

Anweisungen für **Technische Offizielle**

1 Einleitung

- 1.1 Die Anweisungen für **Technische Offizielle** wurden von der IBF entsprechend den Spielregeln herausgegeben mit dem Ziel, die Leitung eines Spiels in allen Ländern zu standardisieren.
- 1.2 Zweck dieser Anweisungen ist **es**, die Schiedsrichter anzuweisen, wie sie das Spiel entschlossen und mit Fairness, jedoch ohne Übertreibung, zu leiten haben unter Beachtung der Spielregeln. Die Anweisungen geben auch Linien- und Aufschlagrichtern Anleitungen, wie sie ihre Aufgaben auszuführen haben.
- 1.3 Alle **Technischen Offiziellen** sollten daran denken, dass das Spiel den Spielern gehört.

2 Offizielle und ihre Entscheidungen

- 2.1 **Ein** Schiedsrichter untersteht dem Referee (**Regel 17.2**) und handelt nach seinen Anweisungen (oder den Weisungen des Turnierverantwortlichen, wenn kein Referee eingesetzt ist).
- 2.2 Ein Aufschlagrichter wird normalerweise vom Referee eingesetzt, kann jedoch **vom Referee oder** in Absprache mit dem Referee vom Schiedsrichter ausgetauscht werden (**Regel 17.6.4**).
- 2.3 Linienrichter werden normalerweise vom Referee eingesetzt; ein Linienrichter kann jedoch **vom Referee oder** in Absprache mit dem Referee vom Schiedsrichter ausgetauscht werden (**Regel 17.6.4**).
- 2.4 Die Entscheidung eines **Offiziellen** ist eine Tatsachenentscheidung innerhalb seines Verantwortungsbereichs. **Ausgenommen ist der Fall, dass der Schiedsrichter aus seiner Sicht zweifelsfrei eine Fehlentscheidung eines Linienrichters erkannt hat. Für diesen Fall hat der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters zu korrigieren (Regel 17.5).**
Falls nach der Meinung des Schiedsrichters der Linienrichter ausgewechselt werden soll, ruft dieser den Referee (Regel 17.6.4, Anweisung 2.3).
- 2.5 Wenn ein Offizieller in der Sicht beeinträchtigt war, trifft der Schiedsrichter die Entscheidung. Kann **auch er** keine Entscheidung **treffen**, ist „Wiederholung“ zu geben (Regel 17.6.6).
- 2.6 Der Schiedsrichter ist verantwortlich für das Spielfeld und seine unmittelbare Umgebung. Die Entscheidungszuständigkeit des Schiedsrichters beginnt mit dem

Betreten des Spielfeldes vor dem Spielbeginn und endet beim Verlassen des Spielfeldes nach dem Spiel. (Regel 17.2)

3 Anweisungen für Schiedsrichter

3.1 Vor Beginn des Spiels muss der Schiedsrichter ...

- 3.1.1 ... sich den Schiedsrichterzettel vom Referee geben lassen.
- 3.1.2 ... sich davon überzeugen, dass eingesetzte Anzeigetafeln funktionieren.
- 3.1.3 ... kontrollieren, ob die Pfosten auf den Seitenlinien des Doppelspielfeldes stehen (Regel 1.5).
- 3.1.4 ... die Netzhöhe prüfen und sich vergewissern, dass zwischen den Netzen und den Netzpfeuten keine Lücke ist.
- 3.1.5 ... feststellen, ob irgendwelche zusätzlichen Regelungen für den Fall bestehen, dass der Ball ein Hindernis berührt.
- 3.1.6 ... sich vergewissern, dass der Aufschlagrichter und die Linienrichter ihre Pflichten kennen und dass sie richtig positioniert sind (Anw. 5 und 6).
- 3.1.7 ... sich vergewissern, dass eine ausreichende Menge getesteter Bälle (Regel 3) für das Spiel zur Verfügung steht, um während des Spiels Verzögerungen zu vermeiden.
(Es ist üblich, dass der Schiedsrichter die Aufgaben gem. Anweisungen 3.1.3, 3.1.4 und 3.1.7 auf den Aufschlagrichter überträgt, sofern ein solcher eingesetzt ist.)
- 3.1.8 ... prüfen, ob die Kleidung der Spieler den geltenden Bestimmungen entspricht und zwar hinsichtlich Farbe, Gestaltung, Beschriftung und Werbung. Es ist sicherzustellen, dass jeder Verstoß berichtigt wird. Jede Entscheidung, die einen Verstoß gegen die Kleiderordnung darstellt, muss dem Referee oder dem in Frage kommenden Offiziellen vor Spielbeginn oder, falls dies nicht möglich ist, unmittelbar nach dem Ende des Spiels mitgeteilt werden.
- 3.1.9 ... dafür sorgen, dass fair gewählt wird, und sicherstellen, dass sowohl Gewinner als auch Verlierer korrekt von ihrem Wahlrecht Gebrauch machen (Regel 6). Die gewählten Spielfeldseiten sind zu notieren.
- 3.1.10 ... beim Doppelspiel die Namen der beiden Spieler kennzeichnen, die im rechten Aufschlag- bzw. Rückschlagfeld beginnen. Eine entsprechende Eintragung muss zu Beginn eines jeden Satzes gemacht werden.
(Dies ermöglicht zu jeder Zeit eine schnelle Kontrolle, um zu erkennen, ob sich die Spieler in den richtigen Auf- bzw. Rückschlagfeldern befinden.)

3.2 Um das Spiel zu beginnen, verwendet der Schiedsrichter aus den folgenden Texten die passende Ansage und zeigt bei den entsprechenden Worten nach rechts bzw. nach links. (W, X, Y, Z symbolisieren Spielernamen und A, B, C, D die repräsentierenden Nationen (bzw. Vereinen)).

