

Wegleitung zur Jugendschiedsrichter-Ausbildung GSGL

(durch die Vereine, ohne Prüfung und gilt nicht als Ausbildung zum lizenzierten SR)

Vorbemerkung

Diese Wegleitung richtet sich in erster Linie an die GSGL-Vereine zur Ausbildung der Jugendschiedsrichter für die Jugendmeisterschaften im GSGL, kann aber auch allen Erwachsene, die irgendwie, irgendwann und irgendwo einmal auf den Schiedsrichterbock steigen müssen oder wollen als Grundlage dienen.

Diese Wegleitung basiert auf der Vorlage der RVZ-Schiedsrichter-Ausbildung NJ/Mini und dem Reglement Offiziellen Volleyball-Regeln 2009-2012.

Hinweise zur Ausbildung in den Vereinen

Mit Hilfe dieser Weisungen soll es den GSGL-Vereinen ermöglicht werden, die Spieler/innen ihrer Jugendmannschaften auf ihre Aufgabe an den Meisterschafts-Turnieren als Schiedsrichter/innen vorzubereiten. Die Vereine werden dazu angehalten, dies ihre Spieler/innen nicht einfach im Selbststudium machen zu lassen, sondern sie aktiv dabei zu unterstützen. Idealerweise wird die Ausbildung vor allem im praktischen Bereich durch eine/n erfahrene/n Schiedsrichter/in begleitet und unterstützt. Allfällige Rückfragen und/oder Verbesserungsvorschläge sind direkt an die RSK GSGL (rsk@gsgl.ch) zu richten.

Die Ausbildungsinhalte wurden auf die nach Meinung der RSK GSGL 7 wichtigsten Punkte reduziert, welche ein (Jugend-)Schiedsrichter beachten/wissen/anwenden können soll/muss:

1. **Pfiff und Handzeichen**
2. **Haltung auf dem „Bock“**
3. **Ball in / out richtig sehen**
4. **Netzfehler / Übertritt**
5. **Technische Fehler beim Spielen des Balles**
6. **Positions-/ Rotations-Fehler**
7. **Sportliches Verhalten und Fair Play**

Bei der Formulierung wurde bewusst darauf geachtet, die “Reglements-Sprache“ etwas breiter verständlich zu formulieren, weshalb je nachdem den genauen Wortlaut des Reglements etwas verwässert erscheinen lassen kann. Bei allfälligen Regelinterpretationen haben deshalb die offiziellen Reglemente Vorrang.

1. Pfiff und Handzeichen

Dem Handzeichen voraus geht immer zuerst ein Pfiff des Schiedsrichters. Auch der Ablauf von Pfiff bis zum Handzeichen erfolgt immer in ähnlicher Art und Weise. Hier deshalb ein Musterbeispiel für den gesamten Ablauf:

> Pfiff *sofort wenn etwas passiert, laut und bestimmt!*

PAUSE *Zeit für den Schiedsrichter zu überlegen, welches Team das Service-Recht erhält*

> Anzeigen der Mannschaft, die als nächste serviert

PAUSE *Zeit für den Schiedsrichter zu überlegen, welches das richtige Zeichen zum begangenen Fehler ist*

> Anzeigen des Fehlers mit dem korrekten Zeichen

Alle Handzeichen findet ihr im Reglement "Offiziellen Volleyball-Regeln 2009-2012" Seiten 147 bis 153. Die am häufigsten auf der für die Jugendschiedsrichter vorgesehenen Einsatzstufe vorkommenden sind nachfolgend kurz zusammengefasst und in ihrer Anwendung/Ausführung beschrieben.



