



Schiedsrichter-Einstiegsregeln „Pfiff-Lizenz“

Zum Schiedsgericht gehören immer:

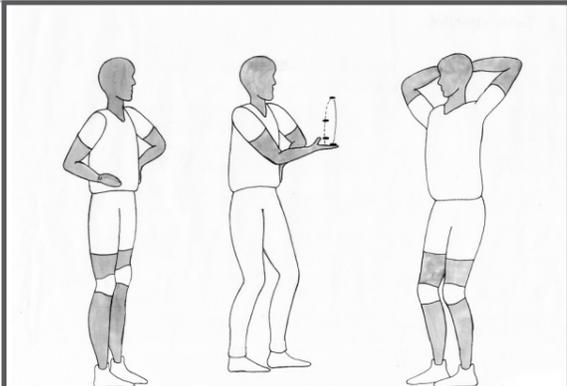
- 1. Schiedsrichter
- 2. Schiedsrichter
- Anschreiber

Spielerwechsel

Klar, alle wollen spielen. Darum darf Euer Trainer Spielerwechsel vornehmen.

Dazu schickt er den Spieler, der eingewechselt werden soll, zum Pfosten auf seiner Seite.

- Handzeichenfolge (meist 2. Schiedsrichter):
 1. Pfiff (NACH dem Abpfiff des Spielzugs und VOR dem nächsten Aufschlag-Pfiff)
 2. Beide Unterarme kreisen umeinander

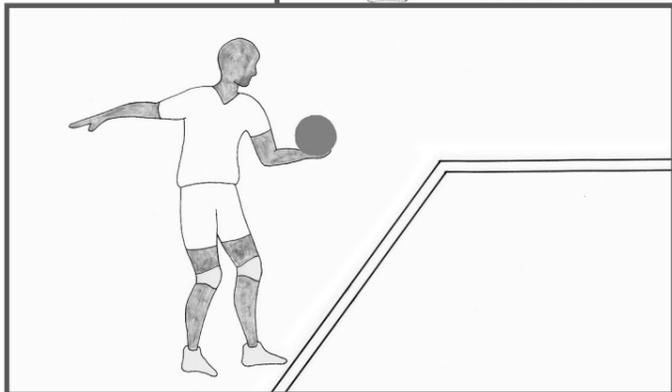
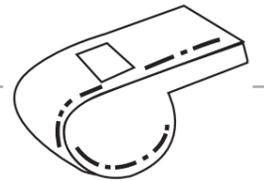


Auslösung

Nach dem Münzwurf wählt der Gewinner für den Spielbeginn

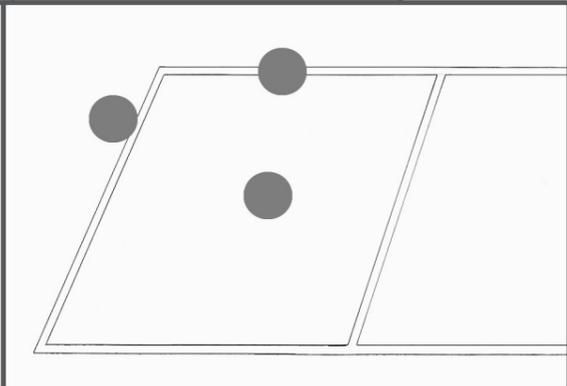
- Aufschlag,
- Annahme
- oder die Spielfeldseite

Bei einem Entscheidungssatz wird erneut gelost!



