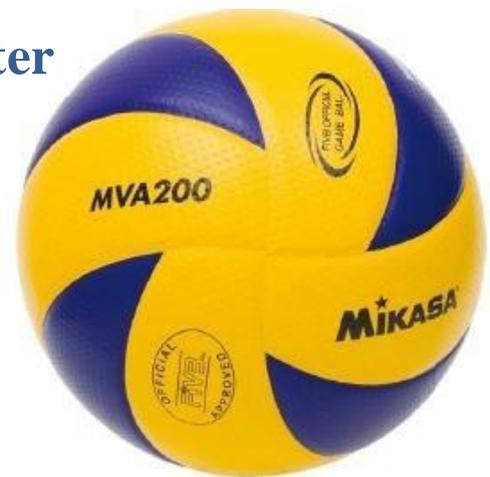




Ausbildung zum Volleyball-Schiedsrichter

Diese Lernunterlage soll dem Betreuer im Verein dazu dienen, Jugendliche auf eine Ausbildung zum Jugend-Schiedsrichter vorzubereiten.

Regeln
Lernunterlage



Vorwort:

Mit dieser Ausbildungsunterlage werden Jugendliche über die wesentlichen Volleyballregeln informiert. Die „Kunst“ der Ausbildung liegt hier im Bilden von Schwerpunkten, sowie dem Verzicht auf ausgefeilte Regeltexte. Jeder zukünftige Schiedsrichter hat eine EIGENE Pfeife und sollte Grundkenntnisse des (An-) Schreibens (großer Spielberichtsbogen) haben. Die offiziellen Handzeichen sind durch Zeigen und Nachmachen zu erlernen. **Ein aktuelles Regelheft ist für den Betreuer im Verein unerlässlich.** Für die Teilnehmer an der Ausbildung zum Jugend-Schiedsrichter ist diese Unterlage ausreichend.

Unterschiede im Jugendspielbetrieb gibt es bei der:

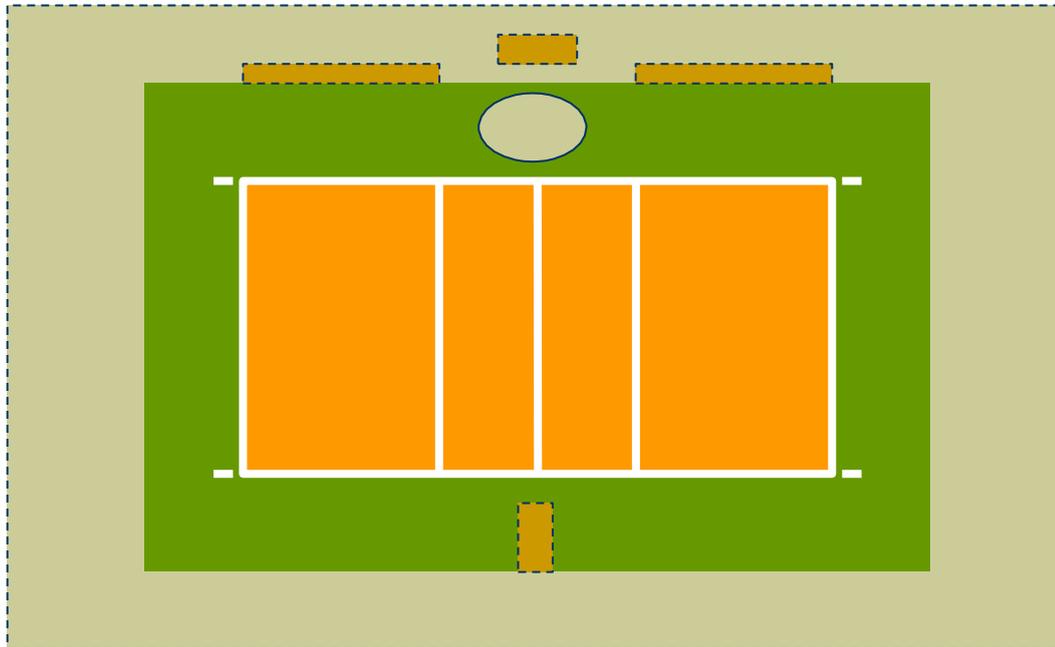
- Spielfeldgröße,
- Netzhöhe und
- Spielerzahl.

Die Zielgruppe dieser Ausbildungsunterlage spielt auf dem 9 m x 9 m Großfeld, 6 gegen 6 und ohne Libero. Dies entspricht den Vorgaben für die U 16 und ist auf die Anforderungen des Deutschen Volleyball-Verbandes e.V. bei einer theoretischen Prüfung für Jugend-Schiedsrichter abgestimmt. **Im NVV wird seit 2014 keine theoretische Prüfung mehr abgenommen.**

Die jüngeren Spieler werden, bei abweichender Spielfeldgröße, Anzahl Spieler und „Portugalregel“ beim Aufschlag, von ihren Betreuern angeleitet.

Die älteren Spieler „wachsen“ im Verlauf ihrer Volleyballkarriere mit den Besonderheiten der

Kapitel I Spielanlage und Ausrüstung SPIELFLÄCHE



Spielfeld: Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 x 9 m.

Freizone: Eine Freizone umgibt das gesamte Spielfeld.

Spielfläche: Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone. Sie muss rechteckig und symmetrisch sein.

Wettkampfbereich: Der (gestrichelt gezeichnete) Bereich in der Halle in dem Volleyball gespielt wird. Hier befindet sich „alles“ außer den Zuschauern.

Linien: Alle Linien sollen deutlich sichtbar sein und sich farblich vom Boden und anderen Linien unterscheiden.

Begrenzungslinien: Zwei Seiten- und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld und GEHÖREN ZU IHM.

Mittellinie: Die Achse der Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleich große Felder. Diese Linie erstreckt sich unter dem Netz von einer Seitenlinie zur anderen.

Angriffslinien: In jedem Feld wird im Abstand von 3 m von der Achse der Mittellinie eine Angriffslinie gezogen.

Mannschaftsbänke: Die Mannschaftsbänke stehen parallel zur Seitenlinie, außerhalb der Freizone (neben dem Hinterfeld) und begrenzen die Spielfläche.