Bewilligung des Aufschlags

Ablauf:

1. Pfiff (Spiel freigegeben)
2. Mit der Armbewegung die Richtung des Aufschlages anzeigen

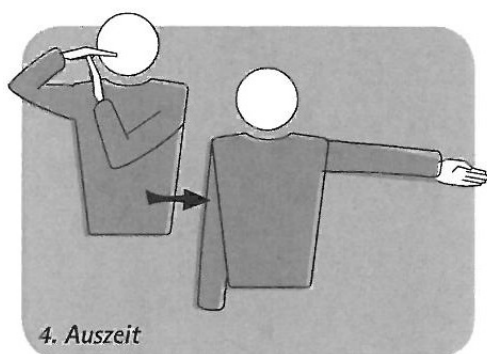
Hinweis: *Bevor du den Arm zur Bewilligung des Aufschlags erhebst, kurz einen Blick zu den beiden Coaches und dem Schreiber geben, damit du siehst, wenn diese einen Antrag (Time-Out) stellen wollen oder ein Spieler bereit zum Wechseln ist.*



Mannschaft, die aufschlägt (Vergabe "Service-Recht")

Ablauf:

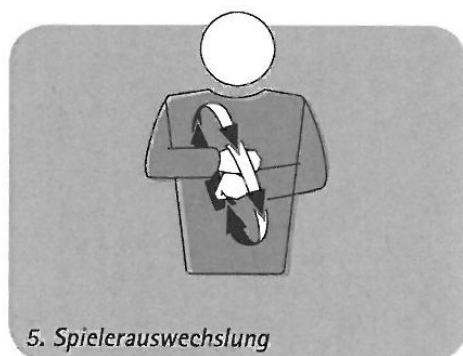
1. Pfiff (Spiel unterbrochen)
2. Den Arm zu der Mannschaft ausstrecken, die als nächste Aufschlagen wird
3. Fehler mit dem richtigen Zeichen anzeigen



Auszeit (Time-Out)

Ablauf:

1. Pfiff
2. Mit den beiden Handflächen ein "T" bilden
3. Mannschaft anzeigen, welche das Time-Out genommen hat

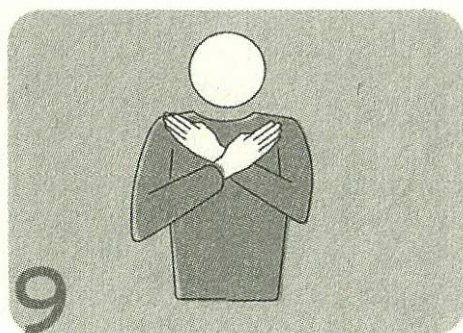


Spielerauswechslung

Ablauf:

1. Pfiff
2. Einen Unterarm um den anderen rotieren

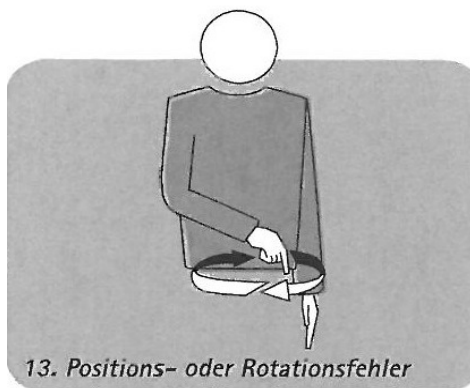
Hinweis: Der/Die Spieler, welche eingewechselt werden wollen, müssen spielbereit ausserhalb des Feldes vorne beim Netz stehen; das Handzeichen des Coaches ist nicht massgebend für einen Wechsel!



Satzende (oder Spielende)

Ablauf:

1. Pfiff
2. Anzeigen welche Mannschaft das Service-Recht erhält
3. Den begangenen Fehler anzeigen
4. Wenn der Satz (oder oder das Spiel) mit dem erzielten Punkt zu Ende ist, dann noch das Zeichen für Satzende (oder Spielende) anhängen

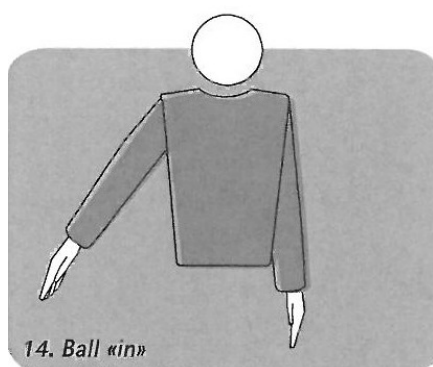


Positions- oder Rotationsfehler

Ablauf:

1. Pfiff
2. Anzeigen welche Mannschaft das Service-Recht erhält
3. Mit dem Zeigefinger eine Kreisbewegung vor dem Körper machen

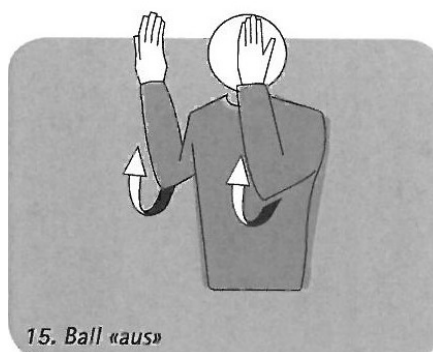
Hinweis: Detailliertere Ausführungen zu Positions-/Rotationsfehler siehe unter Punkt 6.



