

B-Schiedsrichtermappe für Ringtennis

von
Udo Heger

**RING
TENNIS**



B-Schiedsrichter-Mappe

Vorwort

Die Bedeutung des Schiedsrichter ist im Ringtennis von ebenso starker Bedeutung wie in anderen Sportarten. Dennoch wird von vielen Spielern die Rolle nicht anerkannt in ihrer Leistung. Der Schiri ist leider im Ringtennis noch immer zu oft der Schuldige für verlorene Spiele, aber selten wird er gelobt bei guter Leistung. Das Problem liegt einerseits in den Vereinen, die nicht genügend neue, aber auch etablierte Spieler, für einen Schiedsrichterlehrgang motivieren können. Ursache für dieses Verhalten sind oft die Ringtennisspieler selbst durch ihr unkritisches und teilweise aggressive Verhalten auf dem Feld.

Einführung in die Problematik

Fragebogen nach einer Untersuchung des BFA 1980

1. Nenne andere Bezeichnungen für Schiedsrichter
2. Nenne Spitznamen für Schiedsrichter
3. An welche Zwischenrufe kannst Du Dich erinnern, die während eines Spieles an den Schiedsrichter gewendet worden?
4. Wie könnte man einen guten Schiedsrichter kennzeichnen?
5. Wie könnte man einen schlechten Schiedsrichter kennzeichnen?
6. Beschreibe Schiedsrichtertypen die Du kennst!
7. Warum gibt es Deiner Meinung nach so wenig Schiedsrichter?
8. In welcher Spielsituation treten die meisten Fehler auf?
Bitte in einer Reihenfolge von 1 (am meisten) bis 5 (selten) ordnen!
a) Fangen b) Führen c) Werfen d) Aufgabe e) Ringflug
9. In welcher Spielsituation begeht der Schiedsrichter Deiner Meinung nach die meisten Fehlentscheidungen?

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

Darstellung einer Konfliktsituation

(nach den Unterlagen eines Schiedsrichterseminars 1980)

Ein Spieler befindet sich in einem Wettkampfspiel. Es geht um Sieg oder Niederlage. Er hofft auf Überlegenheit und fürchtet die Unterlegenheit. Aus dem Kontext seiner Zielsetzung erlebt er seine Spielweise und die seines Mannschaftskameraden als korrekt. Der Schiri legt aufgrund seiner andersartigen Einstellung, die nämlich auf Regulation des Spielgeschehens gerichtet ist, mehrere Vorfälle als fehlerhaft aus. Der besagte Spieler erlebt diese Intervention als Benachteiligung. Er wird in seinem Urteil noch durch seinen Mitspieler und Anhänger verstärkt. Ihre Unmutsäusserungen treffen den Schiedsrichter, der die Spielordnung gefährdet sieht. Der Spieler ist durch die vorausgegangenen Erlebnisse auf Benachteiligungen sensiblen und reagiert auf weitere Aktionen seiner Gegenspieler und des Schiedsrichters besonders empfindlich. Die Beschwerden und Vorwürfe gegen den Spielleiter häufen sich. Dieser fühlt sich mehr und mehr in seiner Position bedroht und verfolgt die Aktionen des aufgebrachten Mitspielers besonders kritisch. Dann folgt die Szene die zum Eklat führt:

Unser Spieler erlebt die Attacke eines Gegenspielers als klares "Angehalten". Der erwartete und heftig geforderte Eingriff des Schiedsrichter bleibt aus. In seiner Enttäuschung wirft der Spieler den Ring bei den folgenden Aktionen wütend und provokativ "Angehalten". Zu Beginn des Spieles hätte dieser Wurf vielleicht nicht einmal zu einer Spielunterbrechung geführt. In dieser Situation aber verspürt der Schiedsrichter unbewusst (nonverbal), dass es sich bei diesem Verhalten um Rache für seine eigene Unterlassung handelt, dass also unser Spieler am Gegenspieler die durch den Schiri erlittene Frustration abreagiert. Dieses Verhalten bietet nun dem Schiedsrichter, der immer mehr um seine Position bangen muss, eine Gelegenheit den Störenfried mit einem Ordnungsfehler zu belegen. Dieser Schiedsspruch, als Absicherung gedacht, entwickelt sich aber sofort zu einer neuen Gefährdung, indem der Spieler in einer Art und Weise nach der Begründung des Ordnungsfehler fragt, die keine wie auch immer geartete Antwort des Schiedsrichter akzeptieren werden wird. Die Frage klingt vielmehr wie eine erneute Kriegserklärung (!), und die Antwort wird dann auch prompt mit einem verächtlichen Lachen quittiert. Der Schiedsrichter müsste eine große Selbstsicherheit besitzen, wenn er sich in dieser Phase der Zuspitzung nicht betroffen fühlen würde, und dem Störenfried durch seine verfügbaren "Machtmittel" (Verwarnung, Fehler wegen unsportlichem Verhalten...) zeigt, wer denn nun der wirkliche Herr auf dem Platz ist.

