



Ausbildung Schweizer Schiedsrichter

Die Rolle des Schiedsgerichtes « Einführung in die Arbeit »

Methode und gesunder Menschenverstand



Ablauf der Präsentation

- Rechtliche Grundlagen und Aufgaben
- Bootspark und Steg
- Weg zum Start
- Die Startzone
- Das Rennen
- Das Ziel

Rechtliche Grundlagen & Aufgaben des Schiedsgerichtes

Rechtliche Grundlagen

- F: Code des Courses & Ausführungsregeln der FISA (CdC) oder
E: Rules of Racing and Bye-Laws der FISA (RoR)
www.worldrowing.com / Bereich «publications»
- Nationale Ergänzungen des SRV
www.swissrowing.ch/service/reglemente
- Statuten SRV

Basisaufgaben des Schiedsgerichtes

- **Chancengleichheit** garantieren
- Die **Sicherheit** der Athleten auf und am Wasser gewährleisten

Bootspark und Steganlage

Bootspark & Steganlage

- Meldung, Änderung und Aufgabe
- Lizenzkontrolle
- Kontrolle der Boote, Gewicht und Sicherheitselemente
- Kontrolle der Uniformen (Einheitlichkeit und Werbung)
- Wägen von Ruderern und Steuerleuten
- Werbung

Bootspark & Steganlage

Meldung

- Die Meldung muss bis **spätestens 12 Uhr am 11. Tag** vor dem ersten Renntag beim Organisator sein.
- Wenn ein Rennen nicht stattfinden kann, können die Mitglieder der betroffenen Teams auch nach Meldeschluss für andere Rennen nachgemeldet werden.
 - Als letzter Termin gilt **spätestens zwei Stunden** vor dem ersten Start der Regatta

Bootspark & Steganlage

Mannschaften

- Eine Frau kann eine Männerboot steuern und umgekehrt.
 - Gültig für nationale Regatten (CH)
 - Master Regatten (CH + FISA)
- Bei Junioren U15 (4x / 4+ /C-Gig / 8+) werden Mixed Teams zugelassen.
Bis zu 25% (ohne Steuerleute) können vom jeweils anderen Geschlecht sein.

Bootspark & Steganlage

Ummeldungen

Vor dem ersten Rennen

- Es können bis **50%** der Mannschaft (ohne Steuermann) umgemeldet werden.
- Ersatzleute müssen **demselben Club** angehören.
- Ummeldungen müssen schriftlich bis 1 Stunde vor dem ersten Lauf des entsprechenden Rennens dem Organisationskomitee eingereicht werden.
- Ein Skiffier kann nicht ersetzt werden.
- Wird eine Änderung der Mannschaft nicht fristgerecht umgemeldet, hat dies den Ausschluss der Mannschaft zur Folge.

Bootspark & Steganlage

Ummeldungen

Nach dem ersten Rennen

- Die Zusammensetzung der Mannschaft darf nach dem ersten Lauf des entsprechenden Rennens nicht mehr geändert werden, **Ausnahme: bei Krankheit oder Unfall mit einem ärztlichen Zeugnis.**
- Wurde ein Ruderer ersetzt, darf er in diesem Rennen nicht mehr teilnehmen, auch wenn die Gesundheit wieder hergestellt ist. (Ausnahme: ärztliches Zeugnis vom gleichen Arzt und Zustimmung des Jurypräsidenten.)
- Ein Skiffier kann nicht ersetzt werden.

Bootspark & Steganlage

Abmeldung

- Eine Abmeldung für den ersten Renntag muss bis spätestens 2 Stunden vor dem ersten Rennen des Tages erfolgen.
- Eine Abmeldung für den 2. Regattatag muss bis spätestens 1 Stunde nach dem letzten Rennen des ersten Tages erfolgen.
- Erfolgt eine Abmeldung nicht termingerecht, wird die Mannschaft als DNS = Did not start (nicht am Start) auf dem Resultateblatt geführt und mit einer Busse in Höhe des Startgeldes belegt.
(Ausnahme von der Busse nur durch Vorlegen eines Arzzeugnisses).

Bootspark & Steganlage

Lizenzen

- Um zu einer Regatta zugelassen zu werden, benötigen alle Ruderer, Ruderinnen und Steuerleute eine gültige Wettkampflizenz des SRV.
- Für **Junioren** ist dem Antrag eine **ärztliche Bestätigung** beizulegen
- Die Lizenz muss jährlich erneuert werden.

