Anweisungen für Technische Offizielle

Stand: 06. August 2025

1 Einleitung

1.1 Die Anweisungen für Technische Offizielle wurden von der BWF entsprechend den Spielregeln herausgegeben mit dem Ziel, die Leitung eines Spiels in allen Ländern zu standardisieren.

1.2 Zweck dieser Anweisungen ist es, die Schiedsrichter anzuweisen, wie sie das Spiel entschlossen und mit Fairness, jedoch ohne Übertreibung, zu leiten haben unter Beachtung der Spielregeln. Die Anweisungen geben auch Linien- und Aufschlagrichtern Anleitungen, wie sie ihre Aufgaben auszuführen haben.

1.3 Alle Technischen Offiziellen sollten daran denken, dass das Spiel den Spielern gehört.

2 Offizielle und ihre Entscheidungen

2.1 Ein Schiedsrichter untersteht dem Referee (Regel 17.2) und handelt nach seinen Anweisungen (oder den Weisungen des Turnierverantwortlichen, wenn kein Referee eingesetzt ist).

2.2 Ein Aufschlagrichter wird normalerweise vom Referee eingesetzt, kann jedoch vom Referee oder in Absprache mit dem Referee vom Schiedsrichter ausgetauscht werden (Regel 17.6.4).

2.3 Linienrichter werden normalerweise vom Referee eingesetzt; ein Linienrichter kann jedoch vom Referee oder in Absprache mit dem Referee vom Schiedsrichter ausgetauscht werden (Regel 17.6.4).

2.4 Die Entscheidung eines Offiziellen ist eine Tatsachenentscheidung innerhalb seines Verantwortungsbereichs. Ausgenommen ist der Fall, dass der Schiedsrichter aus seiner Sicht zweifelsfrei eine Fehlentscheidung eines Linienrichters erkannt hat. Für diesen Fall hat der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters zu korrigieren (Regel 17.5).

Falls nach der Meinung des Schiedsrichters der Linienrichter ausgewechselt werden soll, ruft dieser den Referee (Regel 17.6.4, Anweisung 2.3).

2.5 Wenn ein Offizieller in der Sicht beeinträchtigt war, trifft der Schiedsrichter die Entscheidung. Kann auch er keine Entscheidung treffen, ist ,,Wiederholung" zu geben (Regel 17.6.6).

2.6 Der Schiedsrichter ist verantwortlich für das Feld und seine unmittelbare Umgebung. Die Entscheidungszuständigkeit des Schiedsrichters beginnt mit dem Betreten des Spielfeldes vor dem Spielbeginn und endet beim Verlassen des Feldes nach dem Spiel. (Regel 17.2)

3 Anweisungen für Schiedsrichter

3.1 Vor Beginn des Spiels („off court“)

Soll der Schiedsrichter

3.1.1 sich den Schiedsrichterzettel vom Referee geben lassen.

3.1.2 sicherstellen, dass die richtige Anzahl von eingesetzte Linienrichtern anwesend ist.

3.1.3 prüfen, ob die Kleidung der Spieler den geltenden Bestimmungen und den Vorgaben des Referees entspricht und zwar hinsichtlich Name, Beschriftung, Werbung, Farbe und Gestaltung. Es ist sicherzustellen, dass jeder Verstoß berichtigt wird. Jede Entscheidung, die einen Verstoß gegen die Kleiderordnung darstellt, muss dem Referee oder dem in Frage

kommenden Offiziellen vor Spielbeginn oder, falls dies nicht möglich ist, unmittelbar nach dem Ende des Spiels mitgeteilt werden.

3.1.4 prüfen, dass alle elektronischen Geräte und Kommunikationsmittel der Spieler ausgeschaltet oder auf „stumm“ geschaltet sind

3.1.5 feststellen, ob irgendwelche zusätzlichen Regelungen für den Fall bestehen, dass der Ball ein Hindernis berührt.

3.1.6 sich vergewissern, dass der Aufschlagrichter und die Linienrichter ihre Pflichten kennen und dass sie richtig positioniert sind (Anw. 5 und 6).

3.2 Vor Beginn des Spiels („on court“)

Soll der Schiedsrichter

3.2.1. dafür sorgen, dass fair gewählt wird, und sicherstellen, dass sowohl Gewinner als auch Verlierer korrekt von ihrem Wahlrecht Gebrauch machen (Regel 6). Die gewählten Feldseiten sind zu notieren. Die einmal getätigte Auswahl ist als final anzusehen.

3.2.2. sich unmittelbar nach der Wahl zu seinem Stuhl („seiner Position am Feld“) begeben, die Stoppuhr starten und

3.2.2.1 die Feldgewöhnungszeit mitstoppen. Falls es keine anderslautende Anweisung des Referees gibt, ist die Feldgewöhnungszeit 2 Minuten und beginnt, wenn der Schiedsrichter auf seinem Stuhl sitzt (seine Position am Feld eingenommen hat) und endet mit der Ansage „bitte Spielen“.
Der Schiedsrichter sollte spätestens nach 90 Sekundeb der 2 Minuten Feldgewöhnungszeit „spielbereit machen“ ansagen, solange es keine anderslautende Ansage des Referees gibt.

3.2.2.2 bei Nutzung eines Schiedsrichterzettel die „0“ bei Auf- und Rückschläger eintragen, beim Doppelspiel die Namen von Auf- und Rückschläger kennzeichnen (die Spieler, die im rechten Aufschlag- bzw. Rückschlagfeld beginnen). Eine entsprechende Eintragung muss zu Beginn eines jeden Satzes gemacht werden. (Dies ermöglicht zu jeder Zeit eine schnelle Kontrolle, um zu erkennen, ob sich die Spieler in den richtigen Auf- bzw. Rückschlagfeldern befinden.)

3.2.2.3 sich davon überzeugen, dass eingesetzte Anzeigetafeln funktionieren.

3.2.2.4 sich vergewissern, dass die Stühle der Linienrichter und der Coaches richtig positioniert sind.

3.2.2.5 kontrollieren, ob die Pfosten auf den Seitenlinien des Doppelfeldes stehen (Regel 1.5).

3.2.2.6 die Netzhöhe prüfen und sich vergewissern, dass zwischen den Netzenden und den Netzpfosten keine Lücke ist.

3.2.2.7 sich vergewissern, dass eine ausreichende Menge getesteter Bälle (Regel 3) für das Spiel zur Verfügung steht, um während des Spiels Verzögerungen zu vermeiden. (Es ist üblich, dass der Schiedsrichter die Aufgaben gem. Anweisungen 3.2.2.5, 3.2.2.6, und 3.2.2.7 auf den Aufschlagrichter überträgt, sofern ein solcher eingesetzt ist.)

3.3 Beginn des Spieles

3.3.1 Um das Spiel zu beginnen, verwendet der Schiedsrichter aus den folgenden Texten die passende Ansage und zeigt bei den entsprechenden Worten nach rechts bzw. nach links.