B-Schiedsrichter-Mappe

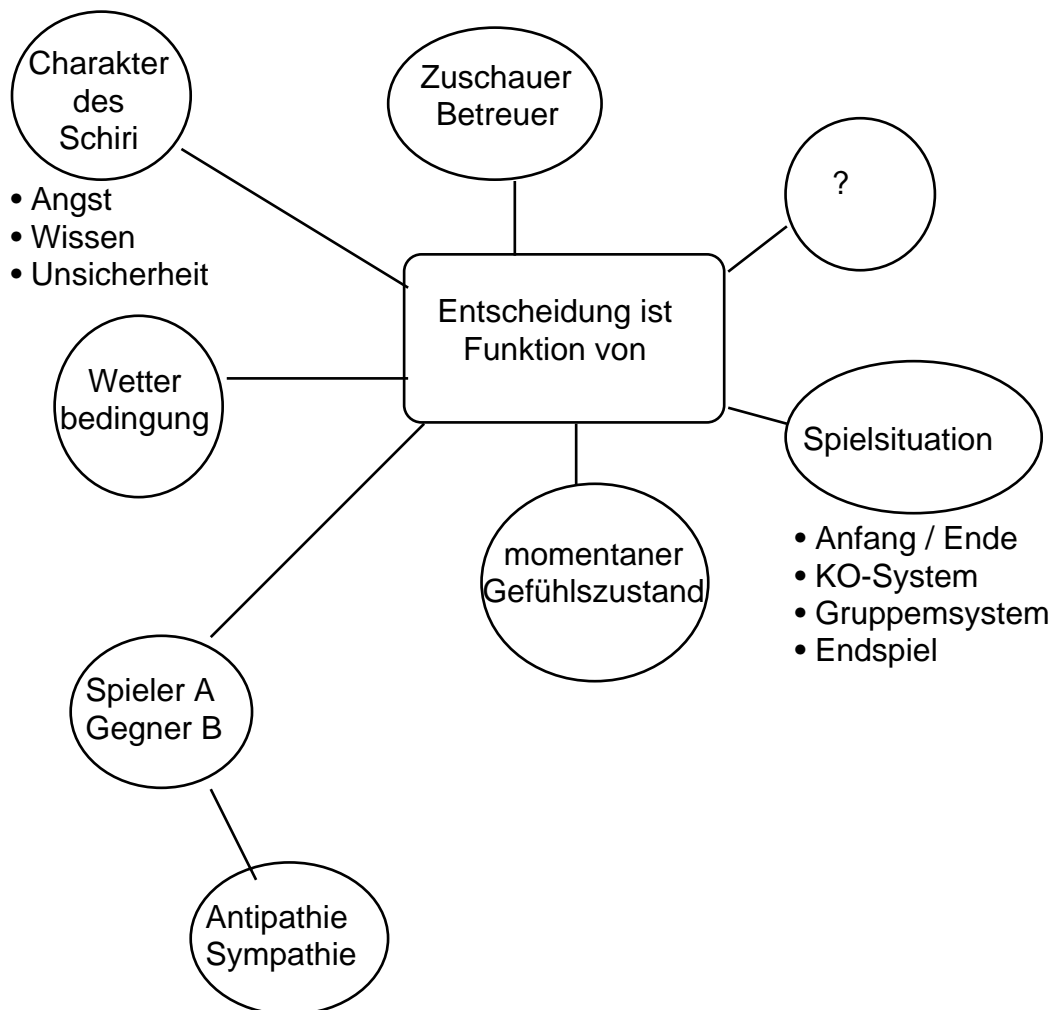
Udo Heger '93

Z I E L : Es gibt keinen perfekten Schiedsrichter
auch keinen der immer gleich gut ist,
**aber einen Schiedsrichter der sich nicht von
außen seine Entscheidungen aufzwingen läßt und
auch zu seinen Entscheidungen steht.**

Die Voraussetzungen dafür sind

- eine gute Kenntnis der Regeln
- eine ständige praktische Ausübung als Schiri um sicher zu bleiben (werden)
- und ganz besonders wichtig ist eine starke Persönlichkeit

Störungseinflüsse beim Schiedsen



B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

Aber trotz jedem Üben macht auch ein Schiedsrichter Fehler bzw., da in der Regel zwei verschiedene Interessen, nämlich die der zwei Mannschaften bestehen, wird es auf einer Seite immer Unzufriedenheit bei scheinbar fragwürdigen Entscheidungen geben. Und diese angegriffenen Entscheidungen beziehen sich fast immer auf "**komplexe**" Fehler wie Schrittfehler - Von Oben - 2 Bewegungen - Angehalten. Eine Ursache dafür, liegt in dem Bewegungsablauf selbst. Während bei Fehler wie z.B "Außerhalb" oder "Netz" der entsprechende Spieler sein Ergebnis direkt durch seine Sinne (Augen und Ohren) verfolgen kann, so ist dies natürlich bei komplexen Fehler gar nicht möglich, da man seine Konzentration erstens nach vorne richtet und zweitens den optischen Sinn nicht nach aussen verlagern kann um eine günstige Position wie der Schiri zu bekommen. Dies ist notwendig um ein absoluten Bewertungsmaßstab und keinen relativen zu bekommen. Das bedeutet, dass man **immer** einen **subjektiven** Standpunkt in Bezug zu seiner eigenen Bewegung hat.