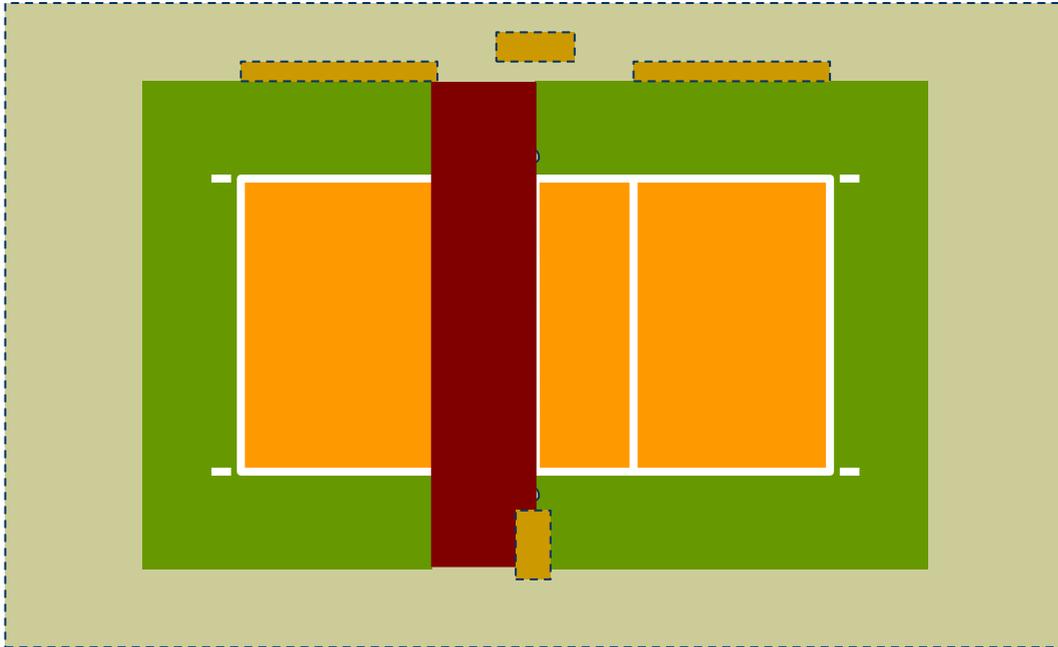
Schreibertisch: Der Schreibertisch steht um „Körperbreite“ weiter von der Seitenlinie entfernt als die Mannschaftsbänke.

Kasten 1. Schiedsrichter: Der Kasten steht in Verlängerung der Mittellinie gegenüber vom Schreibertisch.

Arbeitsbereich 2. Schiedsrichter: Der Arbeitsbereich des 2. SR ist angedeutet.

Zonen und Flächen

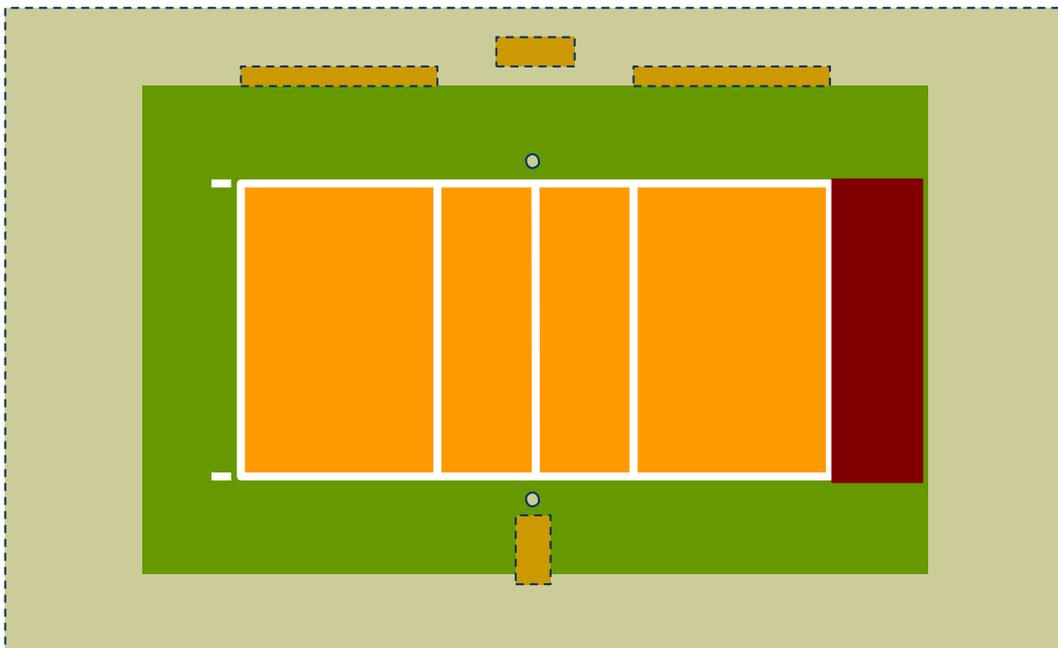
Vorderzone



Die Vorderzone wird in jedem Feld begrenzt durch die Achse der Mittellinie und die Angriffslinie, die in voller Breite zu dieser Zone gehört.

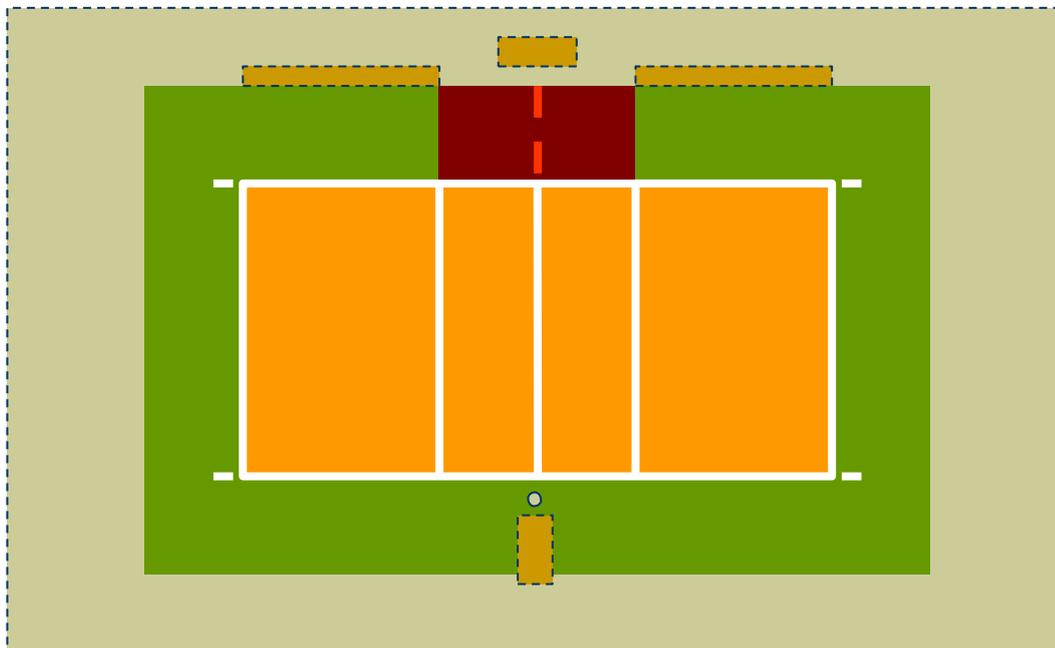
Die Vorderzone erstreckt sich seitlich über die Seitenlinien hinaus bis zum Ende der Freizone.

