

Leitfaden für Beachvolleyballschiedsrichter 2014

In diesem Leitfaden sind Hinweise und Erfahrungen gesammelt, die für die praktische Schiedsrichtertätigkeit sehr hilfreich sind. Die Schiedsrichter eines Spiels sorgen für die Einhaltung der Internationalen Beachvolleyballspielregeln. Dieser Leitfaden soll eine Hilfestellung für die korrekte Auslegung dieser Regeln darstellen.

1. Anlagen und Ausstattung

1.1 Spielfläche Netz und Pfosten (Regel 1 und 2)

1. Die Schiedsrichter überprüfen vor jedem Turniertag, ob die Spielanlage den Regeln entspricht und sich beide Spielfeldseiten nicht in ihren Abmessungen unterscheiden. Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass der Sand eine Ebene ohne Kuhlen darstellt, frei von gefährlichen Bestandteilen ist und die Netzpfeiler, das Schiedsrichterpodest sowie jegliche Metallteile gepolstert sind.
2. Lediglich bei den Spielfeldmaßen (16 m x 8 m) und den Diagonalen (11,31 m bzw. 17,89 m) darf es Abweichungen von wenigen Zentimetern geben.
3. Auch wenn die Spielflächenvermessung nur vor jedem Turniertag stattfindet, sollte vor jedem Spiel darauf geachtet werden, dass die Antennen gerade sind und dass sich in den Feldmitten keine Kuhlen befinden.
4. Es ist für Linienentscheidungen sehr hilfreich, dass der Sand unter den Linien geradegezogen ist. Wenn starker Wind die Linien flattern lässt, dürfen die Linien durch kleinere Sandhäufchen fixiert werden.

1.2 Bälle (Regel 3)

1. Bei Spielen in Wassernähe ist der Reserveball immer in Schreiber-Nähe zu platzieren, damit das Spiel im Bedarfsfall nicht verzögert wird und ein nass gewordener Spielball ersetzt werden kann. Handtücher sollten bei Nässe in Reichweite der Ballholder deponiert werden. Der Schiedsrichter hat das Recht bei besonderen Umständen (zu wenig Ballholder / schlechter Zustand der Bälle usw.) vom 3-Ball-System abzuweichen.

2. Teilnehmer

2.1 Mannschaften (Regel 4)

1. Die Spieler sind laut Spielerverpflichtung dazu angehalten, von Beginn des offiziellen Einspielens (evtl. auch schon beim Betreten der Spielfläche), das vom Veranstalter zur Verfügung gestellte Spielershirt zu tragen. Bei Nichteinhalten dieser Kleiderordnung reicht es meist aus, den Spielern einen kurzen Hinweis, bezüglich der Kleiderordnung zu geben. Wird hierauf von Spielerseite nicht reagiert, ist die Turnierleitung zu informieren.
2. Wenn die Turnierleitung festlegt, dass es sich um „kaltes Wetter“ handelt, dürfen Teams lange Kleidung, also Unterziehshirts und/oder Trainingshosen tragen. Voraussetzung hierfür ist allerdings, dass dies beide Spieler tun. Auf der langen Kleidung darf sich keine Werbung befinden und sie muss bei beiden Spielern von gleicher Farbe und gleichen Stils sein.
3. Außerdem ist es Spielern nach Vorlage eines Attestes bei der Turnierleitung erlaubt, die oben genannte lange Kleidung oder „Sandsocks“ / Bandagen zu tragen.

2.2 Mannschaftsführung (Regel 5)

1. Der Mannschaftskapitän muss seine Aufgaben und Pflichten, wie im Regelwerk vorgeschrieben, ausführen. Wenn der Mannschaftskapitän sein Recht, das Schiedsgericht um Erläuterung über die Anwendung und Auslegung der Regeln zu fragen, in sehr ausgeprägtem Ausmaß in Anspruch nimmt, darf ihn der 1. Schiedsrichter in Zusammenhang mit Regel 16.1.3 (12 Sekunden zwischen den Spielzügen) dieses Recht insofern vorenthalten, als er nach einer unstrittigen Schiedsrichterentscheidung und einer Nachfrage von Spielerseite eine Verzögerungsverwarnung oder -bestrafung ausspricht. Dieses häufige Nachfragen des Mannschaftskapitäns kann man häufig beobachten, wenn Mannschaften nach mehreren knappen Entscheidungen gegen sich, sich benachteiligt fühlen. Hier sind ein paar klärende Sätze aus Schiedsrichterseite zum Kapitän häufig hilfreicher, als den Teams unentwegt Erklärungen liefern zu müssen.
2. Einem eventuell anwesenden Coach ist während des Spieles und der offiziellen Aufwärmzeit der Aufenthalt im Innenraum untersagt. Coaching ist nicht gestattet. Bei jeglichem Coaching ist der Turnier- oder Einsatzleiter herbeizurufen, der dieses unterbinden wird.

