Volleyball Schiedsrichter Ausbildung D-Theorie

Diese Präsentation darf in unveränderter Form, im Rahmen einer privaten und nicht kommerziellen Nutzung, zur Aus- und Fortbildung von Volleyballschiedsrichtern, unter Nennung des Autors als Urheber, unbeschränkt vervielfältigt und verbreitet werden. Dies ist nicht nur erlaubt, sondern wird ausdrücklich gewünscht. Weitergehende Rechte werden nicht eingeräumt.

Autor: Benny-Kim Wendler, www.vbsr.de

Volleyball Schiedsrichter Ausbildung D-Theorie – Teil 1

Referent

Benny-Kim Wendler

www.vbsr.de



Gliederung

Teil 1

- Die D-Theorie-Prüfung
- Kapitel 1 Spielanlage und Ausrüstung
- Kapitel 2 Teilnehmer
- Kapitel 3 Spielsystem
- Kapitel 4 Spielhandlungen

Teil 2

- Kapitel 5 Spielunterbrechungen,
 Satzpausen und Verzögerungen
- Kapitel 6 Libero
- Kapitel 7 Verhalten der Teilnehmer
- Kapitel 8 Schiedsrichter



Formalien, Anforderungen



Die D-Theorie-Prüfung Formalien

- Zeit: 60 min
- Antworten müssen in einem Lösungsbogen eingetragen werden.
- Keine Hilfsmittel (auch nicht das Regelbuch) erlaubt.
- 2 verschiedene Bögen.
- 40 von 50 möglichen Punkte müssen erzielt werden (80%).



Abschnitt 1 – Fragen - Beispiel

Darf ein Spieler (nicht der Spielkapitän) während des Spiels den Schiedsrichter bitten, seine Entscheidung zu erläutern? (Es ist immer nur eine Antwort richtig)

- a) Ja, jeder Spieler darf dieses Gesuch an die Schiedsrichter richten.
- b) Ja, jedoch nur während der Auszeit oder beim Wechsel seiner Mannschaft.
- c) Nein, ein Spieler darf den Schiedsrichter nicht bitten seine Entscheidung zu erläutern.



Abschnitt 2 – Offizielle Handzeichen

Mit welchem offiziellen Handzeichen ist der Fehler anzuzeigen?

Nach der dritten
Ballberührung einer
Mannschaft fliegt der Ball
in das Netz. Danach
berührt er einen Spieler
und fällt zu Boden.







A

В





Abschnitt 2 – Offizielle Handzeichen

Mit welchem offiziellen Handzeichen ist der Fehler anzuzeigen?

Nach der dritten
Ballberührung einer
Mannschaft fliegt der Ball
in das Netz. Danach fällt
er zu Boden.







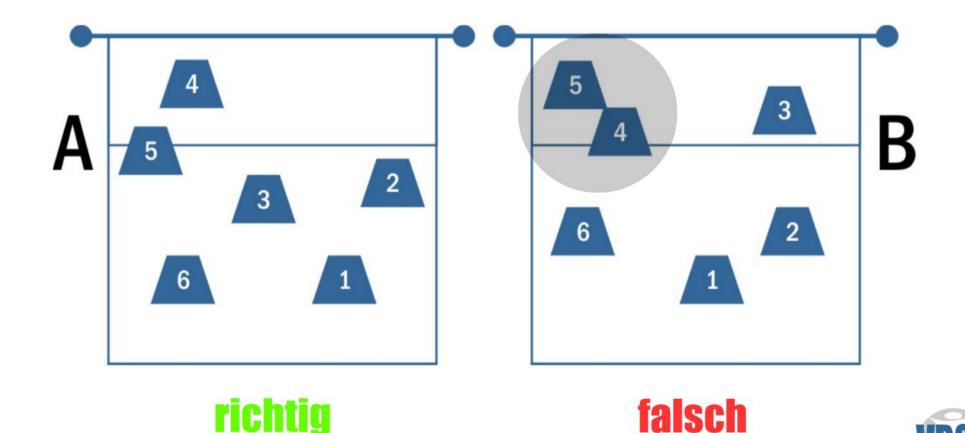


B

C

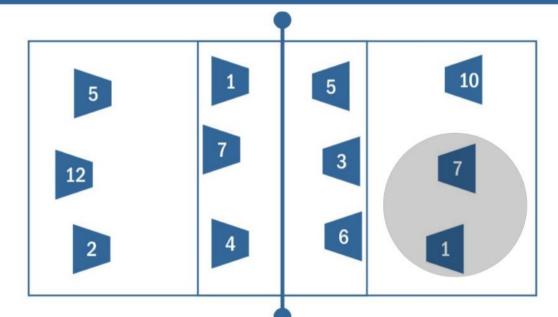


Abschnitt 3 – Aufstellungen Welche Aufstellung ist regelgerecht?



Abschnitt 3 – Aufstellungen Welche Startaufstellung ist richtig?

A



В

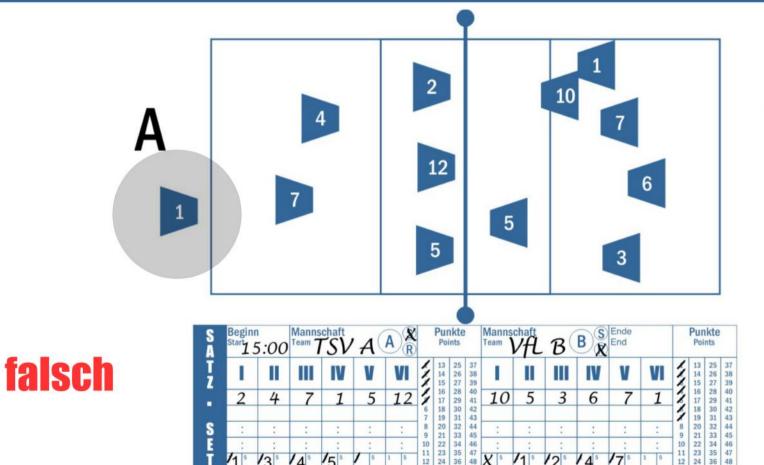


SA		egin	n 5:0	00		ann	sch TS	aft V	, ,	4	A	R		Pur			Ma	m	V	Ä	. 1	3	В	S	Er	nde					ints	
I		I			1	Ш	ı	V	8	V	1	I	1 2 3	13 14 15	25 26 27	37 38 39				I	ı	П		V		V	1	VI	1 2 3	13 14 15	25 26 27	37 38 39
•		2		4	F	7	F	1	F	5	1	2	5 6	16 17 18	28 29 30	40 41 42	1	.0	F	5	F	3	F	6	-	7		1	5 6	16 17 18	28 29 30	40 41 42
S	L	:		:		:		:		:		:	8 9	19 20 21	31 32 33	43 44 45		:		:		:		:		:		:	8 9	19 20 21	31 32 33	43 44 45
E		:		2		:		:		:		:	10	22	34	46		:		:		:		:		:		:	10	22	34	46
T	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	11	23 24	35 36	47 48	X	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	11	23 24	35 36	47 48
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	Au	iszei	it/	"T"	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	Au	sze	it/	"T"
1	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7					3	7	3	7.	3	7	3	7	3	7.	3	7			:	
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8		-	:		4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8			:	





Abschnitt 3 – Aufstellungen Welche Aufstellung ist richtig?