Ball „in“

Ablauf:

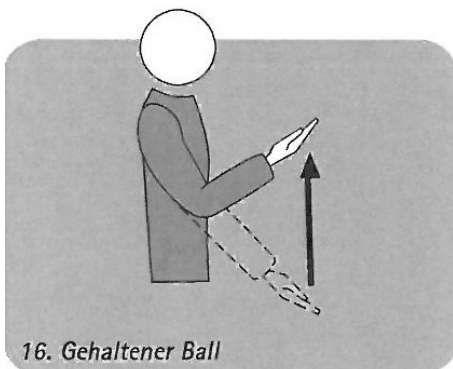
1. Pfiff
2. Anzeigen welche Mannschaft das Service-Recht erhält
3. Mit ausgestrecktem Arm und gespannter Hand in die Mitte des Spielfeldes zeigen, in dem der Ball den Boden berührt hat



Ball „aus“

Ablauf:

1. Pfiff
2. Anzeigen welche Mannschaft das Service-Recht erhält
3. Die Unterarme mit gespannten Handflächen senkrecht nach oben heben, die Handflächen zum Körper hin gewendet.



Gehaltener Ball

Ablauf:

1. Pfiff
2. Anzeigen welche Mannschaft das Service-Recht erhält
3. Den Unterarm mit gespannter Handfläche langsam nach oben anheben

Hinweis: Detailliertere Ausführungen zu „Gehaltener Ball“ siehe unter Punkt 5.



Doppelberührung

Ablauf:

1. Pfiff
2. Anzeigen welche Mannschaft das Service-Recht erhält
3. Zwei gespreizte Finger (Zeigfinger/Mittelfinger, "Peace-Zeichen") heben

Hinweis: Detailliertere Ausführungen zu "Doppelberührung" siehe unter Punkt 5.



Vier Berührungen

Ablauf:

1. Pfiff
2. Anzeigen welche Mannschaft das Service-Recht erhält
3. Vier gespreizte Finger heben

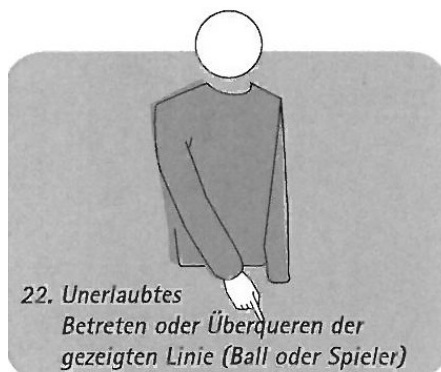


Netzberührung durch einen Spieler oder Aufschlag nicht übers Netz

Ablauf:

1. Pfiff
2. Anzeigen welche Mannschaft das Service-Recht erhält
3. Handfläche zur entsprechenden Seite der Netzkante führen

Hinweis: Detailliertere Ausführungen "Netzberührung" siehe unter Punkt 4.



Übertritt Mittellinie oder beim Service

Ablauf:

1. Pfiff
2. Anzeigen welche Mannschaft das Service-Recht erhält
3. Mit dem Zeigefinger auf die entsprechende Linie zeigen

Hinweis: Detailliertere Ausführungen "Übertritt" siehe unter Punkt 4.