3. Die Spieler haben das Recht, im Rahmen des Protest-Protokolls während oder auch nach dem Spiel einen formalen Protest gegen eine Schiedsrichterentscheidung einzulegen. Jeder Schiedsrichter muss die Inhalte des Protest-Protokolls kennen und sich gegenüber den Spielern entsprechend verhalten.

3. Spielformat

3.1 Punkt-, Satz- und Spielgewinn (Regel 6)

1. Bei einem eventuellen Spielverlust bei Nichtantreten oder Unvollständigkeit wegen Verletzung oder Disqualifikation, ist in jedem Fall der Schiedsrichtereinsatzleiter hinzuzuziehen. Dieser entscheidet in Zusammenarbeit mit der Turnierleitung über einen Spielverlust. In keinem Fall trifft der jeweilige Schiedsrichter die finale Entscheidung.

3.2 Aufbau des Spiels (Regel 7)

1. Die Auslosung findet vor dem offiziellen Einspielen beider Teams in der Nähe des Schreibtisches nach Regel 7.1 statt. Der 2. Schiedsrichter teilt dem Schreiber dann das Ergebnis der Auslosung in folgender Reihenfolge mit: Wer ist Mannschaft A, welche Mannschaft gewinnt die Auslosung (Mannschaft A oder B) und welche Mannschaft hat im ersten Satz das Recht des ersten Aufschlages (Mannschaft A oder B).

2. Nach der Auslosung unterschreiben beide Kapitäne den Spielberichtsbogen und kennzeichnen den Mannschaftskapitän (Kreis) sowie den ersten Aufschlagspieler (Sternchen) im Spielberichtsbogen. Danach beginnt die offizielle Einspielzeit. Die Schiedsrichter achten strikt auf die Einhaltung der offiziellen Einspielzeiten, die im jeweiligen „Technical Meeting“ vor Beginn des Turniers festgelegt wurden. Bei Center Court-Spielen kann es allerdings durch eine längere Anmoderation oder bei Live-TV spielen zu leichten Verzögerungen kommen.

3. Sollte ein Team nicht rechtzeitig am Court anwesend sein, finden trotzdem eine Auslosung (zugunsten des anwesenden Teams), sowie das offizielle Einspielen statt. Ist das zweite Team dann zum Zeitpunkt des Anpfeiffs immer noch nicht erschienen, werden die Sätze 21:0 / 21:0 / 2:0 gewertet. In jedem Fall ist die Turnierleitung oder der Schiedsrichtereinsatzleiter zur finalen Entscheidung möglichst frühzeitig hinzuzuziehen.

4. Vor dem dritten Satz erfolgt eine erneute Auslosung. Es ist den Spielern gestattet nach der Auslosung nochmals kurz auf das Spielfeld zu gehen, um die Konditionen auf dem Feld zu testen und um eine für sie gute Wahl bei der Auslosung zu treffen.

4. Spielaktionen

4.1 Spielhandlungen (Regel 8)

1. Der Ball ist „In“, wenn er innerhalb der Feldbegrenzungen zu Boden fällt oder die Linie berührt. Ein bloßes Wackeln der Linie muss nicht unbedingt von einem Berühren der Linie herrühren. Selbiges kann auch durch Sand geschehen, der durch die Landung des Balles in der Nähe der Linie aufspritzt. Im Zweifelsfall sollte ein →*Überprüfung des Ballabdruckes* durchgeführt werden.

2. Ein Mannschaftskapitän hat kein Recht, die Überprüfung eines Ballabdruckes im Sand durch den 1. Schiedsrichter einzufordern. Wenn erhebliche Zweifel bestehen, ob eine Ballmarke „IN“ oder „AUS“ ist, kann nur der 1. Schiedsrichter sich entscheiden, den Ballabdruck zu überprüfen. Dabei begibt er sich vom Schiedsrichterstuhl ohne den Abdruck aus den Augen zu verlieren und ohne auf eine Linie zu treten. Die Überprüfung kann abgebrochen werden, wenn ein Spieler signalisiert, dass die Entscheidung gegen ihn ausfallen wird.

4.2 Das Spielen des Balles (Regel 9)

1. Wenn der Ball nach einem gleichzeitigen Kontakt über dem Netz (joust) gegen die Antenne prallt, wird der Spielzug wiederholt (Doppelfehler).