Auszeit / "T'

В

Auszeit / "T'





Abschnitt 4 – Spielberichtsbogen

- Startaufstellung vom Aufstellungsblatt in den Spielberichtsbogen übertragen.
- Feststellen, wer der aktuelle Aufschlagspieler ist.
- Eintragen von Verzögerungen und Sanktionen.
- Eintragen von Auszeiten.
- Eintragen von Spielerwechseln (und auch Rückwechseln).



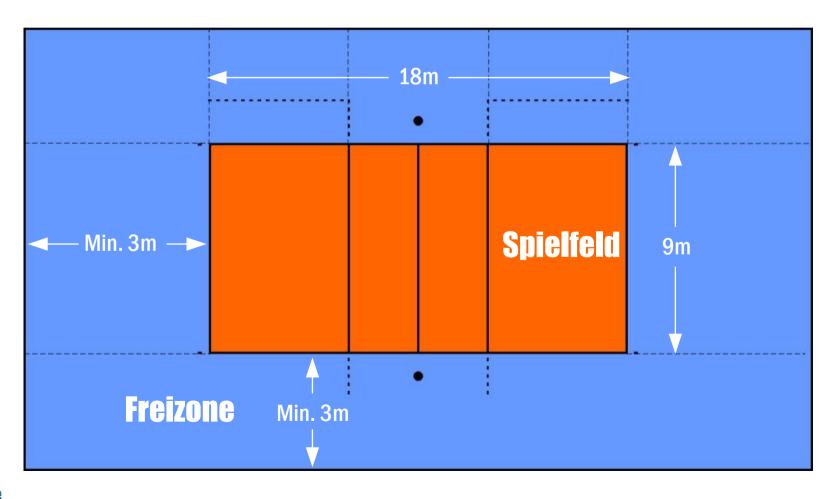
Kapitel 1 – Regeln 1 - 3

Spielanlage und Ausrüstung

Spielfläche, Netz und Pfosten, Bälle



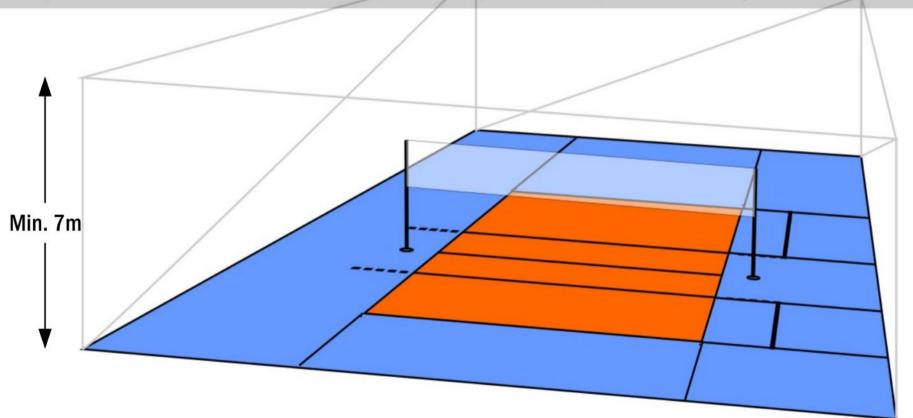
Spielfeld und Freizone





Spielraum, Regel 1.1

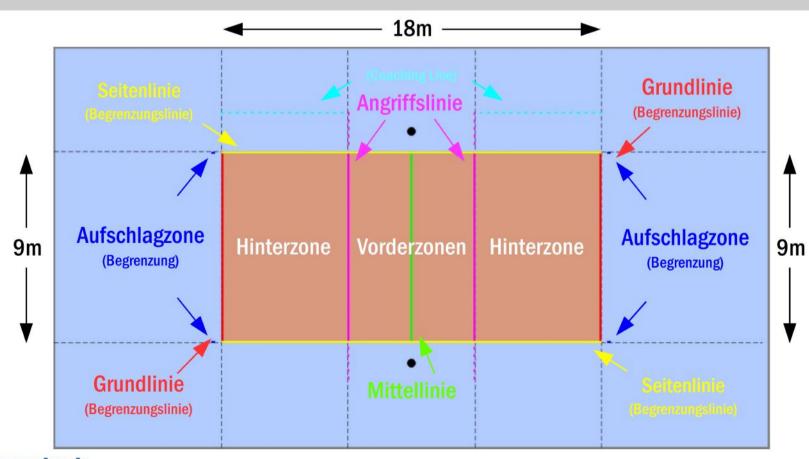
Spielraum ist der Raum oberhalb der Spielfläche, der frei von jedem Hindernis ist.





Linien, Regel 1.3

Alle Linien sind 5cm breit!

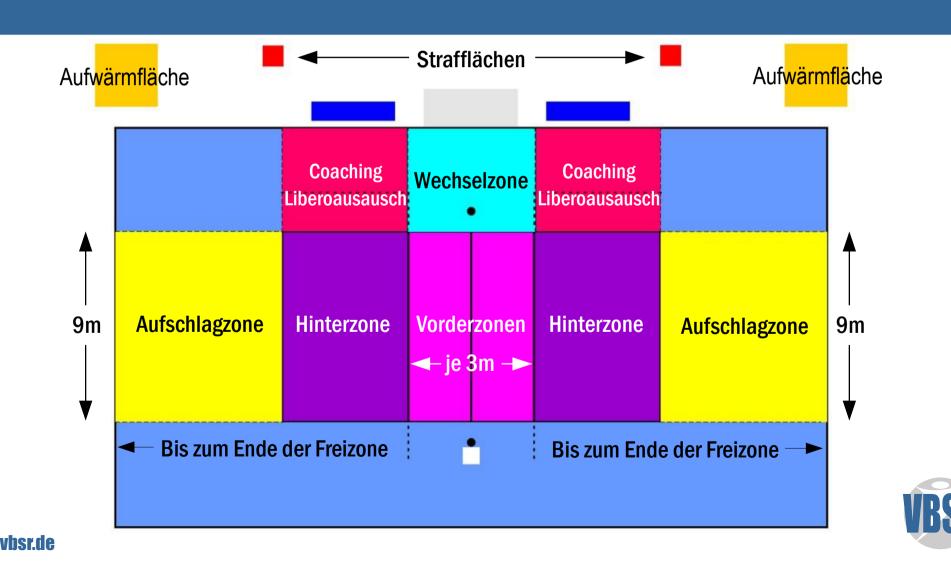


- Die Achse der Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleiche Felder, gehört jedoch in voller breite zu beiden Spielfeldhälften.
- Die Angriffslinie gehört in voller Breite zur Vorderzone.

