

Dieses Dokument darf unter Nennung des Autors (BSRA) und ohne Veränderung des Inhalts frei verwendet werden.

Grundtechniken des Volleyball-Schiedsrichters

Stand: Januar 2002

Die Leistung eines Volleyball-Schiedsrichters setzt sich zusammen aus den Faktoren

- Schiedsrichter-Technik,
- Umsetzung des Regelwerks,
- Persönlichkeit.

Die Schiedsrichter-Technik beinhaltet die "üblichen" Formalitäten wie Handzeichen, Zusammenarbeit, Positionen u.ä., umfasst darüber hinaus aber auch komplexere formale Abläufe. Bei der Ausführung der Techniken kann es von Schiedsrichter zu Schiedsrichter persönliche Unterschiede geben, dennoch sind sie in ihrem wesentlichen Aussehen und Ablauf einheitlich festgelegt.

Technische Fertigkeiten sind weder eine Garantie dafür, dass ihre Beherrschung allein schon eine gute Schiedsrichterleistung erzeugt, noch sollen sie als "Zwangsjacke" wirken, in deren Enge der Schiedsrichter auf weitere Qualitäten gar nicht mehr achten kann. Die Beherrschung der Technik ist vielmehr das solide Fundament, auf dem diese Qualitäten aufbauen. Die Einsicht in ihre Notwendigkeit und ihre automatisierte Anwendung in einheitlicher Form ermöglichen es dem Schiedsrichter, seine persönliche Präsentation zu entfalten. Und – so paradox das klingen mag – erst die souveräne Beherrschung dieses Handwerkzeugs wird den wirklich guten Schiedsrichter befähigen, in gewissen Situationen von den Vorgaben auch einmal in sinnvoller und der Gesamtsituation zuträglicher Weise abzuweichen.

Im folgenden sind fünf grundlegende Techniken des Volleyball-Schiedsrichters:

- Beendigung eines Spielzuges durch den 1. Schiedsrichter,
- Beendigung eines Spielzuges durch den 2. Schiedsrichter,
- Durchführung von Spielunterbrechungen,
- Stellungsspiel des 2. Schiedsrichters
- Der Spannung-Ruhe-Rhythmus

detailliert dargestellt. Sie orientieren sich an grundlegenden, immer wiederkehrenden Spielabläufen. Varianten, die sich durch Abweichungen von diesen Abläufen ergeben, sind nur kurz angedeutet und können aus den Grundmustern leicht selbst abgeleitet werden.

Grundtechnik: Beendigung eines Spielzuges durch den 1. Schiedsrichter

Grundsituation: Nach einer Netzaktion (Angriffsschlag/Block) berührt der Ball den Boden

Handlungsabfolge 1. SR

- (1) Pfiff
↓
- (2) Blick zu den LR (falls vorhanden) und dem 2. SR zur Informationsabfrage
↓
- (3) Entscheidungsfindung und entsprechendes Handzeichen (Seite nächster Aufschlag)
↓
- (4) Handzeichen zur Fehlercharakterisierung

Bemerkungen

- zu (1): Der Pfiff soll sofort, ohne jegliche Verzögerung nach der Bodenberührung des Balles erfolgen.
- zu (2): Hier sollen die LR auch bei Bällen, bei denen ihre Hilfe (tatsächlich oder vermeintlich) nicht wirklich notwendig ist, mit einbezogen werden. Mit dem 2. SR ist zumindest kurzer Blickkontakt herzustellen. Die Zeitspanne, die diese gesamte Informationsabfrage umfasst, soll zwar nicht "überlang" sein, es besteht aber kein Grund zur Hektik. (Bereits bei einem solch einfachen Handlungsablauf kann der SR den Eindruck von Übersicht und Souveränität bzw. von Unsicherheit und Nervosität erwecken.) Nur in manchen speziellen Situationen (Beispiel: An der Netzaktion ist ein Hinterspieler beteiligt) kann es passend sein, die Entscheidung möglichst schnell nach dem Pfiff anzuzeigen.
Zu vermeiden: Beim Blickkontakt mit LR nicht jedes Mal "automatisch" zu diesem nicken !
- zu (3): Bei der Ausführung des Handzeichens bleibt der Blick in Richtung 2. Schiedsrichter/Schreibertisch. Das Handzeichen wird kurze Zeit beibehalten.
Zu vermeiden: Blick nicht in die Richtung des Handzeichens mitgehen lassen ! (Nur wenn die Mannschaft, die den Spielzug verloren hat, Anzeichen macht, den SR in eine Diskussion über seine Entscheidung verwickeln zu wollen, kann es möglicherweise "taktisch" klug sein, den Blick abzuwenden und auf die Seite des nächsten Aufschlags zu richten.)
- zu (4): Das (die) entsprechende(n) Handzeichen sind zügig an das Handzeichen unter (3) anzufügen.

