

DiSK - Digitaler Schiedsrichterkurs

<https://disk.eduloop.de>

Stand 2024-10-12 18:56:19

Inhalt

DiSK - Digitaler Schiedsrichterkurs	5
1 Einleitung	6
2 Lizenz	7
3 Organisatorisches	9
3.1 Ausstattung	9
3.2 Auftreten	11
3.3 Spielablaufprotokoll	12
3.4 Begrüßung	14
3.5 Golden Set	15
3.6 Time-Outs	16
3.7 Mannschaften	16
3.8 Kapitän	18
3.9 Wettkampfbereich und Spielfläche	19
3.10 Hallensprecher	22
4 Schiedsgericht	24
4.1 Erster Schiedsrichter	24
4.1.1 Rechte des ersten Schiedsrichters	25
4.1.2 Aufgaben des ersten Schiedsrichters	25
4.2 Zweiter Schiedsrichter	27
4.2.1 Rechte des zweiten Schiedsrichters	28
4.2.2 Aufgaben des zweiten Schiedsrichters	29
4.3 Schreiber	31
4.4 Linienrichter	31
5 Spielbericht	37
5.1 Spielbericht - Videotutorial	37
5.2 Vorbereitungen	39
5.3 Nach der Auslosung	42
5.4 Punkte abstreichen	45
5.5 Time-Out	46
5.6 Auswechslung	47
5.7 Improper Request	48
5.8 Persönliche und Verzögerungssanktionen	50
5.9 Nach dem Spiel	52
6 E-Scoring	55
7 Regelauslegungen	56
7.1 Technische Beurteilung	56
7.2 Überquerungs- und Rückholraum	57

7.3 Übertritt	61
7.4 Positionen	64
7.5 Fehler am Netz	72
7.5.1 Reichen über das Netz	73
7.5.2 Blockfehler	77
7.5.3 Angriffsfehler	81
7.6 Netzfehler	85
7.7 Service	86
7.8 Angriff	87
7.9 Block	88
7.10 Druckduell (Joust)	90
7.11 Sichtblock	91
7.12 Libero	91
7.13 Spielerwechsel	94
7.14 Verletzungen	97
7.15 Protest	98
8 Sanktionen	100
8.1 Persönliche Sanktionen	100
8.2 Verzögerungssanktionen	102
9 Handzeichen	103
9.1 1. Schiedsrichter	103
9.1.1 Service/Annahme	103
9.1.2 In, Out, Touch	105
9.1.3 Technische Fehler	106
9.1.4 Reichen über das Netz, Block- und Angriffsfehler	106
9.1.5 Persönliche und Delay-Sanktionen	108
9.1.6 Satz- und Spielende, Seitenwechsel	109
9.1.7 Diverse Handzeichen	110
9.2 2. Schiedsrichter	111
9.3 Linienrichter Signale	113
10 Leitfäden	116
11 Myth Busters	118
12 Test Yourself	121
13 Coaches' Corner	122
13.1 Rechte eines Coaches	122
13.2 Pflichten eines Coaches	123
13.3 Anträge während des Spiels	123
13.4 Checkliste für Coaches	124

14 Feedback	126
-------------------	-----

Anhang

I Literaturverzeichnis	127
II Abbildungsverzeichnis	128
III Tabellenverzeichnis	134
IV Medienverzeichnis	135



DiSK - Digitaler Schiedsrichterkurs



Dieser digitale Schiedsrichterkurs wurde von Gernot Schirnbacher erstellt.

Eine englische Version von DiSK findet sich auf en.disk.at.

www.disk.at <hr>

Texte und Bilder veröffentlicht unter: 	Videos veröffentlicht unter: 
---	--

Über den Autor



Gernot Schirnbacher

8045 Graz

volleyball@schirnbacher.at

1 Einleitung

Dieser Online-Schiedsrichter-Kurs richtet sich an kommende Schiedsrichter und aktive Schiedsrichter, die ihr Wissen auffrischen oder vertiefen wollen. Durch Illustrationen und Videos sollen die Regeln und deren Auslegung veranschaulicht werden.





Dieser Kurs kann und soll einen echten Schiedsrichterkurs niemals ersetzen! Auf das Zitieren von Regeln wird in den meisten Fällen verzichtet, viel mehr sollen die Ausführungen und Beispiele in der praktischen Anwendung helfen, die Regeln besser zu verstehen und umsetzen zu können.

Regeltexte zum Download finden sich auf der [Homepage der FIVB](#).

Alle Ausführungen orientieren sich an den FIVB-Regeln bzw. der Ausschreibung und den Bestimmungen des [Österreichischen Volleyballverbandes \(ÖVV\)](#). Sollte auf regionale Bestimmungen eingegangen werden, so ist dies extra vermerkt.

Die in diesem Dokument zur leichteren Lesbarkeit verwendete männliche Form gilt auch für weibliche Personen.

Texte und Bilder veröffentlicht unter: 	Videos veröffentlicht unter: 
---	--

Kontakt: volleyball@schirmbacher.at

Über den Autor



Gernot Schirmbacher

8045 Graz

volleyball@schirmbacher.at

2 Lizenz

Für Texte und Bilder gilt die Lizenz CC BY-NC-SA 4.0.

Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International

Dies ist eine allgemeinverständliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Haftungsbeschränkung .

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen , einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

<hr>

Für Videos gilt die Lizenz CC BY-NC-ND 4.0.

Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International

Dies ist eine allgemeinverständliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Haftungsbeschränkung .

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen , einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.

Keine Bearbeitungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen , dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



3 Organisatorisches

In diesem Kapitel wird auf die organisatorischen Bestimmungen sowie Abläufe eingegangen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



3.1 Ausstattung

Bekleidung

Die Schiedsrichter haben in offizieller, einheitlicher Kleidung aufzutreten. Grundsätzlich gelten hierfür die Bestimmungen des nationalen Verbandes bzw. der entsprechenden Landesverbände. Ausrüstungsbestimmungen

Österreich

In vielen Landesverbänden ist auch die offizielle Uniform des ÖVV genehmigt. **Halenschuhe sind für alle Kleidungsvarianten vorgeschrieben!**

Burgenland

Bei offiziellen BVV-Bewerbsspielen sind beide Schiedsrichter verpflichtet, ihre Einsätze in dunklen langen Hosen (keine Trainingshosen) und in weißem Poloshirt ohne Aufdruck zu absolvieren (Ausnahme: offizielle ÖVV-Schiedsrichterbekleidung oder eine andere vom SR-Referat genehmigte oder verordnete Kleidung). Ab der C-Lizenz ist das ÖVV-SR-Wappen mittig auf der Brust anzubringen.

Kärnten

Bei, vom KVV besetzen, Bewerbsspielen sind ein weißes Polo und eine schwarze Hose zu tragen. Sollte das rote Errea-Sponsorshirt zur Verfügung stehen muss selbiges getragen werden. Ab der C-Lizenz ist das ÖVV-SR-Wappen mittig auf der Brust anzubringen.

Niederösterreich

Jeder Schiedsrichter muss ausnahmslos das offizielle Schiedsrichter T-Shirt (weißes langarm Poloshirt mit NÖVV Logoaufdruck) tragen.

3er - Turniere

Schiedsrichter müssen bei Bewerbungsspielen, bei sonstigem Verlust der Schiedsrichtergebühr bzw. Ausstellung einer Strafverfügung, ihre Funktion in entsprechender Kleidung (offizielles Schiedsrichter T-Shirt und Trainingshose) ausüben.

Besetzung (Einzelspiele und Turniere) Werden Schiedsrichter durch den Verband besetzt, so hat der Schiedsrichter bei sonstigem Verlust der Schiedsrichtergebühr bzw. Ausstellung einer Strafverfügung im offiziellen Schiedsrichter T-Shirt und schwarzer Hose bzw. in der offiziellen Schiedsrichterkleidung des ÖVV das Spiel zu leiten. Auf jeden Fall müssen beide Schiedsrichter gleich gekleidet sein.

Oberösterreich

- - -

Salzburg

Bei vom SVV-SR-Referat besetzten Spielen sind SR angehalten, ein weißes Poloshirt und eine dunkle Hose zu tragen. Ab der C-Lizenz soll das ÖVV-SR-Wappen mittig auf der Brust angebracht werden. ÖVV-Kader-SR dürfen auch das offizielle ÖVV-Poloshirt tragen.

Steiermark

Bei offiziellen STVV-Werbungsspielen sind beide Schiedsrichter verpflichtet, ihre Einsätze in dunklen langen Hosen und in weißem Polo- oder T-shirt zu absolvieren (Ausnahme: eine andere vom SR-Referat genehmigte oder verordnete Kleidung).

Tirol

- - -

Vorarlberg

Bei Bewerbungsspielen des VVV sind eine dunkle, lange Hose und ein dunkelblaues Oberteil zu tragen. Alternativ ist auch die offizielle ÖVV-Schiedsrichterbekleidung zulässig.

Wien

Jeder Schiedsrichter muss seine Spiele mit weißem Oberteil und dunkelblauer oder schwarzer Hose bzw. dunkelblaue Jeans leiten. Er hat sein SR-Abzeichen mittig auf der Brust zu tragen und muss eine ausreichend laute Pfeife, eine Armbanduhr, eine Münze oder Ballmarke zum Auslösen und eine gelbe sowie eine rote Karte mit sich führen. Hat ein SR unmittelbar vor oder nach einem WVV-Spiel einen Einsatz in einem überregionalen Bewerb des ÖVV, so ist die Spielleitung auch in der für ÖVV-Bewerbe vorgesehenen Bekleidung zulässig.

Wenn ein Schiedsrichter einspringt (Nichterscheinen des eingeteilten SR), so ist ihm die Spielleitung auch in anderer als der vorgeschriebene SR-Kleidung gestattet. Von Seiten des Verbandes erhält der eingesprungene SR außerdem das seiner Qualifikation entsprechende KSR-Entgelt.

<hr>

Ausrüstung

Verpflichtend für alle Schiedsrichter:

- Schiedsrichter-Pfeife (Tipp: Fox 40 Classic)
- Karten (gelb, rot)
- Münze (für die Auslösung)
- Armbanduhr (kein Handy!)

Die folgenden Punkte sind optional, könnten aber in schwierigen Situationen helfen:

- aktuelles Regelwerk
- Ausschreibung
- Maßband
- Manometer
- Leitfäden

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



3.2 Auftreten

Schiedsrichter

Die Schiedsrichter haben **rechtzeitig** in der Halle zu sein. Dies ist notwendig, damit sie alle vorgeschriebenen Tätigkeiten ohne zeitlichen Druck ausführen können und bei eventuell auftretenden Problemen noch rechtzeitig reagieren können.

Das Auftreten der Schiedsrichter sollte **selbstbewusst, freundlich und in keinem Fall überheblich** sein. Das heißt, dass z.B. beim Eintreffen der Coaches der beiden Mannschaften begrüßt werden. Ein ungleiches Behandeln der Mannschaften sollte unbedingt verhindert werden, besonders innige Begrüßungen mit einzelnen Mannschaftsgliedern.

Es ist wichtig, dass die Schiedsrichter miteinander **kommunizieren**. Dies gilt für den Zeitraum **vor dem Spiel** (Spielvorbereitungen), **nach dem Spiel** (Spielbericht kontrollieren) und natürlich **während des Spiels**. Ein gut abgestimmtes Schiedsrichterteam wirkt sicher, vertrauenswürdig und kann alle Teilnehmer beruhigen.

Der richtige Blick (bspw. Blick auf die annehmende Mannschaft des zweiten Schiedsrichters beim Service), die Bereitschaft auf Fehler zu reagieren (**Pfeife im Mund während Ballwechsel**) und das Verhalten während Satzpausen und Time-Outs (*kein Herumgammeln*) vermitteln ein positives und kompetentes Bild des Schiedsgerichts.

Spieler, Coaches oder andere Offizielle einer Mannschaft sollten während des Spiels nicht belehrt werden. Die Auslegung von Regeln ist auf Anfrage zu erklären, allerdings ist **die Zeit während eines Spiels nicht geeignet, um Regelkunde zu lehren!**

Schreiber

Der **Schreibtisch** sollte **sauber und geordnet** sein. Zwar können sich die Schreiber **antialkoholische (!) Getränke** bereithalten, jedoch so, dass sie keine Gefahr für den Spielbericht darstellen.

Sollten Schreiber auf dem Schreibtisch **essen**, so ist dies von den Schiedsrichtern **sofort zu unterbinden**. Die intensive **Nutzung von Handys beeinträchtigt die Konzentration während des Spiels** und ist infolgedessen ebenso zu unterbinden.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



3.3 Spielablaufprotokoll

Tabellarisches Spielablaufprotokoll

Min. vor Spielbeginn	Tätigkeiten
----------------------	--------------------

	30 Minuten vor Spielbeginn: spätestes Eintreffen in der Halle, (Bundesliga 60 Minuten); jeweils in korrekter Bekleidung. Erster Netzcheck. Kontrolle der Ausweise, Spielerlisten, etc. Eventuelle Absprache mit dem Hallensprecher.
bis 16'	Freies Aufwärmen mit oder ohne Ball der Mannschaften.
16'	Ende des Aufwärmens, die Mannschaften begeben sich zur jeweils eigenen Spielerbank. Netzcheck durch die beiden Schiedsrichter.
15'	Auslosung und Unterfertigen des Spielberichts durch die Mannschaftskapitäne und durch die Coaches; Unterschriften entfallen bei E-Scoring.
14'	Der 1. Schiedsrichter pfeift das offizielle Aufwärmen am Netz (Einschlagen; in Spielkleidung) an.
12'	Abgabe der Aufstellungszettel durch die Coaches.
6'	<i>Hinweis an die Coaches, dass das Aufwärmen am Netz noch zwei Minuten dauert.</i>
4'	Absolutes Ende des Aufwärmens am Netz . Die Mannschaften begeben sich zu ihren Spielerbänken.
3'	Beide Mannschaften nehmen an der jeweiligen Grundlinie Aufstellung. Es folgt die Spielankündigung (durch den Hallensprecher). Danach begeben sich die Mannschaften zu ihrer Spielerbank.
2:30'	Die Schiedsrichter begeben sich auf ihre Positionen.
2'	Einzelaufruf der Grundsechs plus Libero durch den Hallensprecher (falls vorhanden), Vorstellung der Coaches. Ansonsten pfeift der 1. Schiedsrichter die Spieler aufs Feld.
0'	Beginn des Spiels.

Tab. 1: Spielablaufprotokoll



Anmerkung

Generell:

- Sei rechtzeitig in der Halle.
- Bereite dich auf jedes Spiel mental + mannschaftsbezogen vor.
- Kommuniziere mit deinem Schiedsrichterkollegen vor, während und nach dem Spiel.
- Achte darauf, dass der Schreibtisch frei von Essen und Getränken ist; die Schreiber sollten während des Spiels keine Handys benutzen!

- Vergleiche die Nummern der Spieler und die, die am Spielbericht eingetragen sind

Ab 30 Minuten vor Spielbeginn:

- Schreiber muss vor Ort sein.
- Kontrolle des Equipment anhand einer Checkliste (falls vorhanden; ansonsten Netz, Schiedsrichterstuhl, Bänke etc.).
- Kontrolle der Meldeliste (Datum der Spielberechtigung), Ausweise und der Train-erlizenzen durch beide Schiedsrichter.
- Absprache mit Hallensprecher bezüglich Vorstellung Spieler, Musik während des Spiels, usw.
- Ggf. Regelung der finanziellen Angelegenheiten (rechtzeitig VOR dem Spiel).



Quelle im Web

Download:

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



3.4 Begrüßung

Der **1. Schiedsrichter** stellt sich auf der **Seite von Mannschaft A (links vom Netz aus Sicht des Schreibertisches)** nahe des Netzpfeostens an die Seitenlinie, der **2. Schiedsrichter** auf der **Seite von B**.

Für die Begrüßung stellen sich **beide Mannschaften** an der **Grundlinie** auf. Der **Mannschaftskapitän** steht **an erster Stelle**, der **Libero an zweiter Stelle**. Sollte es einen **zweiten Libero** geben, so steht dieser **an letzter Stelle**. Sollte der Libero Kapitän sein, steht er an erster Stelle, der 2. Libero an letzter Stelle. Es ist nicht vorgegeben, ob der Kapitän nahe der Position 1 oder nahe der Position 5 steht.

Durch einen **Pfiff gibt er die Begrüßung frei**. Die Mannschaften begrüßen einander und begeben sich zur jeweiligen Mannschaftsbank. Danach begibt sich der 1. Schiedsrichter auf seine Position auf dem Schiedsrichterstuhl.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



3.5 Golden Set



Nur für einige Bewerbe gültig. Bitte unbedingt die entsprechende Bewerbs-Ausschreibung lesen!

In einigen Bewerben wird bei Begegnungen, die mit Hin- und Rückspiel gespielt werden, ein Golden Set gespielt wenn...

...eine Mannschaft das Hinspiel mit 3:0 oder 3:1 gewinnt und die andere Mannschaft das Rückspiel mit 3:0 oder 3:1 gewinnt.

...eine Mannschaft das Hinspiel mit 3:2 gewinnt und die andere Mannschaft das Rückspiel mit 3:2 gewinnt.

Die folgenden Regelungen sind bezüglich der Golden-Set-Regelung gültig:

- Der Golden Set wird auf 15 Punkte gespielt.
- Wenn eine Mannschaft 8 Punkte erreicht hat, werden die Seiten getauscht.
- Ein Golden Set wird auf einem extra Spielbericht geschrieben und beginnt 3 min nach Ende des vorigen Spiels.
- Er zählt als Fortsetzung des vorigen Spieles, d.h., dass die Spielerliste, auch Libero(s) ident mit der des vorigen Spiels sein muss.
- Spieler, die im Spiel disqualifiziert wurden oder durch eine ausnahmsweise Auswechslung nicht mehr spielberechtigt sind, dürfen auch im Golden Set nicht spielen.
- Auf dem (neuen) Spielbericht für den Golden Set wird nur der 5. Satz ausgefüllt. Die Spielerliste kann mit "Siehe Spiel #Spielnummer#" ausgefüllt werden, da sie ja ident mit der des vorigen Spiels sein muss. Bei E-Scoring kann ein Golden Set nach Beendigung des Spiels ausgewählt werden.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



Hinweis

3.6 Time-Outs

Im Volleyball gibt es kein Medical-Time-Out wie im Beachvolleyball, nur eine Wiederherstellungszeit (siehe [Verletzungen](#)).

Team-Time-Out

Team-Time-Outs können **vom jeweiligen Coach der Mannschaft beim zweiten Schiedsrichter beantragt werden**, solange der Ball aus dem Spiel ist und kein neues Service autorisiert wurde. Sollte ein Time-Out gleichzeitig oder nach der Autorisierung des Service beantragt werden, so ist dies als Improper Request zu werten.

Jeder Mannschaft stehen **pro Satz zwei Time-Outs** zu. Die Dauer jedes Team-Time-Outs beträgt 30 Sekunden. Im Gegensatz zu technischen Time-Outs gibt es Team-Time-Outs auch in Entscheidungssätzen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



3.7 Mannschaften

Mannschaftszusammenstellung

Eine Mannschaft muss aus **mindestens sechs** und kann aus **maximal 14 Spielern** bestehen. Bei sieben Spielern kann kein oder ein Libero benannt werden. Bei acht bis zwölf Spielern dürfen maximal zwei Liberos benannt werden. Bei 13 oder 14 Spielern müssen zwei Liberos benannt werden.

Zulässige Mannschaftszusammensetzungen:

6 Spieler	kein Libero
7 Spieler	kein oder ein Libero
8 bis 12 Spieler	kein, ein oder zwei Liberos
13 oder 14 Spieler	zwei Liberos verpflichtend

Ein Spieler, auch der Libero, muss als Mannschaftskapitän, durch einen Strich unter seiner Spielernummer am Dress und durch einen Kreis um seine Spielernummer am Spielbericht, markiert werden.

Als Offizielle dürfen ein Coach (C), zwei Assistant-Coaches (AC1, AC2), ein Physiotherapeut/Therapeut (T) und ein Arzt (M) anwesend sein. Sie alle müssen im Spielbericht erfasst werden.



In österreichischen Bewerbungen wird aktuell kein Nachweis der Qualifikation für Arzt bzw. Physiotherapeut/Therapeut gefordert. Alle auf der Meldeliste genannten Personen können diese Funktion am Spielbericht ausüben.

OFFICIALS			OFFICIALS		
PLESSL	C	CHRTIANSKY	PLESSL	C	CHRTIANSKY
FICHTINGER	AC ¹	GAVAN	FICHTINGER/LAURE	AC	GAVAN
LAURE	AC ²			T	
	T			M	
	M				

Abb. 1: Eintragen von AC1 und AC2 am neuen bzw. alten Spielbericht

<hr>

Allgemeine Vorschriften

Spieler dürfen Nummern von 1 - 99 tragen.

Alle Spieler, die aktuell nicht am Spiel teilnehmen, müssen entweder auf der Spielerbank Platz nehmen oder sich in der Aufwärmzone aufhalten.

Spielertrainer müssen, wenn sie nicht auf dem Feld sind und ihr Recht auf den Aufenthalt in der Coaching-Zone wahrnehmen wollen, eine Trainingsjacke oder etwas Ähnliches tragen, um sich von den aktiven Spielern auf dem Feld zu unterscheiden. Bei Spielertrainern die als Libero agieren, reicht die Unterscheidung durch das Libero-Dress nicht.

Informiere dich auch über die Liberoneubenennung. Merke dir aber: Ein Spieler darf während eines Spiels zu einem Libero werden, aber ein Libero nie zu einem Spieler.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



3.8 Kapitän

Kapitän

Vor dem Spiel muss jede Mannschaft einen **Mannschaftskapitän benennen**. Dies kann jeder Spieler sein, der in der Spielerliste aufscheint, **auch ein Libero**. Am analogen Spielbericht ist er durch einen Kreis um seine Nummer zu markieren, im E-Scoring entsprechend auszuwählen.

Der Mannschaftskapitän ist durch einen 8 x 2 cm großen **Streifen unterhalb seiner Nummer** auf der Vorderseite seines Dresses zu markieren. Sollte er das Spielfeld verlassen, so ist von ihm oder dem Coach der Mannschaft ein neuer Kapitän zu benennen, der sogenannte **Spielkapitän**.

Rechte

Der Kapitän am Feld, Mannschafts- oder Spielkapitän, hat das Recht das Schiedsgericht **nach der Auslegung oder Anwendung der Regeln zu fragen**. Sollte er mit der Erklärung nicht zufrieden sein, so kann er einen Protest anmelden und diesen später im Spielbericht vermerken.

Darüber hinaus kann er darum bitten **Teile der Ausrüstung austauschen** zu dürfen, die **aktuelle Aufstellung der Mannschaften kontrollieren** zu lassen (2. Schiedsrichter) und **eventuelle Unregelmäßigkeiten an Netz, Bällen oder Spielfläche überprüfen zu lassen**.

Sollte der Coach selbst am Spiel teilnehmen, so übernimmt der aktuelle Kapitän dessen Rechte und Pflichten, bspw. Anträge auf Time-Outs. Der Assistant-Coach hat in diesem Fall nicht das Recht die Rechte und Pflichten zu Coaches zu übernehmen. Er kann dies nur tun, wenn der Coach seine Mannschaft verlässt.

Pflichten

Nach dem Spiel muss der Mannschaftskapitän sich **per Handschlag bei den Schiedsrichtern verabschieden**, kann einen zuvor angemeldeten **Protest niederschreiben lassen** und muss das **Ergebnis per Unterschrift (Spielbericht) oder Eingabe des Codes (E-Scoring) verifizieren**.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



3.9 Wettkampfbereich und Spielfläche

Spielfeld

Das **Spielfeld** misst 18 x 9 Meter und **ist von der Freizone umgeben**. Die Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei Hälften zu je 9 x 9 Meter. **Alle Linien**, die das Spielfeld bzw. die Vorderzonen begrenzen, **müssen 5 cm breit sein**. Die Linien gehören immer zu der Zone, die sie begrenzt: die Angriffslinien gehören somit zu den Vorderzonen und die Grundlinien bzw. Seitenlinien zum Spielfeld.

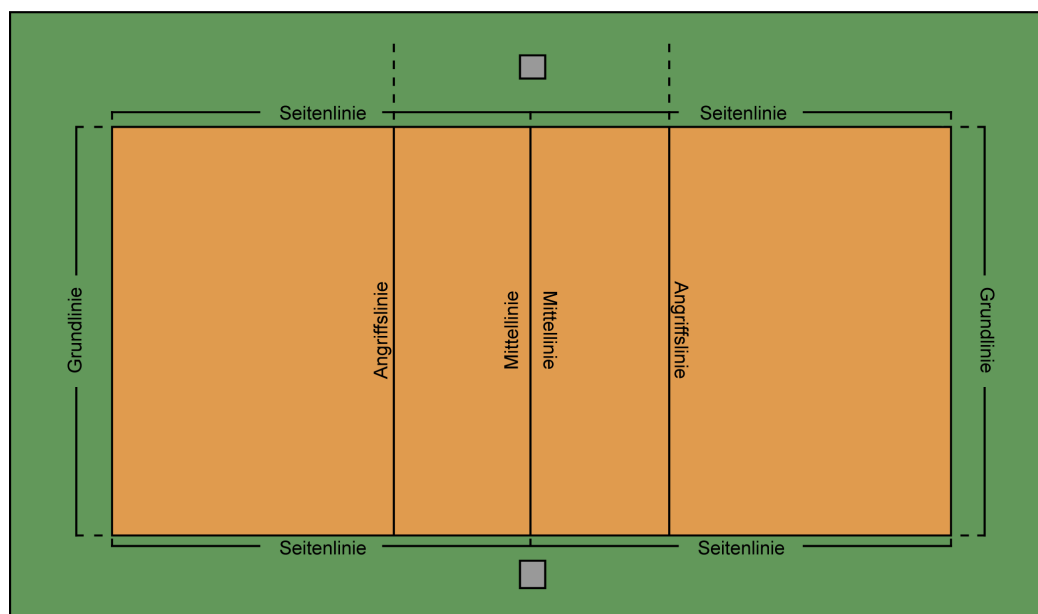


Abb. 2: Linien auf dem Spielfeld

Spielfläche

Die Spielfläche setzt sich aus dem Spielfeld und der Freizone zusammen.

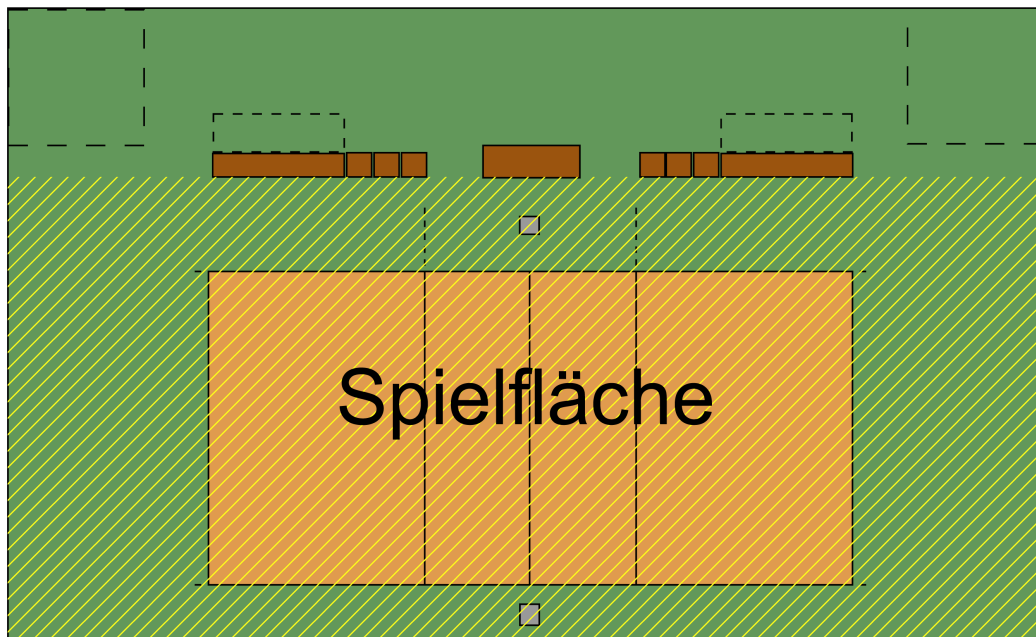


Abb. 3: Das Spielfeld wird von der Freizone umgeben und ist durch eine Abgrenzung (z.B. Banden), den Schreibertisch und die Spielerbänke begrenzt.

Wettkampfbereich

Der Wettkampfbereich beinhaltet die Spielfläche sowie den Bereich darum bis zum Ende der Halle, den Zuschauerbereichen oder einer weiteren Abgrenzung.

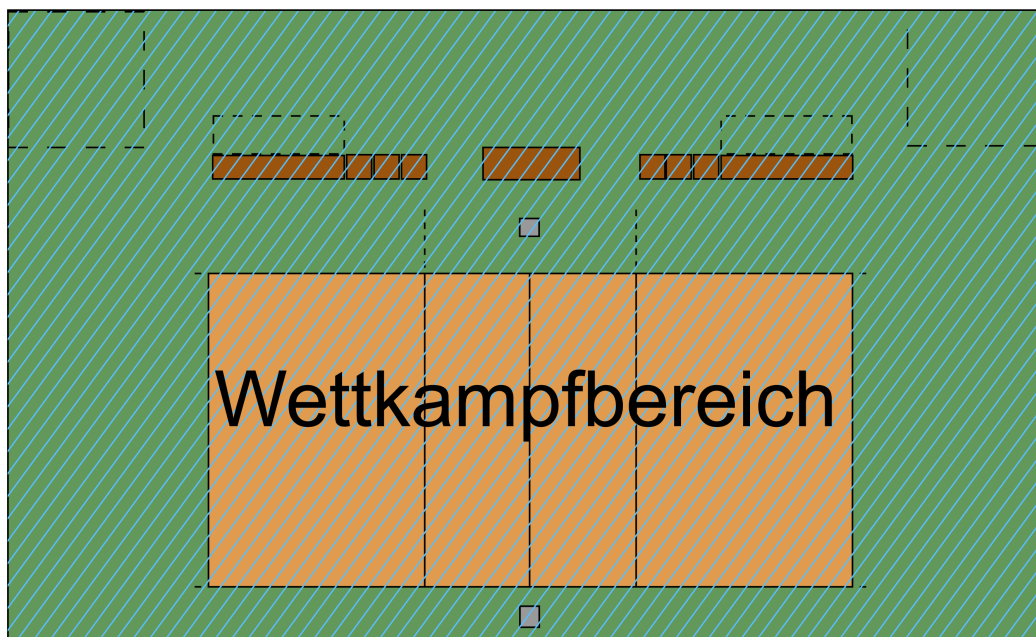


Abb. 4:

Flächen und Zonen im Wettkampfbereich

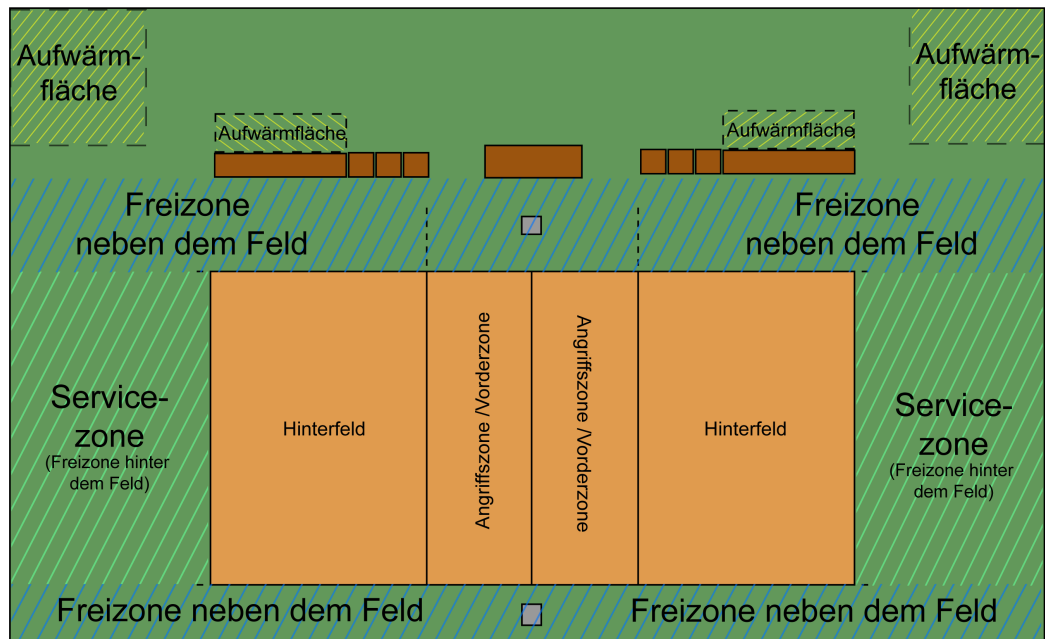


Abb.: Die Aufwärmflächen können hinter der Bank oder außerhalb der Freizone im Eck sein, jedenfalls einheitlich. Die Heimmannschaft gibt vor, wo sie sich befinden. Beide Mannschaften haben sich daran zu halten.

