Siegfried Freudenstein, 15.11.2009

VB-Schiedsrichter kompakt

Kurze Zusammenfassung der wichtigsten Regeln im Volleyball,
gedacht für die Regensburger Freizeitligen

1. Aufschlag

- Von Pfiff des SR bis Ausführung des Aufschlags dürfen max. 8s vergehen
- nur mit einer Hand (oder Arm, nicht mit Fuß)
- Hochwerfen oder Fallenlassen des Balles ist notwendig (direktes Schlagen aus der Hand nicht erlaubt), man sollte hier aber großzügig sein
- Füße müssen hinter der Grundlinie sein und innerhalb der Verlängerung der Seitenlinie oder darauf (denn Linien gehören zum Spielfeld! bei Sprungaufschlag zählt der Absprung)

2. Annahme

- innerhalb einer Aktion sind mehrere Ballberührungen erlaubt, auch eine längere Ballberührung
- Annahme und direktes Zurückspielen des Balles zum Gegner nach dem Aufschlag in der Vorderzone ist nicht erlaubt, wenn der Ball vollständig über der Netzkante ist.

3. Angriffsschlag

- Ballberührung selbst nur in eigener Spielhälfte erlaubt, Teil/Großteil des Balles darf aber bereits auf anderer Seite sein
- Hinterfeldspieler (Positionen 1, 5 und 6) dürfen einen Ball, der vollständig über der Netzkante ist nur dann ins gegnerische Feld spielen, wenn sie hinter der Angriffslinie stehen oder abspringen

Definition Angriff: Ein Angriff ist jeder Ball, der zum Gegner geht (wichtig für Block)

4. Block

Was ist ein Block?
Ein Block ist der Versuch eines oder mehrer Spieler in Netznähe, den „Angriffsschlag“ (also einen Ball vom Gegner, der ins eigene Feld gehen würde) des Gegners direkt abzuwehren. Beim Block darf der Ball mehrmals in einer Aktion mit allen Körperteilen von mehreren Spielern berührt werden, wenn mindestens ein Körperteil des Spielers/der Spieler über die Netzkante reicht (z.B. Berühren mit Schulter zählt auch als Block)

Wer darf Blocken?
Jeder Vorderfeldspieler darf blocken
Ein Hinterfeldspieler darf nur einen Blockversuch machen, berührt er oder ein anderer Blockspieler dabei den Ball, ist es ein Fehler („ausgeführter Block“ eines Hinterfeldspielers).
Der Libero darf nicht mal einen Blockversuch unternehmen.

Sämtliche Berührungen eines Blocks gelten für die eigene Mannschaft nicht als Ballberührungen, der Ball darf also anschließend noch 3 Mal gespielt werden.

Übergreifen beim Block
Fall 1: Gegner hat noch keine 3 Ballberührungen (+ evtl. vorherigen Block gemacht)
Blockspieler darf bei Block nur „übergreifen“, d.h. eine Ballberührung im gegnerischen Feld machen, wenn
a) der Ball ins eigene Feld gehen würde und
b) kein Gegner mehr den Ball spielen kann (sonst Behinderung des Angriffs)

Fall 2: Gegner hat bereits 3 Ballberührungen gemacht (+ evtl. vorherigen Block)
Blockspieler darf beim Block „übergreifen“, d.h. eine Ballberührung im gegnerischen Feld machen

In jedem Fall ist ein gleichzeitiges Berühren mit dem Angreifer nicht erlaubt, d.h. der Blockspieler darf den Angriff nicht stören.

Geht bei einem gleichzeitigen Block beider Mannschaften der Ball anschließend …
- ins Aus auf Seite der Mannschaft A, ist es ein Fehler der Mannschaft B.
- an die Antenne, ist auf Doppelfehler zu entscheiden (kein Punkt, Wiederholung)

5. Antenne

Geht der Ball bei der Netzüberquerung über die Verlängerung der Antenne oder sogar außerhalb der Antennen, ist dies ein Fehler. Er darf aber in diesem Fall (nur in diesem Fall) zurückgeholt werden, wenn erst eine Berührung erfolgte und wenn das Zurückspielen auf derselben Seite des Feldes ebenfalls nicht komplett innerhalb der Antennen erfolgt und das Feld des Gegners nicht berührt wird.

6. Berühren von Netzabspannungen

Das Berühren von Pfosten und Teilen des Netzes außerhalb der Antennen durch Spieler ist erlaubt, sofern es das Spiel nicht beeinflusst. Der Ball darf diese Teile nicht berühren, auch nicht die Antenne unterhalb der Netzkante.

