

Kurzzusammenfassung für Schiedsrichter:innen

Dieses Dokument dient v.a. Neu-Schiedsrichter:innen und bezieht sich vorwiegend auf Spiele, welche mit einer Schiedsrichterin (SR) bzw. einem Schiedsrichter (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.

Schiedsrichtertechnik

Der Pfiff

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

Reihenfolge und Rhythmus der Zeichengebung

- Kurze "Denkpause" nach dem Pfiff, um Informationen einzuholen
- Arm zu dem Team ausstrecken, welches den Punkt und das Aufschlagsrecht erhält
- Richtiges Fehlerzeichen anzeigen (Welcher Fehler ist als erstes passiert?)
- Kurz vor der Servicefreigabe erneut den Arm zum servierenden Team ausstrecken

Gut zu wissen: Die Zeichen für Aufschlagrecht und Fehler werden nacheinander angezeigt.

Blicktechnik vor Anpfiff

Ein Rundblick beginnend bei der annehmenden Mannschaft, ermöglicht einen guten Überblick und einen raschen Anpfiff. Folgende Blickreihenfolge wird empfohlen:

1. Annehmende Mannschaft (Spielfeld, Aufwärmzone, Bank)
2. Wechselzone inkl. Schreiber
3. Servierende Mannschaft (Bank, Aufwärmzone, Spielfeld)
4. Servicespieler:in oder Servicespieler

Mut zum Entscheiden

Als SR ist es wichtig die Entscheide überzeugt zu fällen. (Auch wenn man sich nicht ganz sicher ist.) Bei für alle gut sichtbaren Fehlern ist der Entscheid des SR weniger relevant, da er in solchen Fällen sicher für alle Teilnehmer "richtig" entscheidet. Der SR ist allerdings dann

gefordert, wenn der Fehler nicht für alle klar erkennbar ist. Z. B. Der Ball landet knapp neben oder eben auf der Linie. Hier tritt der SR in den Fokus und braucht Mut zum Entscheid.

Gut zu wissen: Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind in sportlichem Geiste widerspruchlos anzuerkennen (Regel 20.1.2 aus den offiziellen Volleyballregeln)

Tipps und Tricks

Pfeife

Die Pfeife bleibt während dem ganzen Spielzug im Mund. Nur so ist es möglich bei einem Fehler sofort zu pfeifen.

Blicktechnik nach Anpfiff

Beim Service ist der Fokus auf dem Fuss des Servicespielers. Eine Berührung des Fusses mit der Grundlinie stellt einen Fehler dar und ist sofort zu pfeifen.

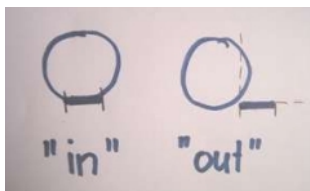
Während dem Spielzug ist der Blick immer beim Ball. Netzberührungen und Übertritt aber nicht verpassen.

Netzberührung

Berühren die Haare das Netz, ist das kein Fehler. Berührt das Trikot das Netz, ist das ein Fehler.

Ball in/out

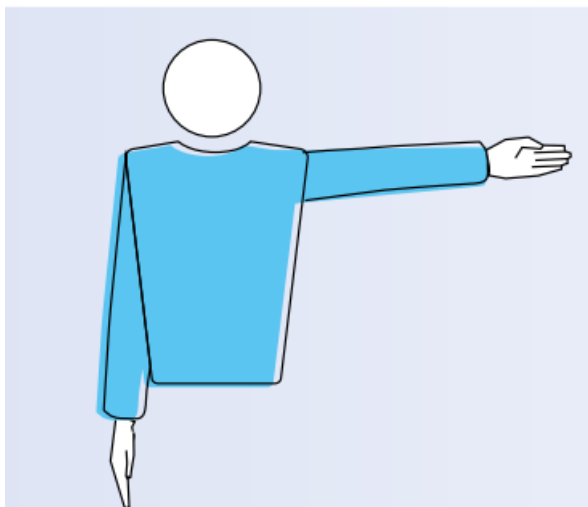
Die Berührungsfläche des Balls mit dem Boden ist massgebend (nicht die Projektion des Balls). Berührt der Ball einen Teil der Begrenzungslinie, ist der Ball IN. Findet die Berührung zwischen Ball und Boden komplett ausserhalb der Begrenzungslinie statt, ist der Ball OUT.