Aufschlagzone



Die Aufschlagzone ist eine genauso breite Fläche wie das Spielfeld und befindet sich hinter der Grundlinie. Sie ist seitlich begrenzt durch zwei kurze Linien hinter der Grundlinie. Diese sind in der Verlängerung der Seitenlinien angebracht und gehören zur Aufschlagzone. In der Tiefe erstreckt sich die Aufschlagzone bis zum Ende der Freizone.

Wechselzone



Die Wechselzone wird von der Verlängerung beider Angriffslinien (geteilt durch die Mittellinie) bis zum Schreibertisch begrenzt.

Beim Wechsel dürfen sich der einzuwechselnde Spieler und der 2. Schiedsrichter in der Wechselzone aufhalten. Der auszuwechselnde Spieler kommt bis an die Seitenlinie, nahe der Wechselzone. Der Trainer darf die Wechselzone nicht betreten.

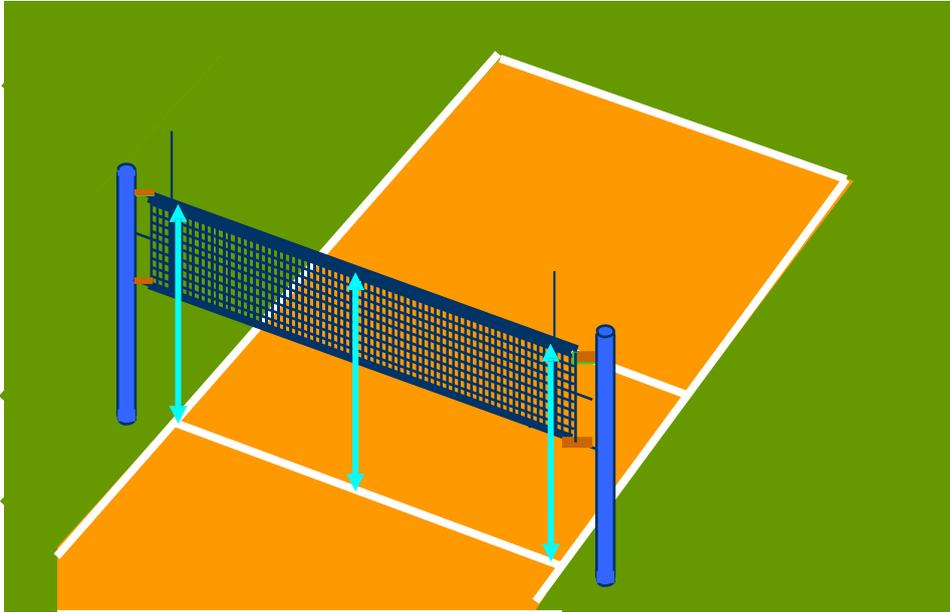
Kontrollfragen zur Spielfläche		Richtig	Falsch
1	Das gesamte Spielfeld ist von einer Freizone umgeben.		
2	Die Mannschaftsbank steht in der Freizone.		
3	Der Ball berührt die Freizone und die Seitenlinie. Dieser Ball ist „in“.		
4	Als der Aufschlagspieler den Aufschlag ausführt, steht ein Annahmespieler auf der Linie (berührt die Freizone nicht). Dies ist regelgerecht.		
5	Die Vorderzone endet an den Seitenlinien.		
6	Die Grundlinie gehört zur Aufschlagzone.		
7	Die kurzen Begrenzungslinien hinter dem Spielfeld gehören zur Aufschlagzone.		
8	Die Aufschlagzone erstreckt sich in der Tiefe bis zum Ende der Freizone.		
9	Beim (Spieler-)Wechsel darf nur der Spieler und der Trainer in der Wechselzone stehen.		
10	Der Schreibertisch steht näher an der Seitenlinie als die Mannschaftsbänke.		

NETZ UND PFOSTEN

Pfosten

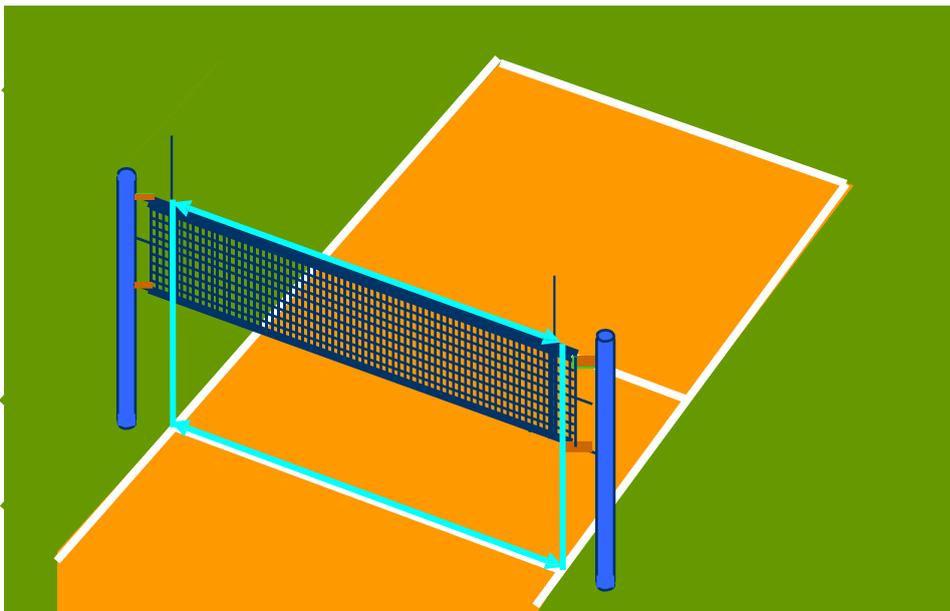
Die Posten, an denen das Netz befestigt ist, befinden sich außerhalb des Spielfeldes in der Freizone.

Netzhöhe



Senkrecht über der Mittellinie befindet sich ein Netz, das 1 m breit ist und bis zu 50 cm über die Seitenlinien hinausreicht. Es ist oben und unten straff an den Pfosten befestigt. Die Höhe wird in der Mitte des Spielfeldes gemessen. Die Netzhöhe über den beiden Seitenlinien muss genau gleich sein und darf die vorgeschriebene Höhe um max. 2 cm überschreiten.

Antennen



Die Antennentaschen sind auf der Position IV (vorne-links), genau über der Seitenlinie am Netz so zu befestigen, dass sich der Antennenstab außerhalb der Seitenlinie befindet. Somit ist der Abstand zwischen den Antennen genau so groß, wie das Spielfeld breit ist. Die Antennen begrenzen seitlich den Überquerungssektor, durch den der Ball zum Gegner gespielt werden muss.

DER BALL



Der Ball wird vom Verband vorgeschrieben und hat produktionsbedingt ein bestimmtes Gewicht und eine bestimmte Größe. Diese Faktoren kannst du als Schiedsrichter nicht beeinflussen.

