

## 1. Kennen / Wissen

- der Regeln
- des Spiels (Spielorganisation und -durchführung, Spieltechniken, Spieltaktik, Ausnahmesituationen)

## 2. Einstellung / Persönlichkeit

- Selbstständigkeit
  - o Besuch von Fortbildungen
  - o Selbststudium
  - o informieren über Regeländerungen
- Selbstsicherheit
- ruhige Ausstrahlung, aber bestimmt
- Durchsetzungsvermögen
- Objektivität, Neutralität
- Selbstbeherrschung
  - o keine Diskussion mit Spielern und schon gar nicht mit Zuschauern
- Ausgeglichenheit
- Teamfähigkeit
  - o Zusammenarbeit im Schiedsgericht
  - o kurzes Gespräch vorm Spiel
- Kritikfähigkeit
  - o kurzes Gespräch nach Spielende im Schiedsgericht oder mit in der Halle anwesenden Schiedsrichtern
  - o erkannte Fehlentscheidungen können auch revidiert werden

## 3. Können

### 3.1. Schiedsrichtertechnik

- Handzeichen
- Anschreiben
- Zusammenarbeit innerhalb des Schiedsgerichts
- Grundtechniken

### 3.2. Tipps & Tricks

- Fehler erst pfeifen, wenn sie passieren
- immer nur den 1. Fehler ahnden
- 2 Fehler von Gegenspielern gleichzeitig = Doppelfehler
- Schnell pfeifen, Zeit lassen bei Handzeichen
- keine Fehler suchen
- nur Fehler pfeifen, die auch gesehen wurden
- Informationen sammeln vor Entscheidung

## 4. Spielablauf(protokoll) – siehe Präsentation

- Auftreten neutraler Schiedsrichter für ein entsprechendes Ansehen unabkömmlich

## 5. während dem Spiel:

- Seitenwechsel vergessen → Durchführung sofort nach Feststellung, Spielstand bleibt erhalten
- während des Spiels Pfeifsignale nur durch 1. und 2. SR → Folgen
- Zeichenfolge Beendigung des Spielzugs durch 1. SR
  - o erst Handzeichen „Seite nächster Aufschlag“
  - o dann Handzeichen zur Fehlercharakterisierung
  - o 2. SR ahmt Zeichen des 1. SR NICHT nach
- Zeichenfolge Beendigung des Spielzugs durch 2. SR
  - o erst Handzeichen zur Fehlercharakterisierung
  - o danach zeigt der 1. SR die „Seite des nächsten Aufschlags“
  - o 2. SR ahmt „Seite des nächsten Aufschlags“ nach
- Zeichenfolge Doppelfehler
  - o erst Handzeichen „Doppelfehler“
  - o danach durch 1. SR „Seite des nächsten Aufschlags“

## 6. Fehler beim Spielen des Balles

- Doppelberührung = Fehler, außer bei 1. Kontakt, wenn in einer Aktion → HZ 17
- gleichzeitige Berührung innerhalb einer Mannschaft = 2 Berührungen (außer Block)
- gleichzeitige Berührung zweier Gegenspieler über Netz → Mannschaft, auf deren Seite der Ball fällt, darf weitere 3x berühren
  - o Ball „aus“, dann Fehler der Mannschaft auf gegenüberliegender Seite → HZ 15
  - o Ball danach an Antenne → Doppelfehler → HZ 23
  - o gehaltener Ball → kein Fehler
- Berührung mit Hilfestellung innerhalb der Spielfläche = Fehler → HZ ?
- gehoben, geworfen = Fehler, auch beim 1. Ball → HZ 16
  - o bei Angriff, Lob
  - o oberes Zuspiel
  - o Abwehr
  - o Annahme
  - o Block
- Technikbeurteilung:
  - o 1. Ball → großzügig
  - o 2. Ball
    - → klare Situation, klarer Ball
    - → Kampfsituation, großzügiger
  - o 3. Ball → streng
- gleichbleibende Linie bei Beurteilung

