



Pregame

A-Schiedsrichter Fortbildung 2013

Gemeinsam eine Checkliste erstellen, die besonders dann hilfreich ist, wenn man mit jungen Schiedsrichtern oder unbekannten Schiedsrichtern eingesetzt ist.

- ➔ Gleiches Verständnis für die Punkte der Checkliste.
- ➔ Checkliste soll nicht zu lang sein. Die Punkte sollen in 10-15 Minuten vor dem Spiel besprochen werden können
- ➔ Beziehen sich grundsätzlich auf die 2-Mann-Mechanics

Gruppenarbeit

- Wir bilden 10 Gruppen – per Los.
- Jede Gruppe erhält ein Thema / Kapitel der Checkliste
- 20 Minuten Gruppenarbeit
 - **Sammlung:** Welche Punkte sind für das Thema / Kapitel relevant.
 - **Priorisierung:** Punkte nach Wichtigkeit sortieren
 - **Auswahl:** Die 5-6 wichtigsten Punkte. Nur diese Punkte werden vorgetragen.
 - **Dokumentation:** Ergebnisse bitte auf Vordruck festhalten
 - **Thematisieren:** Was soll zu den Punkten gesagt werden?
 - **Vortrag:** Ein Gruppenmitglied bestimmen für Vortrag im Plenum, ein Gruppenmitglied übernimmt die Punkte am Computer

Plenum / Vorstellung der Ergebnisse

- Jede Gruppe trägt ihre Punkte vor – 5 bis 6 Punkte
 - Vortrag durch bestimmtes Gruppenmitglied
 - Kurze Erläuterung zu jedem Punkt
 - Ein Gruppenmitglied übernimmt die Punkte am PC.
- Maximal 5 Minuten pro Gruppe
- Rückfragen möglich
 - Diskussion aber erst nach Vorstellung aller Themen
- Ergebnis
- Diskussion



Themen

- (1) Erfahrungen aus früheren Spielen
- (2) On-Field Pre-Game Prozedere
- (3) Kommunikation / Zeichen zwischen Spielzügen / Pitches
- (4) Kommunikation / Zeichen bei Spielzügen (Ausführung der Mechanics)
- (5) Handling Arguments / Ejections
- (6) Handling Dugouts / Konfrontation der Teams untereinander
- (7) Wetterereignisse / Spielunterbrechungen
- (8) Check-Swing-Handhabung / Swipe Tag, Pulled Foot
- (9) Die wichtigsten Balk- und Interference-Situationen / Handhabung
- (10) Schwierige Situationen im 2-Mann-System



In 25 Minuten
starten die Präsentationen



Ergebnisse der Gruppen



1 - Erfahrungen aus früheren Spielen

- ➔ Vorkommnisse / Konflikte zwischen den Teams
- ➔ Bestimmte Verhaltensmuster von Spielern / Managern
- ➔ Bestimmtes Verhalten von Stadionsprechern / Zuschauern
- ➔ Stadion- / Platzbesonderheiten



2 - On-Field Pre-Game Prozedere

- Ausrüstungscheck (Umpire)
- Platz gemeinsam und korrekt bekleidet betreten
- Wer kontrolliert Linien/Markierungen, Bases und Bälle
- Selbsterinnerung an Ordnung auf dem Feld
- Verantwortung für korrekt gekleidete Spieler/Coaches
- Besondere Ground Rules besprechen vor Betreten des Platzes
- Zeremonie, Hymne?
- Wie läuft die Plate Conference



3 - Kommunikation / Zeichen zwischen Spielzügen / Pitches

- Zeichen für Infield Fly / Aufhebung
- Zeichen für „Rotate“ / „Slide“ / „Stay“
- Zeichen für „Time Play“
- Zeichen für „Missed Count“ / Out
- Zeichen für die Einberufung einer Conference
- BU zählt Warm-Up-Pitches wenn Plate Umpire anderweitig beschäftigt
- Wer notiert die Visits



