

Ratgeber – Praktische D / C Prüfung von Volleyballschiedsrichtern

[ein Ratgeber von www.vbsr.de, Autor: B.-K. Wendler, Stand: 01. Juli 2015]



1. Eines Vorweg ...

Die praktische SR*-Prüfung bleibt anspruchsvoll und ich bitte alle Prüflinge diese nicht auf die leichte Schulter zu nehmen. 2015 hat sich insbesondere bei den Verfahrensweisen einiges geändert, so dass Ihr Euer überprüfen solltet. Dies gilt unabhängig davon, ob Ihr eine D- oder eine C-Lizenz anstrebt, aber insbesondere für die praktische C-SR-Prüfung, bei die Anforderungen ohnehin hoch sind. Oft bestehen nur diejenigen die Prüfung, die mehrmals im Training (D-Schein) bzw. viele Male in der Saison (C-Schein) die Tätigkeit als 1. **UND** 2. SR ausgeübt haben. Die Behauptung, dass nur die Tätigkeit als 1.SR geübt werden braucht ist falsch, denn die Tätigkeit als 2.SR hat eigene Schwerpunkte die beherrscht werden müssen.

Die Rücknahme der Netzregel stellt dabei wohl in diesem Jahr die gravierendste Veränderung dar.

Im Folgenden sind die wesentlichen Hinweise aufgeführt, die ich für das Bestehen / Nichtbestehen für maßgeblich halte. Viele der folgenden Kriterien sind zusammen mit anderen Prüfern erarbeitet / abgestimmt, so dass Ihr ein gewisses Maß an Sicherheit habt, wenn Ihr diese beherrscht und anwenden könnt. Zudem habe ich die wesentlichen **K.O. Kriterien (K.O.K.)** aufgeführt. Wenn Ihr am Prüfungstag noch Fragen habt, dann fragt Euren Prüfer bitte VOR der Prüfung! Viel Erfolg!

2. Allgemeines

- Zügig **LAUT** und **DEUTLICH** pfeifen! → Pfeife muss während des gesamten Spielzugs im Mund sein!
- **Aufrecht stehen** und **Selbstbewusstsein** ausstrahlen (nicht am Pfosten klammern)!
- **Konzentration NUR** auf das zu leitende Spiel!
- Der SR muss **Neutralität** gegenüber den Mannschaften wahren und eine **Souveränität** in seinen Handlungen zeigen und somit suggerieren, dass die Mannschaften sich auf seine Entscheidungen verlassen können.

2. SR: Werft zwischen den Spielzügen einen Blick auf die Trainer und die Mannschaftsbänke (mögliche Anträge / Verhalten der Spieler auf der Bank). **ABER:** Anträge sind Bringschulden, der SR muss nicht erraten, ob und wann ein Trainer eine Auszeit beantragen möchte.

3. Zeichenfolge und saubere Handzeichen

Nur 1. SR bewilligt den Aufschlag! Erkennt **1. SR erkennt Fehler** → Pfiff, Pause, Seite, Pause, Fehler, Pause.

Im Einzelnen: Pfiff, Pause (jetzt hat 1. SR die Zeit kurz in sich zu gehen und über das Geschehene noch einmal nachzudenken), 1. SR zeigt die Seite an, die als nächstes Aufschlagen wird (HZ 2); Pause (Hände wieder einfahren), 1. SR zeigt den erkannten Fehler an (HZ), Pause bis zur nächsten Bewilligung des Aufschlags mit (HZ 1).

Wichtig: Nach dem Fehler nicht nochmal die Seite anzeigen (HZ 2) bzw. schon das HZ 1 zur Aufschlagbewilligung.

2. SR wiederholt die HZ des 1. SR nicht mehr, wenn 1. SR Fehler erkennt!

2. SR erkennt Fehler -> Pfiff, Pause, Fehler, Pause, 1.SR zeigt Seite, 2. SR wiederholt Seite.

Im Einzelnen: (s.o. beim 1.SR), aber: 2.SR zeigt zuerst erkannten Fehler (HZ) an, 1. SR zeigt dann die Seite an, die als nächstes Aufschlagen wird (HZ 2), danach zeigt 2. SR Seite diese an.