Doch der Druck, der sich ständig ändert(!), ist vor dem Spiel durch die Schiedsrichter zu kontrollieren.

Der 1. Schiedsrichter bestimmt den Spielball vor dem Spiel.

Kontrollfragen Netz und Ball		Richtig	Falsch
1	Die Netzhöhe über den Seitenlinien beträgt links 2,22 m und rechts 2,20 m. Das ist zulässig.		
2	Die Antennen begrenzen seitlich den Überquerungssektor.		
3	Der Ball darf innerhalb des Überquerungssektors das Netz berühren.		
4	Berührt der Ball die Antenne, ist auf „aus“ zu entscheiden.		
5	Der Ball berührt außerhalb der Antenne das Netz. Das ist ein Fehler.		
6	Der Abstand zwischen den Antennen ist genau so groß wie das Spielfeld breit ist.		
7	Die Antenne ist so anzubringen, dass sich die Antennentasche genau über der Seitenlinie und die Antenne außerhalb des Spielfeldes befindet.		
8	Die Antenne ist jeweils vorne-links am Netz anzubringen.		
9	Das Schiedsgericht kontrolliert und bestimmt den Spielball.		
10	Das Netz muss in der Mitte des Spielfeldes genau die vorgeschriebene Höhe haben.		

Kapitel 2

Teilnehmer

MANNSCHAFTEN

(B) ^A oder ^B		ESV Mannschaften	TSM	^A oder ^B (A)	
Nr.	Pass-Nr., Name des Spielers	Nr.	Pass-Nr., Name des Spielers		
1	112744 H. Moserer	1	466666 A. Balltreter		
2	19661 T. Joker	2	912744 S. Primus		
3	138759 F. Blockmann	3	987767 H. Gelbsucht		
4	187587 K. Lobber	4	598058 N. Steller		
5	136789 A. Capitano	5	436578 K. Schmetterli		
6	128755 E. Notnagel	7	636767 E. Rotfang		
7	148576 P. Mutmacher	8	446477 J. Rotatione		
8	143677 A. Freischärler	11	885876 C. Toucher		
9	146888 S. Übertreter	14	123345 R. Toucher		
10	1234 M. Methusalem				
12	453566 N. Netzkönig				
LIBEROS					
1.:	A. Freischärler	1.:			
2.:		2.:			
OFFIZIELLE					
J. Meistermacher		T / C		M. Motivatus	
		TA / AC		F. Stehbei	
		TA / AC			
A. Helfschnell		P / T			
		A / M			
UNTERSCHRIFTEN					
Mannschaftskapitän <i>A. Capitano</i>			Mannschaftskapitän <i>S. Primus</i>		
Trainer <i>J. Meistermacher</i>			Trainer <i>J. Motivatus</i>		

Nur die vor Spielbeginn im Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen das Spielfeld betreten, sich einspielen und am Spiel teilnehmen. Nach dem Unterschreiben des Spielberichts Bogens durch den Trainer und den Mannschaftskapitän darf in der Rubrik „Mannschaften“ nichts mehr verändert werden.

Plätze der Teilnehmer

Die Wechselspieler sitzen auf der Mannschaftsbank oder stehen in der Verlängerung der Mannschaftsbänke neben der Aufschlagzone. Der Trainer sitzt auf der Mannschaftsbank, darf sich aber auch in der „Coachingzone“ (vor der Mannschaftsbank) aufhalten.

Lernunterlage für die Vorbereitung “Ausbildung zum Jugend-Schiedsrichter”

MANNSCHAFTSFÜHRUNG

Der Mannschaftskapitän und der Trainer sind für das Verhalten und für die Disziplin ihrer Mannschaft verantwortlich.

Mannschaftskapitän

VOR DEM SPIEL unterschreibt der Mannschaftskapitän den Spielberichtsbogen und vertritt seine Mannschaft bei der Auslosung.

WÄHREND DES SPIELS: Wenn der Mannschaftskapitän auf dem Spielfeld ist, nennt man ihn Spielkapitän. Ist er nicht auf dem Spielfeld, muss er oder der Trainer einen anderen Spieler benennen, der die Aufgaben des Spielkapitäns übernimmt.

Der Spielkapitän behält seine Verantwortung so lange, bis er ausgewechselt wird, der Mannschaftskapitän wieder spielt oder der Satz endet.

Nur dem **Spielkapitän ist es als einzigem Mannschaftsmitglied gestattet**, und nur wenn der Ball „aus dem Spiel“ ist, **mit den Schiedsrichtern zu sprechen**,

- um Erläuterungen über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erbitten. Wenn der Spielkapitän mit der Erläuterung des 1. Schiedsrichter nicht einverstanden ist, kann er gegen die Entscheidung protestieren. Er muss dann dem 1. Schiedsrichter sofort mitteilen, dass er am Ende des Spiels einen offiziellen Protest im Spielberichtsbogen eintragen möchte.
- Er darf bei Abwesenheit des Trainers Auszeiten und Wechsel beantragen.

NACH DEM SPIEL hat der Mannschaftskapitän den Schiedsrichtern zu danken und den Spielberichtsbogen zur Bestätigung des Resultats zu unterschreiben. Jetzt kann er einen rechtzeitig angemeldeten Protest im Spielberichtsbogen eintragen.

Trainer

VOR DEM SPIEL unterschreibt der Trainer die Rubrik „Mannschaften“ auf dem Spielberichtsbogen.

WÄHREND DES SPIELS betreut der Trainer seine Mannschaft von außerhalb des Spielfeldes und hat das Recht,

- Auszeiten und Wechsel zu beantragen und
- den Spielern Anweisungen zu erteilen.

Er hat nicht das Recht, Fragen an das Schiedsgericht über die getroffene Entscheidung zu stellen.

Kontrollfragen Mannschaften und Mannschaftsführung		Richtig	Falsch
1	Es dürfen nur die Spieler am Spiel teilnehmen, die im Spielberichtsbogen in der Rubrik „Mannschaften“ eingetragen sind.		
2	Die leeren Zeilen in der Rubrik „Mannschaften“ sind vom Unterschreibenden durchzustreichen.		
3	Die Wechselspieler dürfen vor der Mannschaftsbank stehen.		
4	Der Mannschaftskapitän bestätigt mit seiner Unterschrift das Spielergebnis nach Ende des Spiels.		
5	Der Mannschaftskapitän bedankt sich nach dem Spiel beim Schiedsgericht.		
6	Der Spielkapitän darf Fragen zur Regelauslegung an den 1. Schiedsrichter stellen.		
7	Geht der Spielkapitän vom Feld, so ist ein neuer Spielkapitän zu bestimmen.		
8	Der Trainer darf hinter der Mannschaftsbank stehen.		
9	Der Trainer vertritt seine Mannschaft bei der Auslosung.		
10	Der Trainer darf Fragen zur Regelauslegung an den 1. Schiedsrichter stellen.		