VBSR

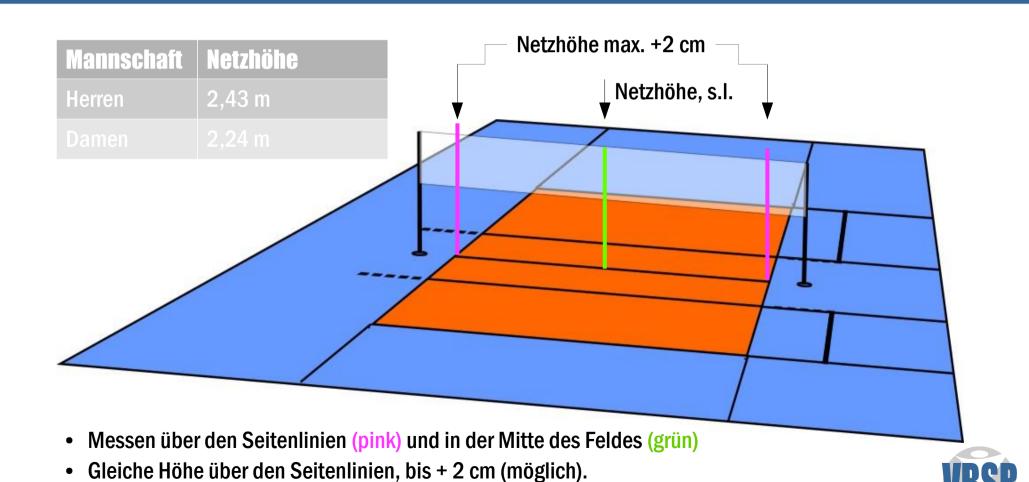
www.vbsr.de

Zonen und Flächen, Regel 1.4



Netz und Pfosten, Regel 2

Netzhöhe, Regel 2.1



Kapitel 2 – Regeln 4 und 5 Teilnehmer

Mannschaften und Mannschaftsführung



Mannschaften, Regel 4

Zusammensetzung, Regel 4.1.1

Eine Mannschaft besteht aus:

- Bis zu 12 Spielern (inkl. den Liberos)
- Einem Trainer und bis zu 2 Co-Trainern (Trainerstab)
- Ein Physiotherapeut und ein Arzt (Medizinisches Personal)

Insgesamt bis zu 17 Mannschaftsmitglieder!



Mannschaften, Regel 4

Zusammensetzung, Regel 4.1.2

- Sobald der Trainer und der Kapitän den Spielberichtsbogen unterzeichnet haben, dürfen die eingetragenen Spieler nicht mehr geändert werden.
- Nur die im Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen das Spielfeld betreten und am Spiel teilnehmen.

Merke: Wer nicht eingetragen ist, darf nicht spielen!



Plätze für die Mannschaften

Aufwärmen und Einspielen, Regel 4.2.3

Während der Satzpausen

In der eigenen Freizone, mit Ball, Regel 4.2.4

Während der Auszeiten (und technischen Auszeiten)

In der Freizone hinter dem Feld, ohne Ball, Regel 4.2,3

Während des Spiels (Satzes)

Auf der Aufwärmfläche ohne Ball, Regel 4.2.3



Mannschaften, Regel 4

Kleidung, Regel 4.3

- Die Spielerkleidung muss einheitlich sein, Regel 4.3.1.
- Ausgenommen die Kleidung für die Liberos. Hier muss sich die vorherrschende Farbe von der der anderen Mannschaftsmitglieder deutlich abheben, Regel 19.2.
- Die Trikots der Spieler (und der Liberos) müssen von 1 bis 20 nummeriert sein, Regeln 4.3.3, 19.2 (keine doppelten Nummern).
- Der Mannschaftskapitän ist auf der Brust durch einen Streifen besonders gekennzeichnet, Regel 4.3.4.



Trainer, Regel 5.2

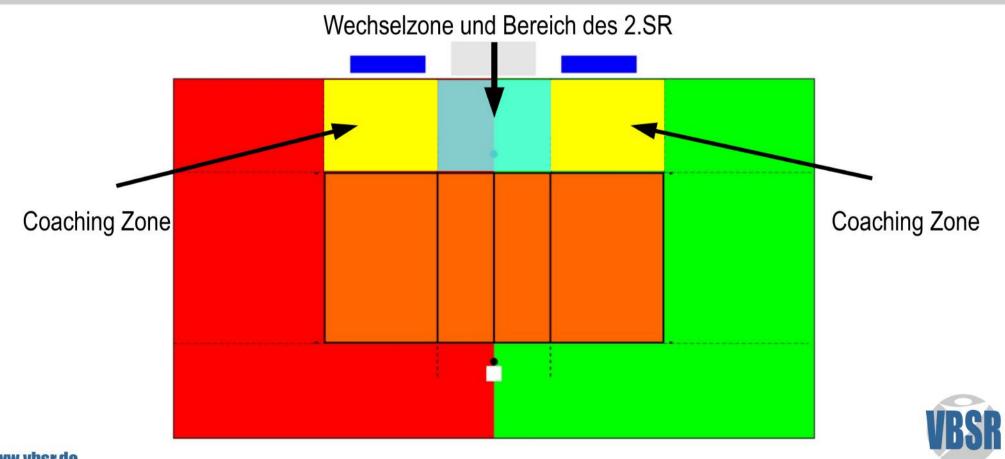
- Während des Spiels leitet der Trainer das Spiel seiner Mannschaft von außerhalb des Spielfeldes, er darf sich hierzu in der Coaching Zone aufhalten.
- Er bestimmt die Startaufstellung, die Wechselspieler und beantragt Auszeiten.
- Für diesen Aufgabenbereich ist der 2. Schiedsrichter sein Ansprechpartner.



Trainer, Regel 5.2

Coaching Zone

Coaching Zone: Freizone vor Mannschaftsbank zwischen Angriffslinie und Grundlinie.



Wer darf was - Mannschaft

Vor dem Spiel

Recht / Pflicht	Mannschaftskap.	Spielkapitän	Trainer	Co-Trainer	Spieler
Nummern der Spieler auf Spielberichtsbogen eintragen	nein	nein	ja (Regel 5.2.3.1)	nein, außer Trainer ist abwesend (Regel 5.3.2) Aufgabenwechsel ist anzuzeigen!	nein
Unterschreiben des Spielberichtsbogens	ja (Regel 5.1.1)	nein, denn er ist noch nicht benannt	ja (Regel 5.2.3.1)	nein, außer Trainer ist abwesend (Regel 5.3.2) Aufgabenwechsel ist anzuzeigen!	nein
Vertretung der Mannschaft bei der Auslosung	ja (Regel 5.1.1)	nein, denn er ist noch nicht benannt	nein	nein	nein



Update: 01.07.2016

Wer darf was - Mannschaft

Während des Spiels (1)