(W, X, Y, Z symbolisieren Spielernamen und A, B, C, D die repräsentierenden Nationen (bzw. Vereine)).
EINZEL Turnier „Meine Damen und Herren, zu meiner Rechten X, A und zu meiner Linken Y, B. X schlägt auf; null beide; bitte spielen.“ (Die Nennung des Vereinsnamens entfällt bei rein nationalen Veranstaltungen.)
Mannschaftswettbewerb „Meine Damen und Herren, zu meiner Rechten A, vertreten durch X und zu meiner Linken B, vertreten durch Y. A schlägt auf; null beide; bitte spielen.“
DOPPEL Turnier „Meine Damen und Herren, zu meiner Rechten W, A und X, B und zu meiner Linken Y, C und Z, D. X schlägt auf zu Y; null beide; bitte spielen.“ (Vertreten Doppelspieler dasselbe Land, so wird der gemeinsame Ländername im Anschluss an die Spielernamen angesagt. z. B.: W und X, A.) (Die Nennung des Vereinsnamens entfällt bei rein nationalen Veranstaltungen.)
Mannschaftswettbewerb „Meine Damen und Herren, zu meiner Rechten A, vertreten durch W und X und zu meiner Linken B, vertreten durch Y und Z. A schlägt auf; X zu Y; null beide; bitte spielen.“

3.3.2 Die Ansage „Bitte spielen“ legt den Spielbeginn fest.

3.3.3 Bei Nutzung des Schiedsrichterzettels ist die Anfangszeit auf dem Zettel zu notieren. Bei der Nutzung eins Tabletts ist unmittelbar vor der Ansage „bitte spielen“ ein entsprechender Button zu drücken (falls vorhanden).

3.4 Während des Spiel

Soll der Schiedsrichter

3.4.1 das Standardvokabular gemäß Anhang 4 verwenden.

3.4.2 den Spielstand notieren und ansagen. Der Spielstand des Aufschlägers ist immer zuerst zu nennen.

3.4.3 beim Aufschlag, sofern ein Aufschlagrichter eingesetzt ist, besonders den Rückschläger beobachten. Der Schiedsrichter kann, wenn notwendig, ebenfalls Aufschlagfehler geben.

3.4.4 wenn immer möglich die vorhandenen Spielstandanzeigen auf Richtigkeit pürfen und bei Fehlfunktionen den Referee informieren.

3.4.5 die rechte Hand über den Kopf heben, falls die Hilfe des Referees benötigt wird.

3.4.6 Wenn eine Seite einen Ballwechsel und damit das Aufschlagsrecht verliert (Regel 10.3.2, 11.3.2) sagt der Schiedsrichter an: „Aufschlagwechsel“ gefolgt vom Spielstand der nun aufschlagenden Seite und falls notwendig mit dem entsprechenden Handzeichen in Richtung des neuen Aufschlägers zum korrekten Aufschlagfeld.

3.4.7 „Bitte spielen“ soll vom Schiedsrichter nur angesagt werden,

3.4.7.1 um anzuzeigen, dass ein Spiel oder ein Satz beginnt oder ein Satz nach einer Pause oder nach dem Seitenwechsel fortgesetzt werden soll.

3.4.7.2 um anzuzeigen, dass das Spiel nach einer Spielunterbrechung wieder aufzunehmen ist.

3.4.7.3 um anzuzeigen, dass der Schiedsrichter die Spieler anweist, das Spiel fortzusetzen.

3.4.8 „Fehler“ wird vom Schiedsrichter immer gerufen, wenn es zu einem Fehler kommt. Es gelten jedoch folgende Ausnahmen:

3.4.8.1 Ein Aufschlagfehler nach Regel 9.1, welcher vom Aufschlagrichter gem. Regel 13.1 angesagt wird. Diesen Fehler bestätigt der Schiedsrichter durch die Ansage „Aufschlagfehler gegeben“.

3.4.8.2 Der Schiedsrichter einen Fehler (sowohl Fehler Aufschlag wie Rückschlagfehler möglich) während des Aufschlages gibt, indem er „Fehler Rückschläger“ oder „Fehler“ ansagt.

3.4.8.3 Ein Fehler nach Regel 13.3.1 (Linienrichterentscheidung). In diesem Fall sind der Ruf und das Handzeichen des Linienrichters ausreichend. (Anweisungen 6.2)

3.4.8.4 Fehler nach den Regeln 13.2.1, 13.2.2 oder 13.3.2. In diesen Fällen sagt der Schiedsrichter nur dann „Fehler“ an, wenn für die Spieler oder die Zuschauer eine Klarstellung notwendig ist.

3.4.9 Wenn im Verlaufe eines jeden Satzes der führende Spielstand 11 erreicht ist, erfolgt unmittelbar nach dem Ballwechsel zum 11. Punkt, die Ansage „Aufschlagwechsel“, sofern zutreffend, gefolgt vom Spielstand und der Ansage „Pause“, ohne Beachtung des Applauses. Dies signalisiert den Beginn der zugelassenen Pause gemäß Regel 16.2.1. Während jeder Pause stellt der eingesetzte Schiedsrichter sicher, dass das Feld gereinigt wird.

3.4.10 Die Pause startet, sobald die Entscheidung der vorherigen Rally gefallen ist.

3.4.11 Am Anfang der Pause sollten die dafür bestimmten Personen (Linienrichter, Helfer…) gebeten werden, das Feld zu reinigen

3.4.12 In der Pause während des Satzes, zu welcher die führende Seite 11 Punkte erreicht hat (Regel 16.2.1), erfolgt nach 40 Sekunden die Ansage: „Feld …, 20 Sekunden“. Diese Ansage wird wiederholt.

3.4.13. In den Pausen (Regel 16.2.1) des ersten und zweiten Satzes und im dritten Satz, nachdem die Spieler die Seiten gewechselt haben, dürfen neben den Spielern jeweils bis zu zwei Personen auf dem Feld anwesend sein. Diese Personen haben das Feld bei der Ansage „…. 20 Sekunden“ zu verlassen.

3.4.14 Um das Spiel nach der Pause wieder fortzusetzen, wird der Spielstand angesagt gefolgt von der Ansage „Bitte spielen“.

3.4.15 Wenn die Spieler die Pausen gemäß Regel 16.2.1 nicht beanspruchen, wird das Spiel ohne Pause fortgesetzt, außer es gibt eine anderslautende Ansage des Referee.

3.5 Verlängerter Satz

3.5.1 Sobald in einem Satz die führende Seite 20 Punkte erreicht hat, erfolgt die Ansage „Satzpunkt“ beziehungsweise „Spielpunkt“.

3.5.2 Sobald in einem Satz eine Seite 29 Punkte erreicht, erfolgt für jede Seite die Ansage „Satzpunkt“ beziehungsweise „Spielpunkt“.Sobald in einem Satz eine Seite 29 Punkte erreicht, erfolgt für jede Seite die Ansage „Satzpunkt“ beziehungsweise „Spielpunkt“.

3.5.3 Die Ansagen gemäß 3.5.1 und 3.5.2 folgen unmittelbar dem Spielstand des Aufschlägers gefolgt vom Spielstand des Rückschlägers.