2. Beim oberen Zuspiel ist es ein Fehler, wenn der Ball in den Händen eines Spielers zu einem sichtbaren Halt kommt. Des Weiteren darf es keine signifikante Bewegung mit dem Ball in den Händen nach unten geben. In beiden Fällen ist der Ball als „gehalten“ einzustufen. Bei der Beurteilung einer Doppelberührung im oberen Zuspiel ist der Spin des Balles, nachdem er die Hände verlassen hat, kein Beurteilungskriterium. Es darf lediglich kein Zeitunterschied zwischen den Kontakten der beiden Hände mit dem Ball geben, damit das obere Zuspiel als Regelkonform durchgeht.

3. Ein „hart geschlagener Ball“ darf im oberen Zuspiel mit den Fingern leicht gefangen werden. Ein gutes Beurteilungskriterium für einen „hart geschlagenen“ Ball ist die Zeit, die dem Spieler zur Verfügung steht, um

sich für eine bestimmte Technik zu entscheiden (und nicht die nur Geschwindigkeit des Balles). Ist genug Zeit, eine andere Technik zum Spielen des Balles zu wählen, handelt es sich nicht um einen hart geschlagenen Ball. Auch nach einer leichten Blockberührung kann ein Ball als „hart geschlagen“ gewertet werden. Ein Aufschlag wird bei der Technikbeurteilung der Annahme aber in keinem Fall als „hart geschlagen“ bewertet. Bitte beachten, dass ein leichtes fangen des Balles lediglich mit den Fingern von oben gestattet ist, nicht jedoch von unten.

4. Der Ball darf auch außerhalb der Freizone gespielt werden (Ausnahme: Aufschlag; 4.4). Auch ein Zurückspielen des Balles von außerhalb der Freizone ist gestattet.

4.3 Spieler und Ball am Netz (Regeln 10 und 11)

1. Ein Spieler darf die gegnerische Spielfläche oder Freizone betreten, wenn dies das Spiel des Gegners nicht behindert. Es gehört zum Aufgabenbereich des zweiten Schiedsrichters, eine solche Behinderung zu erkennen und zu pfeifen. Der bloße Körperkontakt der Spieler miteinander muss nicht zwangsweise auch eine Behinderung sein. Sollte der Ball beispielsweise weit ins „Aus“ gespielt werden und kann so nicht mehr erreicht werden, liegt auch keine Behinderung vor. Auf Behinderung wird auch entschieden, wenn eine Berührung nicht wirklich physisch erfolgt sondern nur droht, also z.B. dann, wenn der Spieler um den gegnerischen Spieler herumlaufen muss, um den Ball zu spielen.

2. Ein Fehler wegen Behinderung wird unabhängig von der Position des Spielers auf dem Feld oder in der Freizone bestraft. Der Schiedsrichter sollte deutlich darauf achten, ob Spieler Ihre Position im Feld absichtlich verändern, um einem anderen Spieler beim Spielen des Balles zu behindern.

3. Aktionen, die den Gegner bei dessen erlaubtem Versuch, den Ball zu spielen, behindern (Regel 11.4.3), sind Netzberührungen die eine Ablenkung darstellen und Netzberührungen, die das Netz beschädigen.

4. Aktionen von Spielern können als Beeinflussung gewertet werden, wenn sie:

- den gegnerischen Spielern den Weg versperren
- dem eigenen Team einen klaren unfairen Vorteil und dem anderen einen klaren unfairen Nachteil verschaffen.
- Equipment innerhalb der Spielfläche (Netz/Ummantelungen usw.) zerstören bzw. beschädigen.

5. Dringt ein Spieler in den gegnerischen Raum unter dem Netz ein, indem er beim Angriff auf der Seite des Blockers landet, und findet bei dieser Aktion ein physischer Kontakt mit dem Blocker auf dessen Seite statt, so führt jede Netzberührung durch den Angreifer (auch im unteren Teil des Netzes) zu einer Beeinflussung des gegnerischen Spiels und somit zu einem Netzfehler durch den Angreifer ("net contact interference"). Kommt es hierbei nicht zu einer Netzberührung, so ist darauf zu achten, ob dennoch eine Behinderung unter dem Netz vorliegen könnte, falls der Angreifer den Gegner (Blocker) auf dessen Seite beim Spielen des Balles behindert ("Interference").

6. Auf Netzfehler wird auch entschieden, wenn ein Spieler, den auf des Gegners Seite ins Netz gespielten Ball vorsätzlich mit einer aktiven Bewegung zum Ball berührt.

