



Reglement

„Spieleitung und Helferinnenteam“

Ersetzt Ausgabe	Aktuelle Ausgabe
02.2017	06.2018

(Die im Folgenden verwendeten weiblichen Bezeichnungen gelten selbstverständlich auch für Personen männlichen Geschlechts.)

Bemerkungen

Grundsätzlich wird jeder Fehler gepfiffen. Bei sehr schnell aufeinander folgenden Fehlern kann es sein, dass die Schiedsrichterin einen Fehler übersieht und nicht pfeift. Dies muss von den Mannschaften toleriert werden.

Alle Spielerinnen müssen die Schiedsrichterinnenzeichen und ihre Bedeutung kennen.

Alle Handzeichen werden grosszügig, deutlich und gut sichtbar ausgeführt. Insbesondere bei technischen Fehlern ist es wichtig, dass die Zeichen genügend lange gehalten werden, damit jede Spielerin Zeit hat, sich über den Schiedsrichterinnen-Entscheid zu informieren.

Jedes Zeichen wird durch einen Pfiff akustisch unterstützt.

Zeichen der Schiedsrichterin

1. Spielbeginn



Die Schiedsrichterin signalisiert den Satzbeginn.

Mit dem linken Unterarm eine Winkbewegung von unten nach oben machen

2. Boden



Der Ball fällt im Spielfeld zu Boden.

Mit gestrecktem Arm und offener Hand im entsprechenden Feld gegen den Boden weisen, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

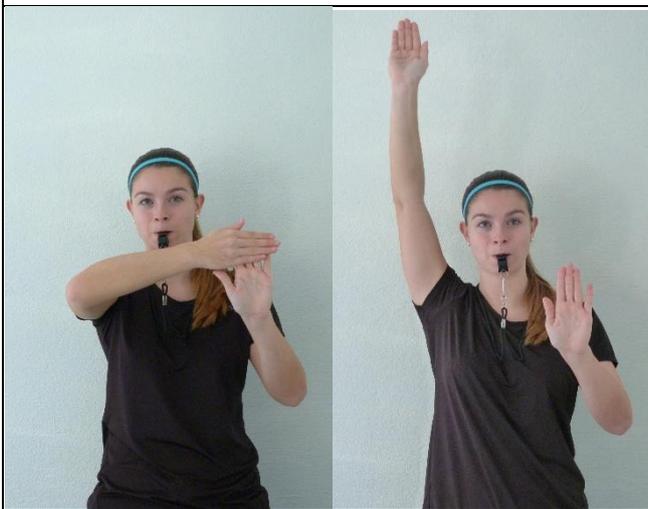
3. Out



Der Ball überquert neben dem Spielfeld die Mittellinie, **berührt die Antenne** oder fällt, ohne vorher von einer Feldspielerin berührt worden zu sein, ausserhalb des Spielfeldes auf den Boden oder wurde gegen die Wand gespielt.

Zuerst mit beiden Händen mit den Handflächen nach hinten über die Schultern zeigen, anschliessend auf der entsprechenden Seite „Punktgewinn“ anzeigen

4. Touché



Der Ball wird von einer Spielerin noch berührt, bevor er im Out zu Boden fällt.

Mit den Fingern der einen Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen, anschliessend auf die entsprechende Seite „Punktgewinn“ anzeigen

5. Punktgewinn in schneller Folge



Macht eine Mannschaft einen Fehler, erhält die Gegenmannschaft einen Punkt.

Erzielt eine Mannschaft in schneller Folge mehrere Punkte, ab dem zweiten Punkt zur besseren Information der Punktezählerin an der anzeigenden Hand die entsprechende Anzahl Finger hochhalten

6. Linie / Übertritt



Die Spielfeldbegrenzung (Linie) oder Mittellinie wird unerlaubterweise be- resp. übertreten oder eine Spielerin spielt den Ball von zu weit vorne ein.

Die ausgestreckte, gegen den Boden weisende Hand hin und her bewegen, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

7. Decke



Der Ball berührt die Decke oder ein daran befestigtes Gerät.