3.6 Satzende

3.6.1 Am Ende jeden Satzes muss immer, unabhängig vom Applaus, sofort nach dem letzten, abschließenden Ballwechsel ,,Satz" angesagt werden. Falls zutreffend, setzt von diesem Zeitpunkt an die gemäß Regel 16.2.2 zulässige Pause ein.

3.6.2 Nach dem ersten Satz erfolgt die Ansage:
„Der erste Satz wurde gewonnen von … (Name(n) des Spielers (der Spieler) oder der Mannschaft (bei einem Mannschaftswettbewerb)) … (Punktzahl).“

3.6.3 Nach dem zweiten Satz erfolgt die Ansage:
„Der zweite Satz wurde gewonnen von … (Name(n) des Spielers (der Spieler) oder der Mannschaft (bei einem Mannschaftswettbewerb)) … (Punktzahl); einen Satz beide.“

3.6.4 Am Ende eines jeden Satzes sorgt der eingesetzte Schiedsrichter dafür, dass das Feld in der Pause gereinigt wird und der eingesetzte Aufschlagsrichter platziert das Pausenzeichen, sofern verfügbar, in der Feldmitte unter das Netz.

3.6.5 Wenn durch einen Satz das Spiel gewonnen wurde, erfolgt stattdessen die Ansage:
„Das Spiel wurde gewonnen von … (Name(n) des Spielers (der Spieler) oder der Mannschaft (bei einem Mannschaftswettbewerb)) … (Punktzahl).“

3.6.6 In den Pausen zwischen dem ersten und zweiten Satz sowie zwischen dem zweiten und dritten Satz (Regel 16.2.2) wird, nachdem 100 Sekunden vergangen sind, angesagt:
„Feld …, 20 Sekunden.“ Diese Ansage wird wiederholt.

3.6.7 In den Pausen (Regel 16.2.2) zwischen zwei Sätzen dürfen neben den Spielern jeweils bis zu zwei Betreuer anwesend sein. Diese Betreuer dürfen die Spieler frühestens nach dem Seitenwechsel aufsuchen und haben das Feld zu verlassen, wenn der Schiedsrichter ansagt:
„ 20 Sekunden.“

3.6.8 Um den zweiten Satz zu beginnen, erfolgt die Ansage: „Zweiter Satz, null beide, bitte spielen.“ (außer es gab einen Fehler für unsportliches Verhalten während der Pause).

3.6.9 Um einen evtl. dritten Satz zu beginnen, erfolgt die Ansage: „Entscheidungssatz, null beide, bitte spielen.“ (außer es gab einen Fehler für unsportliches Verhalten während der Pause).

3.6.10 In einem dritten Satz oder in einem Spiel mit einem Satz, wird falls zutreffend „Aufschlagwechsel“ angesagt, dann die Punktzahl, gefolgt von: „Pause, Feldseiten wechseln“, wenn die führende Seite 11 Punkte (Regel 8.1.3) erreicht hat.

3.6.11 In den Pausen sind pro Seite maximal 2 Trainer am Feld erlaubt. Diese haben das Feld bei der Ansage „20 Sekunden“ zu verlassen.

3.6.12 Um den Satz nach der Pause zu beginnen, wird der Spielstand gefolgt von „Bitte Spielen“ angesagt.

3.7 Nach dem Spiel

3.7.1 Nach Spielende hat der Schiedsrichter die Endzeit, die Dauer des Spieles und die Anzahl der verbrauchten Bälle auf dem Schiedsrichterzettel zu notieren.

3.7.2 Besondere Vorkommnisse (Verletzung, Verwarnung, Spielaufgabe…) müssen auf dem Schiedsrichterzettel notiert und erläutert werden (bei Tablets muss ein Ausdruck des Schiedsrichterzettels erfolgen, um solche Vorkommnisse zu erläutern).

3.7.3 Nach dem Ende des Spiels hat der Schiedsrichter den vollständig ausgefüllten Schiedsrichterzettel sofort zum Referee zu bringen.

3.8 Linienentscheidungen

3.8.1 Der Schiedsrichter sollte immer zu dem (den) entsprechenden Linienrichter(n) sehen, wenn der Ball in der Nähe einer Linie landet, und immer, wenn der Ball im Aus landet, wie weit auch immer. Der Linienrichter ist vollständig verantwortlich für die Entscheidung mit Ausnahme der nachfolgenden Anweisungen.

3.8.2 Wenn nach Überzeugung des Schiedsrichters der Linienrichter offensichtlich eine falsche Entscheidung getroffen hat, sagt der Schiedsrichter:

3.8.2.1 „Korrektur, IN“, sofern der Ball innerhalb war, oder

3.8.2.2 „Korrektur, AUS“, sofern der Ball außerhalb war.

3.8.3 In Abwesenheit eines Linienrichters, oder wenn dem Linienrichter die Sicht versperrt war, sagt der Schiedsrichter unverzüglich:

3.8.3.1 „Aus“, vor der Spielstandansage, wenn der Ball im Aus landet; oder

3.8.3.2 den Spielstand, wenn der Ball innerhalb landet; oder (ggf. Aufschlagwechselansagen, falls zutreffend)

3.8.3.3 „Wiederholung“, wenn dem Schiedsrichter ebenfalls die Sicht versperrt war.

3.9 Besondere Situation während des Spiels

3.9.1 Während des Spiels sind die folgenden Situationen zu beobachten und entsprechend zu behandeln:

3.9.1.1 Ein Spieler, welcher einen Schläger in das Feld des Gegners wirft, oder unter dem Netz ins Feld des Gegners eindringt (und damit den Gegner aus der Sicht des Schiedsrichters behindert oder stört), wird nach Regel 13.4.2 bzw. 13.4.3 mit einem Fehler belegt.

3.9.1.2 Dringt ein Ball von einem benachbarten Feld ins Feld ein, so sollte nicht automatisch eine “Wiederholung“ gegeben werden. Eine “Wiederholung“ sollte dann nicht gegeben werden, wenn nach der Auffassung des Schiedsrichters das Eindringen von den Spielern nicht bemerkt wurde oder die Spieler nicht behindert oder gestört hat.

3.9.1.3 Es sollte nicht zwangsläufig als Irritieren des Gegners angesehen werden, wenn ein Spieler seinen Partner, der im Begriff steht den Ball zu schlagen, durch Rufen aufmerksam zu machen versucht.

3.9.1.4 Wenn ein Spieler dem Gegner „Fehler“ etc. nach dem Schlag oder nach dem gegnerischen Schlag zuruft, so ist dies als absichtliche Störung nach Regel 13.4.5 zu werten.

3.9.1.5 Wenn ein Spieler versucht, den Aufschlagrichter oder einen Linienrichter in irgendeiner Form zu beeinflussen (hörbar oder sichtbar), so sollte der Spieler daran erinnert werden, dass ein solches Verhalten inakzeptabel ist. Gegebenenfalls muss Regel 16.7 angewendet werden.