4 - Kommunikation / Zeichen bei Spielzügen (Ausführung der Mechanics)

- Coverage (fair/foul, catch/no catch) – I've got the ball/runner
- Base Coverage (I've got 3rd/home)
- Situationsbedingte Absprache – Run Down (in/out)
- Nach Hilfe fragen (checked swing) – „Did he go?“
- Hilfe anbieten (dropped 3rd third strike/swipe tag) – (Faust oder offene Hand am Gürtel für out bzw. save)



5 - Handling Arguments / Ejections

- 4 Stufen zur Ejection
 - Ignorieren, Wahrnehmen, Warnung, Ejection
- Verhalten bei Diskussionen
 - Ruhe behalten, stehen bleiben, ausreden lassen, 20 Sekunden
- Standardsätze: „Ball beats the runner“
- Hilfe des Kollegen vor/nach Ejection
 - Situation 1:1 halten
- Ejection Guide (Gründe für sofortige Ejections)
- Notizen bei Ejections



6- Handling Dugouts / Konfrontation der Teams untereinander

- Generelle Zuständigkeit:
 - HP übernimmt 3rd Base Dugout
 - BU übernimmt 1st Base Dugout
- Konfrontationen/Brawl: wie für Dugouts, wenn Spieler aus Dugout kommen
- Unerlaubte Personen im Dugout
- Ausrüstung in der Nähe der Dugouts
- Verhalten der Umpire bei Fights



7 - Wetterereignisse / Spielunterbrechungen

- Kommunikation mit Scorer
- Beispielbarkeit (während des Spiels entscheidet der Crew-Chief)
- Unwetter Blitzschlag: sofort unterbrechen
- Rain Delay / Rain Out: Vorgehen und Fristen
- Dunkelheit / Flutlicht
- Unvorhergesehene Situationen
- Ist in die Hände pusten erlaubt (Pitcher)?



8 - Check-Swing-Handhabung / Swipe Tag, Pulled Foot

- Antworte nur auf Anfrage des Kollegen
- Frage so stellen, dass diese mit „Ja“ (Out) oder „Nein“ (Save) beantwortet werden kann.
- Auf Frage: positionsunabhängige wahrheitsgemäße Entscheidungen / Antworten
- Swipe-Tag-Möglichkeiten
- Sondersituation: 2 Strikes, passed ball – bei checked swing sofort fragen
- Mechanics vom Check-Swing



9 - Die wichtigsten Balk- und Interference-Situationen / Handhabung

- ➔ See and Call (Balk)
- ➔ Timing / Aufmerksamkeit
- ➔ Base Award nimmt der Umpire vor, der den Call macht
- ➔ Zeichen für eine mögliche bevorstehende Batter Interference (flache Hand auf Oberschenkel)
- ➔ Umgang mit Pressevertretern auf dem Spielfeld / Einweisung bzw. Verhaltensregeln für Fotografen
- ➔ Bestimmtes Verhalten / Erfahrung mit Pitchern bzw. anderen Spielern
 - ➔ Balks (z.B. No Stop, Pick-Off-Moves), Interference



10 - Schwierige Situationen im 2-Mann-System

- ➔ No Runner, Fly Ball Right Field (einmal draußen oder wieder reinkommen)
- ➔ R1 oder R1, R3 + Basehit: Zuständigkeiten
- ➔ Fair/Foul mit/ohne Runner
 - ➔ Fair/Foul: Wo endet die Zuständigkeit des Plate Umpire
- ➔ Winkel vor Entfernung - besonders wichtig bei Kombination von R3 mit Fly Ball
- ➔ Zuständigkeiten bei Appeal Plays – insbesondere Tag-Up-Situationen und Missed Base (grundsätzlich PU: HP und 3rd, BU: 1st und 2nd)
- ➔ Run Down: Umpire ist zuständig, der am Base steht, auf den der Runner im Moment des Tag zuläuft





Diskussion Fazit



Play Ball!