

Schiedsrichter-Einstiegsregeln

zum Schiedsgericht gehören:

1. Schiedsrichter | 2. Schiedsrichter | Anschreiber



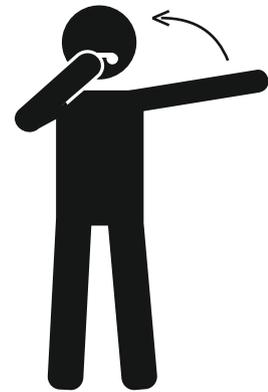
Auslosung

Nach dem Münzwurf wählt der Gewinner für den Spielbeginn

• Aufschlag • Annahme • oder Spielfeldseite
Bei einem Entscheidungssatz wird neu gewählt

Aufschlag

Der Ball darf nur einmal angeworfen werden.
Nach maximal 2 Aufschlägen wechselt das Aufschlagsrecht.



Der Ball ist „IN“

Linie gehört zum Spielfeld: Berührt der Ball noch die Linie, ist er „IN“

Handzeichenfolge: Pfiff - mit der Hand auf die Spielfeldmitte zeigen, in der der Ball das Feld berührte.



Der Ball ist „AUS“

Das Spielfeld wird nicht berührt. Ein Gegenstand außerhalb des Spielfeldes wird berührt (Decke, Pfosten, Spannseile, Antenne oder Netz daneben).
Handzeichenfolge: Pfiff - Arme anwinkeln und senkrecht vor dem Gesicht hochhalten.





Auszeit | Pause

Pro Satz hat jede Mannschaft 2x die Möglichkeit für 30 Sekunden zu verschnaufen. Die Auszeit wird vom Trainer genommen, er zeigt dem 2. Schiedsrichter mit den Händen ein „T“ (Time-Out)
Handzeichenfolge: Pfiff (2. Schiedsrichter) - beide Schiedsrichter zeigen ein „T“

Netzberührung

Eine Netzberührung der Spieler ist untersagt und die gegnerische Mannschaft erhält einen Punkt.
Handzeichenfolge: Pfiff - Hand zeigt an Netz - anschließend auf den Spieler zeigen, der das Netz berührte.



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. Dieser wird nur bis 15 Punkte gespielt - bei 8 Punkten tauschen die Mannschaften die Seiten.

Spielerwechsel

Klar alle wollen spielen. Darum darf der Trainer Spielerwechsel vornehmen. Dazu schickt er den Spieler, der eingewechselt werden soll, zum Pfosten auf seiner Seite.
Handzeichenfolge (meist 2. Schiedsrichter):
Pfiff (zwischen Ab- und Anpfiff) - beide Unterarme kreisen umeinander

