

vor dem Spiel				
	Aufgaben / Tätigkeiten 1. SR	Aufgaben / Tätigkeiten 2. SR	gemeinsame Aufgaben / Tätigkeiten	Bemerkungen / Erläuterungen
Verhalten vor offiziell Spielprotokoll			Eintreffen 40-45 Minuten vor Spielbeginn in der Halle	In Privatkleidung
			Kontrollblick in Halle und zum Netz	
			Vor Ort umziehen	
			Persönliche Absprachen vor dem Betreten der Halle	
			Begrüssungen gegenüber allen Teilnehmenden gleich halten (neutral)	
			Gemeinsam in die Halle einlaufen und Coaches offiziell begrüßen	
Spielvor- bereitungen			Netzhöhe und -spannung kontrollieren	Auf feste Spannung achten und herabhängende Seile beim Netz befestigen
			Antenne auf der Seite von Pos. 4 befestigen	
			Position Schreibertisch kontrollieren	Bei engen Platzverhältnissen, in der dafür vorgesehenen Zone, auf der Seite von Pos. 2
			Bockhöhe kontrollieren und bei Bedarf anpassen lassen	Augenhöhe: 50cm über Netzoberkante
			Ausweiskontrolle	Ausweis mit Foto, Namen und Geb.-Datum
			Achten, dass Schreiber das Matchblatt so weit wie möglich vorbereitet	Alle bereits vorhandenen Angaben eintragen (Kopf, Spielerliste, Schiedsgericht, Bemerkungen usw.)
Auslosung H-15			Entschädigung für Spielleitung beziehen	nach Spiel nur in Ausnahmefällen
	Pfiff und Auslosungsmünze heben			Falls notwendig mündlich Captain herbeirufen
			Aufstellung für Auslosung [siehe Skizze]	Beide SR nebeneinander mit Blick zum Schreiber [siehe Skizze]
	Definition von Wiederholungen und Ansprechpartnern			Keine Erklärungen zu den Regeln
	Zuteilung von „Kopf und Zahl“ an Captain			Keine Wahl der Captains
	Münze auf den Boden fallen lassen			Ist am neutralsten, da kein Einfluss genommen wird
	Unterschriften Mannschaftscaptains direkt nach Auslosung einholen	Unterschriften Coaches einholen		
	Allfälliger Pfiff und Zeichen für Seitenwechsel			Die Mannschaften müssen zum Einspielen am Netz auf der richtigen Feldseite stehen
	Feld durch Pfiff für das offizielle Einspielen am Netz freigeben. Beide Arme mit offenen Händen in die Höhe strecken (10 Finger = 10 Minuten)			Ab jetzt haben die Mannschaften 10 Minuten Einspielzeit am Netz