Einzel

Turnier

„Meine Damen und Herren,
zu meiner Rechten X, A und zu meiner Linken Y, B.
X schlägt auf; null beide; bitte spielen.“

(Die Nennung des Vereinsnamen entfällt bei rein nationalen Veranstaltungen.)

Mannschaftswettbewerb

„Meine Damen und Herren,
zu meiner Rechten A, vertreten durch X
und zu meiner Linken B, vertreten durch Y.
A schlägt auf; null beide; bitte spielen.“

Doppel

Turnier

„Meine Damen und Herren,
zu meiner Rechten W, A und X, B und
zu meiner Linken Y, C und Z, D.
X schlägt auf zu Y; null beide; bitte spielen.“

(Vertreten Doppelspieler dasselbe Land, so wird der gemeinsame Ländername im Anschluss an die Spielernamen angesagt. Z.B.: W und X, A.)

(Die Nennung des Vereinsnamen entfällt bei rein nationalen Veranstaltungen.)

Mannschaftswettbewerb

„Meine Damen und Herren,
zu meiner Rechten A, vertreten durch W und X und
zu meiner Linken B, vertreten durch Y und Z.
A schlägt auf; X zu Y; null beide; bitte spielen.“

Die Ansage „Bitte spielen“ legt den Spielbeginn fest.

3.3 **Während des Spiels ...**

3.3.1 ... muss der Schiedsrichter ...

3.3.1.1 ... das Standardvokabular gem. Anhang 4 verwenden.

3.3.1.2 ... den Spielstand notieren und ansagen. Der Spielstand des Aufschlägers ist immer zuerst zu nennen.

3.3.1.3 ... beim Aufschlag, sofern ein Aufschlagrichter eingesetzt ist, besonders den Rückschläger beobachten. Der Schiedsrichter muss, wenn notwendig, ebenfalls Aufschlagfehler geben.

- 3.3.1.4 ... wenn immer möglich die aktuelle Spielstandsanzeigen auf Richtigkeit prüfen.
- 3.3.1.5 ... die rechte Hand über den Kopf heben, falls die Hilfe des Referees benötigt wird.
- 3.3.2 Wenn eine Seite einen Ballwechsel und damit das Aufschlagsrecht verliert (Regel 10.3.2, 11.3.2) sagt der Schiedsrichter an:
„Aufschlagwechsel“ gefolgt vom Spielstand der nun aufschlagenden Seite und falls notwendig mit dem entsprechenden Handzeichen in Richtung des neuen Aufschlägers zum korrekten Aufschlagfeld.
- 3.3.3 „Bitte spielen“ soll vom Schiedsrichter nur angesagt werden, ...
 - 3.3.3.1 ... um anzuzeigen, dass ein Spiel oder ein Satz beginnt oder ein Satz nach einer Pause oder nach dem Seitenwechsel fortgesetzt werden soll.
 - 3.3.3.2 ... um anzuzeigen, dass das Spiel nach einer Spielunterbrechung wieder aufzunehmen ist.
 - 3.3.3.3 ... um anzuzeigen, dass der Schiedsrichter die Spieler anweist, das Spiel fortzusetzen.
- 3.3.4 „Fehler“ wird vom Schiedsrichter immer gerufen, wenn es zu einem Fehler kommt. Es gelten jedoch folgenden Ausnahmen:
 - 3.3.4.1 Ein Fehler nach Regel 9.1, welcher vom Aufschlagrichter gem. Regel 13.1 angesagt wird. Diesen Fehler bestätigt der Schiedsrichter durch die Ansage „Aufschlagfehler gegeben“. Der Schiedsrichter gibt einen Fehler des Rückschlägers, indem er „Fehler Rückschläger“ ansagt.
 - 3.3.4.2 Ein Fehler nach Regel 13.3.1 (Linienrichterentscheidung). In diesem Fall sind der Ruf und das Handzeichen des Linienrichters ausreichend. (Anweisungen 6.2)
 - 3.3.4.3 Fehler nach den Regeln 13.2.1, 13.2.2, 13.3.2 oder 13.3.3. In diesen Fällen sagt der Schiedsrichter nur dann „Fehler“ an, wenn für die Spieler oder die Zuschauer eine Klarstellung notwendig ist.
- 3.3.5 Wenn im Verlaufe eines jeden Satzes der führende Spielstand 11 erreicht ist, erfolgt unmittelbar nach dem Ballwechsel zum 11. Punkt, die Ansage „Aufschlagwechsel“, sofern zutreffend, gefolgt vom Spielstand und der

Ansage „Pause“, ohne Beachtung des Applauses. Dies signalisiert den Beginn der zugelassenen Pause gem. Regel 16.2.1. Während jeder Pause stellt der eingesetzte Aufschlagrichter sicher, dass das Spielfeld gereinigt wird.

- 3.3.6 In der Pause während des Satzes, zu welcher die führende Seite 11 Punkte erreicht hat (Regel 16.2.1), erfolgt nach 40 Sekunden die Ansage: „Spielfeld, 20 Sekunden“. Diese Ansage wird wiederholt.

In den Pausen (Regel 16.2.1) des ersten und zweiten Satzes und im dritten Satz, nachdem die Spieler die Seiten gewechselt haben, dürfen neben den Spielern jeweils bis zu zwei Personen auf dem Spielfeld anwesend sein. Diese Personen haben das Spielfeld bei der Ansage „..... 20 Sekunden zu verlassen.

Um das Spiel nach der Pause wieder fortzusetzen, wird der Spielstand angesagt gefolgt von der Ansage „Bitte Spielen“.

Wenn die Spieler die Pausen gem. Regel 16.2.1 nicht beanspruchen, wird das Spiel ohne Pause fortgesetzt.

- 3.3.7 Verlängerter Satz

3.3.7.1 Sobald in einem Satz die führende Seite 20 Punkte erreicht hat, erfolgt die Ansage „Satzpunkt“ bzw. „Spielpunkt“.

3.3.7.2 Sobald in einem Satz eine Seite 29 Punkte erreicht, erfolgt für jede Seite die Ansage „Satzpunkt“ bzw. „Spielpunkt“.