Recht / Pflicht	Mannschaftskap.	Spielkapitän	Trainer	Co-Trainer	Spieler
Aufstellung der Mannschaften überprüfen (Antrag stellen)	nein, es sei denn er ist Spielkapitän (Regel 5.1.2.2)	ja (Regel 5.1.2.2)	nein	nein	nein
Auszeit (Antrag stellen)	nein, es sei denn er ist Spielkapitän und der Trainer ist abwesend (Regel 5.1.2.3)	nein, es sei denn der Trainer ist abwesend (Regel 5.1.2.3)	ja (Regel 5.2.3.3)	nein, außer Trainer ist abwesend, aber nicht, wenn der Trainer auf dem Feld steht (Regel 5.3.2) Aufgabenwechsel ist anzuzeigen!	nein
Benennung des Spielkapitäns	ja (Regel 5.1.2)	nein	ja (Regel 5.1.2)	nein, außer Trainer ist abwesend, aber nicht, wenn der Trainer auf dem Feld steht (Regel 5.3.2) Aufgabenwechsel ist anzuzeigen!	nein
Boden, Netz, Ball überprüfen (Antrag stellen)	nein, es sei denn er ist Spielkapitän (Regel 5.1.2.2)	ja (Regel 5.1.2.2)	nein	nein	nein VBSR

Wer darf was - Mannschaft

Während des Spiels (2)

Recht / Pflicht	Mannschaftskap.	Spielkapitän	Trainer	Co-Trainer	Spieler	
Erläuterungen von den Schiedsrichtern erbitten	nein, es sei denn er ist Spielkapitän (Regel 5.1.2.1)	ja (Regel 5.1.2.1)	nein	nein	nein	
Mannschaft "Coachen" / Anweisungen geben	ja, aber wenn er nicht auf dem Feld ist, nur von der Bank / Aufwämfläche aus. (Regel 5.2.3.4)	ja (Regel 5.2.3.4)	ja, innerhalb der Freizone vor der Mannschaftsbank (Angriffslinie bis Aufwärmfläche) (Regel 5.2.3.4)	ja, aber nur von der Bank aus (Regel 5.2.3.4), außer Trainer ist abwesend, dann auch wie Trainer, aber nicht, wenn der Trainer auf dem Feld steht (Regel 5.3.2) Aufgabenwechsel ist anzuzeigen!	ja, aber nur von der Bank / der Aufwämfläche aus! (Regel 5.2.3.4)	
Spielerkleidung wechseln (Antrag stellen)	nein, es sei denn er ist Spielkapitän (Regel 5.1.2.2)	ja (Regel 5.1.2.2)	nein	nein	nein	
Wechsel (Antrag stellen)	nein, es sei denn er ist Spielkapitän und der Trainer ist abwesend (Regel 5.1.2.3)	nein, es sei denn der Trainer ist abwesend (Regel 5.1.2.3)	ja (Regel 5.2.3.3)	nein, außer Trainer ist abwesend, aber nicht, wenn der Trainer auf dem Feld steht (Regel 5.3.2) Aufgabenwechsel ist anzuzeigen!	nein VBSF	

Wer darf was - Mannschaft

Nach dem Spiel

Recht / Pflicht	Mannschaftskap.	Spielkapitän	Trainer	Co-Trainer	Spieler
Schiedsrichtern danken	ja, <u>hat</u> Schiedsrichtern zu danken (Regel 5.1.3.1)	muss nicht	muss nicht	muss nicht	muss nicht
Offiziellen Protest eintragen	ja, wenn er oder Spielkapitän sich Protest vorbehalten hat (Regel 5.1.3.2)	nein	nein	nein	nein
Spielberichtsbogen zur Bestätigung unterzeichnen	ja (Regel 5.1.3.1)	nein	nein	nein	nein



Kapitel 3 – Regeln 6 und 7 Spielsystem

Punkt-, Satz- und Spielgewinn, Aufbau des Spiels



Punktgewinn, Regel 6.1

Fehler, Regel 6.1.2

- Eine Mannschaft begeht einen FEHLER, wenn sie eine nicht regelgerechte Spielaktion ausführt (oder die Regeln anders verletzt).
- Werden zwei oder mehrere Fehler nacheinander begangen, wird nur der erste geahndet.
- Werden zwei oder mehrere Fehler von Gegnern gleichzeitig begangen, wird auf DOPPELFEHLER entschieden und der Spielzug wiederholt.



Handzeichen, Nr. 23

Doppelfehler



Beide Daumen senkrecht halten.



Punktgewinn, Regel 6.1

Spielzug und vollendeter Spielzug, Regel 6.1.3

- Ein Spielzug ist die Folge von Spielaktionen vom Moment des Aufschlags bis der Ball "aus dem Spiel" ist.
- Ein vollendeter Spielzug ist die Folge von Spielaktionen, die mit der Erteilung eines Punktes endet.

Dies beinhaltet:

- 1. das Verhängen einer Bestrafung (und)
- 2. den Verlust des Aufschlagrechts aufgrund von Zeitüberschreitung beim Aufschlag.



Auslosung, Regel 7.1

- Vor dem Spiel (vor dem offiziellen Einspielen am Netz) führt der 1. SR eine Auslosung durch, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseiten zu entscheiden.
- Die Auslosung findet im Beisein der beiden Mannschaftskapitäne statt.



Auslosung, Regel 7.1.2

1) Der Gewinner der Auslosung wählt:

ENTWEDER

das Recht, den ersten Aufschlag auszuführen oder ihn anzunehmen

ODER

die Spielfeldseite.

2) Der Verlierer nimmt die verbleibende Auswahl vor.



Positionen, Regel 7.4

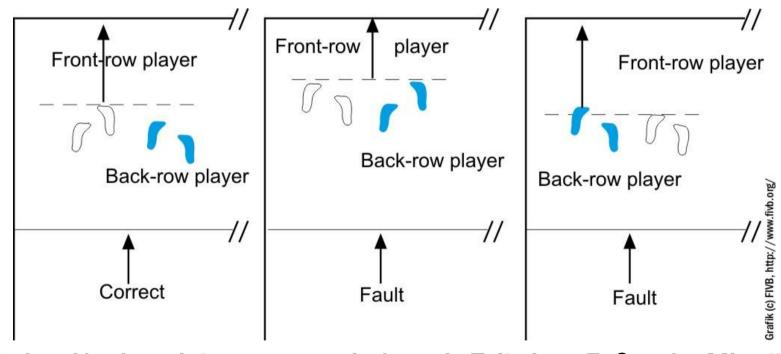
Im Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball geschlagen hat, muss jede Mannschaft, ausgenommen der Aufschlagspieler, in ihrem eigenen Feld entsprechend der Rotationsfolge aufgestellt sein.

Beachte: Die Spielfeldlinien gehören zum Spielfeld!



Positionen, Regel 7.4

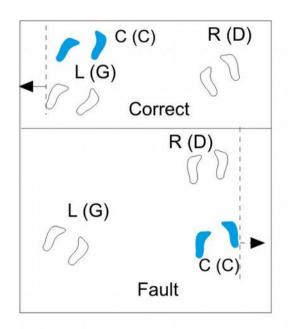
Vorder- und Hinterspieler



Bei jedem Vorderspieler muss zumindest ein Teil eines Fußes der Mittellinie näher sein als die Füße des jeweiligen Hinterspielers, Regel 7.4.3.1.

