

# NEUER BEOBACHTUNGSBOGEN

## Ablauf der Gruppenarbeit Einzelrubrik

### Einzelrubrik 4 - Persönliches Auftreten

**Zeit:**

Maximal 15 Minuten inklusive Fragen

**Zwischen den Gruppenarbeiten:**

Wechselzeit 5 Minuten

**Ablauf der Gruppenarbeit:**

1. Kurzerläuterung der einzelnen Kriterien dieser Rubrik
2. Begründung der Faktoren
3. Verbindung zur Spielrelevanz (Rubrik 1) ja / nein
4. Punkterange: Durchschnitt = 40      Minimal = 10      Maximal = 60  
- somit können 30 Pkt eingebüßt und 20 Pkt maximal dazugewonnen werden
5. Definition der Einzelpunktzahl inklusive „wording“;  
- dazu bitte die vorgegebenen Tabellen benutzen
6. Praxisbeispiele für Auf- und Abwertung

Viel Erfolg bei den Gruppenarbeiten.

Hinweis

Bitte notiert Euch, falls es Unklarheiten, Fragen oder Anmerkungen aller Art gibt, so dass wir sie dann a) im Plenum klären und b) in die Unterlagen mit übernehmen können.

Besten Dank für Eure Mitarbeit.

## Persönliches Auftreten

Das persönliche Auftreten ist neben der reinen Entscheidungsqualität ein bedeutsamer Faktor für die Leistungsbewertung. In dieser Rubrik sollen Verhaltensmerkmale (4.1) sowie Kommunikation und Körpersprache (4.2) bewertet werden.

## Verhaltensmerkmale

Vom Bewertungsfaktor herausgehoben ist das Kriterium der Akzeptanz, ein Gradmesser, der meist über das gesamte Spiel beurteilt wird. Auch bei weiteren Kriterien dieser Rubrik wird die Bewertung vermehrt auf dem Gesamteindruck beruhen, z.B. ob ein SR über die gesamte Spieldauer berechenbar vorging bzw. seine Entscheidungen schnell und ohne jeglichen Anschein der Unsicherheit getroffen hat. Aber auch Einzelentscheidungen können ihren Niederschlag finden, z.B. wenn sich der SR in einer komplexen Szene besonders clever oder unclever verhalten hat oder z.B. eine komplexe Rudelbildung durch rasches Eingreifen entschärfte.

### Einzelbewertung:

#### ➤ Akzeptanz / Persönlichkeit - Faktor 2

6	<b>Übertrifft in besonderem Maße den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siehe 5 – bei begründeten Maximalanforderungen</li></ul>
5	<b>Übertrifft den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• SR gelingt es auch in schwierigeren Phasen des Spiels stets akzeptiert zu bleiben</li><li>• Komplexe, umstrittene Situationen werden durch eine natürliche Autorität und Akzeptanz gelöst</li></ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Selbst bei unpopulären Entscheidungen erntet der SR aufgrund seines Auftretens ein hohes Maß an Akzeptanz</i></li><li>• <i>SR stellt erkennbar die gewünschte und situationsbezogen erforderliche Persönlichkeit dar</i></li></ul>
4	<b>Erfüllt den Erwartungsbereich ohne Einschränkung</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• SR ist die gewünschte und akzeptierte Persönlichkeit auf dem Platz</li></ul>
3	<b>Erfüllt nur eingeschränkt den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Geringfügige Verbesserungsmöglichkeiten</li></ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Entscheidungen werden vereinzelt nicht akzeptiert</i></li><li>• <i>Vereinzelt protestieren Spieler nach Entscheidungen, was erkennbar an eingeschränkter Akzeptanz liegt</i></li></ul>
2	<b>Erfüllt nur sehr eingeschränkt den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Deutliche Verbesserungspotenziale</li><li>• Siehe Bewertung für "3" in mehreren Fällen</li></ul>
1	<b>Wird den Erwartungen nicht gerecht</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siehe Bewertung für "2" in mehreren Fällen bzw. in besonders gravierender Ausprägung</li></ul>

