



Checkliste für Schiedsrichter in der BBL für die Saison 2021/2022

Die untenstehende Checkliste soll allen Brandenburgliga-Schiedsrichtern als Grundlage für die Durchführung eines BBL-Spieltags dienen. Wenn diese Punkte von Euch umgesetzt werden, spricht nichts gegen einen gelungenen BBL-Spieltag. Bei Rückfragen stehen wir Euch gerne zur Verfügung.

Viel Spaß und gut Pfiff...
Der Landesschiedsrichterausschuss

Zeit bis zum Spiel	Ordnungsbestimmung
ca. eine Woche:	<ul style="list-style-type: none"> Abklärung der Fahrgemeinschaft mit der Kollegin/dem Kollegen Fahrtweg und -zeit checken
ca. 24 h:	<ul style="list-style-type: none"> letzter Check im SR-Portal, ob es kurzfristige Änderungen gab (Spielort, Anfangszeit etc.) Telefonnummer des ausrichtenden Vereins und der Kollegin/des Kollegen für den Notfall notieren oder refsoft-App installieren Hygienekonzept der ausrichtenden Mannschaft ausführlich lesen 3G-Nachweis dabei haben (Impf-, Genesenen-, Testnachweis) SAMS Score-PIN dabei haben
ca. 1h vor Abfahrt:	<ul style="list-style-type: none"> SR-Tasche packen (lange marineblaue Hose, weißes Polo-Shirt, ggf. weißer Pullover, weiße Socken, weißer Gürtel, Turnschuhe (Grundfarbe weiß), SR-Pfeife, gelbe und rote Karte, SR-Abzeichen, aktuelles Regelheft, Landesschiedsrichterordnung, ggf. Landesspielordnung, Wählmünze, SR-Lizenz, Messlatte, Balldruck-Prüfgerät, Ballpumpe) SAMS Score-PIN notieren (in refsoft einsehbar: Hauptmenü > Persönliches "Eigene Daten" > Reiter "Schiedsrichter")
60 min – 45 min	<ul style="list-style-type: none"> Ankunft in der Spielhalle <ul style="list-style-type: none"> Halle muss auch mindestens 1h vor Spielbeginn geöffnet sein (LSO 5.1.4) Ansprechpartner (Ausrichter) für eventuelle Probleme ausfindig machen; Ablaufprotokoll (ggf. Vorstellung, Ehrungen etc.) abklären Halle und Wettkampfbereich in Augenschein nehmen; sofort ersichtliche Probleme mit dem Ausrichter erörtern und ggf. rechtzeitig abstellen lassen umziehen
45 min – 30 min	<ul style="list-style-type: none"> in Schiedsrichterkleidung in die Halle gehen Kontrolle Spielfeldanlage gemäß Internationale Spielregeln Volleyball und LSO: <ul style="list-style-type: none"> korrekte Spielfeldmarkierungen (Linienbreite, ausgebleichte Linien z. B. mit Tape abkleben lassen); optional aber wünschenswert sind: Verlängerungen der Angriffslinie; Maße der Freizone > ggf. Ausnahmegenehmigung vorzeigen lassen folgende Utensilien müssen vorhanden sein: Wettkampfnetz mit Prüfzeichen, Netzpfeiler-Ummantelungen, Netzantennen, manuelle Anzeigetafel, internationale Spielberichtsblätter, Laptop/Tablet für SAMS Score inkl. Stromversorgung; Aufstellungsblätter > ein Fehlen muss in den SBB eingetragen werden folgende Utensilien sind wünschenswert: Schiedsrichterstuhl (Kasten muss wenigstens vorhanden sein), Messlatte, Ballpumpe, Balldruck-Prüfgerät, Strafflächen (inkl. Hocker/Stühle) eine Mannschaftsbank oder ausreichend Stühle pro Mannschaft Schreibtisch mit mind. zwei Stühlen <p>WICHTIG: Gemäß LSO 5.1.5.: <i>Der platzbauenden Mannschaft werden 3 Punkte abgezogen, wenn die Spielfeldanlage (einschließlich Netzantennen, Anzeigetafel, Spielberichtsblätter) 30 Minuten vor Beginn des ersten Spiels nicht oder nicht vollständig aufgebaut ist. (ggf. unbedingt unter „Bemerkungen“ im Spielberichtsbogen eintragen!)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Schiedsrichterstuhl: individuelle Höhe einrichten nach Ersatznetz und -antennen fragen; ggf. zeigen lassen Netzhöhe überprüfen



	<ul style="list-style-type: none"> • Wettkampfbereich „organisieren“: Mannschaftsbänke nicht zu nah am Schreibertisch (max. bis verlängerte Angriffslinie); Schreibertisch nicht zu nah am Netzpfeiler, etwaige Schäden im Hallenboden abkleben lassen etc. • Trainerbegrüßung • Kontrolle Spielerlizenzen (Vereinszugehörigkeit, Spielklasse, Gültigkeit, DVV-ID, Unterschrift etc.) und Trainer-Lizenzen • Kontrolle: Höher spielen Erwachsene (ab dem 1. Spieltag möglich; nach 4 Spielen bzw. dem 2. Spieltag ist ein Spieler in der höheren Liga festgespielt), Höher spielen Jugendliche (ab dem 1. Spiel der höherklassigen Mannschaft dürfen Jugendliche beliebig oft eingesetzt werden, ohne sich in der höheren Mannschaft festzuspielen (Stichtag: 01.01.2000 oder jünger); • Kontrolle Spieler ohne Spielberechtigung oder ohne vorliegende Spielerlizenz, • Kontrolle Trainerlizenz: mind. C-Lizenz (die Lizenz ist zu den Punktspielen, dem Schiedsgericht vorzulegen, der Lizenzinhaber ist verpflichtet als Mannschaftsmitglied am Spiel teilzunehmen (egal in welcher Funktion) (s. LSO 6.10)
30 min	<ul style="list-style-type: none"> • Schreiber und Schreiberassistent anwesend • Kontrolle Schreiberlizenz (mind. gültige D-Lizenz) • Nachfrage beim Schreiber hinsichtlich der Überprüfung der Spieldaten und Kenntnis von SAMS Score • Spielball („Molten FLISTATEC V5M5000“) + 1 Ersatzball bestimmen und prüfen • Sichtkontrolle der Teams (jeder SR ein Team) anhand der Spielerlizenzen (kann alternativ auch während des offiziellen Aufwärmens erfolgen) • die Mannschaftslisten in SAMS Score durch die Teams per Eingabe der SAMS Score-Team-PIN bestätigen lassen (spätestens 17 min vor Spielbeginn)
17 min	<ul style="list-style-type: none"> • Auslosung mit Mannschaftskapitänen (im Spieltrikot) <ul style="list-style-type: none"> ◦ auf Kennzeichnung der Kapitäne achten
15 min	<ul style="list-style-type: none"> • Offizielles Aufwärmen der Mannschaften genehmigen (10 min.) > in Spielkleidung gewünscht, aber nicht gefordert! • Kontrolle der einheitlichen Spielkleidung, ausgenommen der/die Libero(s) (bei zwei Liberos müssen die Trikotfarben der beiden Liberos einheitlich sein) • ggf. Teammitglieder auf Verletzungsrisiko durch Schmuckstücke hinweisen (ggf. abtappen lassen)
12 min	<ul style="list-style-type: none"> • 2. SR: Aufstellungsblätter des 1. Satzes einholen bzw. bringen lassen • 2. SR: mit Schreiber sprechen und Prozedere abklären (Verfahren bei: Wechsel, Rotationsfehler, Auszeiten, etc.) • Absprache zwischen den beiden SR • ggf. Getränke „positionieren“ (regelmäßiges Trinken sorgt für Aufrechterhalten der Konzentration)
5 min	<ul style="list-style-type: none"> • ggf. Vorstellung des Schiedsgerichts und der Teams
SPIEL	
nach Spielende	<ul style="list-style-type: none"> • Bemerkungen zum Spiel in SAMS Score eintragen (Proteste, Verletzungen, längere Spielunterbrechungen, Trainerlizenz lag vor/ nicht vor, Liberoeinsatz u. a.) • ggf. Höher spielen vermerken (in SAMS Score und ggf. in Spielerlizenz > Sonderregelungen bei Jugendspielern bzw. Spielern mit Doppelspielrecht beachten!) • Spielberichtsbogen in SAMS Score entsprechend der „Internationalen Spielregeln Volleyball“ kontrollieren • Kapitäne per Eingabe SAMS Score-Team PIN den Spielbericht bestätigen lassen • Eingabe Schiri-PIN durch 1. Schiedsrichter
< 45min	<ul style="list-style-type: none"> • die Pause zwischen den Spielen mit den entsprechenden Mannschaften klären • bei Dreierturnieren beträgt die Pause zwischen den Spielen maximal 45 Minuten, davon sind 15 Minuten nach Spielende zur Auswertung von Schiedsrichterbeobachtungen vorbehalten. • Ist eine Mannschaft 15 Minuten nach der festgesetzten Zeit nicht oder nicht vollständig angetreten, muss der Schiedsrichter auf Spielverlust (0 Punkte) für die nicht angetretene Mannschaft mit der Satzwertung 0:3 (0:25, 0:25, 0:25) bzw. 0:2 (0:25, 0:25) erkennen.