Positionen, Regel 7.4

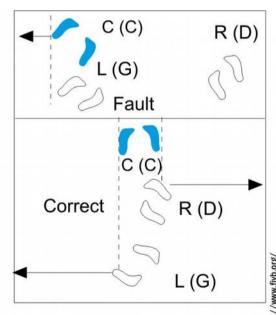
Spieler in eine Reihe



C (C) = Centre player

R (D) = Right player

L(G) = Left player



Bei jedem rechten oder linken Spieler muss zumindest ein Teil eines Fußes der rechten bzw. linken Seitenlinie näher sein als die Füße des Mittelspielers der entsprechenden Reihe, Regel 7.4.3.2



Positions- oder Rotationsfehler



Mit dem Zeigefinger eine kreisförmige Bewegung ausführen.



Rotationsfehler, Regel 7.6

Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der <u>AUFSCHLAG nicht entsprechend der</u> <u>Rotationsfolge erfolgt</u>. Er führt zu folgenden Konsequenzen in der Reihenfolge:

- 1. Punkt und Aufschlag für den Gegner
- 2. Berichtigung der Rotationsfolge
- <u>Schreiber</u> muss feststellen, bei welchem Spielstand der Fehler begangen wurde. Alle durch die Mannschaft danach begangenen Punkte werden annulliert Die Punkte des Gegners bleiben erhalten.
- Kann der Spielstand nicht ermittelt werden, werden keine Punkte aberkannt.



Positions- vs. Rotationsfehler

Positionsfehler
Spieler stehen nicht

entsprechend Ihrer Positionen

Rotationsfehler

Falscher Aufschlagspieler am

Aufschlag

Wichtig: Ein Rotationsfehler geht einem Positionsfehler vor!



Kapitel 4 – Regeln 8 - 14 Spielhandlungen

Spielsituationen, Das Spielen des Balles, Ball am Netz, Spieler am Netz, Aufschlag, Angriffsschlag, Block



Ball "in", Regel 8.3

Der Ball ist "in", wenn

... ein Teil des Balls zu irgendeinem Zeitpunkt während seines Kontaktes mit dem Boden das Spielfeld einschließlich der Begrenzungslinien berührt.



Handzeichen, Nr. 14 Ball "in"



Mit dem Arm und ausgestreckten Fingern auf den Boden zeigen.



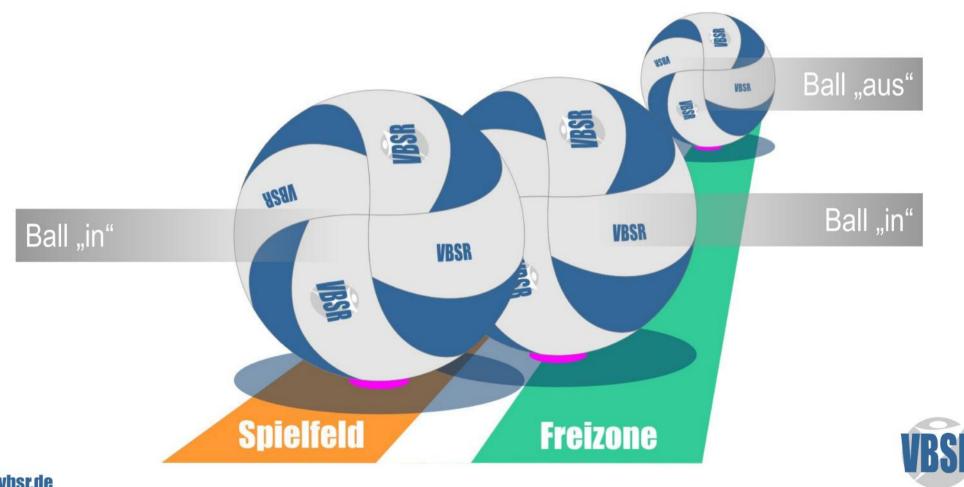
Ball "aus", Regel 8.4

Der Ball ist aus, wenn er:

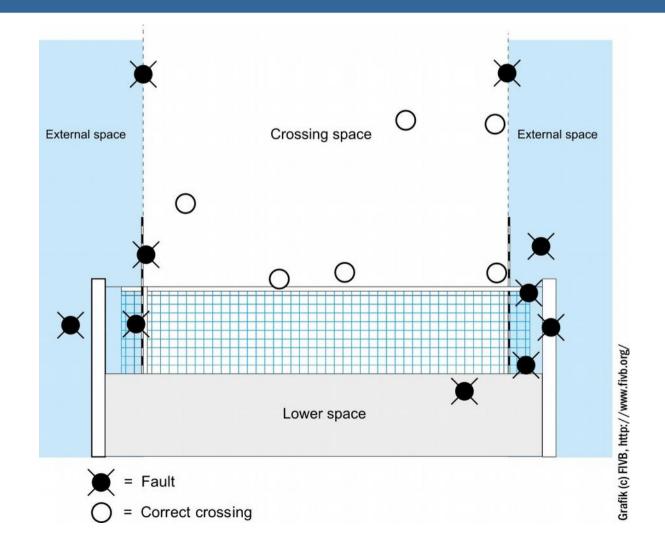
- Vollständig außerhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt.
- Einen Gegenstand außerhalb des Feldes, die Decke oder eine außerhalb des Spiels befindliche Person berührt.
- Die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz außerhalb der Seitenbänder berührt.
- Die senkrechte Ebene des Netzes entweder teilweise oder vollständig außerhalb des Überquerungssektors überquert, (ausgenommen Fall der Regel 10.1.2 – Zurückspielen des Balles wenn nicht vollständig innerhalb durchquert).
- Den unteren Sektor (die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes) vollständig durchquert.



Vollständig außerhalb der Begrenzungslinien



Überquerungssektor, Abb. 5a





Ball "aus"



Die Unterarme mit geöffneten Händen, die Handflächen zum Körper, senkrecht nach oben heben.

Grafik (c) FIVB, http://www.fivb.org/



Vorab: Ball am Netz, Regel 10

Ball überquert das Netz

- Grundsätzlich muss der zum Feld des Gegners gespielte Ball innerhalb des Überquerungssektors das Netz überfliegen.
- Ein Ball der die Netzebene vollständig oder teilweise im Bereich des Außensektors in die Freizone des Gegners durchquert hat, darf Rahmen der drei zulässigen Berührungen zurückgespielt werden, wenn:
 - Spielfeld des Gegners nicht betreten wird,
 - Ball die Netzebene wieder vollständig oder teilweise außerhalb und auf der selben Seite überquert.
- Die gegnerische Mannschaft darf diese Aktion nicht behindern (im Sinne von verhindern).

Vorab: Ball am Netz, Regel 10

Ball "unterquert" das Netz

• Der Ball, der unter dem Netz in Richtung gegnerisches Feld fliegt, ist so lange spielbar, bis er den unteren Sektor vollständig durchquert hat, Regel 10.1.3.



Ball "aus", Regel 8.4 Abgrenzung Ball "aus" / Ball "berührt"

"Nicht eindeutig zuzuordnende Schiedsrichter-Handzeichen führen zur Verwirrung der Spieler und Zuschauer. Selbst bei "alteingesessenen" und/oder "erfahrenen" Schiedsrichtern gibt es unterschiedliches Anzeigeverhalten in bestimmten Situationen." (Einleitung der DVV Regelerläuterung)

Aber: In den Regeln ist nur aufgeführt, wann ein Ball "aus" ist und "Der 1. Schiedsrichter hat über alles zu entscheiden, was das Spiel betrifft, auch über alles, was in den Regeln nicht festgelegt ist", Regel 23.2.3.