➤ **Berechenbarkeit - Faktor 1**

<b>6</b>	<p><b>Übertrifft in besonderem Maße den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe 5 – bei begründeten Maximalanforderungen</li> </ul>
<b>5</b>	<p><b>Übertrifft den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SR besticht durch absolute Berechenbarkeit auch in schwierigen Spielphasen</li> <li>• SR verfolgt auch in komplexen Spielsituationen eine absolut berechenbare Linie</li> <li>• Vergleichbare Situationen werden absolut gleich behandelt.</li> </ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgrund der vorgegebenen Linie können sich Spieler und Umfeld bereits auf die zu erwartende Reaktion des SR einstellen.</li> </ul>
<b>4</b>	<p><b>Erfüllt den Erwartungsbereich ohne Einschränkung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Entscheidungen folgen im Wesentlichen einer einheitlichen Linie</li> <li>• Vergleichbare Reaktion bei ähnlichen Sachverhalten</li> </ul>
<b>3</b>	<p><b>Erfüllt nur eingeschränkt den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geringfügige Verbesserungsmöglichkeiten</li> </ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine klare Linie ist vereinzelt nicht zu erkennen</li> <li>• Vereinzelt werden ähnliche Sachverhalte unterschiedlich gelöst</li> <li>• Einmal wird die Tatortfestlegung im Mittelfeld sehr kleinlich, ein anderes Mal sehr großzügig ausgelegt</li> </ul>
<b>2</b>	<p><b>Erfüllt nur sehr eingeschränkt den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deutliche Verbesserungspotenziale</li> <li>• Siehe Bewertung für "3" in mehreren Fällen</li> </ul>
<b>1</b>	<p><b>Wird den Erwartungen nicht gerecht</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Bewertung für "2" in mehreren Fällen bzw. in besonders gravierender Ausprägung</li> </ul>

➤ **Durchsetzungsvermögen - Faktor 1**

<b>6</b>	<p><b>Übertrifft in besonderem Maße den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe 5 – bei begründeten Maximalanforderungen</li> </ul>
<b>5</b>	<p><b>Übertrifft den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SR besticht durch natürliches/authentisches Durchsetzungsvermögen in schwierigen Spielphasen</li> <li>• Dem SR gelingt es, in einer komplexen Situation auch gegen Widerstände die erforderlichen Maßnahmen umzusetzen</li> </ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bei einer komplexen Rudelbildung kann sich der SR durchsetzen und die fehlbaren Spieler klar separieren und anschließend sanktionieren.</i></li> </ul>
<b>4</b>	<p><b>Erfüllt den Erwartungsbereich ohne Einschränkung</b></p>
<b>3</b>	<p><b>Erfüllt nur eingeschränkt den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geringfügige Verbesserungsmöglichkeiten</li> </ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Vereinzelt hat der SR Schwierigkeiten sich durchzusetzen, muss Entscheidungen nochmals zusätzlichen Nachdruck verleihen</i></li> <li>• <i>SR gelingt es vereinzelt nicht, den erforderlichen Mauerabstand zeitgerecht herzustellen.</i></li> </ul>
<b>2</b>	<p><b>Erfüllt nur sehr eingeschränkt den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deutliche Verbesserungspotenziale</li> <li>• Siehe Bewertung für "3" in mehreren Fällen</li> </ul>
<b>1</b>	<p><b>Wird den Erwartungen nicht gerecht</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Bewertung für "2" in mehreren Fällen bzw. in besonders gravierender Ausprägung</li> </ul>