Zeichengebung

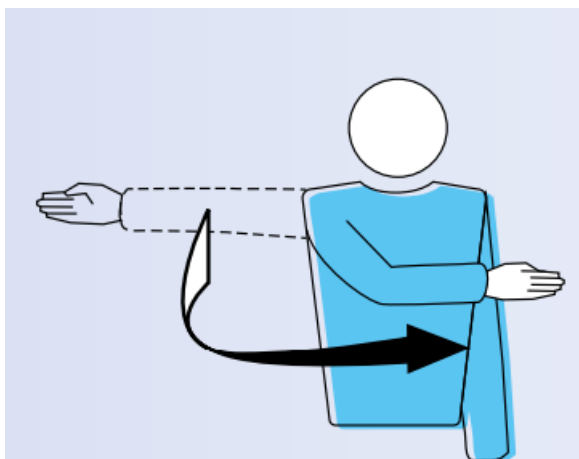
Es ist wichtig die Zeichen deutlich und gut sichtbar anzuzeigen. Die Sicht des SR darf durch das Zeichen nicht verdeckt sein. Als "Richtmass" für die Zeichenhöhe gilt Folgendes: Die Fingerspitzen sind ungefähr auf Scheitelhöhe. Nur das Zeichen für Auszeit wird tiefer angezeigt.

Offizielle Handzeichen



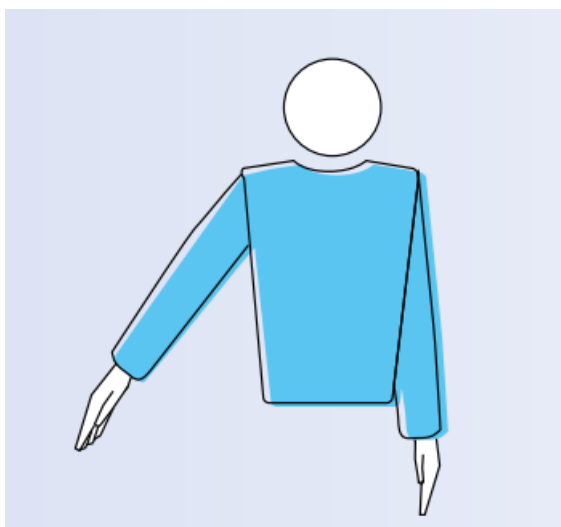
Punkt und Aufschlagrecht

Der Arm wird zum jeweiligen Team gerichtet, welches den Punkt und das Aufschlagrecht gewonnen hat.



Bewilligung des Aufschlags

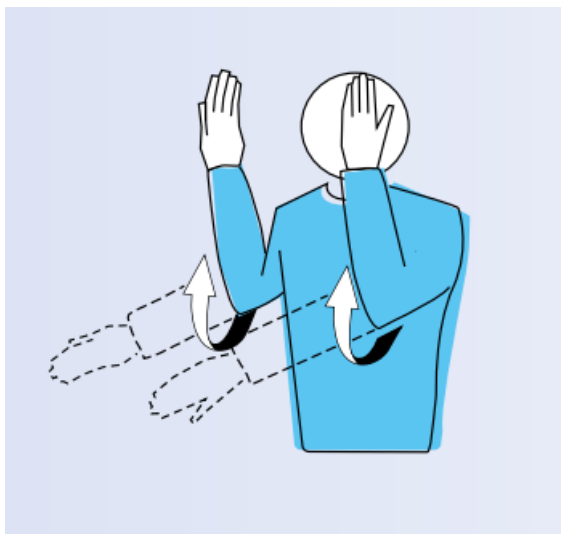
Mit der Handbewegung die Richtung des Aufschlags anzeigen.



Ball in

Mit dem Arm und den Fingern auf den Boden der jeweiligen Seite zeigen auf der, der Ball im Spielfeld gelandet ist.

Immer am selben Ort anzeigen, also nicht dort wo der Ball den Boden berührt. Als Orientierung dient die Mitte der 3m-Linie.



