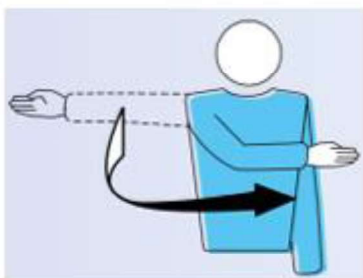


Kleine Schiedsrichterhilfe für die Rookies

Diese Anleitung soll unseren Jüngsten als Schiedsrichter-Stütze an den Rookie-Turnieren dienen. Für die grossen Begleiter:innen soll sie ein Leitfaden sein, um ihren Schützlingen ein paar Tipps zu geben.

1. Der/die Schiedsrichter:in hat die Handpfeife während des Spielzugs in der Hand. So kann er/sie schnell reagieren und den Spielzug bei einem Fehler mit einem raschen Pfiff beenden.
2. Stehe nahe beim Netzpfeifen, so hast du den Überblick über beide Feldhälften.
3. Pfeife das, was du siehst. Wenn du etwas nicht gesehen hast, kannst du es auch nicht pfeifen, da es vielleicht gar nicht passiert ist.
4. Du beginnst den Spielzug mit der Freigabe des Services. Pfeife laut und zeige mit dem Arm, dass sie/er anspielen kann. (Zeichen 1)
5. Meistens ist der Ball drinnen oder draussen. Dann gibt es eines der beiden Zeichen: 2 (Ball IN) oder 3 (Ball OUT).
6. Falls ein Spieler noch den Ball berührt hat und er danach ins AUS geht, dann zeigst du dieses Touché mit dem Zeichen 4 an.
7. Falls ein Spieler das Netz berührt, ist es ein Fehler. Wenn du das siehst, dann pfeife es und zeige mit der Hand aufs Netz (Zeichen 5).
8. Falls ein Ball ins Spiel rollt oder du etwas nicht sehen kannst, dann gib den Ball zur Wiederholung. Dazu streckst du beide Daumen in die Höhe (Zeichen 6)
9. Das sind die wichtigsten 6 Zeichen.
10. Die Reihenfolge ist wie folgt: **Pfiff – zeige auf die Seite welche den Punkt gewonnen hat – zeige dann noch den Fehler an.**
Das Wichtigste ist: lasse dir Zeit und gehe es ruhig an.
11. Was du siehst und pfeifst, sollen die Mannschaften auf dem Feld akzeptieren und sich lieber auf den nächsten Punkt konzentrieren, als mit dir als Schiedsrichter:in zu diskutieren.



Zeichen 1: Anspiel



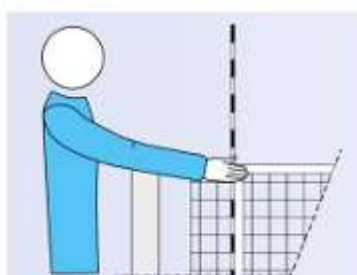
Zeichen 2: Ball IN



Zeichen 3: Ball OUT



Zeichen 4: Touché



Zeichen 5: Netzberührung



Zeichen 6: Wiederholung

Die Regionale Meisterschafts- und Schiedsrichterkommission wünschen dir viel Spass und Erfolg beim Pfeifen.