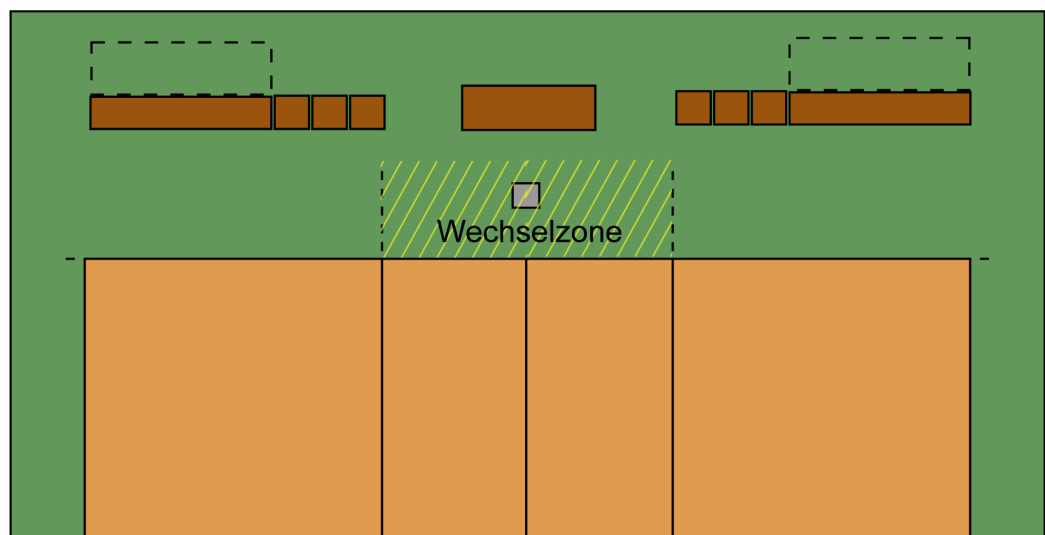


Abb. 5: Die Wechselzone befindet sich jeweils von der Verlängerung der Angriffslinie bis zur gedachten Verlängerung der Mittellinie.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



3.10 Hallensprecher

Oft kommen Hallensprecher auf die Schiedsrichter zu, um mit ihnen den Ablauf vor dem Spiel zu besprechen. Die gängigste Variante hierfür ist:

3 min vor Spielbeginn: Aufstellung der Mannschaften und Schiedsrichter in die Spielfeldmitte Bekanntgabe der Spieldaten (Liga, Cup, Phase); Begrüßung der Mannschaften und Kapitäne

Beispiel:

"Herzlich willkommen beim 1. Spiel des Grunddurchgangs der 1. Bundesliga. Auf der linken Seite haben wir die Auswärtsmannschaft X, vertreten durch Kapitän A. Auf der rechten Seite die Heimmannschaft Y, vertreten durch Kapitän B."

Handshake zwischen den Mannschaften, Mannschaften verlassen das Spielfeld

Vorstellung der Schiedsrichter

Beispiel:

"Erster Schiedsrichter der heutigen Partie ist John Doe aus Österreich. Zweite Schiedsrichterin ist Jane Doe aus der Schweiz."

2 min vor Spielbeginn: Einzelaufruf der Grundsechs plus Libero, Vorstellung des Coaches

Beispiel:

"Für die Auswärtsmannschaft beginnen heute mit der Nummer 1 Coach ist XY. Für die Heimmannschaft beginnen heute... Coach ist YZ."

Die Aufzählung kann bspw. anhand der Nummern in aufsteigender Reihenfolge durchgeführt werden.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



4 Schiedsgericht

Zum **Schiedsgericht** eines Volleyballspiels zählen neben den **beiden Schiedsrichtern** auch die **Schreiber** und, falls vorhanden, die **Linienrichter**. Unparteiisches und neutrales Verhalten wird vom gesamten Schiedsgericht erwartet.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



4.1 Erster Schiedsrichter

Der **erste Schiedsrichter** leitet das Spiel von einem Schiedsrichterstuhl von der gegenüberliegenden Seite des Schreibertisches aus. Die Augenhöhe des ersten Schiedsrichters sollte sich ca. 50 cm über der Netzoberkante befinden.



 **Abb. 6:** Erster Schiedsrichter

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



4.1.1 Rechte des ersten Schiedsrichters

Der **erste Schiedsrichter** ist die höchste Autorität gegenüber den Mitgliedern beider Teams sowie dem Schiedsgericht. Ihm obliegt die Leitung des Spiels sowie alle Abläufe vor und nach dem Spiel. Er hat die letztgültige Entscheidungsgewalt. Er darf während des Spiels Entscheidungen nach eigenem Ermessen fällen, wenn die Vorkommnisse nicht im Regelwerk oder der Ausschreibung geregelt sind.

Sollte ein Teil des Schiedsgerichts seine Pflichten nicht ordnungsgemäß erfüllen oder, aus welchen Gründen auch immer, nicht mehr fähig sein, seine Aufgaben wahrzunehmen, so kann diese Person vom 1. Schiedsrichter ausgetauscht werden.

Der erste Schiedsrichter hat das Recht mit beiden Mannschaften zu sprechen. Meist passiert dies über den Kapitän der jeweiligen Mannschaft. Zum einen muss der 1. Schiedsrichter Fragen zur Regelauslegung beantworten, zum anderen kann er Anweisungen geben und Verwarnungen oder Sanktionen aussprechen.



Quelle im Web

23. ff.

http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/RulesOfTheGame_VB.asp

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



4.1.2 Aufgaben des ersten Schiedsrichters

Vor dem Spiel

Der erste Schiedsrichter muss sich des **ordnungsgemäßen Zustandes von Netzanlage, Spielgeräten und Spielfläche** vergewissern. Mängel muss er über den Hallenmanager oder die zuständige Person der Heimmannschaft beheben lassen.

Er ist für die **Kontrolle der Meldelisten und Ausweise** beider Mannschaften zuständig. Spieler, die sich nicht ausweisen können, sind nicht spielberechtigt." Dies gilt auch für Spieler, die dem Schiedsrichter persönlich bekannt sind.

Österreich

"Spieler, die nicht auf der Meldeliste vermerkt sind, dürfen am Spiel teilnehmen, spielen jedoch auf eigene Gefahr (Strafverifizierung bei nicht ordnungsgemäßer Meldung).

Während des Spiels

Der erste Schiedsrichter beobachtet die Spielzüge jeweils von der Angriffsseite. Er entscheidet über

- In / Out / Touch
- die Korrektheit der Aufstellung der servierenden Mannschaft
- Fehler beim Spielen des Balles
- Fehler des Liberos
- Fehler am Netz (Blockfehler, Reichen über das Netz, Angriffsfehler,...)

Er kann Verwarnungen und Sanktionen gegen alle Mannschaftsmitglieder, Spieler und Offizielle, aussprechen.

Nach dem Spiel

RESULTS									
TEAM	U V C			A	B	T I R			TEAM
"T"	S	W	P (Points)	SET	(Duration)	P (Points)	W	S	"T"
0	3	1	25	1	(22)	23	0	4	2
2	2	0	21	2	(21)	25	1	2	1
2	6	1	28	3	(24)	26	0	6	2
1	2	0	22	4	(21)	25	1	0	1
2	4	1	15	5	(16)	13	0	4	2
7	17	3	111	Total Set Duration (104 mn)		112	2	16	8
Match StartingTime 20 h 15 mn				Match EndingTime 22 h 11 mn			Total Match Duration 1 h 56 mn		
WINNER				U V C			3 : 2		

Abb. 7: Kontrolle des Übertrags (schwarz) und der gebildeten Summen (rot) auf dem Spielbericht nach Ende des Spiels

Nach Ende des Spiels hat er als Letzter den Spielbericht zu kontrollieren und mit seiner Unterschrift abzuschließen. Zu kontrollieren sind, neben den Eintragungen in den einzelnen Sätzen:

- das Spielergebnis und der Sieger (grün)
- Übertrag der Sätze in die Results-Spalte (schwarz)
- gebildete Summen der Einzelsätze (rot)



Quelle im Web

23. ff.

http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/RulesOfTheGame_VB.asp

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



4.2 Zweiter Schiedsrichter

Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, mit eigenen Rechten und Pflichten. Er steht auf der Seite des Schreibertisches.



Abb. 8: Zweiter Schiedsrichter

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



4.2.1 Rechte des zweiten Schiedsrichters

Der **zweite Schiedsrichter** kontrolliert die Arbeit der Schreiber und unterstützt sie, wenn notwendig. Darüber hinaus achtet er auf die Ordnung auf den Spielerbänken und Aufwärmzonen.

Er autorisiert und kontrolliert Spielunterbrechungen (Time-Out, Auswechslungen). Das jeweils zweite Team-Time-Out bzw. der fünfte und sechste Wechsel jeder Mannschaft muss vom zweiten Schiedsrichter an den ersten Schiedsrichter sowie den betroffenen Coach gemeldet werden.

Bei Verletzungen genehmigt der zweite Schiedsrichter einen außerordentlichen Wechsel oder, falls notwendig, die 3-minütige Wiederherstellungszeit.

Sollte der erste Schiedsrichter nicht mehr fähig sein das Spiel zu leiten, so nimmt der zweite Schiedsrichter dessen Position ein.



24. ff.

http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/RulesOfTheGame_VB.asp

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



4.2.2 Aufgaben des zweiten Schiedsrichters

Vor dem Spiel

Der zweite Schiedsrichter unterstützt den ersten Schiedsrichter bei der Kontrolle der Meldelisten und Ausweise der beiden Mannschaften. Darüber hinaus wählt er eine entsprechende Anzahl an Spiel- und Ersatzbällen aus und überprüft deren Druck.

Der zweite Schiedsrichter holt 12 Minuten vor Spielbeginn die Aufstellungszettel von den beiden Coaches. Vor allen Folgesätzen tut er dies in der 3-minütigen Satzpause.

Während des Spiels

Der zweite Schiedsrichter beobachtet die Spielzüge jeweils von der Blockseite. Er entscheidet über

- Positionsfehler der annehmenden Mannschaft
- Übertritte bzw. Behinderungen unter dem Netz
- Netzfehler
- Out-Fehler an externen Objekten (Antenne, Stangen, Spannseile) auf seiner Seite
- Blockfehler durch einen Hinterspieler oder Libero
- Bälle, die den Boden oder ein externes Objekt berühren, bei denen der erste Schiedsrichter keine Sicht auf ihn/diese hat
- Angriffsfehler eines Hinterspielers oder Liberos

Darüber hinaus obliegt es dem zweiten Schiedsrichter, Anträge auf Wechsel und Team-Time-Outs zu autorisieren und die Dauer der Time-Outs einzuhalten. Mehrfachwechsel werden vom zweiten Schiedsrichter koordiniert, sodass die Schreiber die Wechselspieler klar erkennen und erfassen können.

Zwischen zwei Sätzen muss der zweite Schiedsrichter die Aufstellungszettel von den beiden Coaches besorgen und sie den Schreibern übergeben. Die **Dauer zwischen zwei Sätzen beträgt drei Minuten**. Diese Zeitspanne wird **vom letzten Punkt des vorhergehenden Satzes bis zur Autorisierung des ersten Service** gemessen. Das heißt, dass die Mannschaften nach rund zwei Minuten und 15 Sekunden auf das Spielfeld zurückgeholt werden müssen. Der zweite Schiedsrichter pfeift die Mannschaften in den Sätzen 2 bis 5 auf das Feld.

Nach dem Spiel

RESULTS										
TEAM	U V C			A	B	T I R			TEAM	
"T"	S	W	P (Points)	SET	(Duration)	P (Points)	W	S	"T"	
0	3	1	25	1	(22)	23	0	4	2	
2	2	0	21	2	(21)	25	1	2	1	
2	6	1	28	3	(24)	26	0	6	2	
1	2	0	22	4	(21)	25	1	0	1	
2	4	1	15	5	(16)	13	0	4	2	
7	17	3	111	Total Set Duration (104 mn)		112	2	16	8	
Match StartingTime 20 h 15 mn				Match EndingTime 22 h 11 mn			Total Match Duration 1 h 56 mn			
WINNER				U V C			3 : 2			

Abb. 9: Kontrolle des Übertrags (schwarz) und der gebildeten Summen (rot) auf dem Spielbericht nach Ende des Spiels

Nach Ende des Spiels hat er als Vorletzter den Spielbericht zu kontrollieren und mit seiner Unterschrift zu verifizieren. Zu kontrollieren sind:

- das Spielergebnis und der Sieger (grün)
- Übertrag der Sätze in die Results-Spalte (schwarz)
- gebildete Summen der Einzelsätze (rot)



Quelle im Web

24. ff.

http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/RulesOfTheGame_VB.asp

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



4.3 Schreiber

Bei den Schreibern unterscheiden wir zwischen dem **Scorer** und dem **Assistant Scorer**. Der Scorer ist für das Ausfüllen des Spielberichts bzw. das E-scoring zuständig, der Assistant Scorer für die Betätigung der manuellen und elektronischen Zähltafel sowie des Buzzers, falls vorhanden. Die Schreiber sitzen gegenüber des ersten Schiedsrichters.



Schreiber haben sich als Teil des Schiedsgerichts neutral zu verhalten!

Weiterführende Links:

[Auftreten](#) von Schreibern

Erklärung des [Spielberichts](#)

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



4.4 Linienrichter

Allgemeines

Es wird zwischen dem **2- und dem 4-Linienrichter-System** unterschieden. Die Positionen der Linienrichter sind vom ersten Schiedsrichter aus gegen den Uhrzeigersinn mit 1 bis 4 benannt. Während beim 4-Linienrichter-System alle Positionen besetzt sind, werden beim 2-Linienrichter-System nur die Positionen 1 und 3, hier aber als 2 benannt, besetzt.

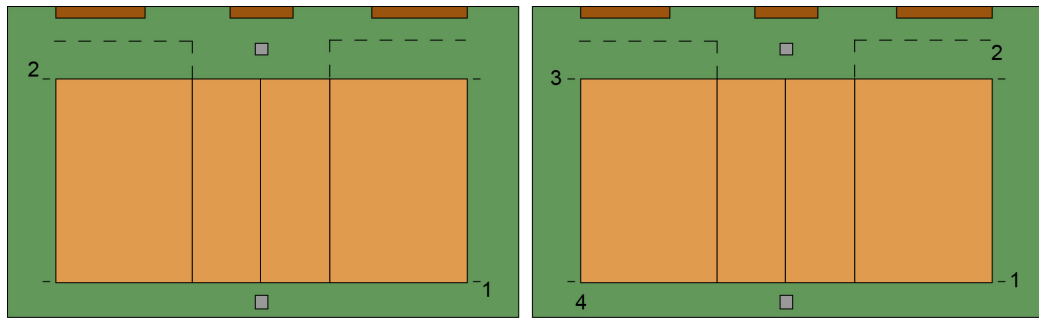


Abb. 10: Positionen im 2-Linienrichter-System (links) bzw. 4-Linienrichter-System (rechts)

2-Linienrichter-System

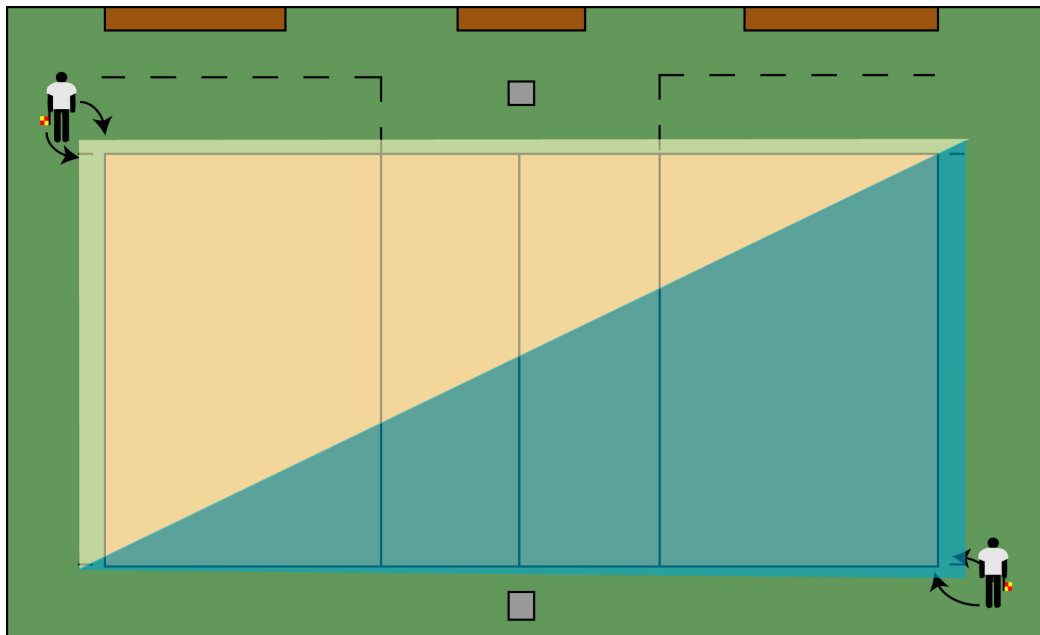


Abb. 11: 2-Linienrichter-System

Beim 2-Linienrichter-System befinden sich die Linienrichter auf den Positionen 1 und 3. Sie müssen jeweils eine lange und eine kurze Linie sowie die entsprechende Antenne beobachten und dementsprechende Entscheidungen treffen. Die Linienrichter sollten eine Position in ca. 1 bis 2 Meter Entfernung zur Spielfeldecke einnehmen. Je nach Spielsituation können sie ihre Position in der Flucht der Linien verändern.

Positionen in Spielunterbrechungen - 2 Linienrichter

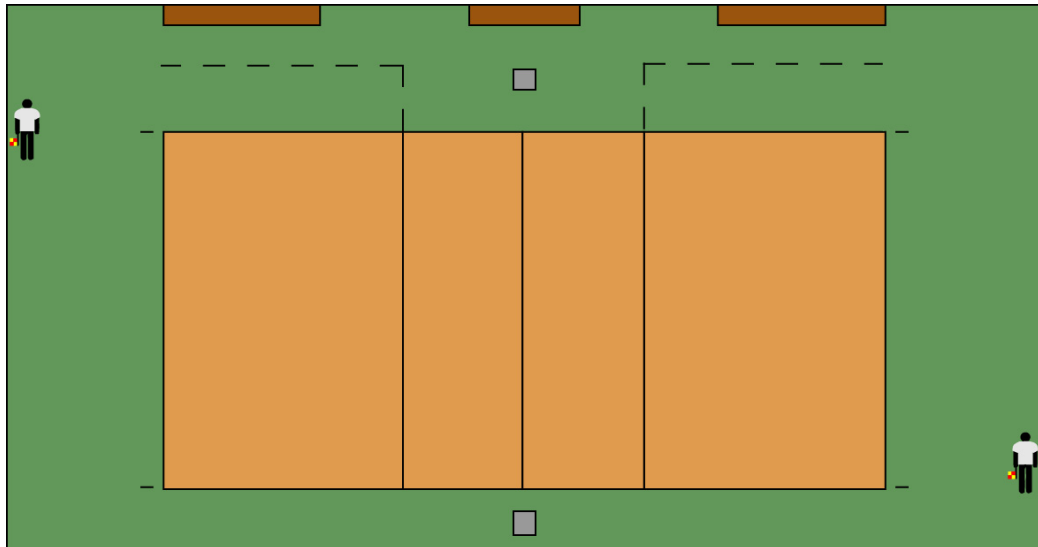


Abb. 12: 2-Linienrichter-System - Positionen in Team- bzw. technischen Time-Outs (falls diese genutzt werden)

In Team-Time-Outs gehen die Linienrichter in der Verlängerung ihrer langen Linie an die Bande.

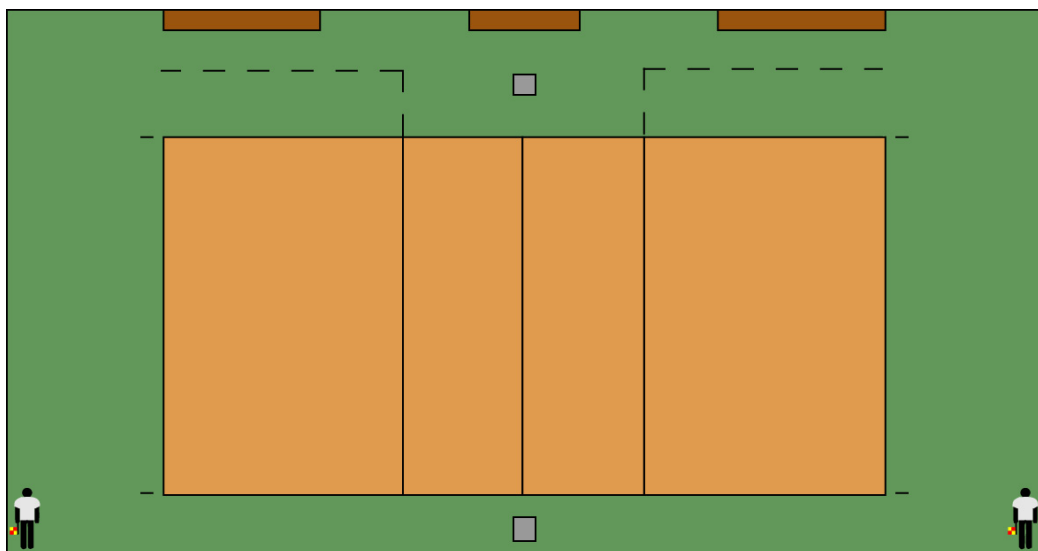


Abb. 13: 2-Linienrichter-System - Position in Satzpausen

In Satzpausen begeben sich die Linienrichter in eine der Ecken, jeweils auf ihrer Spielfeldhälfte.

4-Linienrichter-System

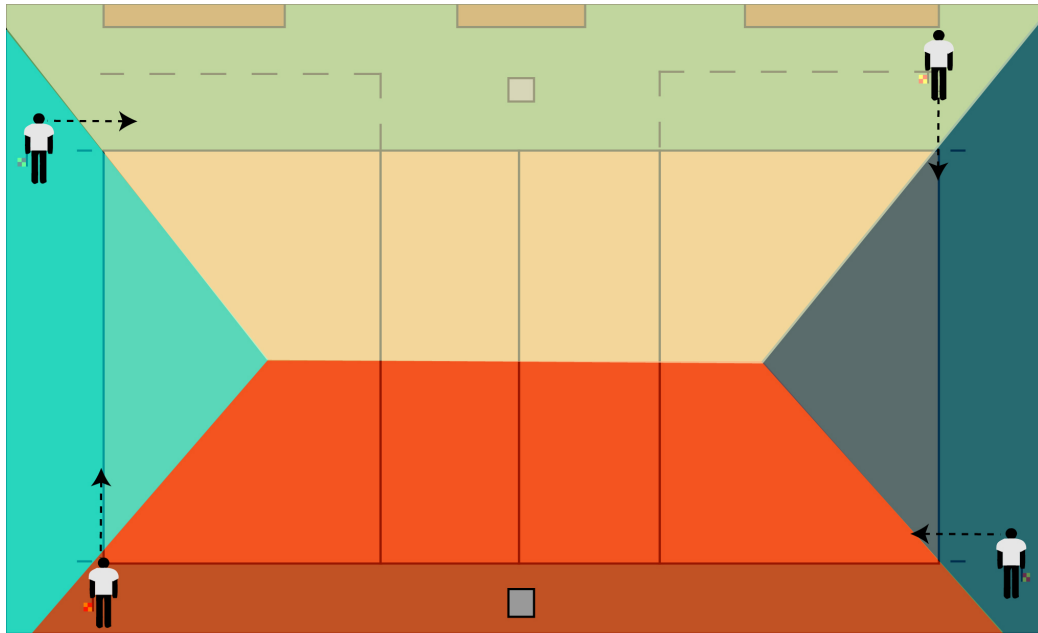


Abb. 14: 4-Linienrichter-System

Beim 4-Linienrichter-System befinden sich die Linienrichter an allen Ecken des Spielfelds. Sie müssen jeweils eine lange bzw. eine kurze Linie beobachten und dementsprechende Entscheidungen treffen. Die Linienrichter sollten eine Position in ca. 2 bis 3 Meter Entfernung zur ihrer Linie einnehmen.

Positionen in Spielunterbrechungen - 4 Linienrichter

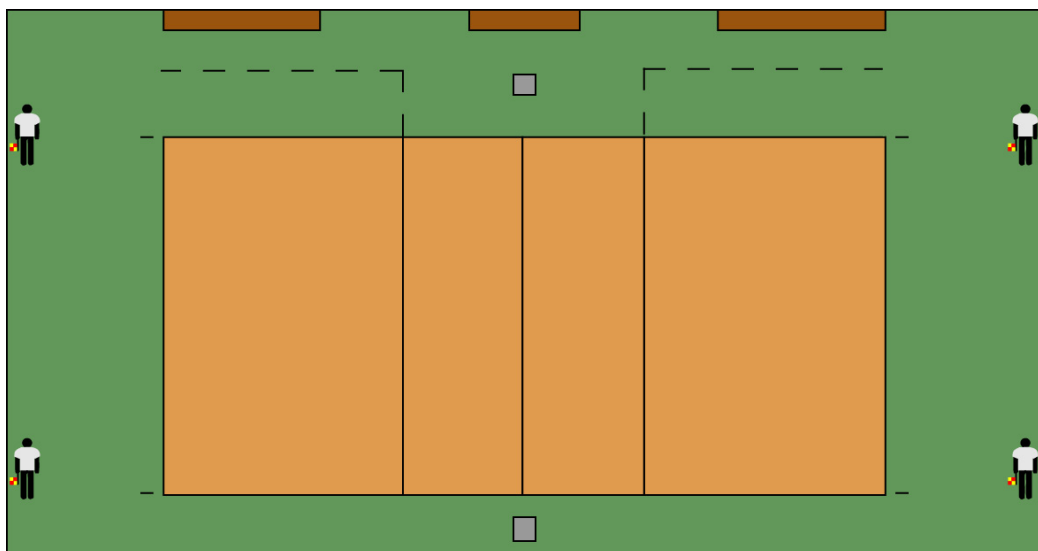


Abb. 15: 4-Linienrichter-System - Position in Team-Time-Outs

In Team-Time-Outs gehen die Linienrichter in der Verlängerung ihrer langen Linie an die Bande.

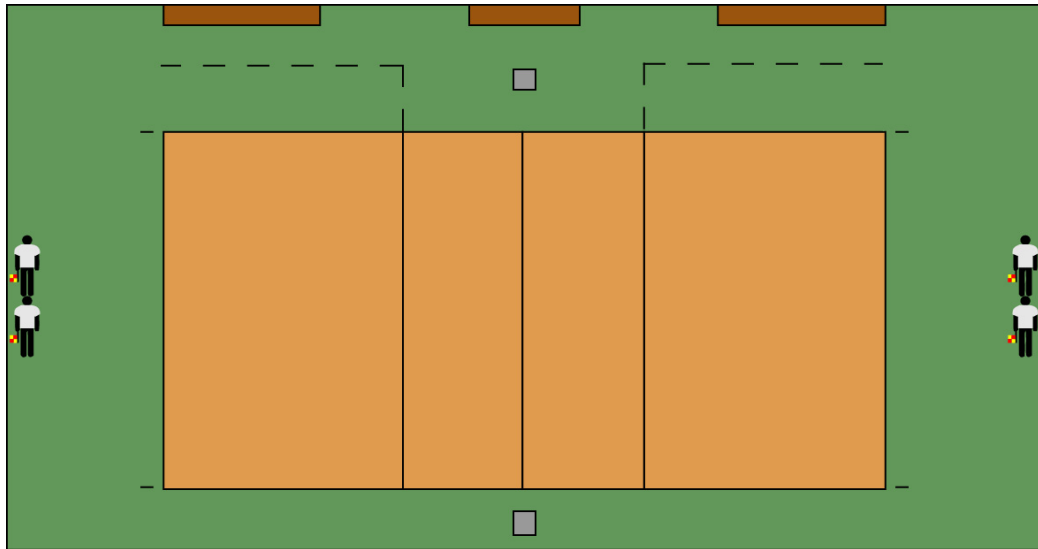


Abb. 16: 4-Linienrichter-System - Position in technischen Time-Outs (falls diese genutzt werden)
In technischen Time-Outs, falls diese genutzt werden, begeben sich die Linienrichter in der Mitte der jeweiligen Servicezone an die Bande.

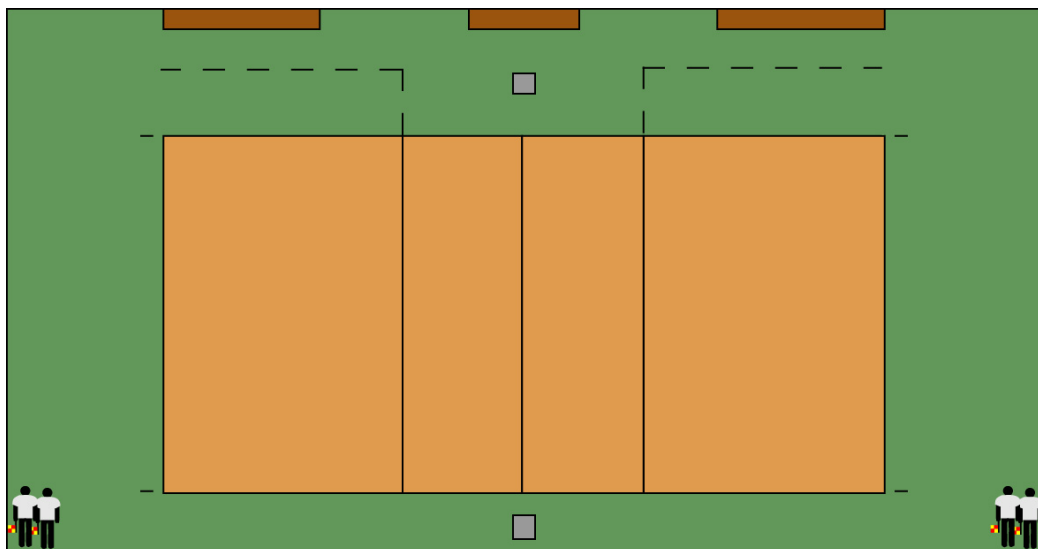


Abb. 17: 4-Linienrichter-System - Position in Satzpausen
In Satzpausen begeben sich die Linienrichter in eine der Ecken, jeweils auf ihrer Spielfeldhälfte.