	Aufgaben / Tätigkeiten 1. SR	Aufgaben / Tätigkeiten 2. SR	gemeinsame Aufgaben / Tätigkeiten	Bemerkungen / Erläuterungen
Tätigkeiten zwischen Auslosung und Begrüssung der Mannschaften	Schreiber Resultat der Auslosung mitteilen			
	Instruktion der Ballholder (wenn vorhanden)			Ball übergeben sobald Spieler beginnt nach hinten zu laufen, Bälle rollen und nicht werfen, Bälle in der Satzpause nicht verlieren, im Time-Out nicht mit Bällen spielen
Tätigkeiten zwischen Auslosung und Begrüssung der Mannschaften	Mannschaften beim offiziellen Einspielen am Netz beobachten, sowie das generelle Verhalten der Mannschaftsmitglieder (Emotionen, Provokationen, Zuschauer, etc.)			Passeurtechnik, Fairness, bei Bällen entscheiden ob in/out (Vorbereitung auf Spielgeschwindigkeit)
		Absprache mit Schreiber (Zeichen für Bereitsein vereinbaren, Eingreifen bei falschem Servicespieler, usw.)		Abfrage Servicespieler während dem Spiel vereinbaren
		Erhält Positionsblätter, H-12 (national) bzw. H-4 (regional)		Falls Positionsblätter nicht durch Coach selbständig ausgehändigt werden, bis 3m-Linie gehen und ihn durch Doppelpfiff darauf aufmerksam machen
		Übergibt Positionsblätter dem Schreiber, gemeinsam kontrollieren sie die Nummern mit der Spielerliste		Auf Positionsblatt muss Mannschaftsname und Unterschrift von Coach sein, Libero-Nr. nur bei zwei Liberos nötig
		Spielcaptain beim Coach erfragen, falls nicht auf Positionsblatt aufgeführt und dem 1. SR mitteilen		
		Kontrolliert den Eintrag des Schreibers für die Startaufstellung		
			Rechtzeitig zwei Matchbälle bestimmen	Auf Balldruck und Bezeichnung achten
			Trikotkontrolle, Spielernummern von Pass und Dia einprägen (wegen Rotationsfehlern, Grundspielerfehler usw.)	Spieler müssen beim Einspielen am Netz die Spieltrikots tragen
			Absprache für Spielleitung (Schwerpunkte, Verhalten des 2. SR wenn Fehler nicht bestätigt werden kann, schwierig zu sehende Bälle für 1. SR, usw.)	2. SR legt Hände an Hose, wenn Entscheid vom 1. SR nicht bestätigt werden kann (neutrale Haltung, die von anderen nicht erkennbar ist)
	C oder AC sind 2 Minuten vor Ende des offiziellen Einspielens darüber zu informieren			Bis maximal an 3m-Linie gehen und an C oder AC mitteilen (ev. leiser Doppelpfiff nötig)
H-4	Abpfeifen des offiziellen Einspielens am Netz			Handzeichen vom Feld gehen
Begrüssung	Situation 1: Tribüne gegenüber Schreibertisch; Von Zuschauern aus gesehen steht 1. SR links vom Netzpfeiler	Situation 1: Tribüne gegenüber Schreibertisch; Von Zuschauern aus gesehen steht 2. SR rechts vom Netzpfeiler	Beide SR stehen beim selben Netzpfeiler (Seite des 2. SR) [siehe Skizze]	Teams stellen sich selbständig auf und werden im Ausnahmefall mit leisem Doppelpfiff durch 1. SR darauf aufmerksam gemacht
	Situation 2: Tribüne seitlich von Schreibertisch; Von Zuschauern aus gesehen steht 1. SR näher bei ihnen	Situation 2: Tribüne seitlich von Schreibertisch; Von Zuschauern aus gesehen steht 2. SR weiter weg von ihnen	Beide SR stehen beim selben Netzpfeiler (Seite des 2. SR) [siehe Skizze]	1. SR hat von Zuschauern besser gesehen zu werden, da er die Hauptleitung inne hat
	Pfiff zum Klatschen			SR sollten nicht klatschen
	Pfiff für Spielfeldfreigabe			Mannschaftsruf und zur Bank
Aufgaben unmittelbar vor Spielbeginn	Bei Spielen mit nur einem SR begibt sich der SR zum Schreiber um Positionsblätter zu holen und Ball bereit zu legen. Er kontrolliert die Positionen vom Schreibertisch aus, gibt den Ball dem Servicespieler und nimmt anschliessend seine Position auf dem Bock ein.		Handshake der SR, 1. SR nimmt Position auf Bock ein, 2. SR begibt sich zum Schreiber um Positionsblätter zu holen und Ball bereit zu legen	