➤ Entscheidungssicherheit / -schnelligkeit - Faktor 1

<b>6</b>	<p><b>Übertrifft in besonderem Maße den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe 5 – bei begründeten Maximalanforderungen</li> </ul>
<b>5</b>	<p><b>Übertrifft den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SR besticht durch ein hohes Maß an Sicherheit in seinen Entscheidungen auch bei regeltechnisch anspruchsvollen Situationen</li> <li>• Die Entscheidung wird in komplexen Szenen zeitnah zum Vergehen getroffen und erzielt dadurch ein hohes Maß an Akzeptanz</li> </ul> <p><u>Beispiele:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>In einer regeltechnisch anspruchsvollen Strafraumszene entscheidet der SR ohne zu Zögern auf Strafstoß und erntet so ein hohes Maß an Akzeptanz.</i></li> <li>• <i>Auch in komplexen Situationen vermittelt der SR u.a. durch klare Gestik und Körpersprache ein hohes Maß an Sicherheit in seinen Entscheidungen.</i></li> </ul>
<b>4</b>	<p><b>Erfüllt den Erwartungsbereich ohne Einschränkung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entscheidungen werden zeitnah und mit sicherer Außenwirkung getroffen</li> </ul>
<b>3</b>	<p><b>Erfüllt nur eingeschränkt den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geringfügige Verbesserungsmöglichkeiten</li> </ul> <p><u>Beispiele:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Vereinzelte Entscheidungen verzögert/verspätet (auf Zuruf) getroffen.</i></li> <li>• <i>Vereinzelte getroffene Entscheidungen (z.B. Abstoß/Eckstoß) im Nachhinein korrigiert.</i></li> <li>• <i>Im Gegensatz zum unpassenden Eingriffszeitpunkt, bei dem der SR das Vergehen erkennt und lediglich nicht zum zweckmäßigen Zeitpunkt pfeift, wird hier das Vergehen als solches verspätet erkannt oder erst nach Protesten geahndet.</i></li> </ul>
<b>2</b>	<p><b>Erfüllt nur sehr eingeschränkt den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deutliche Verbesserungspotenziale</li> <li>• Siehe Bewertung für "3" in mehreren Fällen</li> </ul> <p><u>Beispiele:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Unsichere und zeitlich unpassende Entscheidungsfindung in komplexen, da regeltechnisch anspruchsvollen oder/und nicht leicht einsehbaren Situation</i></li> <li>• <i>SR ist sich erkennbar unsicher, wie das Spiel fortgesetzt werden muss, wenn kurzzeitig 12 Spieler auf dem Feld standen und das Spiel deswegen unterbrochen wurde.</i></li> </ul>
<b>1</b>	<p><b>Wird den Erwartungen nicht gerecht</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Bewertung für "2" in mehreren Fällen bzw. in besonders gravierender Ausprägung</li> </ul>

➤ Cleverness / Taktisches Verhalten - Faktor 1

<b>6</b>	<p><b>Übertrifft in besonderem Maße den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe 5 – bei begründeten Maximalanforderungen</li> </ul>
<b>5</b>	<p><b>Übertrifft den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SR verhält sich auch in komplexen Situationen clever und wählt jeweils eine spieldienliche Maßnahme</li> <li>• SR schöpft den Ermessensspielraum clever aus</li> </ul>
<b>4</b>	<p><b>Erfüllt den Erwartungsbereich ohne Einschränkung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SR legt spieldienliche Cleverness und taktisches Verhalten an den Tag</li> </ul>
<b>3</b>	<p><b>Erfüllt nur eingeschränkt den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geringfügige Verbesserungsmöglichkeiten</li> </ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei 50/50-Entscheidungen wird die weniger spieldienliche Entscheidung (z.B. Abstoß/Eckstoß oder Einwurf für die entsprechende Mannschaft) gewählt.</li> <li>• SR pfeift unmittelbar nach einer umstrittenen Entscheidung zur Halbzeit und bewirkt hierdurch, dass sich die Proteste in seine Richtung kanalisieren.</li> </ul>
<b>2</b>	<p><b>Erfüllt nur sehr eingeschränkt den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deutliche Verbesserungspotenziale</li> <li>• Siehe Bewertung für "3" in mehreren Fällen</li> </ul>
<b>1</b>	<p><b>Wird den Erwartungen nicht gerecht</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Bewertung für "2" in mehreren Fällen bzw. in besonders gravierender Ausprägung</li> </ul>

➤ **Souveränität / Gelassenheit bei Kritik - Faktor 1**

<b>6</b>	Übertrifft in besonderem Maße den Erwartungsbereich <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe 5 – bei begründeten Maximalanforderungen</li> </ul>
<b>5</b>	Übertrifft den Erwartungsbereich <ul style="list-style-type: none"> <li>• Starke Performance im Bereich Souveränes Auftreten bei erhöhten Anforderungen</li> </ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SR verhält sich auch in komplexen Situationen sehr souverän und erntet so ein hohes Maß an Akzeptanz für seine Entscheidungen</li> <li>• Kritik kann dem SR nichts anhaben, erforderliche, unpopuläre Entscheidungen werden trotzdem durchgesetzt</li> </ul>
<b>4</b>	<b>Erfüllt den Erwartungsbereich ohne Einschränkung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SR wirkt souverän und geht mit gelegentlicher Kritik professionell um</li> </ul>
<b>3</b>	<b>Erfüllt nur eingeschränkt den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geringfügige Verbesserungsmöglichkeiten</li> </ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SR wirkt vereinzelt unsouverän, dünnhäutig, reagiert auf Kritik unangemessen laut oder vehement</li> <li>• SR lässt sich von Kritik beeinflussen und scheut in der Folge eigentlich erforderliche Maßnahmen</li> </ul>
<b>2</b>	<b>Erfüllt nur sehr eingeschränkt den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deutliche Verbesserungspotenziale</li> <li>• Siehe Bewertung für "3" in mehreren Fällen</li> </ul>
<b>1</b>	<b>Wird den Erwartungen nicht gerecht</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Bewertung für "2" in mehreren Fällen bzw. in besonders gravierender Ausprägung</li> </ul>