Wenn es darauf ankommt, dass ein Spieler der gegnerischen Mannschaft an dem Ball war, dann wird "Ball berührt" (Handzeichen 24) angezeigt, ansonsten immer "Ball aus" (Handzeichen 15). So einfach könnte es sein, birgt allerdings das vom DVV erkannt Risiko, dass nicht immer die gleichen Handzeichen angezeigt werden!

Ball "aus", Regel 8.4

Abgrenzung Ball "aus" / Ball "berührt" (DVV)

SR-Handzeichen 15 "AUS" ist anzuzeigen, wenn:

- der Ball in der gegnerischen Freizone zu Boden fällt
- der Ball an die Decke gespielt wird
- der Ball das Spannseil des Netzes berührt
- der Ball die Antenne berührt
- mit der zweiten Ballberührung der Ball aus der gegnerischen Freizone durch den Überquerungssektor zurückgespielt wird

SR-Handzeichen 15 "AUS" ist NICHT anzuzeigen, wenn:

- der Ball die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchquert (Anm. Hier wird mit dem Zeigefinger auf die Mittellinie gezeigt - Handzeichen 22)
- nach der ersten Ballberührung der Ball auf der eigenen Seite in der Freizone auf den Boden fällt.

SR-Handzeichen 24 "BALL BERÜHRT" ist anzuzeigen, wenn:

- der Annahmespieler den Aufschlag auf seiner Seite an die Wand baggert (merken!)
- nach der ersten Ballberührung der Ball in der eigenen Freizone auf den Boden fällt
- der Angriffsschlag vom Block berührt wird und in die Freizone des Blockspielers fällt

SR-Handzeichen 24 "BALL BERÜHRT" ist NICHT anzuzeigen wenn:

- der Ball die Antenne berührt
- ein Spieler den Ball an die Decke spielt
- nach einem Block der Ball auf die Seitenlinie der angreifenden Mannschaft fällt
- der Angriffsschlag vom Block berührt wird und in die Freizone des Angreifers fällt



Handzeichen, Nr. 24 Ball berührt



Mit der Handfläche einer Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen.

(Anm. Handzeichen wird nur vom 1. SR gezeigt)

Ballberührung, Regel 9.1

Berührungen pro Mannschaft

- Jeder Kontakt eines Spielers mit dem Ball ist eine Berührung.
- Erlaubt sind maximal drei Berührungen (zusätzlich zum Block), um den Ball zurückzuspielen.
- Werden mehr als drei (3) Berührungen ausgeführt, dann Fehler "VIER BERÜHRUNGEN".
- Ein Spieler darf den Ball grundsätzlich nicht <u>zweimal direkt nacheinander</u> berühren, sonst begeht der Spieler der Fehler "DOPPELBERÜHRUNG".
- Zwei oder drei Spieler dürfen den Ball gleichzeitig berühren ABER: Dies zählt dann als zwei bzw. drei Berührungen!



Handzeichen Nr. 16 und Nr. 17





Vier Berührungen

Vier gespreizte Finger heben

Doppelberührung

Zwei gespreizte Finger heben.



Ballberührung, Regel 9.2

Merkmale der Ballberührung

- Der Ball... darf jeden Körperteil berühren.
- Der Ball... muss kurz berührt werden,
- Der Ball... darf nicht gefangen und / oder geworfen werden
- Der Ball... darf in jede Richtung zurückprallen.
- Der Ball... darf mehrere K\u00f6rperteile ber\u00fchren, wenn dies gleichzeitig geschieht.

Ausnahmen

- Beim Block sind aufeinanderfolgende Berührungen eines oder mehrerer Spieler erlaubt, wenn diese innerhalb derselben Aktion geschehen,
- Bei der ersten Berührung einer Mannschaft, darf der Ball mehrere Körperteile nacheinander berühren, wenn dies innerhalb derselben Aktion erfolgt.



Handzeichen Nr. 16 und Nr. 17



Gehaltener Ball

Langsam den Unterarm mit der Handfläche nach oben heben.



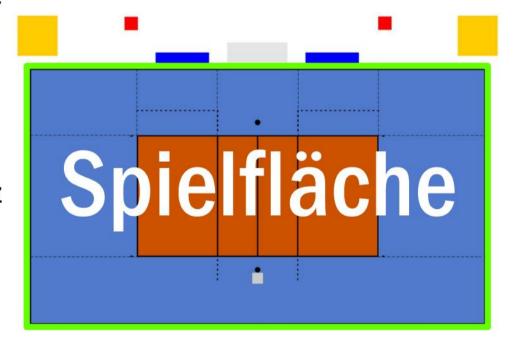
Doppelberührung

Zwei gespreizte Finger heben.



Berührung mit Hilfestellung, Regel 9.1.3

- Innerhalb der Spielfläche darf ein Spieler weder von einem Mitspieler noch durch irgendein Gerät oder einen Gegenstand Unterstützung erhalten, um den Ball zu Spielen.
- Ist jedoch ein Spieler im Begriff einen Fehler zu begehen (das Netz zu berühren oder die Mittellinie zu überqueren), darf er von einem Mitspieler daran gehindert oder zurückgehalten werden.





Ballberührung, Regel 9.1 Spielsituation

Fall: Zwei Gegenspieler berühren über dem Netz den Ball gleichzeitig, der Ball kommt zur Ruhe.

Lösung: Führen gleichzeitige Ballberührungen von Gegnern oberhalb des Netzes zu einer länger andauernden Berührung, läuft das Spiel weiter, Regel 9.1.2.3.



Eindringen unterhalb des Netzes, Regel 11.2

Das **Eindringen in den gegnerischen RAUM** unterhalb des Netzes ist grundsätzlich erlaubt, wenn dabei der Gegner nicht "beeinflusst" wird (Regel 11.2.1).

Der Spielraum ist der Raum über der Spielfläche (Spielfeld und Freizone - Regel 1) bis hin zur Decke bzw. den Einbauten.

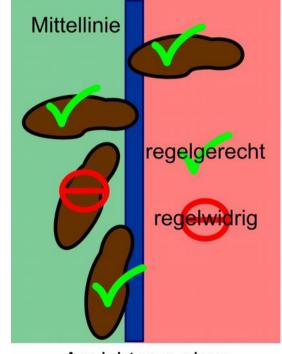


Eindringen unterhalb des Netzes, Regel 11.2

Das Eindringen in das gegnerische SPIELFELD ist...

- a) ... nur <u>über die Mittellinie</u> gestattet und auch nur, wenn sich zumindest noch ein Teil des Fußes auf oder über der Mittellinie befindet UND das Spiel des Gegners hierdurch nicht beeinflusst wird (vgl. Regel 11.2.2), ODER
- b) ... gestattet, nachdem der Ball aus dem Spiel ist (Regel 11.2.3).