Bootspark & Steganlage

Kontrolle der Sicherheitselemente

- An einem Boot zu kontrollierende Teile
Bugball: - Farbe: **Weiss**, Durchmesser: **4cm**



Ziel:

*Vermeidung von Verletzungen bei einer Kollision
Sichtbarkeit bei Start- und Ziellinie*

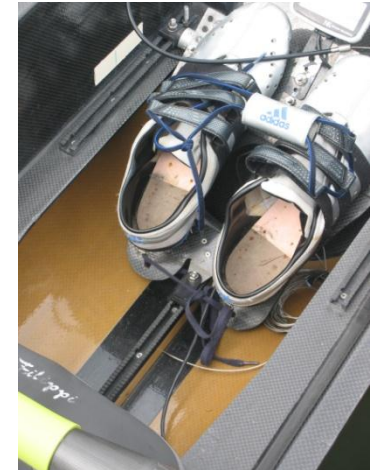
Commission des jeunes arbitres
Schiedsrichter-Kommission



Bootspark & Stegananlage

Kontrolle der Sicherheitselemente

- An einem Boot zu kontrollierende Teile

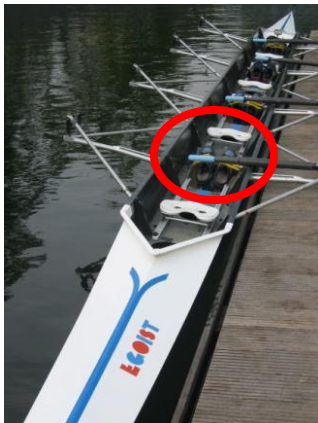


Fersenbündel:

- Länge maximal **7 cm**
- Getrennte Befestigung
- Ziel: sich **ohne Hände** zu befreien.

Ausnahme: Klicksysteme

Ziel: Beim Kentern bleiben die Füße nicht in den Schuhen hängen.



Bootspark & Stegananlage

Kontrolle der Sicherheitselemente

- Blätter:
 - A. Blattdicke: min. 5 mm (Riemen) et 3 mm (Sculls)
 - B. **Auf beiden Seiten identisch in den Clubfarben bemalt**
(Ausnahme: CC Lugano)



Ziel:

A. Sicherheit

B. Wiedererkennung der Mannschaft

Bootspark & Steganlage

Kontrolle des Tenu

Clubmannschaft

- Trägt einheitliches Tenu in den Clubfarben (kleine Ausnahme für Steuerleute).
- Die Clubfarben müssen dem Verband gemeldet werden.
 - Bekleidung und Blätter.

Renngemeinschaft

- Einheitliche Farbe für alle Mannschaftsmitglieder.
 - Bekleidung und Blätter
- Nur gemeldete Mannschaften dürfen die Farben des Verbandes tragen.

Ziel:

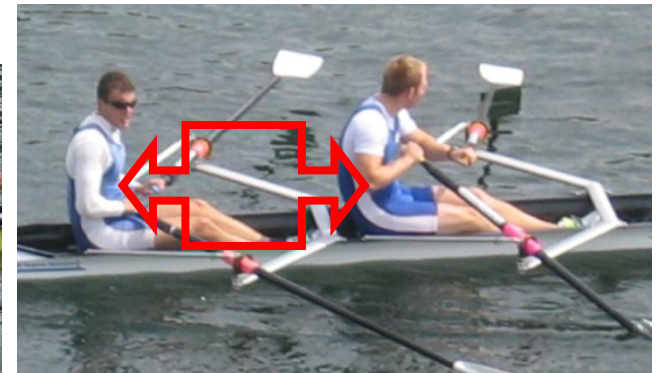
A. Pflege des Team- und Clubgeistes

B. Wiedererkennung der Mannschaft

Bootspark & Stegananlage Kontrolle des Tenu



Bootspark & Stegananlage Kontrolle des Tenu



Bootspark & Steganlage

Wägen der Steuerleute

- Zwischen **1 und 2 Stunden** vor dem ersten Lauf jedes Rennen an jedem Tag (*first race in each event each day*)
- Keine Neuwägung im Fall einer Verschiebung der Startzeit
- Das Zusatzgewicht muss bis nach dem Rennen beim Steuermann platziert sein. (Kontrolle möglich: am Start und bei der Rückkehr zum Bootssteg)
- Mindestgewicht

	Gewicht min.	Zusatz- gewicht
♂	55 kg	10 kg
♀ + juniors	50 kg	10 kg

Bootspark & Steganlage

Wägen der Leichtgewichte

- **Zwischen 1 und 2 Stunden** vor dem ersten Lauf jedes Rennens.
- Keine Neuwägung bei Verschiebung der Startzeit
(**1 mal pro Tag**)
- Leichtgewichte: Maximum

	Gewicht Ø	Gewicht max.	1x
♂	70 kg	72,5 kg	72,5 kg
♀	57 kg	59 kg	59 kg

Bootspark & Steganlage

Werbung

- Definiert im Anhang 2 des CdC FISA
(Ausführungsbestimmung der Regel 41)
- Betrifft
 - **Tenue**
 - **Boote**
 - Ruder, Dollen, Ausleger, Stemmbretter, Socken, Kopfbedeckung , Sonnenbrille...
(FISA / FSSA)
- Einschränkungen:
 - Erlaubte Stellen für Werbung
 - Definition der Grösse je nach Ort