## **Kommunikation und Körpersprache**

In diesen Kriterien werden das Verhalten des Schiedsrichters im Umgang mit den Spielern bzw. Teamoffiziellen und die Außenwirkung eingeordnet. Auch hier wird die Bewertung meist auf dem Gesamteindruck über das ganze Spiel beruhen, ohne dass nicht auch durch Einzelszenen eine Auf- oder Abwertung erfolgen kann. Generell gilt, dass sich in diesen eher "weichen" Kriterien die Abweichungen von der Normbewertung klar und eindeutig durch Belegszene nachvollziehen lassen müssen.

Das Kriterium "Kommunikation" ist nicht zu verwechseln mit den Ermahnungen und deren Wirkungsgrad, Timing und Nachhaltigkeit aus Rubrik 2. Hier liegt der Schwerpunkt auf dem Umgang mit den Spielern. Ebenso gilt dies für die Präsentation von Entscheidungen.

## Einzelbewertung:

### ➤ Kommunikation (Ansprache/Dialog) - Faktor 1

<b>6</b>	<b>Übertrifft in besonderem Maße den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siehe 5 – bei begründeten Maximalanforderungen</li></ul>
<b>5</b>	<b>Übertrifft den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• SR wirkt durch gezielte Kommunikation spieldienlich auf das Verhalten der Spieler ein und übt somit natürliche Leitungsfunktion.</li><li>• SR reagiert auch in komplexen Situationen besonnen und verbindlich, ohne den erforderlichen Nachdruck in seinen Ansprachen vermissen zu lassen</li><li>• SR ist aktiv durch verbale Einwirkungen und verschafft damit seinem Gesamtauftritt eine gesteigerte Akzeptanz und Anerkennung</li></ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>SR versteht es geschickt, durch effektive Dialoge mit "Ankerspielern" diese auf seine Seite zu bringen und ein gutes "Betriebsklima" zu erzeugen.</i></li><li>• <i>Durch wirkungsvolle Kommunikation geht der SR bereits präventiv gegen Zeitspiel vor.</i></li><li>• <i>Nach einem gegebenen Vorteil werden im Anschluss sowohl fehlbarer als auch gefoulter Spieler angesprochen und die Entscheidung so nachhaltig gestärkt und Signalwirkung erzeugt.</i></li><li>• <i>Das Kommunikationsverhalten des SR besticht durch eine Klarheit und einen besonnenen, der Situation angemessenen freundlichen, aber bestimmten Umgangston.</i></li><li>• <i>SR erreicht erkennbar die Spieler durch seine Art der Kommunikation</i></li><li>• <i>Im Dialog mit den Spielern geht der SR als eindeutiger "Gewinner" hervor</i></li></ul>
<b>4</b>	<b>Erfüllt den Erwartungsbereich ohne Einschränkung</b>
<b>3</b>	<b>Erfüllt nur eingeschränkt den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Geringfügige Verbesserungsmöglichkeiten</li></ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>SR lässt vereinzelt Möglichkeiten der kommunikativen Einwirkung auf die Spieler ungenutzt.</i></li><li>• <i>Das Kommunikationsverhalten des SR wirkt in Einzelfällen distanziert, unnahbar, unverbindlich, überheblich.</i></li><li>• <i>Dem SR gelingt es vereinzelt nicht, einen "Draht zu den Spielern" aufzubauen.</i></li></ul>
<b>2</b>	<b>Erfüllt nur sehr eingeschränkt den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Deutliche Verbesserungspotenziale</li><li>• Siehe Bewertung für "3" in mehreren Fällen</li></ul>
<b>1</b>	<b>Wird den Erwartungen nicht gerecht</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siehe Bewertung für "2" in mehreren Fällen bzw. in besonders gravierender Ausprägung</li></ul> <p><i>Beispiel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>SR schreit Spieler unangemessen an oder vergreift sich in gravierender Form im Ton.</i></li></ul>