Kapitel 3

Spielsystem

Auslosung

Vor dem Einspielen am Netz und vor einem Entscheidungssatz vollzieht der 1. Schiedsrichter mit einer MÜNZE die Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseiten zu entscheiden.

Der Gewinner der Auslosung hat vier Möglichkeiten:

- aufzuschlagen,
- anzunehmen,
- Wahl der rechten Spielfeldhälfte,
- Wahl der linken Spielfeldhälfte.

Wenn der Gewinner der Auslosung eine Spielfeldhälfte wählt, muss der Verlierer die andere Spielfeldhälfte nehmen und darf zwischen Aufschlag und Annahme wählen.

Wenn der Gewinner der Auslosung den Aufschlag wählt, muss der Verlierer die Annahme nehmen und darf die Spielfeldhälfte wählen.

Wenn der Gewinner der Auslosung die Annahme wählt, muss der Verlierer den Aufschlag nehmen und darf die Spielfeldhälfte wählen

Einspielen

Nach der Auslosung dürfen sich die Mannschaften gemeinsam 10 Minuten (am Netz) einspielen. In der Regel 4 Minuten von der Position IV sowie 4 Minuten von der Position II angreifen und 2 Minuten aufschlagen. Damit der vorgegebene Spielbeginn eingehalten werden kann, beginnt das Einspielen ca. 15 Minuten vorher, d.h. die Auslosung sollte 17 Minuten vor Spielbeginn erfolgen.

Startaufstellung

Es müssen immer sechs Spieler einer Mannschaft spielen. Sind keine sechs Spieler spielfähig, so ist die Mannschaft für „unvollständig“ zu erklären. Die Startaufstellung der Mannschaft gibt die Rotationsfolge (Reihenfolge der Spieler auf dem Feld) an. Diese muss während des Satzes beibehalten werden.

Kontrollfragen Aufbau des Spiels		Richtig	Falsch
1	Die Auslosung soll nur mit einer Münze durchgeführt werden.		
2	Die Auslosung findet nach dem Einspielen am Netz statt.		
3	Der Gewinner der Auslosung sagt „wir schlagen rechts vom Schreibertisch auf“. Dies ist regelgerecht.		
4	Das Einspielen (am Netz) dauert 10 Minuten.		
5	Es müssen immer 6 Spieler mitspielen.		
6	Wenn wegen einer Verletzung keine 6 Spieler mitspielen können, darf das Spiel mit 5 Spielern zu Ende gespielt werden.		
7	Die Rotationsfolge darf nach jeder Auszeit geändert werden.		
8	Die Rotationsfolge darf vor jedem Satz geändert werden.		
9	Die Spieler, die in einem Satz nicht zur Startaufstellung gehören, sind für diesen Satz Wechselspieler.		
10	Ein Wechsel beim Spielstand von 0:0 ist zulässig.		

Kapitel 4

Spielaktionen

Ball im Spiel

Wird der vom 1. Schiedsrichter mittels Pfiff genehmigte Aufschlag ausgeführt (Schlaghand oder ein beliebiger Teil des Armes berührt den Ball), nachdem der Ball zuvor aus der Hand (den Händen) hochgeworfen oder losgelassen wurde, ist der Ball „im Spiel“. Wird ein Aufschlag vor dem Pfiff ausgeführt, so ist er zu wiederholen. Berührt beim Anwerfen der Ball einen Gegenstand (z.B. Basketballkorb), gilt der Aufschlag als ausgeführt und dies hat zur Folge, dass das Aufschlagrecht wechselt.

Ball „aus dem Spiel“

Der nächste Pfiff des 1. bzw. des 2. Schiedsrichters beendet den Spielzug. Mit diesem Pfiff ist der Ball „aus dem Spiel“.



Pfeife immer so laut, dass dich alle Beteiligten und die Zuschauer hören und zeige IMMER mit dem offiziellen SR-Handzeichen an! Das gilt auch für vermeintlich eindeutige und „glasklare“ Fehler.

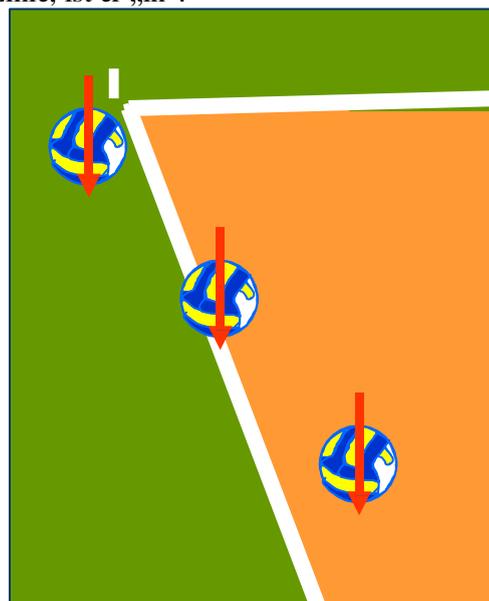


Ball „in“

Der Ball ist „in“, wenn er den Boden des Spielfeldes berührt.

Beachte: Die beiden Grund- und beiden Seitenlinien gehören zum Spielfeld!

Berührt der Ball eine solche Linie, ist er „in“.



Ball „aus“

Der Ball ist „aus“, wenn er:

- den Boden vollständig außerhalb der Begrenzungslinien berührt;
- einen Gegenstand außerhalb des Feldes, die Decke oder eine außerhalb des Spiels befindliche Person berührt;
- die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz außerhalb der Antennentaschen berührt;
- die senkrechte Ebene des Netzes entweder teilweise oder vollständig außerhalb des Überquerungssektors überquert oder
- die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchquert.

Berührungen pro Mannschaft

Eine Mannschaft darf den Ball drei Mal berühren (zusätzlich zum Block), um ihn zum Gegner zurückzuspielen. Ein Spieler darf den Ball nicht zwei Mal nacheinander berühren (ausgenommen nach einem Block).

Gleichzeitige Berührungen

Zwei oder drei Spieler dürfen den Ball gleichzeitig berühren. Das zählt dann (außer beim Block), als zwei bzw. drei Berührungen.



Merkmale der Ballberührung

Der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden. Er muss kurz berührt werden. Ein Fangen oder Werfen ist ein Fehler und muss abgepfiffen werden. Beim ersten Kontakt einer Mannschaft darf der Ball mehrere Körperteile nacheinander berühren, wenn dies innerhalb derselben Aktion erfolgt.