3.3.7.3 Die Ansagen der Anweisungen 3.3.7.1 und 3.3.7.2 erfolgen zuerst für die aufschlagende Seite, dann für die zurückschlagende Seite.

- 3.3.8 Am Ende jeden Satzes muss immer, unabhängig vom Applaus, sofort nach dem letzten, abschließenden Ballwechsel „Satz“ angesagt werden. Falls zutreffend, setzt von diesem Zeitpunkt an die gemäß Regel 16.2.2 zulässige Pause ein.

Nach dem ersten Satz erfolgt die Ansage:

„Der erste Satz wurde gewonnen von ... (Name(n) des Spielers (der Spieler) oder der Mannschaft (bei einem Mannschaftswettbewerb)) mit ... (Punktzahl).“

Nach dem zweiten Satz erfolgt die Ansage:

„Der zweite Satz wurde gewonnen von ... (Name(n) des Spielers (der Spieler) oder der Mannschaft (bei einem Mannschaftswettbewerb)) mit ...

(Punktzahl); einen Satz beide.“

Am Ende eines jeden Satzes sorgt der eingesetzte Aufschlagrichter dafür, dass das Spielfeld in der Pause gereinigt wird und platziert das Pausenzeichen, sofern verfügbar, in der Spielfeldmitte unter das Netz.

Wenn durch einen Satz das Spiel gewonnen wurde, erfolgt stattdessen die Ansage:

„Das Spiel wurde gewonnen von ... (Name(n) des Spielers (der Spieler) oder der Mannschaft (bei einem Mannschaftswettbewerb)) mit ... (Punktzahl).“

- 3.3.9. In den Pausen zwischen dem ersten und zweiten Satz sowie zwischen dem zweiten und dritten Satz (Regel 16.2.2) wird, nachdem 100 Sekunden vergangen sind, angesagt:

„Spielfeld ..., 20 Sekunden.“ Diese Ansage wird wiederholt.

In den Pausen (Regel 16.2.2) zwischen zwei Sätzen dürfen neben den Spielern jeweils bis zu zwei Betreuer anwesend sein. Diese Betreuer dürfen die Spieler frühestens nach dem Seitenwechsel aufsuchen und haben das Spielfeld zu verlassen, wenn der Schiedsrichter ansagt: „20 Sekunden.“

- 3.3.10 Um den zweiten Satz zu beginnen, erfolgt die Ansage:

„Zweiter Satz, null beide, bitte spielen.“

Um den dritten Satz zu beginnen, erfolgt die Ansage:

„Entscheidungssatz, null beide, bitte spielen.“

- 3.3.11 Im dritten Satz oder in einem Spiel mit einem Satz, wird falls zutreffend „Aufschlagwechsel“ angesagt, dann die Punktzahl, gefolgt von:

„Pause, bitte die Spielfeldseiten wechseln“, wenn die führende Seite 11 Punkte (Regel 8.1.3) erreicht hat.

Um den Satz nach der Pause fortzusetzen, wird der Spielstand wiederholt, gefolgt von der Ansage: „Bitte spielen.“

- 3.3.12 Nach dem Ende des Spiels hat der Schiedsrichter den vollständig ausgefüllten Schiedsrichterzettel sofort zum Referee zu bringen.

3.4 Linienentscheidungen

- 3.4.1 Der Schiedsrichter sollte immer zu dem (den) entsprechenden Linienrichter(n) sehen, wenn der Federball in der Nähe einer Linie landet, und immer, wenn der Federball im Aus landet, wie weit auch immer. Der Linienrichter ist vollständig verantwortlich für die Entscheidung mit Ausnahme der nachfolgenden Anweisung 3.4.2.

- 3.4.2 Wenn nach Überzeugung des Schiedsrichters der Linienrichter offensichtlich

eine falsche Entscheidung getroffen hat, sagt der Schiedsrichter:

3.4.2.1 „Korrektur, IN“, sofern der Ball innerhalb war, oder

3.4.2.2 „Korrektur, AUS“, sofern der Ball außerhalb war.

3.4.3 In Abwesenheit eines Linienrichters, oder wenn dem Linienrichter die Sicht versperrt war, sagt der Schiedsrichter unverzüglich:

3.4.3.1 „Aus“, vor der Spielstandansage, wenn der Ball im Aus landet; oder

3.4.3.2 den Spielstand, wenn der Ball innerhalb landet; oder

3.4.3.3 „Wiederholung“, wenn dem Schiedsrichter ebenfalls die Sicht versperrt war.

3.5 Während des Spiels, sind die folgenden Situationen zu beobachten und entsprechend zu behandeln:

3.5.1 Ein Spieler, welcher einen Schläger in das Spielfeld des Gegners wirft, oder unter dem Netz ins Spielfeld des Gegners eindringt (und damit den Gegner behindert oder stört), wird nach Regel 13.4.2 bzw. 13.4.3 mit einem Fehler belegt.

3.5.2 Für einen vom benachbarten Feld eindringenden Ball sollte nicht automatisch eine „Wiederholung“ gegeben werden.

Eine „Wiederholung“ sollte dann nicht gegeben werden, wenn nach der Auffassung des Schiedsrichters das Eindringen ...

3.5.2.1 ... von den Spielern nicht bemerkt wurde.

3.5.2.2 ... die Spieler nicht behindert oder gestört hat.

3.5.3 Es sollte nicht zwangsläufig als Irritieren des Gegners angesehen werden, wenn ein Spieler seinen Partner, der im Begriff steht den Ball zu schlagen, durch Rufen **aufmerksam zu machen versucht**. **Allerdings sind die Rufe** „Nicht schlagen“, „Fehler“, (**„Aus“**) usw. als Irritieren **zu betrachten** (Regel 13.4.5).