7. Rotation/Aufstellung

Im Moment des Aufschlags müssen folgende Positionen eingehalten werden:
- die 3 Vorderspieler müssen jeweils näher zur Mittellinie stehen als die entsprechenden Hinterspieler (es zählt jeweils der vordere Fuß eines jeden Spielers, 2 vor 1, 3 vor 6 und 4 vor 5)
- die 3 Vorderspieler müssen in der richtigen Reihenfolge stehen
- die 3 Hinterspieler müssen in der richtigen Reihenfolge stehen

für die letzten beiden Punkte gilt: die äußeren Spieler müssen näher zur „ihrer“ Außenlinie stehen als der mittlere Spieler (es gilt jeweils der nähere Fuß).
Beim Aufschlag fallen die 2 Bedingungen für den Aufschlagspieler weg.

8. Auswechslung

- pro Satz maximal 6 Wechsel (ausgenommen Libero)
- nach Auswechslung eines Spielers darf dieser in diesem Satz nur mehr für seinen vorherigen Wechselspieler eingewechselt werden, er darf dann nicht ein 2.Mal ausgewechselt werden.

Auch der eingewechselte Spieler darf nicht durch einen 3.Spieler ersetzt werden, da man sonst z.B. einen Spieler durch Auswechslung auf der 1 und baldiger Wiedereinwechslung auf der 4 sehr lange als Vorderspieler hätte.

9. Auszeiten

Pro Satz und Mannschaft gibt es maximal 2 Auszeiten von 30 Sekunden, die auch unmittelbar hintereinander genommen werden können.
Auch Auszeiten und Spielerwechsel dürfen unmittelbar aufeinander folgen. Sollen aber mehrere Spieler ausgewechselt werden (ohne einen Spielzug zwischendurch), so müssen diese Spielerwechsel in einem Zug erfolgen. (also Wechsel – Auszeit – Wechsel nicht erlaubt)

10. Libero

Der Libero ist ein spezieller Spieler mit andersfarbigem Trikot, der nur als Hinterfeldspieler agieren darf, aber auch nicht aufschlagen darf. Er kann ständig für Position 5 und 6 sowie für Position 1 eingewechselt werden, wenn dieser nicht gerade aufschlägt, ohne dass dies beim SR beantragt werden muss. Der Wechsel findet seitlich neben der Rückraumzone statt. Spätestens wenn der Libero auf Position 4 müsste, muss **derselbe** Spieler, der für den Libero ausgewechselt wurde, wieder aufs Feld zurück (ansonsten Rotationsfehler beim Aufschlag). Der Libero muss mindestens einen Spielzug draußen bleiben, dürfte dann aber wieder für jeden anderen Hinterspieler aufs Feld, der nicht aufschlägt.
Er darf außerdem den Ball nicht oberhalb der Netzkante zum Gegner spielen und keinen Blockversuch ausführen.
Wenn ein Libero den Ball aus der Vorderzone (ein Fuß vor oder auf der Angriffslinie) im oberen Zuspiel zuspielt, darf kein Spieler den Ball oberhalb der Netzkante zum Gegner spielen, auch nicht aus dem Hinterfeld.

11. Sichtblock

Ein Sichtblock beim Aufschlag ist ein Fehler, wenn der Aufschlag über den Sichtblock hinweg ausgeführt wird. Besonders Sichtblocks unmittelbar vor dem Aufschlagspieler sind abzupfeifen, ansonsten großzügig behandeln!

12.Verletzungen

Bleibt ein Spieler wegen Verletzung liegen, ist sofort abzupfeifen (Wiederholung des Spielzugs). Kann ein Spieler wegen Verletzung nicht weitermachen, so ist ein normaler Spielerwechsel durchzuführen. Ist ein solcher nicht möglich (wegen der Beschränkung für Spielerwechsel), kann der Spieler ausnahmsweise ausgewechselt werden, d.h. ohne Rücksicht auf die Beschränkung für Spielerwechsel (aber nicht durch den Libero!) Ist auch das nicht möglich, bekommt der verletzte Spieler 3 Minuten Wiederherstellungszeit. Kann er auch danach nicht weiterspielen, so ist die Mannschaft als unvollständig zu erklären. In der Freizeitliga kann aber diese Mannschaft mit 5 Spielern weiterspielen, wenn der Gegner einverstanden ist.

Verschiedenes

- Das absichtliche Wegblocken eines Balles durch das Netz, der nach ein oder 2 Ballberührungen des Gegners ins Netz geht, ist ein Fehler.
- Überquert der Ball unter dem Netz die Netzebene vollständig, ist dies ein Fehler
- Ein Spieler darf seinem Mitspieler z.B. durch Festhalten daran helfen, nicht zu übertreten, er darf aber keine Hilfestellung beim Spielen des Balles leisten z.B. durch Hochheben.