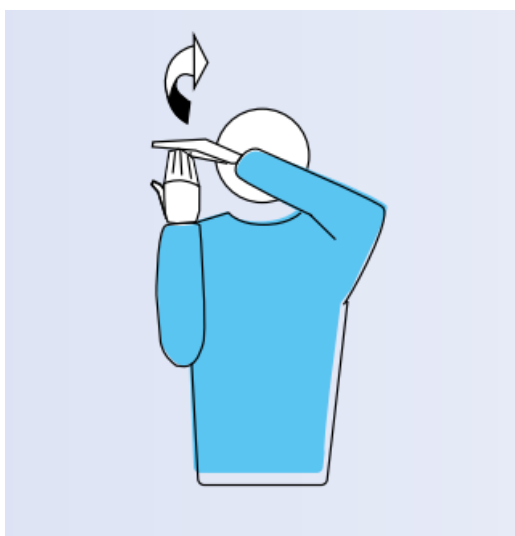
Ball aus

Die Unterarme mit geöffneten Händen (die Handflächen zum Körper) senkrecht nach oben heben. Arme sind schulterbreit.

Es gilt als Fehler, wenn der Ball nach der letzten Berührung von Team A nicht im Spielfeld von Team B landet.

Dieses Zeichen wird auch angezeigt, wenn der Ball einen "Gegenstand" berührt, der der gegnerischen Spielfeldseite zugeteilt ist. (z.B. Decke, Wand, Trainerbank)

Dieses Zeichen wird auch angezeigt, wenn der Ball einen "Gegenstand" berührt, der keiner Seite zugeteilt ist. (z.B. SR, Antenne, Pfosten, Netz zw. Antenne und Pfosten)



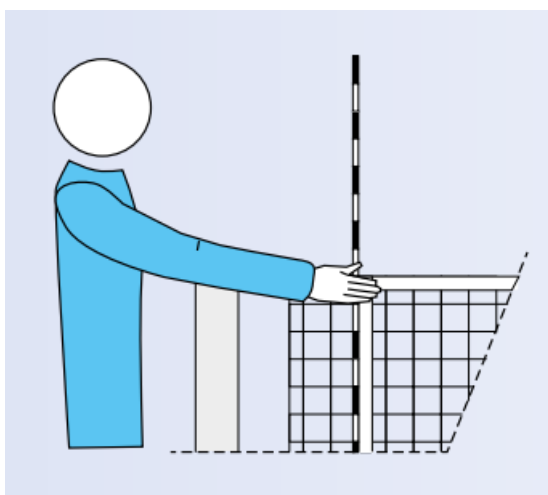
Ball berührt

Mit der Handfläche einer Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen. Die senkrecht gehaltene Hand zeigt mit der Handfläche zum Körper. Die andere Hand streicht vom Körper weg, mit einer kleinen horizontalen Bewegung, über die Fingerspitzen.

Dieser Fehler wird sowohl links als auch rechts angezeigt. D.h. die senkrecht gehaltene Hand ist immer auf der Seite, der fehlerhaften Mannschaft.

Es gilt als Fehler, wenn der Ball nach der letzten Berührung eines Mitspielers ausserhalb des eigenen Spielfeldes landet.

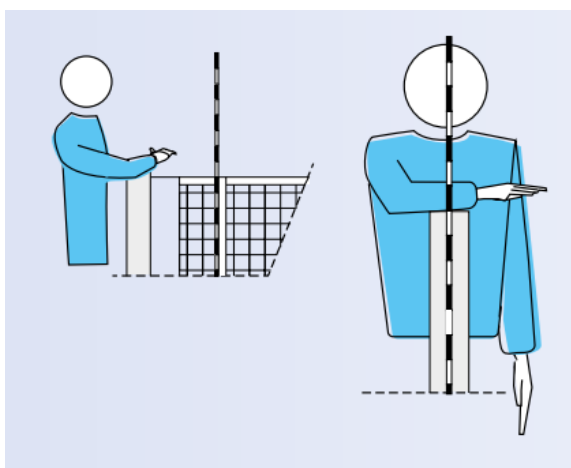
Dieses Zeichen wird auch angezeigt, wenn der Ball einen "Gegenstand" berührt, der der eigenen Spielfeldseite zugeteilt ist.



Netzberührung

Die massgebliche Seite (links oder rechts) des Netzes mit der entsprechenden Hand anzeigen. Dazu die Hand direkt (ohne ausholende Bewegung) zum oberen Band führen. Das Netz dabei nicht berühren.

Dasselbe Zeichen verwenden, wenn der Aufschlage das Netz zwischen den Antennen nicht überquert oder im Netz landet.



Über das Netz reichen

Eine Hand mit der Handfläche nach unten über das Netz halten.

Dieser Fehler wird sowohl mit der linken als auch der rechten Hand angezeigt.