3.5.4 Verlassen des Spielfeldes von Spielern

3.5.4.1 Es ist sicherzustellen, dass die Spieler nicht ohne Genehmigung des Schiedsrichters das Spielfeld verlassen (Regel 16.5.2). **Ausgenommen hiervon sind die Pausen wie in Regel 16.2 beschrieben.**

3.5.4.2 **Eine gegen Regel 16.5.2 verstoßende Seite** muss daran erinnert werden, dass die Erlaubnis des Schiedsrichters notwendig ist. **Gegebenenfalls** muss Regel 16.7 angewendet werden.

Das Austauschen eines Schlägers ist während des Ballwechsels erlaubt.

- 3.5.4.3 In einem Satz, wenn das Spiel dadurch nicht aufgehalten wird, kann schnelles Abtrocknen und / oder schnelles Trinken durch den Schiedsrichter genehmigt werden.
- 3.5.4.4 Wenn das Spielfeld gereinigt werden muss, müssen die Spieler vor Beendigung dieser Arbeit wieder auf dem Spielfeld sein.

3.5.5 **Verzögerungen und Unerbrechungen**

Es ist sicherzustellen, dass kein Spieler absichtlich das Spiel verzögert oder unterbricht (Regel 16.4). Jegliches unnötige Gehen (*Kunstpause*) auf dem Spielfeld ist zu unterbinden, wenn notwendig unter Anwendung der Regel 16.7.

3.5.6 **Anweisung von außerhalb des Spielfeldes**

- 3.5.6.1 Wenn der Ball im Spiel ist, ist es zu verhindern, dass Anweisungen von außerhalb des Spielfeldes gegeben werden (Regel 16.5.1).
- 3.5.6.2 Der Schiedsrichter hat sicher zu stellen, ...
 - ... dass die Betreuer in den für sie bestimmten Stühlen sitzen und während des Spiels nicht am Spielfeld stehen, mit Ausnahme in den erlaubten Pausen (Regel 16.2).
 - ... dass keine Verwirrung oder Störung durch einen Betreuer entsteht.
- 3.5.6.3 Wenn nach der Auffassung des Schiedsrichters ein Betreuer das Spiel behindert, oder ein gegnerischer Spieler durch einen Betreuer gestört wird, ist auf „Wiederholung“ zu entscheiden. Der Referee ist zu informieren. Der Referee hat dem betreffenden Betreuer eine Verwarnung zu geben.
- 3.5.6.4 Wiederholt sich ein solcher Vorfall, hat der Referee den Betreuer darüber zu informieren, dass er ihn von der Spielfeldebene entfernen kann, sofern dies notwendig erscheint.

3.5.7 **Balltausch**

- 3.5.7.1 Das Auswechseln eines Federballs während des Spiels darf nicht unfair missbraucht werden. Der Schiedsrichter entscheidet, ob ein Ball ausgewechselt werden muss.
- 3.5.7.2 Ein Ball, dessen Geschwindigkeit oder Flugeigenschaft verändert wurde, sollte sofort ausgetauscht werden und Regel 16.7, wenn

notwendig, angewandt werden.

3.5.8 **Verletzung oder Erkrankung während eines Spiels**

- 3.5.8.1 Verletzungen oder Erkrankungen während eines Spiels müssen sorgfältig und flexibel behandelt werden. Der Schiedsrichter muss so schnell wie möglich die Ernsthaftigkeit des Problems bestimmen. **Erforderlichenfalls ist der Referee auf das Feld zu rufen.**
- 3.5.8.2 **Der Referee entscheidet, ob medizinisches Personal oder andere Personen auf dem Feld benötigt werden. Das medizinische Personal sollte den Spieler untersuchen und ihn über die Schwere der Verletzung informieren. Im Falle einer Blutung ist das Spiel zu unterbrechen, bis die Blutung gestoppt ist oder die Wunde entsprechend geschützt wurde.**
- 3.5.8.3 **Der Referee sollte den Schiedsrichter darüber informieren, welche Zeit notwendig ist, bis die Spieler das Spiel wieder aufnehmen können. Der Schiedsrichter hat die verstrichene Zeit zu protokollieren.**
- 3.5.8.4 **Der Schiedsrichter hat dafür zu sorgen, dass der gegnerischen Seite kein Nachteil entsteht. Die Regeln 16.4, 16.5, 16.6.1 und 16.7 müssen entsprechende Anwendung finden.**
- 3.5.8.5 **Sofern es wegen einer Verletzung, Krankheit oder unvermeidbarer Beeinträchtigung angebracht ist, fragt der Schiedsrichter den Spieler:**
„**Werden** Sie aufgeben?“
und sofern **der Spieler** dies bestätigt, sagt **der Schiedsrichter an:**
„ ... (Name des Spielers/Mannschaft) gibt auf. Das Spiel wurde gewonnen von ... (Name des Spielers/Mannschaft) ... (Punktzahl).“

3.6 **Spielunterbrechung**

Muss das Spiel unterbrochen werden, so sagt **der Schiedsrichter an:**

„Das Spiel ist unterbrochen“

und notiert den Spielstand, den Aufschläger, den Rückschläger, die korrekten Aufschlagfelder und die Seiten.

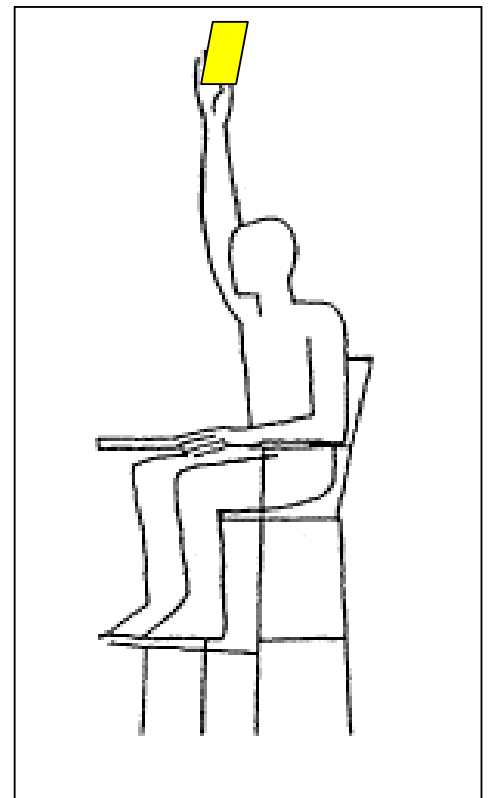
Wenn das Spiel fortgesetzt wird, notiert **der Schiedsrichter** die Gesamtzeit der Unterbrechung, stellt sicher, dass die Spieler ihre richtigen Positionen eingenommen haben und fragt:

„Sind Sie spielbereit?“, dann sagt er den Spielstand an und „Bitte spielen“.