Wichtig: Der 1.SR wiederholt nicht das Fehler-HZ des 2.SR, und pfeift auch nicht noch einmal!

Ausnahmen: Bewilligt der 2. SR eine **Auszeit**, dann zeigt der 1. SR dies nur noch in spezielle Situationen mit an und pfeift auch nicht noch einmal! Bewilligt der 2. SR einen **Spielerwechsel**, pfeift nur der 2. SR dies, zeigt aber das entsprechende Wechselzeichen nur noch in speziellen Situationen mit an. (z.B. wenn keine Nummer tafeln verfügbar sind.)

K.O.K., ist das Ampelmännchen: Pfiff, Seite und Fehler in einer Aktion des SR!

K.O.K. für C-SR, wenn die verwendeten HZ nicht den aktuellen Regeln entsprechen → unsaubere Handzeichen!

4. Verhalten bei Aufschlag und Spiel

Verhalten beim Aufschlag

1. SR beobachtet die **aufschlagende Mannschaft** (Positions- / Rotationsfehler), insb. den Aufschlagspieler (Übertreten / aus der Hand schlagen); **2. SR** beobachtet die **annahmende Mannschaft** (Positionsfehler), dazu sollte er sich am Pfosten auch auf die Seite der annehmenden Mannschaft stellen.

Verhalten während des Spiels

1. SR beobachtet Ball bzw. **Ballflug** und die an der Aktion beteiligten Spieler (**Aktiv Seite**); **2.SR** beobachtet das Spiel von der Seite aus, „wo der Ball nicht ist“ (**Passiv Seite**). Dazu ist eine Bewegung des 2.SR auf die entsprechende Pfostenseite notwendig. Hier bleibt er, bis die Netzaktionen - Block und Angriff (hier insb. die Landung) - ab-

geschlossen sind (*Übertreten und Netzfehler*), dann erst wendet er sich wieder dem Ball zu bzw. geht auf die andere Seite. Er schaut den Ball quasi „hinterher“.

K.O.K. falsches Verhalten beim Aufschlag!

K.O.K. für C-SR falsches Verhalten während des Spiels.

K.O.K. für D-SR nur, wenn mehrfach das Verhalten nicht zu erkennen ist.

5. Übertreten und Netzfehler

Übertreten (Eindringen unterhalb des Netzes): Ein Spieler tritt nur über, wenn der **GANZE** Fuß auf der anderen Feldseite ist, oder ein **Gegenspieler beeinflusst** wird (*Regel 11.2*). Beeinflussen im Sinne der *Regel 11.4.4 (Spielfehler am Netz)* u.a.: Vorteilsnahme, Behinderung des Gegners, u.a..

Netzberührungen: **1.SR** achtet in erster Linie auf fehlerhafte Netzberührungen eines Spielers auf der Seite des Angreifers (*Regel 23.3.2.3 c*), **2.SR** ahndet in erster Linie fehlerhafte Netzberührungen eines Spielers auf der Blockseite und Antennenberührungen auf seiner Seite des Spielfeldes.

„In erster Linie“ bedeutet, dass die SR zwar hauptsächlich ihren Aufgabenbereich abdecken sollen, allerdings sämtliche Netzfehler pfeifen können.

Aber beachte: Auch nach der neuen Regel sind **Netzberührungen sind grundsätzlich erlaubt!**, sei sei denn „**der Kontakt eines Spielers mit dem Netz findet zwischen den Antennen während der Spielaktion statt oder der Spieler beeinflusst das Spiel, z.B.**

- Benutzen des Netzes zwischen den Antennen als Hilfestellung oder um Halt zu bekommen,
- Erlangung eines unfairen Vorteils gegenüber dem Gegner durch eine Netzberührung,
- Aktionen, die den Gegner bei dessen erlaubtem Versuch, den Ball zu spielen, behindern,
- Festhalten am Netz.

Wichtig: 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!