Siegfried Freudenstein, 15.11.2009

Handzeichen der Schiedsrichter

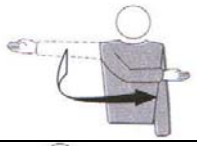
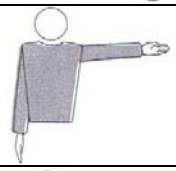
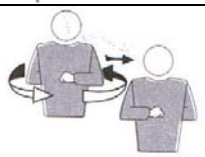
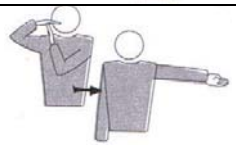
Ein guter **1. Schiedsrichter** hat folgenden **Rhythmus** beim Anzeigen:

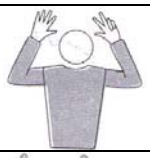
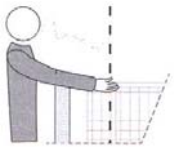
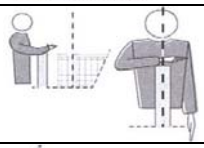
- sofortiger lauter Pfiff bei einem Fehler (bei **jedem** Fehler, d.h. nach jedem Spielzug)
- kurze Pause, dabei Blick zum 2.SR, ob dieser etwas Unerwartetes (vielleicht einen anderen Fehler) gesehen hat
- Anzeige der Mannschaftsseite, die den Punkt gemacht hat
- kurze Pause
- Anzeige des begangenen Fehlers (Handzeichen) auf der entsprechenden Seite

Der **2.Schiedsrichter** gibt dieselben Handzeichen gleichzeitig mit 1. SR oder ganz leicht verzögert, ansonsten achtet er auf Netzberührungen des Blocks, Übertreten des Blocks, Fehler bezüglich der Antenne auf seiner Seite, Rotation bei der annehmenden Mannschaft und pfeift bei Fehlern dieser Art. Er gibt dem 1.SR immer Hilfestellung bei seiner Entscheidung.

Welches Handzeichen für welchen Fehler?
Ball am Boden innerhalb des Spielfelds (egal ob jemand berührt hat): **Ball in**
Ball geht nach letzter Berührung auf der Gegenseite ins aus: **Ball aus**
Ball geht nach letzter Berührung auf der eigenen Seite aus: **Ball berührt (Tusch)**
Ball an Decke, egal auf welcher Seite: **Ball aus**
Ball geht an die Antenne oder außerhalb der Antenne (nach 3 Berühr.) auf die Gegenseite: **Ball aus**
Ball geht bei Aufschlag ins Netz: **Aufs Netz zeigen**
Netzberührung eines Spielers: **Aufs Netz zeigen**
Übertreten eines Spielers/Ball geht unter Netz durch: **Mit Zeigefinger auf Mittellinie zeigen**

Die Handzeichen der Schiedsrichter

Sachverhalt	**Anzeige durch 1./2.SR**	**Bemerkung**	**Handzeichen**
Bewilligung des Aufschlags	1.	Mit der Armbewegung die Richtung des Aufschlags anzeigen	
Mannschaft, die aufschlagen wird (die also den Punkt gemacht hat)	1./2.	Den Arm zur Mannschaft ausstrecken, die das Aufschlagrecht besitzt	
Seitenwechsel	1.	Einen arm vor der Brust, den anderen hinter dem Rücken anwinkeln und um den Körper herum kreisen	
Auszeit	1./2.	Die Hände bilden ein „T“, waagrechte Hand zeigt in Richtung der beantragenden Mann-schaft; anschließend entsprechende Seite anzeigen	
Spielerwechsel	1./2.	Rotation der Unterarme	
Satzende	1./2.	Die Unterarme mit geöffneten Händen vor der Brust kreuzen	

Verzögerung beim Aufschlag	1.	8 Finger nach oben halten (8s)	
Blockfehler oder Sichtblock	1./2.	Beide Arme mit der Handfläche nach vorn senkrecht nach oben halten	
Positions- oder Rotationsfehler	1./2.	Eine Kreisbewegung mit dem Zeigefinger machen	
Ball in	1./2.	Mit dem Arm und den fingern auf den Boden zeigen	
Ball aus	1./2.	Die Unterarme mit geöffneten Händen, die Handflächen zum Körper, nach oben heben	
Gehaltener (=geführter) Ball	1.	Den Unterarm mit der Handfläche nach oben langsam anheben	
Doppelberührung	1.	2 Finger heben	
4 Ballberührungen	1.	4 Finger heben	
Unerlaubte Netzberührung durch einen Spieler / Aufschlag berührt Netz und bleibt nicht im Spiel	1./2.	Mit der Hand die entsprechende Seite des Netzes anzeigen	
Unerlaubtes Übergreifen über das Netz	1.	Eine Hand mit der Handfläche nach unten über das Netz halten	
Fehler beim Angriffsschlag (Hinterspieler, Libero, nach Aufschlag, …)	1.	Mit dem Unterarm bei geöffneter Hand eine Bewegung von oben nach unten machen	
Übertreten/ Ball durchquert die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes	1./2.	Auf die Mittellinie zeigen mit entsprechendem Arm	
Doppelfehler/ Spielzugwiederholung	1.	Beide Daumen nach oben halten	
Ball berührt	1./2.	Mit der Handfläche einer Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen	