

Schiedsrichterleitfaden - Handzeichen

Vorab sollte sich das Schiedsrichtergespann auf klare und deutliche Signale, bevorzugt durch Armbewegungen, einigen; hier einige Vorschläge. Des Weiteren sollten sich die 4 Schiedsrichter darauf einigen ob und welche Duelle die Malschiedsrichter mit beobachten sollen.



Nebenschiedsrichter achtet nur auf Team A und das Startzeichen vom Läufer*



Hauptschiedsrichter achtet nur auf Team B und das Startzeichen vom Läufer*

*Sobald das Handzeichen des Läufers kam streckt der Schiedsrichter seinen Arm in Richtung des anderen Schiedsrichters.

Sobald die Läufer von Team A und Team B bereit sind schauen der Haupt- und Nebenschiedsrichter sich an und geben beide die Startbereitschaft bekannt:



Der Hauptschiedsrichter beginnt das Spiel durch den Ruf **“3,2,1, Jugger“**. Dies sollte laut und in einem gleichbleibenden Rhythmus stattfinden. Hilfreich wäre auch eine visuelle Unterstützung durch das Runterzählen von Fingern:



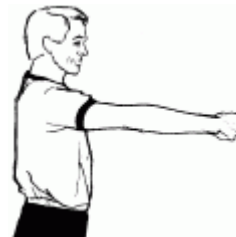
3



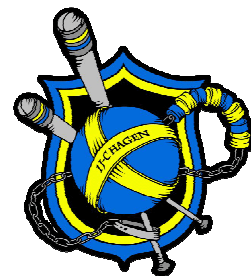
2



1



Jugger



Sollte Team A und/oder Team B zu früh ins Feld gestartet sein geben die Malschiedsrichter durch lautes rufen von **“Frühstart“** bekannt und durch folgende Handzeichen:



Sollte ein gültiger Punkt erzielt worden sein gibt dies der Malschiedsrichter durch den Ruf **“Jugg“** laut bekannt und hebt dabei die Arme:



Auch der Haupt- und Nebenschiedsrichter unterstützen dies mit demselben Ruf und derselben Armbewegung um das Spiel möglichst schnell weiterführen zu können.

Sollte ein ungültiger Punkt erzielt worden sein gibt dies der Malschiedsrichter durch den Ruf **“Kein Jugg“** bekannt und zeigt dies durch eine Scherenbewegung der Arme an:



Auch der Haupt- und Nebenschiedsrichter unterstützen dies mit demselben Ruf und derselben Armbewegung um das Spiel möglichst schnell weiterführen zu können.