Wie sollte das Erscheinungsbild des Schiedsrichter sein?

- Als erstens sollte man sich klarmachen was man von einem guten Schiri, wenn man selbst Spieler ist, erwartet
- Auch ist zu überlegen was ich als Schiri von einem fairen Spieler erwarte

Aufgaben des Schiedsrichter

Er ist der Träger des Spielgedanken. Seine Voraussetzungen sollten sein:

Umsicht - Entschlossenheit - Ehrlichkeit - Objektivität - **nicht Härte**

Vor dem Spiel sollte er im wesentlichen (näheres s. Anhang OFS)

- das Spielfeld und den Ring prüfen
- die Seiten auslösen

während des Spieles sollte er nach dem Motto wie oben aufgeführt handeln

nach dem Spiel

- verkündet er den Sieger und gratuliert
- trägt Ergebnis und eventuell weitere Vorkommnisse wie z.B. Spielabbruch wegen unsportlichem Verhalten oder Nichtantreten einer Mannschaft ein

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

Als übergeordnete Regel gilt:

"Spielfluss so wenig wie möglich stören, Entscheidungen nur wenn nötig"

Anhang

Spielregeln Ringtennis

Fassung vom 10.März 1993

1. Spielgedanke

Sinn des Ringtennissspieles ist, den Ring so plaziert über das Netz ins gegnerische Feld zu werfen, dass ihn der Gegner nicht fangen und zurückwerfen kann.

2. Spielfeld und -gerät

- 2.1 Das Spielfeld für das Einzelspiel ist 12.20 m lang und 3.70 m breit. Es wird in der Mitte durch einen 1.80 m breiten Sperraum in zwei Felder geteilt.
- 2.2 Das Spielfeld im Doppelspiel ist 12.20 m lang und 5.50 m breit. Die Maße für den Sperraum entsprechen dem Einzelfeld.
- 2.3 Der Sperraum ist in der seitlichen Verlängerung unbegrenzt.
- 2.4 Die längeren Seiten heißen Seitenlinien, die schmalen Grundlinien. Alle Linien des Spielfeldes müssen deutlich markiert und 2 bis 6 cm breit sein. Die Linien gehören zum Spielfeld.
- 2.5 Über der Mitte des Spielfeldes befindet sich an zwei senkrechten Pfosten aufgehängtes Netz. Das Netz ist 6.00 m lang, reicht also um 25 cm über die Seitenlinien hinaus. Die Netzhöhe beträgt 1.50 m. Das Netz muss straff gespannt sein.
- 2.6 Rings um das Spielfeld ist ein Sicherheitsabstand von 3.00 m (gemäß Turnordnung, Rahmenordnung Anlage 3) freizuhalten. Wenn es die örtlichen Gegebenheiten nicht zulassen, kann davon abgewichen werden.
- 2.7 Gespielt wird mit einem DTB-geprüften Gummiring. Sein Gewicht beträgt 220-225 g. Der Durchmesser des Gummis ist ca. 3 cm, die lichte Weite ca. 11.8 cm.

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

- 2.7.1 Im gesamten Wettkampfbereich auf Bundesebene, bei allen Spielen bis zur Hinführung zu den
- Deutschen Schülermeisterschaften - Feld
 - Deutsche Jugendmeisterschaften - Feld
 - Deutschen Meisterschaften - Feld
 - Deutschen Seniorenmeisterschaften - Feld
- allen Spielen bis zur Hinführung zu den
- Deutschen Schülermannschaftsmeisterschaften - Halle
 - Deutschen Jugendmannschaftsmeisterschaften - Halle
 - Deutschen Mannschaftsmeisterschaften - Halle
- allen Spielen der Regionalmeisterschaften
-bundesoffenen Turnieren

darf grundsätzlich nur mit weißen und gelben Ringtennis-Ringen gespielt werden.

- 2.7.2 Auf der Vereins-, Gau-, Kreis- und Landesverbandsebene, sowie im gesamten Breitensportbereich darf mit Ringen aller Farben gespielt werden.
- 2.8 Die Bestimmungen der vorliegenden Regeln gelten in gleicher Weise für Spieler und Spielerinnen.

3. Spielzeit

- 3.1 Es wird nach Zeit gespielt. Die Spieldauer beträgt zweimal 10 Minuten für das Männereinzeln, Männerdoppel und Mixed in der Altersklasse Männer/Frauen; zweimal 8 Minuten für alle übrigen Spiele. Jugend (M/F-14) spielen zweimal 6 Minuten. Für die Zeitnahme ist die Turnierleitung verantwortlich.
- 3.2 Bei Punktgleichheit und Entscheidungsspielen gilt Ziffer 11.6.2 der Ordnung des Fachbereiches Spiele (BSO).
- 3.3 Durch Unterbrechung verlorene Zeit muss in der betreffenden Halbzeit nachgespielt werden. Für diese Zeitnahme ist der Schiedsrichter verantwortlich.
- 3.4 Eine Verletzung zählt nicht als Spielunterbrechung. Bei einer Verletzung hat der Schiedsrichter den Spieler aufzufordern das Spiel fortzusetzen. Ist das nicht möglich, ist das Spiel abubrechen. Der verletzte Spieler darf an weiteren Spielen dieser Wettkampfort nicht mehr teilnehmen. Für Mannschaftsmeisterschaften gilt Ziffer 11.4.4.4 der Ordnung des Fachbereiches Spiele.

4. Spielvorbereitungen

- 4.1 Der Ringtennispieler soll zweckmäßige, sportgerechte Kleidung tragen.

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

- 4.2 Die Spieler bzw. Mannschaften müssen in einheitlicher Vereinskleidung antreten (Vereinstrikot mit Vereinswappen oder Vereinsaufdruck). Lange Trainingshosen oder Strumpfhosen sind erlaubt, jedoch müssen diese bei einem Mixed oder Doppel einheitlich sein.
- 4.3 Die Spielfeldseiten werden ausgelost. Wer die Seitenwahl verliert, hat die erste Aufgabe und Ringwahl. Nach der Halbzeit wechseln Platz, Aufgabe und Ringwahl.
- 4.4 Tritt bei Spielbeginn zu einem Doppel oder Mixed nur ein Spieler einer Mannschaft an, so gelten Ziffer 4.1.3.4 ff. der Ordnung des Fachbereiches Spiele.
- 4.5 Während des Spieles ist ein Betreuer (Trainer) hinter dem Spielfeld erlaubt. Der Abstand zum Feld muss dabei mindestens einen Meter betragen.
- 4.6 Der Betreuer (Trainer) muss sich vor Spielbeginn namentlich vom Schiedsrichter auf dem Schiedsrichterkarte notieren lassen.
- 4.7 Er darf seiner Mannschaft während der laufenden Spielzeiten nur die Zeit mitteilen. Eingreifen in das Spielgeschehen durch optische und akustische Zeichen oder das Vorwegnehmen einer Entscheidung sind nicht erlaubt.

5. Aufgabe

- 5.1 Der Ring muss von dem Spieler bzw. einem Spieler des Doppels / Mixed, der / das den Vorteil erzielte, neu aufgegeben werden.
- 5.2 Die Aufgabe hat unverzüglich und hinter der Grundlinie zu erfolgen. Beide Füße müssen sich bei der Aufgabe hinter der Grundlinie befinden.
- 5.3 Im Doppel/Mixed dürfen sich die Spieler beliebig in der Aufgabe abwechseln.
- 5.4 Der Schiedsrichter eröffnet das Spiel mit jeder Aufgabe neu. Das geschieht durch Blickkontakt, Handzeichen oder die Aufforderung: "Bitte Aufgabe". Wird die Aufgabe ausgeführt, ohne die Freigabe durch den Schiedsrichter abzuwarten, so kann diese die Aufgabe wiederholen lassen.

6. Wertung

- 6.1 Jeder Fehler bringt dem Gegner einen Vorteil und wird mit einem "Ring" bewertet.
- 6.2 Gewonnen hat der Spieler (das Doppel / Mixed), der(das) während der gesamten Spielzeit die meisten "Ringe" erzielt hat.

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

- 6.3 "Ringgleichheit "bedeutet unentschieden.
- 6.4 Bei Spielabbruch (Verletzung / Feldverweis) ist das Spiel mit 0:20 "Ringen" zu werten.

7. Fehler und deren Fachausdrücke

- 7.1 Fangfehler
Ein Spieler begeht einen Fangfehler,
 - 7.1.1 wenn der Ring den Boden des eigenen Spielfeldes berührt (Fachausdruck "**Boden**");
 - 7.1.2 wenn der gefangene Ring an beliebiger Stelle den Boden berührt (Fachausdruck "**Boden**");
 - 7.1.3 wenn der Spieler den Ring zuletzt berührt, der im Sperraum oder außerhalb des Spielfeldes zu Boden fällt (Fachausdruck "**berührt**");
 - 7.1.4 wenn er mit beiden Händen fängt, gleichzeitig oder nacheinander (Fachausdruck "**Doppelfang**").
Als Hand gilt der Bereich von den Fingerspitzen bis zum Ellenbogen. Nachfangen mit der selben Hand und mit Hilfe des Körpers ist erlaubt. Beim Fangen in einem Doppel / Mixed dürfen beide Spieler beteiligt sein. "Doppelfang" begehen die Spieler erst dann, wenn einer von ihnen den Ring mit beiden Händen berührt.
- 7.2 Wurffehler
Ein Spieler begeht einen Wurffehler,
 - 7.2.1 wenn er den Ring außerhalb des gegnerischen Spielfeldes wirft (Fachausdruck "**außerhalb**");
 - 7.2.2 wenn der Ring oder der Spieler das Netz oder den Pfosten berührt (Fachausdruck "**Netz**");
 - 7.2.3 wenn der Ring nicht mit der Hand über das Netz geworfen wird (Fachausdruck "**fehlerhafter Wurf**");
 - 7.2.4 wenn der Ring nach dem Abwurf die Fluglage nicht einbehält und sich überschlägt oder stark wackelt - mehr als Ringbreite- (Fachausdruck "**Wackelring**");
 - 7.2.5 wenn er der Ring von oben wirft, d.h. der Ring nach unten gezogen, gestoßen oder geschleudert wird (Fachausdruck "**von oben** ");