Aufgaben

Linienrichter signalisieren dem Schiedsrichter:

- In, Out und Touch
- Bälle, die externe Objekte berühren (Antenne, Decke, Schiedsrichterstuhl, Netzposten, Spannseile...)
- Fußfehler des Servicespielers
- Bälle, die die vertikale Netzebene außerhalb der Antenne durchqueren (3. Berührung)

- Spieler, die zum Zeitpunkt des Service (teilweise) außerhalb des Spielfeldes stehen
- Spieler, die die oberen 80 cm der Antenne in ihrer Ballspielaktion berühren

Linienrichter-Signale

Die Linienrichter Signale findest du im Abschnitt Handzeichen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



5 Spielbericht

Im Spielbericht werden alle spielrelevanten Informationen erfasst, wie z.B. die Spieler und Offiziellen der Mannschaften, dem Vermerken von ausgesprochenen Sanktionen. Darüber hinaus ist er für die letztgültige Bestätigung des Endergebnisses durch die Kapitäne beider Teams und der Schiedsrichter.

Für die Erklärung des Spielberichts wird das fiktive Spiel der 1. Bundesliga-Herren UVC Graz gegen Hypo Tirol in der Union A Halle am 17.11.2014 um 20:15 Uhr benutzt.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:




Videos veröffentlicht unter:




5.1 Spielbericht - Videotutorial

Match Details


 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/5wxCh0XAY4Y>


 **Med. 1:** Spielbericht
Match Details

<hr>

Approval


 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/tc-aM-tOJgI>

 **Med. 2:** Spielbericht
Approval

<hr>

Spielerliste

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/rFm511FVX5w>

▶ **Med. 3:** Spielbericht
Spielerliste

<hr>

Auslosung

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/cW1H6wyBEpk>

▶ **Med. 4:** Spielbericht
Auslosung

<hr>

Aufstellung

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

https://youtu.be/Qt6ev_OZn5c

▶ **Med. 5:** Spielbericht
Aufstellung

<hr>

Sätze 1 - 4

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/CnaM2YHDmos>

▶ **Med. 6:** Spielbericht
Sätze 1 - 4

<hr>

Satz 5

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/7UjtSApHUPs>

▶ **Med. 7:** Spielbericht
Satz 5

<hr>

Sanktionen

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

https://youtu.be/_ESwdCVGQEc

🔊 **Med. 8:** Spielbericht
Sanktionen

<hr>

Remarks

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/nfXzX9Tn6V4>

🔊 **Med. 9:** Spielbericht
Remarks

<hr>

Results nach dem Spiel

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

https://youtu.be/crW_I-SZEUU

🔊 **Med. 10:** Spielbericht
Results nach dem Spiel

<hr>

Approval nach dem Spiel

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/SVy-IS2CzMo>

🔊 **Med. 11:** Spielbericht
Approval nach dem Spiel

5.2 Vorbereitungen

Spieldaten

Name of the Competition : AVL1-H-GD									
City	G R A Z	Country Code :	A U T	Date	1 7 1 1 1 4	Time	2 0 : 1 5		
Hall	U N I O N A	Pool/Phase	GD	Match N°	2 3				
Division :	Men <input checked="" type="checkbox"/>	Women <input type="checkbox"/>	Category :	Senior <input type="checkbox"/>	Junior <input checked="" type="checkbox"/>	Youth <input type="checkbox"/>			
				A or B <input type="radio"/>		U V C TEAMS vs		T I R <input type="radio"/>	

🖼 **Abb. 18:** Spieldaten

Vor dem Spiel sind alle Daten des Spiels auf dem Spielbericht zu vermerken:

- **Name of the Competition:** Name des Bewerbs
- **City:** Die Stadt/der Ort in der gespielt wird
- **Country Code:** Länderkürzel
- **Hall:** Bezeichnung der Halle

- **Pool/Phase:** Phase, in der sich der Bewerb gerade befindet (bspw. GD für Grunddurchgang, ZR für Zwischenrunde oder 2R für 2. Runde eines Cups)
- **Match N°:** Die Matchnummer
- **Date:** Datum, an dem das Spiel stattfindet
- **Time:** Die angesetzte Zeit. Sollte das Spiel durch eine Verzögerung später beginnen, muss trotzdem die Zeit, zu der das Spiel ursprünglich angesetzt war, eingetragen werden
- **Division:** Spiel der Männer (Men) oder Spiel der Frauen (Women)
- **Category:** Altersklasse (Allgemeine Klassen sind "Senior")
- **Teams:** Kürzel der Teams sowie die Zuweisung von A bzw. B (nach der Auslosung). Die Teams behalten diesen Buchstaben für das restliche Spiel bei.



Hinweis

Name of the Competition und die Matchnummer finden sich auf der Website des Landesverbandes oder des ÖVV.

Spielerliste

A		U, V, C		TEAMS		T, I, R		B	
N°	Name of the player	N°	Name of the player						
18	BUHEGGER	12	BERGER						
16	DYNKOWSKI	14	DUARTE DA S.						
3	ERTL	11	FRANCES						
6	MENNER	⑤	GAVAN						
17	MOZER	17	HARTHALLER						
8	PENOLIO	13	JIMENEZ Z.						
5	SCHACHINGER	9	KASZAP						
2	STEIDL	7	KORAIMANN						
4	STEINER	4	PEDA						
⑭	SWOBODA	3	RAK						
		8	TUSCH						
LIBERO PLAYERS ("L")									
7	BLAHA	2	SHOJI						
1	LAURE								
OFFICIALS									
PLESSL		C	CHRTIANSKY						
FICHTINGER		AC ¹	GAVAN						
LAURE		AC ²							
		T							
		M							
SIGNATURES									
Team Captain		Team Captain							
Coach		Coach							

Abb. 19: Ausgefüllte Spielerliste

Jeweils ein Offizieller der beiden Teams muss vor dem Spiel die Spielerliste seiner Mannschaft ausfüllen. Es muss sowohl die **Dressnummer** des jeweiligen Spielers sowie der **Nachname** notiert werden. Sollte es zwei Spieler in einer Mannschaft mit demselben Nachnamen geben, so ist der/die Anfangsbuchstaben des Vornamen hinzuzufügen, bis eine eindeutige Unterscheidung möglich ist. Alle Spieler, die am Spiel teilnehmen wollen, müssen in der Spielerliste aufscheinen. **Die Liste muss vom Coach der Mannschaft unterschrieben werden.**

Der Mannschaftskapitän der jeweiligen Mannschaft wird durch Einkreisen der Dressnummer markiert.

Offizielle

OFFICIALS			OFFICIALS		
PLESSL	C	CHRTIANSKY	PLESSL	C	CHRTIANSKY
FICHTINGER	AC ¹	GAVAN	FICHTINGER/LAURE	AC	GAVAN
LAURE	AC ²			T	
	T			M	
	M				

Abb. 20: Eintragen von AC1 und AC2 im neuen bzw. alten Spielberichts

Als Offizielle dürfen ein **Coach** (C), zwei **Assistant-Coaches** (AC1, AC2), ein **Therapeut** (T) und ein **Arzt** (M) anwesend sein. Sie alle müssen auf der Meldeliste stehen und namentlich auf dem Spielbericht aufscheinen.

Schiedsgericht

APPROVAL			
Referees	Name	Country	Signature
1 st	ISAJLOVIC, S.	AUT	
2 nd	KULHANEK, E.	AUT	
Scorer	GLANZER, P.	AUT	
Assistant Scorer	BROCOLLI, O.	SWE	
	1	Line Judges	2
	3		4
	(A)	Team Captains	(B)

Abb. 21: Spieldaten

Im Feld "Approval" werden die Schiedsrichter und der/die Schreiber eingetragen:

- **1st:** Name des ersten Schiedsrichters
- **2nd:** Name des zweiten Schiedsrichters
- **Scorer:** Name des Schreibers, der den Spielbericht ausfüllt
- **Assistant Scorer:** Name des Schreiberassistenten

Falls vorhanden, werden hier auch die Linienrichter gemäß ihren Positionen im Spiel (1-4) eingetragen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



5.3 Nach der Auslosung

Ergebnis der Auslosung

Name of the Competition : AVL1-H-GD																			
City	G R A Z				Country Code :	A U T		Date	1 7 1 1 4		Time	2 0 : 1 5							
Hall	U N I O N A				Pool/Phase	GD		Match N°	2 3										
Division :	Men	<input checked="" type="checkbox"/>	Women	<input type="checkbox"/>	Category :	Senior	<input type="checkbox"/>	Junior	<input checked="" type="checkbox"/>	Youth	<input type="checkbox"/>	A or B	<input checked="" type="radio"/> A	U V C	TEAMS	vs	T I R	<input checked="" type="radio"/> B	A or B

Abb. 22: Zuweisung von A und B je Mannschaft

Nach der Auslosung wird die Zuweisung von "A" und "B" je Mannschaft vorgenommen. Die Mannschaft, die im ersten Satz links vom Schreibertisch spielt, bekommt den Buchstaben "A", die Mannschaft, die rechts beginnt, bekommt den Buchstaben "B".

Spielerliste

auf Leserlichkeit kontrollieren, damit bei Unklarheiten direkt beim Coach rückgefragt werden kann.

Als erstes sollten die Nummern auf den Aufstellungszetteln mit denen in der Spielerliste verglichen werden. Es kommt vor, dass Coaches Nummern in ihre Grundsechschreiben, die es in ihrer Mannschaft gar nicht gibt. Sollte dies der Fall sein, muss der Coach den Aufstellungszettel entsprechend korrigieren.

Satz 1

Team line-up	Service order	S	START time	TEAM						POINTS	S	B	T	I	R	TEAM	END time	POINTS
			20:15	U	V	C	A	(R)	I									
Substitutes	N° of Starting players	E		3	6	8	18	17	14	1 13 25 37 2 14 26 38 3 15 27 39 4 16 28 40 5 17 29 41 6 18 30 42 7 19 31 43 8 20 32 44 9 21 33 45 10 22 34 46 11 23 35 47 12 24 36 48								
	N° of Player	T																
	Score at change																	
	1st 5th	1																
Service rounds	2nd 6th																	
	3rd 7th																	
	4th 8th																	

Abb. 25: Satz 1 - Nach der Auslosung

Nachdem "A" bzw. "B" der jeweiligen Mannschaft zugeordnet wurden, wird, entsprechend der Wahl der Mannschaften bei der Auslosung, Servicerecht bzw. Annahme bei den Mannschaften markiert ("S" Service, "R" Reception/Annahme). Der erste Service-spieler der Mannschaft, die mit dem Service beginnt, wird gleich mit einem kleinen Strich markiert (UVC, Spieler 3), der erste Spieler der Mannschaft mit Annahme kann entwertet werden, da dieser Spieler unter keinen Umständen in der ersten Rotation zum Service kommen kann (TIR, Spieler 5).

Danach werden die Spielernummern entsprechend der Aufstellungszettel in dem entsprechenden Feldern des ersten Satzes am Spielbericht notiert.

Results

RESULTS														
TEAM			U V C			A		B		T I R			TEAM	
"T"	S	W	P (Points)	SET	(Duration)	P (Points)	W	S	"T"					
				1	()									
				2	()									
				3	()									
				4	()									
				5	()									
				Total Set Duration (mn)										
Match StartingTime __ h __ mn				Match EndingTime __ h __ mn				Total Match Duration __ h __ mn						
WINNER								3 : ____						

Abb. 26: Results - Nach der Auslosung

Abschließend wird noch unter "Results" das jeweilige Mannschaftskürzel den Buchstaben "A" bzw. "B" zugeordnet.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



5.4 Punkte abstreichen

Solange der erste Service-Spieler serviert und seine Mannschaft punktet, werden die Punkte in der Kategorie "Points" abgestrichen. Im Beispiel erzielt der UVC drei Punkte mit dem eigenen Service.

S E T	START time	TEAM						POINTS	S	TEAM						POINTS
	20:15 H mn	U	V	C	A	R	B			T	I	R	END time	H mn		
1	I	II	III	IV	V	VI	13 25 37 14 26 38 15 27 39	X	I	II	III	IV	V	VI	1 13 25 37 2 14 26 38 3 15 27 39	
	3	6	8	18	17	14	4 16 28 40 5 17 29 41 6 18 30 42		5	9	12	3	13	4	4 16 28 40 5 17 29 41 6 18 30 42	
	:	:	:	:	:	:	7 19 31 43 8 20 32 44 9 21 33 45		:	:	:	:	:	:	7 19 31 43 8 20 32 44 9 21 33 45	
	:	:	:	:	:	:	10 22 34 46 11 23 35 47 12 24 36 48		:	:	:	:	:	:	10 22 34 46 11 23 35 47 12 24 36 48	
	5	1	5	1	5	1	5		"T"	2	6	2	6	2	6	"T"
	2	6	2	6	2	6	2		:	3	7	3	7	3	7	:
	3	7	3	7	3	7	3		:	4	8	4	8	4	8	:
	4	8	4	8	4	8	4		:	4	8	4	8	4	8	:

Abb. 27: Satz 1 - UVC erzielt drei Punkte

Nach drei erzielten Punkten von UVC Graz macht Tirol seinen ersten Punkt. Nun wird die aktuelle Punktezahl (3) von UVC Graz unter dem Service-Spieler (Spieler 3) eingetragen. Danach wird der erste Punkt bei Tirol abgestrichen und der neue Service-Spieler (Spieler 9 auf Tiroler Seite) markiert.

S E T	START time		TEAM UVC						POINTS	S		TEAM TIR						POINTS		
	H	mn	I	II	III	IV	V	VI		H	mn	I	II	III	IV	V	VI			
1	20	15	3	6	8	18	17	14	13	25	37	5	9	12	3	13	4	13	25	37
									14	26	38							14	26	38
									15	27	39							15	27	39
									16	28	40							16	28	40
									17	29	41							17	29	41
									18	30	42							18	30	42
									19	31	43							19	31	43
									20	32	44							20	32	44
									21	33	45							21	33	45
									22	34	46							22	34	46
									23	35	47							23	35	47
									24	36	48							24	36	48

Abb. 28: Satz 1 - UVC verliert das Service

Nach vier zusätzlich erzielten Punkten verliert Tirol das Service wieder beim Stand von 3 : 5. Es wird wiederum der aktuelle Punktstand der servierenden Mannschaft (Tirol, 5) unter dem Service-Spieler notiert, ein Punkt der neuen Service-Mannschaft zugeschrieben (UVC, 4. Punkt) und der neue Service-Spieler markiert (UVC, Spieler 6).

S E T	START time		TEAM UVC						POINTS	S		TEAM TIR						POINTS		
	H	mn	I	II	III	IV	V	VI		H	mn	I	II	III	IV	V	VI			
1	20	15	3	6	8	18	17	14	13	25	37	5	9	12	3	13	4	13	25	37
									14	26	38							14	26	38
									15	27	39							15	27	39
									16	28	40							16	28	40
									17	29	41							17	29	41
									18	30	42							18	30	42
									19	31	43							19	31	43
									20	32	44							20	32	44
									21	33	45							21	33	45
									22	34	46							22	34	46
									23	35	47							23	35	47
									24	36	48							24	36	48

Abb. 29: Satz 1 - Tirol verliert das Service beim Stand von 3 : 5

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



Beim Stand von 22 : 19 für UVC Graz bringen die Tiroler Spieler 7 für Spieler 12 aufs Feld. Die Nummer des einzuwechselnden Spielers wird unter die Nummer des auszuwechselnden Spielers geschrieben. Darunter wird der Spielstand aus Sicht der wechselnden Mannschaft geschrieben.

Rückwechsel

Team line-up	Service order	S	START time 20:15 H min						TEAM UVC (A) (R)						POINTS	TEAM B TIR						END time H min	POINTS				
			I	II	III	IV	V	VI	I	II	III	IV	V	VI													
N° of Starting players			3	6	8	18	17	14							5	9	12	3	13	4							
	N° of Player																7										
Substitutes	Score at change		:	:	:	:	:	:							:	:	19:22	:	:	:							
			:	:	:	:	:	:							:	:	23:24	:	:	:							
Service rounds	1st	5th	3	5	7	9	11	12							X	5	6	8	9	11							
	2nd	6th	14	16	17	18	22		"T"						13	14	16	18	19	23						"T"	
	3rd	7th	3	7	3	7	3	7	:						:	3	7	3	7	3	7						
	4th	8th	4	8	4	8	4	8	:						:	4	8	4	8	4	8						

Abb. 32: Rückwechsel von Tirol - Der Tiroler Spieler 7 wird eingekreist. Der Spielstand aus Sicht der Tiroler ist beim Rückwechsel 23 : 24.

Beim Stand von 24 : 23 für UVC Graz kommt es zum Rückwechsel bei Tirol, d.h. Spieler 12 kommt wieder für Spieler 7 aufs Feld. Der Spielstand, bei dem es zum Rückwechsel kommt, wird wieder aus Sicht der wechselnden Mannschaft notiert. Der Spieler, der das Spielfeld beim Rückwechsel verlässt wird eingekreist. Er darf in diesem Satz regulär nicht mehr ins Spiel zurückkehren.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



5.7 Improper Request

Videos veröffentlicht unter:



5.8 Persönliche und Verzögerungssanktionen

Sanktionen werden im Feld "Sanctions" eingetragen. Darunter, wie im Bild zu sehen, befindet sich eine kurze Erklärung, wie man die Sanktionen korrekt einträgt. Es können alle Spieler sowie Offizielle eine Verwarnung oder Sanktion erhalten. Bei Offiziellen wird anstatt der Nummer das Kürzel entsprechend der Position eingetragen:

- C = Coach
- AC1/ AC2 = Assistant Coaches
- T = Team Therapist
- M = Medical Doctor

Da es sich bei Verzögerungssanktionen um Mannschaftssanktionen handelt, wird weder eine Nummer noch ein Kürzel, sondern ein "D" eingetragen.

Verzögerungssanktionen

SANCTIONS				IMPROPER REQUEST TEAM A : TEAM ^B		
W (Warning)	P (Penalty)	E (Expulsion)	D (Disqual.)	A or B	SET	SCORE
D				A	1	14 : 15
	D			A	2	0 : 0
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:

To record sanctions: Put the corresponding abbreviation (N° for player, C= Coach, AC¹/AC²= Assistant Coaches, T= TeamTherapist, M= Medical Doctor) or D for Delay sanctions, in the appropriate column and indicate the team, the set and the score at the moment of the sanction.

Abb. 34: Verzögerungssanktionen

Beispiel: Im ersten Satz kommt es beim Stand von 14 : 15 aus der Sicht von UVC Graz zu einer Verzögerung der Grazer. Das "D" unter "Warning" zeigt an, dass es sich um die erste Stufe der Sanktionsskala für Verzögerungen handelt. Danach wird eingetragen, ob es sich um Mannschaft A oder B ("A or B") handelt, in welchem Satz die Sanktion

ausgesprochen wurde ("Set") und bei welchem Stand aus Sicht der Mannschaft, die sanktioniert wird ("Score").

Vor Beginn des zweiten Satzes kommt es wieder zu einer Verzögerung der Grazer. Da dies die zweite Verzögerung des UVC Graz ist, wird nun eine Bestrafung (Punkt sowie Servicerecht für den Gegner) ausgesprochen. Hierzu wird das "D" für Verzögerung unter "Penalty" eingetragen, sowie wieder die sanktionierte Mannschaft (A), der Satz (2) und der Stand (0 : 0).

Persönliche Sanktionen

SANCTIONS				IMPROPER REQUEST TEAM A : TEAM ^B		
W (Warning)	P (Penalty)	E (Expulsion)	D (Disqual.)	A or B	SET	SCORE
D				A	1	14 : 15
	D			A	2	0 : 0
5				B	2	11 : 12
8				A	2	12 : 11
	13			B	2	21 : 20
						:
						:
						:
						:
						:
						:

To record sanctions: Put the corresponding abbreviation (N° for player, C = Coach, AC 1/AC 2 = Assistant Coaches, T = Team Therapist, M = Medical Doctor) or D for Delay sanctions, in the appropriate column and indicate the team, the set and the score at the moment of the sanction.

Abb. 35: Persönliche Sanktionen

Beispiel: Im zweiten Satz beim Stand von 12 : 11 für UVC Graz kommt es zu einer unsportlichen Aktion von Spieler 5 der Mannschaft B, Tirol, und von Spieler 8 der Mannschaft A, Graz. Der Schiedsrichter gibt jeweils eine gelbe Karte.

Entsprechend wird die Nummer 5 unter "Warning", sowie die sanktionierte Mannschaft (B), der aktuelle Satz (2) und der Stand aus Sicht der betroffenen Mannschaft (11 : 12) eingetragen. Um auch die zweite gelbe Karte zu erfassen, wird dann Spieler 8 von Mannschaft A eingetragen. Ebenfalls wird der Satz (2) und der aktuelle Stand aus Sicht der betroffenen Mannschaft (12 : 11) notiert.

Später im Satz kommt es zu einer unsportlichen Aktion des Spielers 13 von Mannschaft B, Tirol. Der Schiedsrichter gibt eine rote Karte. Spieler 13 wird unter "Penalty", die Mannschaft, der er angehört unter "A or B" (B), der aktuelle Satz unter "Set" (2) und der aktuelle Stand aus Sicht der sanktionierten Mannschaft unter "Score" (21 : 20) eingetragen.

POINTS			
		25	37
		26	38
		27	39
		28	40
		29	41
		30	42
		31	43
		32	44
		33	45
		34	46
		23	35
		24	36
"T"			
:			
:			

Abb. 36: Einkreisen des Strafpunkts

Der Punkt, den Graz aufgrund der Bestrafung erhält, wird im Feld "Points" abgestrichen und eingekreist. Es ist der 22. Punkt für Graz.



Merksatz

Eine gelbe Karte kann es pro Spiel und Mannschaft nur ein Mal geben.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



5.9 Nach dem Spiel

Results

Im Feld "Results" werden folgende Informationen aus den Sätzen übernommen:

- Anzahl der genommenen Time-Outs ("**T**")
- Anzahl der Wechsel ("**S**", **Substitutions**)
- Gewonnener Satz ("**W**", **Win**); bei Satzgewinn wird "1" eingetragen, ansonsten "0"
- Erzielte Punkte ("**P**", **Points**)
- Dauer des Satzes in Minuten ("**SET Duration**")

Nach Ende des Spiels sind von den eben erwähnten Informationen die Summen zu bilden und Uhrzeit des tatsächlichen Spielbeginns sowie die Uhrzeit des Spielendes einzutragen (rot). Das Kürzel des Siegers sowie das Ergebnis in Sätzen wird unter "WINNER" vermerkt.



Die Summe der Dauer der Sätze plus der entsprechenden 3-Minuten-Satzpausen entspricht immer der "Total Match Duration" in Minuten.

RESULTS										
TEAM		U V C			(A)	(B)	T I R			TEAM
"T"	S	W	P (Points)	SET	(Duration)	P (Points)	W	S	"T"	
0	3	1	25	1	(22)	23	0	4	2	
2	2	0	21	2	(21)	25	1	2	1	
2	6	1	28	3	(24)	26	0	6	2	
1	2	0	22	4	(21)	25	1	0	1	
2	4	1	15	5	(16)	13	0	4	2	
7	17	3	111	Total Set Duration (104 mn)		112	2	16	8	
Match Starting Time				Match Ending Time			Total Match Duration			
20 h 15 mn				22 h 11 mn			1 h 56 mn			
WINNER					U V C			3 : 2		

Abb. 37: Kontrolle des Übertrags (schwarz) und der gebildeten Summen (rot) auf dem Spielberichtsbogen nach Ende des Spiels

Remarks

Das Feld "Remarks" erlaubt es dem Schiedsrichter Vorkommnisse das Spiel betreffend festzuhalten. Ebenso ist ein allfällige Protest hier zu vermerken. Sollte es zu einer Eintragung kommen, unterschreibt der erste Schiedsrichter das Remarks-Feld.

REMARKS	Coach von UVC Graz konnte keine gültige Trainerlizenz vorlegen.

Abb. 38: Eintragungen allfälliger Vorkommnisse das Spiel betreffend

Unterschriften

Nach dem Spiel sind die folgenden Unterschriften (in dieser Reihenfolge) im Feld "Approval" zu tätigen:

- Unterschriften der beiden Kapitäne ("A" bzw. "B")
- Assistant Scorer
- Scorer
- Zweiter Schiedsrichter

- Erster Schiedsrichter



Anmerkung

Der erste Schiedsrichter ist für die Richtigkeit des Spielberichts bogens verantwortlich. Dementsprechend sollte er alle Eintragungen, besonders im Bereich "Results", sowie die Vollständigkeit (z.B. Unterschriften) noch einmal kontrollieren.

APPROVAL			
Referees	Name	Country	Signature
1 st	ISAJLOVIC, S.	AUT	
2 nd	KULHANEK, E.	AUT	
Scorer	GLANZER, P.	AUT	
Assistant Scorer	BROCOLLI, O.	SWE	
		1	2
		3	4
		(A)	(B)

Abb. 39: Unterschriften nach dem Spiel

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



6 E-Scoring

Hier findest du die Präsentation zum E-Scoring des ÖVV:

Sowie hier weitere Anleitungen und Informationen: <https://www.volley.net.at/download/#VolleyStation>

7 Regelauslegungen

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:




7.1 Technische Beurteilung


Bei der technischen Beurteilung ist die **tatsächliche Berührung des Balls** ausschlaggebend, nicht die Aktionen die davor oder danach stattfinden. Der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden (Ausnahme: beim Service darf er nur mit einer Hand oder einem Teil des Arms gespielt werden).


Grundsätzliche Beurteilung

Gehobene Bälle sind in jedem Fall als Fehler zu ahnden. Ein gehobener Ball setzt sich aus zwei Aktionen zusammen: Das "Fangen" des Balls sowie das "Werfen". In der Praxis ist hier eine kurze Ruheposition oder das Führen des Balls zu erkennen.


 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/2fdhtiz4HRw>

 **Med. 12:** Gehobener Ball im Angriff
Der Spieler führt den Ball in seiner Angriffsbewegung.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/n406uJcWbQ4>

 **Med. 13:** Gehobener Ball im Block
Die Spielerin fängt den Ball und wirft in zum Gegner.

Bälle, die mit zwei Körperteilen nacheinander berührt werden, mit Ausnahme der ersten Berührung, sind als "**Doppelberührung**" zu ahnden.




Erste Berührung

Annahme, Verteidigung, Ball vom eigenen Block, Ball vom gegnerischen Block.

Bei Bällen in denen sich der Spieler in einer **schwierigen Position** um den Ball zu spielen befindet, sollen die Schiedsrichter, entsprechend den FIVB-Guidelines, **in der technischen Beurteilung nachsichtiger** sein. Dies beinhaltet Bälle bei denen ein Aufspieler aus einer schwierigen Positionen aufspielen muss sowie Bälle, die aus nächster Nähe vom Block oder einem anderen Spieler abgelenkt werden.

Erste Berührung

Die **erste Berührung** beinhaltet die Annahme nach dem Service des Gegners, die Verteidigung eines Angriffs sowie Bälle die vom gegnerischen oder eigenen Block kommen. Diese Bälle dürfen, in einer Aktion, doppelt berührt werden. Sie dürfen aber keinesfalls gefangen und geworfen werden (gehobener Ball).

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.


<https://youtu.be/hrIPXC65fiU>

 **Med. 14:** Doppelt in der Annahme

Der Ball wird zwar 'doppelt' gespielt, dies geschieht jedoch bei der ersten Berührung und in einer Aktion und ist somit zulässig .

Block

Die **Blockaktion** ist an keine Technik gebunden. Für die technische Beurteilung ist entscheidend, dass der Ball nicht gefangen und geworfen wird. Weitere Ausführungen sind unter Block zu finden.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/bo2OhBtUap4>

 **Med. 15:** Gehobener Block.

Es ist eine eindeutige Ruhelage des Balles zu erkennen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

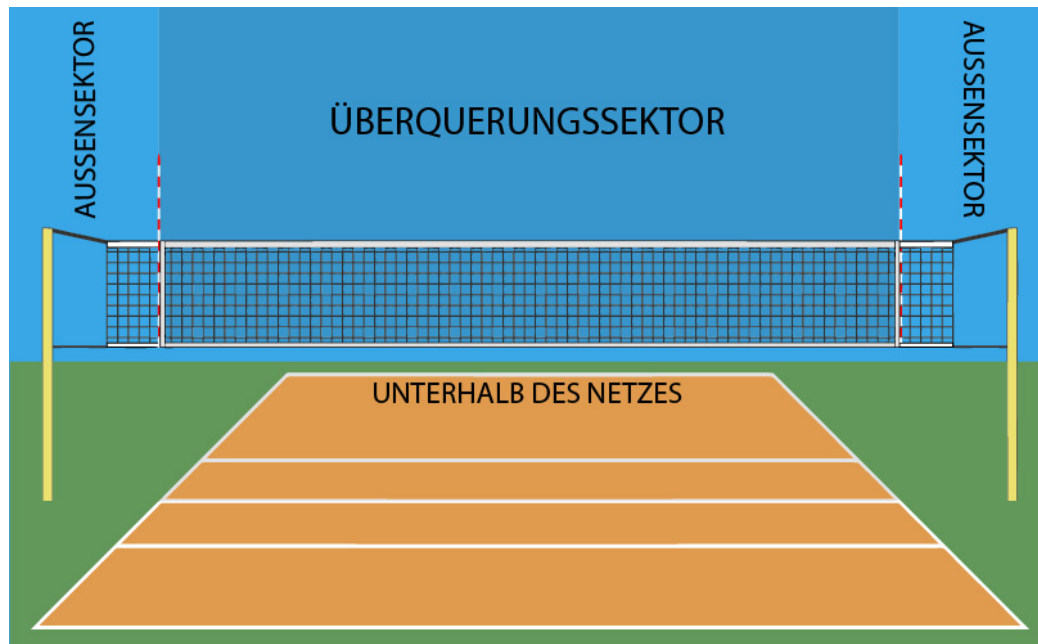


Videos veröffentlicht unter:



7.2 Überquerungs- und Rückholraum

Sektoren



▣ **Abb. 40:** Aufteilung in Außensektoren, Überquerungssektor und den Sektor unterhalb des Netzes
Der **Überquerungssektor** wird durch das obere Netzband, die oberen 80 cm der Antennen und deren Verlängerung nach oben, sowie die Hallendecke begrenzt. Außerhalb der Antennen bzw. deren Verlängerung nach oben befindet sich der **Außensektor**.