Es ist nicht erlaubt den Ball im gegnerischen Luftraum zu berühren. Ausnahme beim Block, vorausgesetzt, dass der Spieler das Spiel des Gegners nicht vor dessen Angriffsschlag behindert.



Übertritt beim Aufschlag, Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte (Mittellinie), Ball fliegt unter dem Netz durch

Mit dem Zeigefinger (ohne Bewegung) auf die entsprechende Linie zeigen.

Aufschlagspieler berührt das Spielfeld: auf die Grundlinie zeigen

Spieler betritt mit dem ganzen Fuss das gegnerische Spielfeld: auf Mittellinie zeigen

Ball fliegt unter Netz durch: auf Mittellinie zeigen



Spielzugwiederholung

Mit beiden Daumen nach oben zeigen.

Der Spielzug wird wiederholt und keine Mannschaft erhält einen Punkt. Dieses Zeichen wird verwendet, wenn keine Entscheidung möglich ist oder das Spiel durch äussere Umstände beeinträchtigt wird. Z.B. Schiedsrichter konnte es nicht sehen, ein anderer Ball rollt ins Feld.

Danach ist keine Spielunterbrechung (Auszeit, Spielerwechsel) erlaubt.



Doppelberührung

Zwei gespreizte Finger zeigen, wobei die Handfläche weg vom Körper zeigt.

Dieser Fehler wird sowohl mit der linken als auch der rechten Hand angezeigt. D.h. das Zeichen wird immer auf der Seite, der fehlerhaften Mannschaft angezeigt.

Es ist ein Fehler, wenn ein Spieler den Ball zweimal hintereinander spielt.

Das Zeichen wird seitlich des Körpers angezeigt (nicht nach vorne strecken).



Vier Berührungen

Vier gespreizte Finger zeigen, wobei die Handfläche weg vom Körper zeigt.

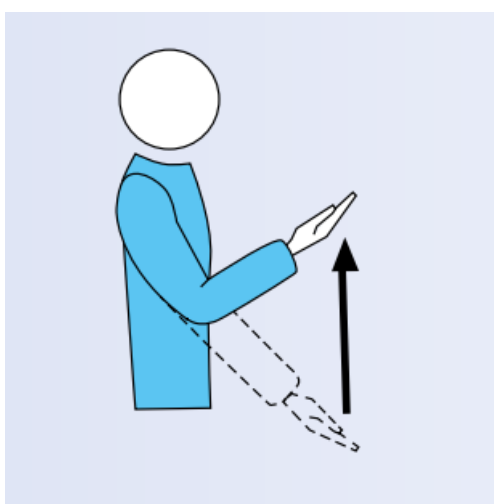
Ausführung wie bei Doppelberührung.

Findet die 3. und 4. Berührung durch dieselbe Person statt, wird 4 Berührungen angezeigt.



Verzögerung beim Aufschlag

Acht gespreizte Finger zeigen, wobei die Handflächen weg vom Körper zeigen.

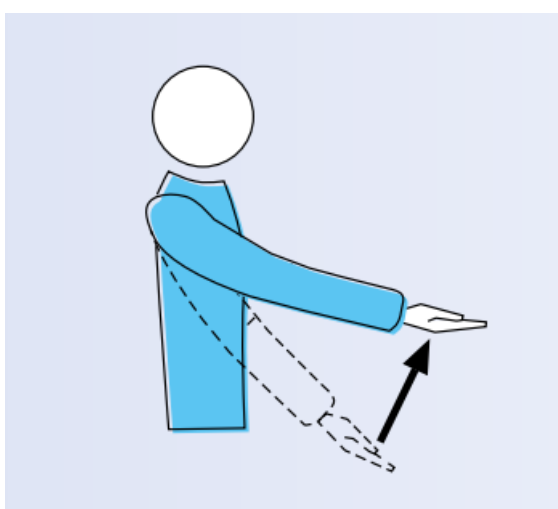


Gehaltener Ball

Der Unterarm mit der Handfläche nach oben langsam anheben (Handfläche in Verlängerung des Arms).

Im Volleyball darf der Ballkontakt nur kurz sein. Ist der Ballkontakt zu lang*, wird es als gehoben, geführt oder „geworfen“ gewertet.