Auf dem Weg zum Start

Auf dem Weg zum Start

- Einhaltung der **Trainingszeiten** kontrollieren
- Einhaltung der **Fahrordnung** kontrollieren
- Kontrolle der Wasseroberfläche (schwimmende Objekte in Bahnen)

Startzone

Startzone

Ablauf vor dem Start

- Der Starter ruft das Rennen zwischen 10 und 5 Minuten vor dem Start auf.
- 2 Minuten vor der regulären Startzeit gibt der Starter « 2 minutes »
- Der Seitenrichter beginnt mit dem Ausrichten.
Ziel: Die Boote innerhalb der zwei Minuten ausgerichtet zu haben, damit der Starter zur Startzeit das Startkommando geben kann.
- Boote sind zum Start bereit

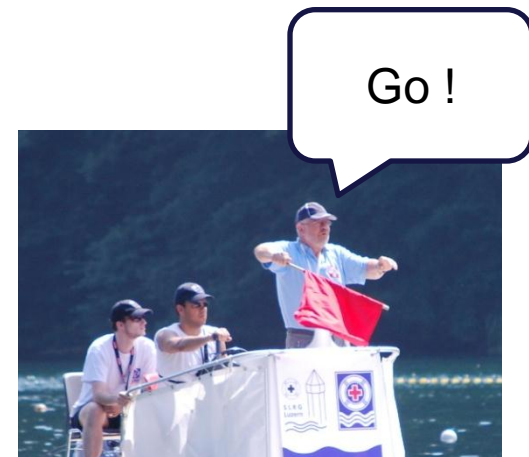
Alle Boote sind ausgerichtet, der Starter kann starten!



Startzone

Startablauf

- Ablauf mit Fahne :
 0. Roll Call (kein Abbruch möglich) oder Ankündigung « Quick Start »
 1. « Attention » = rote Fahne ist unten
 2. Rote Fahne mit zwei Händen hoch nehmen
 3. « Go » = schnelles Senken der roten Fahne.
- **Variable Dauer** zwischen «ATTENTION» und «GO»



Commission des jeunes arbitres
Schiedsrichter-Kommission

Startzone

Nach dem Start

- Auf Fehlstart achten!
Verantwortung ist beim Seitenrichter. Er (allein) benennt auch die betroffene(n) Mannschaft(en)
- Es können mehrere Mannschaften einen Fehlstart verursachen.
- **Achtung:** bei einer zweiten «yellow card» => Mannschaft wird aus dem Rennen genommen.

Startzone

Rennen anhalten

- Gründe eines Abbruches des Rennen innerhalb 100m
 - Fehlstart
 - Materialschaden
 - Bei Kollision oder Behinderung von Mannschaften
 - ✓ Ein Ruderer stoppt und hebt die Hand oder
 - ✓ nach Entscheidung des Schiedsrichter.
- Bei Unrecht => «yellow card» !
- Abbruch des Rennens mit roter Fahne und Glocke



Startzone

Rennen anhalten

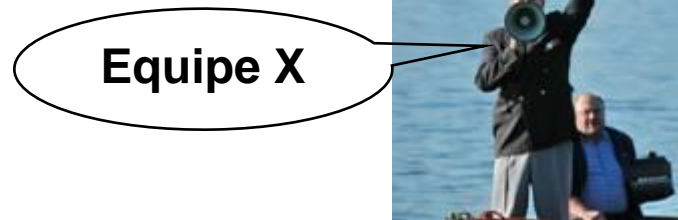
- Im Fall eines Fehlstartes: Rückkehr schnellst möglich auf Anweisung des Starters
- Die Anweisungen des Starters beachten.
 - Neue Startzeit oder neues Startprozedere
 - Mögliche Sanktionen

Im Rennen

Im Rennen Mannschaft korrigieren

- Im Falle von Gefahr, nicht aber zum Steuern der Teams

- ✓ Aufruf der Mannschaft



- ✓ Anweisung (nur visuell geben)



Im Rennen Mannschaft korrigieren

- **Der Schiedsrichter ist nicht da, die Mannschaften zu steuern,** aber um dafür zu sorgen, dass alle die gleichen Chancen haben.

Im Rennen Mannschaft korrigieren

- Im Falle von Gefahr kann der Schiedsrichter eine Mannschaft anhalten.

**Equipe X,
Hindernis !
STOP !**



Im Ziel

Ziel

Im Zielraum

- Bevor der Schiedsrichter das Rennen freigibt, versichert er sich, dass alles in Ordnung ist.
- Wenn keine Mannschaft eine Hand hebt, zeigt der Schiedsrichter die weisse Fahne
 - **Zuerst in Richtung der Ruderer** = « Euer Rennen ist ok »
 - **Danach in Richtung Ziel** = «Das Rennen ist ok »



Ziel

Im Zielraum

- Im Falle eines Problemes hebt der Schiedsrichter seine rote Fahne
 - Fragt nach dem Grund des Protestes nach
 - Teilt seine Entscheidung mit