- Hinterfeldangriff
  - o Absprung in Hinterzone → Angriffshöhe egal
  - o Absprung in Vorderzone → Ball zum Teil unter Netzoberkante
  - o fehlerhafter Hinterfeldangriff → HZ 21
  - o Diagramme „Hinterfeldangriff“
    - Bsp. 1: Hinterfeldspieler spielt Ball in Vorderzone stehend / abgesprungen vollständig oberhalb Netzoberkante über Netz = Fehler
    - Bsp. 2: Fehlerhafter Hinterfeldangriff + fehlerhafter Block gleichzeitig = Doppelfehler
- Angriffsschlag nach oberen (Finger-)Zuspiel des Liberos in der eigenen Vorderzone:
  - o Fußstellung bzw. Absprung wichtig
  - o wenn in Vorderzone, Angriffsschlag nur teilweise unter Netzoberkante erlaubt → HZ 21
  - o wenn in Hinterzone oder in gegnerischer Vorderzone dann keine Einschränkungen
  - o Zuspielabsicht muss erkennbar sein / Abwehraktion ist kein Zuspielversuch

## 7. Liberoaktionen

- bis zu 2 Liberos aus maximal 14 Spielern pro Team
- **neu 2022/2023: bei 13 Spielern mind. 1 Libero, bei 14 Spielern 2 Liberos Pflicht**
- Libero in „Spielerliste“ auf Spielberichtsbogen sowohl bei Mannschaften, als auch in Libero-Zeile eintragen!
- Libero darf Mannschafts- und Spielkapitän sein
- Libero-Einsatz unter „Bemerkungen“ ankreuzen, sobald Libero das Feld betritt
- wenn 2. Libero das Feld betritt, dann unter Bemerkungen dokumentieren
- Libero-Trikots
  - o müssen sich von anderen Mannschaftsmitgliedern abheben
  - o müssen eigene Nummer besitzen
  - o neu benannter Libero muss Trikot wechseln
- Libero darf
  - o auf Position I, VI, V eingetauscht werden
  - o nur als Hinterfeldspieler agieren
- Libero darf nicht
  - o aufschlagen
  - o blocken
  - o Blockversuch ausführen
  - o oberhalb der Netzoberkante angreifen
- Tauschaktionen
  - o sind keine Wechsel
  - o in Anzahl unbegrenzt
  - o zwischen 2 Tauschaktionen muss vollendeter Spielzug liegen

- bei Verletzung oder durch Bestrafung verursachten Rotation kann auch ohne vollendeten Spielzug zurückgetauscht werden
- Libero kann nur durch selben Spieler ausgetauscht werden, durch den er eingetauscht wurde
- nur während Ball aus dem Spiel ist und vor Anpfiff des 1. SR
  - 1. verspäteter Libero-Tausch nach Anpfiff und vor Ausführung des Aufschlags laufen lassen → nach Spielzug mündliche Verwarnung durch 1. SR
  - 2. verspäteter Libero-Tausch nach Anpfiff und vor Ausführung des Aufschlags sofort abpfeifen → Doppelfehler → Sanktion wegen Verzögerung
  - Libero-Tausch nach Ausführung des Aufschlags → Rotationsfehler → HZ 13
- unrechtmäßiger Libero-Tausch = Rotationsfehler → HZ 13
- vor Satzbeginn darf Libero erst nach Kontrolle der Startaufstellung durch 2. SR und dessen Bewilligung Spielfeld betreten
- Austausch nur über Libero-Tauschzone
- Libero auf Feld: „aktiver“ Libero
- Libero auf Bank: „zweiter“ Libero
- Liberos agieren gleichberechtigt
- bei Tauschaktion darf Mannschaft frei wählen, welcher der Liberos aufs Feld kommt
- Libero auf Bank kann Libero auf dem Feld direkt ersetzen → (Libero-)Ersetzung
- zwischen 2 Austausch- oder Ersetzungs-Aktionen muss vollendeter Spielzug liegen (außer bei Verletzung oder durch Bestrafung verursachte Rotation)
- Neubenennung möglich, wenn beide Liberos nicht spielfähig
  - nicht spielfähig, wenn krank, verletzt, hinausgestellt, disqualifiziert
  - kann vom Trainer aus jedem beliebigen Grund für nicht spielfähig erklärt werden (muss dabei aber auf Bank sitzen)
  - ersetzte Liberos dürfen nicht mehr am Spiel teilnehmen
    - Ausnahme: 1. Libero wird hinausgestellt, im selben Satz wird 2. Libero spielunfähig (erklärt) und ebenfalls im selben Satz wird ein neuer Libero benannt