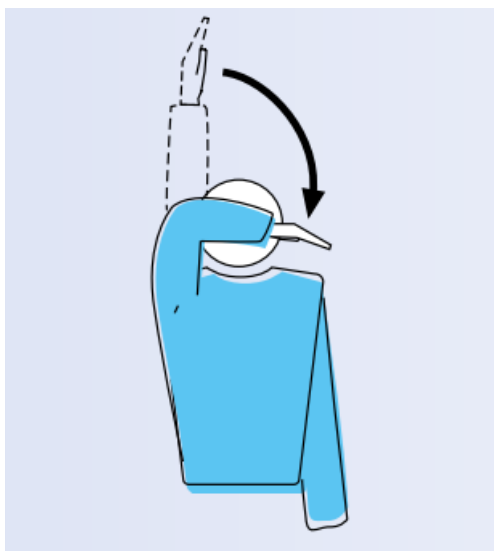
*Der Ball prallt nach der Berührung nicht zurück.



Ball beim Aufschlag nicht hochgeworfen oder fallengelassen

Den ausgestreckten Arm mit der Handfläche nach oben, von unten nach oben bewegen.

Für den Aufschlag darf man sich maximal acht Sekunden Zeit nehmen. Ist die Zeit überschritten, erhält das gegnerische Team das Aufschlagrecht und einen Punkt.



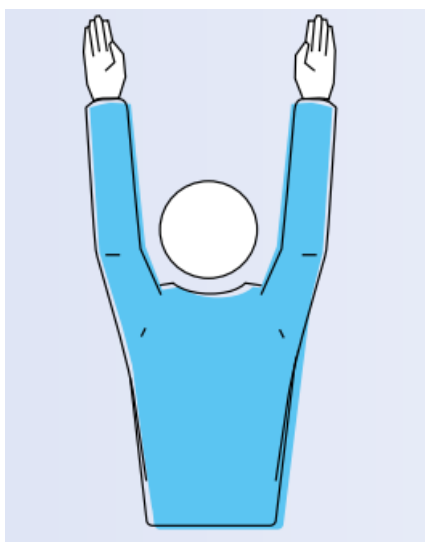
Fehler beim Angriffsschlag

Der Arm wird nach oben gestreckt und mit der Handfläche nach unten zur Seite (bis 90°) angewinkelt.

Es ist ein Fehler, wenn ein Hinterspieler in der Vorderzone einen Angriffsschlag ausführt und sich der Ball im Augenblick des Schlages vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.

Es ist ein Fehler, wenn ein Libero einen Angriffsschlag ausführt, von wo auch immer und sich der Ball im Augenblick des Schlages vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.

Es ist ein Fehler, wenn ein Spieler nach einem oberen (Finger-)Zuspiel des in der eigenen Vorderzone befindlichen Liberos einen Angriffsschlag ausführt und sich der Ball im Augenblick des Schlages vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.

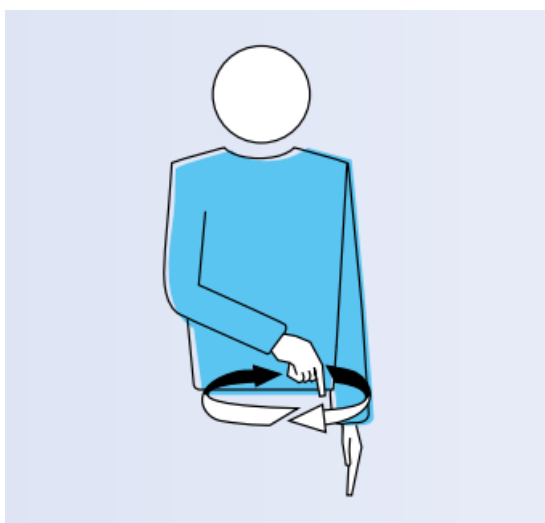


Blockfehler oder Sichtblock

Beide Arme mit den Handflächen nach vorne senkrecht nach oben halten.

Es ist ein Fehler, wenn ein Hinterspieler oder der Libero einen Block ausführt (Blockaktion mit Ballberührung eines Spielers). Ebenfalls ist es ein Fehler wenn der Libero einen Blockversuch (Blockaktion ohne Ballberührung) macht.

Fliegt der Ball über einen individuellen oder Gruppensichtblock und ist dadurch die Sicht auf den Aufschlag (Schlagen des Balls) und die Flugbahn des Balls verdeckt, liegt ein Sichtblock vor.