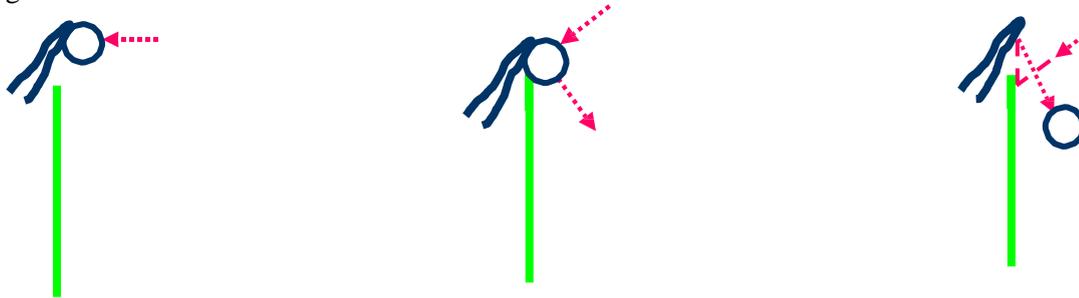


BALL AM NETZ

Der zum Gegner gespielte Ball muss vollständig innerhalb des Überquerungssektors über das Netz fliegen. Der Überquerungssektor ist der Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der begrenzt wird durch die Netzoberkante, die beiden Antennen und die Hallendecke. Der Ball darf das Netz beim Überqueren berühren. Ein zwischen den Antennen ins Netz gespielter Ball darf im Rahmen der drei erlaubten Berührungen einer Mannschaft weitergespielt werden. Ein außerhalb der Antennen ins Netz gespielter Ball ist „aus“!

SPIELER AM NETZ

Ein Spieler darf beim Blocken mit den Händen über das Netz greifen, sofern er nicht VOR dem Angriffsschlag des Gegner den Ball berührt.



Eindringen unterhalb des Netzes

Das gegnerische Spielfeld darf mit ALLEN Körperteilen berührt werden, solange der Gegner in seiner Spielaktion nicht behindert wird. Wird das gegnerische Spielfeld mit dem Fuß (den Füßen) berührt, so gilt ZUSÄTZLICH folgende Einschränkung:

- es muss sich mindestens ein Teil des Fußes (der Füße) auf der Mittellinie oder direkt über ihr befinden. Befindet sich der Fuß (die Füße) nicht mehr auf oder über der Mittellinie, so ist es ein Fehler.



Kontakt mit dem Netz

Berührt ein Spieler das Netz (zwischen den Antennen) oder die Antenne selbst während seiner Spielaktion, so ist das ein Fehler. Die Spielaktion umfasst u.a. Absprung, Ballberührung (oder Versuch) und Landung. Zudem ist als Fehler zu pfeifen, wenn der Gegner in seiner Spielaktion behindert wird, bzw. wenn sich die Mannschaft welche das Netz berührt, sich einen unfairen Vorteil verschafft oder das Netz zwischen den Antennen als Hilfestellung benutzt (u.a. um Halt zu bekommen, das Netz festhält). Die Berührung des Netzes außerhalb der Antennen wird nicht als Fehler betrachtet.

Kontrollfragen Spielsituationen		Richtig	Falsch
1	Ein Aufschlag, der vor dem Anpfiff ausgeführt wird, ist zu wiederholen.		
2	Berührt der Ball ganz knapp die Seitenlinie, so ist er „in“.		
3	Nach einem Block darf jede Mannschaft weitere drei Mal spielen.		
4	Nach einem Blockabpraller darf der Ball mehrere Körperteile berühren.		
5	Nach einem Blockabpraller darf der Ball geworfen werden.		
6	Ein außerhalb der Antennen ins Netz gespielter Ball, darf innerhalb der zulässigen drei Berührungen weitergespielt werden.		
7	Gleichzeitig mit dem gegnerischen Angriffsschlag, darf der Blockspieler über das Netz greifen und blocken.		
8	Das Berühren der gegnerischen Spielfeldhälfte mit dem Gesäß ist erlaubt, wenn dabei der Gegner nicht in seinem Spiel behindert wird.		
9	Das Berühren der gegnerischen Spielfeldhälfte mit dem ganzen Fuß ist dann erlaubt, wenn dabei der Gegner in seinem Spiel nicht behindert wird.		
10	Eine Netzberührung außerhalb einer Spielaktion ist abzupfeifen.		

Kapitel 5

Spielunterbrechungen, Satzpausen und Verzögerungen

Normale Spielunterbrechungen

Jede Mannschaft hat pro Satz Anspruch auf zwei Auszeiten von jeweils 30 Sekunden Dauer und sechs Wechsel. Bei einem Antrag auf Wechsel können mehrere Spieler gleichzeitig gewechselt werden. Nach einem Antrag auf Wechsel muss ein Spielzug mit Punktstandänderung erfolgen, bevor ein erneuter Antrag (von derselben Mannschaft) auf Wechsel gestellt werden darf.

Reihenfolge der normalen Spielunterbrechungen je Mannschaft

AUSZEIT - WECHSEL - AUSZEIT ✓

AUSZEIT - AUSZEIT - WECHSEL ✓

WECHSEL - AUSZEIT - AUSZEIT ✓

WECHSEL - WECHSEL

Wechsel - Auszeit - Wechsel

Zwischen zwei Anträgen einer Mannschaft auf Wechsel muss ein Spielzug liegen.

WECHSEL - SPIELZUG - WECHSEL ✓



Verletzung

Wenn sich ein Unfall ereignet, während der Ball im Spiel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen. Der Spielzug wird anschließend wiederholt.

Der 2. Schiedsrichter genehmigt:

- die Auszeiten mittels Pfiff und offiziellem Handzeichen und beendet diese nach 30 Sekunden wiederum mittels Pfiff;
- den Wechsel mittels Pfiff und offiziellem Handzeichen und ist für die zügige Durchführung zuständig.

Hier arbeitet er eng mit dem Schreiber zusammen.

Kontrollfragen Auszeit und Wechsel		Richtig	Falsch
1	Eine Auszeit dauert drei Minuten.		
2	Eine Mannschaft darf nacheinander zwei Auszeiten beantragen.		
3	Eine Mannschaft hat Anspruch auf beliebig viele Auszeiten.		
4	Nachdem eine Mannschaft eine Auszeit durchgeführt hat, darf die andere Mannschaft (ohne dass ein Spielzug gespielt wurde) auch einen Antrag auf Auszeit stellen.		
5	Eine Mannschaft darf nacheinander zwei Wechsel beantragen.		
6	Eine Mannschaft kann beliebig oft wechseln.		
7	Ein Wechsel dauert 30 Sekunden.		
8	Nachdem eine Mannschaft einen Wechsel durchgeführt hat, darf die andere Mannschaft (ohne dass ein Spielzug gespielt wurde) auch einen Antrag auf Wechsel stellen.		
9	Zwischen zwei Anträgen einer Mannschaft auf Wechsel muss ein Spielzug gespielt werden.		
10	Wenn sich ein Spieler verletzt, ist der Spielzug sofort abzupfeifen. Der unterbrochene Spielzug wird wiederholt.		

