



SCHIEDSRICHTERAUSSCHUSS

Einsatz als Schiedsrichter am Tisch

Aufgaben des Schiedsrichters bei der Leitung eines Spieles

Aufgaben vor Spielbeginn

- Vorschriftsmäßige SR-Kleidung? Gegenseitige Kontrolle SR / SR-Assistent
- SR-Utensilien am Mann?
(Netzlehre, Wählmarke, Spielbälle, Stoppuhr, Kugelschreiber, 1 rote / 2 gelbe / 2 weiße Karten)
- Schiedsrichterzettel beim Einsatzleiter abholen
- Abstimmung zwischen SR und SR-Assistent
- Vor den Spielern in der Box sein
- Zählgerät auf „**Ohne Anzeige**“ stellen
- Spielbedingungen überprüfen (Boden, Licht, ...)
- Materialien in der Box überprüfen (Tisch, Netz, Handtuchboxen, Umrandungen, usw.)
- OSR über etwaige Mängel informieren
- Netzhöhe und Netzspannung prüfen
- sobald beide Spieler in der Box sind Zählgerät auf **Satzstand „0 : 0“** stellen
- Spieler begrüßen; Namen feststellen
- Spielkleidung überprüfen: Werbung regelgerecht? Rückennummer vorhanden?
- **Schlägerkontrolle** i. V. m. aktueller Schlägerbelagsliste der ITTF
- Aufschlag- und Seitenwahl (ersten Aufschläger notieren, beim Doppel auch Rückschläger)
- Name des Betreuers erfragen
- Tisch freigeben zum Einspielen
- SR-Assistent stoppt Einspielzeit (max. 2 Minuten)
- Spieler auffordern Spielbereitschaft herzustellen
- Beratung nach dem Einspielen unterbinden, auch bei Ausziehen Trainingsanzug
- Keine Trainingstaschen; keine Trainingsanzüge in der Box
- Keine Handtücher oder Schlägerhüllen unter dem Spieltisch
- Beim **Doppelspiel steht der SR**; der SR-Assistent sitzt

Aufgaben während des Spieles

- Ansage bei Spielbeginn: „**Erster Satz, Aufschlag, Maier, 0 : 0**“
- Zählgerät: **Satzstand „0:0“, Spielstand „0:0“**
- SR-Assistent stoppt Dauer des Spiels (Nettozeit)
- Jeden Ballwechsel entscheiden als „**Punkt**“ oder „**Wiederholung**“
- Spielstand laut und deutlich ansagen; unmittelbar nach Ende des Ballwechsels; mit Handzeichen unterstreichen soweit vorgesehen
- Besonders auf korrekte Ausführung der Aufschläge achten
- Für ununterbrochenes Spiel sorgen
- Abtrockenregel beachten
- Time Out – Regel überwachen (weiße Karte einsetzen)
- Fehlverhalten von Spielern ahnden
 1. **Verwarnung** = Gelbe Karte zeigen
 2. **Verwarnung** = Gelb/rote Karte zeigen + **1 Strafpunkt**
 3. **Verwarnung** = Gelb/rote Karte zeigen + **2 Strafpunkte**danach: **OSR einschalten**
- Fehlverhalten von Betreuern ahnden
 - Unterschied Mannschaftskampf und Individualspiel beachten
 - 1. **Verwarnung** = Gelbe Karte zeigen
 - 2. **Verwarnung** = Rote Karte zeigen
- Bei Störungen rechtzeitig (sobald Störung bemerkbar) unterbrechen; Hand über den Kopf heben
- Bei Verletzung eines Spielers: Entscheidung des OSR einholen
- Satzergebnis bekannt geben, z.B. „**erster Satz, Maier 11:8**“
- Auf Reaktionen der Spieler und Betreuer achten
- Satzergebnis im SR-Zettel eintragen
- Satzergebnis stehen lassen bis Spieler wieder zum Tisch kommen, max. ca. 50 Sekunden
- Zählgerät umstellen: **Satzstand: „0:1“ Spielstand: „Ohne Anzeige“**
- Schiedsrichter stoppt die Dauer der Pause (1 Min.)
- Schiedsrichter fordert Spieler rechtzeitig durch den Ruf „Zeit“ zum Weiterspielen auf

Aufgaben nach dem Spiel

- Ansage bei Spielende: z.B. „**fünfter Satz, Maier 11:9, (Maier gewinnt mit 3:2)**“
- Endergebnis im SR-Zettel eintragen
- Name des Schiedsrichter in Zettel eintragen
- Spielstand ca. ½ Minute stehen lassen
- Zählgerät auf **„Ohne Anzeige“** stellen
- Spielraum ordnen
- SR-Zettel zügig zum Einsatzleiter bringen, keine Diskussionen auf dem Weg dorthin