4.4 Aufschlag (Regel 12)

1. Zu Beginn eines jeden Satzes legt das Team seine Aufschlagreihenfolge fest. Diese muss für die gesamte Dauer des Satzes beibehalten werden. Der Schreiber und der 2. Schiedsrichter sind für die Einhaltung der Aufschlagreihenfolge verantwortlich, so dass im Normalfall keine Fehler in der Aufschlagreihenfolge vorkommen können. Falls doch, wird die Aufschlagreihenfolge ohne weitere Folgen korrigiert. Sollte während des Spielzuges festgestellt werden, dass ein falscher Spieler den Aufschlag ausgeführt hat, wird der Spielzug wiederholt. Wird erst nach dem Spielzug festgestellt, dass der falsche Spieler aufgeschlagen hat, gibt es keine Wiederholung. Es wird lediglich die richtige Aufschlagreihenfolge eingenommen. Dies bedeutet, dass beim nächsten Wechsel evtl. der gleiche Spieler nochmals aufschlägt.

2. Wurde das Team korrekt darüber informiert, dass der falsche Spieler am Aufschlag steht und dieser besteht auf die Ausführung des Aufschlages, wird direkt nach dem Aufschlag abgepfiffen und das Team mit einem Spielzugverlust bestraft. Danach wird die korrekte Aufschlagreihenfolge wieder eingenommen.

3. Ein Sichtblock ist als solcher zu beurteilen, wenn beide Kriterien für einen Sichtblock gegeben sind (Regel 12.5). Das heißt, der annehmende Spieler konnte weder den Aufschlagspieler noch die Flugbahn des Balles bei der Ausführung des Aufschlages sehen, weil diese durch den Blockspieler verdeckt wurden. Die Spieler dürfen gegenüber dem Gegner durch Handzeichen oder verbal vor dem Aufschlag anzeigen, falls eine Sichtbeeinträchtigung vorliegt, so dass der Spieler der aufschlagenden Mannschaft sich seitwärts bewegen oder nach unten beugen kann, um dadurch die Sicht auf den Aufschläger freizugeben. Die Schiedsrichter sollten dies ohne wesentliche Verzögerungen gewähren lassen. Wenn ein Spieler nicht entsprechend auf die Reklamation durch den Gegner reagiert, so sollte der Schiedsrichter den Aufschlag dennoch bewilligen und

bei der Ausführung des Aufschlags besonders darauf achten, ob die Kriterien für einen Sichtblock tatsächlich gegeben sind. Die Spieler haben gegenüber dem Schiedsrichter nicht das Recht, die Bewilligung des Aufschlages erheblich zu verzögern.

4. Auf Grund der relativ großen Entfernung des Schiedsrichters von der Grundlinie ist es oft sehr schwer zu entscheiden, ob ein Spieler beim Aufschlag die Linie berührt hat oder unter sie getreten ist. Hier sind Linienrichter sehr hilfreich. Falls diese jedoch nicht vorhanden sind, sollte sich der Schiedsrichter sehr sicher sein, wenn er auf Fehler entscheidet.

4.5 Angriffsschlag und Block (Regeln 13 und 14)

1. Es kommt vor, dass ein Spieler den Ball mit den Fingern gegen einen Block drückt und dies zu einem gehaltenen Ball führt. Dies ist nicht gestattet und wird abgepfiffen. Das Schiedsrichterzeichen ist hierbei allerdings nicht das eines gehaltenen Balles sondern eines Fehlers beim Angriffsschlag.

2. Der Ball darf auch über das Netz „gepritscht“ werden, vorausgesetzt dies geschieht genau senkrecht zur Schulterachse entweder nach vorn oder nach hinten. Der Schiedsrichter sollte sehr genau auf die Schulterposition beim ersten Kontakt mit dem Ball achten. Die Spieler müssen Ihre Schulterposition vor dem Kontakt mit dem Ball etabliert haben.

3. Beim Block ist es erlaubt die Richtung des Balles mit den Handflächen oder Fingerspitzen zu ändern. Diese müssen, im Gegensatz zu Angriff, nicht steif und zusammen sein.