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

- 7.2.6 wenn der Bewegungsablauf an irgendeiner Stelle der Führungs- oder Wurfphase angehalten wird (Fachausdruck "**angehalten**"). Das Fangen des Ringes ist mit dem Schließen der Hand um den Ring beendet. Der Ring muss nach dem Fangen unverzüglich in die Führungsphase gebracht werden und relativ zum Körper gesehen immer in Bewegung sein. Erlaubt sind Verzögerungen, die entstehen - durch Erlaufen eines Ringes,- beim Sturz eines Spielers um den Ring zu fangen,- durch leichte Verletzungen eines Spielers,- durch Nachfangen des Ringes,- durch Fangen des Ringes mit Hilfe des Körpers,- wenn beide Spieler in einem Doppel/Mixed den Ring gleichzeitig oder nacheinander fangen (berühren). Nach einer erlaubten Verzögerung muss der Spieler, der dies verursacht hat, den Ring hoch in das hintere Drittel des gegnerischen Feldes werfen. Bei Spielunterbrechungen durch den Schiedsrichter (Fachausdruck "**Stop**") muss zweimal hoch in das hintere Drittel gespielt werden. Dabei beginnt der benachteiligte Spieler.
- 7.2.7 wenn der Ring nach einer Verzögerung nicht hoch in das hintere Drittel bzw. nach einer Unterbrechung durch den Schiedsrichter, nicht zweimal hoch in das hintere Drittel gespielt wird (Fachausdruck "**fehlerhaftes Hochspiel**"); Nach einer schwierigen Fangsituation im Sinne von 7.2.6 muss nur einmal Hochgespielt werden, auch wenn in dieser Situation eine zusätzliche Störung von außen eintritt, wie z.B. ein Fremdring
- 7.2.8 wenn er in der Abwurfphase die Richtung der Wurfbewegung oder die Wurfart ändert (Fachausdruck "**zwei Bewegungen** ");
- 7.2.9 wenn der Ring bei Hallenspielen die Decke berührt (Fachausdruck "**Decke**")
- 7.3 **Sonstige Fehler**
- Ein Spieler begeht einen Fehler,
- 7.3.1 wenn er nach dem Fangen mit dem Ring in Richtung Netz läuft, dribbelt oder geht (Fachausdruck "**Schrittfehler**"). Nachdem der Ring gefangen wurde, sind mit beiden Füßen zwei Bodenkontakte erlaubt. Der Ring muss abgespielt werden, bevor der dritte Bodenkontakt erfolgt. Dabei zählt jeder den Boden berührende Fuß als Bodenkontakt.
- 7.3.2 wenn die Aufgabe nicht hinter dem Spielfeld erfolgt oder bei der Aufgabe das Spielfeld betreten wird (Fachausdruck "**Übertritt**");
- 7.3.3 wenn er den Sperraum oder dessen seitliche Verlängerung betritt (Fachausdruck "**Übertritt**").

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

8 Unsportliches Verhalten

Ein Spieler zeigt ein unsportliches Verhalten, wenn durch ihn eine ordnungsgemäße Durchführung des Spieles nicht mehr gewährleistet ist. Dieses Fehlverhalten wird bestraft (Fachausdruck "**unsportliches Verhalten**"). Als unsportliches Verhalten gilt z.B.

- respektloses Anreden des Schiedsrichters
- Kritisieren von Schiedsrichterentscheidungen
- jede Form von Angriffen auf den Schiedsrichter oder Gegner
- absichtliche Verzögerung der Aufgabe
- störendes Eingreifen eines Betreuers (Verwarnung des Betreuers oder Bestrafung des betreuten Spielers mit einem Fehler). Nach dem dritten Fehler wegen unsportlichem Verhalten erfolgt ein Feldverweis. Bei einem groben Verstoß kann der Feldverweis sofort erfolgen. Die weitere Bestrafung ist in Ziffer 5.1.2 der Ordnung des Fachbereiches Spiele geregelt.

9. Schiedsrichter

Ergänzend zur Anlage 2 der Ordnung des Fachbereiches Spiele, Schiedsrichterordnung des DTB Punkte 1 und 2 gilt: Jedes Wettspiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, dem zwei Linienrichter zur Seite stehen können. Die Linienrichter haben sich am Spielfeldrand auf Höhe der hinteren Grundlinie aufzuhalten und geben ihre Entscheidung erst nach Befragen durch den Schiedsrichter bekannt. Der Schiedsrichter soll seinen Standort am Netzpfeiler innehaben. Er eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen (z.B. bei Störungen von außen, Fremdring im Feld, Veränderungen der Spielfeldlinien oder des Netzaufbaus, Berührung des Ringes mit Geräten in der Halle).

Regelwerk

Die Unterteilung in einfache und komplexe Fehler ist von der Wortwahl ein wenig willkürlich. Dennoch werden dadurch die zwei tatsächlich vorhandenen Fehlergruppen gut, wenn auch nicht hinreichend, klassifiziert.