Bälle durch den Überquerungssektor

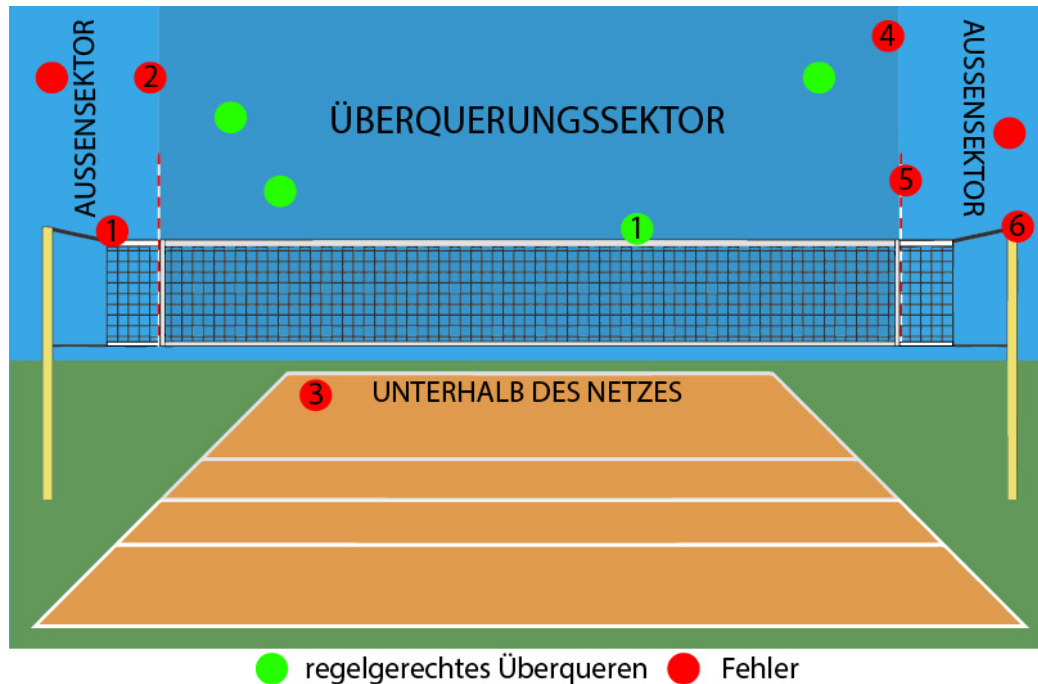


Abb. 41: Bälle durch den Überquerungssektor

Um regelkonform gespielt zu sein, muss der Ball das Netz **vollständig innerhalb** dieses Sektors überqueren. Regelkonform gespielte Bälle können das Netzband berühren (Grün 1).

Bälle, die (Rot) komplett oder teilweise (Rot 2, Rot 4) außerhalb des Überquerungssektors zum Gegner gespielt werden sind ebenso regelwidrig wie Bälle, die die Antennen (Rot 5) oder ein Objekt außerhalb der Antennen berühren (Rot 1, Rot 6). Bälle die teilweise oder vollständig durch den Außensektor in die Freizone des Gegners gespielt werden können zurückgeholt werden.

Bälle unterhalb des Netzes (Rot 3) können so lange zurückgeholt werden, solange sie sich nicht vollständig im Luftraum des Gegners befinden.

An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/Gx3B-hxqIM4>

Med. 16: Irreguläre Rückholaktion

Der Ball geht innerhalb der Antennen in die Freizone des Gegners und darf daher nicht zurückgeholt werden.

Bälle durch einen der Außensektoren

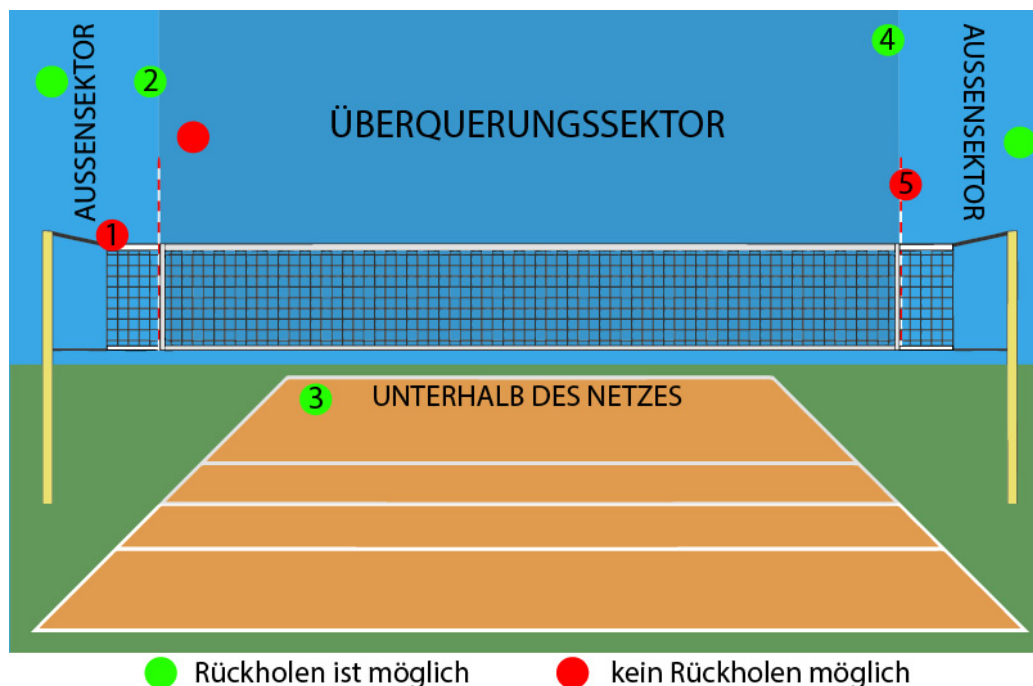


Abb. 42: Bälle durch den Außensektor

Bälle, die die vertikale Netzebene vollständig (Grün) oder teilweise (Grün 2, Grün 4) durch einen der Außensektoren durchqueren, können von einem Mitspieler zurückgeholt werden, solange die maximale Anzahl der Ballberührungen innerhalb der Mannschaft nicht überschritten wird. Der Ball muss beim Zurückholen vollständig oder teilweise durch den selben Außensektor zurückgespielt werden. Der Ball darf nur aus der gegnerischen Freizone zurückgespielt werden.

Bälle, die ein Objekt außerhalb der Antennen oder die Antenne selbst berühren (Rot 1, Rot 5), dürfen nicht zurückgeholt werden. Sie sind zum Zeitpunkt der Berührung mit dem Objekt "Out".

Bälle unterhalb des Netzes (Grün 3) können so lange zurückgeholt werden, solange sie sich nicht vollständig im Luftraum des Gegners befinden.

An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/7UL25JiHdQ8>

Med. 17: Regelkonforme Rückholaktion

Der Ball geht über die Antenne in die Freizone des Gegners und wird regelkonform zurückgeholt.

An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

https://youtu.be/cHkTy89r_G0

Med. 18: Regelkonforme Rückholaktion

Der Ball geht außerhalb der Antenne in die Freizone des Gegners und wird regelkonform zurückgespielt.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.3 Übertritt

Während der Ball im Spiel ist, darf **ein Spieler das gegnerische Spielfeld nicht betreten**. Hierbei ist ausschlaggebend, ob **(zumindest) ein ganzer Fuß** die Spielfeldhälfte des Gegners betritt. Solange sich noch ein Teil des Fußes, der die gegnerische Spielfeldhälfte berührt, auf oder über (Projektionsfläche) der Mittellinie befindet, ist kein Übertritt zu pfeifen.



Ein Spieler, der mit dem Oberkörper in der gegnerischen Spielfeldhälfte liegt, begeht so lange keinen Übertritt, solange er keinen gegnerischen Spieler behindert.

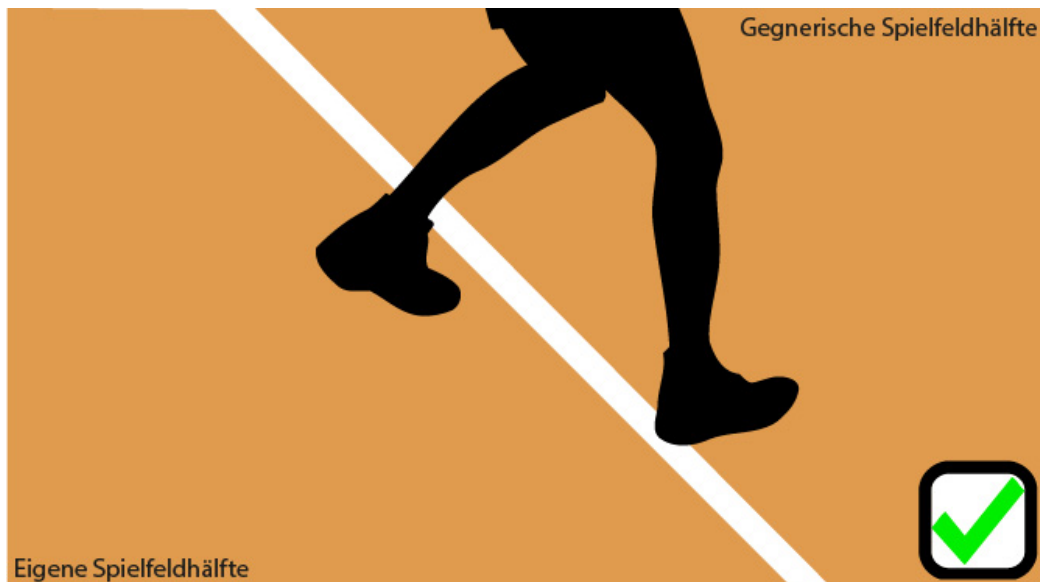


Abb. 43: Kein Übertritt, da ein Teil des Fußes noch auf der Mittellinie ist.

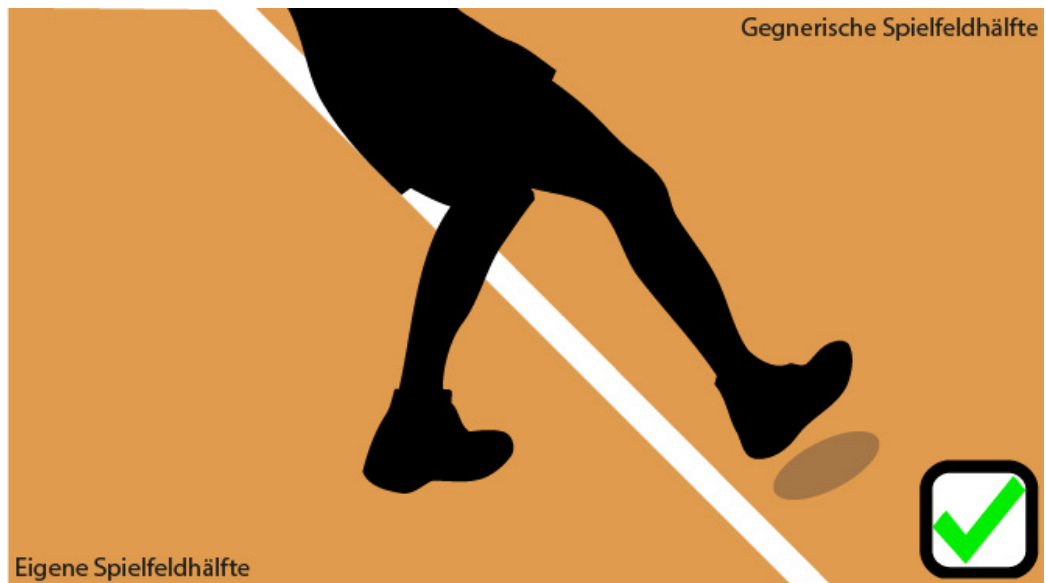


Abb. 44: Kein Übertritt, da der Fuß die gegnerische Spielfeldhälfte nicht berührt.

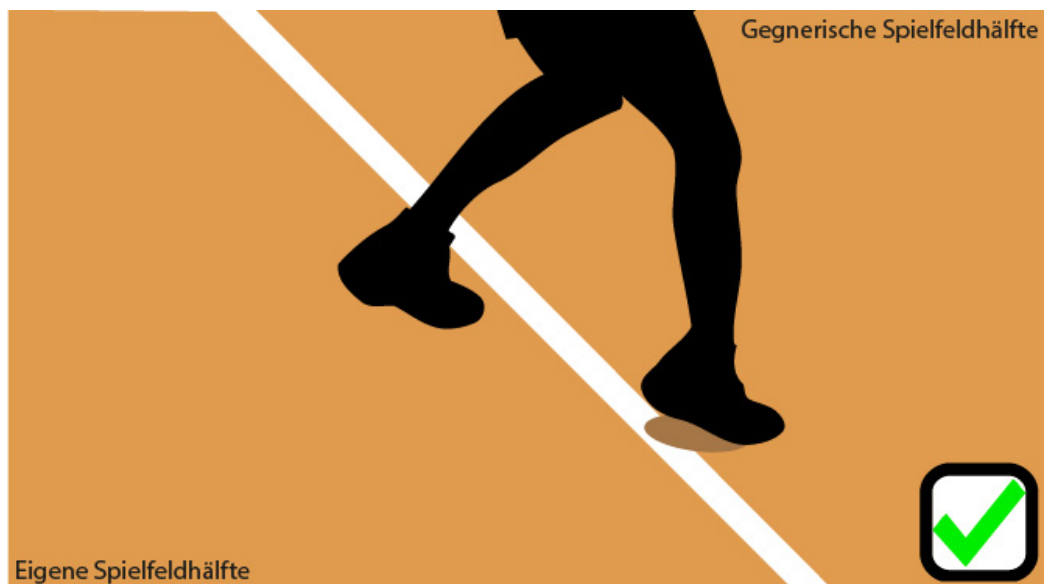


Abb. 45: Kein Übertritt, da sich die Projektionsfläche der Sohle noch (zumindest) über der Mittellinie befindet.



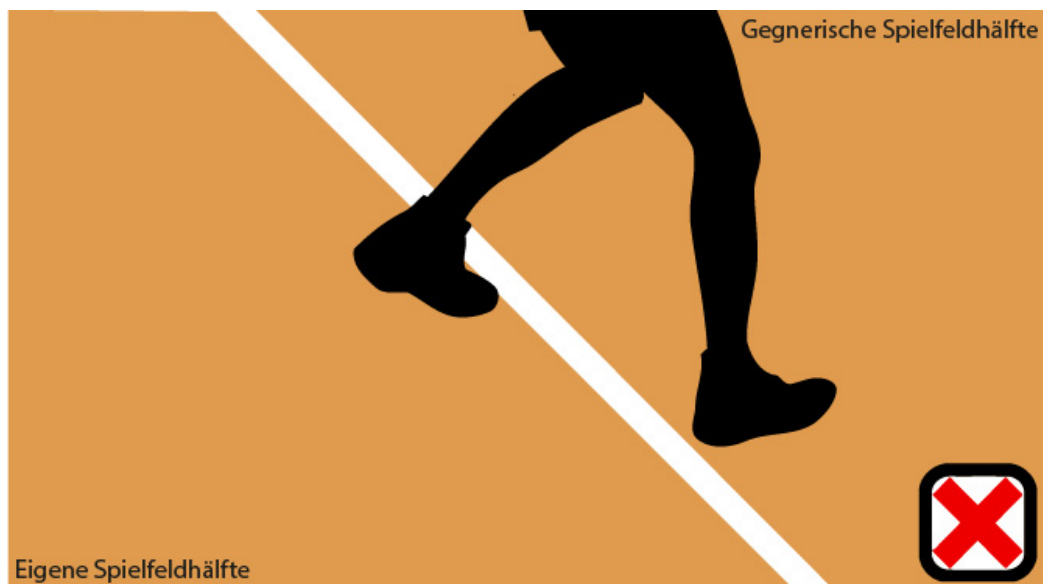
▣ **Abb. 46:** Kein Übertritt, da sich die Füße noch in der eigenen Spielfeldhälfte sind.

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/PzmBfhlMmXA>

🔴 **Med. 19:** Beispiel - Kein Übertritt

Zwar liegt der Spieler teilweise in der gegnerischen Spielfeldhälfte, jedoch behindert er niemanden und seine Füße sind noch auf der eigenen Seite.



▣ **Abb. 47:** Übertritt, da ein Fuß komplett in der Spielfeldhälfte des Gegners ist.

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/Xvapy7iz4l0>

🔴 **Med. 20:** Beispiel - Übertritt Zuspülerin

Die Zuspülerin springt in die gegnerische Spielfeldhälfte und übertritt die Mittellinie vollständig.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.4 Positionen

Das Erkennen und Ahnden eines Positionsfehlers der annehmenden Mannschaft ist die Aufgabe des zweiten Schiedsrichters.



Für die Bewertung der Position sind **die Füße** der jeweiligen Spieler **ausschlaggebend**. Die Spieler müssen **zum Zeitpunkt des Schlags beim Service** richtig stehen.

Erläuterung der einzelnen Positionen

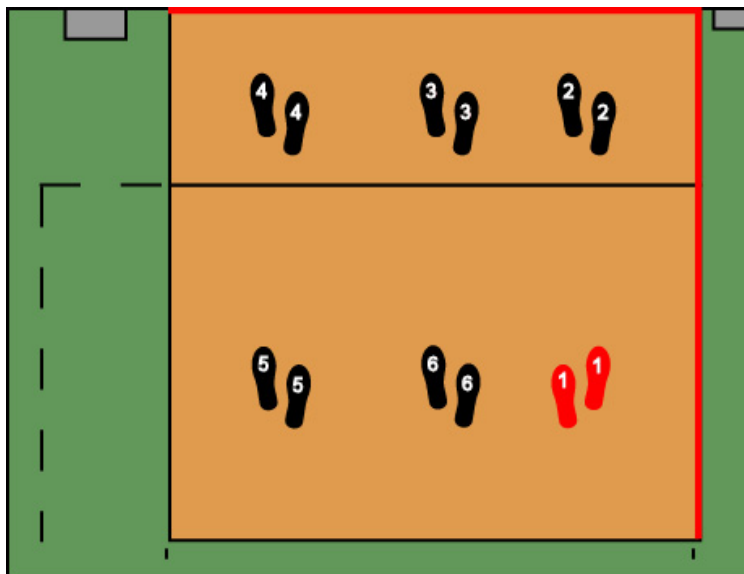


Abb. 48: Aufstellung Position 1

Position 1 darf nicht vollständig näher an der Mittellinie stehen als Position 2. Position 1 muss mit einem Teil des Fußes näher oder gleich nah an der Seitenlinie stehen wie ein Teil eines Fußes von Position 6.

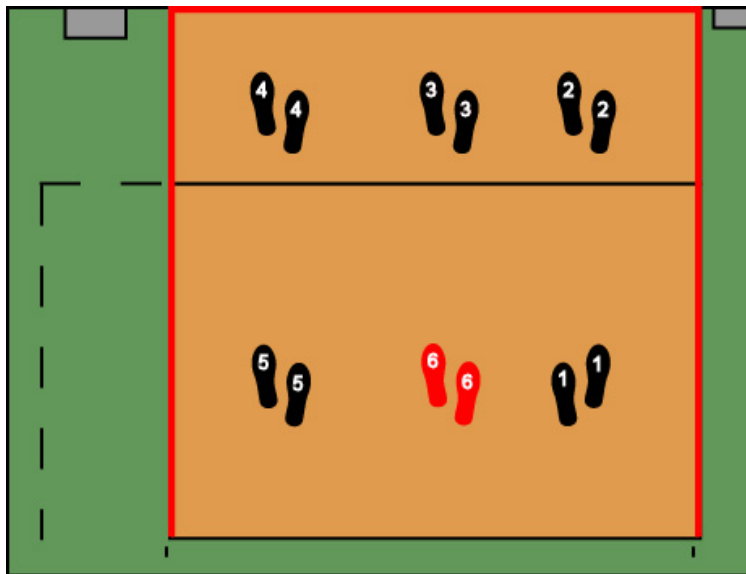


Abb. 49: Aufstellung Position 6

Position 6 darf nicht vollständig näher an der Mittellinie stehen als Position 3. Position 6 darf nicht vollständig näher an der linken Seitenlinie stehen als Position 5 bzw. nicht vollständig näher an der rechten Seitenlinie stehen als Position 1.

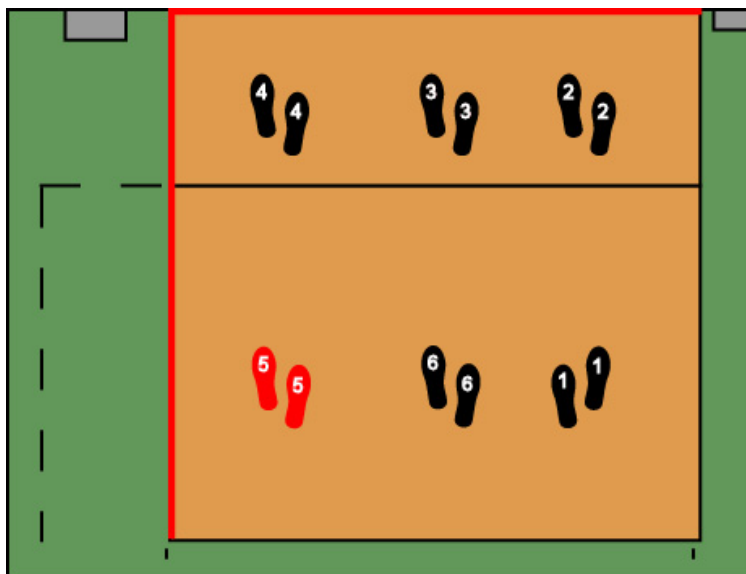


Abb. 50: Aufstellung Position 5

Position 5 muss mit einem Teil des Fußes näher oder gleich nah an linken Seitenlinie stehen wie ein Teil eines Fußes von Position 6 und nicht vollständig näher an der Mittellinie als Position 4.

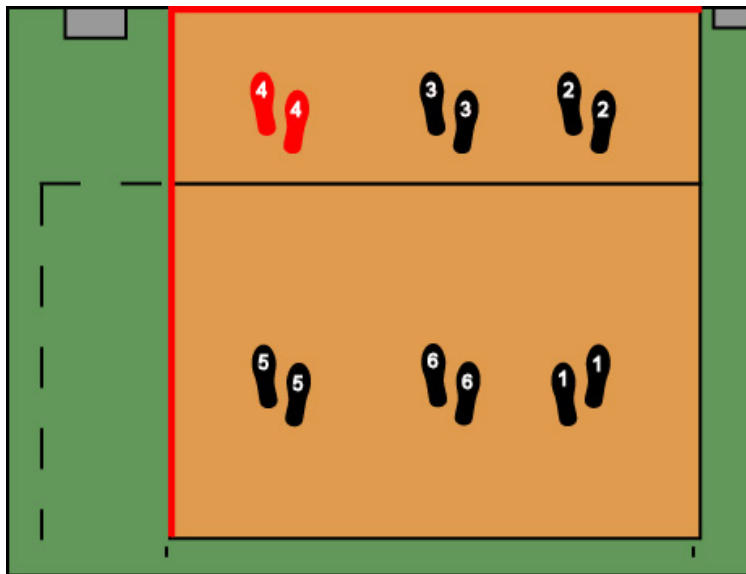


Abb. 51: Aufstellung Position 4

Position 4 muss mit einem Teil des Fußes näher oder gleich nah an der Mittellinie stehen wie ein Teil eines Fußes von Position 5 und muss mit einem Teil des Fußes näher oder gleich nah an linken Seitenlinie stehen wie ein Teil eines Fußes von Position 3.

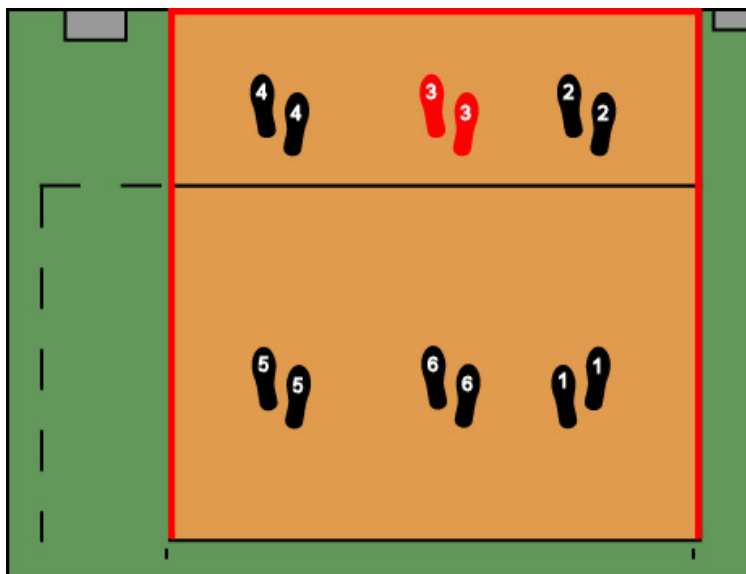
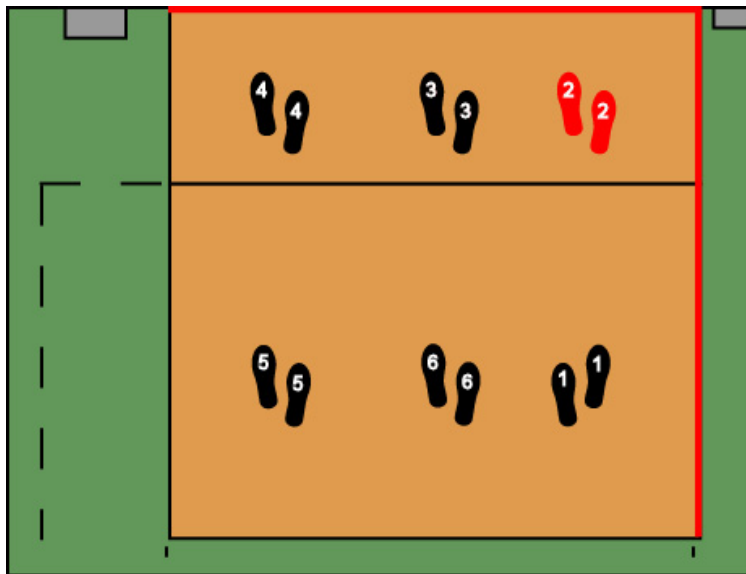


Abb. 52: Aufstellung Position 3

Position 3 muss mit einem Teil des Fußes näher oder gleich nah an Mittellinie stehen wie ein Teil eines Fußes von Position 6. Position 3 darf nicht vollständig näher an der linken Seitenlinie stehen als Position 4 bzw. nicht vollständig näher an der rechten Seitenlinie stehen als Position 2.

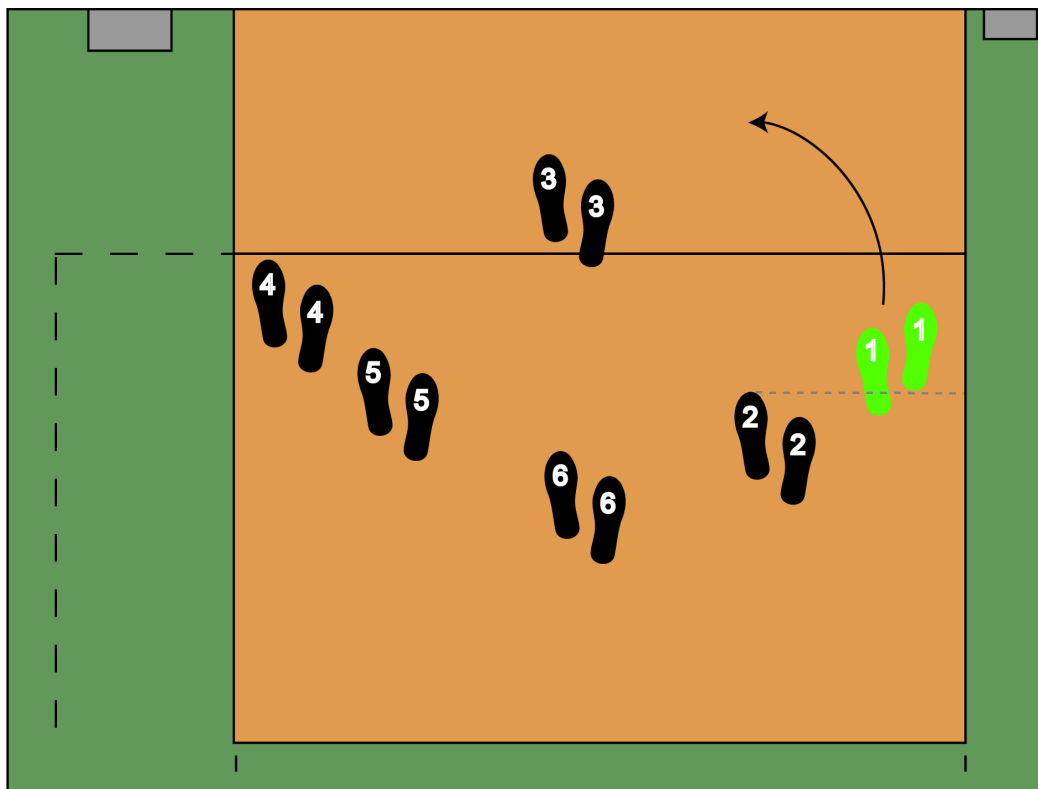


▣ **Abb. 53:** Aufstellung Position 2

Position 2 muss mit einem Teil des Fußes näher oder gleich nah an der Mittellinie stehen wie ein Teil eines Fußes von Position 1 und muss mit einem Teil des Fußes näher oder gleich nah an der rechten Seitenlinie wie ein Teil eines Fußes von Position 3.

'''Im Folgenden werden die Läufer-Positionen und typische Positionsfehler dazu erklärt:'''

Läufer 1



▣ **Abb. 54:** Typische Aufstellung Läufer von Position 1

Fokus des zweiten Schiedsrichters:

Der Spieler auf Position 4 muss sich vor dem Spieler auf Position 5 befinden. Der Aufspieler läuft von Position 1 ein, muss sich dabei zum Zeitpunkt des Services hinter dem Spieler auf Position 2 befinden.

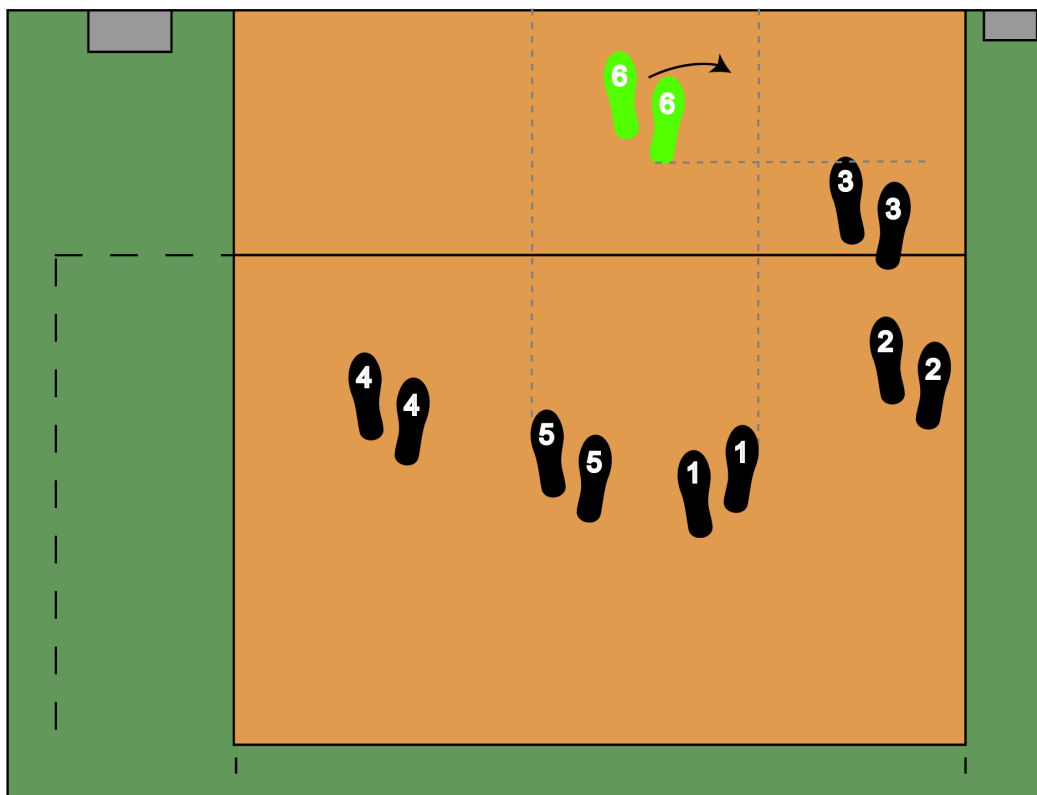
▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/afjq8AVjc7s>

🔴 **Med. 21:** Läufer 1 - korrekt

Läufer Position 1 - Die Spielerin ist zumindest gleich weit entfernt wie die Spielerin auf Position 2, daher ist diese Aufstellung korrekt.