5. Unterbrechungen, Verzögerungen und Satzpausen

5.1 Unterbrechungen (Regel 15)

1. Jedes Team hat pro Satz Anspruch auf eine Auszeit. Eine Auszeit dauert 30 Sekunden und kann nicht verkürzt werden. Die Reihenfolge sollte folgendermaßen ablaufen:

- Die Spieler haben 15 Sekunden, um den Court zu verlassen
- Dann folgen 30 Sekunden Auszeit für die Teams
- Der 2. Schiedsrichter pfeift also nach 45 Sekunden und signalisiert den Teams das Ende der Auszeit
- Die Spieler haben nun 15 Sekunden, um das Spiel wieder aufzunehmen
- Die Gesamtdauer sollte in keinem Fall mehr als 1 Minute betragen

2. Im ersten und zweiten Satz gibt es nach 21 erzielten Punkten eine technische Auszeit. Die technische Auszeit wird wie ein Seitenwechsel signalisiert. Der zeitliche Ablauf erfolgt wie bei einer „normalen“ Auszeit (siehe oben). „Showeinlagen“ bei der technischen Auszeit können diese bis zum Ende der Einlage verlängern.

3. Reagiert ein Team nach Beendigung der Auszeit durch den 2. Schiedsrichter nicht, so fordert der 1. Schiedsrichter das Team auf, um das Spiel fortzusetzen und erteilt ggf. Sanktionen wegen Verzögerung.

4. Ein Antrag auf Auszeit wird nur vor dem Anpfiff des 1. Schiedsrichters genehmigt. Der Kapitän muss hierzu das korrekte Handzeichen verwenden. Fehlt das offizielle Handzeichen sollte eine Auszeit beim ersten Mal trotzdem gewährt werden. Der 2. Schiedsrichter sollte den Kapitän jedoch möglichst sofort auf die notwendige Bedeutung des Handzeichens hinweisen.

5. Wenn die Spieler das Spielfeld verlassen und kommen nicht gleich wieder zurück (laufen z.B. weiter zu ihren Stühlen) ist es sehr wahrscheinlich, dass sie eine Auszeit nehmen möchten, ohne diese jedoch ordnungsgemäß beantragt zu haben. Es ist die Aufgabe des 2. Schiedsrichters, dies möglichst diplomatisch herauszufinden und den 1. Schiedsrichter darüber zu informieren. In jedem Fall sollte der 1. Schiedsrichter die Spieler darauf aufmerksam machen, dass sie das offizielle Handzeichen für alle sichtbar in Richtung des 2. Schiedsrichters machen müssen. Anderenfalls handelt es sich um eine Spielverzögerung. Wenn die Spieler jedoch bereits Ihre zulässige Anzahl an Auszeiten ausgeschöpft haben, erfolgt eine Bewertung entsprechend der Skala der Sanktionen für Verzögerungen.

5.2 Spielverzögerungen (Regel 16)

1. Eine Mannschaft wird nach der Skala der Sanktionen für Verzögerungen verwarnet oder bestraft, wenn sie verweigert das Spiel wieder aufzunehmen ohne einen „offiziellen Protest“ anzumelden, beim Seitenwechsel nicht auf die Autorisierung des Schiedsgerichtes wartet oder wiederholt nach der Anzahl der Auszeiten fragt.

2. Nachdem die Schiedsrichter ihre Entscheidung erläutert haben, gibt es keinen Grund für fortgesetzte überlange Diskussionen. Nachfragen die auf Tatsachenentscheidungen gerichtet sind, sind unzulässig und zu unterbinden; wenn der Mannschaftskapitän weiter auf eine Erklärung einer Tatsachenentscheidung bzw. deren Diskussion besteht, ist dies mit Sanktionen wegen Spielverzögerung zu ahnden.

3. Kurze Unterbrechungen zum Abstreifen von Sand, Säubern von Brillen usw. sind, solange sie nicht das Spiel verzögern, durchaus akzeptabel. Um evtl. Verzögerungen vorzubeugen, ist es sinnvoll, wenn der Ausrichter Handtücher bei den Ballholern deponiert.

4. Durch ein zügiges Anpfeifen direkt nachdem der aufschlagende Spieler den Ball vom Ballholder bekommen hat und einem kurzen Prüfen der Bereitschaft des annehmenden Teams, wird das Bereitschaft zeigende Team nicht am zügigen Fortfahren des Spiels gehindert. Außerdem wird den Spielern die Zeit genommen, übermäßig lange Sand von den Armen abzustreichen oder andere Verzögerungstaktiken anzuwenden, die das gegnerische Team aus dem Rhythmus bringen könnten.

5. Die 12 Sekunden-Regel soll in erster Linie zu verhindern helfen, dass Spieler oder Spielerinnen durch das Geradelegen von Linien, Benutzen von Handtüchern, ausgiebigen Diskussionen mit Partner oder Schiedsrichter oder Putzen von Brillengläsern das Spiel verzögern. Hier wird dem 1. Schiedsrichter die Möglichkeit gegeben einzugreifen. Fingerspitzengefühl sollte hierbei jedoch in keinem Fall fehlen.