	Aufgaben / Tätigkeiten 1. SR	Aufgaben / Tätigkeiten 2. SR	gemeinsame Aufgaben / Tätigkeiten	Bemerkungen / Erläuterungen
Aufgaben unmittelbar vor Spielbeginn		Bälle an Ballholder verteilen, wenn mit mindestens 3 Bällen gespielt wird		2 Bälle an die Ballholder verteilen, die auf der Seite des 1. SR stehen
		Positionskontrolle anhand der Positionsblätter (zuerst bei annehmender dann bei servierender Mannschaft) Freigabe Liberoaustausch, Positionsblätter im Hosensack aufbewahren		Ball während Kontrolle nicht im Arm halten, sondern bei Schreiber deponieren, Zeichen für Liberoaustausch, Positionsblätter entsprechend in linker und rechter Hosentasche aufbewahren
		Falls Mannschaftscaptain nicht auf dem Feld ist, dem ersten 1. SR den Spielcaptain direkt nach der Positionskontrolle anzeigen		Mit einer Hand auf den Spieler zeigen und mit der anderen Hand Zeichen für Captain anzeigen (nicht pfeifen, keine Nummer anzeigen)
	Unmittelbar nach Info des 2. SR den Spielcaptain anzeigen (ab 1. Liga), sofern der Mannschaftscaptain nicht auf dem Feld ist			Leichter Doppelpfiff, auf Spieler zeigen und Zeichen für Captain anzeigen, Spieler hebt Hand und übernimmt damit Spielcaptainamt
		Ball an Servicespieler übergeben		Mit Ballholdern: Im 1. + 5. Satz übergibt der 2. SR den Ball dem Servicespieler, ansonsten die Ballholder
		Schreiberbereitschaft abholen und sich auf Basisposition begeben (2 Schritte nach vorne), Bereitzeichen an 1. SR		
während dem Spiel				
Blicktechnik vor Servicefreigabe	Blick zum Servicespieler, zu Spielerbank, C, Schreibertisch			Rundblick beginnend bei annehmender Mannschaft
	Blick zum 2. SR			
	Pfiff			
	Blick wieder zum Servicespieler während Handzeichen für Servicefreigabe			
		Steht auf der Seite der annehmenden Mannschaft mit Blick zum 1. SR, begibt sich auf Basisposition und achtet auf Positionsfehler		Körperausrichtung: Immer parallel zur Seitenlinie bleiben, bei Seitenwechsel Team nicht Rücken zukehren
Verhalten beim Fehlerpfiff des 1. SR	Pfiff sofort beim Fehler			
	Blick zum 2. SR			
	Blick neutral (beim Geschehen) halten und Infos einholen			Spieler unmittelbar beim Fehlergeschehen beobachten, da oft zu erkennen ist, ob noch weitere Infos eingeholt werden können
	Serviceseite und Fehler anzeigen			
		Auf die Seite der fehlerhaften Mannschaft stehen (wenn Fehler nicht erkannt wurde, stehen bleiben und Hände an Hose legen)		Entweder Seite wechseln oder nochmals einen sichtbaren Schritt als Hilfezeichen
		Bei schwierigen Bällen Hilfezeichen vor der Brust anzeigen		Gut sichtbar für 1. SR
		2 Schritte rückwärts laufen während Fehlerzeichens des 1. SR		
		Blick links und rechts zu Spielerbank, Coach, Aufwärmfläche		Blick zuerst auf abnehmende Mannschaft, dann servierende Mannschaft und wieder abnehmende Mannschaft
	Blick zum 2. SR	Blick zum 1. SR		
	Arm für Servicefreigabe heben	2 Schritte nach vorne, es werden keine Anträge mehr angenommen		Mit den zwei Schritten nach vorne sich in Basisposition begeben

	Aufgaben / Tätigkeiten 1. SR	Aufgaben / Tätigkeiten 2. SR	gemeinsame Aufgaben / Tätigkeiten	Bemerkungen / Erläuterungen
Verhalten beim Fehlerpfeiff des 2. SR		Pfeiff sofort bei Fehler		Auf die Seite der fehlerhaften Mannschaft wechseln, falls nötig
		Fehlerzeichen		bei Netzfehler und Übertrittfehler Spieler anzeigen sofern bekannt
	Nach Fehlerzeichen des 2. SR Serviceseite anzeigen (danach kein Fehlerzeichen)			
		Warten bis 1. SR die Serviceseite anzeigt, ebenfalls Serviceseite anzeigen		1. SR entscheidet über Serviceseite und 2. SR folgt ihm mit Handzeichen
		2 Schritte rückwärts laufen, nach Handzeichen		nach Anzeigen der Serviceseite
		Blick links und rechts zu Spielerbank, Coach, Aufwärmfläche		Blick zuerst auf abnehmende Mannschaft, dann servierende Mannschaft und wieder abnehmende Mannschaft
	Blick zum 2. SR Arm für Servicefreigabe heben	Blick zum 1. SR 2 Schritte nach vorne, es werden keine Anträge mehr angenommen		Mit den zwei Schritten nach vorne sich in Basisposition begeben
Satzende	Pfeiff für Fehler, inkl. Zeichen			
	Pfeiff und Zeichen für Satzende			Selbes Zeichen wie bei Matchende, wird nach jedem Satz angezeigt
	Mit beiden ausgestreckten Armen auf die Grundlinien zeigen. (Zeigefinger)			Spieler stellen sich idealerweise hinter der Grundlinie auf oder begeben sich vom Feld
	Pfeiff und Zeichen für Seitenwechsel sobald die Mannschaften das Feld verlassen haben			Bei Wechselzeichen sind Hände zu Fäusten geballt, kein Seitenwechselzeichen nach dem 4. Satz
		Begibt sich zwischen Pfosten und Schreibertisch, stellt dadurch sicher, dass es keine Mannschaftsdurchmischung gibt		NL: Ein Team wechselt auf der Seite des 1. SR, das andere auf der Seite des 2. SR, RL: Seitenwechsel auf Seite des 2. SR
		Ball holen und kurzer Blickkontakt zu 1. SR		
		Kontrolle der Schreibereinträge (Wechsel, Zusammenfassung usw.) für jeweiligen Satz		
Time-Out		(neue) Positionsblätter beantragen und dem Schreiber übergeben		
		Auf Seite der Auszeit nehmenden Mannschaft stehen		
		Pfeiff		
		Zeichen, anschliessend Arm seitlich ausstrecken um Antrag nehmende Mannschaft anzuzeigen		TO-Zeichen: entsprechend der Seite anzeigen
		Kurz hinter Pfosten stehen, um zu schauen, ob alle vom Feld gehen		
		Rücksprache mit Schreiber		Anfrage wer als nächstes am Service ist bzw. jetzt weiter serviert
		Blickkontakt mit 1. SR		
		Pfeiff nach 30s (nur wenn beide Mannschaften noch nicht spielbereit auf dem Feld stehen)		Kein Zeichen, Spieler dürfen vor Ablauf der 30s das Spielfeld betreten (nicht zurückweisen)