3.9.1.6 Wenn ein Spieler Schweiß auf den Boden „wirft“ oder anderweitig das Feld und dessen unmittelbare Umgebung verunreinigt, so sollte der Spieler daran erinnert werden, dass ein solches Verhalten inakzeptabel ist. Gegebenenfalls muss Regel 16.7 angewendet werden.

3.9.1.7 Wenn ein Spieler nach einem Ballwechsel übermäßig oder zu übertrieben feiert (z.B. eine geballte Faust heben in Richtung Gegner, übermäßiges Schreien, Ausziehen des Shirts), so sollte der Spieler daran erinnert werden, dass ein solches Verhalten inakzeptabel ist. Gegebenenfalls muss Regel 16.7 angewendet werden.

3.10. Verlassen des Spielfeldes

3.10.1 Es ist sicherzustellen, dass die Spieler nicht ohne Genehmigung des Schiedsrichters das Feld verlassen (Regel 16.5.2). Ausgenommen hiervon sind die Pausen wie in Regel 16.2 beschrieben.
Das Austauschen eines Schlägers ist während des Ballwechsels erlaubt.

3.10.2 Eine gegen Regel 16.5.2 verstoßende Seite muss daran erinnert werden, dass die Erlaubnis des Schiedsrichters notwendig ist. Gegebenenfalls muss Regel 16.7 angewendet werden.

3.10.3 In einem Satz, wenn das Spiel dadurch nicht übertrieben aufgehalten wird, kann

3.10.3.1 schnelles Abtrocknen

3.10.3.2 schnelles Abtrocknen und schnelles Trinken durch den Schiedsrichter genehmigt werden.

3.10.4 Wenn das Feld gereinigt werden muss, müssen die Spieler den Helfern (dem Linienrichter) zeigen, wo gereinigt werden muss. Die Spieler müssen vor Beendigung dieser Arbeit wieder auf dem Feld sein.

3.11. Verzögerungen und Unterbrechungen

3.11.1 Der Schiedsrichter hat sicherzustellen, dass die Spieler nicht absichtlich eine Verzögerung oder Unterbrechung des Spieles verursachen (Regel 16.4). Jegliches unnötige Herumlaufen (Kunstpause) auf dem Feld zwischen den Ballwechseln und das Testen von Ersatzschlägern (”Schläger, welche den ursprünglichen Schläger während des Spiels ersetzen”) auf dem Feld ist zu unterbinden, wenn nötig unter Anwendung von Regel 16.7.

3.11.2 Das Spiel kann vom Referee oder Schiedsrichter unterbrochen werden, wenn es zu Umständen kommt, die die Spielbedingungen beeinflussen.

3.11.3 Wenn während eines Spiels ein Feld oder seine unmittelbare Umgebung repariert werden muss, oder vorübergehend nicht bespielbar ist, so ruft der Schiedsrichter den Referee (oder der Referee kommt von sich aus ans Feld) und das Spiel wird unterbrochen, bis das Spielfeld und / oder die unmittelbare Umgebung wieder zum Spielen geeignet sind.

3.11.4 Muss das Spiel unterbrochen werden, so sagt der Schiedsrichter an: „Das Spiel ist unterbrochen" und notiert „U“ für Unterbrechung, den Spielstand, den Aufschläger, den Rückschläger, die korrekten Aufschlagfelder und die Seiten auf dem Schiedsrichterzettel.

3.11.5 Wenn das Spiel fortgesetzt wird, notiert der Schiedsrichter die Gesamtzeit der Unterbrechung, stellt sicher, dass die Spieler ihre richtigen Positionen eingenommen haben und fragt: „Sind Sie spielbereit?“, dann sagt er den Spielstand an und: „Bitte spielen".

3.12. Anweisungen („Coeching“) von außerhalb des Feldes

3.12.1 Sobald Aufschläger und Rückschläger ihre jeweiligen Positionen eingenommen haben und zu Auschlag bzw. Rückschlag bereit sind, ist es nicht mehr erlaubt, Anweisungen von außerhalb des Feldes zu geben. Das gilt solange der Ball im Spiel ist.

3.12.2 Der Schiedsrichter hat sicherzustellen (sicherzustellen), dass die Trainer / Betreuer auf den für sie bestimmten Stühlen sitzen und während des Spiels nicht am Feld stehen, mit Ausnahme in den erlaubten Pausen (Regel 16.2). Falls ein Trainer / Betreuer zwischen den Feldern wechseln möchte, so darf er dieses nur, wenn der Ball nicht im Spiel ist.

3.12.3. Trainer / Betreuer dürfen die Position der Trainerstühle hinter dem Feld nicht ohne die Erlaubnis des Referees verrücken. Dabei muss der Schiedsrichter sicherstellen, dass kein Linienrichter in seiner Sicht behindert wird.

3.12.4 Der Schiedsrichter hat sicherzustellen (sicherzustellen), dass keine Verwirrung oder Störung durch einen Trainer / Betreuer entsteht.

3.12.5 Trainer / Betreuer dürfen am Feld nicht versuchen, in irgendeiner Weise mit gegnerischen Spielern, Trainern, Betreuern, Mannschaftsoffiziellen oder den Technischen Offiziellen auf dem Feldz während eines Spiels in Kontakt zu treten.

3.12.6 Trainer / Betreuer am Feld dürfen keinerlei elektronische Geräte für irgendeinen Zweck benutzen.

3.12.7 Wenn nach der Auffassung des Schiedsrichters ein Trainer / Betreuer das Spiel behindert, oder ein gegnerischer Spieler durch einen Trainer / Betreuer gestört wird, so ist auf „Wiederholung“ zu entscheiden. Kommt dies erneut vor, ist der Referee darüber zu informieren.

3.12.8 Trainer / Betreuer am Feld müssen angemessen gekleidet sein. Die Entscheidungsgewalt darüber obliegt dem Referee.

3.13 Balltausch

3.13.1 Das Auswechseln eines Balls während des Spiels darf nicht unfair missbraucht werden. Der Schiedsrichter entscheidet, ob ein Ball ausgewechselt werden muss.

3.13.2 Ein Ball, dessen Geschwindigkeit oder Flugeigenschaft verändert wurde, sollte sofort ausgetauscht werden und Regel 16.7, wenn notwendig, angewandt werden.

3.13.3 Der Referee hat die alleinige Entscheidung über die genutzte Ballgeschwindigkeit. Wenn beide Seiten einen Wechsel wünschen, so soll umgehend der Referee gerufen werden.

3.14. Verletzung oder Erkrankung während eines Spiels

3.14.1 Verletzungen oder Erkrankungen während eines Spiels müssen sorgfältig und flexibel behandelt werden. Der Schiedsrichter muss so schnell wie möglich die Ernsthaftigkeit des Problems bestimmen. Falls erforderlich, ist der Referee auf das Feld zu rufen.

Der Referee entscheidet, ob medizinisches Personal oder andere Personen auf dem Feld benötigt werden. Das medizinische Personal sollte den Spieler untersuchen und ihn über die Schwere der Verletzung informieren. Keine Behandlung, die eine unangemessene Verzögerung nach sich zieht, soll auf dem Feld zugelassen werden.