Läufer 6



📷 **Abb. 55:** Typische Aufstellung Läufer von Position 6

Fokus des zweiten Schiedsrichters:

Der Aufspieler auf Position 6 muss sich zwischen den Spielern auf den Positionen 5 und 1 befinden. Außerdem muss er sich hinter dem Spieler auf Position 3 befinden.

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/wBR6tA4P8x4>

🔴 **Med. 22:** Positionsfehler Läufer 6

Im ersten Beispiel ist Läufer 6 noch korrekt, im zweiten Beispiel steht Position 6 vollständig vor Position 3.

Läufer 5

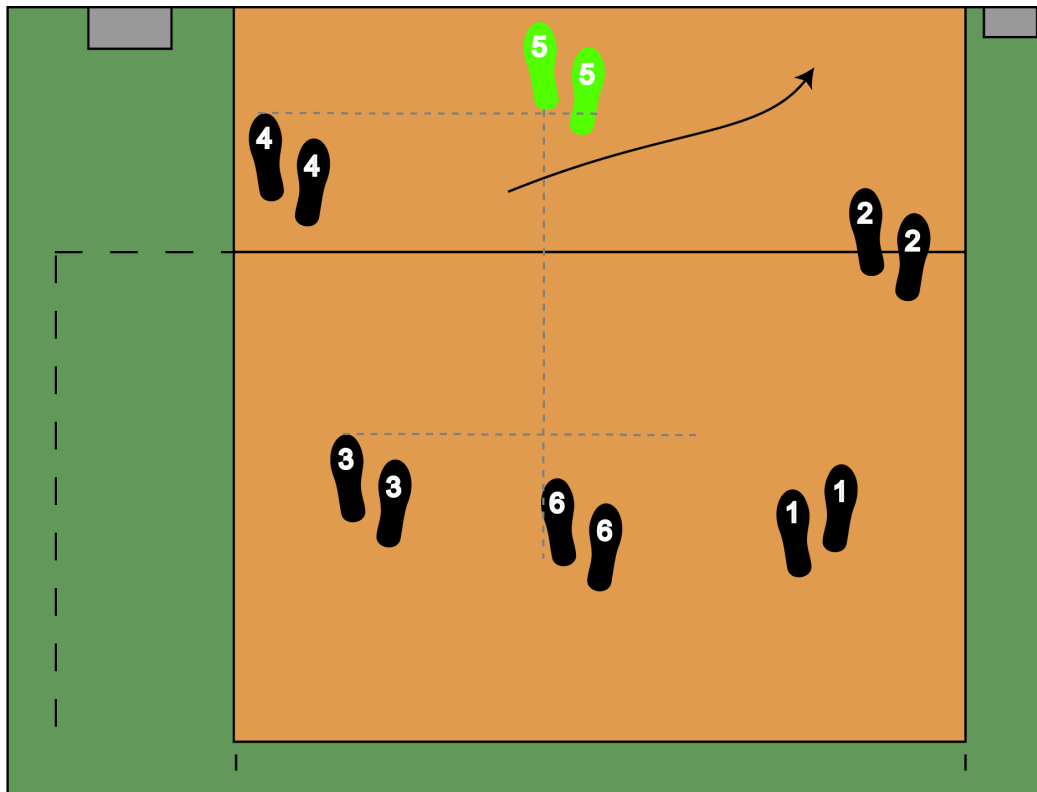


Abb. 56: Typische Aufstellung Läufer von Position 5

Fokus des zweiten Schiedsrichters:

Der Aufspieler auf Position 5 muss sich hinter dem Spieler auf Position 4 und näher an der Seitenlinie als der Spieler auf Position 6 befinden. Der Spieler auf Position 3 muss näher an der Mittellinie stehen als Position 6.

Läufer 4

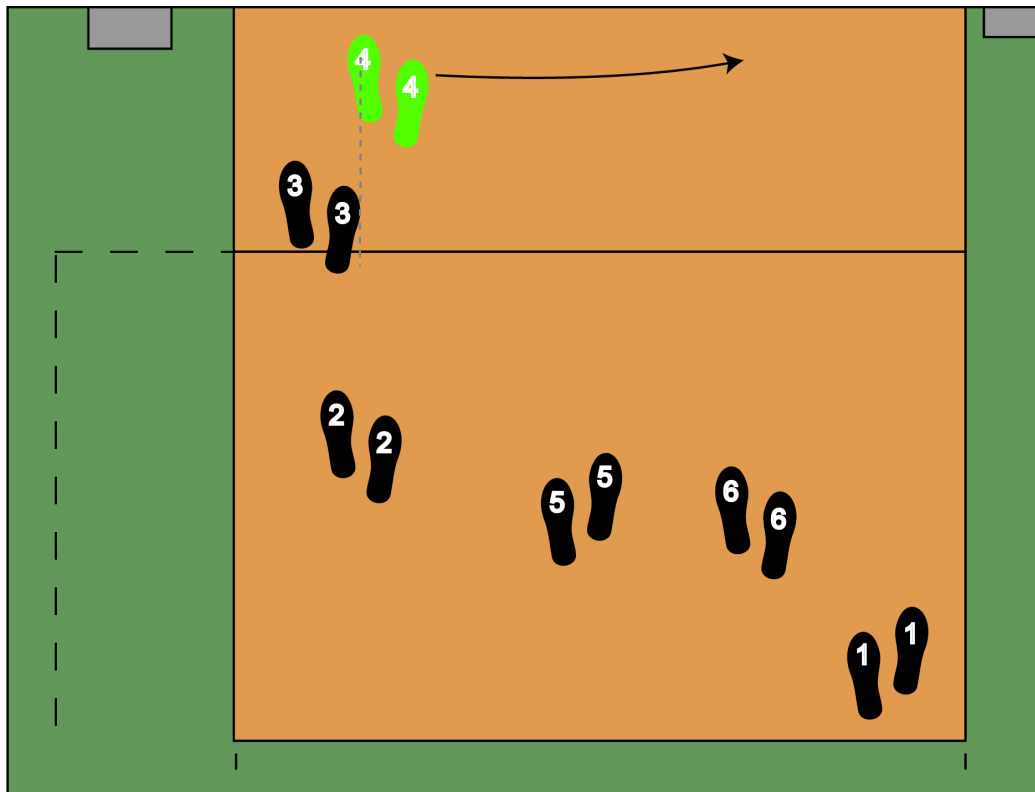


Abb. 57: Typische Aufstellung Läufer von Position 4

Fokus des zweiten Schiedsrichters:

Der Aufspieler auf Position 4 muss sich näher an der Seitenlinie befinden als der Spieler auf Position 3. Dieser muss sich näher an der Seitenlinie befinden als der Spieler auf Position 2.

Ein weiterer häufiger Fehler passiert auf Position 1 bzw. Position 6. Position 1 (Diagonal) muss näher an der Seitenlinie stehen als Position 6 (Libero).

Läufer 3

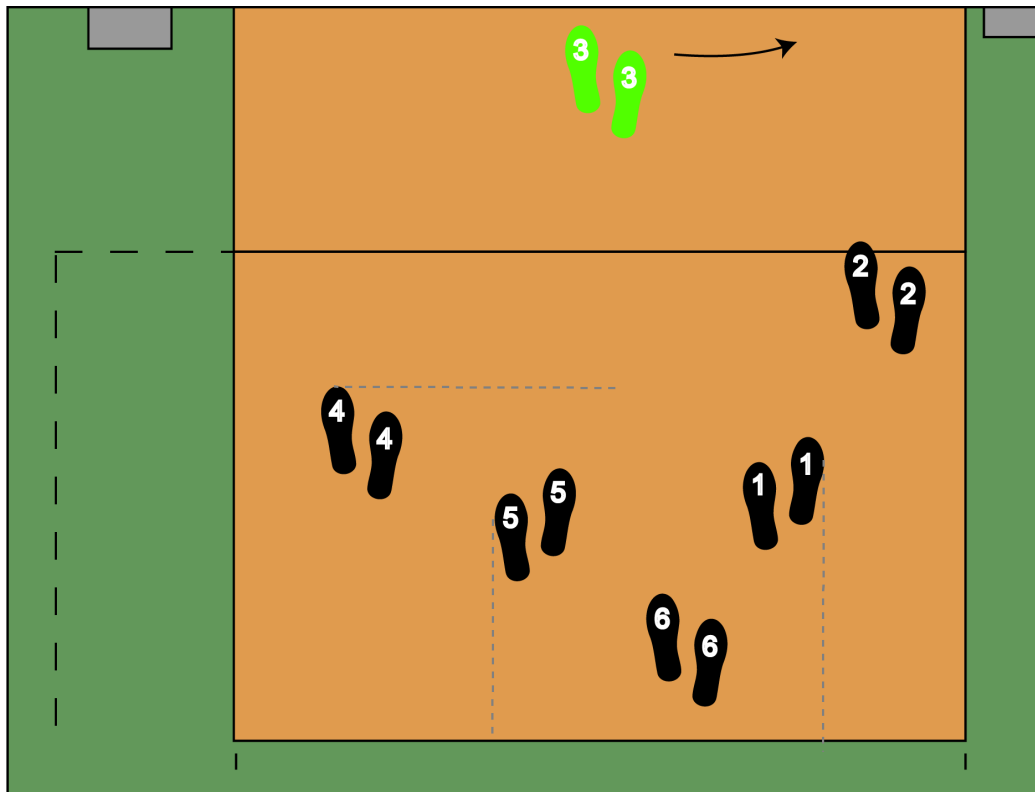


Abb. 58: Typische Aufstellung Läufer von Position 3

Fokus des zweiten Schiedsrichters:

Der Diagonalspieler auf Position 6 muss sich zwischen den Spielern auf den Positionen 5 und 1 befinden. Der Spieler auf Position 2 muss sich vor dem Spieler auf Position 1 befinden.

Läufer 2

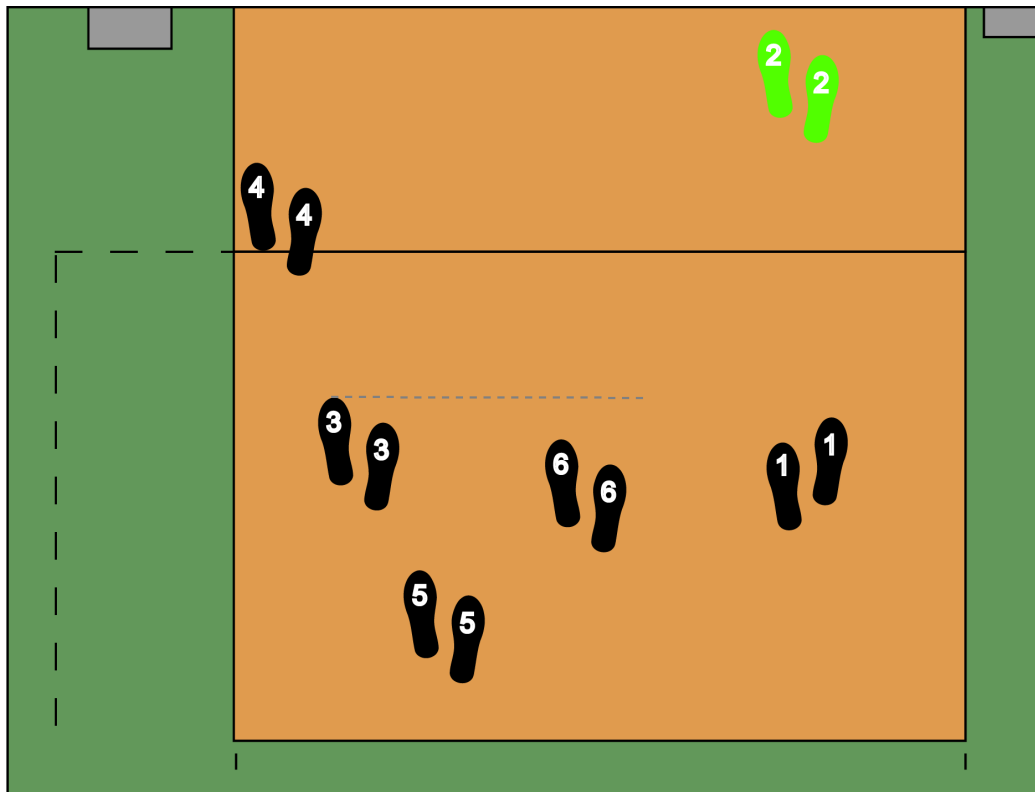


Abb. 59: Typische Aufstellung Läufer von Position 2

Fokus des zweiten Schiedsrichters:

Der Spieler auf Position 4 muss sich näher an der Seitenlinie befinden als der Spieler auf Position 3. Der Spieler auf Position 3 muss sich vor dem Spieler auf Position 6 befinden.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.5 Fehler am Netz

Es wird zwischen **Reichen über das Netz**, **Blockfehlern** und **Angriffsfehlern** unterschieden. Wichtig ist, dass man sich die Definition von Angriff und Block noch einmal vor Augen führt:



Definition

Angriff

Alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Service und Block, gelten als Angriff. Es ist dabei nicht entscheidend, ob der Ball "die Tendenz hat, das Netz zu überqueren."

Block

Ein Block ist eine netznahe Aktion, eines höher als die Netzkante reichenden Spielers, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren. Die Höhe der Ballberührung ist nicht entscheidend.

- Nur Vorderspieler dürfen einen Block ausführen.
- Hinterspieler dürfen einen Blockversuch ausführen, aber an keinem ausgeführten Block teilnehmen.
- Liberos dürfen keinen Blockversuch ausführen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.5.1 Reichen über das Netz



Es folgen nun Beispiele, die Reichen über das Netz veranschaulichen sollen. Es werden typische Spielszenen als Beispiele herangezogen.

Szene 1:

Ein Spieler, meistens der Aufspieler, versucht einen Ball, der sich über der Netzkante oder bereits komplett im Luftraum des Gegners befindet, zurückzuspielen.

Für den Fehler ist einzig ausschlaggebend wo die Berührung durch den Spieler stattfindet. Wenn diese, auch nur teilweise, im Luftraum des Gegners stattfindet, so ist dies als Fehler zu ahnden.

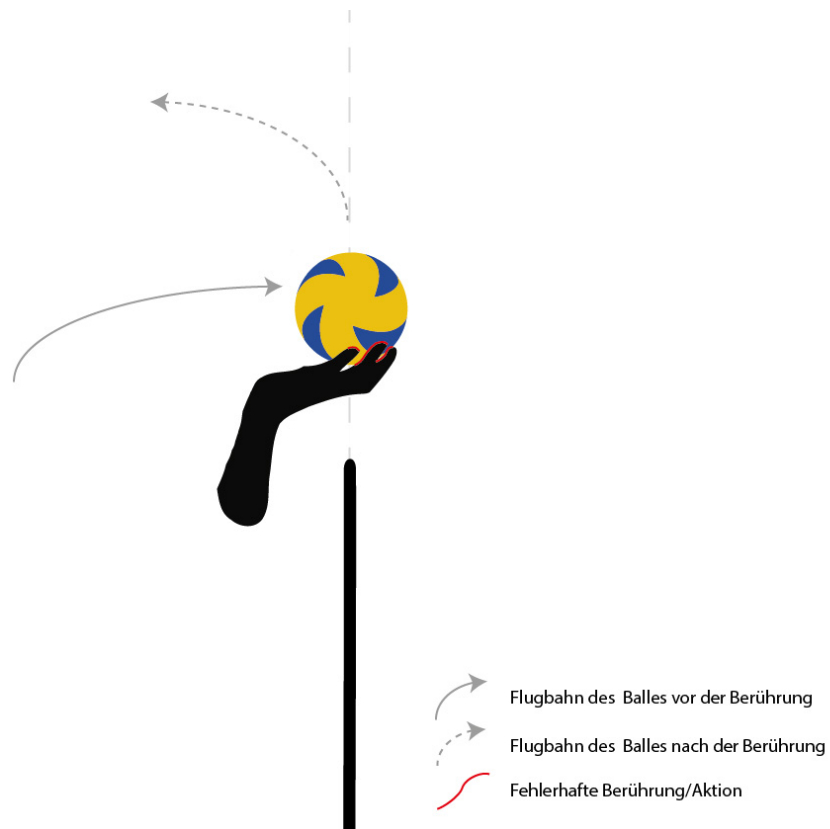


Abb. 60: Reichen über das Netz
 Der Aufspieler spielt den Ball im gegnerischen Luftraum

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/jT1cNTI41E0>

Med. 23: Reichen über das Netz - Aufspieler

Der Aufspieler spielt einen Ball, der bereits das Netz überquert hat, zurück. Die Berührung passiert im Luftraum des Gegners.

Szene 2:


Ein Spieler versucht einen Ball in der Nähe des Netzes noch aufzuspielen. Ein Blockspieler springt und berührt den Ball und behindert damit die Spielaktion des Gegners.

Wenn der Blockspieler den Ball im gegnerischen Spielraum berührt, ist das sein Fehler, wenn der gegnerische Spieler den Ball noch hätte spielen können.



Abb. 61: Reichen über das Netz

Der Blockspieler spielt einen Ball im gegnerischen Luftraum der von einem Gegenspieler gespielt wird oder dieser im Begriff ist, den Ball zu spielen

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/gbWWPWAMGsc>

Med. 24: Reichen über das Netz

Die Blockspielerin behindert durch das Übergreifen die Spielaktion der gegnerischen Aufspielerin.

Szene 3:

Der Ball wird aus dem Hinterfeld aufgespielt und fliegt knapp über das Netz. Ein Angreifer greift einen solchen Ball trotzdem noch an und berührt den Ball dabei im gegnerischen Luftraum.

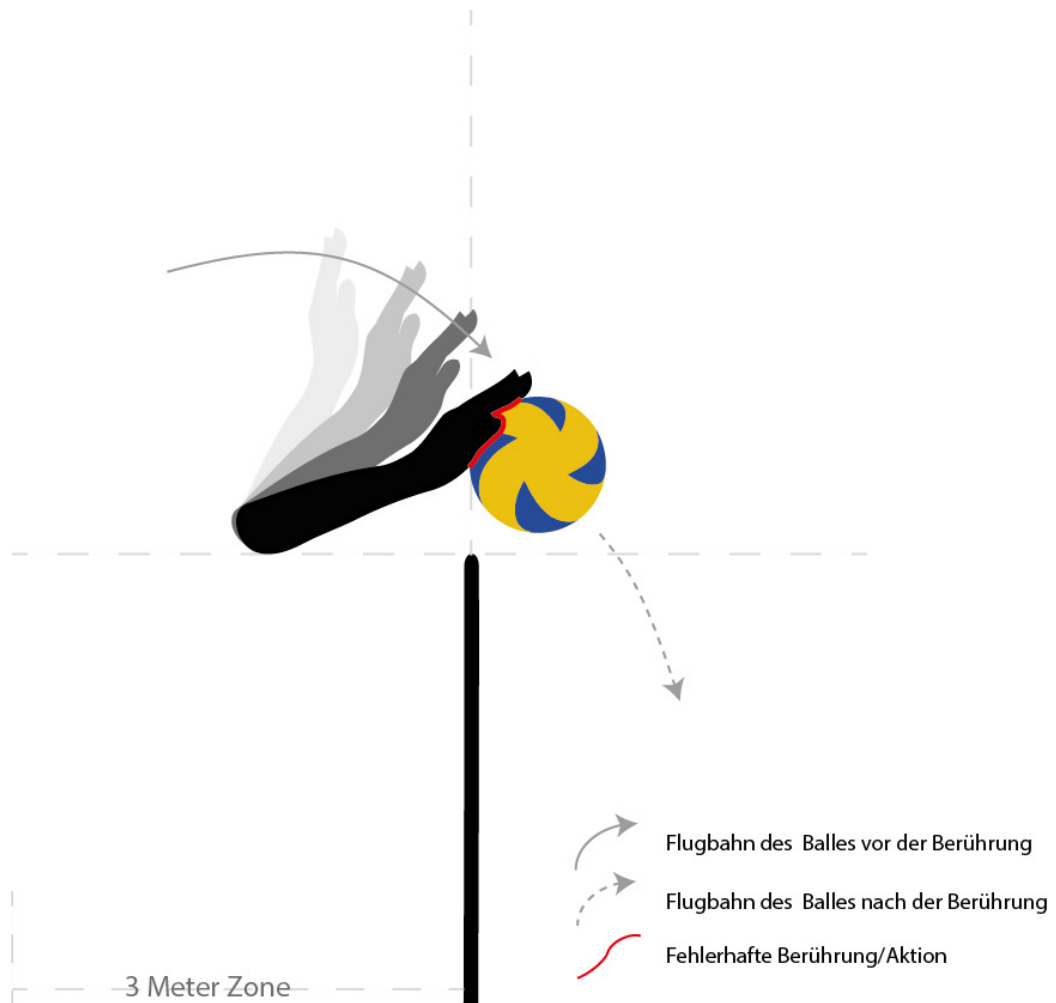



Abb. 62: Reichen über das Netz

Der Angreifer spielt einen Ball, der aus seiner eigenen Hälfte kommt, im gegnerischen Luftraum.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

[https://youtu.be/Dk\]kaAyQP08](https://youtu.be/Dk]kaAyQP08)

Med. 25: Reichen über das Netz - Angreifer

Der Angreifer spielt einen Ball, der bereits das Netz überquert hat. Die Berührung passiert im Luftraum des Gegners.

Szene 4:

Ein Ball wird parallel zum Netz aufgespielt. Er wird durch einen gegnerischen Blockspieler berührt, noch bevor ein Angreifer den Ball spielen kann.

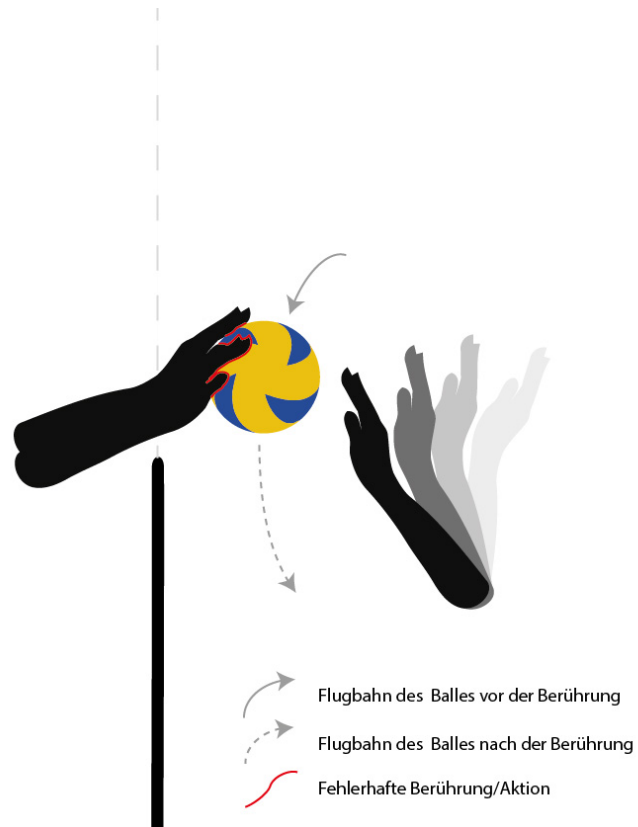


Abb. 63: Reichen über das Netz
 Der Blockspieler berührt den Ball vor dem Angreifer.

An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/dzIEVkZ63Dg>

Med. 26: Reichen über das Netz - Block vor Angreifer am Ball
 Der Blockspieler spielt einen Ball im Luftraum des Gegners, bevor der Angreifer den Ball berührt.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.5.2 Blockfehler



Es folgen nun Beispiele, die Blockfehler veranschaulichen sollen. Es werden typische Spielszenen als Beispiele herangezogen.

Szene 1:

Ein Ball, der schlecht angenommen oder verteidigt wurde, geht direkt zum Gegner, welcher ihn direkt zurückspielt. Ein Aufspieler, der Hinterspieler ist, springt und blockt den Ball.

Der Fehler passiert erst, wenn der Hinterspieler (oder ein Teil des Mehrfachblocks) den Ball berührt.

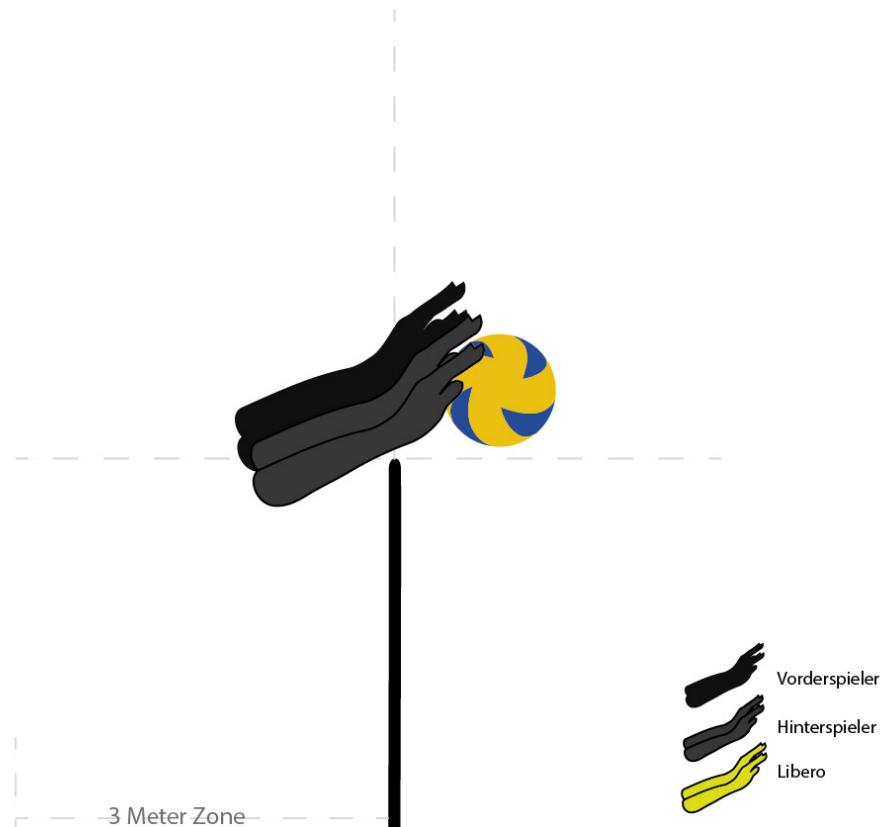


Abb. 64: Blockfehler

Ein Hinterspieler führt einen Block aus oder ist an einem ausgeführten Block eines Mehrfachblocks beteiligt.

An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/FEzz5yA9hyw>

Med. 27: Blockfehler - Hinterspielerblock

Der Aufspieler ist Hinterspieler und berührt den Ball in einer Blockaktion.

An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/5afKpPyp9Ik>

Med. 28: Blockfehler - Hinterspielerblock

Der Aufspieler ist Hinterspieler und berührt den Ball in einer Blockaktion.

Sobald der Libero einen Blockversuch unternimmt, ist dies als Blockfehler abzupfeifen. Der Blockversuch beginnt in dem Moment, in dem der Libero mit einem Körperteil die Netzoberkante in einer netznahen Aktion überragt, bei welcher der Ball vom Gegner kommt.

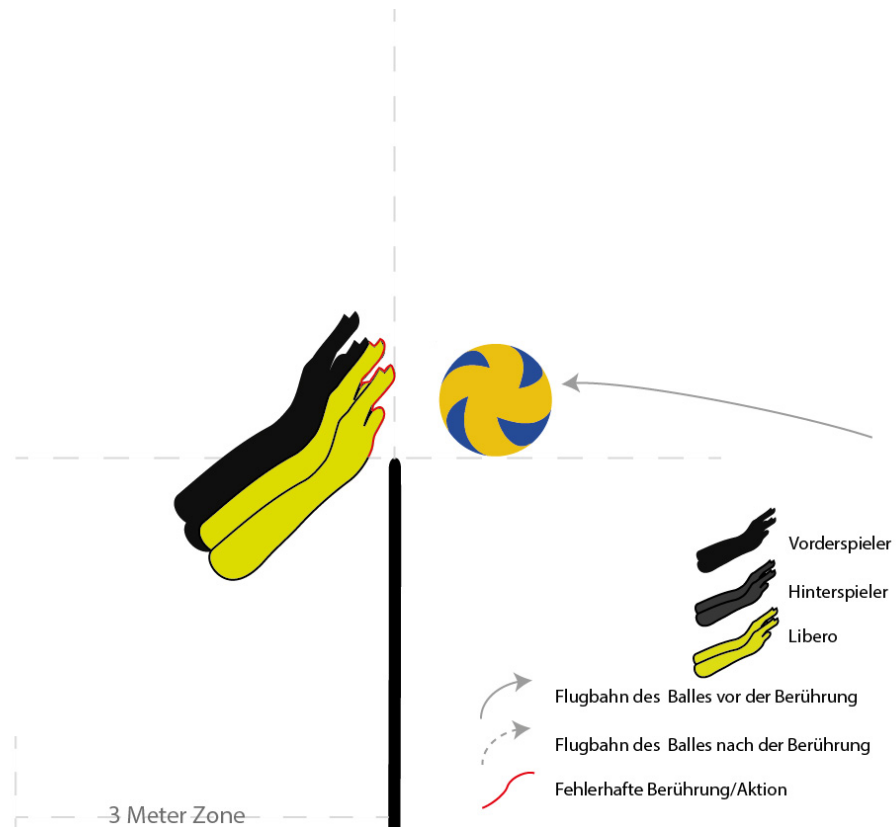



Abb. 65: Blockfehler
Ein Libero unternimmt einen Blockversuch

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/oUtXrogfCEk>

Med. 29: Blockfehler - Blockversuch durch einen Libero
Ein Libero unternimmt einen Blockversuch.

Szene 2:

Ein Ball wird weit außerhalb der Antenne aufgespielt und dennoch angegriffen. Der Blockspieler springt nach außen und blockt den diagonal angegriffenen Ball außerhalb der Antenne.