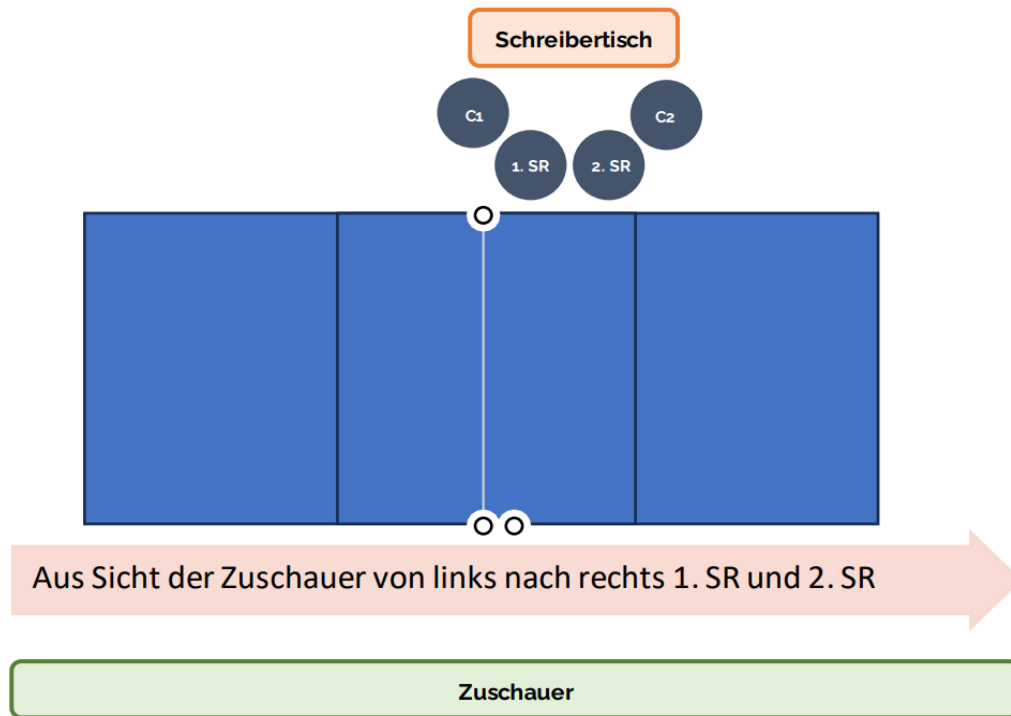
	Aufgaben / Tätigkeiten 1. SR	Aufgaben / Tätigkeiten 2. SR	gemeinsame Aufgaben / Tätigkeiten	Bemerkungen / Erläuterungen
Time-Out		Sofort 2. Auszeit an 1. SR, dann an C (oder AC) anzeigen (T + 2)		Dafür bis max. an 3m-Linie gehen, um Coach zweites Time-Out anzuzeigen, falls beide Mannschaften vor Ablauf der 30s spielbereit sind selbes Vorgehen (<u>vor</u> Anpfiff TO anzeigen)
		Schreiberbereitschaft abholen und sich auf Basisposition begeben (2 Schritte nach vorne), Bereitzeichen an 1. SR		
	Pfiff für Servicefreigabe, wenn beide Mannschaften innerhalb der 30s bereits spielbereit auf dem Feld sind (auch vor Ablauf der 30s möglich)			2. SR zeigt dem 1. SR und C vor Anpfiff das 2. TO an
Auswechslung	Bei nur einem SR: Pfiff des 1. SR, Wechselzeichen, anschliessend Arm seitlich ausstrecken um Antrag nehmende Mannschaft anzuzeigen	Bei zwei SR: Pfiff des 2. SR (kein Zeichen)		Sobald die Spieler die Auswechselzone betreten haben, Mehrfachwechsel sind zu gestatten solange es in derselben Aktion und ohne Verzögerung geschieht
		Position zwischen Pfosten und Schreibertisch einnehmen, Blick zum Schreiber und anschliessend zum Auswechselspieler		Doppelwechsel erfolgt nacheinander, zweiter Wechselspieler bleibt in der Wechselzone Nähe Coachinglinie stehen, so dass die Nummer sichtbar ist (nicht hintereinander stehen), Spieler werden nie vom SR berührt
		Sofort 5. und 6. Wechsel an 1. SR, dann an C (oder AC) anzeigen (Wechselzeichen + 5 bzw. 6)		
		Schreiberbereitschaft abholen und sich auf Basisposition begeben (2 Schritte nach vorne), Bereitzeichen an 1. SR		
nach Spielunterbrechung		Schreiberbereitschaft abholen und sich auf Basisposition begeben (2 Schritte nach vorne), Bereitzeichen an 1. SR		Bsp: Karten eintragen, Time-Out, Auswechslung usw.
Laufwege		Vor Spielfreigabe: 2 Schritte nach vorne		Um näher beim Spielgeschehen zu sein, nicht vor oder auf selber Höhe wie der Pfosten stehen (sich immer dahinter bewegen)
		Bei Spielunterbrechung: 2 Schritte nach hinten		Bereitschaft für Anträge (z.B. Auszeit, Spielerwechsel) signalisieren
		Bei Block auf Seite des 2. SR: 1 Schritt nach hinten		Um Geschehen besser verfolgen zu können
		Bei Block auf Seite des 1. SR: 1 Schritt nach vorne		Um Geschehen besser verfolgen zu können, nicht vor oder auf selber Höhe wie der Pfosten stehen (sich immer dahinter bewegen)
nach dem Spiel				
Matchende	Situation 1: Tribüne gegenüber Schreibertisch; Von Zuschauern aus gesehen steht 1. SR links vom Netzpfeosten	Situation 1: Tribüne gegenüber Schreibertisch; Von Zuschauern aus gesehen steht 2. SR rechts vom Netzpfeosten	Beide SR stehen beim selben Netzpfeosten (Seite des 1. SR)	Teams stellen sich auf der Grundlinie auf und bedanken sich bei den Gegnern und SR mit klatschen
	Situation 2: Tribüne seitlich von Schreibertisch; Von Zuschauern aus gesehen steht 1. SR näher bei ihnen	Situation 2: Tribüne seitlich von Schreibertisch; Von Zuschauern aus gesehen steht 2. SR weiter weg von ihnen	Beide SR stehen beim selben Netzpfeosten (Seite des 1. SR)	Teams stellen sich auf der Grundlinie auf und bedanken sich bei den Gegnern und SR mit klatschen