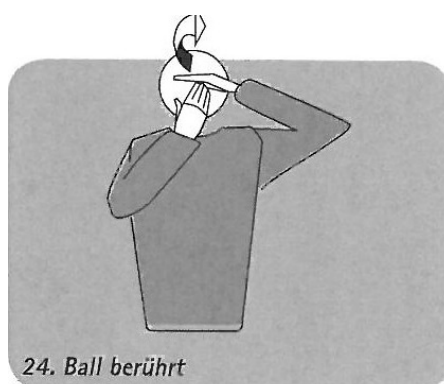


Doppelfehler und Spielzugwiederholung

Ablauf:

1. Pfiff
2. Beide Daumen nach oben halten

Hinweis: Wende das Zeichen "Wiederholung" nur dann an, wenn du wirklich nicht gesehen hast, was passiert ist. Nimm dir lieber etwas mehr Zeit beim Überlegen was passiert ist, als dass du in jedem Satz 5 mal auf "Wiederholung" entscheidest. Bedenke immer: Als Schiedsrichter gehört es zu deinen Aufgaben, zu entscheiden!



Ball berührt ("Touché")

Ablauf:

1. Pfiff
2. Anzeigen welche Mannschaft das Service-Recht erhält
3. Mit der Handfläche der einen Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen

2. Haltung auf dem „Schiri - Bock“

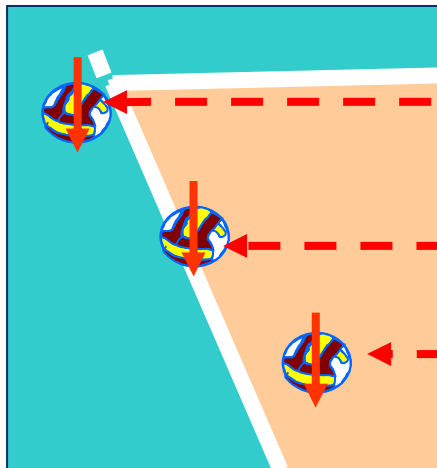
> Schau darauf, dass du dich wohl fühlst, wenn du auf dem Bock stehst. Der Bock sollte dazu so hoch sein, dass dein **Bauchnabel ungefähr auf der Höhe der Netz-Oberkante** ist und dass du deine Hände wenn möglich "gemütlich" auf die Netzstange legen kannst.

> Verschaffe dir Achtung und Respekt auf dem Bock indem du:

1. Aufrecht und motiviert auf dem Bock stehst
→ Vermeide alles, was irgendwie komisch aussieht, das untergräbt deine Autorität
2. Laut und bestimmt pfeifst
→ Pfeife, wenn der Fehler passiert, dann lass dir Zeit
3. Die richtigen Zeichen benützt
→ Nimm dir Zeit um zu überlegen, welches Handzeichen du machen musst.
4. Konzentriert dem Ball nachschaut
→ Hast du etwas wirklich nicht gesehen, pfeife Wiederholung.
5. Die richtigen Regeln anwendest
→ Von dir wird erwartet, dass du Entscheidungen aufgrund der Regeln fällen kannst.

> **Und bedenke:** Die Spieler machen zusammen in einem Satz bis zu 50 Fehler, da darf einem Schiedsrichter auch einmal einer unterlaufen.

3. Ball in / out richtig sehen



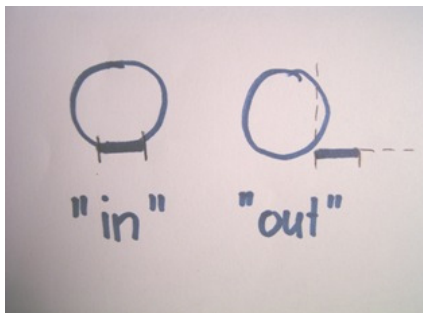
Ball „out“

-> Die Berührungsfläche des Balles liegt komplett ausserhalb der Linie

Ball „in“

(berührt die Linie)

Ball „in“

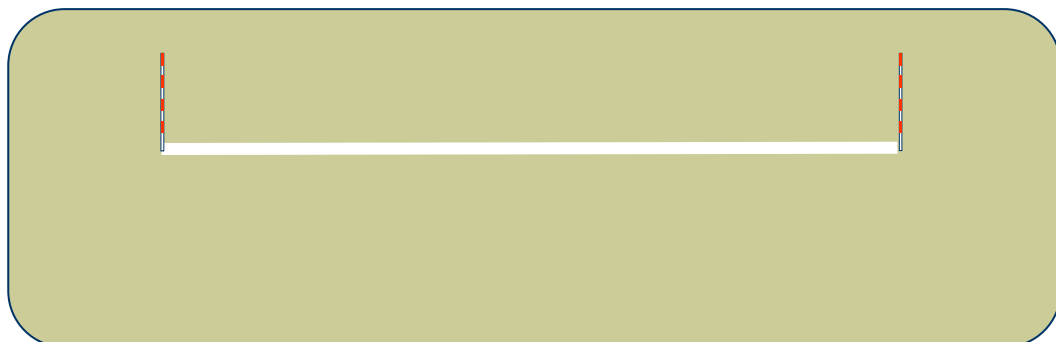


Der Ball ist „in“, wenn er den Boden des Spielfeldes einschliesslich der Begrenzungslinie berührt.

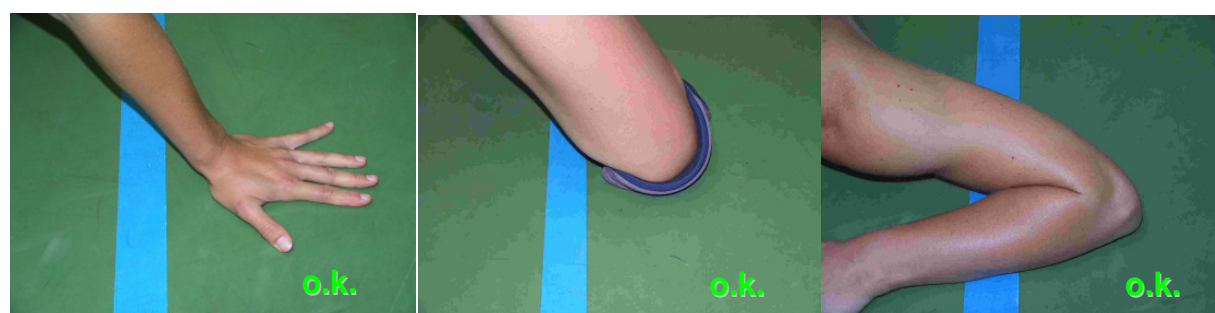
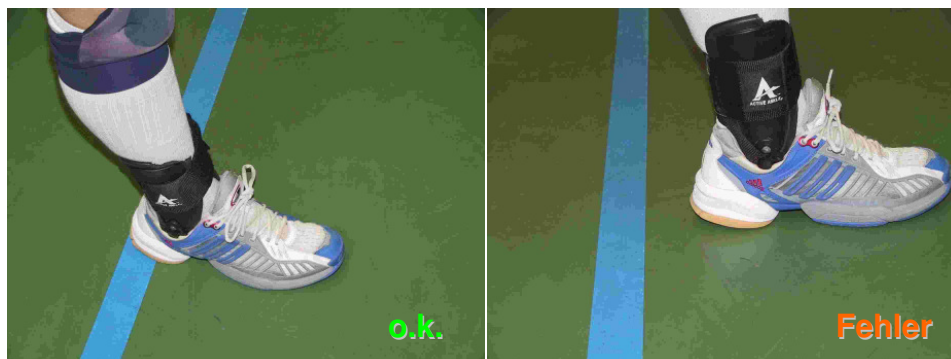
Der Ball ist „out“, wenn er vollständig ausserhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt (die Berührungsfläche ist massgebend).

4. Netzfehler / Übertritt

Netzfehler: Nur das Berühren des oberen weissen Bandes des Netzes und der Antennen oberhalb des Netzes gelten als Fehler.



Übertritt Gilt erst als Fehler, wenn **ein ganzer Fuss** vollständig über der Mittellinie im gegnerischen Spielfeld ist. Das Übertreten der Linie mit der Hand oder einem anderen Körperteil ist **KEIN FEHLER!**



5. Technische Fehler beim Spielen des Balles

“Was ist ein gehaltener Ball?“, “Wie beurteile ich, ob es beim Spielen des Balles eine Doppelberührung gegeben hat?“, “Wie lange darf man einen Ball in der Hand halten, sodass die Ballberührung noch korrekt ist?“ “Wo setzt man die Grenze/das Niveau an?“