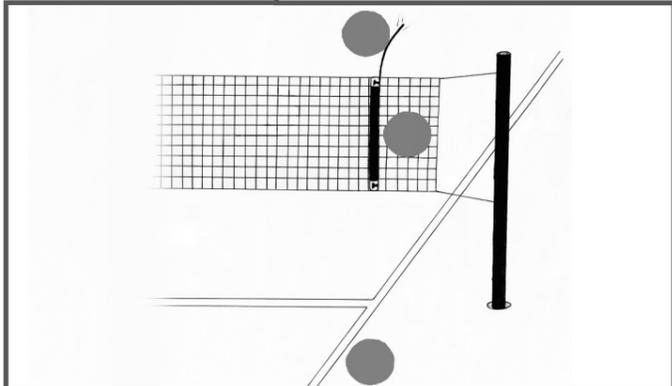
Aufschlag

- Man darf den Ball nur einmal anwerfen
- Nach maximal zwei Aufschlägen wechselt das Aufschlagrecht



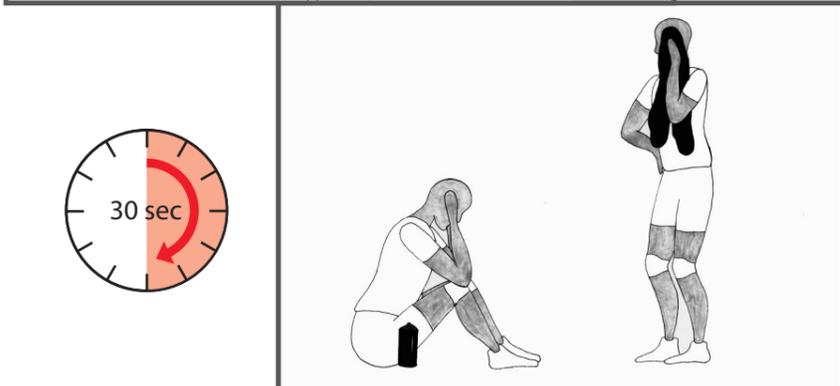
Ein Ball ist „IN“

- Auch die Linie gehört zum Spielfeld. Berührt der Ball noch die Linie, ist er „in“
- Handzeichenfolge:
 1. Pfiff
 2. mit der Hand auf die Spielfeldmitte zeigen, in der der Ball das Feld berührt hat



Ein Ball ist „AUS“

- Das Spielfeld wird NICHT berührt
- Die Decke, oder ein anderer Gegenstand außerhalb des Spielfeldes (Pfosten, Spannseile, Antenne oder Netz neben Antenne) wird berührt.
- Handzeichenfolge:
 1. Pfiff
 2. Arme anwinkeln und senkrecht vor dem Gesicht hochhalten

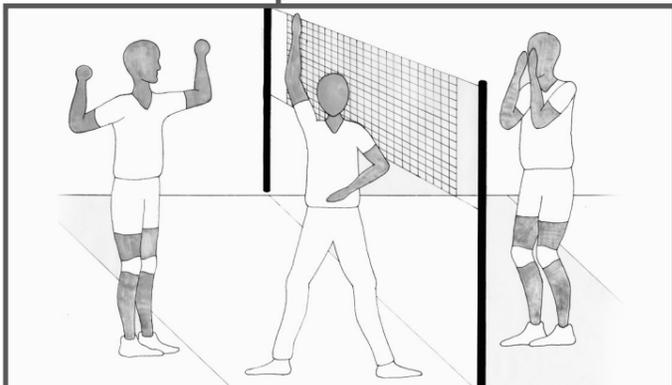


Auszeit = Pause

Pro Satz hat jede Mannschaft die Möglichkeit zweimal für 30 Sekunden zu verschlafen.

Die Auszeit wird vom Trainer genommen, er zeigt zum 2. Schiedsrichter mit den Händen ein „T“ (Time-Out)

- Handzeichenfolge:
 1. Pfiff (2. Schiedsrichter)
 2. Die Schiedsrichter zeigen mit den Händen ein „T“ (Time-Out)



Wertung

- Zum Gewinn eines Satzes braucht eine Mannschaft 25 Punkte (mit 2 Punkten Vorsprung)
- Ein Spiel ist nach 2 gewonnenen Sätzen zu Ende
- Steht es nach 2 Sätzen 1:1 so entscheidet der 3. Satz über den Gesamtsieg. Er wird nur bis 15 Punkte gespielt und bei 8 Punkten tauschen die Mannschaften die Seiten.