	Aufgaben / Tätigkeiten 1. SR	Aufgaben / Tätigkeiten 2. SR	gemeinsame Aufgaben / Tätigkeiten	Bemerkungen / Erläuterungen
gut zu wissen				
Allgemeine Hinweise	Anpfeiff muss schnell erfolgen			Sobald beide Teams spielbereit sind und der Servicespieler im Ballbesitz ist
	Immer am Ball nachschauen			Nicht vorausschauend
	Auf gleichbleibenden Rhythmus achten			
	Arm für Servicefreigabe nicht zu früh heben			Horizontaler Arm = es sind keine Anträge für Spielunterbrechungen mehr erlaubt
	Bei Touché, Netzfehler und Übertritt, wenn erkannt Spieler anzeigen			Nur bei geringer Berührung
	Wenn dem SR etwas nicht passt, soll er das immer dem entsprechenden Captain kommunizieren			Z.B. durch kurzen Doppelpfeiff und Captain mit entsprechenden Handzeichen zu sich holen
	Sieht der 1. SR eine Spielunterbrechung kommen, darf er mit dem Anpfeiff warten. Er sollte sich allerdings im Klaren sein, was auf ihn zukommen könnte, wenn er wartet bzw. anpfeift			Z.B. Sanktionen wegen Spielverzögerung
		Seitenwechsel bei Service erfolgt unmittelbar nach Schlagen des Balls		Entweder liegt Aufstellungsfehler vor oder nicht, daher ist Seite umgehend zu wechseln
		Seitenwechsel während Rally erfolgt erst nach spielbarer Annahme		Muss vor Zuspiel erfolgt sein
		Bei Touché und Netzfehler falls notwendig Spieler anzeigen		Keine Auf- und Abbewegungen
		Bei Netzfehlerzeichen soll das Netz nicht berührt werden		
		Im Moment des Angriffs stehen bleiben		Nicht in Bewegung sein
		Ab und zu Blick zu Schreiber werfen - ist Person am Natel? Quatscht? Stimmt Punktestand?		
	Pfeift Fehler, wenn der Ball auf der Seite des 1. SR die Antenne berührt und falls der 2. SR die Berührung mit der Antenne auf seiner Seite nicht sieht / pfeift	Pfeift Fehler, wenn der Ball auf der Seite des 2. SR die Antenne berührt		
			Immer aufrechte Haltung	
			Bei gleichzeitigem Pfeiff der beiden SR wird der Fehler, welcher zuerst begangen wurde, geahndet	
			Netzberührungen vom Angreifer werden in erster Linie vom 1. SR gepfeiffen und Netzberührungen vom Blockspieler eher vom 2. SR, man soll einander nicht sofort die Bälle „wegpfeifen“, wenn möglich den Kompetenzbereich einhalten	