## 8. Berührung des Balles mit dem Spielfeld

- Ball aus Spiel, wenn ein von Schiedsrichtern gepfiffener Fehler begangen wird
  - Zeitpunkt des Pfiffes ist maßgebend
  - erst pfeifen, wenn Fehler passiert ist
- Handzeichen spezieller Situationen / neue Regelungen:
  - an Antenne, Spannseile, Netz außerhalb der Antennen → HZ 15
  - an Decke → eigene Seite HZ 24 / gegnerische Seite HZ 15
  - Berührung des Balles mit den Haaren zählt nicht als Berührung (analog Haare im Netz) (Regelung gemäß Casebook)
  - Ball fliegt vollständig unterhalb des Netzes in Richtung der gegnerischen Seite → HZ 22

- Rückholaktionen:
  - o nur aus gegnerischer Freizone, wenn Ball teilweise oder vollständig außerhalb des Überquerungssektors übers Netz gespielt wurde
  - o Gegner darf Aktion nicht behindern (Trainer muss dem Spieler Platz machen) → HZ ?
  - o Ball muss auf selben Seite teilweise oder vollständig außerhalb des Überquerungssektors übers Netz zurückgespielt werden

## 9. Sanktionen

- wenn Trainer hinausgestellt oder disqualifiziert ist, gilt er als „abwesend“ und Co-Trainer darf mit Antrag durch Spielkapitän an 1. Schiedsrichter Aufgaben des Trainers übernehmen
- Hinausstellung oder Disqualifikation
  - o **keine** Strafflächen mehr
  - o muss Spieler in die Umkleidekabine
  - o muss zunächst normal gewechselt werden
  - o wenn normaler Wechsel nicht möglich kann ausnahmsweise gewechselt werden → Entscheidung trifft Mannschaft
    - wenn ausnahmsweise ausgewechselt, dann ist Spieler aus dem Spiel und muss Wettkampfbereich verlassen
    - wenn nicht ausnahmsweise gewechselt wird, ist Mannschaft unvollständig für den Satz

## 10. Trainer

- leitet Spiel seiner Mannschaft
- bestimmt die Startaufstellungen
- beantragt Auszeiten
- Unterschreibt SBB vor Spielbeginn
- gibt vor/zwischen Sätzen ordnungsgemäß ausgefülltes und unterschriebenes Aufstellungsblatt an 2. SR
- sitzt auf Mannschaftsbank als nächstes zum Schreiber
- Trainer darf sich in Coaching-Zone frei bewegen und Spielern auf Spielfeld Anweisungen erteilen
- Trainer hat NICHT das Recht Fragen über Regelauslegungen an Schiedsrichter zu stellen, darf aber Schreiber nach verbleibenden Auszeiten und Wechselmöglichkeiten fragen
- Spielertrainer
  - o Trainer auf Feld → Trainer gilt nicht als Abwesend - Co-Trainer darf nicht dessen Aufgaben übernehmen
  - o Trainer aus Spiel → Trainer hat volle Rechte eines Trainers

- Co-Trainer
  - o hat nicht das Recht in Spiel einzugreifen
  - o bei Abwesenheit des Trainers (auch bei Sanktionen) darf er auf Antrag des Spielkapitäns und mit Genehmigung des 1. SR Aufgaben des Trainers für Zeit dessen Abwesenheit übernehmen
- Wechselspieler
  - o müssen auf Mannschaftsbank sitzen oder sich auf Aufwärmfläche aufhalten
  - o während Auszeiten können Wechselspieler hinter dem Spielfeld ohne Ball erwärmen
  - o Wechselspieler dürfen sich während Satzpausen hinter Feld mit Ball erwärmen

