchen, beruhigend auf ihre Spieler oder Zuschauer einzuwirken.

Ergänzung zum Schaubild:

- Bei wiederholt aggressivem Verhalten einer oder mehrerer Personen auf dem Sportgelände kann der Schiedsrichter die erste STOPP-Spielpause einsetzen, um die Gemüter zu beruhigen.
- Legen dieselben oder auch andere Personen nach Wiederaufnahme des Spiels erneut aggressives Verhalten an den Tag, kann der Schiedsrichter entscheiden, eine zweite Spielpause und zeitgleich „letzte Warnung“ auszurufen.
- Sollten sich die Gemüter nach wie vor nicht beruhigen und es kommt zu anhaltend aggressivem Verhalten, bricht der Schiedsrichter die Partie ab.



ABLAUF

Die 4 Phasen:

➤ 1. Erkennen

SR erkennt eine STOPP-Situation

- ✓ STOPP als Anschlussmaßnahme zur Abkühlung

➤ 2. Unterbrechen

SR setzt das Spiel nach einer Unterbrechung nicht fort

- ✓ Signal per langem Einfachpfiff
- ✓ Handzeichen „Arme kreuzen“

➤ 3. Pausieren

die Partie bleibt für 5min unterbrochen

- ✓ Mannschaften verbleiben auf dem Feld räumlich getrennt
- ✓ Achtung: Kein Raum für Diskussionen schaffen, Abkühlphase!

➤ 4. Fortsetzen

SR signalisiert per Pfiff das Ende der Unterbrechung

- ✓ - Wiederaufstellung der Mannschaften
- ✓ - Spielfortsetzung der vorhergehenden Unterbrechung

Weitere wichtige Hinweise:

- Das Betreten des Spielfeldes durch weitere Personen ist nicht erlaubt.
- Ordner können in die Ansprache mit einbezogen werden.
- Die durch die Maßnahme verlorene Zeit wird nachgeholt. (ACHTUNG: Endzeit im Spielbericht anpassen!)
- Vor der Spielfortsetzung sind etwaig notwendige persönliche Strafen auszusprechen.

Risiken:

- SR zieht Fokus auf sich / wird zur evtl. Zielscheibe
- unbewusster, zu häufiger Einsatz der Maßnahme kann der Wirkung schaden
- Folgespiele können sich verzögern

Randbedingungen

- Maßnahme zu jeder Zeit im Spiel einsetzbar, max. 2x
 - Meldung im Spielbericht (sonstige Bemerkungen) kurz beschreiben:
 - ✓ Spielminute, Beteiligte und Ursache + Phase: STOPP1 oder STOPP2
-

SCHAUBILD