Kapitel 8

Schiedsrichter

1. Schiedsrichter pfeift

Der 1. Schiedsrichter bewilligt den Aufschlag mit dem Pfiff und dem entsprechenden Handzeichen, nachdem er sich überzeugt hat, dass beide Mannschaften (und der 2. Schiedsrichter) spielbereit sind und der Aufschlagsspieler den Ball hat (Das „Aufschlagbewilligungszeichen“ wird vom 2. Schiedsrichter nicht ausgeführt). Mit dem Schlagen des Balles beginnt der Spielzug.

Erkennt der 1. Schiedsrichter einen Fehler, so pfeift er und beendet damit den Spielzug.

- Der 1. Schiedsrichter zeigt in die Richtung der Mannschaft, die den Punkt erzielt hat. Dieses Handzeichen wiederholt der 2. Schiedsrichter nicht.
- Danach macht der 1. Schiedsrichter das Handzeichen für die Art des Fehlers. Auch dieses Handzeichen wird vom 2. Schiedsrichter nicht wiederholt.
- Wenn es notwendig erscheint, zeigt der 1. Schiedsrichter noch zusätzlich auf den Spieler, welcher den Fehler begangen hat.

2. Schiedsrichter pfeift

Erkennt der 2. Schiedsrichter während des Spielzugs einen Fehler, der in seine Zuständigkeit fällt, so pfeift er und unterbricht damit den Spielzug.

- Er stellt sich auf die Seite der fehlerverursachenden Mannschaft und führt das Handzeichen für die Art des Fehlers aus. Dabei hält er Blickkontakt mit dem 1. Schiedsrichter.
- Wenn es notwendig erscheint, zeigt der 2. Schiedsrichter noch zusätzlich auf den Spieler, welcher den Fehler begangen hat.
- Der 1. Schiedsrichter zeigt nun in die Richtung der Mannschaft, die den Punkt erzielt hat. Dieses Handzeichen wiederholt der 2. Schiedsrichter. Das Fehlerzeichen macht der 1. Schiedsrichter nicht.

Ein Schiedsrichter pfeift „Doppelfehler“

Wenn z.B. ein fremder Ball ins Spielfeld rollt, so ist (wegen Verletzungsgefahr) der Spielzug mittels Pfiff zu unterbrechen und auf „Doppelfehler“ zu entscheiden. Der Spielzug wird anschließend wiederholt.

Zuständigkeit des 1. Schiedsrichters

Während des Spiels hat er u.a. zu entscheiden über:

- Fehler des Aufschlagsspielers und Positionsfehler der aufschlagenden Mannschaft,
- Fehler beim Spielen des Balles,
- Fehler oberhalb des Netzes und fehlerhafte Netzberührungen durch Spieler (in erster Linie auf der Seite des Angreifers),
- Fehler bei Angriffsschlägen von Hinterspielern,
- Bälle welche die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchqueren.

Zuständigkeit des 2. Schiedsrichters

Während des Spiels entscheidet er u.a., pfeift und zeigt an:

- Das Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte und in den gegnerischen Raum unter dem Netz,
- Positionsfehler der annehmenden Mannschaft,
- Die fehlerhafte Berührung eines Spielers mit dem Netz (in erster Linie auf der Seite des Blocks) oder Antennenberührungen auf seiner Seite des Spieldeldes,
- jeden Block eines Hinterspielers oder jeden fehlerhaften Angriffsschlag eines Hinterspielers,
- den Kontakt des Balles mit einem fremden Gegenstand,
- den Kontakt des Balles mit dem Boden (falls der 1. Schiedsrichter nicht in der Lage ist, diese Berührung zu sehen),
- den Kontakt des Balles mit der Antenne auf seiner Seite und Ball überquert die Netzebene im Außensektor auf seiner Spielfeldseite.

Standort und Blickrichtung 1. Schiedsrichter

- Der 1. Schiedsrichter steht hinter dem Pfosten auf einem Kasten und soll sich mit seinen Augen ca. 40-50 cm über der Netzoberkante befinden.
- Beim Aufschlag schaut er in Richtung der aufschlagenden Mannschaft und kontrolliert deren Aufstellung und ob der Spieler den Aufschlag regelgerecht ausführt.
- Während des Spielzuges schaut er immer zum Ball.
- Am Ende eines Spielzuges, noch vor Ausführung der Handzeichen, schaut er zum 2. Schiedsrichter.

Standort und Blickrichtung 2. Schiedsrichter

- Der 2. Schiedsrichter steht auf dem Boden zwischen dem Spielfeld und dem Schreibertisch in der Freizone.
- Beim Aufschlag steht er auf der Seite der annehmenden Mannschaft und kontrolliert deren Aufstellung.
- Während eines Spielzuges steht er grundsätzlich auf der Seite des Netzes, auf der KEIN Ball ist (Blockspielerseite).
- Bei Aktionen am Netz achtet er auf unerlaubte Netzberührung und „Übertritt“ der Mittellinie. Er schaut nicht dem Ball nach!
- Am Ende eines Spielzuges (und vor dem Anzeigen der Handzeichen durch den 1. Schiedsrichter) stellt er sich auf die Seite der Mannschaft, die den Spielzug verloren hat und schaut zum 1. Schiedsrichter.
- Nach dem Anzeigen begibt er sich rückwärts zum Schreibertisch, damit er die Bänke mit den Wechselspielern besser sehen und auf Anträge seitens der Trainer schneller reagieren kann.
- Streckt der 1. Schiedsrichter den Arm zur Aufschlagbewilligung aus, so geht der 2. Schiedsrichter vom Schreibertisch weg in Richtung Spielfeld der annehmenden Mannschaft.

Kontrollfragen Schiedsgericht und Verfahrensweisen		Richtig	Falsch
1	Das Handzeichen zur Aufschlagbewilligung machen beide Schiedsrichter.		
2	Beim Aufschlag kontrolliert der 1. Schiedsrichter die Aufstellung der aufschlagenden Mannschaft.		
3	Wenn der 2. Schiedsrichter einen Fehler pfeift, so führt er als erstes das Handzeichen für den Fehler und nach dem 1. Schiedsrichter das Handzeichen „Seite nächster Aufschlag“ aus.		
4	Wenn der Ball „im Spiel“ ist, steht der 2. Schiedsrichter auf der Seite des Netzes, auf der abgewehrt wird.		
5	Nach einem Fehlerpfeiff und den dazugehörigen Handzeichen geht der 2. Schiedsrichter weg vom Spielfeld in Richtung Schreibertisch, damit er die Mannschaftsbänke bzw. die Trainer besser sehen kann.		
6	Wenn ein fremder Ball ins Spielfeld rollt, hat das Schiedsgericht mit dem Pfiff so lange zu warten, bis sich ein Spieler beschwert.		
7	Der 2. Schiedsrichter entscheidet ob der Ball auf seiner Seitenlinie „IN“ oder „AUS“ ist.		
8	Der 1. Schiedsrichter bewilligt und beendet die Auszeit mit einem Pfiff.		
9	Der 2. Schiedsrichter genehmigt (mit einem Pfiff) einen zulässigen Antrag auf Wechsel.		
10	Bei eindeutigen Fehlern reicht ein Pfiff aus. Das Handzeichen muss nicht ausgeführt werden.		