-> Das alles sind Fragen, auf die auch das Reglement keine Rezepte bereit hält, die eine eindeutige, klare und von allen Schiedsrichtern immer gleich angewendete Praxis zulässt. Pfeifen von technischen Fehlern hat viel mit **Erfahrung und Übung** (sowohl als Schiedsrichter, wie auch selber als Spieler) zu tun, sowie auch mit dem eigenen **Verständnis der Ausführung der Volleyballtechniken.**

-> Macht euch also schon bevor ihr auf den Bock steigt Gedanken darüber, was für euch ein “sauber“ gespielter Ball ist und was nicht.

a) Gehaltener Ball

In den offiziellen Volleyball-Regeln auf Seite 34 die folgende Beschreibung:

9.2.2 Der Ball darf nicht gehalten / oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurück**prallen**

9.3.3 GEHALTENER BALL: Der Ball wird gehalten und / oder geworfen, **er prallt nach der Berührung nicht zurück.**

Grundsätzlich ist jede Volleyballberührung immer eine **kurze** Ballberührung. Für ein oberes Zuspiel etwa kann folgendes Beispiel die Sachlage etwas verdeutlichen:

- Wenn man eine kurze Ballberührung 30 cm über dem Kopf durchführt und der Ball gleich wieder zurückprallt, ist das der Idealfall.
- Wenn man diese kurze Ballberührung auf Augenhöhe durchführt, sieht das wohl etwas ungewohnt aus, liegt aber im reglementarisch grünen Bereich.
- Nimmt der Spieler den Ball aber 30 cm über dem Kopf entgegen, führt den Ball bis Augenhöhe oder noch weiter hinunter und die gleiche Strecke wieder zurück, hat der Spieler den Ball etwa 2x 40 cm in seinen Händen gehalten. Der Spieler hat den Ball also 80 cm gehalten oder geführt. **Das muss gepfiffen werden.**

Für einen Smash oder eine Finte gilt ähnliches:

- Wird ein Smash/eine Finte mit gestrecktem Arm oberhalb oder leicht vor dem Körper gespielt, dann ist das der Idealfall.
- Beginnt die Berührung aber weit hinter dem Kopf und der Ball verlässt die Hand erst wieder vor dem Kopf, dann wurde der Ball über 40 – 50cm “geschoben“ oder geführt. **Das muss gepfiffen werden.**
- Wenn die Bewegung mit dem Ball eher der eines Kugelstössers gleicht oder der Ball von unten nach oben gehoben wird, dann ist sicher auch keine kurze Berührung. **Auch das muss gepfiffen werden.**

b) Doppelberührung

In den offiziellen Volleyball-Regeln auf Seite 34 die folgende Beschreibung:

9.2.3 Der Ball darf mehrere Körperteile berühren, wenn dies **gleichzeitig** geschieht

=> *Das ist die Voraussetzung dafür, dass man überhaupt ein Oberes Zuspiel spielen darf im Volleyball!*

9.3.4 DOPPELBERÜHRUNG: Ein Spieler **berührt den Ball zweimal** direkt hintereinander oder der **Ball berührt mehrere Körperteile nacheinander**.

Diskussionen gibt es hierbei meistens beim Oberen Zuspiel. Festzuhalten gilt; dass **der gleichzeitige Kontakt mit beiden Händen am Ball massgebend** für die Beurteilung des Balles ist und **nicht ausschliesslich die Rotation des Balles** nach Verlassen der Hände. Nur weil ein Ball nach dem Pass stark rotiert, heisst das noch lange nicht, dass zwingend eine Doppelberührung der Grund dafür ist!

*Hinweis: Es lohnt sich, die **Mannschaften schon beim Einspielen gut zu beobachten**. Hier sieht man sehr schnell, wie technisch stark die einzelnen Spieler einer Mannschaft sind. Damit kann man auch in etwa den Massstab für das Spiel schon im Vorherein festlegen. Das Niveau kannst du in einem gewissen Bereich anpassen, sprich wenn sich zwei technisch eher schwache Teams gegenüber stehen, wirst du nicht so streng pfeifen, wie wenn sich zwei technisch starke Teams gegenüber stehen. **Wichtig dabei ist einfach, dass du auf beiden Seiten gleich streng sein musst!** Bei einem Spiel mit einer technisch starken und einer technisch eher schwachen Mannschaft wirst du versuchen müssen, das Niveau so zu finden, dass die schwache Mannschaft sicher noch zum Spielen kommt, gleichzeitig die starke Mannschaft aber nicht benachteiligt wird!*