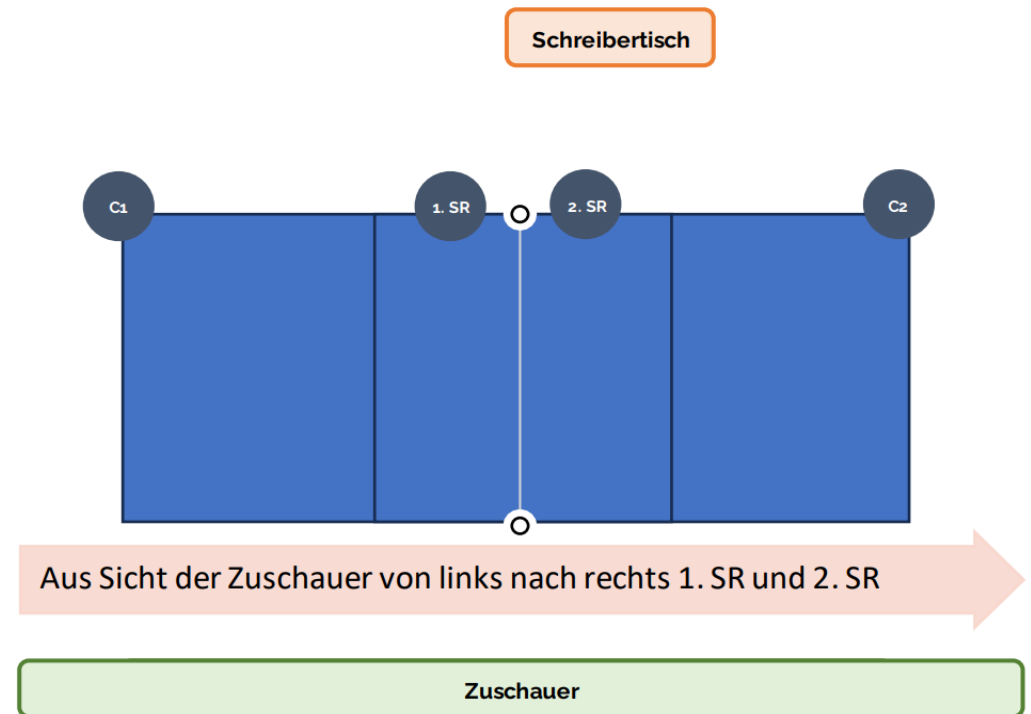
	Aufgaben / Tätigkeiten 1. SR	Aufgaben / Tätigkeiten 2. SR	gemeinsame Aufgaben / Tätigkeiten	Bemerkungen / Erläuterungen
Sanktionen	Situation 1: Das Mannschaftsmitglied befindet sich auf dem Spielfeld; 1. SR signalisiert dem entsprechenden Spieler zu ihm zu kommen und teilt ihm mit welche Sanktion er erhält und weshalb, SR zeigt Sanktion (Karten) an	2. SR lässt die Sanktion durch den Schreiber im Matchblatt eintragen und kontrolliert auf deren Richtigkeit		Je nach Sanktion muss das Mannschaftsmitglied die Halle verlassen
	Situation 2: Das Mannschaftsmitglied befindet sich nicht auf dem Spielfeld (z.B. C, AC, Libero, Ersatzspieler); 1. SR signalisiert dem Spielcaptain zu ihm zu kommen und teilt ihm mit wer welche Sanktion erhält und weshalb, SR zeigt mittels Handzeichen Mannschaftsmitglied und Sanktion (Karten) an	2. SR lässt die Sanktion durch den Schreiber im Matchblatt eintragen und kontrolliert auf deren Richtigkeit		Spielcaptain informiert das entsprechende Mannschaftsmitglied, je nach Sanktion muss das Mannschaftsmitglied die Halle verlassen
	Situation 3: Während der Satzpause; Bei einer Bestrafung, Hinausstellung oder Disqualifikation ist der Mannschaftscaptain darüber zu informieren. Die Sanktion wird nach der Satzpause und vor Spielbeginn ausgesprochen, selber Ablauf wie bei Situation 1 oder 2	2. SR lässt die Sanktion durch den Schreiber im Matchblatt eintragen und kontrolliert auf deren Richtigkeit		Mannschaftscaptain informiert das entsprechende Mannschaftsmitglied, je nach Sanktion muss das Mannschaftsmitglied die Halle verlassen
Protest	Nimmt Protest entgegen	Lässt den Protest sofort durch Schreiber unter Bemerkungen im Matchblatt eintragen: Mannschaft, Satz, Spielstand und Grund		Unmittelbar nach Eintreten des Vorfalls muss der Protest durch den Spielcaptain beim 1. SR erhoben werden. Dabei ist zwingend das Wort Protest bzw. protestieren zu verwenden