Mit dem ausgestreckten Zeigefinger zur Decke / zum Gerät weisen, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

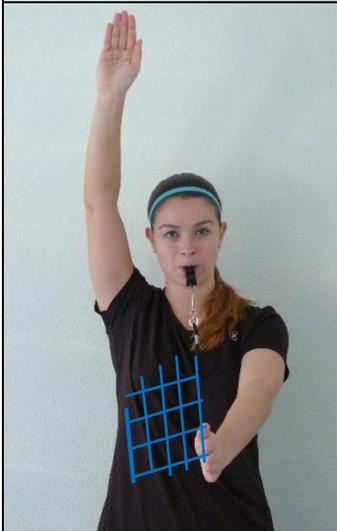
8. Falscher Wechsel



Eine Mannschaft rotiert falsch, zu spät oder gar nicht oder hat den Spielerinnenwechsel nicht korrekt ausgeführt.

Auf der Seite der fehlbaren Mannschaft mit nach unten weisender Hand einen liegenden Kreis beschreiben, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

9. Netzberührung durch eine Spielerin



Eine Spielerin berührt das Netz.

Die flache Hand auf der entsprechenden Seite entlang des Netzes ruhig ausstrecken, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

10. Prellen des Balles



Eine Spielerin prellt den Ball in- oder ausserhalb des Feldes ein- oder mehrmals auf den Boden.

Mit offener Hand die Prellbewegung in Richtung der fehlbaren Spielerin mehrmals nachahmen, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

11. Timeout



Die Schiedsrichterin muss das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrechen. Dabei wird die Zeit angehalten.

Mit beiden Händen ein „T“ formen und **mit einem langen Pfiff** das Spiel unterbrechen

12. Schlagen des Balles



Der Ball wird mit einer Geste aus dem Volleyball weitergespielt, wird absichtlich geschlagen oder prallt von einer Spielerin direkt ins gegnerische Feld zurück.

Mit Zeige- und Mittelfinger ein „V“ in Richtung der fehlbaren Spielerin formen, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

13. Schrittfehler



Eine sich in Ballbesitz befindende Spielerin macht Schrittfehler.

Den Unterarm waagrecht in Richtung der fehlbaren Spielerin kreisen, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

14. Spielverzögerung



Eine Mannschaft oder eine Spielerin verzögert absichtlich das Spiel. Nach 3 Sekunden Spielverzögerung pfeifen; bei grober Unsportlichkeit wird dasselbe Zeichen angewendet.

Mit dem ausgestreckten Arm mit weit gespreizten Fingern in Richtung der fehlbaren Mannschaft oder Spielerin weisen, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

15. Wiederholung



Der Schiedsrichterin ist es aus irgendeinem Grund nicht möglich, einen klaren Entscheid zu treffen, oder das Spiel wird durch Dritte behindert.

Das Spiel geht normal weiter, es werden aber keine Punkte gegeben.

Beide Hände zu Fäusten schliessen und mit den Daumen nach oben weisen

16. Zuspiel



Der Ball wird unerlaubt einer Mitspielerin oder sich selbst zugespielt.

Mit der ausgestreckten Hand in Richtung der fehlbaren Spielerin weisen und mehrmals mit der Handkante in Richtung Boden schlagen, mit der anderen Hand gleichzeitig „Punktgewinn“ für den Gegner anzeigen

17. Satzende



Die Spielzeit ist abgelaufen.

Beide Arme vor der Brust kreuzen und **mit einem langen Pfiff** das Spiel beenden

Zeichen der Linienrichterin

1. In



Der Ball fällt im Spielfeld oder auf der Linie zu Boden.

Mit den gestreckten Armen und offenen Handflächen ins Spielfeld gegen den Boden weisen

2. Linie / Übertritt



Die Spielfeldbegrenzung (Linie) wird unerlaubterweise be- resp. übertreten oder eine Spielerin spielt den Ball von zu weit vorne ein.

Die ausgestreckte, gegen den Boden weisende Hand entlang der Linie hin und her bewegen, gleichzeitig den anderen Arm als Signal für die Schiedsrichterin in die Höhe halten



3. Out



Der Ball überquert neben dem Spielfeld die Mittellinie, **berührt die Antenne** oder fällt, ohne vorher von einer Feldspielerin berührt worden zu sein, ausserhalb des Spielfeldes auf den Boden oder wurde gegen die Wand gespielt.

Mit beiden Händen mit den Handflächen nach hinten über die Schultern zeigen.

4. Touché



Der Ball wird von einer Spielerin noch berührt, bevor er im Out zu Boden fällt.

Mit den Fingern der einen Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen

SCHIEDSRICHTERIN, HELFERINNENTEAM, CAPTAIN, COACH

(A) Schiedsrichterin (SR)

I Allgemeines

Die Schiedsrichterin steht erhöht beim Netz auf einer Seite des Spielfeldes.

