

Die 11 Gebote für den Volleyball- Jugendschiedsrichter

Version 2.0
April 2016



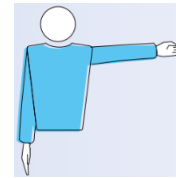
Was musst Du als Jugendschiedsrichter wissen?

1. Allgemeines:

Pfeife deutlich, laut und nicht zögerlich! Pfeife immer sofort, wenn Du sicher erkannt hast, dass ein Fehler passiert ist. Strecke dann den Arm zu der Mannschaft aus, die den nächsten Aufschlag hat und zeige danach das Zeichen für den Fehler.

- | | |
|----|--------------------------|
| 1. | Fehler erkennen |
| 2. | pfeifen |
| 3. | Zeigen wer Aufschlag hat |
| 4. | Fehler anzeigen |

Zeigen wer Aufschlag hat



Wenn Du einmal einen Fehler machst, lässt Du den Spielzug wiederholen.

„Doppelfehler“



2. Spielvorbereitung:

Nimm zum Auslosen eine Münze. Die Gastmannschaft darf die Seite der Münze aussuchen. Wer die Auslosung gewinnt, kann wählen zwischen „Aufschlag“, „Annahme“ oder „Spielfeldseite“. Die Mannschaften dürfen sich anschließend am Netz 10 Minuten normalerweise gemeinsam einspielen. In dieser Zeit ist auch das Üben der Aufschläge enthalten.

3. Mannschaftsführer:

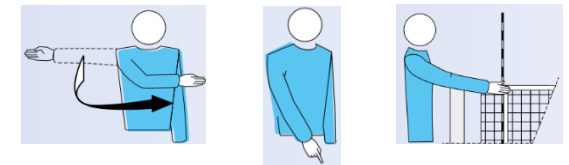
Er vertritt seine Mannschaft bei der Auslosung. Er ist der Einzige, der während einer Unterbrechung des Spiels mit Dir sprechen darf. Nach dem Spiel unterschreibt er den Spielberichtsbogen und bestätigt das Ergebnis.

4. Spielweise:

Jede Mannschaft kann Punkte machen. Macht eine Mannschaft einen Fehler, erhält die andere Mannschaft einen Punkt und den nächsten Aufschlag. Ein Satz ist beendet, wenn eine Mannschaft 25 Punkte erreicht hat und dabei mindestens 2 Punkte Vorsprung hat. Hat bei Zwei-Gewinnsatz-Spielen jede Mannschaft einen Satz gewonnen, wird ein Entscheidungssatz, der bei 15 Punkten mit mind. 2 Punkten Vorsprung endet, gespielt. Vor diesem Entscheidungssatz musst Du neu auslosen, und wenn die erste Mannschaft 8 Punkte erzielt hat, lässt Du die Seiten wechseln.

5. Aufschlag:

Beim Aufschlag muss der aufschlagende Spieler hinter der Grundlinie sein, die er bei der Ausführung des Aufschlags nicht berühren darf. Bevor der Ball beim Aufschlag geschlagen wird, kann kein Fehler passieren. Die Antennen, die Netzpfeiler oder ein eigener Spieler dürfen beim Aufschlag nicht berührt werden. Bei allen Kleinfeldspielen musst Du aufpassen: Der erste Ball darf nicht direkt zurückgespielt werden!



Aufschlag

Übertritt Aufschlag

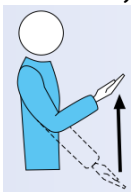
Netz

6. Spieltechnik:

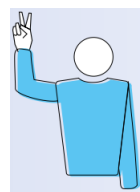
Eine Mannschaft darf den Ball höchstens dreimal spielen. Dabei darf der Spieler, der den Ball als erster berührt auch die dritte Berührung machen. Die Regel sagt, dass der Ball sauber gespielt werden muss - er darf nicht gefangen oder geworfen und auch nicht zweimal vom selben Spieler nacheinander gespielt werden (außer bei einem Block).



4 x gespielt



gehalten

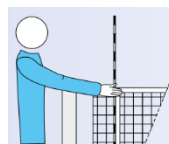


2 x gespielt

Als Schiedsrichter musst Du aber darauf achten, dass die Mannschaften spielen können; Du darfst also recht großzügig sein, besonders dann, wenn die Spieler größeren Einsatz zeigen müssen, um einen Ball noch spielen zu können. Pfeife nur die größten Fehler! Machen einmal beide Mannschaften gleichzeitig einen Fehler, so lässt Du den Spielzug wiederholen.

7. Netz, Antennen:

Das Netz zwischen den Antennen und die Antennen dürfen von den Spielern nicht berührt werden, wenn sie das beim Spielen des Balles tun. Der Rest des Netzes darf von den Spielern berührt werden, wenn sie dabei das Spiel oder den Gegner nicht stören oder sich selbst einen Vorteil verschaffen. Der Ball darf das Netz innerhalb der Antennen berühren. Die Antennen und das Netz außerhalb der Antennen sind wie alle andere „fremde“ Gegenstände und dürfen deshalb vom Ball überhaupt nicht berührt werden.



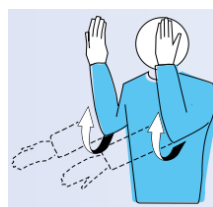
Netzberührung durch Spieler

8. Wann ist ein Ball „aus“?

Der Ball ist „aus“, wenn er die Spielfeldlinien nicht mehr berührt. Berührt er sie auch nur mit einem kleinen Teil, ist er „in“. Hat ein Spieler den Ball noch berührt, zeigst Du „touchiert“ an.



Ball „in“



Ball „Aus“



Ball berührt-Touch

9. Achte auf die Mittellinie:

Die Mittellinie darf betreten werden. Sie darf sogar übertreten werden, wenn dabei der Fuß mit einem Teil noch auf oder über der Linie ist und der Gegenspieler dabei nicht behindert wird.



Übertritt: Auf die Mittellinie zeigen

10. Aufstellung:

Wenn eine Mannschaft den Aufschlag gewinnt, müssen alle Spieler dieser Mannschaft um eine Position im Uhrzeigersinn weiterdrehen.

11. Spielerwechsel, Auszeiten:

Jede Mannschaft hat in jedem Satz die Möglichkeit, Spielerwechsel durchzuführen.

Merke: Anzahl der Spieler auf dem Spielfeld = Anzahl der Spielerwechsel!

Ein Spieler kann in einem Satz nur einmal ein- und wieder ausgewechselt werden (Ausnahme bei Verletzung).



Spielerwechsel

Dabei musst Du darauf achten, dass ein Spieler in einem Satz nur für denselben Spieler wieder ein- oder ausgewechselt werden darf.

Jede Mannschaft hat in jedem Satz zwei Auszeiten, die je eine Dauer von 30 Sekunden haben.



Auszeit

Und zum Schluss: Vergiss nach dem Spiel nicht, den Spielberichtsbogen zu unterschreiben!

- Viel Spaß beim Pfeifen! -