5.3 Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen (Regel 17)

1. Wenn ein Schiedsrichter feststellt, dass sich während eines Spielzuges ein Spieler verletzt, wird der Spielzug sofort abgebrochen. Wenn der Ball jedoch bereits zu Ende gespielt wurde, bleibt die Wertung dieser Aktion bestehen.

2. Einem verletzten Spieler stehen pro Spiel maximal 5 Minuten Wiederherstellungszeit zur Verfügung. Diese 5 Minuten dürfen nicht aufgeteilt werden. Der Ablauf, wann diese 5 Minuten beginnen, wann sie enden und wie eine so genannte Verletzungspause durchzuführen ist, steht in → *Verletzungsbedingte Unterbrechungen*.

3. Die Spieler entscheiden selbst, ob sie weiterspielen können oder nicht. In extremen Situationen kann der Turnier-Arzt allerdings gegen das Wiederaufnehmen des Spiels eines Verletzten Spielers stimmen.

4. Wenn ein Spieler eine kleinere Verletzung z.B. einer blutenden Stelle am Finger oder am Bein haben sollte, weist auch das → *Verletzungsprotokoll* auf die Verfahrensweisen in solch einem Fall hin. Spielbälle oder sonstiges Equipment, auf denen sich Blut befindet, müssen sofort aus dem Verkehr genommen und ersetzt werden.

5. Während regulären Spielunterbrechungen (TO, TTO, Satzpausen) darf offizielles medizinisches Personal (z.B. Physiotherapeut, der beim Technical-Meeting vorgestellt wird) den Spielerbereich betreten und einen eventuell verletzten Spieler behandeln.

6. Wenn Behinderungen durch das Wetter entstehen, lässt der Schiedsrichter in jedem Fall weiterspielen. Nur wenn eine direkte Gefahr für die Spieler besteht (durch Blitz/plötzliche Sturmböen) hat der Schiedsrichter ausnahmsweise die Möglichkeit, das Spiel zu unterbrechen. Es obliegt einzig und allein der Turnierleitung bzw. Jury über eventuelle Spielunterbrechungen und über Spielabbrüche in Folge von schlechten Lichtverhältnissen oder schlechten Wetterbedingungen zu entscheiden.

5.4 Satzpausen und Seitenwechsel (Regel 18)

1. Zwischen dem zweiten und dritten Satz nimmt der 1. Schiedsrichter die notwendige Auslosung vor. Der 2. Schiedsrichter achtet nach dem Ende des zweiten Satzes darauf, dass die Mannschaftskapitäne direkt zur erneuten Auslosung zum Schreibertisch kommen. Erst hinsetzen lassen braucht zu viel Zeit und zieht meist eine Verlängerung der Satzpause mit sich.

6. Verhalten der Teilnehmer

6.1 Anforderungen an das Verhalten (Regel 19)

1. Der Schiedsrichter soll sich nicht als Polizist verstehen, er ist vielmehr der Manager des Spiels. Normale Reaktionen und Emotionen der Spieler als Antwort auf Entscheidungen, deuten nicht notwendigerweise auf die Missbilligung einer Entscheidung hin, sondern sind vielmehr menschliche und normale Reaktionen eines engagierten Spielers. Der Schiedsrichter muss der Situation entsprechend entscheiden, ob hierbei nicht eine Grenze erreicht wird, die dem Spiel selbst oder auch der Präsentation des Spiels schadet und Sanktionen erfordert.

2. Klare inakzeptable Entgleisungen eines Spielers im Gespräch mit dem Schiedsrichter (Gestik/Lautstärke) sind zu sanktionieren. Dieses gilt ebenfalls für übertriebenen Missbrauch von Court Equipment (schlagen gegen den Schiedsrichterstuhl, Netzpfosten, Mannschaftsbänke, werfen von Gegenständen, herunterziehen des Netzes usw.). Eine Bestrafung wegen unangemessenem Verhalten kann hierbei ausdrücklich ohne vorangegangene verbale oder formelle Verwarnung erfolgen.