3.14.2 Im Falle einer blutenden Wunde ist das Spiel zu unterbrechen, bis die Blutung gestoppt ist oder die Wunde entsprechend geschützt wurde.

3.14.3 Wenn ein Spieler sich wegen einer Verletzung oder Erkrankung an den Schiedsrichter wendet und den Wunsch äußert aufzugeben, muss der der Schiedsrichter den Spieler fragen: „Geben Sie auf?“. Im Falle einer Bestätigung sagt der Schiedsrichter an: „… (Name des Spielers) hat aufgegeben“. Danach folgt die Ansage aus 6.4.

3.14.3.1 Falls der Schiedsrichter Zweifel an der Legitimität der Aufgabe wegen einer Verletzung oder Krankheit hat ruft er den Referee ans Feld.

3.15. Elektronik und Kommunikationsmittel

3.15.1 Wenn während des Spieles Elektronik oder ein Kommunikationsmittel eines Spielers auf dem Feld oder unmittelbaren Feldumgebung klingelt, oder ein Spieler solche während eines Spiels benutzt, so ist dies ein Vergehen nach 16.6.4 und entsprechend nach Regel 16.7 zu ahnden.

3.16 Spiel durch den Referee gestoppt

3.16.1 Der Referee kann während eines Qualifikationsspiels eines Wettbewerbes das Spielfeld betreten und den Schiedsrichter darüber informieren, dass das Spiel abgebrochen wird, da ein oder mehrere Spieler, welche am Spiel teilnehmen, ins Hauptfeld aufgerückt (nachgerückt?) sind. Wer in das Hauptfeld aufgerückt (nachgerückt?) ist, wird vom Schiedsrichter mit folgenden Ansagen bekanntgegeben.

3.16.1.1 „Das Spiel wurde vom Referee beendet, … [Name des/der Spieler(s)] ist ins Hauptfeld aufgerückt (nachgerückt?)“.

3.16.1.2 … [Name des/der Spieler(s)] kommt in die nächste Runde/ins Hauptfeld (je nach Anweisung des Referees)".

Der Referee ist in der Lage:

- den eingesetzten Schiedsrichter aufzufordern, ein Spiel zu unterbrechen (s. 16.2.3 Spielregeln Badminton).
- ein Spiel zu unterbrechen.

3.17. Verstöße

3.17.1 Der Schiedsrichter stellt sicher, dass sich die Spieler auf dem Spielfeld ehrenhaft und sportlich verhalten. Jeder Verstoß gegen die Klauseln 4.1.1 bis 4.1.2 und 4.6 bis 4.16 der Verhaltensregeln für Spieler (DBV Satzungen und Ordnungen) gilt als Verstoß gegen Regel 16.6.4.

3.17.2 Jeder Vorfall von Unsportlichkeit und wie er geahndet wurde, ist zu notieren und dem Referee zu melden.

3.17.3 Wenn der Schiedsrichter einen Verstoß gegen Regel 16.2, 16.4, 16.5 oder 16.6 mit einer Verwarnung (Regel 16.7.1.1) gegen die schuldige Seite ahnden will, sagt er dem schuldigen Spieler:
„Kommen Sie zu mir“ sowie „ … (Name des Spielers), Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens", wobei er gleichzeitig in der rechten Hand eine gelbe Karte über dem Kopf hoch streckt.

3.17.3.1 Der Schiedsrichter sollte dabei die Erläuterungen der Fehler aus dem Standardvokabular nutzen.

3.17.4 Wenn der Schiedsrichter einen Verstoß gegen Regel 16.2, 16.4, 16.5 oder 16.6 mit einem Fehler gegen die schuldige Seite ahnden will, die zuvor verwarnt worden ist (Regel 16.7.1.2), sagt er dem schuldigen Spieler:
„Kommen Sie zu mir" sowie „ … (Name des Spielers), Fehler wegen unsportlichen Verhaltens", wobei er gleichzeitig in der rechten Hand eine rote Karte über dem Kopf hoch streckt und dann umgehend den Referee ruft.

3.17.4.1 Der Schiedsrichter sollte dabei die Erläuterungen der Fehler aus dem Standardvokabular nutzen.

3.17.5 Wenn der Referee entscheidet, den Spieler / die Seite zu disqualifizieren, überreicht er dem Schiedsrichter eine schwarze Karte. Der Schiedsrichter sagt dem (den) schuldigen Spieler(n):
„(Name(n) der Seite), disqualifiziert wegen unsportlichen Verhaltens“ wobei er gleichzeitig in der rechten Hand eine schwarze Karte über dem Kopf hoch streckt.

3.17.5.1 Der Schiedsrichter sollte dabei die Erläuterungen für die Disqualifikation aus dem Standardvokabular nutzen.

3.17.5.2 Der Schiedsrichter sagt dann: „Spiel gewonnen von … [Name des/der Spieler(s) oder Teams (bei einem Mannschaftsturnier)]“ und gibt die Spielstände bekannt.

3.17.5.3 Jede Disqualifikation wegen unsportlichen Verhaltens soll den Ausschluss eines Spielers für die gesamte Veranstaltung oder Meisterschaft zur Folge haben.

3.17.6 Fehlverhalten während der Pausen (Regel 16.2) wird wie Fehlverhalten während des Spiels behandelt. Unmittelbar nach Auftreten des Fehlverhaltens sollte die Ansage gemäß 3.17.3, 3.17.4 oder 3.17.5 Anweisungen für technische Offizielle erfolgen.

3.17.7 Bei Fehlverhalten während einer Pause, für die ein Spieler gemäß Regel 16.7.1.1 verwarnt wurde, muss der Schiedsrichter nach der Pause Folgendes ansagen:
3.17.7.1. „11- [Punktestand]“ und dann „Bitte spielen“ (nach Pausen bei 11 Punkten); oder
3.17.7.2. „……Satz; Null beide; Bitte spielen“ (nach Pausen zwischen den Spielen).

3.17.8. Bei Fehlverhalten während einer Pause, bei dem ein Spieler gemäß Regel 16.7.1.2 oder 16.7.1.3 einen Fehler gemacht hat, sagt der Schiedsrichter nach der Pause:
3.17.8.1. „11- [Punktestand]“ „… [Name des/der Spielers/Spielerinnen], Fehler wegen unsportlichem Verhalten“, gefolgt von gegebenenfalls „Aufschlagwechsel“, dem neuen Punktestand und dann „bitte spiel“ (nach Pausen bei 11 Punkten); oder
3.17.8.2. „… Satz; Null beide“ „… [Name des/der Spielers/Spielerinnen], Fehler wegen unsportlichem Verhalten“, gefolgt von gegebenenfalls „Aufschlagwechsel“, dem neuen Punktestand und dann „bitte spielen“ (nach Pausen zwischen den Sätzen).

3.17.9. Wird der Spieler/das Paar während einer Pause vom Schiedsrichter disqualifiziert, ist nicht das Ende der Pause abzuwarten, sondern sofort zu rufen:

„…[Name des/der Spielers/Spielerinnen] disqualifiziert wegen Fehlverhaltens“, gefolgt von der Ansage gemäß den Anweisungen 3.17.5.1 und 3.17.5.2.