3.7 Unsportliches Verhalten

- 3.7.1 Jeder Vorfall von Unsportlichkeit und wie er geahndet wurde, ist zu notieren und dem Referee zu melden.
- 3.7.2 Unsportliches Verhalten zwischen zwei Sätzen ist wie eine Unsportlichkeit während eines Satzes zu behandeln. Der Schiedsrichter sagt seine Entscheidung zu Beginn des nachfolgenden Satzes an. Die entsprechende Ansage gem. Anweisung 3.3.10 gefolgt von der erforderlichen Ansage gem. Anweisung 3.7.3 bis 3.7.5 sind anzuwenden. Danach hat er, wenn zutreffend „Aufschlagwechsel“ gefolgt vom Spielstand, anzusagen.

- 3.7.3 Wenn der Schiedsrichter einen Verstoß gegen Regel 16.4, 16.5 oder 16.6 mit einer Verwarnung (Regel 16.7.1.1) gegen die schuldige Seite ahnden will, sagt er dem schuldigen Spieler:
„Kommen Sie bitte zu mir“ sowie
„ ... (Name des Spielers), verwarnt wegen unsportlichen Verhaltens“, wobei er gleichzeitig in der rechten Hand eine gelbe Karte über dem Kopf hoch streckt.



- 3.7.4 Wenn der Schiedsrichter einen Verstoß gegen Regel 16.4, 16.5 oder 16.6 mit einem Fehler gegen die schuldige Seite ahnden will, die zuvor verwarnt worden ist (Regel 16.7.1.2), sagt er dem schuldigen Spieler:
„Kommen Sie bitte zu mir“ sowie
„ ... (Name des Spielers), Fehler wegen unsportlichen Verhaltens“, wobei er gleichzeitig in der rechten Hand eine rote Karte über dem Kopf hoch streckt.
- 3.7.5 Wenn der Schiedsrichter einen groben oder wiederholten Verstoß gegen Regel 16.4, 16.5 oder 16.6 oder einen Verstoß gegen Regel 16.2 mit einem Fehler gegen die schuldige Seite (Regel 16.7.2) und sofortiger Meldung an den Referee mit der Absicht der Disqualifikation gegenüber der schuldigen Seite ahnden will, sagt er dem schuldigen Spieler: „Kommen Sie bitte zu mir“

sowie

„ ... (Name des Spielers), Fehler wegen unsportlichen Verhaltens“, wobei er gleichzeitig in der rechten Hand eine rote Karte über dem Kopf hoch streckt und den Referee ruft.

- 3.7.6** Wenn der Referee entscheidet, die Seite zu disqualifizieren, überreicht er dem Schiedsrichter eine schwarze Karte. **Der Schiedsrichter sagt dem (den) schuldigen Spieler(n): „Kommen Sie bitte zu mir“ sowie** „ ... (Name(n) der Seite), disqualifiziert wegen grober Unsportlichkeit.“, wobei er gleichzeitig in der rechten Hand eine schwarze Karte über dem Kopf hoch streckt.

4 Allgemeine Hinweise für Schiedsrichter

Unter diesem Punkt werden generelle Hinweise gegeben, die befolgt werden sollten.

- 4.1 Kenne und verstehe die Badminton-Spielregeln.
- 4.2 Sage zügig und bestimmt an. Wenn jedoch ein Fehler unterlaufen ist, gib diesen zu, entschuldige dich dafür und korrigiere ihn.
- 4.3 Alle Ansagen und Spielstandangaben sind so deutlich und laut zu machen, dass sie von Spielern und Zuschauern klar verstanden werden.
- 4.4 **Sage keinen Fehler an und unterbreche nicht das Spiel**, wenn deiner Meinung **nach** Zweifel bestehen, ob eine Verletzung **einer** Regel erfolgt ist oder nicht.
- 4.5 Befrage niemals Zuschauer noch lass dich von ihnen oder ihren Bemerkungen beeinflussen.
- 4.6 Motiviere die anderen **Technischen Offiziellen**, z. B. durch ein taktvolles Bestätigen der Linienrichter**entscheidungen**, und stelle eine gute Zusammenarbeit mit ihnen her.

5 Anweisungen für Aufschlagrichter

- 5.1 Der Aufschlagrichter sitzt auf einem Stuhl am Netzpfeiler, möglichst gegenüber dem Schiedsrichter.
- 5.2 Der Aufschlagrichter ist für die Beurteilung verantwortlich, ob der Aufschläger einen korrekten Aufschlag (Regel 9.1) ausgeführt hat. Wenn das nicht der Fall ist, sagt **er** „Fehler“ an, und benutzt die anerkannten Handzeichen, um die Art der Regelverletzung anzuzeigen.

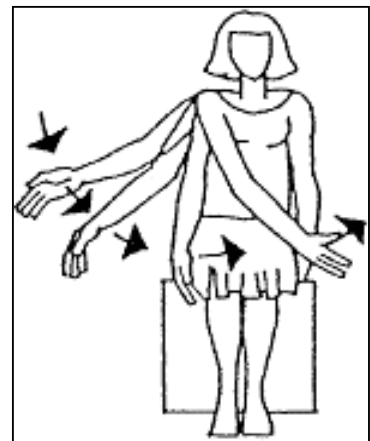
5.3 Die zu verwendenden Handzeichen sind:

Regel 9.1.1

Keine Seite darf die Ausführung des Aufschlags unzulässige verzögern, sobald der Aufschläger und der Rückschläger zum Aufschlag bereit sind.