6.2 Fehlverhalten und seine Sanktionen (Regel 20)

1. Wann immer ein Spieler dem Schiedsrichter vermeintliche Fehler des anderen Teams zuruft, um ihn in seiner Entscheidung zu beeinflussen, erfolgt eine verbale Verwarnung des Spielers. Im Wiederholungsfall bekommt der Spieler eine Gelbe Karte für geringfügiges Fehlverhalten.
2. Ein Spieler der das Netz unterquert um eine Ballmarke zu prüfen ist vom 1. Schiedsrichter mit einer Bestrafung wegen unangemessenem Verhalten zu belegen.
3. Wenn Spieler den Spielball nach Beendigung eines Spielzuges wegschießen oder wegschlagen, kann dies Verwarnungen oder auch Sanktionen nach sich ziehen. Es ist darauf zu achten, mit welcher Stärke der Ball weggeschossen oder -geschlagen wurde, und wo er wieder zu Ruhe kommt. Ein Spieler, der den Spielball soweit wegschießt oder wegschlägt, dass er außerhalb der Spielfläche wieder den Boden berührt, ist auf jeden Fall ein unangemessenes Verhalten vorzuwerfen.
4. Sobald einem Spieler eine Sanktion ausgesprochen wird, muss dieses im Spielberichtsbogen unter Bemerkungen erwähnt und die Situation kurz erläutert werden. (Siehe auch →Ausfüllanleitung des Spielberichts bogens)
5. Das Aussprechen von Schimpfwörtern (so genannte S- und F- Wörter) zieht bei Spielern ein Verwarnung nach sich. Hier bleibt dem Schiedsrichter allerdings ein gewisser Spielraum, falls dies in einer Lautstärke passiert, die der Schiedsrichter als nicht beachtenswert ansieht.

7. Schiedsrichter

7.1 Schiedsgericht und Verfahrensweisen (Regel 21)

1. Folgende Schiedsrichterutensilien sollte sowohl der 1. als auch der 2. Schiedsrichter mit sich führen:
 - Rote - und Gelbe Karten
 - Münze für die Auslösung
 - Pfeife (nicht schlecht wenn man zwei hat)
 - Uhr mit Sekundenzeiger
 - Evtl. ein Maßband zum Überprüfen der Spielfeldmaße
 - Evtl. einen Maßstab zum überprüfen der Netzhöhe
 - Brillenputztuch
 - Manometer, Ballpumpe
2. Schiedsrichter müssen in einer exzellenten physischen und mentalen Verfassung sein und sich diese durch entsprechendes Verhalten (Pausen, Essen, Flüssigkeitsaufnahme etc.) über den gesamten Tag hinweg bewahren.
3. Das Spielprotokoll beginnt 10 Minuten vor dem Spielbeginn. Acht Minuten vor Spielbeginn sollte sich das gesamte Schiedsgericht auf dem Spielfeld einfinden. Sind es Spieler aus vorherigen Spielen, die entweder Schreiber oder Schreiber und 2. Schiedsrichter ausführen sollen, müssen diese spätestens zur Auslösung (5 Minuten vor Spielbeginn) eingetroffen sein.

7.2 1. Schiedsrichter (Regel 22)

1. Das Schiedsgericht soll insgesamt als Team auftreten. Jeder sollte die Entscheidungen des anderen in dessen Aufgabenbereich respektieren. Wann immer jedoch der 1. Schiedsrichter meint, dass ein anderes Mitglied des Schiedsgerichts in seiner Entscheidung falsch liegt, hat er das Recht, diese zu korrigieren. Wenn ein Mitglied des Schiedsgerichts nicht in der Lage sein sollte, seine Aufgaben zu erfüllen, kann der 1. Schiedsrichter dieses Mitglied ersetzen lassen.
2. Viele Probleme können durch Kommunikation untereinander vor oder während des Spiels vermieden werden. Dies betrifft ganz besonders die Vorgehensweise beim Überprüfen eines Ballabdrucks oder bei vier Berührungen einer Mannschaft.
3. Der erste Schiedsrichter hat Proteste zu akzeptieren, vorausgesetzt sie geschehen entsprechend dem Regelwerk. Dem Kapitän der Mannschaft ist nur dann zu gestatten seine gegenteilige Auffassung unter Bemerkungen im Spielberichtsbogen einzutragen, wenn er diese bereits während des Spiels zum Ausdruck gebracht hat.

7.3 2. Schiedsrichter (Regel 23)

1. Im Falle, dass der 1. Schiedsrichter durch den 2. Schiedsrichter ersetzt wird, sollte dieses den Umständen entsprechend problemlos ablaufen. Es ist also unerlässlich, dass der 2. Schiedsrichter die notwendigen Utensilien immer bei sich trägt (siehe Punkt 7.1).

2. Vor der Auslosung überprüft der 2. Schiedsrichter die Netzhöhe. Dies gilt auch für Spiele, bei denen die Netzhöhe gleich dem vorherigen Spiel sein sollte.

3. Der 2. Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, dass alle vier Spielbälle (3-Ballsystem / 1 Reserveball) während des kompletten Spiels den Regularien entsprechen. Üblicherweise werden alle Spielbälle vor dem Spiel und vor dem eventuell dritten Satz auf Luftdruck überprüft. Bei Spielen die unter Regeneinfluss stehen, kann der zweite Schiedsrichter alle vier Spielbälle austauschen lassen, wenn diese durch den Regen zu schwer geworden sein sollten.