Erläuterungen	SR= Schiedsrichter:in, LR= Linienrichter:in, C= Coach, AC= Assistenzcoach
	abgeschlossener Spielzug => Punktestandänderung
	vor jedem Satz sollte ein vollständig ausgefülltes Positionsblatt abgegeben werden
	Spielcaptain darf nur Regelauslegung verlangen, nicht mit SR diskutieren
	Eine Liberoaustauschaktion ist bis zum Service (Schlagen des Balls) möglich, also auch nach dem Pfiff. Nach abgeschlossenem Spielzug wird der Spielcaptain über diese Verzögerung informiert (mündliche Verwarnung). Im Wiederholungsfall wird das Spiel durch den 1. SR sofort unterbrochen und eine Sanktion wegen Verzögerung verhängt. (Regeln 19.3.2.5/6)
	Pfiffvariationen: Pfiff für Spielunterbrechung ist länger als bei einem Fehlerpfiff
	Nur leichte seitliche Körperbewegungen des 1. SR (kein vor und zurück, kein in die Knie gehen,...) um Blickwinkel für Bälle in der Nähe der Antenne zu vergrößern
	Übertritt ein Spieler während des Aufschlags die Mittellinie, ist das kein Fehler. Steht er allerdings über die Grund- oder Seitenlinie hinaus, ist das ein Fehler. (Mit Zeigefinger auf entsprechende Linie zeigen. Abb. 22) Steht ein Spieler, ausgenommen Servicespieler, auf der Grund- oder Seitenlinie ist das kein Fehler. (Erst wenn die Linie übertreten wird. Die Linie gehört zum Feld.)
	Steht der Libero während einem oberen Fingerzuspil in der eigenen Vorderzone und begeht der Angreifer danach einen Angriffsfehler (Schlagen des Balls über der Netzkante) darf nur der 1. SR einen Fehler pfeifen
	Die Aufstellung darf <u>nur</u> der Spielcaptain erfragen
	Ein Angriffsschlag gilt in dem Moment als ausgeführt, in dem der Ball die senkrechte Ebene des Netzes vollständig überquert hat oder von einem Gegner berührt wird. (Regel. 13.1.3)
	Ein Aufschlag gilt in dem Moment als ausgeführt, wenn der Ball vom Aufschlagspieler geschlagen wird
	Nach einer Wiederholung sind keine Spielunterbrechungen (TO, Auswechslung) möglich
	Liegt eine Verletzung vor, muss die Mannschaft kein Time-Out nehmen (SR darf nie von sich aus ein TO pfeifen)
	Smash: Schwungbewegung mit dem Arm
	Ballkontakt mit Decke wird nicht wahrgenommen oder gesehen: kein Fehler, Spiel läuft weiter
Zeichen	Der Ball wird wiederholt, wenn beide gegnerischen Spieler beim Blocken den Ball gleichzeitig berühren und er anschliessend die Antenne berührt (Antenne ist keiner Feldseite zugewiesen), fällt der Ball bei derselben beschriebenen Aktion ausserhalb des Spielfeldes zu Boden = Out (Linie ist einer Feldseite zugewiesen)
	Eine ausnahmsweise Auswechslung ist im Matchblatt unter Bemerkungen einzutragen (Mannschaft, Spieler:in, Satz, Spielstand), zählt nicht zu den regulären Auswechslungen, wird im Total der Spielerwechsel mitgerechnet
	"Richtmass" für Zeichenhöhe wie Out und Touché: Oberkante Finger = Oberkante Kopf (Blick bei Touché unter Zeichen)
	Zeichen für Time-Out wird tiefer angezeigt, "Richtmass": Schulterhöhe (Blick über Zeichen)
	Ball In: Mit Hand als Verlängerung des Arms (Hand nicht senkrecht und nicht ganz waagrecht), immer am selben Ort anzeigen, zur Orientierung: auf Kreuzung 3m-Linie mit Seitenlinie zeigen
	Ball Out: Arme schulterbreit
	Touché: Das Zeichen entsprechend der Seite anzeigen (auf links und rechts achten), kurze horizontale Bewegung über die Fingerkuppen
	Time-Out: Das Zeichen entsprechend der Seite anzeigen (auf links und rechts achten), danach mit senkrecht ausgestrecktem Arm die betreffende Mannschaft anzeigen
	Netzberührung eines Spielers oder Service überquert das Netz nicht: Die Hand direkt Richtung Netz führen, keine seitliche Ausholbewegung
	Feld durch Pfiff für das offizielle Einspielen am Netz freigeben. Beide Arme mit offenen Händen in die Höhe strecken (10 Finger = 10 Minuten)
	Ball berührt die Decke oder die Wand auf der Seite der Punkt gewinnenden Mannschaft: OUT
	Ball berührt Antenne, Pfosten, Netz zwischen Antenne und Pfosten: OUT (nur bei geringer Berührung auf Antenne zeigen)
	Doppelberührung oder 4. Berührung: seitlich anzeigen (90°); berührt dieselbe Person den Ball zweimal wird Doppel angezeigt, nicht vier. (Doppel vor 4)
	Übertritt am Netz oder beim Service: auf die entsprechende Linie zeigen, ohne Bewegung
	Wiederholung: nur Zeichen, keine Seite anzeigen
	Nach Ende Satzpause und Time-Out: nur Pfiff, kein Zeichen für die Teams um aufs Feld zu kommen
	C erfragt Anzahl verbleibende Time-Outs: Anzeigen was (T) und wie viel (Anzahl), dasselbe gilt für Wechsel (Wechselzeichen + Anzahl)