1. Leitet das Spiel, ihre Entscheide sind nicht anfechtbar, Diskussionen während eines Satzes sind nicht möglich.
2. Bringt ihre eigene Schiedsrichterinnenpfeife und eine Stoppuhr mit.
3. Kennt den Spielmodus und die Spezialbestimmungen des jeweiligen Anlasses.
4. Darf nur für eine Mannschaft gemeldet werden.

Eine SR wird normalerweise für die Mannschaft gemeldet, in der sie auch mitspielt. Ist sie Spielerin in einer anderen Mannschaft, kann auf ihre Spieleinsätze keine Rücksicht genommen werden und sie hat primär ihren Verpflichtungen als SR nachzukommen.

II Vor dem Spiel

1. Erscheint rechtzeitig vor dem Spiel auf dem Spielfeld.
2. Ist verantwortlich, dass das Spiel pünktlich beginnt und der Spielplan eingehalten werden kann. Auch bei zentraler Zeitmessung muss die Schiedsrichterin den Satzbeginn deutlich mit einem Pfiff signalisieren.
3. Entscheidet über das Weiterspielen, falls eine Mannschaft zu spät spielbereit auf dem Spielfeld erscheint.
4. Kontrolliert die Angaben auf dem Matchblatt und ob sich die Mannschaften in der richtigen Feldhälfte befinden.
5. Begrüsst die Captains.
6. Wählt aus den beiden von den Captains mitgebrachten Bällen den Matchball aus (es sei denn, dieser werde vom Veranstalter zur Verfügung gestellt) und behält ihn bis zum Spielbeginn bei sich. Nach dem ersten Satz wird der Ball wieder an die Schiedsrichterin zurückgegeben.
7. Vergewissert sich, ob das Helferinnenteam einsatzbereit ist.

III Während des Spiels

1. Ist verantwortlich für die Spielleitung.
2. Kann die Spielzeit durch ein Timeout anhalten lassen, wenn es die Umstände erfordern (z.B. Verletzung einer Spielerin, unumgängliche Kommunikation mit dem Helferinnenteam oder den Captains).
3. Pfeift nach Ablauf der Spielzeit bei der nächstmöglichen Gelegenheit, aber spätestens nach 5 Sekunden, das Spiel ab. Sie beendet einen Satz erst dann, wenn eine der beiden Mannschaften den Ball unter Kontrolle gebracht hat oder der Ball am Boden liegt.
Der Satz ist erst mit dem Abpfiff der SR zu Ende.
4. Trägt nach jedem Satz die gewonnenen Punkte auf dem Matchblatt ein.
5. Kann auf dem Matchblatt Korrekturen anbringen, solange dieses noch von niemandem unterschrieben ist.
6. Kann eine Helferin bei mangelhafter Leistung ersetzen lassen.

IV Nach dem Spiel

1. Trägt das Satzverhältnis auf dem Matchblatt ein.
2. Entscheidet bei SV-Spielen über den Nachspielsatz.
3. Muss jede Korrektur signieren, die auf dem Matchblatt angebracht wurde, bevor sie dieses weiterleitet.
4. Achtet darauf, dass die Captains die Resultate auf dem Matchblatt kontrollieren und dieses unterschreiben.
5. Unterschreibt das Matchblatt als Letzte. Danach sind keine Eintragungen mehr erlaubt.
6. Leitet das Matchblatt sofort an die entsprechende Stelle weiter.

(B) Helferinnenteam

Zum Helferinnenteam gehören vier Personen: zwei Linienrichterinnen, eine Punktezählerin sowie eine Zeitnehmerin. Üblicherweise sind die Helferinnen auch Spielerinnen ihrer Mannschaft. Helferinnen- und Spieleinsätze derselben Mannschaft können nicht gleichzeitig angesetzt sein. Sollte dies irrtümlich doch geschehen, ist die Wettkampfleitung unverzüglich zu informieren. Der Spieleinsatz hat Vorrang.

Alle Helferinnen müssen mit ihren Aufgaben bestens vertraut sein.

An Anlässen, die Haftgelder verlangen, kann bei selbstverschuldetem Nicht- oder zu spätem Erscheinen eines Helferinnenteams der fehlbaren Mannschaft ein Teil des Haftgeldes abgezogen werden.