Wichtig: Berührt ein Fuß lediglich das gegnerische Feld, ist dies (noch) KEIN Fehler, außer es kommt zusätzlich zu einer Beeinflussung!



Ansicht von oben



Eindringen in gegnerisches Spielfeld



Auf die Mittellinie oder die entsprechende Linie zeigen.



Kontakt mit dem Netz, Regel 11.3

Der <u>Kontakt eines Spielers mit dem Netz</u> zwischen den Antennen während der Spielaktion ist ein Fehler. Die Spielaktion umfasst u.a. Absprung, Ballberührung (oder Versuch) und Landung, Regel 11.3.1.

NEU 2015!



Kontakt mit dem Netz, Regel 11.3 Ein Spieler beeinflusst das Spiel u.a. durch:

- Berührung des Netzes <u>zwischen den Antennen</u> oder der Antenne selbst während seiner Spielaktion,
- Benutzen des Netzes zwischen den Antennen als <u>Hilfestellung</u> oder um Halt zu bekommen,
- Erlangung eines <u>unfairen Vorteils</u> gegenüber dem Gegner durch eine Netzberührung,
- Aktionen, die den <u>Gegner</u> bei dessen erlaubtem Versuch, den Ball zu spielen, <u>behindern</u>,
- <u>Festhalten am Netz</u>.



Kontakt mit dem Netz, Regel 11.3

- Spieler, die sich in der Nähe des Balles befinden, während er gespielt wird, oder die versuchen, den Ball zu spielen, werden als an der Spielaktion beteiligt angesehen, auch wenn sie den Ball nicht berühren.
- Die Berührung des Netzes außerhalb der Antennen wird nicht als Fehler betrachtet (ausgenommen Regel 9.1.3 – Berührung mit Hilfestellung).



Fehlerhafte Netzberührung durch einen Spieler



Mit der offenen Hand und ausgestrecktem Arm die entsprechende Seite des Netzes anzeigen.

Grafik (c) FIVB, http://www.fivb.org/



Aufschlag, Regel 12

Ausführung des Aufschlags

- Der Aufschlag wird durch den sich in der Aufschlagzone befindlichen rechten Hinterspieler ins Spiel gebracht.
- Der Ball muss mit einer Hand oder einem beliebigen Teil des Arms geschlagen werden, nachdem er zuvor hochgeworfen oder losgelassen wurde (Regel 12.4.1).
- Der Ball darf nur einmal hochgeworfen (bzw. losgelassen) werden.
- Das Auftippen oder das Hin- und Her-Bewegen des Balles in den Händen ist erlaubt (Regel 12.4.2).



Aufschlag, Regel 12

Ausführung des Aufschlags

- Im Moment des Schlages oder Absprungs zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagspieler weder das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) noch den Boden außerhalb der Aufschlagzone berühren (Regel 12.4.3).
- Der Aufschlagspieler muss den Ball nach dem Pfiff des 1. SR zum Aufschlag innerhalb 8 Sekunden schlagen (Regel 12.4.4).
- Ein vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag wird annulliert und wiederholt (Regel 12.4.5).



Bewilligung des Aufschlags



Mit der Handbewegung die Richtung des Aufschlags zeigen.

Grafik (c) FIVB, http://www.fivb.org/



Ball beim Aufschlag aus der Handgeschlagen



Den ausgestreckten Arm mit der Handfläche nach oben heben.



Abgrenzung zu HZ 16 – Gehaltener Ball Langsam den Unterarm mit der Handfläche nach oben heben.



Verzögerung beim Aufschlag

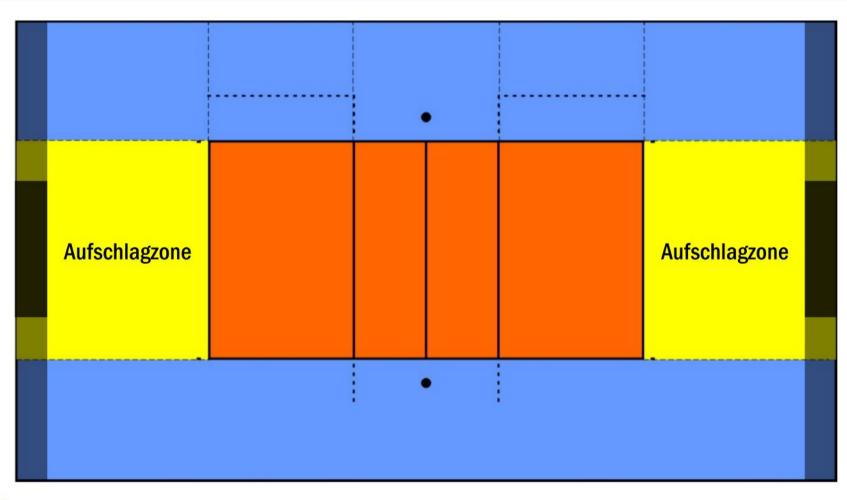


Acht gespreizte Finger heben.



Aufschlag, Regel 12

Aufschlagzone





Aufschlag, Regel 12

Aufschlag- vs. Positionsfehler, Regel 12.7

Aufschlagfehler (+), wenn: a) Aufschlag fehlerhaft

ausgeführt wird

ODER

b) Aufschlag nach der Ausführung fehlerhaft wird

Positionsfehler (+), wenn:
Spieler nicht entsprechend Ihrer
Positionen auf dem Feld stehen



Aufschlag, Regel 12

Aufschlag- vs. Positionsfehler, Regel 12.7

Ahnden des Aufschlagfehlers, Regel 12.7.1, wenn

 Aufschlag an sich fehlerhaft war (z.B. Aufschlag nicht ordnungsgemäß ausgeführt) und der Gegner einen Positionsfehler begeht. Ahnden des Positionsfehlers, Regel 12.7.2, wenn

 Ausführung des Aufschlags korrekt war und Fehler erst nach der Ausführung eingetreten ist (z.B. Ball geht "aus", Ball überquert das nicht nicht, usw.)



Ein Angriffsschlag...

- ... sind alle Aktionen bei der der Ball in Richtung des Netzes gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block.
- ... ist ausgeführt, wenn der Ball die senkrechte Ebene des Netzes vollständig überquert oder der Block (Blockspieler) den Ball berührt.