3.17.10. Fehlverhalten vor dem Spiel, während sich der Spieler auf dem Weg zum Spielfeld bzw. auf dem Spielfeld befindet, bevor „bitte spielen“ angesagt wurde, wird gemäß den Anweisungen 3.17.3, 3.17.4 oder 3.17.5 behandelt. Eine in diesem Zusammenhang gegebene Karte hat keinen Einfluss auf den Spielstand, wird jedoch bei weiteren Vergehen während des Spiels berücksichtigt (Regel 16.7.1.2).

3.17.11. Fehlverhalten nach dem Spiel auf dem Spielfeld oder auf dem Weg zurück vom Spielfeld wird gemäß den Anweisungen 3.17.3, 3.17.4 oder 3.17.5 behandelt und gegebenenfalls dem Referee gemeldet.

4 Allgemeine Anweisungen für Schiedsrichter

Dieser Abschnitt enthält allgemeine Anweisungen, die von Schiedsrichtern befolgt werden sollten.

4.1 Kenne und verstehe die Badminton-Spielregeln und die Anweisungen für Technische Offizielle. Achte besonders auf aktuelle Änderungen..

4.2 Mache die Ansagen prompt und mit Autorität. Falls ein Fehler unterlaufen ist, dann gib diesen zu, entschuldige dich dafür und korrigiere ihn.

4.3 Ändere eine Entscheidung, wenn du von deinem Aufschlagrichter umgehend und überzeugend über einen Fehler in der Anwendung der Spielregeln informiert wurdest (z. B. nicht registrierte Linienentscheidung eines Linienrichters, Fehler im Punktestand).

4.4 Rufe den Referee zum Feld, wenn ein Problem auftritt, von dem du nicht sicher bist, ob du es alleine bewältigen kannst.



4.5 Höre deinem Aufschlagrichter zu, wenn er eine wichtige Nachricht übermitteln möchte. Ihr bildet zusammen ein Team.

4.6 Mache alle Ansagen und auch die Ansage des Spielstandes deutlich und laut genug, um von den Spielern und den Zuschauern deutlich verstanden zu werden.

4.7 Bei allen Ansagen mit den Namen von Doppelpartnern sage „und“ zwischen den Namen der Partner.

4.8 Falls du Zweifel haben solltest, ob ein Verstoß gegen die Spielregeln vorliegt oder nicht, sage keinen „Fehler“ an und unterbreche nicht das Spiel.

4.9 Befrage niemals die Zuschauer bzw. lass dich niemals von diesen oder deren Bemerkungen beeinflussen.

4.10 Motiviere die anderen Technischen Offiziellen, z. B. durch Augenkontakt mit dem Aufschlagrichter und diskreter Bestätigung der Linienrichterentscheidungen, und stelle eine gute Zusammenarbeit mit ihnen her.

4.11 Trage die gemäß SRO vorgegebene Bekleidung.

4.12 Halte dich an die Verhaltensregeln für Technische Offizielle (DBV-Satzung und Ordnungen S. 343).

5 Anweisungen für Aufschlagrichter

5.1 Der Aufschlagrichter sitzt auf einem Stuhl am Netzpfosten, möglichst gegenüber dem Schiedsrichter.

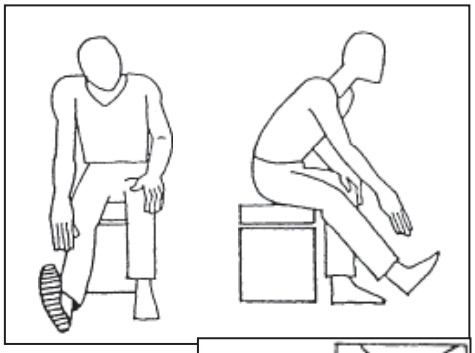
5.2 Der Aufschlagrichter ist für dafür verantwortlich, zu beurteilen, ob der Aufschläger einen korrekten Aufschlag (Regel 9.1.2 bis Regel 9.1.8) ausgeführt hat. Wenn das nicht der Fall ist,

so ruft er laut „Fehler“, und benutzt die anerkannten Handzeichen, um die Art der Regelverletzung anzuzeigen.

5.3 Der Schiedsrichter benutzt das Standardvokabular, um den Fehlerruf des Aufschlagrichters zu bestätigen.

5.4 Die zu verwendenden Handzeichen sind:

Regeln 9.1.3 und 9.1.4
Während der Ausführung des Aufschlages müssen Aufschläger und Rückschläger innerhalb der diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfelder stehen, ohne dabei die Begrenzungslinien zu berühren. Ein Teil beider Füße muss dabei von Beginn des Aufschlages (Regel 9.2) stationär am Boden verbleiben, bis dass der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 9.3).



Regel 9.1.5
Der Aufschläger muss den Federball loslassen, ohne dem Federball dabei eine Rotation (Spin) hinzuzufügen. Zudem muss der erste Berührungspunkt des Schlägers des Aufschlagenden mit dem Ball die Basis des Balles sein.



Regel 9.1.6
Der gesamte Ball muss sich im Augenblick der Berührung mit dem Schläger des Aufschlägers unter 1,15 m, von der Oberfläche des Feldes aus gemessen, befinden.

Regel 9.1.7
Während der Ausführung des Aufschlages muss nach Aufschlagbeginn (Regel 9.2) die Bewegung des Schlägers kontinuierlich weiter vorwärts fortgesetzt werden, bis der Aufschlag ausgeführt wurde (Regel 9.3).



Regel 9.1.8:
Beim Versuch Aufzuschlagen, darf der Aufschläger den Federball nicht verpassen.



5.4.1 Für alternative Aufschlagregeln (Spielregeln Badminton Anhang 3):

Regel 9.1.6 wird ersetzt durch:
a) muss sich - im Moment der Berührung mit dem Schläger - der gesamte Ball unterhalb der Taille des Aufschlägers befinden. Die Taille ist als imaginäre Linie um den Körper beschrieben und befindet sich dort, wo die unterste Rippe zu suchen ist.

b) müssen der Schlägerschaft und der Schlägerkopf - im Augenblick des Treffpunktes mit dem Ball - in eine Abwärtsrichtung zeigen.

5.5 Der Aufschlagrichter - falls eingesetzt - überwacht den Balltausch gemäß den Anweisungen des Schiedsrichters und stellt sicher, dass eine ausreichende Anzahl von Bällen für das ganze Spiel zur Verfügung steht, um Verzögerungen während des Spiels zu vermeiden.

5.6 Der Schiedsrichter kann sich mit dem Aufschlagrichter über zusätzliche Aufgaben einigen, welche vom Aufschlagrichter übernommen werden sollen, wie zum Beispiel überprüfen, ob die Pfosten auf den Seitenlinien des Doppels stehen (Regel 1.5), bestätigen, dass die Service-Höhenmessgeräte richtig positioniert und kalibriert sind, Überprüfung der Höhe des Netzes, wenn es für notwendig erachtet wird, oder die Seitenlinie zu übernehmen, die dem Aufschlagsrichter am nächsten ist falls kein Linienrichter an dieser Linie vorhanden ist, vorausgesetzt, die Spieler werden darüber informiert.

