

7 Der Schiedsrichterzettel

Auf dem Schiedsrichterzettel erfolgt die fortlaufende Notierung der jeweiligen Spielstände nach jedem Ballwechsel.

Die Ergebnisse werden in vierzeiligen Reihen (jede Reihe für einen Spieler) eingetragen, mit jeweils einem Spielstand für ein senkrecht Viererpaket. Jedes senkrechte Viererpaket stellt einen Aufschlag dar. Dies ist eine einfach lesbare Darstellung, um den jeweiligen Aufschläger zu bestimmen, da die aufschlagende Seite jeweils diejenige ist, die als führend am weitesten rechts eingetragen ist.

Wenn im Verlaufe eines Satzes eine Vierfachreihe ausgefüllt ist, wird der Eintrag des Spielstandes in der nächsten Vierfachreihe fortgesetzt.

Der Spielstand sollte in deutlich geschriebenen Zahlen eingetragen werden. Es gilt zu bedenken, dass der Schiedsrichterzettel ein Hilfsmittel ist, das den Schiedsrichter unterstützt. Für den Fall, dass eine Situation sich aus der Erinnerung heraus nicht eindeutig klären lässt, hilft eine deutlich lesbare Notation, Fehler so gering wie möglich zu halten.

Der Schiedsrichterzettel kann auch dem Referee eine unterstützende Hilfe sein für den Fall, dass er eine Entscheidung nach einem Einspruch treffen muss.

Einzel

Adamski	A	0	1				2	3	4					5	6	7	8				
Bergmann	R	0		1	2	3				4	5	6						9			

Doppel

A nshütz	A	0	1					3	4								7	8		
B echtel					2								5	6						9
C ossmann	R	0				2	3									7	8			
D eggendorf				1						4	5	6								9

(Schreibe zuerst das Ergebnis, sage es dann mit gehobenem Kopf und kräftiger Stimme an.)

Anweisung zum Gebrauch des Schiedsrichterzettels

Vor der Wahl

Alle vorbereitenden Daten sollten, bevor das Spielfeld betreten wird, eingetragen sein. Eventuell ist dies bereits mit Hilfe eines Computers vorbereitet worden.

Nach der Wahl

1. **A R** Aufschläger und Rückschläger sind nach durchgeführter Wahl einzutragen.
2. **R L** Die Feldseite der Spieler (Rechts und Links) vom Schiedsrichterstuhl aus gesehen ist nach durchgeführter Wahl neben die Namenfelder einzutragen.
3. **0** Der Punktestand der auf- bzw. rückschlagenden Seite ist vor dem Spielbeginn einzutragen.
4. **Beginn** ist die Uhrzeit, wenn das Spiel beginnt, also wenn angesagt wird „Bitte spielen“

Während des Spiels

1. Wenn eine Seite einen Punkt gewinnt, wird der neue Spielstand in das nächstfolgende freie Viererpaket eingetragen und zwar in die Reihe des Aufschlagenden.
2. Für das Doppelspiel gilt:
 - Eine Seite, die einen Ballwechsel gewonnen hat, wechselt nur dann ihre Aufschlagfeldposition, wenn sie selbst aufgeschlagen hat.
 - Eine Seite, die einen Ballwechsel verloren hat, behält ihre Aufschlagfeldposition bei.

Beispiel oberhalb: **Anschütz** war der Aufschläger beim Spielstand von 4:3, er hat rechts gestanden. Beim Aufschlag von **Deggendorf** wird **Anschütz** solange dem rechten Aufschlagfeld zu zuordnen sein, bis seine Seite das Aufschlagrecht zurückerobert und anschließend einen Ballwechsel gewonnen hat. Dies wird erstmalig beim Spielstand von 6:6 erreicht. Beim Spielstand von 5:6 hatte **Bechtel** vom linken Aufschlagfeld aus aufzuschlagen, **Anschütz** verblieb folglich noch im rechten. Beim Spielstand von 6:6 schlägt **Bechtel** von rechts auf, **Anschütz** ist also dem linken Aufschlagfeld zu zuordnen.

3. Gewinnt die rückschlagende Seite den Ballwechsel, was zu „Aufschlagwechsel“ führt, wird der neue Spielstand in das nächstfolgende freie Viererpaket

eingetragen und zwar in die Reihe des jetzt neu Aufschlagenden.

4. Wird der Spielstand 20-beide erreicht, ist dies mit einem Schrägstrich durch die nächste freie Viererpaket zu kennzeichnen.
5. Wenn eine Situation wie im Kasten unterhalb notiert eintritt, ist dem betreffenden Spieler das entsprechende Merkmal in das nächste freie Viererpaket in seiner Reihe einzutragen.

Verwarnung	W	[gelbe Karte]
Fehlerverwarnung	F	[rote Karte]
Referee	R	
Disqualifikation	D	[schwarze Karte]
Unterbrechung	U	
Verletzung	V	
Aufgabe	A	

6. Am Ende oder auf der Rückseite des Schiedsrichterzettels sind angemessene Bemerkungen zu einem Vorkommnis (mit einem Merkmal wie oberhalb belegt) zu dokumentieren. Wird die Rückseite benutzt, darf ein Hinweis wie „Bemerkungen siehe Rückseite“ nicht fehlen.

Satzende

1. Notiere das Satzergebnis und umkreise es mit einem Schrägstrich zwischen den Punkteständen.
2. Ergänze das Satzergebnis im Kopfteil.
3. Markiere mit **0** die zum nächsten Satz auf- und rückschlagenden Spieler.
4. Notiere **A** und **R** für den nächsten Satz.

Spielende

1. Notiere das Satzergebnis und umkreise es.
2. Trage die Endzeit ein, wenn du „Satz“ angesagt hast.
3. Ergänze das Satzergebnis im Kopfteil.
4. Umkreise im Kopfteil den (die) Namen der Siegerseite.

Nach dem Spiel

1. Trage die Spieldauer ein.
2. Unterschreibe den fertigen Schiedsrichterzettel.
3. Übergebe den Schiedsrichterzettel dem Referee bzw. der Turnierleitung.