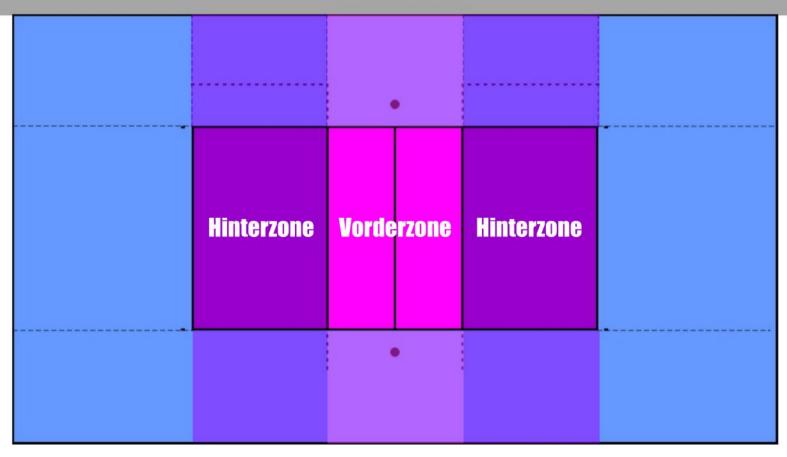


Hinterspieler im Angriff

- Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, wenn dieser Hinter der Vorderzone erfolgt, Regel 13.2.2:
 - Beim Absprung darf / dürfen der Fuß / die Füße des Spielers die Angriffslinie weder berührt noch überschritten haben.
 - Nach dem Schlag darf der Hinterspieler in der Vorderzone landen.
- Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag auch innerhalb der Vorderzone ausführen, wenn im Augenblick der Ballberührung ein Teil des Balles unterhalb der Netzoberkante ist, Regel 13.2.3.
- Fehler: Ein Hinterspieler führt in der Vorderzone einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball beim Schlag vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet, Regel 13.3.3.

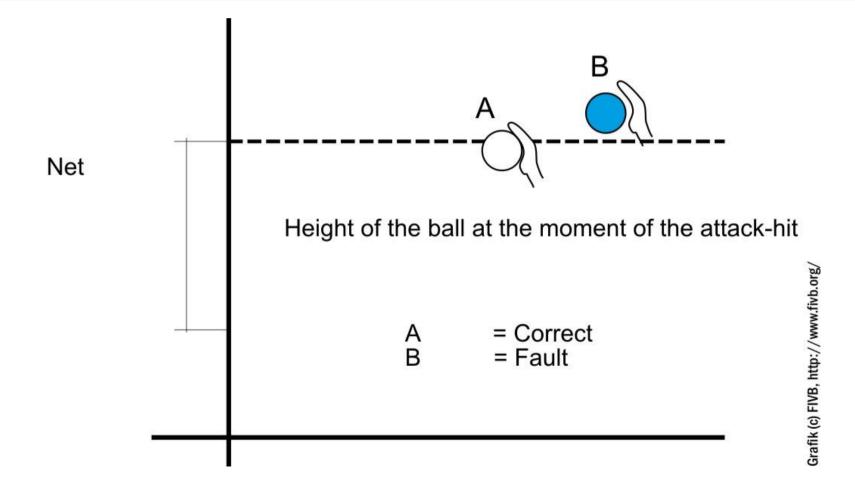
Vorder- / Hinterzone

Merke: Die Zonen erstrecken sich seitlich bis zum Ende der Freizone hinaus!



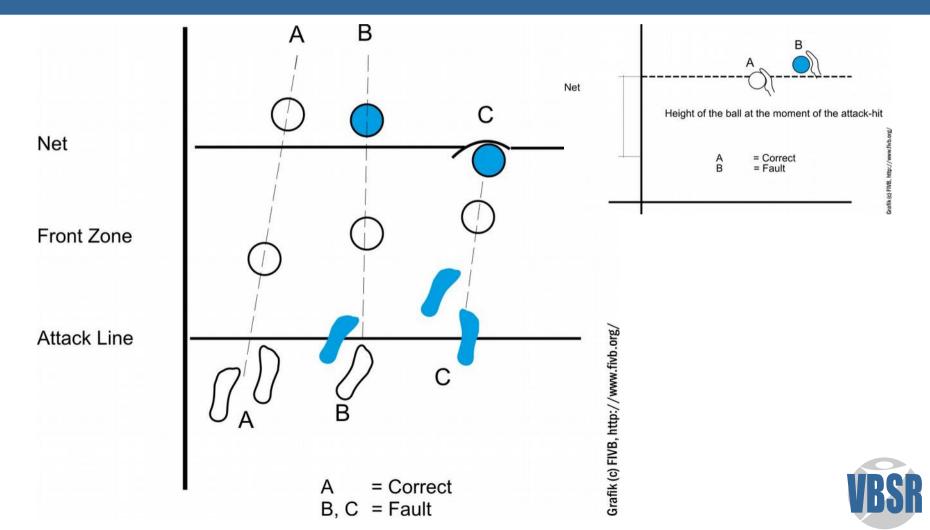


Hinterspieler im Angriff - Einschränkungen, Abb. 8





Hinterspieler im Angriff - Einschränkungen, Abb. 8



Handzeichen, Nr. 21

Fehler beim Angriffsschlag



Mit dem Unterarm bei geöffneter Hand eine Bewegung von oben nach unten ausführen.

Grafik (c) FIVB, http://www.fivb.org/



Block, Regel 14 Definition, Regel 14.1.1

- Aktion von in der Nähe des Netzes befindlichen und
- über die Netzoberkante reichenden Spielern,
- um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren,
- unabhängig von der Höhe des Ballkontaktes.
- nur Vorderspieler dürfen einen Block ausführen,
- im Augenblick des Ballkontakts muss sich ein Teil des Körpers oberhalb der Netzoberkante befinden.



Block, Regel 14 Blockversuch und Gruppenblock

- Ein Blockversuch ist eine Blockaktion ohne Ballberührung, Regel 14.1.2.
- Abgrenzung Block und Blockversuch Ballberührung: Block ist ausgeführt, wenn der Ball von einem Blockspieler berührt wird, Regel 14.1.3.
- Ein **Gruppenblock** wird von zwei oder drei nahe beieinander befindlichen Spielern vollzogen und ist ausgeführt, wenn einer von ihnen den Ball berührt, Regel 14.1.4.



Block, Regel 14

Exkurs D: Blocken im gegnerischen Raum

- Beim Blocken darf der Spieler seine Arme und Hände über das Netz führen, wenn diese Aktion das Spiel des Gegners nicht behindert. Deshalb ist es nicht erlaubt, den Ball jenseits des Netzes zu berühren, bevor der Gegner einen Angriffsschlag vollzogen hat, Regel 14.3.
- Eine Blockberührung wird nicht als Berührung für die Mannschaft angerechnet, Regel 14.4.1. (Anm. egal wie viele Spieler dabei den Ball berühren)
- Die erste Berührung nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, einschließlich desjenigen, der den Ball während des Blocks berührt hat, Regel 14.4.2.

Block, Regel 14

Besondere Fehler beim Blocken

- Ein Hinterspieler oder ein Libero führt einen Block aus oder ist an einem ausgeführten Block beteiligt, Regel 14.6.2.
- Ein Libero unternimmt einen Blockversuch oder ist an einem solchen beteiligt, Regel 14.6.6.



Handzeichen, Nr. 12

Fehler beim Block (oder Sichtblock)



Beide Arme mit den Handfläche nach vorn heben.

Grafik (c) FIVB, http://www.fivb.org/

Anm. gemeint ist wohl nach oben...



Handzeichen, Nr. 20

Über das Netz reichen



Eine Hand mit der Handfläche nach unten über das Netz halten.

Grafik (c) FIVB, http://www.fivb.org/



Volleyball Schiedsrichter Ausbildung D-Theorie - Ende Teil 1

Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit! Und viel Erfolg bei der Prüfung!

Referent

Benny-Kim Wendler

www.vbsr.de