Einfache Fehler

Wesentliches Merkmal dieser Fehlergruppe ist, dass der Fehler erst **nach dem Ringabwurf** auftritt und damit vom Spieler selbst gut mit seinen Sinnen, insbesondere den Augen, erkennen kann. Hierzu zählen also folgende Fehler:

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

*	Boden	Netz	Wackelring	fehlerhafter Wurf
	Decke	Innerhalb	Berührt	fehlerhaftes Hochspiel
	Übertritt	Doppelfang		

Bei diesen Fehlern entstehen selten Konflikte zwischen Spieler und Schiedsrichter.

Komplexe Fehler

Diese Fehler entstehen **während des Bewegungsablaufes** und entziehen sich damit in der Regel der Aufmerksamkeit des Ausführenden, weil dieser seine Konzentration auf den Gegner lenkt. Dazu zählen also:

*	Schrittfehler	Zwei Bewegungen	Angehalten
	Von Oben	Fehler wegen unsportlichem Verhalten	

"Von Oben" zählt zwar nach der obigen Einteilung nicht dazu. Es ist aber sinnvoll diesen Fehler dennoch hierbei aufzuführen. Ebenso "Fehler wegen unsportlichem Verhalten". Bei dieser Gruppe entstehen die meisten Konflikte zwischen Spieler und Schiedsrichter. Hierauf sollte also ein besonderer Blick bei einer Ausbildung gelegt werden!

Allgemeines

Da meiner Ansicht nach ein Regelwerk so einfach wie möglich sein sollte, ist es nicht sinnvoll alle möglichen Situationen die in einem Spiel auftreten können, man denke z.B. an Störungen von außen bei denen der Schiri das Spiel unterbricht, in einem Punkt der entsprechenden Ziffer aufzuführen. Das bläht ein Regelwerk nur unnötig auf. Andererseits können ja auch immer wieder neuartige Situationen auftreten. Dennoch ist es gerade für "Anfänger" sinnvoll die typischen Beispiele aus der Praxis in einem Anhang zu finden, damit man nicht plötzlich vor einer unbekanntem Sache steht. Dies kann auch sehr leicht ergänzt werden im Gegensatz zu einer Regel. Dazu also ein paar Beispiele:

- Wirft ein Spieler A den Ring an ein Sportgerät das an der Decke befestigt ist, so ist zweimal Hochzuspielen. Der benachteiligte Spieler beginnt. Das ist in diesem Fall Spieler B
- Wird der Ring vor dem Körper oder auch auf der Fangseite gefangen und eine vollständige Drehung des Körpers vollzogen und dann erst der Ring abgeworfen, so ist dies "Angehalten". Aber wird der Ring bereits in einer Stellung gefangen, derart dass der Rücken dem Netz zugewandt ist, und der Ring mit einer halben Körperdrehung abgeworfen wird, so ist dies erlaubt.

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

Prüfungsbestimmungen

Sie ist in der Schiedsrichterordnung (s.a.weiter hinten!) 3.1.5 ff zu finden. Außerdem gilt für das Bestehen der B-Lizenz laut OFS (Ordnung Fachbereich Spiele), dass mindestens 70 von 100 Punkten innerhalb von 80 min. erreicht werden müssen.

Fragebogen Auswertung

zu den Fragen 1 bis 9 jetzt die Antworten eines A-Lehrganges 1991

- 1: Nenne andere Bezeichnungen für Schiedsrichter!
Schiri - Pfeife - Aufschreiber - Unparteiischer - Spielleiter - Kampfrichter
- 2: Nenne Spitznamen für Schiedsrichter
Blindfisch - schwarzer Mann - El Blindo - Armer Hund
- 3: An welche Zwischenrufe kannst Du Dich erinnern, die während eines Spieles an den Schiedsrichter gewendet wurden?
Bist Du blind u.ä. - völlig unfähig - Pfeife - Blindfisch
- 4: Wie könnte man einen guten Schiedsrichter kennzeichnen?
(selbst-)sicher- bestimmt - aufmerksam - souverän -unparteiisch
- konzentriert - nicht manipulierbar - gutes Auge - klare und eindeutige Aussage
- 5: Wie könnte man einen schlechten Schiedsrichter kennzeichnen?
unbeteiligt - uninteressiert - einseitig - entscheidungsträge
beeinflussbar - läßt sich das Spiel aus der Hand reißen - unsicher
- 6: Beschreibe Schiedsrichtertypen die Du kennst!
Punkteaufschreiber: schreibt / desinteressiert
sicherer Schiri: leitet
unsicherer Schiri: manipulierbar
penibel Typ: konzentriert sich fast immer nur auf die einfachen Fehler, aber 200%ig, und übersieht die wichtigen Fehler!
- 7: Warum gibt es Deiner Meinung nach so wenig Schiedsrichter?
anstrengend - unbeliebt - kein Spaß - man wird nur angemacht - kein Anreiz
- 8: In welcher Spielsituation treten die meisten Fehler auf?
1.Werfen 2.Fangen 3. Führen 4. Aufgabe 5. Flug
- 9: In welcher Spielsituation begeht der Schiedsrichter Deiner Meinung nach die meisten Fehlentscheidungen?
1. Von oben 2. angehalten 3. innerhalb/aus 4. durch Verunsicherung 5. Regelauslegung 6. wenn er unter Druck steht

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

Diese Ergebnisse zeigen recht deutlich, dass das Ansehen des Schiedsrichter miserabel ist. Dennoch werden die Erwartungen an ihn sehr hoch gesteckt! Man muss bei sich selbst als Spieler beginnen dies zu ändern - durch eine kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Verhalten und auch mit den eigenen technischen Fähigkeiten als Spieler. Auf Dauer wird sich dann auch das Verständnis und Verhältnis zwischen beiden Parteien verbessern. Und das ist auch notwendig, denn wir sind alle Partner und nicht Gegner, gerade in einem so kleinen Fachgebiet wie Ringtennis. Jeder von uns wechselt ständig die Rolle als Spieler und Schiri. Anders ist es auch gar nicht bei uns machbar. Denk mal trüber nach!

