

Die wichtigsten Dinge Zusammengefasst für den Schiedsrichter/WBL Einsatz im Ligamodus

- 1) **Schiedsrichter = Wettbewerbsleiter**, bitte so auch einscannen.
- 2) Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden die auch auf der Startkarte stehen. Ein nachträgliches Nachtragen in der Startkarte ist nicht möglich.
- 3) Nach dem 2. Durchgang ist eine Pause von 15 Minuten **zwingend** einzuhalten. Trainingsversuche sind möglich.
- 4) Sollte ein Spieler seinen Pass verlieren sind folgende Dinge zu beachten:
 - a. Er muss sich mit einem Lichtbildausweis ausweisen! Sonst keine Berechtigung zu Spielen.
 - b. Die Passnummer mittels LV Dashboard herausfinden oder Verein hat sie mit. (Startkarte)
 - c. Kontrolle mittels Stocksport Austria App ob es die richtige Passnummer ist.
 - d. Eingabe der Passnummer bei der Meisterschaft Durchführung.
 - e. Schiedsrichterbericht ausfüllen
im SR-Bericht gibt es den Punkt 7 ISPO-allgemeines, da kann man dies eintragen, und unter „8. Bemerkungen und Sonstiges“ entsprechen ausführen (unter Bemerkungen Eintragen, Schütze, Grund warum kein Pass da war, ...)
 - f. Schiedsrichterbericht + Foto des Lichtbildausweises an Michael Rechberger.
- 5) Dem Einwechselspieler stehen 4 Trainingsversuche zu, außer die Einwechslung erfolgt direkt nach der Pause.
- 6) Spieler dürfen die vordere Begrenzungslinie des Feldes erst übertreten, wenn der Punktestand feststeht, sonst Strafpunkte, einmal höflich darauf hinweisen. Bei Wiederholung Strafpunkte vergeben.
- 7) Spieler müssen auf der Abspielstelle stehen bei der Versuchsabgabe.
Ansonsten ist es ein ungültiger Versuch R 425a
- 8) Zettel für Mitschrift richten. Kehren und Punkte mitschreiben. Um eine Kontrolle am Schluss zu haben. Siehe <https://www.ooe-stocksport.at/verband/organisation-downloads/>
- 9) Winkel, Rollmeter, ... richten. Schiedsrichter Ausrüstung wie gehabt.
- 10) Bekleidung: Schiedsrichter Oberkörper Schwarz-Weis gestreift, Hose Schwarz.
- 11) Unterzeichnetes Wertungsblatt und Startkarte werden vom Schiedsrichter=WBL aufgehoben bis 30.09!