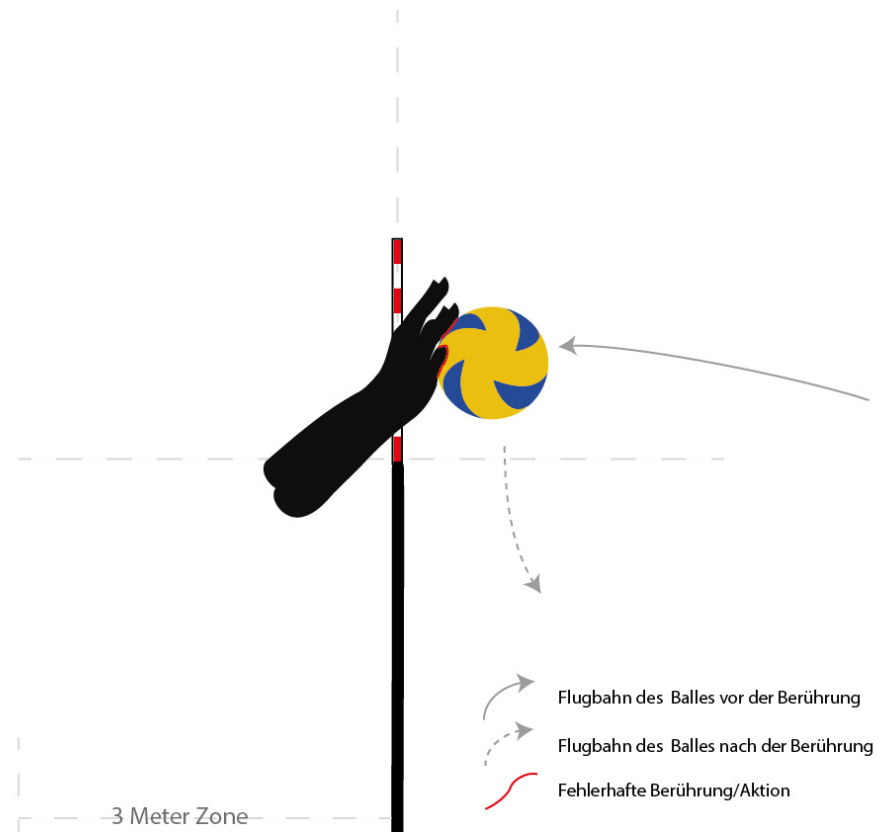


Abb. 66: Blockfehler
Der Ball wird außerhalb der Antenne geblockt

Szene 3:

Ein Spieler blockt ein flaches oder kurzes Service.

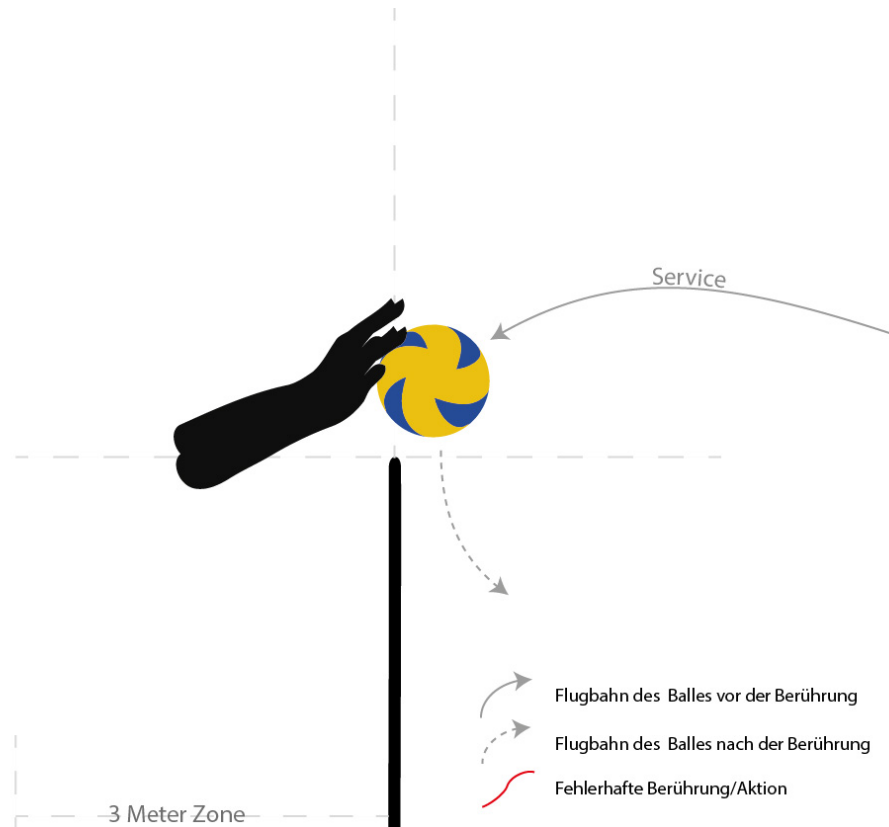



Abb. 67: Blockfehler
Ein Aufschlag wird geblockt

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/xF-nmzc7uqc>

Med. 30: Blockfehler - Service Block
Ein Spieler blockt das Service des Gegners.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.5.3 Angriffsfehler



Es folgen nun Beispiele, die Angriffsfehler veranschaulichen sollen. Es werden typische Spielszenen als Beispiele herangezogen.

Szene 1:

Ein Hinterspieler greift einen Ball aus dem Hinterfeld an, berührt beim Abspringen jedoch die Angriffslinie.

Der Fehler passiert erst, wenn der Ball das Netz überquert hat oder von einem Blockspieler berührt wird.

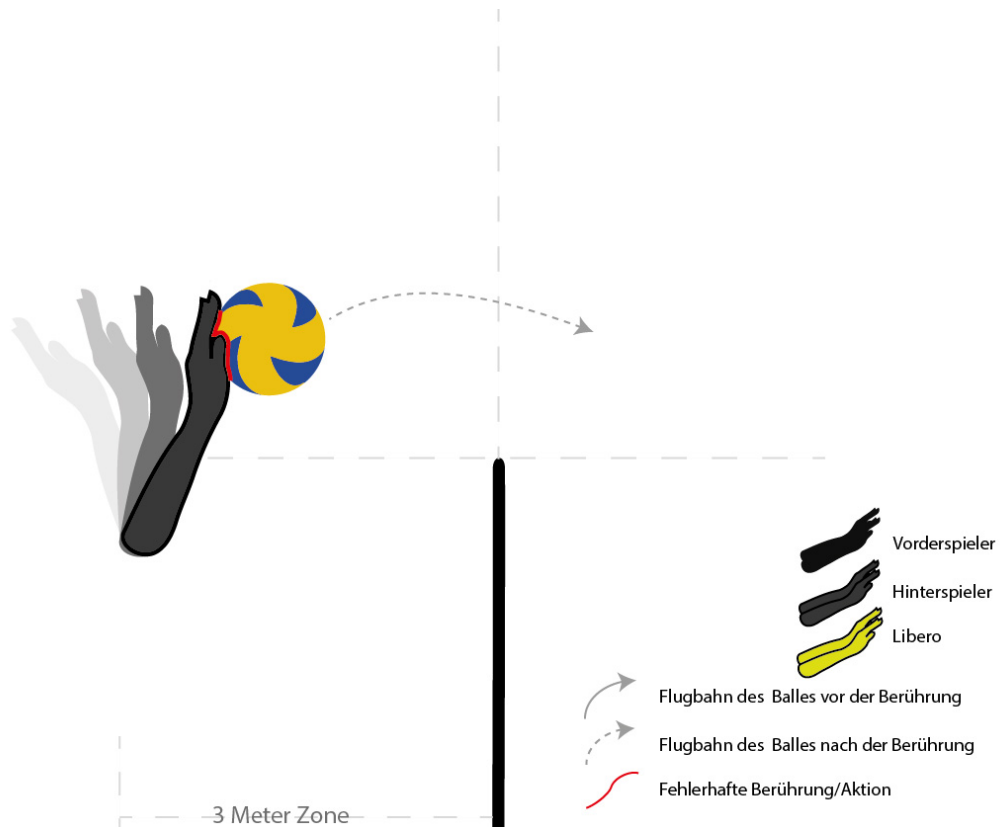



Abb. 68: Angriffsfehler

Ein Hinterspieler greift einen Ball an, wobei er aus der Vorderzone abspringt und einen Angriff vollständig höher als die Netzoberkante abschließt

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/V7lBvUu8vPg>

Med. 31: Angriffsfehler - Hinterspieler

Der Angreifer berührt beim Absprung die Angriffslinie und greift den Ball dann vollständig oberhalb der Netzoberkante an.

Szene 2:

Ein Libero pritscht den Ball im Springen mit ausgestreckten Armen über das Netz. In manchen Fällen kann der Ball bei dieser Aktion vollständig höher als die Netzoberkante sein.

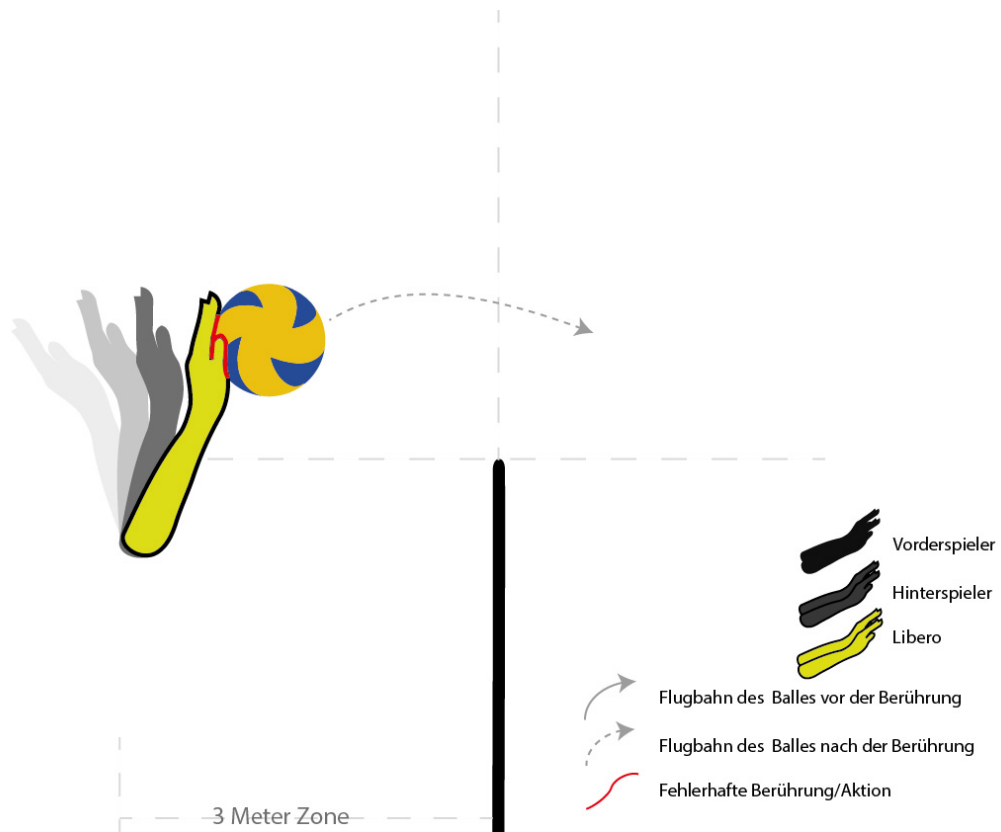


Abb. 69: Angriffsfehler

Ein Libero spielt den Ball vollständig höher als die Netzoberkante zum Gegner

Szene 3:

Ein Ball wird von einem Libero in der Vorderzone im oberen Zuspiel verteidigt und anschließend von einem Spieler höher als die Netzoberkante zum Gegner gespielt.

Bälle, die vom Libero aus der Vorderzone aufgespielt werden, dürfen weder in der Vorder- noch in der Hinterzone von einem Spieler vollständig höher als die Netzoberkante zum Gegner gespielt werden.

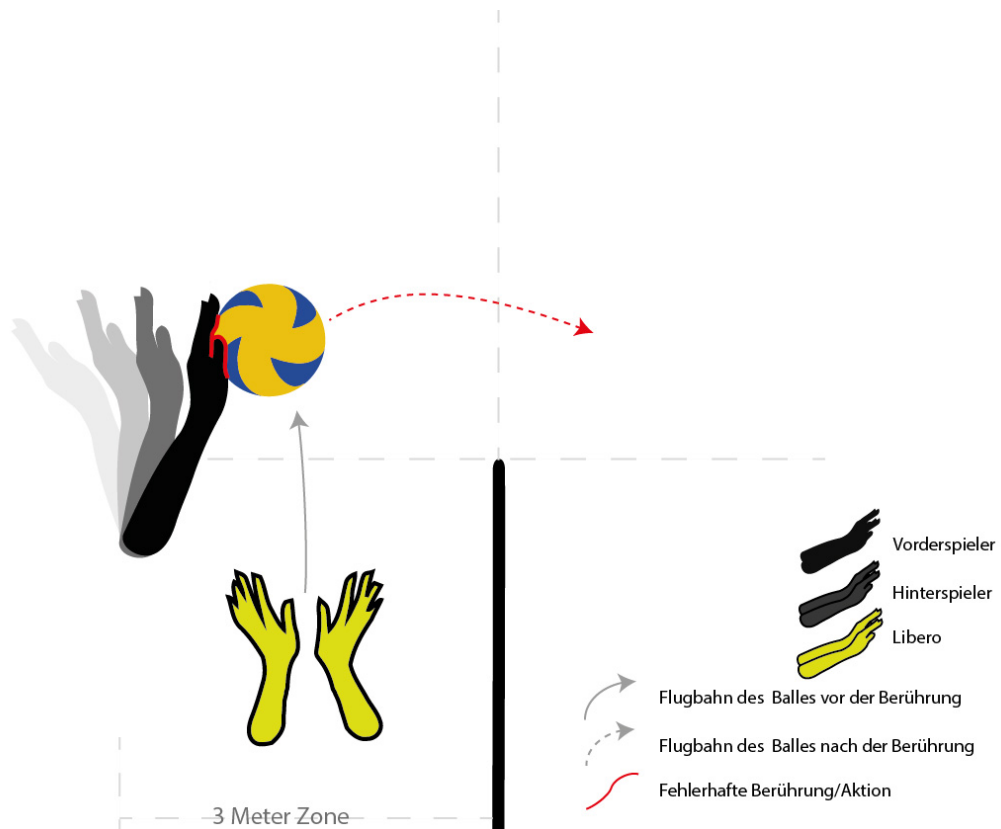


Abb. 70: Angriffsfehler

Nachdem der Libero einen Ball aus der Vorderzone im oberen Zuspiel zugespielt hat, wird ein Angriff vollständig höher als die Netzoberkante abgeschlossen

An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/s23Jh06s8IU>

Med. 32: Angriffsfehler

Ein Spieler schließt einen Angriff vollständig höher als die Netzoberkante ab nachdem der Libero aus der Vorderzone im oberen Zuspiel gespielt hat.

An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/oLH-ACHZseU>

Med.: Angriffsfehler

Eine Spielerin schließt einen Angriff vollständig höher als die Netzoberkante ab nachdem die Libera aus der Vorderzone im oberen Zuspiel gespielt hat.

Szene 4:

Ein Spieler springt auf ein kurzes Service und spielt den Ball, der sich noch vollständig höher als die Netzoberkante und über der Vorderzone befindet, direkt zum Gegner zurück.

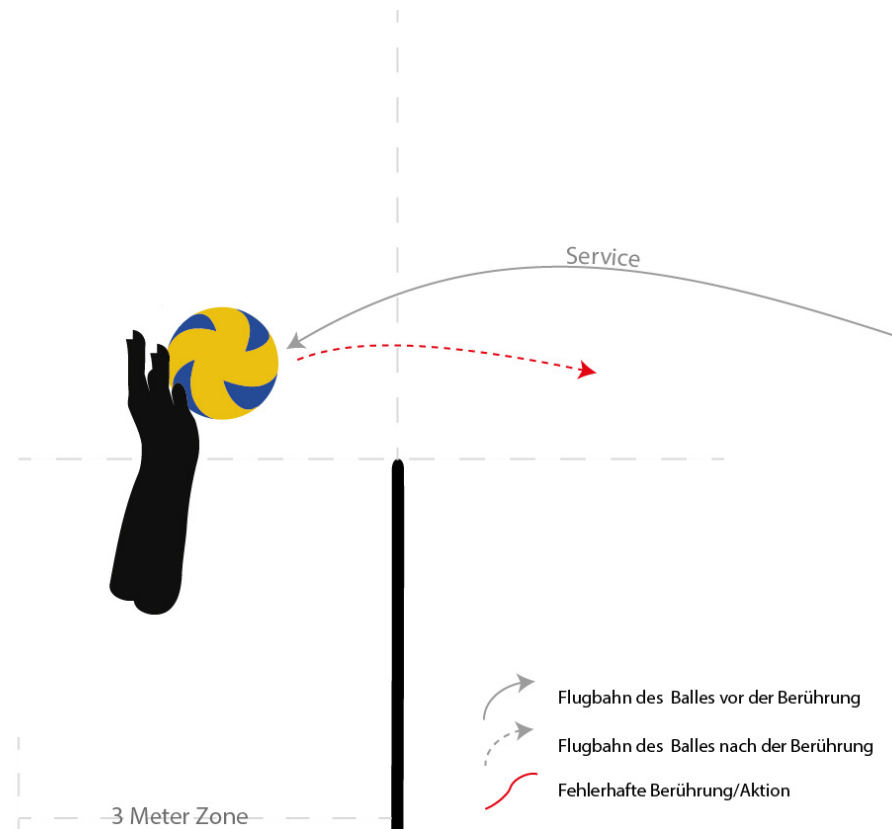


Abb. 71: Angriffsfehler

Ein Spieler führt einen Angriffsschlag direkt nach dem Aufschlag des Gegners aus, wobei sich der Ball in der Vorderzone und vollständig oberhalb der Netzkante befindet

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.6 Netzfehler


Für **Netzfehler der angreifenden Mannschaft** ist vorrangig der **erste Schiedsrichter** zuständig, für **Netzfehler der blockierenden Mannschaft** der **zweite Schiedsrichter**.

Bei Netzfehlern werden grundsätzlich nur Aktionen gewertet, die **in einer Spielaktion** passieren bzw. durch die sich eine Mannschaft **einen Vorteil verschafft**. Sobald der Spieler nach einem Block sicher gelandet und bereit für eine neue Spielaktion ist, ist eine Netzberührung (z.B. beim Umdrehen) kein Fehler.


Im Einzelnen sind die folgenden Aktionen als Netzfehler zu werten:


- Wenn ein Spieler das Netz innerhalb der Antennen oder die oberen 80 cm der Antenne während einer Spielaktion berührt. Dies beinhaltet Angriffs-, Zuspiel- und Blockaktionen.
- Wenn sich eine Mannschaft einen Vorteil verschafft, z. B. durch Herunterziehen des Netzes beim Angriff oder Festhalten am Netz um einen Übertritt zu verhindern.
- Wenn ein Gegner durch eine Netzberührung behindert wird.

Spieler dürfen die Netzpfeosten sowie die Spannseile berühren, solange sie das Spiel dadurch nicht beeinflussen.


 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/SqcUe2L0w9s>

 **Med. 33:** Netzfehler
Der Blockspieler berührt das Netz in einer Blockaktion.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/o0jKlcUWQxw>

 **Med. 34:** Netzfehler (Antenne)
Der Blockspieler berührt die oberen 80 cm der Antenne.

Kein Netzfehler

Es ist kein Netzfehler, wenn das Netz, bedingt durch einen Ball der ins Netz gespielt wird, einen Spieler berührt. Ebenso ist es kein Fehler, wenn die Haare eines Spielers das Netz berühren, außer es beeinflusst das Spiel des Gegners oder unterbricht einen Ballwechsel (bspw. Hängenbleiben mit einem Pferdeschwanz).

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.7 Service



Definition

Das Service ist

- vom Spieler auf Position 1
- 8 Sekunden nach Anpfiff durch den 1. Schiedsrichter
- aus der Servicezone
- nach Aufwurf oder Fallenlassen des Balles
- mit einem Versuch
- mit einer Hand oder einem Teil eines Armes

auszuführen.

7.8 Angriff



Definition

Jede Aktion, bei der der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Service und Block. Es ist dabei nicht entscheidend, ob der Ball "die Tendenz hat, das Netz zu überqueren."

Ein Angriff gilt in dem Moment als abgeschlossen, in dem der Ball die senkrechte Ebene des Netzes vollständig zwischen den Antennen vollständig durchquert hat oder von einem Gegenspieler berührt wird.

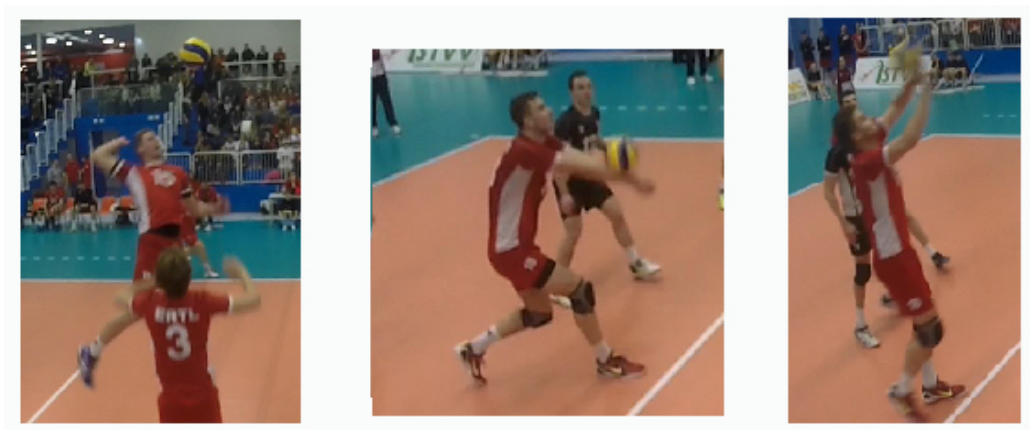


Abb. 72: Verschiedene Arten von Angriffen

Angriffsfehler

Die folgenden Aktionen werden als Angriffsfehler gewertet:

- Ein Hinterspieler schließt einen Angriff vollständig höher als die Netzkante ab, wobei er aus der Vorderzone abspringt.
- Ein Ball, der vom Libero in der Vorderzone im oberen Zuspiel zugespielt wurde und ein Angriff vollständig höher als die Netzkante abgeschlossen wird.
- Ein Libero schließt einen Angriff vollständig höher als die Netzkante ab.
- Das direkte Zurückspielen eines Service, solange sich der Ball komplett höher als die Netzkante und über der Vorderzone befindet.

(siehe Angriffsfehler)

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:




7.9 Block

Block



Definition


Ein **Block** ist eine **netznahe Aktion**, bei der ein Spieler mit mindestens **einem Körperteil höher als die Netzkante reicht** und einen **Ball, der vom Gegner kommt**, berührt. Die Höhe der Ballberührung ist nicht entscheidend.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/Hvuh-2bcEvg>

 **Med. 35:** Regelkonformer Block

Obwohl der Ball niedriger als die Netzkante berührt wird, gilt diese Aktion als Block da die Hand des Spielers die Netzkante überragt.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/cFivXV8yw-c>

 **Med. 36:** Vier Berührungen

Hier wird auf vier Berührungen entschieden, da der Block nicht alle geforderten Kriterien, in diesem Fall netznah, erfüllt.

Nur Vorderspieler dürfen einen Block ausführen. Hinterspieler dürfen einen Blockversuch starten, aber keinen Block (Ballberührung) ausführen. Liberos dürfen keinen Blockversuch starten.

Bei einem **Mehrfachblock**, also ein Block der aus mehreren Spielern besteht, wird der Block **als Einheit angesehen**. Sollte ein Spieler, der nicht berechtigt ist zu blocken (Hinterspieler), an einem solchen Block teilnehmen, passiert ein Blockfehler, unabhängig davon welcher Spieler tatsächlich den Ball berührt.

Für die technische Beurteilung ist entscheidend, dass der Ball nicht gefangen und geworfen wird.

Blockfehler

Die folgenden Aktionen werden als Blockfehler gewertet:

- Ein Hinterspieler blockt oder ist an einem ausgeführten (Mehrfach)Block beteiligt.
- Der Libero unternimmt einen Blockversuch.
- Der Ball wird im gegnerischem Raum außerhalb der Antenne geblockt.
- Das Service wird geblockt.

Nähere Erklärungen finden sich unter [Blockfehler](#).

<hr>

Sondersituation

Ein Ball der vom Gegner kommt kann, in einer netznahen Aktion, geblockt oder angegriffen werden. Eine solche Aktion ist als Angriff, und damit erste Ballberührung, zu werten, wenn eine Angriffsbewegung (Armzug) zu erkennen ist.



An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

https://youtu.be/ZWLAL0lb_-k



Med. 37: Kein Block

Auch wenn die Kriterien eines Blocks theoretisch erfüllt sind, ist diese Aktion nicht als Block zu werten.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.10 Druckduell (Joust)


Druckduell (Joust)

Bei einem Druckduell, auch **Joust** genannt, berühren zwei gegnerische Spieler den Ball gleichzeitig oberhalb der Netzkante. Nach dem Joust darf die Mannschaft, die den Ball weiterspielt, den Ball noch drei Mal spielen.



Abb. 73: Joust
Beispiel für einen Joust.

Sollte der Ball nach einem Joust ins Out gehen, bekommt die Mannschaft den Punkt, auf deren Seite er ins Out geht. Sollte der Ball nach einem Joust die Antenne berühren, so ist auf Wiederholung zu entscheiden.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/lUk-sPkd2z4>

Med. 38: Joust (Out)

Nach dem Joust bekommt die Mannschaft auf der linken Seite den Punkt, da der Ball auf ihrer Seite ins Out geht.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.11 Sichtblock



Definition

12.5 SCREENING

12.5.1 The players of the serving team must not prevent their opponent, through individual or collective screening, from seeing the service hit and the flight path of the ball.

12.5.2 A player or a group of players of the serving team make(s) a screen by waving arms, jumping or moving sideways during the execution of the service, or by standing grouped, in order that both the service hit and the flight path of the ball are hidden until the ball reaches the vertical plane of the net. Should either be visible to the receiving team this is not a screen.

"from seeing the service hit and the flight path of the ball"

Durch die Formulierung dieser Regel muss die Sicht auf den Schlag des Balles beim Service UND die Flugbahn des Balles genommen werden. Für den ersten Schiedsrichter ist diese Beurteilung, alleine aufgrund seiner Position, sehr schwierig.

Als **Sichtblock** zu pfeifen ist das **deutliche Mitbewegen oder Irritieren** (Mitbewegen der Arme, Springen) von einem oder mehreren Spielern beim Service der eigenen Mannschaft.



Quelle im Web

12.5

http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/RulesOfTheGame_VB.asp

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.12 Libero

Formelle Vorgaben

A A of B		TEAMS		T I R		B A of B	
U V C							
N°	Name of the player	N°	Name of the player				
18	BUHEGGER	12	BERGER				
16	DYNKOWSKI	14	DUARTE DA S.				
3	ERTL	11	FRANCES				
6	MENNER	⑤	GAVAN				
17	MOZER	17	HARTHALLER				
8	PENOLIO	13	JIMENEZ Z.				
5	SCHACHINGER	9	KASZAP				
2	STEIDL	7	KORAIMANN				
4	STEINER	4	PEDA				
⑭	SWOBODA	3	RAK				
		8	TUSCH				
LIBERO PLAYERS ("L")							
7	BLAHA	2	SHOJI				
1	LAURE						
OFFICIALS							
PLESSL		C	CHRTIANSKY				
FICHTINGER		AC ¹	GAVAN				
LAURE		AC ²					
		T					
		M					
SIGNATURES							
Team Captain		Team Captain					
Coach		Coach					

Abb. 74: Der/die Libero/s müssen unter Libero Players erfasst werden.

Eine Mannschaft muss aus **mindestens sechs** und kann aus **maximal 14 Spielern** bestehen. Bei sieben Spielern können kein oder ein Libero benannt werden. Von acht bis zwölf Spielern dürfen maximal zwei Liberos benannt werden. Bei 13 oder 14 Spielern müssen zwei Liberos benannt werden.

Zulässige Mannschaftszusammensetzungen:

6 Spieler	kein Libero
7 Spieler	kein oder ein Libero
8 bis 12 Spieler	kein, ein oder zwei Liberos
13 oder 14 Spieler	zwei Liberos verpflichtend

Die vorrangige Farbe der Liberodressen muss sich von den Dressen der restlichen Mannschaft deutlich unterscheiden. Die Dressen der Liberos müssen untereinander nicht ident sein.

Ein Libero darf nur auf einer der Hinterfeldpositionen (5, 6, 1) eingesetzt werden.

Austausch und Ersetzung

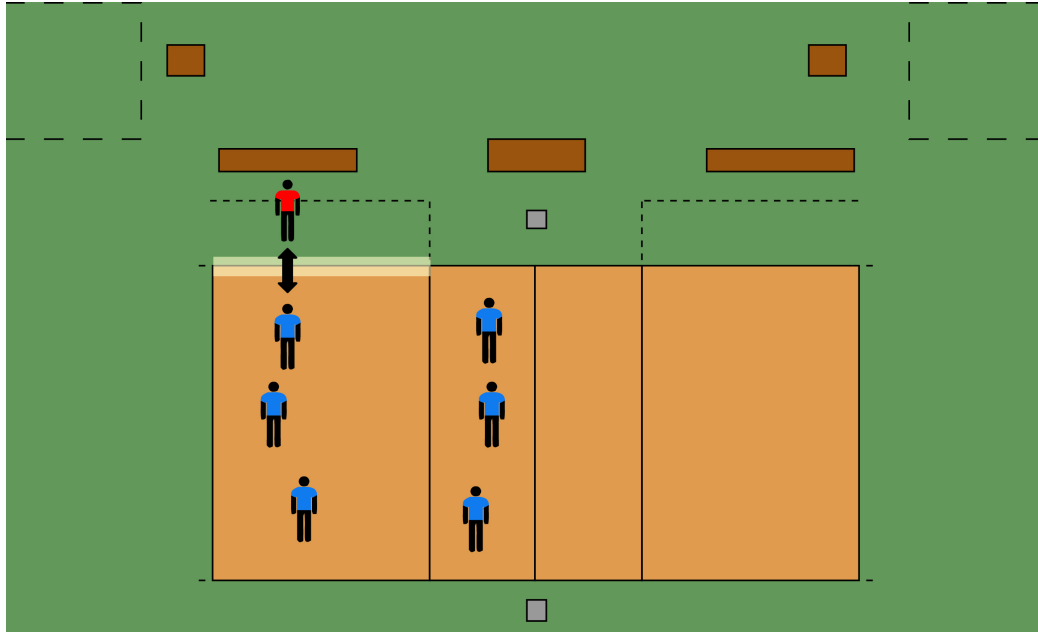


Abb. 75: Austausch- und Ersetzungszone für den Libero

In einer **Austausch**-Aktion wird ein Spieler für einen Libero getauscht oder umgekehrt. Von einer **Ersetzung** spricht man, wenn ein Libero den anderen auf dem Spielfeld ersetzt.

Zwischen zwei Austausch- oder Ersetzungsaktionen muss ein abgeschlossener Spielzug stattfinden, außer der Libero müsste aufgrund einer Bestrafung der gegnerischen Mannschaft auf die Position 4 rotieren. Bei einer Spielzugwiederholung ist weder eine Austausch- noch eine Ersetzungsaktion zulässig, außer es liegt eine Verletzung oder Erkrankung vor.