## 11. Wechselverfahren

- Antrag = Betreten d. Wechselzone durch Wechselspieler
- 2. SR pfeift, 1. SR bestätigt durch Handzeichen → HZ 5
- 2. SR steht zwischen Pfosten und Schreibertisch
- Schreiber überprüft, ob Wechselzulässig ist → eine Hand heben
- 2. SR dirigiert Wechsel
- wenn Schreiber fertig → beide Hände heben
- 2. SR hebt Hände Richtung 1. SR = Wechsel beendet
  - o Mehrfachwechsel
  - o alle Wechselspieler betreten gleichzeitig Wechselzone oder zeitlich versetzt, wenn erkennbar ist, dass es sich um einen Wechselantrag handelt und keine Verzögerung beim Eintragen in den SBB entsteht)
  - o 2. SR dirigiert Wechsel nacheinander
- keine 2 Wechselanträge einer Mannschaft in derselben Spielunterbrechung
- Zurückweisung bei unberechtigtem Antrag o. Verzögerung (z.B. Trainingsanzug) durch 2. SR
- 2. SR zeigt 5. u. 6. Wechsel dem 1. SR und betreffende Trainer an

## 12. Auszeiten

- 2 pro Team und Satz
- Dauer: 30 Sekunden → Kontrolle durch 2. SR
- Antrag durch Trainer bei 2. SR mit HZ und verbal
- Antrag durch Spielkapitän/Co-Trainer in Abwesenheit d. Trainers
- Mannschaften müssen Spielfeld verlassen → nahe der Mannschaftsbank, dürfen aber vor Ablauf der 30 s das Spielfeld wieder betreten
- Verbindung Wechsel <-> Auszeit je Team
  - o 2 Auszeiten (egal wann) und 1 Wechselantrag = ok
  - o Wechsel – Wechsel = verboten
  - o Wechsel A – Wechsel B = ok
- 2. SR zeigt 2. Auszeit dem 1. SR und betreffende Trainer an

## 13. Unberechtigte Anträge

- 1. unberechtigter Antrag zurückweisen durch 2. SR → Kreuz Sanktionsfeld ohne weitere Folgen / im elektronischen SBB anklicken
- 2. unberechtigter Antrag im Spiel zurückweisen durch 2. SR → Sanktion wegen Verzögerung
- Beispiele
  - o 3. Auszeit / 7. Wechsel
  - o Antrag durch falsche Person
  - o Antrag während Spielzug, während oder nach Anpfiff
  - o Wechsel – Wechsel (innerhalb einer Spielunterbrechung)

## 14. Verletzung

- Diagramme „Ball im Spiel“, „Ball aus Spiel“
- ausnahmsweiser Wechsel
  - o ist nach Verletzung oder Krankheit kein normaler Wechsel möglich, dann „ausnahmsweiser Wechsel“
  - o zählt nicht zu den 6 normalen Wechseln (wird im Ergebnisfeld SBB aber mitgezählt)
  - o ausgewechselter Spieler darf nicht zurück ins Spiel
  - o ausnahmsweiser Wechsel **muss nicht** genommen werden, er **kann**
  - o jeder Spieler, der zum Zeitpunkt der Verletzung nicht auf dem Spielfeld steht, außer Libero und dessen Tauschspieler, dürfen ausnahmsweise eingewechselt werden

## 15. Rotationsfehler der aufschlagenden Mannschaft (Information durch Schreiber)

- Rotationsfehler, wenn falscher Spieler aufschlägt
  - o nach Ausführung des Aufschlags Info von Schreiber an 2. SR
  - o 2. SR pfeift → HZ 13
  - o Punkt und Aufschlag für Gegner
- verspätet festgestellter Rotationsfehler:
  - o wenn feststellbar ab wann:
    - Punkte bis zum festgestellten Zeitpunkt aberkannt
    - Punkte des Gegners bleiben erhalten
    - Punkt und Aufschlag für Gegner
    - richtige Rotationsfolge einnehmen
  - o wenn nicht feststellbar ab wann:
    - Punkte beider Mannschaften bleiben erhalten
    - Punkt und Aufschlag für Gegner
    - richtige Rotationsfolge einnehmen