Kleiderordnung

Das Tragen von sportgerechter Kleidung, insbesondere auf allen Meisterschaftsebenen, ist vom Schiedsrichter zu kontrollieren und gegebenenfalls zu beanstanden, d.h. die Mannschaft wird nicht für dieses Spiel zugelassen und hat somit das Spiel verloren (s. a. RT-Regeln Ziffer 4.2). Außerdem wird sie vom weiteren Wettkampf ausgeschlossen.

Freizeithosen, Radlerhosen, Boxershorts und ähnliches sind keine im Sinne der OFS sportgerechte Kleidung und werden nicht zugelassen. Weiter ist zu beachten, dass eine Mannschaft immer einheitliche Sportkleidung anhat. Also ist es nicht möglich, dass ein Partner in kurzen Hosen und der andere in einer langen Trainingshose zum Spiel antritt. Dasselbe trifft auch für das Trikot zu.

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

Fragenkatalog

1. Trage bitte die Feldmaße ein!
2. Wie ist die seitliche Verlängerung des Sperraumes begrenzt?
3. Welche Höhe hat das Netz?
4. Welcher Aufdruck garantiert einen regelgerechten Ring?
5. Um das Spielfeld ist ein Sicherheitsabstand, sofern es die örtlichen Gegebenheiten zulassen, freizuhalten von:
6. Wie lang sind die Spielzeiten für die verschiedenen Altersklassen?
7. Wie wird eine Verletzung gewertet?
8. Was ist eine erlaubte Spielunterbrechung?
9. Wann muss eine Spielunterbrechung nachgespielt werden?
10. Wer nimmt dazu die Zeit?
11. Ein Spieler weigert sich, trotz Deiner Ermahnung, bei einer Meisterschaft im Vereinstrikot zum Spiel anzutreten. Wie verhältst Du Dich?
12. Was ist eine einheitliche Vereinskleidung?
13. Bei einer Meisterschaft treten die Doppelpartner in unterschiedlicher Kleidung an. Wie ist Deine Entscheidung?
14. Der Spieler berührt bei der Aufgabe mit einem Fuß die Grundlinie. Deine Entscheidung?
15. Während eines Doppels macht Spieler A eine Aufgabe. Dies mißlingt ihm, jedoch fängt sein Partner den Ring und spielt ihn hoch ins hintere Drittel. Deine Entscheidung?
16. Welche Begriffe sind Fachausdrücke?
17. Der Ring berührt die Decke in einer Halle. Deine Entscheidung?
18. Nach Deiner Aufforderung 2x Hochzuspielen, greift Spieler A sofort mit einem Kurzring an. Du entscheidest auf...
19. Was gehört zur Fanghand?

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

20. Der Spieler der zu Beginn den Losentscheid gewinnt, hat ...
21. Wann hat eine Aufgabe zu erfolgen?
22. Darf sich ein Betreuer hinter dem Spielfeld aufhalten?
23. Wie verhältst Du Dich wenn ein Betreuer während des Spieles taktische Anweisungen gibt?
24. Ein Spieler berührt die Linie des Sperraumes. Ist das erlaubt?
25. Wer muss im Doppel / Mix die Aufgabe ausführen?
26. Im Doppel fangen beide Spieler den Ring nacheinander. Der zuletzt fangener Spieler B gibt den Ring an A zurück. Dieser spielt hoch ins hintere Drittel des Gegners. Deine Entscheidung lautet:
27. Der Spieler kommt nach einer schwierigen Fangsituation außerhalb des Feldes zum Stehen. Von welcher Stelle muss er weiterspielen?
28. Wo müssen sich die Füße während der Aufgabe befinden?
29. Müssen die Füße bei der Aufgabe den Boden berühren?
30. Die Aufgabe wird ohne Freigabe des Schiedsrichter ausgeführt. Wie verhältst Du Dich?
31. Wie wird ein Spielabbruch gewertet?
32. Wann ist das Fangen des Ringes abgeschlossen?
33. A springt den Ring an und hält diesen während des Sprunges hinter dem Rücken versteckt. Was ist das?
34. A wirft einen hohen Grundring. Während des Fluges wird dieser durch den Ring des Nachbarfeldes so abgelenkt, dass B ihn nicht mehr erreichen kann. Der Ring wackelt nicht. Deine Entscheidung?
35. Beim Spielstand 27:11 für A brichst Du das Spiel wegen unsportlichem Verhalten von A ab. Wie lautet das Endergebnis?
36. Nach Deiner Aufforderung zweimal Hochzuspielen, wird von den Spielern sogar dreimal hochgespielt. Deine Reaktion?
37. A möchte in die linke Ecke werfen. Dies ist aus seiner Bewegung zu vermuten. Vor dem Abwurf macht er jedoch noch schnell eine zusätzliche Bewegung nach rechts und wieder nach links. Er wirft also dorthin wo vermutet! Deine Antwort?