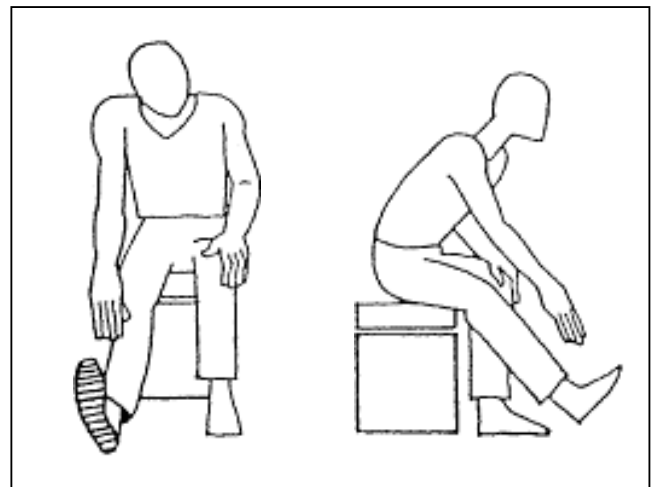
Regel 9.1.7

Sobald die Spieler zum Aufschlag bereit sind, gilt die erste Vorwärtsbewegung des Schlägers durch den Aufschläger als Aufschlagbeginn. Diese Bewegung des Schlägers muss weiter vorwärts fortgeführt werden (*d.h. die Aufschlagbewegung darf nicht verlangsamt und erst recht nicht abgestoppt werden*).



Regeln 9.1.2 und 9.1.3

Ein Teil beider Füße befindet sich nicht im Aufschlagfeld oder nicht in fester Position, bis der Aufschlag ausgeführt ist.



Regel 9.1.4

Der erste Berührungspunkt des Schlägers mit dem Ball ist nicht die Basis des Balls.



Regel 9.1.5

Der gesamte Ball ist im Augenblick der Berührung nicht unter der Taille des Aufschlägers.



Regel 9.1.6

In dem Augenblick, in dem der Ball getroffen wird, zeigt der Schlägerschaft nicht in eine Abwärtsrichtung.

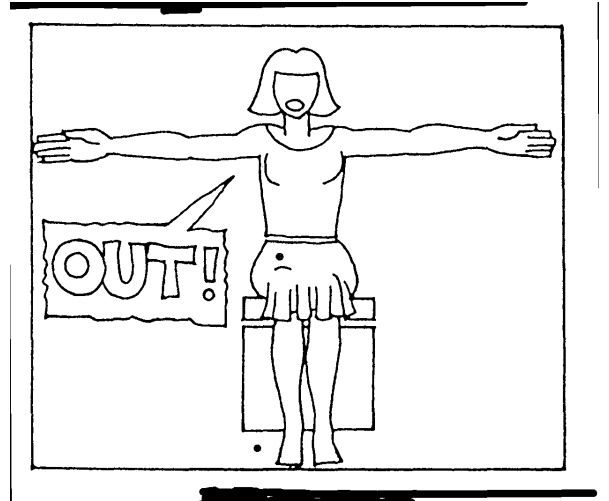


- 5.4 Der Schiedsrichter kann sich mit dem Aufschlagrichter über zusätzliche Aufgaben einigen, die vom Aufschlagrichter übernommen werden sollen, vorausgesetzt, die Spieler **werden** darüber informiert.

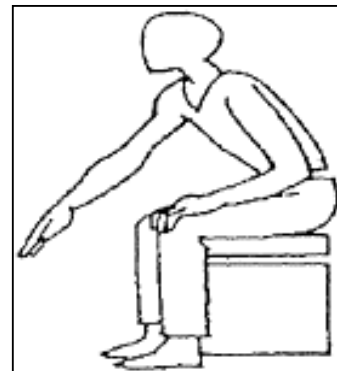
6 Anweisungen für Linienrichter

- 6.1 **Die** Linienrichter sollen auf Stühlen in Verlängerung der Linien hinter dem Spielfeld und an den Spielfeldseiten sitzen, vorzugsweise auf der Seite gegenüber dem Schiedsrichter (siehe Zeichnungen).
- 6.2 Ein Linienrichter ist für seine Linie(n) voll verantwortlich **mit der Ausnahme, dass der Schiedsrichter den Linienrichter überstimmt, wenn nach Überzeugung des Schiedsrichters der Linienrichter offensichtlich eine falsche Entscheidung getroffen hat.**

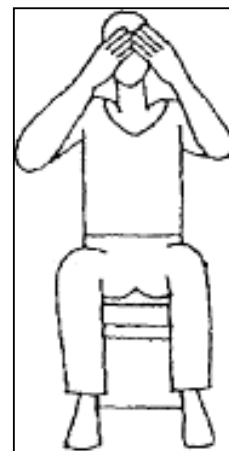
6.2.1 Fällt der **B**all ins Aus, unabhängig wie weit, ruft **der Linienrichter** sofort mit **kräftiger** Stimme: „Aus“, so dass es die Spieler und Zuschauer hören **können**. Zur gleichen Zeit streckt **er** beide Arme **horizontal** so aus, dass es der Schiedsrichter deutlich **sehen kann**.



6.2.2 Fällt der **B**all in das Spielfeld, sagt der Linienrichter nichts, zeigt **aber** mit der rechten Hand auf die Linie.



6.3 Wenn der Linienrichter den Ball nicht gesehen hat, muss er den Schiedsrichter unverzüglich informieren, indem er mit beiden Händen die Augen verdeckt.