4. Es ist die Aufgabe des 2. Schiedsrichter dafür zu sorgen, dass den Spielern während des gesamten Spiels Wasser zur Verfügung steht.

5. Eine gute Zusammenarbeit und Kommunikation mit dem 1. Schiedsrichter ist von enormer Wichtigkeit. Es ist durchaus möglich, dass der zweite Schiedsrichter nicht mit der Entscheidung des 1. Schiedsrichters einverstanden ist. Er hat dies jedoch in keinem Fall nach außen in Form von Gestik oder hin deutlich zu machen.

6. Bei Verwendung mehrerer Anzeigetafeln achtet der zweite Schiedsrichter in Abstimmung mit dem Schreiberassistent darauf, dass alle Anzeigetafeln den gleichen Spielstand aufweisen und dieser richtig ist. Für den Fall, dass es ein Problem mit der Aufschlagreihenfolge oder den Punkten gibt, sollte der 2. Schiedsrichter wie folgt verfahren:

- Dem 1. Schiedsrichter klar signalisieren, dass es ein Problem gibt (ein Handfläche nach oben)
- Das Problem lösen
- Dem 1. Schiedsrichter signalisieren, dass das Problem gelöst ist (beide Handflächen nach oben)

7. Ein Scoring Fehler (falsche Aufschlagreihenfolge und falscher Spielstand) sind nach dem →Protest-Protokoll Protest-Gründe. Wenn es also ein Problem geben sollte, dann ist eine Verzögerung durch den 2. Schiedsrichter, der die richtige Aufschlagreihenfolge wieder herstellt, das deutlich kleinere Übel als der Protest eines Teams (der Protest kann bis zu 10 min. dauern).

7.4 Schreiber und Schreiberassistent (Regel 24 und 25)

1. Die Arbeit des Schreibers ist von großer Wichtigkeit. Er arbeitet sehr eng mit dem 2. Schiedsrichter zusammen. Falls der Schreiber seine Arbeit noch nicht abgeschlossen hat, sollte er den 2. Schiedsrichter darüber informieren. Das Spiel wird nicht fortgesetzt, bevor der Schreiber bereit ist (s. Punkt 7.3; 6. und 7.)

2. Der Schreiber informiert den 2. Schiedsrichter über fehlende Unterschriften oder andere fehlende Informationen im Spielberichtsbogen, damit dieser den Bogen noch vor dem Spiel vervollständigen lassen kann. Dies ist vor allem für die Festlegung der Aufschlagreihenfolge von großer Bedeutung.

3. Der Schreiber Informiert den 2. Schiedsrichter, wenn

- ein Spieler schon ein- oder zweimal in einem Satz für unangemessenes Verhalten sanktioniert wurde
- ein Spieler schon einmal für ausfallendes Verhalten sanktioniert wurde
- der Seitenwechsel kurz bevorsteht (also nur noch ein Punkt zu spielen ist)
- ein Mannschaft Satz- oder Spielball hat

4. Wenn ein Spielfeld über Paddel verfügt, sollte der Schreiberassistent diese auch bei jedem Aufschlag nutzen. Ist nur ein Schreiber und nicht auch noch ein zusätzlicher Schreiberassistent anwesend, sollte dieser sich als erstes nach einem Spielzug um die Paddels kümmern, dann Anzeigetafel und Spielberichtsbogen auf den neuesten Stand bringen.

7.5 Linienrichter (Regel 26)

1. Die Linienrichter machen ihr Zeichen und behalten es bei, bis der Schiedsrichter es gesehen hat (Blickkontakt). Der Linienrichter sollte die Definition eines „AUS-Balles“ klar verstanden haben. Auch die Bedeutung ihrer Zeichen in unterschiedlichen Situationen. Die Schiedsrichter sollen durch Gespräche vor dem Spiel eventuelle Unklarheiten ausräumen.

2. Die Linienrichter werden vom Ausrichter mit einem Handtuch ausgerüstet und sollten ebenfalls ein Brillenputztuch bei sich tragen.

3. Im Falle eines Ballmark-Protokolls soll der Linienrichter auf keinen Fall mit dem Finger auf die Stelle zeigen, an dem sich das Ballmark befindet. Der Linienrichter hat lediglich mit einer kreisenden, offenen Hand den etwaigen Bereich, an dem der Ball zu Boden gekommen ist, zu dem 1. Schiedsrichter anzuzeigen.