5.7 Der Aufschlagrichter hilft und unterstützt den Schiedsrichter nach Bedarf. Der Aufschlagrichter muss den Schiedsrichter zudem unverzüglich darauf aufmerksam machen, falls er einen möglichen Fehler des Schiedsrichters feststellt.



5.8 Nach Ende eines Spiels steht der Aufschlagrichter unmittelbar nach dem Ausruf „Satz“ des Schiedsrichters auf, um den Spielern die Hand zu geben. Nachdem der Schiedsrichter das Ergebnis des Spiels angesagt hat, geht der Aufschlagrichter über das Spielfeld zum Stuhl des Schiedsrichters, um gemeinsam mit dem Schiedsrichter das Spielfeld zu verlassen.

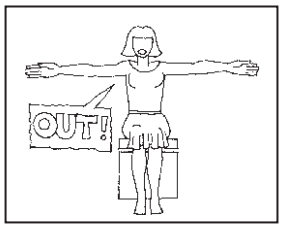


6 Anweisungen für Linienrichter

6.1 Die Linienrichter sollen auf Stühlen in Verlängerung der Linien hinter dem Feld und an den Feldseiten sitzen, vorzugsweise auf der Seite gegenüber dem Schiedsrichter, sofern vom Referee nicht anders vorgegeben (siehe Zeichnungen).

6.2 Ein Linienrichter ist für seine Linie(n) voll verantwortlich mit der Ausnahme, dass der Schiedsrichter den Linienrichter überstimmt, wenn nach Überzeugung des Schiedsrichters der Linienrichter eine offensichtlich falsche Entscheidung getroffen hat (Regel 17.5). Jede Korrektur durch den Schiedsrichter ersetzt die ursprüngliche Entscheidung des Linienrichters.

6.3 Fällt der Ball ins Aus, unabhängig wie weit, ruft der Linienrichter sofort mit kräftiger Stimme: *„Aus“*, so dass es die Spieler und Zuschauer hören können. Zur gleichen Zeit streckt er beide Arme horizontal so aus, dass es der Schiedsrichter deutlich sehen kann und blickt zum Schiedsrichter.



Doppel **Einzel**

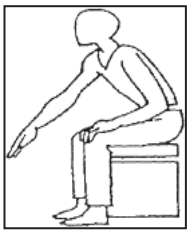
X **X** **X** **X** **X** **X**

6.4 Fällt der Ball in das Feld, sagt der Linienrichter nichts, zeigt aber mit der rechten Hand auf die Linie, während er dabei zum Schiedsrichter guckt.

X **X**

6.5 Wenn der Linienrichter den Ball nicht gesehen hat, muss er den Schiedsrichter unverzüglich informieren, indem er mit beiden Händen die Augen verdeckt.

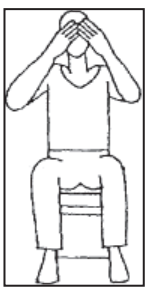
6.6 Es darf keine Ansage gemacht oder Handzeichen gegeben werden, bevor der Ball den Boden berührt hat.



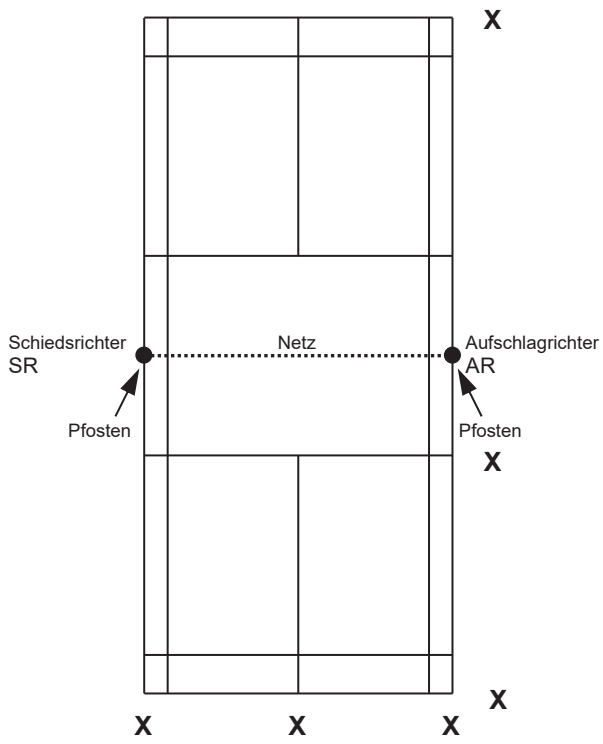
6.7 Ansagen sollten immer gemacht werden, jedoch dürfen keine Schiedsrichterentscheidungen in Bezug auf Fehler (z. B. Berührung des Balls durch Spieler, - Kleidung, - Schläger…) vorweggenommen werden.

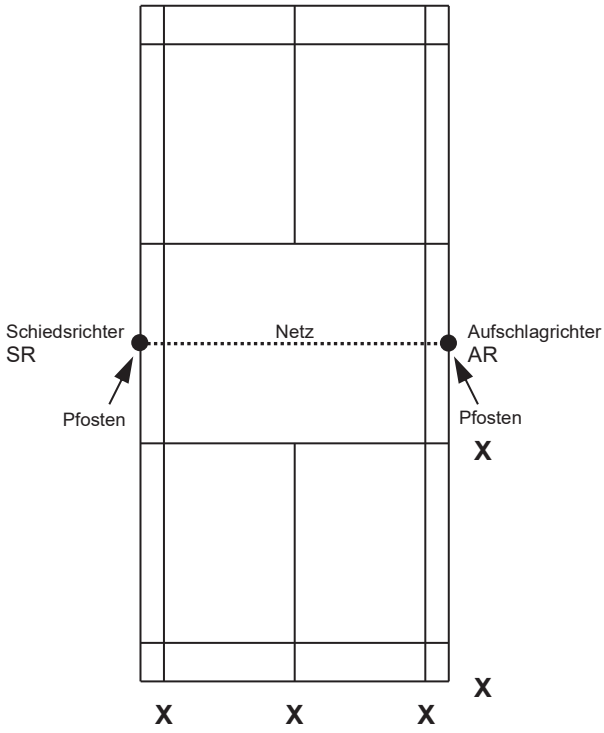
6.8 Die zu verwendenden Handzeichen sind den vorgenannten Anweisungen (6.2 – 6.4) zugeordnet.

6.9 Dort wo es möglich ist, wird empfohlen, dass die Linienrichter 2,5 bis 3,5 Meter von den Feldlinien entfernt sitzen und auf jeden Fall ihren Platz frei von jeglichen äußerlichen Einflüssen haben, z. B. von Fotografen.