Auslösung



Begrüssung am Netz



Unkorrektes Verhalten und Sanktionen

Gemäss den offiziellen Volleyballregeln (Art. 21) ist nur der 1. SR befugt Sanktionen auszusprechen bzw. auszuteilen.

Unkorrektes Verhalten eines Mannschaftsmitglieds gegenüber Offiziellen, Gegnern, Mitspielern oder Zuschauern wird je nach Schwere des Vergehens in drei Kategorien unterteilt:

ungebührliches Verhalten: Verstoss gegen den Anstand oder die Moral

beleidigendes Verhalten: diffamierende oder beleidigende Äusserungen oder Gesten, oder jede Art verächtlicher Handlungen

aggressives Verhalten: tatsächlicher physischer Angriff oder aggressives bzw. bedrohliche Verhalten

Persönliche Sanktionen (Fehlverhalten)



Verwarnung (Gelbe Karte)

- bei geringfügiger Unkorrektheit, Achtung: maximal eine Verwarnung pro Mannschaft in einem Spiel
- ⇒ keine Sanktion; Vorbeugung durch Schiedsrichter, ohne direkte Auswirkung, Eintragung im Spielberichtsbogen



Bestrafung (ROTE KARTE)

- beim 1. ungebührlichen Verhalten eines beliebigen Mannschaftsmitglieds
- ⇒ führt zu Spielzugverlust und Punktgewinn für den Gegner



Hinausstellung (GELBE + ROTE KARTE zusammen)

- beim 2. ungebührlichen Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds
 - beim 1. beleidigendem Verhalten eines beliebigen Mannschaftsmitglieds
- ⇒ führt zum Verlassen des Wettkampfbereichs für den Rest des Satzes (kein Spielzugverlust)



Disqualifikation (GELBE + ROTE KARTE getrennt)

- beim 3. ungebührlichen Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds
 - beim 2. beleidigendem Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds
 - beim 1. aggressiven/bedrohenden Verhalten eines beliebigen Mannschaftsmitglieds
- ⇒ führt zum Verlassen des Wettkampfbereichs für den Rest des Spiels (kein Spielzugverlust)

Mannschaftssanktionen (Verzögerungen)



Verwarnung wegen Verzögerung (GELBE KARTE gegen das Handgelenk)

- bei der 1. Verzögerung durch ein oder mehrere Mitglieder einer Mannschaft
- ⇒ führt zu keiner direkten Auswirkung, Eintragung im Spielberichtsbogen



Bestrafung wegen Verzögerung (ROTE KARTE gegen das Handgelenk)

- bei jeder weiteren Verzögerung durch ein oder mehrere Mitglieder derselben Mannschaft
- ⇒ führt zu Spielzugverlust und Punktgewinn für den Gegner