Einschränkungen

- Ein Libero darf nur für einen Hinterspieler auf dem Spielfeld stehen.
- Ein Libero darf kein Service ausführen, keinen Angriff vollständig höher als die Netzoberkante abschließen und keinen Blockversuch ausführen.
- Nach dem oberen Zuspiel des Liberos aus der Vorderzone darf kein Spieler einen Angriff vollständig höher als die Netzoberkante abschließen.



Anmerkung

"**Vollständig höher als die Netzoberkante**" bedeutet, dass sich der Ball zum Zeitpunkt des Angriffs mit vollem Umfang höher als die Netzoberkante befindet.

Neubenennung

Eine **Neubenennung** ist nur möglich, wenn keiner der eingetragenen Liberos mehr spielfähig ist. Es wird zwischen einer **fremdbestimmten** (Verletzung/Erkrankung, Hi-
nausstellung, Disqualifikation) und **selbstbestimmten** (Erklärung durch den Coach
oder Spielkapitän) Spielunfähigkeit unterschieden.

Bei einer **fremdbestimmten** Spielunfähigkeit kann es zu einer Libero-**Neubenennung
direkt auf dem Feld** kommen, das bedeutet, dass jeder Spieler der nicht auf dem Feld
steht (und nicht der Austauschspieler des Liberos ist) als neuer Libero benannt wer-
den kann und den fremdbestimmt spielunfähigen Libero sofort ersetzen darf.

Bei einer **selbstbestimmten** Spielunfähigkeit kann ebenfalls ein neuer Libero benannt
werden. Wenn der Libero allerdings auf dem Feld steht, muss dieser zuerst durch sei-
nen Austauschspieler ausgetauscht werden. Ein dann neu benannter Libero kann frü-
hestens nach einem abgeschlossenen Spielzug wieder eingetauscht werden.

Die Liberoneubenennung muss nicht gleichzeitig mit der Spielunfähigkeit passieren,
sie ist auch später zulässig. **In keinem Fall kann ein Libero wieder am Spiel teil-
nehmen, wenn statt ihm bereits ein neuer Libero benannt wurde!**

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.13 Spielerwechsel

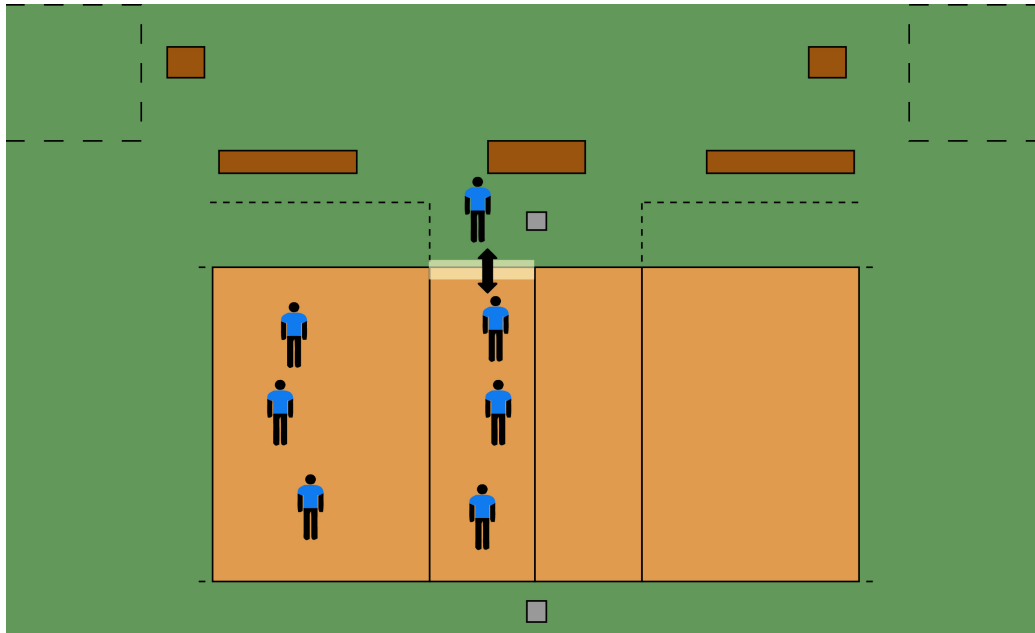



Abb. 76: Wechsellinie

Ein **Wechselantrag** wird eingebracht, indem ein wechselbereiter Spieler die **Wechsellinie** (zwischen Mittellinie und Angriffslinie) betritt. Der 2. Schiedsrichter autorisiert den Wechsel durch das offizielle Handzeichen. Zwischen zwei Wechselanträgen muss ein abgeschlossener Spielzug liegen, mit Ausnahme von Verletzung oder Erkrankung, oder durch einen erzwungenen Wechsel (Hinausstellung oder Disqualifikation).


Bei einem **Mehrfachwechsel** muss ein Spieler die Wechsellinie betreten um den Wechselantrag einzubringen. Alle weiteren Wechsellinien **müssen so zeitgerecht in die Wechsellinie kommen, dass sie keine Verzögerung bei der Durchführung der Wechsel verursachen**. Sollte dem nicht so sein, handelt es sich um zwei Wechselanträge einer Mannschaft hintereinander. Der zweite Wechselantrag wird vom 2. Schiedsrichter abgelehnt.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/vSaGle6-44Y>

 **Med. 39:** Wechselsituation

Die zweite Spielerin kommt so rechtzeitig in die Wechsellinie, dass beide Wechsel ausgeführt werden können.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.


<https://youtu.be/RraTZepnFY>

 **Med. 40:** Wechselsituation

Hier handelt es sich um zwei Wechselanträge hintereinander, daher wird der zweite Antrag abgelehnt.

Normaler Wechsel

Jeder Mannschaft stehen pro Satz **sechs normale Wechsel** zu. Spieler, aus der Grundaufstellung dürfen aus- und wieder eingewechselt werden. Danach dürfen sie an keinem Wechsel mehr teilnehmen (Ausnahme: ausnahmsweiser Wechsel). Ersatzspieler dürfen ein- und wieder ausgewechselt werden. Danach dürfen sie an keinem Wechsel mehr teilnehmen (Ausnahme: ausnahmsweiser Wechsel). Alle Spielerwechsel müssen im Spielbericht erfasst werden.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/3za7nu2AosU>

Med. 41: Wechselhandzeichen

Das Wechselhandzeichen des Coaches hat keine Bedeutung und wird daher vom 2. Schiedsrichter ignoriert. Erst durch das Betreten des spielbereiten Spielers wird der Wechselantrag eingebracht.

Ausnahmsweiser Wechsel

Ein Spieler (außer dem Libero) kann, wenn er durch eine Verletzung oder Erkrankung nicht mehr fähig ist weiterzuspielen, ausnahmsweise ausgewechselt werden, **wenn kein normaler Wechsel** mehr möglich ist. Dafür kann jeder Spieler eingewechselt werden, der zu diesem Zeitpunkt nicht am Spiel teilnimmt (außer den Liberos oder ein gegen diese ausgetauschter Spieler). Der ausnahmsweise ausgewechselte Spieler darf nicht mehr am Spiel teilnehmen.

Ein ausnahmsweiser Wechsel wird nicht im Satz selbst notiert, allerdings bei der Zahl der Wechsel im Results-Bereich hinzugezählt.

Unberechtigter Wechselantrag

Der **Antrag für einen Wechsel** passiert mit dem Betreten der Wechselzone durch den/die Wechselspieler. Falls Spieler **mit oder nach dem Anpfiff des nächsten Ballwechsels** einen Wechselantrag stellen oder weitere Spieler verspätet zu einem Wechsel kommen, so ist dieser abzuweisen und als Improper Request im Spielbericht einzutragen. Dasselbe gilt für den Antrag auf einen siebenten Wechsel.

Unrechtmäßiger Wechsel

Unrechtmäßige Wechsel sind Wechsel, bei denen ein Spieler für einen Spieler ausgewechselt wird und dann für einen anderen wieder eingewechselt werden soll. Zum Beispiel wird Spieler 3 für Spieler 7 ausgewechselt, ein paar Punkte später soll Spieler 3 für Spieler 1 aufs Feld. Dasselbe gilt für den Wechselversuch Spieler 3 aus dem Spiel, Spieler 3 ins Spiel, Spieler 3 aus dem Spiel. Diese Anträge sind mit einer Sanktion entsprechend des Fortschritts auf der Sanktions-Skala für Verzögerungen zu ahnden.

Sollte ein unrechtmäßiger Wechsel passiert sein, ohne dass das Schiedsgericht ihn zum Wechselzeitpunkt bemerkt hat, so ist sofort bei Bemerkten wie folgt zu verfahren: Die Mannschaft, die den unrechtmäßigen Wechsel durchgeführt hat, muss den Wechsel rückgängig machen und alle Punkte, die die Mannschaft seit dem Wechsel erzielt hat, werden ihr abgezogen. Die Punkte der gegnerischen Mannschaft bleiben bestehen. Außerdem erhält diese das Servicerecht und einen Punkt.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.14 Verletzungen

Versorgung

Bei Verletzungen ist es wichtig, dass eine **Erstversorgung** zugelassen wird, entsprechend der Schwere der Verletzung. Sobald eine Versorgung stattgefunden hat, sollte darauf hingewiesen werden, dass der Spieler, wenn er nicht mehr spielfähig ist, ausgewechselt werden muss.



Hinweis

Wenn ein Spieler eine blutende Wunde hat, darf er erst wieder am Spiel teilnehmen, wenn die Blutung gestoppt und versorgt ist.

Ausnahmsweiser Wechsel

Ein Spieler (außer dem Libero) kann, wenn er durch eine Verletzung oder Erkrankung, oder eine Hinausstellung oder Disqualifikation nicht mehr fähig ist weiterzuspielen, ausnahmsweise ausgewechselt werden, **wenn kein normaler Wechsel** mehr möglich ist. Dafür kann jeder Spieler eingewechselt werden, der zu diesem Zeitpunkt nicht am Spiel teilnimmt (außer den Liberos oder ein gegen diese ausgetauschter Spieler). Der ausnahmsweise ausgewechselte Spieler darf nicht mehr am Spiel teilnehmen.

Wiederherstellungszeit

Im Beachvolleyball können Spieler ein sogenanntes Medical Time-Out verlangen. Einen solchen Antrag gibt es im Volleyball nicht. Sollten weder ein normaler noch ein ausnahmsweiser Wechsel möglich sein, so wird dem verletzten Spieler eine einmalige

Wiederherstellungszeit gewährt. Demselben Spieler kann in einem Spiel nur eine Wiederherstellungszeit zugesprochen werden. Die Dauer dieser Unterbrechung beläuft sich auf maximal **drei Minuten**.

Sollte der Spieler nach der Wiederherstellungszeit noch immer nicht spielfähig sein, so ist die Mannschaft für unvollständig zu erklären. Alle verbliebenen Punkte, die die gegnerische Mannschaft zum Sieg braucht, werden ihr gutgeschrieben.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



7.15 Protest

Der **Spielkapitän** einer Mannschaft kann, wenn er mit der **Interpretation der Regeln** durch einen der Schiedsrichter **nicht einverstanden** ist, beim ersten Schiedsrichter einen **Protest anmelden**. Dies muss er direkt nach der Entscheidung tun. Der erste Schiedsrichter muss die Anmeldung akzeptieren.

Nach Ende des Spiels kann der Kapitän seinen Protest in den Spielbericht unter "Remarks" eintragen (lassen). Dieser muss vom ersten Schiedsrichter und dem Kapitän unterschrieben werden. Ein Protest, der erst nach Ende des Spiels angemeldet wird, darf nicht mehr in den Spielbericht aufgenommen werden.



Anmerkung

In/Out oder Touch-Entscheidungen sind keine Regelauslegungen, daher kann dagegen nicht protestiert werden!

Einen Protest könnte zum Beispiel angemeldet werden, wenn der erste Schiedsrichter einen Fehler pfeift und damit begründet, dass "der Libero in der Vorderzone grundsätzlich nicht über das Netz pritschen darf".

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



8 Sanktionen

Nicht jedes geringfügige Fehlverhalten sollte sofort mit einer Sanktion belegt werden. Oft ist es sinnvoll zuerst eine mündliche Verwarnung auszusprechen. Über den Kapitän sollte der Spieler oder Offizielle auf sein Fehlverhalten aufmerksam gemacht werden und gewarnt werden, dass es beim nächsten Fehlverhalten von ihm oder einem anderen Mannschaftsmitglied zu einer Sanktion kommen wird.

Alle Teammitglieder, also Spieler und Offizielle, können verwarnt und mit Sanktionen belegt werden. Respektloses oder beleidigendes Verhalten kann es zwischen Mitgliedern beider Mannschaften, innerhalb der Mannschaften, gegenüber dem Schiedsgericht sowie zwischen Mitgliedern der Mannschaften und dem Publikum geben. In jedem Fall muss der Schiedsrichter Sanktionen entsprechend seiner Einschätzung setzen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



8.1 Persönliche Sanktionen

Für ein (geringfügiges) Fehlverhalten kann eine Verwarnung, die **gelbe Karte**, gegeben werden. Sie soll dazu dienen zu verhindern, dass die Mannschaft den Sanktionslevel, also eine Bestrafung und höher, zu erreichen.

Eine gelbe Karte wird zwar gegen einen bestimmten Spieler oder Offiziellen ausgesprochen, zählt aber als **Verwarnung für die ganze Mannschaft**. Die nächste Sanktion wegen eines (geringen) Fehlverhaltens kann dann nur mehr eine rote Karte (oder höher) sein.

Spieler, die **hinausgestellt oder disqualifiziert** werden, **müssen ausgewechselt werden**.

Während ein hinausgestellter Spieler für den Rest des Satzes in die Kabine muss, muss ein disqualifizierter Spieler diesen für den Rest des Spiels verlassen.



Merksatz

Eine gelbe Karte kann es pro Spiel und Mannschaft nur ein Mal geben.

Es obliegt jedem Schiedsrichter selbst zu entscheiden, welche Sanktion er für etwaige Fehlverhalten setzt. Als Orientierungshilfe kann aber die folgende Tabelle dienen. Ausfallendes und aggressives Verhalten sollten aber auf jeden Fall entsprechend hart sanktioniert werden.

Art	Häufigkeit	Person	Sanktion	Karte(n)	Folge
unangemessenes Verhalten	1. Mal	beliebiges Mitglied	Bestrafung	rote Karte	Punkt/Service für den Gegner
unangemessenes Verhalten	2. Mal	dasselbe Mitglied	Hinausstellung	gelbe/rote Karte in einer Hand	Wechsel, muss für den Rest des Satzes in die Kabine
unangemessenes Verhalten	3. Mal	dasselbe Mitglied	Disqualifikation	gelbe/rote Karte getrennt	Wechsel, muss in die Kabine
beleidigendes Verhalten	1. Mal	beliebiges Mitglied	Hinausstellung	gelbe/rote Karte in einer Hand	Wechsel, muss für den Rest des Satzes in die Kabine
beleidigendes Verhalten	2. Mal	dasselbe Mitglied	Disqualifikation	gelbe/rote Karte getrennt	Wechsel, muss in die Kabine
Aggression	1. Mal	beliebiges Mitglied	Disqualifikation	gelbe/rote Karte getrennt	Wechsel, muss für den Rest des Spiels in die Kabine

Tab. 2: Persönliche Sanktionen

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:




Videos veröffentlicht unter:



8.2 Verzögerungssanktionen

Für **Aktionen die das Spiel verzögern** wird zuerst eine Verwarnung ausgesprochen, danach werden sie mit Sanktionen für Verzögerung bestraft. Die Verwarnung und die Sanktionen gelten für die gesamte Mannschaft.

Art	Häufigkeit	Person	Sanktion	Karte(n)	Folge
Verzögerung	1. Mal	beliebiges Mitglied	Verwarnung wg. Verzögerung	gelbe Karte an Handgelenk	keine weiteren Folgen
Verzögerung	jedes weitere Mal	beliebiges Mitglied	Sanktion wg. Verzögerung	rote Karte an Handgelenk	Punkt/Servicerecht für Gegner

 **Tab. 3:** Verzögerungssanktionen

Beispiel:



An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/9Dzg8ZGsIQ8>

Med. 42: Verzögerung

Die Spielerin bindet direkt nach einer Auszeit ihre Schuhbänder am Feld.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



9 Handzeichen

Im folgenden Abschnitt finden sich Videos zu den Handzeichen des ersten und zweiten Schiedsrichters sowie die Signale der Linienrichter.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



9.1 1. Schiedsrichter

1. Schiedsrichter

Service/Annahme

In, Out, Touch

Technische Fehler

Reichen über das Netz, Block- und Angriffsfehler

Persönliche und Delay-Sanktionen

Satz- und Spielende, Seitenwechsel

Diverse Handzeichen

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:




Videos veröffentlicht unter:




9.1.1 Service/Annahme

Servicefreigabe

 An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

<https://disk.eduloop.de/loop/Service/Annahme>

 **Med. 43:** Servicefreigabe

Den seitlich vom Körper gestreckten Arm zur Brust klappen.

Acht Sekunden

- Ein Spieler hat acht Sekunden nach der Freigabe des Service noch nicht serviert

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

<https://disk.eduloop.de/loop/Service/Annahme>

▶ **Med. 44:** Acht Sekunden
Zeigen von acht Fingern.

Übertritt beim Service

- Ein Spieler be- oder übertritt die Grundlinie beim Service

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

<https://disk.eduloop.de/loop/Service/Annahme>

▶ **Med. 45:** Übertritt beim Service
Zeigen auf die Stelle an der der Fehler passiert ist.

Ball beim Service nicht aufgeworfen oder fallengelassen

- Ein Spieler schlägt den Ball beim Service direkt aus der Hand

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

<https://disk.eduloop.de/loop/Service/Annahme>

▶ **Med. 46:** Ball beim Service nicht aufgeworfen oder fallengelassen
Den gestreckten Arm von unten nach oben führen.

Aufstellungsfehler

- Positionsfehler der annehmenden oder servierenden Mannschaft
- Rotationsfehler

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

<https://disk.eduloop.de/loop/Service/Annahme>

▶ **Med. 47:** Aufstellungsfehler
Kreisbewegung mit dem Arm seitlich vor dem Körper.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:




Videos veröffentlicht unter:




9.1.2 In, Out, Touch

Ball In

- Der Ball berührt den Boden innerhalb des Spielfelds


 An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

<https://disk.eduloop.de/loop/In, Out, Touch>


 **Med. 48:** Ball In
Arm Richtung Boden strecken.

Ball Out

- Der Ball berührt den Boden außerhalb des Spielfelds
- Der Ball berührt ein externes Objekt oder eine der Antennen
- Der Ball berührt die Decke


 An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

<https://disk.eduloop.de/loop/In, Out, Touch>


 **Med. 49:** Ball Out
Heben der Hände knapp über den Kopf, Handflächen vom Spielfeld weg.

Touch

- Der Ball geht nach einer Berührung auf der gleichen Seite ins Out

 An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

<https://disk.eduloop.de/loop/In, Out, Touch>

 **Med. 50:** Touch
Mit einer Hand über die andere streichen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



9.1.3 Technische Fehler

Doppelt gespielter Ball

- Ein Spieler berührt den Ball zwei Mal hintereinander (ausgenommen erster Ball in einer Aktion)

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Technische_Fehler

▶ **Med. 51:** Doppelt gespielter Ball
Zeigen von zwei Fingern.

Vier Berührungen

- Eine Mannschaft berührt den Ball vier Mal

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Technische_Fehler

▶ **Med. 52:** Vier Berührungen
Zeigen von vier Fingern.

Gehobener Ball

- Ein Spieler fängt und wirft einen Ball

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Technische_Fehler

▶ **Med. 53:** Gehobener Ball
Den Arm von unten nach oben führen, dabei die Handfläche nach oben gerichtet.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



9.1.4 Reichen über das Netz, Block- und Angriffsfehler

Reichen über das Netz

- Spielen eines Balls im Luftraum des Gegners bei dem der Gegner behindert wird
- Angreifen eines Balls im gegnerischen Luftraum

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Reichen_%C3%BCber_das_Netz,_Block-_und_Angriffsfehler

▶ **Med. 54:** Reichen über das Netz
Waagrechtes Halten des Arms vor dem Körper.

Blockfehler

- Blockversuch eines Liberos
- Ausgeführter Block eines Hinterspielers
- Ausgeführter Block im Luftraum des Gegners außerhalb der Antenne
- Blocken eines Service

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Reichen_%C3%BCber_das_Netz,_Block-_und_Angriffsfehler

▶ **Med. 55:** Blockfehler
Heben der Hände über den Kopf.

Angriffsfehler

- Ein Hinterspieler, abspringend aus der Vorderzone, schließt einen Angriff vollständig höher als die Netzkante ab
- Abgeschlossener Angriff vollständig höher als die Netzkante nach oberem Aufspiel des Liberos in der Vorderzone
- Direktes Zurückspielen des Service vollständig höher als die Netzkante, so lange der Ball noch über der Vorderzone ist

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Reichen_%C3%BCber_das_Netz,_Block-_und_Angriffsfehler

▶ **Med. 56:** Angriffsfehler
Den nach oben gestreckten Arm nach unten abklappen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



9.1.5 Persönliche und Delay-Sanktionen

Delay-Verwarnung

- Verwarnung für eine Verzögerung

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Pers%C3%B6nliche_und_Delay-Sanktionen

▶ **Med. 57:** Delay-Verwarnung
Halten der gelben Karte ans Handgelenk.

Delay-Bestrafung

- Wiederholte Verzögerung

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Pers%C3%B6nliche_und_Delay-Sanktionen

▶ **Med. 58:** Delay-Bestrafung
Halten der roten Karte ans Handgelenk.

Verwarnung

- Verwarnung für geringfügiges Fehlverhalten

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Pers%C3%B6nliche_und_Delay-Sanktionen

▶ **Med. 59:** Verwarnung
Zeigen der gelben Karte.

Bestrafung

- Bestrafung für unangemessenes Verhalten

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Pers%C3%B6nliche_und_Delay-Sanktionen

▶ **Med. 60:** Bestrafung
Zeigen der roten Karte.

Hinausstellung

- Wiederholtes unangemessenes Verhalten
- Ausfallendes/Beleidigendes Verhalten

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Pers%C3%B6nliche_und_Delay-Sanktionen

▶ **Med. 61:** Hinausstellung
Zeigen der gelben und roten Karte in einer Hand.

Disqualifikation

- Drittes Vorkommen von unangemessenem Verhalten
- Wiederholtes ausfallendes Verhalten
- Aggression

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Pers%C3%B6nliche_und_Delay-Sanktionen

▶ **Med. 62:** Disqualifikation
Zeigen der gelben und roten Karte in zwei Händen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



9.1.6 Satz- und Spielende, Seitenwechsel

Satz- oder Spielende

- Ende eines Satzes
- Ende eines Spiels

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Satz-_und_Spielende,_Seitenwechsel

▶ **Med. 63:** Satzende
Verkreuzen der Arme vor der Brust.

Seitenwechsel

- Seitenwechsel nach einem Satz
- Seitenwechsel im 5. Satz

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Satz-_und_Spielende,_Seitenwechsel

▶ **Med. 64:** Seitenwechsel
Arme vor und hinter den Körper führen um den Seitenwechsel zu erlauben.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



9.1.7 Diverse Handzeichen

Netzfehler

- Ein Spieler berührt das Netz oder eine der Antennen in einer Spielaktion
- Ein Spieler beeinflusst das Spiel durch eine Netzberührung
- Ein Spieler serviert ins Netz

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Diverse_Handzeichen

▶ **Med. 65:** Netzfehler
Zeigen auf das Netz.

Übertritt

- Ein Spieler übertritt mit zumindest einem Fuß vollständig die Mittellinie innerhalb des Spielfelds
- Ein Spieler behindert einen Gegenspieler unterhalb des Netzes auf dessen Seite

- Der Ball geht unterhalb des Netzes in gegnerische Hälfte

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Diverse_Handzeichen

▶ **Med. 66:** Übertritt

Zeigen auf die Stelle, an der der Fehler passiert ist.

Wiederholung/Doppelfehler

- Das Spiel wird gestört und muss unterbrochen werden
- Zwei Spieler der beiden Mannschaften begehen gleichzeitig einen Fehler (Doppelfehler)

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Diverse_Handzeichen

▶ **Med. 67:** Wiederholung/Doppelfehler

Heben der Hände, zwei Daumen nach oben.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



9.2 2. Schiedsrichter

Angriffsfehler

- Hinterspieler spielt einen Ball vollständig höher als die Netzoberkante zum Gegner, wenn er dabei vollständig oder teilweise die Vorderzone betritt
- direktes Zurückspielen des Service vollständig höher als die Netzoberkante, solange der Ball sich noch über der Vorderzone befindet

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/2._Schiedsrichter

▶ **Med. 68:** Angriffsfehler

Den nach oben gestreckten Arm nach unten abklappen.

Blockfehler

- Blockversuch eines Liberos
- Ausgeführter Block eines Hinterspielers
- Ausgeführter Block außerhalb der Antenne
- Blocken eines Service

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/2._Schiedsrichter

▶ **Med. 69:** Blockfehler
Heben der Hände über den Kopf.

Netzfehler

- Ein Spieler berührt das Netz zwischen den Antennen in einer (versuchten) Spielaktion oder eine der Antennen in einer Spielaktion
- Ein Spieler beeinflusst das Spiel durch eine Netzberührung

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/2._Schiedsrichter

▶ **Med. 70:** Netzfehler
Zeigen auf das Netz.

Out

- Der Ball berührt den Boden außerhalb des Spielfelds
- Der Ball berührt ein externes Objekt oder eine der Antennen
- Der Ball berührt die Decke

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/2._Schiedsrichter

▶ **Med. 71:** Out
Heben der Hände knapp über den Kopf, Handflächen vom Spielfeld weg.

Übertritt

- Ein Spieler übertritt mit zumindest einem Fuß vollständig die Mittellinie innerhalb des Spielfelds
- Ein Spieler behindert einen Gegenspieler unterhalb des Netzes auf dessen Seite
- Der Ball geht unterhalb des Netzes in gegnerische Hälfte

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/2._Schiedsrichter

🔊 **Med. 72:** Übertritt

Zeigen auf die Stelle, an der der Fehler passiert ist.

Wiederholung/Doppelfehler

- Das Spiel wird gestört und muss unterbrochen werden
- Zwei Spieler der beiden Mannschaften begehen gleichzeitig einen Fehler (Doppelfehler)

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/2._Schiedsrichter

🔊 **Med. 73:** Wiederholung/Doppelfehler

Heben der Hände, zwei Daumen nach oben.

Aufstellungsfehler

- Die annehmende Mannschaft begeht einen Positionsfehler
- Die servierende Mannschaft begeht einen Rotationsfehler

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/2._Schiedsrichter

🔊 **Med. 74:** Aufstellungsfehler

Kreisbewegung mit dem Arm seitlich vor dem Körper.

Bewegung auf die Seite, die einen Fehler begangen hat

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/2._Schiedsrichter

🔊 **Med. 75:** Hilfestellung für den 1. Schiedsrichter

Ein eindeutiger Schritt auf die Seite, die als nächstes Annehmen wird.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



9.3 Linienrichter Signale



Nach der Entscheidung ist es wichtig, mit dem ersten Schiedsrichter Blickkontakt aufzunehmen!

2-Linienrichter-System

Ball In

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Linienrichter_Signale

▶ **Med. 76:** Ball In

Aufrechte Haltung, Fahne entlang der Linie zum Boden zeigend.

Ball Out

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Linienrichter_Signale

▶ **Med. 77:** Ball Out

Heben der Fahne, Arm nach oben gestreckt..

Touch

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Linienrichter_Signale

▶ **Med. 78:** Touch

Fahne vor dem Körper, eine Hand auf das obere Ende der Fahne legen.

Ball an externem Objekt

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Linienrichter_Signale

▶ **Med. 79:** Ball an externem Objekt

Auf das Objekt zeigen und mit der Fahne drei Mal winken.

Keine Entscheidung möglich

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Linienrichter_Signale

▶ **Med. 80:** Keine Entscheidung möglich

Verschränken der Arme vor dem Körper.

4-Linienrichter-System

Ball In

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Linienrichter_Signale

▶ **Med. 81:** Ball In

Aufrechte Haltung, Fahne entlang der Linie zum Boden zeigend.

Ball Out

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Linienrichter_Signale

▶ **Med. 82:** Ball Out

| Heben der Fahne, Arm nach oben gestreckt..

Touch

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein Video.

https://disk.eduloop.de/loop/Linienrichter_Signale

▶ **Med. 83:** Touch

Fahne vor dem Körper, eine Hand auf das obere Ende der Fahne legen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



10 Leitfäden

Vorgehen bei Verletzungen

Sollte es zu einer Verletzung während eines Spielzugs kommen, so ist dieser zu unterbrechen und zu wiederholen. **In jedem Fall ist Erste Hilfe zu erlauben!** Wenn absehbar ist, dass der verletzte Spieler nicht wieder am Spiel teilnehmen kann, so ist ein **normaler Wechsel** durchzuführen.

Sollte dies nicht mehr möglich sein, so ist ein **ausnahmsweiser Wechsel** durchzuführen. Dieser ist unter "Remarks" zu vermerken.

Sollte auch dies nicht mehr möglich sein, so wird dem Spieler eine **Wiederherstellungszeit** von drei Minuten gewährt. Eine solche kann jedem Spieler nur ein Mal pro Match zugestanden werden.

Wenn auch die Wiederherstellungszeit nicht ausreicht, um den Spieler wieder spielfähig zu bekommen, dann muss die **Mannschaft für unvollständig erklärt** werden. Die Punkte, die der gegnerischen Mannschaft zum Sieg fehlen, werden dieser zuerkannt.

Ablauf:

- Erste Hilfe zulassen
- Normaler Wechsel
- Ausnahmsweiser Wechsel (unter Remarks vermerken!)
- Wiederherstellungszeit (unter Remarks vermerken!)

Libero-Neubenennung

Fremdbestimmte Spielunfähigkeit (Verletzung, Erkrankung, Hinausstellung, Disqualifikation) Libero-Neubenennung direkt auf dem Feld möglich: Jeder Spieler der nicht auf dem Feld steht (und nicht der Austauschspieler des Liberos ist) kann als neuer Libero benannt werden und darf den spielunfähigen Libero sofort ersetzen.

Selbstbestimmte Spielunfähigkeit (Wunsch des Coaches) Wenn der Libero auf dem Feld steht, muss dieser zuerst durch seinen Austauschspieler ausgetauscht werden. Ein dann neu benannter Libero kann frühestens nach einem abgeschlossenen Spielzug wieder eingetauscht werden.

In keinem Fall kann ein Libero wieder am Spiel teilnehmen, wenn statt ihm bereits ein neuer Libero benannt wurde! Die Liberoneubenennung muss nicht zeitgleich mit der Spielunfähigkeit passieren, sie ist auch später zulässig.

Der neue Libero muss in einem **Dress, das sich in der Grundfarbe von dem der restlichen Mannschaft unterscheidet**, spielen. Wenn kein Dress vorhanden ist, kann auch ein T-Shirt, Überziehleibchen udgl. benutzt werden.