6. Positions-/ Rotations-Fehler

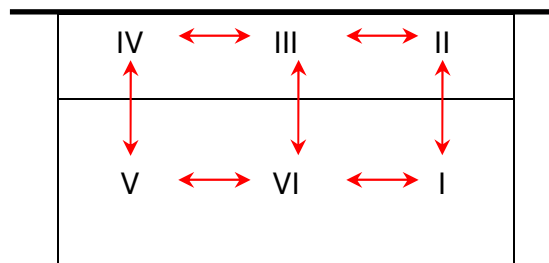
Obwohl das Zeichen für den Positions- und den Rotationsfehler dasselbe ist, sind die damit geahndeten Fehler zwei unterschiedliche.

Regel 7.5.1 gibt folgendermassen Auskunft über den **Positionsfehler**:

“Eine Mannschaft begeht einen Positionsfehler, wenn ein Spieler im Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, sich nicht auf seiner richtigen Position befindet.“

=> sprich: Im Moment, wenn der Service geschlagen wird, müssen alle Spieler richtig stehen.

Damit man einen Positionsfehler überhaupt beurteilen kann, muss man sich zuerst einmal bewusst werden, wie die Positionen untereinander überhaupt in Verbindung stehen. Dazu folgendes Hilfsschema:



$I = P(\text{osition}) 1, II = P 2, III = P3, IV = P4, V = P5, VI = P6$

Als Beispiel, wie das obige Schema zu interpretieren ist, wollen wir mal die Perspektiven des Spielers auf II a) und des Spielers auf III b) anschauen:

a) Der Spieler auf der **II** muss im Moment des Service **vor** dem Spieler auf der **I** **und näher an der rechten Seitenlinie als** der Spieler auf der **III** stehen.

=> Die Positionen IV, V, VI sind also für den Spieler auf der II nicht massgebend, hier kann nichts falsch laufen.

b) Der Spieler auf der **III** muss sich im Moment des Service **zwischen** dem Spieler auf der **II** **und** dem Spieler auf der **IV** befinden **und vor** dem Spieler auf der **VI**.

=> Die Positionen I und V sind also für den Spieler auf der III nicht massgebend.

TIPP: Die allermeisten Positionsfehler passieren bei den Passeuren, da diese immer an den “Läufer-Aktionen“ beteiligt sind. Es lohnt sich also, wenn man sich die Nummer(n) und Gesicht(er) der Pässeure zu merken.

Regel 7.7.1 besagt bezüglich des **Rotationsfehlers**:

“Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der Aufschlag nicht entsprechend der Rotationsfolge erfolgt.“

=> sprich: Rotationsfehler = der falsche Spieler macht einen Service

7. Sportliches Verhalten und Fair Play

Es gibt ein ganz wichtiges Kapitel in den offiziellen Volleyball, das Kapitel 7. Bei Regeln 20 steht unter anderem folgendes geschrieben:

- 20.1.2 Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind in sportlichem Geist widerspruchslos anzuerkennen.

Im Zweifelsfall darf nur der Spielkapitän eine Erläuterung verlangen.
- 20.1.3 Die Teilnehmer haben Handlungen oder Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen [...].
- 20.2.1 Die Teilnehmer haben sich im Geiste des FAIRPLAY respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern [...] zu verhalten

Damit schliesst dieser kurze Abriss über das Schiedsrichter-Wesen und wir hoffen, dass ihr euch damit gerüstet fühlt, euch auf den Bock zu wagen und erste Erfahrungen im Schiedsrichterwesen zu sammeln. "Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen", darum lasst euch nicht entmutigen, wenn nicht alles von Anfang an so klappt, wie ihr das gerne hättet. Bleibt dran, sammelt fleissig Praxiserfahrung und zögert nicht, euch bei Problemen und Fragen bei eurem Verein, eurem Trainer oder auch bei anderen Schiedsrichtern zu melden, die können euch sicher weiter helfen. Ihr könnt euch aber auch jederzeit mit Schiedsrichter-Fragen an die RSK GSGL wenden (rsk@gsgl.ch).

!!! Spannende Spiele und viel Erfolg !!!