I Linienrichterin (LR)

Zum Helferinnenteam gehören zwei Linienrichterinnen. Diese stehen in den beiden hinteren, der SR diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken. Sie beobachten die zwei von ihrer Ecke ausgehenden Spielfeldlinien. Dabei halten sie sich nicht zu nahe am Spielfeld auf, um die Spielerinnen nicht zu behindern. Sie konzentrieren sich auf ihre Aufgabe und lassen sich nicht ablenken. Ihre Anzeigen haben Informationscharakter, die letzte Entscheidung liegt bei der SR.

1. Beherrschen ihre vier Zeichen für **In, Übertritt, Out** und **Touché**.
2. Zeigen die Zeichen schnell und eindeutig an.
3. Sind nicht für das Zurückholen des Balles verantwortlich.
4. Können Zuschauer und zuschauende Mannschaften auf ihre Plätze verweisen, wenn diese den Spielverlauf behindern.

II Punktezählerin (PZ)

Zum Helferinnenteam gehört eine Punktezählerin. Sie sitzt mit einer Punktetafel vis-à-vis der SR. Die PZ ist sich ihrer grossen Verantwortung bewusst und lässt sich von ihrer Aufgabe keinesfalls ablenken.

1. Konzentriert sich auf die SR und nicht auf den Spielverlauf.
2. Zählt nur die von der SR angezeigten Punkte.
3. Zeigt am Ende jedes Satzes den Punktestand deutlich und lange genug an, damit die SR das Resultat auf das Matchblatt übertragen kann.

III Zeitnehmerin (ZN)

Zum Helferinnenteam gehört eine Zeitnehmerin, welche die Spielzeit und den Spielerinnenwechsel überwacht. Sie befindet sich bei der SR. Von dieser erhält die ZN eine Stoppuhr, welche sie sicher bedienen kann.

a) Spielzeit

1. Weiss, wie lange die Spielzeit am jeweiligen Anlass dauert.
2. Zählt die letzten 5 Sekunden eines Satzes für die SR leise mit.
3. Hält während eines Timeouts die Zeit an und lässt sie mit dem Anpfiff der SR weiterlaufen.
4. Lässt die Zeit laufen, wenn eine Mannschaft nicht rechtzeitig spielbereit auf dem Platz ist und erleichtert der SR so den Entscheid über die korrekte Fortsetzung des Spiels.

b) Spielerinnenwechsel

1. Kennt den Ablauf und die Bestimmungen zum Spielerinnenwechsel.
2. Notiert jeden Spielerinnenwechsel auf dem Matchblatt.
3. Muss eine Spielerin wegen einer gravierenden Verletzung nach einem Timeout ersetzt werden, wird dies auf dem Matchblatt entsprechend vermerkt.
4. Kann die SR auf einen falschen Spielerinnenwechsel hinweisen, darf sie dabei aber keinesfalls von ihrer Aufgabe ablenken.
5. Darf eine Auswechselspielerin, welche sich in der Wechselzone nicht korrekt verhält, zurechtweisen und allenfalls auf die Spielerinnenbank zurückschicken.
6. Darf den Coach auf seinen Platz zurückschicken.

(C) Captain

1. Vertritt die Mannschaft und ist ihre offizielle Ansprechperson nach aussen.
2. Ist verantwortlich für pünktliches Erscheinen der Mannschaft zu den Spielen und zu den Helferinneneinsätzen.
3. Instruiert vor dem Wettkampf das Helferinnenteam über seine Aufgaben und ist verantwortlich, dass diese korrekt ausgeführt werden.
4. Bringt der SR rechtzeitig vor dem Spiel einen Matchball zur Auswahl (es sei denn, dieser werde vom Veranstalter zur Verfügung gestellt). Der Matchball sollte griffig und nicht zu prall aufgepumpt sein.
5. Darf die Funktion eines Coachs übernehmen, hat sich dann aber vis-à-vis der SR bei der Spielerinnenbank aufzuhalten.

6. Kann während des Spiels einen Spielerinnenwechsel in die Wege leiten.
7. Kontrolliert nach dem Spiel die Richtigkeit der Angaben auf dem Matchblatt. Mit ihrer Unterschrift bestätigt sie, dass insbesondere alle Resultate richtig eingetragen sind. Unterschreibt ein Captain das Matchblatt nicht, bevor es weitergeleitet wird, gelten die Resultate trotzdem als von ihr akzeptiert.

(D) Coach

1. Ist der Berater seiner Mannschaft. Die Coachfunktion kann auch von einer Begleitperson übernommen werden.
2. Hat sich vis-à-vis der SR bei der Spielerinnenbank aufzuhalten.
3. Kann während des Spiels einen Spielerinnenwechsel in die Wege leiten.