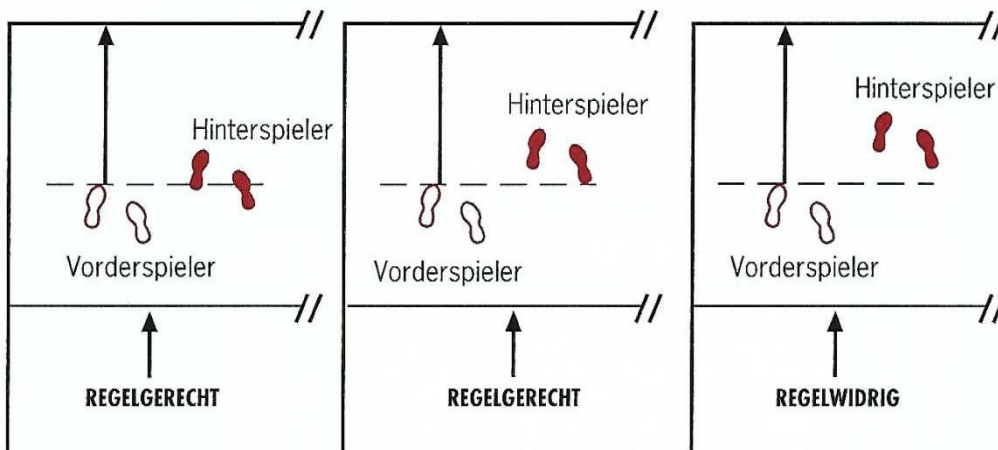


## 16. Positionen Vorderspieler – Hinterspieler / Spieler innerhalb einer Reihe

- Nur Fehler, wenn Spieler komplett falsch stehen, d.h.:
  - o Überlappung der Füße – ok
  - o Gleiche Höhe – ok
  - o Hinterspieler steht vollständig vor Vorderspieler – Fehler
  - o Hinterspieler bzw. Vorderspieler vollständig links oder rechts des benachbarten Spielers – Fehler

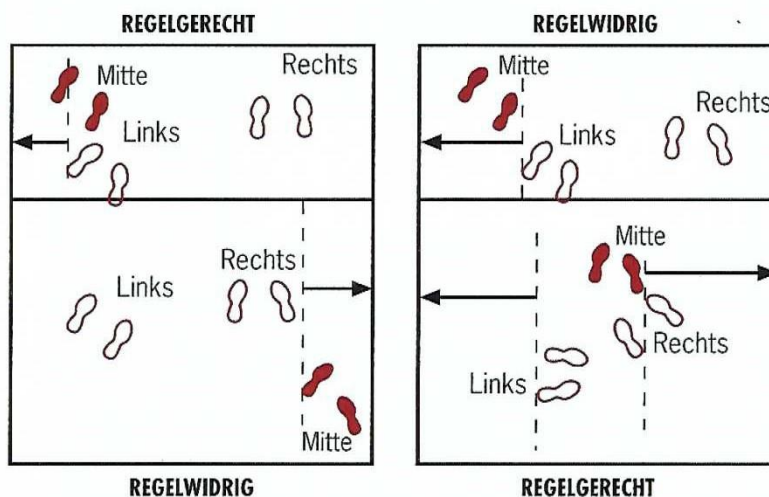
### BEISPIEL A

Positionsbestimmung zwischen Vorderspieler und seinem jeweiligen Hinterspieler



### BEISPIEL B

Bestimmung der Positionen von Spielern in derselben Reihe





## **17. Spieler, die nicht im Spielberichtsbogen eingetragen sind**

- wenn auf Spielfeld:
  - Mannschaft verliert alle Punkte und/oder Sätze seit Zeitpunkt, als der Spieler das Spielfeld betreten hat
  - erzielte Punkte des Gegners bleiben erhalten
  - Gegner bekommt Punkt und Aufschlag
  - ein eingetragener Spieler muss weiterspielen
- wenn nach Spielende festgestellt:
  - Spiel wird vom 1. Schiedsrichter 3:0 (25:0, 25:0, 25:0) gewertet
- Libero, der nicht als Libero im SBB steht:
  - keine weiteren Konsequenzen, Eintrag unter Bemerkungen
  - Spieler bleibt Libero für den Rest des Spiels