

Kurzzusammenfassung für

2. Schiedsrichter:innen

Dieses Dokument dient v.a. N3-Neu-Schiedsrichter:innen und bezieht sich auf Spiele, welche mit zwei Schiedsrichter:innen (SR) geleitet werden.

Aufgrund der besseren Lesbarkeit wird im nachfolgenden Text auf die weibliche Schreibweise verzichtet. Die männliche Form steht stellvertretend auch für die weibliche.

Befugnisse der SR

1. SR

- Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts (1. + 2. SR, Schreiber) und der Mannschaften
- Entscheidungen sind endgültig, darf Entscheidungen der anderen Mitglieder des Schiedsgerichts aufheben
- Ahndet unkorrektes Verhalten und Verzögerungen

2. SR

- Zusammenarbeit mit Schreiber (Absprache vor dem Spiel, situative Überwachung)
- Überwacht die Mannschaftsmitglieder auf der Mannschaftsbank und in der Aufwärmzone, meldet unkorrektes Verhalten dem 1. SR
- Genehmigt reguläre Spielunterbrechungen (Auszeit, Spielerwechsel) und weist nicht ordnungsgemässe Anträge zurück.
- Genehmigt unter bestimmten Voraussetzungen eine ausnahmsweise Auswechslung.
- Genehmigt unter bestimmten Voraussetzungen bei Verletzungen eine Wiederherstellungszeit von 3 Minuten.

Zuständigkeiten

Der 2. SR pfeift:

- Aufstellungsfehler der annehmenden Mannschaft
 - Netzberührungen
 - Übertritt bei Mittellinie
 - Wenn Ball Antenne, Antennentasche, Pfosten, Netz zwischen Antenne und Pfosten auf Seite des 2. SR berührt
 - Wenn der 1. SR einen Fehler nicht sehen kann (z.B. Ball berührt Decke oder Boden)
-

- Bei Spielunterbrechungen wie Auszeit oder Spielerwechsel
- Wenn die Satzpause zu Ende ist
- Bei äusseren Umständen, die eine Wiederholung zur Folge haben (z.B. ein fremder Ball rollt ins Feld)

Hilfestellung:

Kann Fehler ausserhalb seines Zuständigkeitsbereichs dem 1. SR anzeigen, aber nicht darauf beharren

Schiedsrichtertechnik

Der Pfiff

- Kräftig und bestimmt, d. h. für alle Spieler und Beteiligte gut hörbar
- Muss immer sofort beim Eintreten des Fehlers erfolgen

Reihenfolge der Zeichengebung bei eigenem Fehlerpfiff

- Wenn nötig auf die Seite der fehlerhaften Mannschaft wechseln
- Fehlerzeichen anzeigen
- Dem 1. SR folgend den Arm zu dem Team ausstrecken, welches den Punkt und das Aufschlagsrecht erhält

Blicktechnik zwischen Ab- und Anpfiff

Folgende Blickreihenfolge wird empfohlen:

1. Aufwärmzone, Bank, Auswechselzone beider Mannschaften
2. Spielfeld
3. 1. SR
4. annehmende Mannschaft

Blick beim Anpfiff

Der 2. SR steht auf der Seite der annehmenden Mannschaft mit Fokus auf die Aufstellung. Der SR wechselt unmittelbar nach Ausführung des Services auf die Blockseite.

Blick während Ballwechsel

Der 2. SR hat seine Kompetenzen zu priorisieren. D.h. sein Blick bleibt solange im Bereich des Netzes, bis die Aktion komplett abgeschlossen ist. (Übertritte passieren auch, wenn Spieler vom Netz weglaufen.)

Ausserdem sollte der SR den Bereich der Vorderzone bei der eigenen Seitenlinie im Blick haben, um den 1. SR bei IN/OUT mit klaren Bewegungen und wenn nötig mit Hilfezeichen zu unterstützen.

Anzeigen

Nach jedem Spielunterbruch signalisiert der 2. SR mittels beiden erhobenen Armen dem 1. SR die Spielbereitschaft. (Mannschaften, Schreiber und 2. SR sind bereit)

Das 2. TO einer Mannschaft ist unmittelbar vor Anpfiff zuerst dem 1. SR und anschliessend C mittels Handzeichen (T+2) anzuzeigen.

Der 5.+6. Spielerwechsel ist unmittelbar nach Vollzug zuerst dem 1. SR und anschliessend C mittels Handzeichen (Wechselzeichen + Zahl) anzuzeigen.

Laufwege

- Basisposition ist ca. eine Armlänge vom Pfosten entfernt
- Während dem Ballwechsel immer auf die Blockseite wechseln
- Laufwege der Spielsituation anpassen (H-Förmig, siehe unten)
- Klare Bewegungen als Kommunikationsmittel für 1. SR nutzen
- Bei Fehlerpfeif des 1. SR:
 - Auf die Seite der fehlerhaften Mannschaft wechseln. Steht der SR bereits auf der richtigen Seite macht er einen zusätzlichen Schritt in die entsprechende Richtung.
 - Wird der Fehler nicht erkannt, bleibt der SR stehen.
- Sich immer hinterhalb des Pfostens bewegen/stehen