Lernunterlage für die Vorbereitung "Ausbildung zum Jugend-Schiedsrichter"

SR-Technik: Aufschlag, Annahme, Zuspiel, Angriff, Block berührt, Ball auf den Boden der aufschlagenden Mannschaft, Spielzugverlust, erneuter Aufschlag.

Zeitpunkt bzw. Geschehen	1. Schiedsrichter		2. Schiedsrichter	
	Begleitendes	Handlung	Laufweg/Standort	Handlung
Vor dem Aufschlag	Alle spielbereit?	Strecke den Arm aus auf die Seite der aufschlagenden Mannschaft	Gehe vor zum Spielfeld auf die Seite der annehmenden Mannschaft	
Aufschlagbewilligung		Pfeife u. mache das Hz „Aufschlagbewilligung“		
Ausführung Aufschlag	Alles regelgerecht?	Kontrolliere die Aufstellung der aufschlagenden Mannschaft		Kontrolle der Aufstellung der annehmenden Mannschaft
Ball überquert das Netz		Kontrolliere den Flug des Balles durch den Überquerungssektor		Kontrolle des Ballflugs durch den Überquerungssektor
			Wechsle auf die Seite zur ehemals aufschlagenden Mannschaft	
Annahme	Alles regelgerecht?	Schaue auf das Spielgeschehen		Schaue auf das Spielgeschehen
Zuspiel	Alles regelgerecht?	Schaue auf das Spielgeschehen		Achte auf fehlerhafte Netz-/Antennenberührung und Eindringen in des Gegners Raum bzw. Spielfeld
Angriff	Alles regelgerecht?	Schaue auf das Spielgeschehen		Achte auf fehlerhafte Netz-/Antennenberührung und Eindringen in des Gegners Raum bzw. Spielfeld
Block	Alles regelgerecht?	Schaue auf das Spielgeschehen		Achte auf fehlerhafte Netz-/Antennenberührung und Eindringen in des Gegners Raum bzw. Spielfeld

Lernunterlage für die Vorbereitung "Ausbildung zum Jugend-Schiedsrichter"

Zeitpunkt bzw. Geschehen	1. Schiedsrichter		2. Schiedsrichter	
	Begleitendes	Handlung	Laufweg/Standort	Handlung
Ball überquert das Netz	regelgerecht?	Kontrolliere den Flug des Balles durch den Überquerungssektor		Kontrolliere den Flug des Balles durch den Überquerungssektor
			Wechsle auf die Seite zur ehemals annehmenden Mannschaft	
Ball fällt in das Spielfeld		Kontrolliere den Ballflug		Kontrolliere den Ballflug
		Pfeife	Wechsle auf die Fehlerseite	
		Nehme Blickkontakt mit 2. SR auf		Nehme Blickkontakt mit 1. SR auf
		Mache das Hz „Aufschlagrecht“		Mache das Hz „Aufschlagrecht“ NICHT nach
		Mache das Hz „IN“		Mache das Hz „IN“ NICHT nach
		Entspannen	Gehe rückwärts zum Schreibertisch	Achte auf Anträge beider Trainer bzw. Spielkapitäne
Vor dem Aufschlag	Alle spielbereit?	Strecke den Arm aus auf die Seite der aufschlagenden Mannschaft	Gehe vor zum Spielfeld auf die Seite der annehmenden Mannschaft	
Aufschlagbewilligung		Pfeife u. mache das Hz „Aufschlagbewilligung“		

Lernunterlage für die Vorbereitung “Ausbildung zum Jugend-Schiedsrichter”

SR-Technik: Aufschlag, Annahme, Zuspiel, Angriff, Ball berührt die Antenne auf der Seite des 2. Schiedsrichters, Spielzugverlust, erneuter Aufschlag.

Zeitpunkt bzw. Geschehen	1. Schiedsrichter		2. Schiedsrichter	
	Begleitendes	Handlung	Laufweg/Standort	Handlung
Vor dem Aufschlag	Alle spielbereit?	Strecke den Arm aus auf die Seite der aufschlagenden Mannschaft	Gehe vor zum Spielfeld auf die Seite der annehmenden Mannschaft	
Aufschlagbewilligung		Pfeife u. mache das Hz „Aufschlagbewilligung“		
Ausführung Aufschlag	Alles regelgerecht?	Kontrolliere die Aufstellung der aufschlagenden Mannschaft		Kontrolliere die Aufstellung der annehmenden Mannschaft
Ball überquert das Netz		Kontrolliere den Flug des Balles durch den Überquerungssektor		Kontrolliere den Ballflugs durch den Überquerungssektor
			Wechsle auf die Seite zur ehemals aufschlagenden Mannschaft	
Annahme	Alles regelgerecht?	Schaue auf das Spielgeschehen		Schaue auf das Spielgeschehen
Zuspiel	Alles regelgerecht?	Schaue auf das Spielgeschehen		Achte auf fehlerhafte Netz-/Antennenberührung und Eindringen in des Gegners Raum bzw. Spielfeld
Angriff auf der Seite des 2. SR	Alles regelgerecht?	Schaue auf das Spielgeschehen	Gehe rückwärts vom Spielfeld in Richtung Schreibertisch	Achte auf fehlerhafte Netz-/Antennenberührung und Eindringen in des Gegners Raum bzw. Spielfeld

Lernunterlage für die Vorbereitung "Ausbildung zum Jugend-Schiedsrichter"

Zeitpunkt bzw. Geschehen	1. Schiedsrichter		2. Schiedsrichter	
	Begleitendes	Handlung	Laufweg/Standort	Handlung
Ball berührt die Antenne auf der Seite des 2. SR		Schaue auf das Spielgeschehen		Pfeife
		Nimm Blickkontakt mit 2. SR auf	Wechsle auf die Seite der Mannschaft, welche den Fehler begangen hat	Mache das Hz „AUS“ und nehme Blickkontakt mit dem 1. SR auf
		Mache das Hz „Aufschlagrecht“		Mache das Hz „Aufschlagrecht“ dem 1. SR nach
		Entspannen	Gehe rückwärts zum Schreibertisch	Achte auf Anträge beider Trainer bzw. Spielkapitäne
Vor dem Aufschlag	Alle spielbereit?	Strecke den Arm aus auf die Seite der aufschlagenden Mannschaft	Gehe vor zum Spielfeld auf die Seite der annehmenden Mannschaft	
Aufschlagbewilligung		Pfeife u. mache das Hz „Aufschlagbewilligung“		

Noch Fragen? Dann fragen: regelecke@volleyball-nordbaden.de



- Erstellt durch Hans J. Vogel (01.06.2009)
- Aktualisiert durch Michael Schöner (01.10.2016)
- Aktualisiert durch Thomas Schäfer (04.08.2022)
(Landesschiedsrichterausschuss NBVV)