➤ **Präsentation (Gestik/Mimik/Pfiffe) - Faktor 1**

<b>6</b>	<b>Übertrifft in besonderem Maße den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe 5 – bei begründeten Maximalanforderungen</li> </ul>
<b>5</b>	<b>Übertrifft den Erwartungsbereich</b>  <u>Beispiele:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SR besticht auch in komplexen Situationen durch eine zweckmäßige, unmissverständliche Gestik und unterstreicht dadurch die Sicherheit seiner Entscheidung.</li> <li>• SR gewinnt Sympathien durch eine angemessene Mimik, z.B. auch mal ein Lächeln in der passenden Situation und erzielt so erkennbaren Benefit in puncto Akzeptanz und Anerkennung</li> <li>• Situationsangemessene Pfiffgestaltung, die erkennbar zur nachhaltigen Akzeptanz der Entscheidung beiträgt</li> </ul>
<b>4</b>	<b>Erfüllt den Erwartungsbereich ohne Einschränkung</b>
<b>3</b>	<b>Erfüllt nur eingeschränkt den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geringfügige Verbesserungsmöglichkeiten</li> </ul> <u>Beispiele:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vereinzelt unangemessene Gestik, z.B. durch hektische, kleinteilige Handzeichen, zu viel Theatralik</li> <li>• Vereinzelt nicht authentisch wirkende, aufgesetzte Mimik (z.B. unangemessenes Lachen)</li> <li>• Vereinzelt nicht dem Vergehen angepasste Pfiffgestaltung (z.B. zu lange oder zu kurze, zu leise oder zu durchdringende Pfiffe)</li> <li>• Monotone Pfiffe</li> </ul>
<b>2</b>	<b>Erfüllt nur sehr eingeschränkt den Erwartungsbereich</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deutliche Verbesserungspotenziale</li> <li>• Siehe Bewertung für "3" in mehreren Fällen</li> </ul>
<b>1</b>	<b>Wird den Erwartungen nicht gerecht</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Bewertung für "2" in mehreren Fällen bzw. in besonders gravierender Ausprägung</li> </ul>

➤ **Körperspannung / Distanz - Faktor 1**

<b>6</b>	<p><b>Übertrifft in besonderem Maße den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe 5 – bei begründeten Maximalanforderungen</li> </ul>
<b>5</b>	<p><b>Übertrifft den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SR besticht durch eine auch in komplexen Situationen angemessene Körperspannung und vermittelt so einen fokussierte, konzentrierten Eindruck</li> <li>• SR findet auch in der Körpersprache eine gute Balance zwischen einem konsequenten und situationsbezogen angemessenen lockeren Auftreten</li> <li>• SR behält auch in komplexen Szenen seine "überlegene" Stellung und dokumentiert dadurch Souveränität und Leitung</li> </ul> <p><i>Beispiel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>SR wahrt stets die angemessene Distanz ohne überheblich zu wirken</i></li> </ul>
<b>4</b>	<p><b>Erfüllt den Erwartungsbereich ohne Einschränkung</b></p>
<b>3</b>	<p><b>Erfüllt nur eingeschränkt den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geringfügige Verbesserungsmöglichkeiten</li> </ul> <p><i>Beispiele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>SR lässt vereinzelt die Körperspannung vermissen, was als Zeichen der Unsicherheit oder gar des Desinteresses ausgelegt werden kann</i></li> <li>• <i>SR lässt gelegentlich die angemessene Distanz vermissen, fasst Spieler an oder wird angefasst.</i></li> </ul>
<b>2</b>	<p><b>Erfüllt nur sehr eingeschränkt den Erwartungsbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deutliche Verbesserungspotenziale</li> <li>• Siehe Bewertung für "3" in mehreren Fällen</li> </ul>
<b>1</b>	<p><b>Wird den Erwartungen nicht gerecht</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Bewertung für "2" in mehreren Fällen bzw. in besonders gravierender Ausprägung</li> </ul>