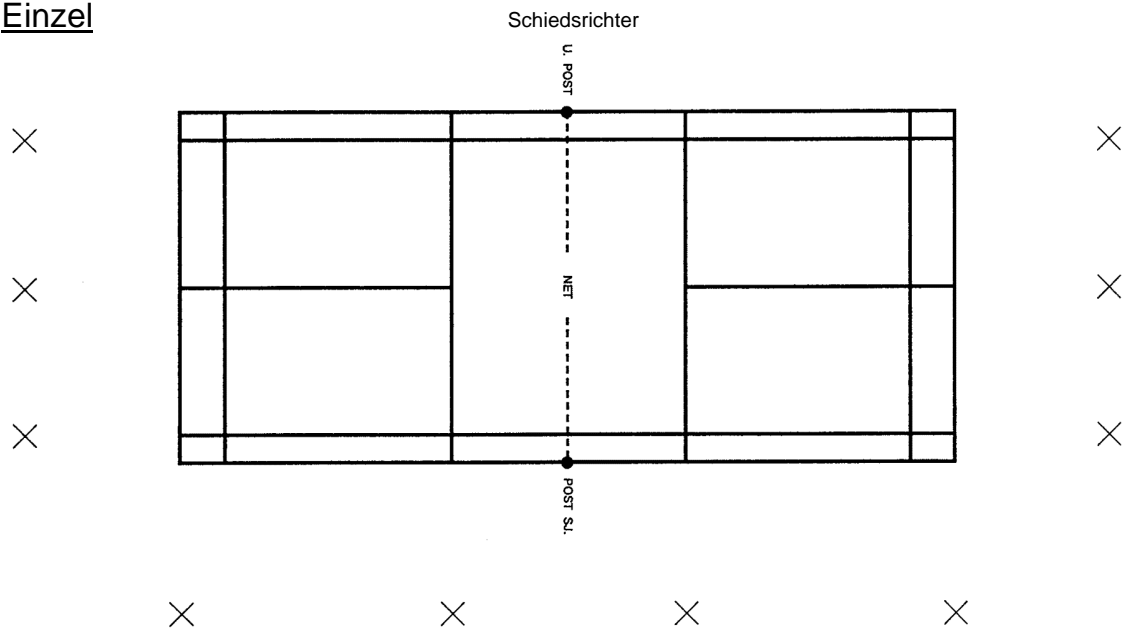
- 6.4 Es darf keine Ansage gemacht oder Handzeichen gegeben werden, bevor der Federball den Boden berührt hat.
- 6.5 Ansagen sollten immer gemacht werden, jedoch dürfen keine Schiedsrichterentscheidungen vorweggenommen werden, z. B., dass ein **B**all einen Spieler berührt hat.
- 6.6 Die **zu verwendenden** Handzeichen sind **den vorgenannten Anweisungen zugeordnet**.

Positionen der Linienrichter

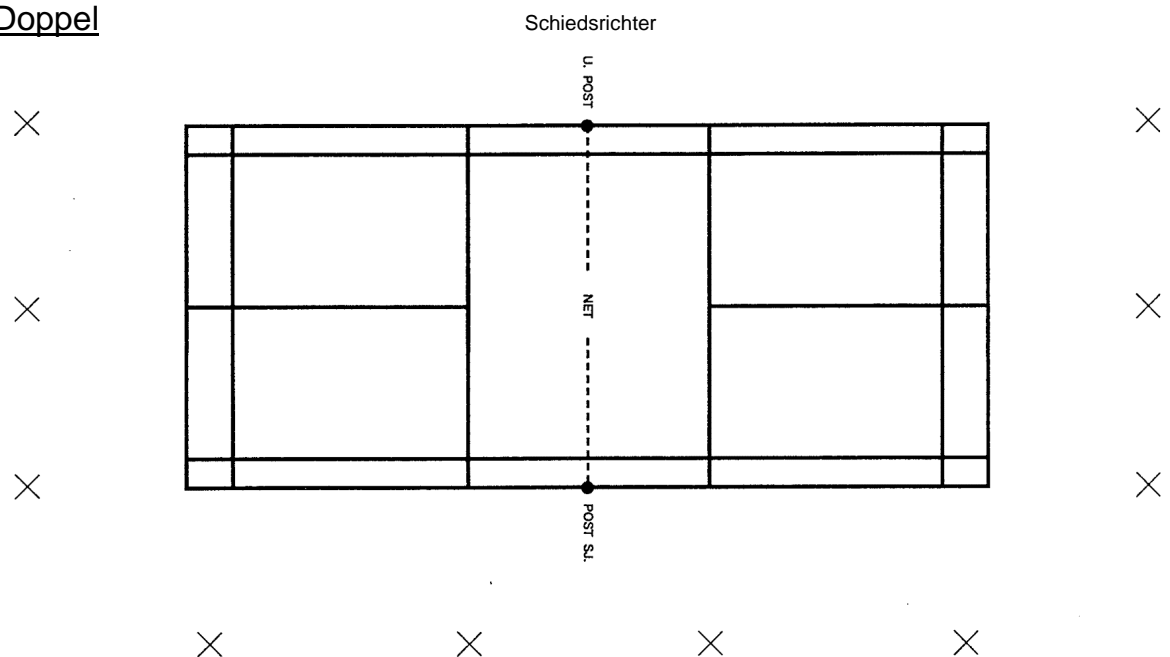
Dort wo es möglich ist wird empfohlen, dass die Linienrichter 2,5 bis 3,5 Meter von den Spielfeldlinien entfernt sitzen, und auf jeden Fall **ihren Platz frei von** jeglichen äußerlichen Einflüssen **haben**, z. B. von Fotografen.

X bezeichnet die Positionen der Linienrichter

Einzel



Doppel



7 Der Schiedsrichterzettel

Auf dem Schiedsrichterzettel erfolgt die fortlaufende Notierung der jeweiligen Spielstände nach jedem Ballwechsel.