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

38. Der Ring berührt den von der Decke hängenden Holzring und fällt so ins Feld, dass B ihn nicht fangen kann. Deine Entscheidung?
39. Unsportliches Verhalten ist:
40. Ein Spieler fängt einen kurzen Angriffsring mit Hechtsprung. Beim anschließenden Abrollen gerät er mit seinem Kopf über die vordere Grundlinie, ohne den Boden zu berühren. Er steht auf und spielt Hoch ins hintere Drittel. Ist das erlaubt?
41. In einem Doppelspiel versuchen beide Spieler den Ring zu fangen. Spieler A fängt ihn, B stürzt beim Versuch zu fangen: A wartet bis B sich erhoben hat und spielt dann hoch ins hintere Drittel: Deine Antwort!
42. Ein Spieler fängt in einer Drehung einen langen Ring, steht mit dem Rücken zum Netz und spielt ohne Unterbrechung ab.
43. Bei einem Meisterschaftsspiel trifft Spieler A nicht an. Wie wird das Spiel gewertet?
44. Im Doppel berühren beim Fangen des Ringes beide Spieler den Ring. Ein Spieler macht direkt einen erfolgreichen Angriffsring.
45. Im Doppel erreicht ein Spieler den kurzen Angriffsring seines Gegners nur noch mit dem Fuß und kickt den Ring, ohne dass dieser den Boden berührt, seinem Mitspieler zu.
46. Ein Spieler erreicht den Ring seines Gegners nicht. Es gelingt ihm aber den Ring mit dem Fuß über das Netz zurückzuschlagen, ohne dass dieser wackelt.
47. Ein Ring wird aussen an der Netzstange vorbei ins gegnerische Feld geworfen. Ist das erlaubt?
48. Eine Wurfbewegung wird unabsichtlich unterbrochen, z.B. bleibt man am eigenen Bein hängen. Anschließend wird hoch ins hintere Drittel gespielt. Deine Entscheidung?
49. Ein Spieler berührt nach dem Abwurf des Ringes das Netz mit der Hand.
50. Ein Spieler stolpert, um nicht in den Sperraum zu fallen, hält er sich an der Netzstange fest.
51. Der Ring fällt auf den Boden bei A. Du hast nicht genau gesehen wo. A sagt "Der Ring war außerhalb" Spieler B sagt "Ring war innerhalb"
52. Wenn ein Fremdring durch das Feld rollt, lautet Deine Entscheidung?

B-Schiedsrichter-Mappe

Udo Heger '93

53. Du entscheidest auf außerhalb. Der betroffene Spieler korregiert auf Boden und wirft den Ring seinem Gegner zu. Deine Entscheidung?
54. Mitten im Spiel greift sich Spieler A plötzlich ans Bein und läuft vom Platz mit den Worten "Ich bin berletzt" Was tust Du?
55. Mitten im Spiel greift sich B ans Bein, fällt hin und bleibt liegen. Was tust Du?
56. Bei einem Spiel wird der Ablauf durch Zuschauer gestört, die mit Deinen Entscheidungen nicht einverstanden sind und Dich beschimpfen.
57. Wie wird ein erzielter Punktgewinn für A angesagt?
58. Du hast auf zweimal Hochspielen entschieden. A greift jedoch bereits nach dem ersten Hochspielen erfolgreich an.
59. Der Spieler kommt mit beiden Füßen auf nachdem der Ring gefangen wurde. Er macht einen Ausfallschritt und spielt den Ring ab.
60. Der Spieler kommt nach dem Fangen des Ringes mit beiden Füßen auf. Während des folgenden Sprunges spielt er den Ring ab.
61. Nach dem Fangen des Ringes kommt der Spieler mit dem hinteren Fuß auf und macht einen Ausfallschritt. Danach spielt er den Ring ab.
62. Ein Spieler kommt mit beiden Füßen auf nachdem er den Ring gefangen hat. Er macht einen Schritt nach vorne und spielt den Ring danach ab.
63. Darf ein Schiedsrichter ein Spiel leiten, wenn er dem Verein eines Spielers angehört ?
64. Du leitest gerade ein Spiel, möchtest aber wegen Übermüdung oder eines dringenden Bedürfnisses, von einem Kameraden abgelöst werden.
65. Nach einem Punktgewinn von A sagst Du den Spielstand am. In diesem Augenblick protestieren die Zuschauer und Spieler B - Du hättest Dich verzählt - Spieler A behauptet aber, dass der Spielstand so richtig sei. Was tust Du?
66. Der Betreuer eines Spielers ist mit Deinen Entscheidungen unzufrieden und mault wiederholt. Wie reagierst Du?
67. Ein Spieler ist mit Deiner Entscheidung nicht einverstanden und wirft den Ring nach Dir, dabei trifft er Dich. Deine Entscheidung?