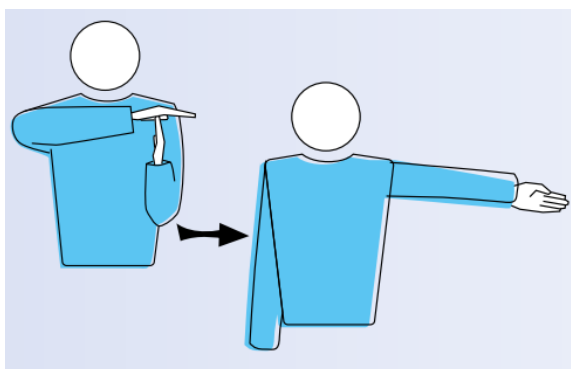


Positions- oder Rotationsfehler

Eine Kreisbewegung mit dem Zeigefinger machen.

Es ist ein Fehler, wenn die Aufschlagreihenfolge nicht eingehalten wird. (Falscher Spieler am Aufschlag.)

Es ist ein Fehler, wenn die Spieler der annehmenden Mannschaft zwischen Pfiff und dem Aufwurf zum Aufschlag nicht in der entsprechenden Rotationsfolge aufgestellt sind.

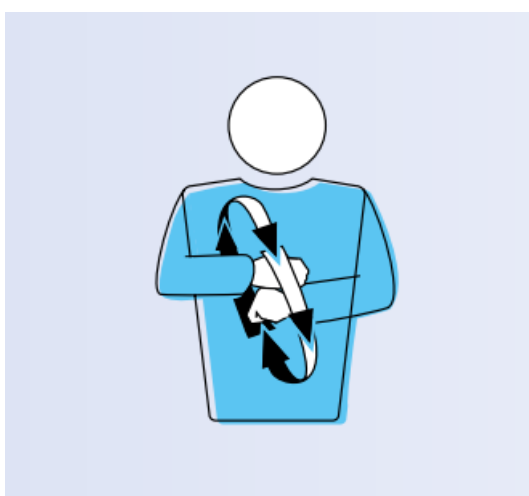


Auszeit

Die Hände zu einem „T“ formen.

Anschliessend den Arm seitlich ausstrecken und die beantragende Mannschaft anzeigen.

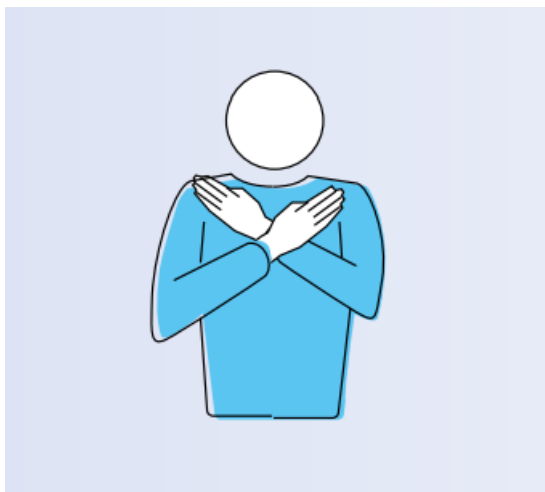
Dieser Fehler wird sowohl links als auch rechts angezeigt. D.h. die Finger der aufliegenden Hand zeigen immer auf die Seite, der beantragenden Mannschaft.



Auswechslung

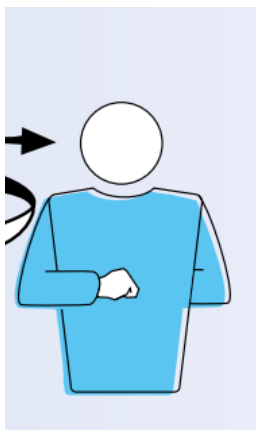
Ein Unterarm um den anderen rotieren lassen.

Wird normalerweise nicht mehr angezeigt. Nur noch, wenn unklar ist weshalb der SR gepfiffen hat.



Satz- oder Spielende

Beide Unterarme mit geöffneten Händen vor der Brust kreuzen.



Seitenwechsel

Die Hände sind zu Fäusten geballt. Einen Arm vor der Brust, den anderen hinter dem Rücken anwinkeln.

Nach jedem Satzende (Ausnahme 4. Satz) wechseln die Mannschaften die Seiten und im 5. Satz wenn eine Mannschaft 8 Punkte erreicht hat.

Wählt nach der Auslosung eine Mannschaft die andere Seite, ist die Seite umgehend zu wechseln.

Bild- und Textnachweis:

<https://volleyball-insider.com/volleyball-schiedsrichter-zeichen-einfach-erklart/>