K.O.K. für C-SR, Gewichtung und Kompetenzen falsch getroffen. Wenn bei D-SR-Kandidaten die Kompetenzen nicht gänzlich eingehalten werden, ist dies zunächst unschädlich. Wichtig ist, dass die Netzfehler gesehen werden.

K.O.K. für D-SR nur, wenn der jeweilige Schiedsrichter seinem Aufgabenbereich gar nicht gerecht wird.

6. Unterschied zwischen AUS / TOUCH

Ball ist **TOUCH** (HZ Nr. 24, „Ball berührt“), wenn ein Spieler den Ball berührt und der Ball danach innerhalb der eigenen Freizone auf der

eigenen Feldseite den Boden berührt. Ansonsten ist der **Ball aus** (HZ 15, „Ball aus“). Der Ball ist immer **AUS**, wenn der Ball einen Gegenstand oder eine Person berührt.

Erklärung: Wenn ein eigentlich auf der gegnerischen Feldseite **AUS** gespielter Ball als **TOUCH** (HZ 24, „Ball berührt“) angezeigt wird, suggeriert der Schiedsrichter, dass der Gegner noch am Ball war. Oder anders: Wenn ein **touchierter Ball** als **AUS** (HZ 15, „Ball aus“) angezeigt wird, dann suggeriert der SR, dass kein **TOUCH** stattfand.

Wichtig: Es gibt hier unterschiedliche Meinungen, insbesondere bezüglich einer nachfolgenden Berührung des Balls mit der Decke und den Wänden. Es sind daher auch andere Ansichten vertretbar. Aber der Prüfling muss eine einheitliche Linie anwenden und dies auch erkennen lassen. Gleiche Fehler sind gleich zu bewerten.

Exkurs: Es ist auch zu berücksichtigen, dass nicht jeder Ball nur AUS oder TOUCH sein kann. Es ist jeweils der erste Fehler zu ahnden. Wenn der Ball zunächst „doppelt berührt“ wurde und dann doch noch in das Feld fällt, ist der „Fehler“ nicht „Ball in“ (HZ 14), sondern „Doppelberührung“ (HZ 17)!

7. Technische Fehler erkennen

Grundsatz: 1. Ball **darf** unsauber (zweimal) gespielt, aber nicht gehoben werden, 2. Ball **soil / muss** sauber gespielt werden, 3. Ball **muss** sauber gespielt werden. Nur der 1. SR pfeift Technikfehler ab! Der 2. SR, darf diese versteckt mit anzeigen. **Wichtig:** 2. und 3. Bälle die zum Gegner gespielt werden **müssen immer** sauber gespielt werden.

DOPPELBERÜHRUNG = Wenn ein Spieler den Ball zweimal direkt nacheinander / der Ball mehrere Körperteile nacheinander berührt (*Regel 9.3.4*). Ausnahme: Bei **JEDER** ersten Berührung der Mannschaft mit einem vom Gegner kommenden Ball ist eine Doppelberührung dann erlaubt, wenn diese innerhalb einer Aktion erfolgt!

GEHALTENER BALL = Besteht, wie Doppelberührung, aus zwei Aktionen, nämlich dem „Fangen“ / „Zur-Ruhe-Kommen“ und dem „Werfen“ / „Wieder-Beschleunigen“ (kein Rückprall des Balls) (*Regel 9.3.3*).

Abgrenzung **VIER BERÜHRUNGEN / DOPPELBERÜHRUNG** (*Regeln 9.3.1, 9.3.4*): Berührt der Spieler der die 3. Berührung der Mannschaft ausgeführt hat den Ball ein weiteres Mal, liegt eine **DOPPELBERÜHRUNG** vor. Erfolgt die anschließende Berührung von einem anderen Spieler der Mannschaft liegt der Fehler **VIER BERÜHRUNGEN** vor.

Spieler die selbst (noch) nicht sauber spielen, können Technikfehler meist schwer erkennen, das wissen auch die Prüfer, aber ein D-SR muss dennoch in der Lage sein, zumindest **grobe Verstöße** zu erkennen, insbesondere einen **GEHALTENEN BALL!**