6.10 Positionen der Linienrichter


X
Schiedsrichter
SR
Netz
Aufschlagrichter
AR
Pfosten
Pfosten
X
X
X
X
X
X Positionen der Linienrichter


Schiedsrichter
SR
Netz
Aufschlagrichter
AR
Pfosten
Pfosten
X
X
X
X
X
X Positionen der Linienrichter

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 senkrechtes 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		0		1	2	3				4	5	6					7			

Doppel

Anschütz	A	0	1					3	4								7	8		
Bechtel					2								5	6						9
Cossmann	R	0				2	3								7	8				
Deggendorf				1						4	5	6							7	

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

8 Anweisung zum Gebrauch des Schiedsrichterzettels

Vor der Wahl

Alle vorbereitenden Daten sollten, bevor das Feld 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 in den Doppeldisziplinen einzutragen, in den Einzeldisziplinen nur den Aufschläger.
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"
5. Notiere die Anzahl der genutzten Bälle beginnend mit der Herausgabe des ersten Balles und hiernach jeden weiteren Ballwechsel.

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: **A**nschütz war der Aufschläger beim Spielstand von 4:3, er hat rechts gestanden. Beim Aufschlag von Deggendorf wird **A**nschütz 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 **B**echtel vom linken Aufschlagfeld aus aufzuschlagen, **A**nschütz verblieb folglich noch im rechten. Beim Spielstand von 6:6 schlägt **B**echtel von rechts auf, **A**nschütz 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 das 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]
Fehler	**F**	[Rote Karte]
Referee	**R**	
Unterbrechung	**U**	
Verletzung	**V**	
Disqualifikation	**Disqualifiziert**	[Schwarze Karte]
Aufgabe	**A**	
Vertauschung Aufschlagfeld	**C**	
Korrektur Linienrichter	**O**	

5.1 Wenn der Schiedsrichter einen Linienrichter korrigiert, so ist „O“ einzutragen.

5.2 Wenn eine Vertauschung des Aufschlagfeldes während des Spieles korrigiert wird, so ist „C“ einzutragen

5.2.1 bei der Seite, welche den Fehler begangen hat.

5.2.2 in die Spalte des Spielstandes, wo der Fehler korrigiert wurde.

5.2.3 ober- oder unterhalb vom Spielstand in Abhängigkeit von dessen Eintragung, wenn der Fehler durch die Aufschlagende Seite begangen wurde.

5.2.4 in der vorhergehenden Reihe, wenn der Fehler durch die Rückschlagende Seite begangen wurde in der vorhergehenden Reihe.

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.



Deutscher Badminton Verband

Spiel Nr	111
Turnier	Jux HD
Feld Nr	1
Datum	01.08.2006

L	Becker, Heinz	
	Meier, Kurt	
	(BC Hellerdingsen)	

Satzergebnis

1	11	:	21
2	24	:	22
3	12	:	8

Krause, Dieter	R
Müller, Herbert	
(TuS Anfang)	

Schiedsrichter	Tom		
Aufschlagrichter	Jerry		
Beginn	13:00	Ende	13:44
Dauer	44	(Min.)	

Becker, Heinz	A	0	1					3	4				7										9								11
Meier, Kurt					2					5	6									8							10	11			
Krause, Dieter	R	0				2	3						5								12	13	14						19	20	21	21
Müller, Herbert				1					4					6	7	8	9	10	11					15	16	17	18					
Becker, Heinz	R	0						3									9						13				15				17	
Meier, Kurt						1	2				4	5	6	7	8					10	11	12				14			16			
Krause, Dieter								4								7							10				12			14	15	
Müller, Herbert	A	0	1	2	3				5	6								8	9					11				13				
Becker, Heinz						20						22																				
Meier, Kurt			18	19						21				23	24		24															
Krause, Dieter					17						21						22															
Müller, Herbert		16					18	19	20				22																			
Becker, Heinz	A	0	1	2				4					6						9	10	11	12										
Meier, Kurt						3					5				7		8															
Krause, Dieter					1				3	4	5			7					F			R										
Müller, Herbert	R	0					2						6			W		8				F		*Disqualifiziert*								
Becker, Heinz																																
Meier, Kurt																							*Müller disqualifiert wegen unsportlichen*									
Krause, Dieter																							*Verhaltens*									
Müller, Herbert																																
Becker, Heinz																																
Meier, Kurt																																
Krause, Dieter																																
Müller, Herbert																																

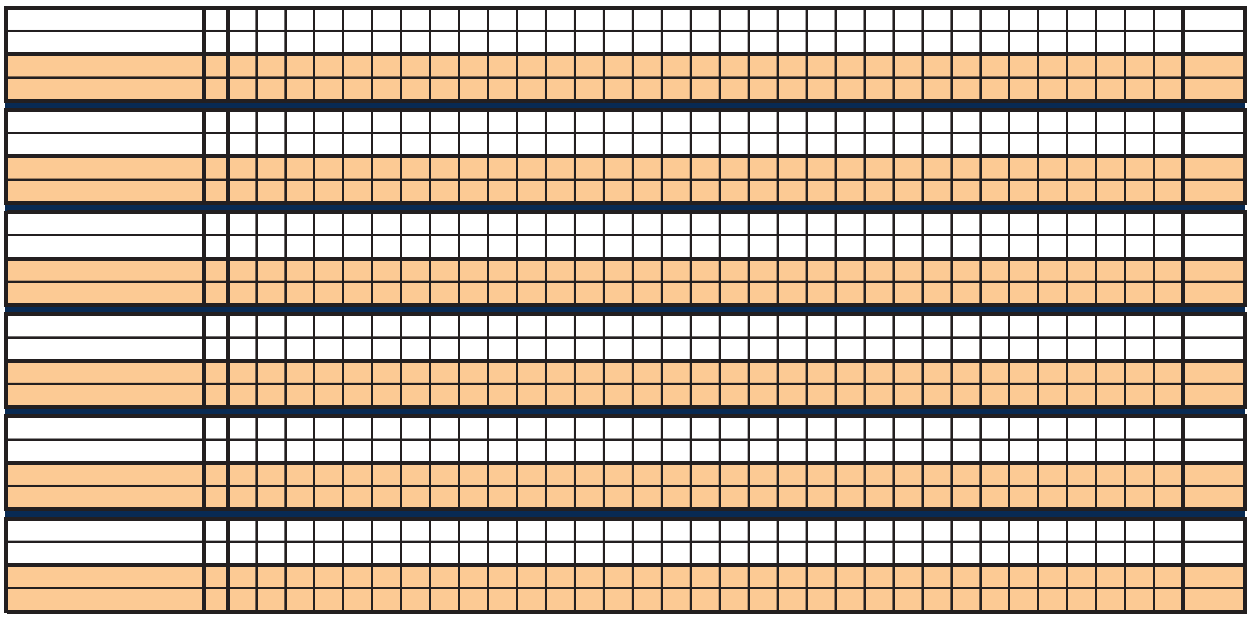
Schiedsrichter ..... Referee .....

Deutscher Badminton Verband

Spiel Nr .....
Turnier .....
Feld Nr .....
Datum .....

		Satzergebnis		
		1	:	
		2	:	
		3	:	

Schiedsrichter .....
Aufschlagrichter .....
Beginn ..... Ende .....
Dauer ..... (Min.)



Schiedsrichter ..... Referee .....