Ablauf:

- Spielunfähigkeit feststellen bzw. zur Kenntnis nehmen
- Antrag auf Neubenennung durch den Coach beim 2. Schiedsrichter
- Vermerk unter Remarks

Zurückdrehen wegen eines Rotationsfehlers

Wenn ein Rotationsfehler bemerkt wird, ist wie folgt vorzugehen:

- Punkt und Servicerecht für den Gegner
- Berichtigung der falschen Rotation

Falls nachvollziehbar ist, seit wann der Fehler besteht, sind alle Punkte die mit der falschen Rotation erzielt wurden, der Mannschaft abzuziehen; die Punkte des Gegners bleiben bestehen.

Sollte es **nicht nachvollziehbar** sein, seit wann der Fehler besteht, wird dem Gegner nur ein Punkt und das Servicerecht zugesprochen.

Download als PDF: [Leitfäden](#) .

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



11 Myth Busters

Der erste Ball kann nicht gehoben sein

Die erste Ballberührung kann als gehoben abgepfiffen werden, wenn die Aktion aus Fangen und Werfen besteht - also der Ballkontakt zu lange ist. Sollte der Ball bei der ersten Berührung mehrere Körperteile nacheinander -in einer Aktion- berühren, so ist dies erlaubt.



Gesetz

9.2.2 The ball must not be caught and/or thrown. It can rebound in any direction.

9.2.3.2 at the first hit of the team, the ball may contact various parts of the body consecutively, provided that the contacts occur during one action.

Zwischen den Sätzen sind 3 Minuten Pause

Diese Aussage stimmt grundsätzlich, allerdings rechnen sich die 3 Minuten vom Ende des Satzes bis zum ersten Service des Folgesatzes. Dies bedeutet, dass der 2. Schiedsrichter die Spieler nach spätestens 2,5 Minuten wieder aufs Feld pfeifen muss.



Gesetz

18.1 An interval is the time between sets. All intervals last three minutes. During this period of time, the change of courts and line-up registrations of the teams on the score sheet are made.

Heben der Hand

Wenn ein Spieler sein Schuhband binden muss, so sollte er nicht die Hand heben um den Schiedsrichter darauf aufmerksam zu machen, sondern das Schuhband möglichst rasch binden. Das Heben der Hand und das Warten auf eine Reaktion der Schiedsrichter verzögert das Spiel zusätzlich und kann u.U. als Verzögerung geahndet werden.

Stehen vor der Spielerbank

Spieler die nicht am Feld stehen, haben entweder auf der Spielerbank Platz zu nehmen oder sich auf der Aufwärmfläche aufzuhalten. Das Stehen vor, hinter oder gar auf der Spielerbank ist nicht erlaubt.

Sollte das CEV-Court Layout mit den Aufwärmflächen hinter der Bank angewandt werden, dürfen Spieler natürlich hinter der Bank stehen.



Gesetz

4.2.1 The players not in play should either sit on their team bench or be in their warm-up area. The coach and other team members sit on the bench, but may temporarily leave it.

Coach als Spieler - Spieler als Coach

Ein Coach verliert in dem Moment alle Rechte, in dem er das Spielfeld als Spieler oder Libero betritt und nicht Mannschafts- oder Spielkapitän ist.

Sollte ein Coach nicht im Spiel sein, so hat er wieder alle seine Rechte, z.B. das Beantragen von Time-Outs, egal ob er sich etwas übergezogen hat oder im Dress auf der Bank sitzt. Einzig das freie Bewegen in der Freizone muss er sich etwas überziehen, das darf er nicht im Spieldress tun.

Touch oder nicht? Wiederholung!

Wenn ein Ball im Out landet und die Schiedsrichter sich nicht sicher sind, ob der Ball von einem Block- oder Verteidigungsspieler berührt wurde, so ist der Ball "Out" zu geben, da ein Fehler (Touch) nicht eindeutig erkennbar war.

Schiedsrichter dürfen nur Fehler ahnden, die sie auch sehen. Wiederholung sollte man nur geben, wenn zwei Fehler von gegnerischen Mannschaften gleichzeitig begangen werden oder keine Entscheidung durch die Schiedsrichter möglich ist.

Der Schiedsrichter ist gegen mich/meine Mannschaft

Mannschaften sind oft unzufrieden, wenn es Entscheidungen gegen sie gibt. Sehr schnell fühlt man sich benachteiligt und glaubt, dass die Schiedsrichter die eigene Mannschaft absichtlich benachteiligen. Auch bei knappen In-Out Entscheidungen kann jeder Schiedsrichter nur sein Bestes geben und eine Entscheidung entsprechend seiner Wahrnehmung treffen.

Derek Thompson hat diese Thematik in einem Blog sehr gut kommentiert: Wenn du drei Entscheidungen gegen dich hast, die gegnerische Mannschaft keine gegen sich, dann solltest du Folgendes bedenken:

- Wahrscheinlich weiß ich das gar nicht, ich zähle nicht mit.
- "Fair" bedeutet nicht, dass beide Mannschaften gleich oft Entscheidungen gegen sich haben.
- Deine Mannschaft sollte wahrscheinlich ihr Spiel adaptieren.

Übersetzung von *What People Don't Get About My Job (Derek Thompson)* .

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



12 Test Yourself



Dieser Test ist eine Lernhilfe, reicht aber alleine nicht aus, um den Ck-Test zu bestehen!

Die Vorbereitungsfragen für den Ck-Test finden sich jetzt auf: **ck.disk.at**



praxis.disk.at richtet sich an aktive und kommende C-Schiedsrichter.

praxis.disk.at

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



13 Coaches' Corner

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit den Rechten, den Pflichten sowie typischen Tätigkeiten von Coaches.

[Rechte eines Coaches](#)

[Pflichten eines Coaches](#)

[Anträge während des Spiels](#)

[Checkliste für Coaches](#)

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



13.1 Rechte eines Coaches

Aufenthaltsort

Ein Coach kann sich frei vor der Spielerbank bis zur Seitenlinie bzw. in der **Coaching-Zone** (falls vorhanden) sowie auf der **Aufwärmfläche** bewegen. Nur er hat das Recht auf dem **ersten Platz auf der Bank** zu sitzen.

Time-Outs und Wechsel

Ein Coach hat während des Spiels, solange der Ball ruht, das Recht sich nach der **verbleibenden Anzahl seiner Time-Outs und Wechsel** zu erkundigen, wenn es in der Halle keine Anzeige gibt, die diese beiden Informationen wiedergibt. Er kann Time-Outs beim 2. Schiedsrichter beantragen.

Siehe auch [Anträge während des Spiels](#).

Spielertrainer

Sollte ein Coach als **Spielertrainer** fungieren, so **verliert er alle Rechte, sobald er das Spielfeld als aktiver Spieler betritt** und nicht gleichzeitig Spielkapitän ist.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



13.2 Pflichten eines Coaches

Der **Coach** der Mannschaft muss **auf im Spielbericht erfasst werden**. Er muss vor dem Spiel die **Spielerliste eintragen bzw. kontrollieren** (E-Scoring) und gegebenenfalls **unterschreiben** (nur analoger Spielbericht).

Zwölf Minuten vor Spielbeginn hat der Coach die **Aufstellung seiner Mannschaft per Aufstellungszettel bekanntzugeben**. Der Aufstellungszettel muss vom Coach unterschrieben werden! In allen Satzpausen muss er seine Aufstellungszettel möglichst rasch beim 2. Schiedsrichter abgeben.

SET 1		
R-5	LINE-UP SHEET Fiche de position	
TEAM Equipe	U V C	
IV	III	II
18	8	6
V	VI	I
17	14	3
SERVICE		
COACH SIGNATURE 		

SET 1		
R-5	LINE-UP SHEET Fiche de position	
TEAM Equipe	T I R	
IV	III	II
3	12	9
V	VI	I
13	4	5
SERVICE		
COACH SIGNATURE 		

Abb. 77: Aufstellungszettel

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



13.3 Anträge während des Spiels


Time-Outs

Der **Antrag auf ein Time-Out** wird durch den Coach durch das **Zeigen des offiziellen Handzeichens** gestellt. Ein rein verbaler Antrag ist kein gültiger Antrag! **Die Schiedsrichter sind angehalten, immer auf das Handzeichen zu warten bevor sie dem Antrag stattgeben.**

Wechsel

Der **Antrag auf einen Wechsel** findet NICHT durch den Coach statt, sondern durch das **Betreten der Wechselzone durch den spielbereiten Wechselspieler**. Etwaige weitere Wechselspieler müssen sich zum Zeitpunkt des Antrags in der Nähe der Wechselzone befinden.

Das "Wechsel-Handzeichen" durch einen Coach wird von den Schiedsrichtern nicht als Antrag verstanden. Es wird keine Verzögerung des Spiels aufgrund dieses Handzeichens zugelassen.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/3za7nu2AosU>

Med. 84: Wechselhandzeichen

Das Wechselhandzeichen des Coaches hat keine Bedeutung und wird daher vom 2. Schiedsrichter ignoriert. Erst durch das Betreten des spielbereiten Spielers wird der Wechselantrag eingebracht.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



13.4 Checkliste für Coaches

- Aufstellungszettel für beide Mannschaften
- Checkliste für den Bewerb
- Spielbericht
- ggf. Laptop und Codes für E-Scoring
- Schiedsrichterentgelt

- Beleg für Schiedsrichterentgelt
-

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:



Videos veröffentlicht unter:



14 Feedback



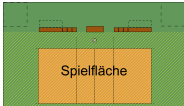

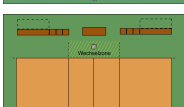

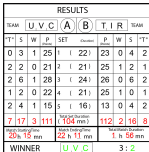

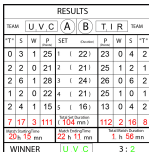
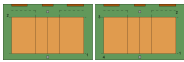
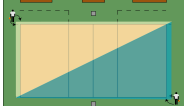
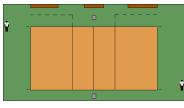

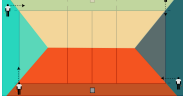
Feedback

Bitte nutze das [Feedbackformular](#) um Rückmeldungen, Verbesserungs- oder Korrekturvorschläge einzubringen.



I Literaturverzeichnis

II Abbildungsverzeichnis

	Abb. 1: Eintragen von AC1 und AC2 am neuen bzw. alten Spielbericht.....	17
	Abb. 2: Linien auf dem Spielfeld.....	19
	Abb. 3: Das Spielfeld wird von der Freizone umgeben und ist durch eine Abgrenzung (z.B. Banden), den Schreibtisch und die Spielerbänke begrenzt.....	20
	Abb. 4:	20
	Abb. 5: Die Wechselzone befindet sich jeweils von der Verlängerung der Angriffslinie bis zur gedachten Verlängerung der Mittellinie.....	21
	Abb. 6: Erster Schiedsrichter.....	24
	Abb. 7: Kontrolle des Übertrags (schwarz) und der gebildeten Summen (rot) auf dem Spielbericht nach Ende des Spiels.....	26
	Abb. 8: Zweiter Schiedsrichter.....	27
	Abb. 9: Kontrolle des Übertrags (schwarz) und der gebildeten Summen (rot) auf dem Spielbericht nach Ende des Spiels.....	30
	Abb. 10: Positionen im 2-Linienrichter-System (links) bzw. 4-Linienrichter-System (rechts)	31
	Abb. 11: 2-Linienrichter-System.....	32
	Abb. 12: 2-Linienrichter-System - Positionen in Team- bzw. technischen Time-Outs (falls diese genutzt werden).....	32
	Abb. 13: 2-Linienrichter-System - Position in Satzpausen.....	33
	Abb. 14: 4-Linienrichter-System.....	33

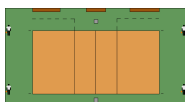


Abb. 15: 4-Linienrichter-System - Position in Team-Time-Outs..... 34

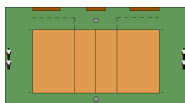


Abb. 16: 4-Linienrichter-System - Position in technischen Time-Outs (falls diese genutzt werden)..... 34

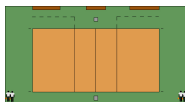


Abb. 17: 4-Linienrichter-System - Position in Satzpausen..... 35

Abb. 18: Spieldaten..... 39

Abb. 19: Ausgefüllte Spielerliste..... 40

Abb. 20: Eintragen von AC1 und AC2 im neuen bzw. alten Spielberichts..... 41

Abb. 21: Spieldaten..... 41

Abb. 22: Zuweisung von A und B je Mannschaft..... 42

Abb. 23: Unterschriften auf der Spielerliste..... 42

Abb. 24: Aufstellungszettel..... 43

Abb. 25: Satz 1 - Nach der Auslosung..... 44

Abb. 26: Results - Nach der Auslosung..... 44

Abb. 27: Satz 1 - UVC erzielt drei Punkte..... 45

Abb. 28: Satz 1 - UVC verliert das Service..... 46

Abb. 29: Satz 1 - Tirol verliert das Service beim Stand von 3 : 5..... 46

Abb. 30: Team-Time-Out von Tirol..... 47

Abb. 31: Wechsel von Tirol - Da die Tiroler wechseln, wird der Stand mit 19 : 22 notiert..... 47

Abb. 32: Rückwechsel von Tirol - Der Tiroler Spieler 7 wird eingekreist. Der Spielstand aus Sicht der Tiroler ist beim Rückwechsel 23 : 24..... 48

Abb. 33: Improper Request - Team A erhält ein Improper Request..... 48

SANCTIONS		OFFICIALS RECEIVED			
W	P	E	D	SET	SCORE
D				A 1	14:15
				A 2	0:10
				B 1	15:14
				B 2	21:20

Abb. 34: Verzögerungssanktionen.....50

SANCTIONS		OFFICIALS RECEIVED			
W	P	E	D	SET	SCORE
D				A 1	14:15
				A 2	0:10
				B 1	15:14
				B 2	21:20

Abb. 35: Persönliche Sanktionen..... 51

POINTS	
1	14
2	13
3	12
4	11
5	10
6	9
7	8
8	7
9	6
10	5
11	4
12	3
13	2
14	1
15	0
16	0
17	0
18	0
19	0
20	0
21	0
22	0
23	0
24	0
25	0
26	0
27	0
28	0
29	0
30	0
31	0
32	0
33	0
34	0
35	0
36	0
37	0
38	0
39	0
40	0
41	0
42	0
43	0
44	0
45	0
46	0
47	0
48	0
49	0
50	0
51	0
52	0
53	0
54	0
55	0
56	0
57	0
58	0
59	0
60	0
61	0
62	0
63	0
64	0
65	0
66	0
67	0
68	0
69	0
70	0
71	0
72	0
73	0
74	0
75	0
76	0
77	0
78	0
79	0
80	0
81	0
82	0
83	0
84	0
85	0
86	0
87	0
88	0
89	0
90	0
91	0
92	0
93	0
94	0
95	0
96	0
97	0
98	0
99	0
100	0

Abb. 36: Einkreisen des Strafpunkts..... 52

RESULTS											
TEAM	U	V	C	A	B	T	R	TEAM	U	V	C
1	5	1	25	1	22	23	0	4	2		
2	2	0	21	7	21	25	1	2	1		
2	5	1	28	7	24	26	0	2	2		
1	2	0	22	4	21	25	1	0	1		
2	4	1	15	5	16	13	0	4	2		
7	17	3	111	104	112	2	16	8			
		25% 15 min		25% 15 min		1 to 50 min					
WINNER		U V C		A B		T R		TEAM		U V C	
		3: 2									

Abb. 37: Kontrolle des Übertrags (schwarz) und der gebildeten Summen (rot) auf dem Spielberichtsbogen nach Ende des Spiels.....53

REMARKS: Court and DVC Data taken from judge's Tablet/Notes system

AFFIXES:

1. MATCH REPORT

2. MATCH REPORT

3. MATCH REPORT

4. MATCH REPORT

5. MATCH REPORT

6. MATCH REPORT

7. MATCH REPORT

8. MATCH REPORT

9. MATCH REPORT

10. MATCH REPORT

11. MATCH REPORT

12. MATCH REPORT

13. MATCH REPORT

14. MATCH REPORT

15. MATCH REPORT

16. MATCH REPORT

17. MATCH REPORT

18. MATCH REPORT

19. MATCH REPORT

20. MATCH REPORT

21. MATCH REPORT

22. MATCH REPORT

23. MATCH REPORT

24. MATCH REPORT

25. MATCH REPORT

26. MATCH REPORT

27. MATCH REPORT

28. MATCH REPORT

29. MATCH REPORT

30. MATCH REPORT

31. MATCH REPORT

32. MATCH REPORT

33. MATCH REPORT

34. MATCH REPORT

35. MATCH REPORT

36. MATCH REPORT

37. MATCH REPORT

38. MATCH REPORT

39. MATCH REPORT

40. MATCH REPORT

41. MATCH REPORT

42. MATCH REPORT

43. MATCH REPORT

44. MATCH REPORT

45. MATCH REPORT

46. MATCH REPORT

47. MATCH REPORT

48. MATCH REPORT

49. MATCH REPORT

50. MATCH REPORT

51. MATCH REPORT

52. MATCH REPORT

53. MATCH REPORT

54. MATCH REPORT

55. MATCH REPORT

56. MATCH REPORT

57. MATCH REPORT

58. MATCH REPORT

59. MATCH REPORT

60. MATCH REPORT

61. MATCH REPORT

62. MATCH REPORT

63. MATCH REPORT

64. MATCH REPORT

65. MATCH REPORT

66. MATCH REPORT

67. MATCH REPORT

68. MATCH REPORT

69. MATCH REPORT

70. MATCH REPORT

71. MATCH REPORT

72. MATCH REPORT

73. MATCH REPORT

74. MATCH REPORT

75. MATCH REPORT

76. MATCH REPORT

77. MATCH REPORT

78. MATCH REPORT

79. MATCH REPORT

80. MATCH REPORT

81. MATCH REPORT

82. MATCH REPORT

83. MATCH REPORT

84. MATCH REPORT

85. MATCH REPORT

86. MATCH REPORT

87. MATCH REPORT

88. MATCH REPORT

89. MATCH REPORT

90. MATCH REPORT

91. MATCH REPORT

92. MATCH REPORT

93. MATCH REPORT

94. MATCH REPORT

95. MATCH REPORT

96. MATCH REPORT

97. MATCH REPORT

98. MATCH REPORT

99. MATCH REPORT

100. MATCH REPORT

Abb. 38: Eintragungen allfälliger Vorkommnisse das Spiel betreffend..... 53

Abb. 39: Unterschriften nach dem Spiel..... 54

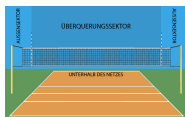


Abb. 40: Aufteilung in Außensektoren, Überquerungssektor und den Sektor unterhalb des Netzes.....58

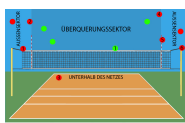


Abb. 41: Bälle durch den Überquerungssektor.....58

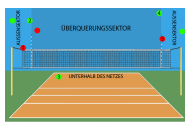


Abb. 42: Bälle durch den Außensektor..... 59



Abb. 43: Kein Übertritt, da ein Teil des Fußes noch auf der Mittellinie ist..... 61



Abb. 44: Kein Übertritt, da der Fuß die gegnerische Spielfeldhälfte nicht berührt..... 61



Abb. 45: Kein Übertritt, da sich die Projektionsfläche der Sohle noch (zumindest) über der Mittellinie befindet..... 62



Abb. 46: Kein Übertritt, da sich die Füße noch in der eigenen Spielfeldhälfte sind..... 62



Abb. 47: Übertritt, da ein Fuß komplett in der Spielfeldhälfte des Gegners ist..... 63

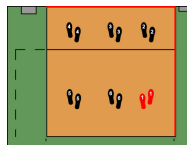


Abb. 48: Aufstellung Position 1..... 64

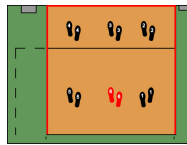


Abb. 49: Aufstellung Position 6..... 64

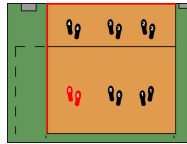


Abb. 50: Aufstellung Position 5..... 65

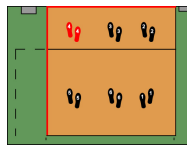


Abb. 51: Aufstellung Position 4..... 65

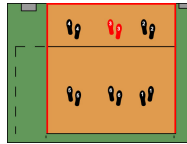


Abb. 52: Aufstellung Position 3..... 66

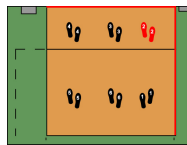


Abb. 53: Aufstellung Position 2..... 66

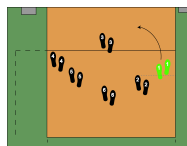


Abb. 54: Typische Aufstellung Läufer von Position 1..... 67

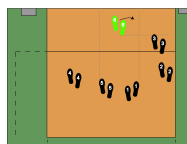


Abb. 55: Typische Aufstellung Läufer von Position 6..... 68

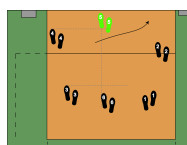


Abb. 56: Typische Aufstellung Läufer von Position 5..... 69

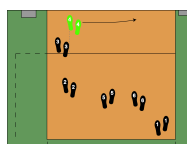


Abb. 57: Typische Aufstellung Läufer von Position 4..... 69

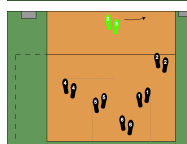


Abb. 58: Typische Aufstellung Läufer von Position 3..... 70

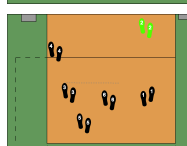


Abb. 59: Typische Aufstellung Läufer von Position 2..... 71

	<p>Abb. 60: Reichen über das Netz..... 73</p>
	<p>Abb. 61: Reichen über das Netz..... 74</p>
	<p>Abb. 62: Reichen über das Netz..... 75</p>
	<p>Abb. 63: Reichen über das Netz..... 76</p>
	<p>Abb. 64: Blockfehler..... 78</p>
	<p>Abb. 65: Blockfehler..... 79</p>
	<p>Abb. 66: Blockfehler..... 79</p>
	<p>Abb. 67: Blockfehler..... 80</p>
	<p>Abb. 68: Angriffsfehler..... 82</p>
	<p>Abb. 69: Angriffsfehler..... 82</p>
	<p>Abb. 70: Angriffsfehler..... 83</p>

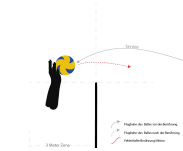


Abb. 71: Angriffsfehler.....84



Abb. 72: Verschiedene Arten von Angriffen..... 87



Abb. 73: Joust..... 90

A	U	V	C	T	R	B
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91
92	93	94	95	96	97	98
99	100	101	102	103	104	105
106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126
127	128	129	130	131	132	133
134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147
148	149	150	151	152	153	154
155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168
169	170	171	172	173	174	175
176	177	178	179	180	181	182
183	184	185	186	187	188	189
190	191	192	193	194	195	196
197	198	199	200	201	202	203
204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217
218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231
232	233	234	235	236	237	238
239	240	241	242	243	244	245
246	247	248	249	250	251	252
253	254	255	256	257	258	259
260	261	262	263	264	265	266
267	268	269	270	271	272	273
274	275	276	277	278	279	280
281	282	283	284	285	286	287
288	289	290	291	292	293	294
295	296	297	298	299	300	301
302	303	304	305	306	307	308
309	310	311	312	313	314	315
316	317	318	319	320	321	322
323	324	325	326	327	328	329
330	331	332	333	334	335	336
337	338	339	340	341	342	343
344	345	346	347	348	349	350
351	352	353	354	355	356	357
358	359	360	361	362	363	364
365	366	367	368	369	370	371
372	373	374	375	376	377	378
379	380	381	382	383	384	385
386	387	388	389	390	391	392
393	394	395	396	397	398	399
400	401	402	403	404	405	406
407	408	409	410	411	412	413
414	415	416	417	418	419	420
421	422	423	424	425	426	427
428	429	430	431	432	433	434
435	436	437	438	439	440	441
442	443	444	445	446	447	448
449	450	451	452	453	454	455
456	457	458	459	460	461	462
463	464	465	466	467	468	469
470	471	472	473	474	475	476
477	478	479	480	481	482	483
484	485	486	487	488	489	490
491	492	493	494	495	496	497
498	499	500	501	502	503	504
505	506	507	508	509	510	511
512	513	514	515	516	517	518
519	520	521	522	523	524	525
526	527	528	529	530	531	532
533	534	535	536	537	538	539
540	541	542	543	544	545	546
547	548	549	550	551	552	553
554	555	556	557	558	559	560
561	562	563	564	565	566	567
568	569	570	571	572	573	574
575	576	577	578	579	580	581
582	583	584	585	586	587	588
589	590	591	592	593	594	595
596	597	598	599	600	601	602
603	604	605	606	607	608	609
610	611	612	613	614	615	616
617	618	619	620	621	622	623
624	625	626	627	628	629	630
631	632	633	634	635	636	637
638	639	640	641	642	643	644
645	646	647	648	649	650	651
652	653	654	655	656	657	658
659	660	661	662	663	664	665
666	667	668	669	670	671	672
673	674	675	676	677	678	679
680	681	682	683	684	685	686
687	688	689	690	691	692	693
694	695	696	697	698	699	700
701	702	703	704	705	706	707
708	709	710	711	712	713	714
715	716	717	718	719	720	721
722	723	724	725	726	727	728
729	730	731	732	733	734	735
736	737	738	739	740	741	742
743	744	745	746	747	748	749
750	751	752	753	754	755	756
757	758	759	760	761	762	763
764	765	766	767	768	769	770
771	772	773	774	775	776	777
778	779	780	781	782	783	784
785	786	787	788	789	790	791
792	793	794	795	796	797	798
799	800	801	802	803	804	805
806	807	808	809	810	811	812
813	814	815	816	817	818	819
820	821	822	823	824	825	826
827	828	829	830	831	832	833
834	835	836	837	838	839	840
841	842	843	844	845	846	847
848	849	850	851	852	853	854
855	856	857	858	859	860	861
862	863	864	865	866	867	868
869	870	871	872	873	874	875
876	877	878	879	880	881	882
883	884	885	886	887	888	889
890	891	892	893	894	895	896
897	898	899	900	901	902	903
904	905	906	907	908	909	910
911	912	913	914	915	916	917
918	919	920	921	922	923	924
925	926	927	928	929	930	931
932	933	934	935	936	937	938
939	940	941	942	943	944	945
946	947	948	949	950	951	952
953	954	955	956	957	958	959
960	961	962	963	964	965	966
967	968	969	970	971	972	973
974	975	976	977	978	979	980
981	982	983	984	985	986	987
988	989	990	991	992	993	994
995	996	997	998	999	1000	

Abb. 74: Der/die Libero/s müssen unter Libero Players erfasst werden..... 92

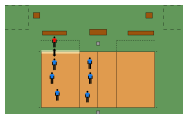


Abb. 75: Austausch- und Ersetzungszone für den Libero..... 93

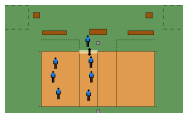


Abb. 76: Wechselzone..... 94

SET 1			SET 1		
R-S	UVC		R-S	TIR	
Team	Team		Team	Team	
Position	Position		Position	Position	
IV	III	II	IV	III	II
18	8	6	3	12	9
V	VI	I	V	VI	I
17	H	3	13	4	5
[Signature]			[Signature]		

Abb. 77: Aufstellungszettel..... 123

III Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Spielablaufprotokoll.....	12
Tab. 2: Persönliche Sanktionen.....	101
Tab. 3: Verzögerungssanktionen.....	102

IV Medienverzeichnis

Med. 1: Spielbericht.....	37
Med. 2: Spielbericht.....	37
Med. 3: Spielbericht.....	37
Med. 4: Spielbericht.....	38
Med. 5: Spielbericht.....	38
Med. 6: Spielbericht.....	38
Med. 7: Spielbericht.....	38
Med. 8: Spielbericht.....	38
Med. 9: Spielbericht.....	39
Med. 10: Spielbericht.....	39
Med. 11: Spielbericht.....	39
Med. 12: Gehobener Ball im Angriff.....	56
Med. 13: Gehobener Ball im Block.....	56
Med. 14: Doppelt in der Annahme.....	57
Med. 15: Gehobener Block.....	57
Med. 16: Irreguläre Rückholaktion.....	59
Med. 17: Regelkonforme Rückholaktion.....	60
Med. 18: Regelkonforme Rückholaktion.....	60
Med. 19: Beispiel - Kein Übertritt.....	63
Med. 20: Beispiel - Übertritt Zuspielerin.....	63
Med. 21: Läufer 1 - korrekt.....	68
Med. 22: Positionsfehler Läufer 6.....	68
Med. 23: Reichen über das Netz - Aufspieler.....	74
Med. 24: Reichen über das Netz.....	75
Med. 25: Reichen über das Netz - Angreifer.....	76
Med. 26: Reichen über das Netz - Block vor Angreifer am Ball.....	77
Med. 27: Blockfehler - Hinterspielerblock.....	78
Med. 28: Blockfehler - Hinterspielerblock.....	78
Med. 29: Blockfehler - Blockversuch durch einen Libero.....	79
Med. 30: Blockfehler - Service Block.....	81
Med. 31: Angriffsfehler - Hinterspieler.....	82
Med. 32: Angriffsfehler.....	84
Med. 33: Netzfehler.....	86
Med. 34: Netzfehler (Antenne).....	86
Med. 35: Regelkonformer Block.....	88
Med. 36: Vier Berührungen.....	88
Med. 37: Kein Block.....	89
Med. 38: Joust (Out).....	90
Med. 39: Wechselsituation.....	95
Med. 40: Wechselsituation.....	95
Med. 41: Wechselhandzeichen.....	96
Med. 42: Verzögerung.....	102
Med. 43: Servicefreigabe.....	103
Med. 44: Acht Sekunden.....	104
Med. 45: Übertritt beim Service.....	104
Med. 46: Ball beim Service nicht aufgeworfen oder fallengelassen.....	104
Med. 47: Aufstellungsfehler.....	104
Med. 48: Ball In.....	105
Med. 49: Ball Out.....	105
Med. 50: Touch.....	105
Med. 51: Doppelt gespielter Ball.....	106
Med. 52: Vier Berührungen.....	106
Med. 53: Gehobener Ball.....	106
Med. 54: Reichen über das Netz.....	107
Med. 55: Blockfehler.....	107

Med. 56: Angriffsfehler.....	107
Med. 57: Delay-Verwarnung.....	108
Med. 58: Delay-Bestrafung.....	108
Med. 59: Verwarnung.....	108
Med. 60: Bestrafung.....	108
Med. 61: Hinausstellung.....	109
Med. 62: Disqualifikation.....	109
Med. 63: Satzende.....	109
Med. 64: Seitenwechsel.....	110
Med. 65: Netzfehler.....	110
Med. 66: Übertritt.....	111
Med. 67: Wiederholung/Doppelfehler.....	111
Med. 68: Angriffsfehler.....	111
Med. 69: Blockfehler.....	112
Med. 70: Netzfehler.....	112
Med. 71: Out.....	112
Med. 72: Übertritt.....	112
Med. 73: Wiederholung/Doppelfehler.....	113
Med. 74: Aufstellungsfehler.....	113
Med. 75: Hilfestellung für den 1. Schiedsrichter.....	113
Med. 76: Ball In.....	114
Med. 77: Ball Out.....	114
Med. 78: Touch.....	114
Med. 79: Ball an externem Objekt.....	114
Med. 80: Keine Entscheidung möglich.....	114
Med. 81: Ball In.....	114
Med. 82: Ball Out.....	114
Med. 83: Touch.....	115
Med. 84: Wechselhandzeichen.....	124