Die Ergebnisse werden in vierzeiligen Reihen (jede Reihe für einen Spieler) eingetragen, mit jeweils einem Spielstand für ein senkrecht Viererpaket. Jedes senkrechte Viererpaket stellt einen Aufschlag dar. Dies ist eine einfach lesbare Darstellung, um den jeweiligen Aufschläger zu bestimmen, da die aufschlagende Seite jeweils diejenige ist, die als führend am weitesten rechts eingetragen ist.

Wenn im Verlaufe eines Satzes eine Vierfachreihe ausgefüllt ist, wird der Eintrag des Spielstandes in der nächsten Vierfachreihe fortgesetzt.

Der Spielstand sollte in deutlich geschriebenen Zahlen eingetragen werden. Es gilt zu bedenken, dass der Schiedsrichterzettel ein Hilfsmittel ist, das den Schiedsrichter unterstützt. Für den Fall, dass eine Situation sich aus der Erinnerung heraus nicht eindeutig klären lässt, hilft eine deutlich lesbare Notation, Fehler so gering wie möglich zu halten.

Der Schiedsrichterzettel kann auch dem Referee eine unterstützende Hilfe sein für den Fall, dass er eine Entscheidung nach einem Einspruch treffen muss.

Einzel

Adamski	A	0	1				2	3	4				5	6	7	8			
Bergmann	R	0		1	2	3				4	5	6					9		

Doppel

Anschütz	A	0	1				3	4								7	8		
Bechtel					2								5	6					9
Cossmann	R	0			2	3									7	8			
Deggendorf				1					4	5	6								9

(Schreibe zuerst das Ergebnis, sage es dann mit gehobenem Kopf und kräftiger Stimme an.)

Anweisung zum Gebrauch des Schiedsrichterzettels

Vor der Wahl

Alle **vorbereitenden Daten** sollten, bevor das Spielfeld betreten wird, eingetragen sein. **Eventuell ist dies bereits mit Hilfe eines Computers vorbereitet worden.**

Nach der Wahl

1. **A R** Aufschläger und Rückschläger sind nach durchgeführter Wahl einzutragen.
2. **R L** Die Feldseite der Spieler (Rechts und Links) vom Schiedsrichterstuhl aus gesehen ist nach durchgeführter Wahl **neben die Namenfelder** einzutragen.
3. **0** Der Punktestand der auf- **bzw. rückschlagenden** Seite ist vor dem Spielbeginn einzutragen.
4. **Beginn** ist die Uhrzeit, wenn das Spiel beginnt, also wenn angesagt wird „Bitte spielen“

Während des Spiels

1. Wenn eine Seite einen Punkt gewinnt, wird der neue Spielstand in das nächstfolgende freie **Viererpaket** eingetragen **und zwar in die Reihe des Aufschlagenden**.
2. Für das Doppelspiel gilt:
 - Eine Seite, die einen Ballwechsel gewonnen hat, wechselt nur dann ihre Aufschlagfeldposition, wenn sie selbst aufgeschlagen hat.
 - Eine Seite, die einen Ballwechsel verloren hat, behält ihre Aufschlagfeldposition bei.

Beispiel oberhalb: **Anschütz** war der Aufschläger beim Spielstand von 4:3, er hat rechts gestanden. Beim Aufschlag von Deggendorf wird **Anschütz** solange dem rechten Aufschlagfeld zu zuordnen sein, bis seine Seite das Aufschlagrecht zurückerobert und anschließend einen Ballwechsel gewonnen hat. Dies wird erstmalig beim Spielstand von 6:6 erreicht. Beim Spielstand von 5:6 hatte **Bechtel** vom linken Aufschlagfeld aus aufzuschlagen, **Anschütz** verblieb folglich noch im rechten. Beim Spielstand von 6:6 schlägt **Bechtel** von rechts auf, **Anschütz** ist also dem linken Aufschlagfeld zu zuordnen.

3. Gewinnt die rückschlagende Seite den Ballwechsel, was zu „Aufschlagwechsel“ führt, wird der neue Spielstand in das nächstfolgende freie Viererpaket

eingetragen und zwar in die Reihe des jetzt neu Aufschlagenden.

4. Wird der Spielstand 20-beide erreicht, ist dies mit einem Schrägstrich durch die nächste freie Viererpaket zu kennzeichnen.
5. Wenn eine Situation wie im Kasten unterhalb notiert eintritt, ist dem betreffenden Spieler das entsprechende Merkmal in das nächste freie Viererpaket in seiner Reihe einzutragen.

Verwarnung	W	[gelbe Karte]
Fehlerverwarnung	F	[rote Karte]
Referee	R	
Disqualifikation	D	[schwarze Karte]
Unterbrechung	U	
Verletzung	V	
Aufgabe	A	

6. Am Ende oder auf der Rückseite des Schiedsrichterzettels sind angemessene Bemerkungen zu einem Vorkommnis (mit einem Merkmal wie oberhalb belegt) zu dokumentieren. Wird die Rückseite benutzt, darf ein Hinweis wie „Bemerkungen siehe Rückseite“ nicht fehlen.

Satzende

1. Notiere das Satzergebnis und umkreise es mit einem Schrägstrich zwischen den Punkteständen.
2. Ergänze das Satzergebnis im Kopfteil.
3. Markiere mit **0** die zum nächsten Satz auf- und rückschlagenden Spieler.
4. Notiere **A** und **R** für den nächsten Satz.

Spielende

1. Notiere das Satzergebnis und umkreise es.
2. Trage die Endzeit ein, wenn du „Satz“ angesagt hast.
3. Ergänze das Satzergebnis im Kopfteil.
4. Umkreise im Kopfteil den (die) Namen der Siegerseite.

Nach dem Spiel

1. Trage die Spieldauer ein.
2. Unterschreibe den fertigen Schiedsrichterzettel.
3. Übergebe den Schiedsrichterzettel dem Referee bzw. der Turnierleitung.