Begleitende Handlungen des 2. SR

- zu (2): Dem 1. SR wird der Blickkontakt angeboten, gegebenenfalls wird Information mit Hilfe von (verdeckten) Handzeichen übermittelt. Ist die zu treffende Entscheidung klar oder kann man dem 1. SR damit helfen, so kann bereits jetzt die "Ruhe"-Position auf der Seite der als nächstes annehmenden Mannschaft eingenommen werden.
- zu (3): Spätestens jetzt wird die Position auf der Seite der als nächstes annehmenden Mannschaft eingenommen. Dann wird das Handzeichen des 1. SR nachvollzogen, wobei eine kurze, aber doch sichtbare Zeitverzögerung einzuhalten ist.
Zu vermeiden: Das Handzeichen nicht während des Positionswechsels ausführen !
- zu (4): Das Handzeichen des 1. SR wird wie unter (3) nachvollzogen.

Varianten der Grundsituation

Varianten ergeben sich durch verschiedenartige Spielsituationen, in denen der 1. SR andere Fehler abpfeift (gehaltener Ball, vier Ballberührungen usw.). Der oben geschilderte Handlungsablauf ist im wesentlichen der gleiche, in Schritt (2) kann möglicherweise der Kontakt zu den Linienrichtern entfallen.

Grundtechnik: Beendigung eines Spielzuges durch den 2. Schiedsrichter

Situation: Ein Spieler begeht einen Fehler, den der 2. SR abzupeifen hat.

Handlungsabfolge 1. und 2. SR

- (1) Pfiff
↓
- (2) Handzeichen zur Fehlercharakterisierung und Zeigen des (der) betreffenden Spieler(s) durch 2. SR
↓
- (3) Handzeichen "Seite nächster Aufschlag" durch 1. SR
↓
- (4) Handzeichen "Seite nächster Aufschlag" durch 2. SR

Bemerkungen

- zu (1): Der Pfiff soll sofort, ohne jegliche Verzögerung nach dem begangenen Fehler erfolgen.
- zu (2): Hierbei soll Blickkontakt zwischen den beiden Schiedsrichtern hergestellt werden. Gegebenenfalls ist vor Ausführung des Handzeichens die Position zu wechseln, so dass das Zeichen auf der Seite gemacht wird, auf der der Fehler aufgetreten ist. Spätestens während der Ausführung dieses Handzeichens (und vor seiner Auflösung) soll der 2. SR in "Ruhe"-Stellung kommen.
- zu (3): Bei der Ausführung des Handzeichens bleibt der Blick zum 2. Schiedsrichter gerichtet. Das Handzeichen wird kurze Zeit beibehalten.
Zu vermeiden: Bezweifelt ein Spieler die Richtigkeit der Entscheidung gegen seine Mannschaft, nicht auf den 2. SR (als den "Schuldigen") zeigen! (Eventuell kann der 1. SR das Handzeichen des Fehlers zur Bekräftigung wiederholen.)
- zu (4): Das Handzeichen (3) des 1. SR wird wie üblich nachvollzogen. Hat es sich um einen Positionsfehler gehandelt, ist dieser dem betreffenden Kapitän gegebenenfalls anschließend noch anhand der Aufstellungskarte zu erläutern.

Grundtechnik: Durchführung von Spielunterbrechungen

Grundsituation: Ein Trainer beantragt eine (zulässige) Spielerauswechslung.

Handlungsabfolge 1. und 2. SR

- (1) Pfiff des 2. SR
↓
- (2) Handzeichen zur Spielerauswechslung durch 2. SR
↓
- (3) Ist/Sind der/die Auswechselspieler "bereit", so zeigt auch der 1. SR das/die Handzeichen zur Spielerauswechslung. Andernfalls weist er den Antrag zurück und spricht durch Zeigen des entsprechenden Handzeichens eine Sanktion wegen Verzögerung aus.
↓
- (4) Hat der 1. SR den Antrag zurückgewiesen, so unterstützt der 2. SR die Zurückweisung in geeigneter Weise. Nach dem Zeichnen der Erledigung des Eintrags der Sanktion durch den Schreiber zeigt er dem 1. SR dies an und nimmt die Anfangsposition für den nächsten Spielzug ein. Die folgenden Schritte entfallen dann. Andernfalls nimmt er die Position zur Durchführung der Spielerauswechslung am Schnittpunkt der Seitenlinie mit der Angriffslinie ein.
↓
- (5) Nachdem der Schreiber die Zulässigkeit angezeigt hat, "dirigiert" der 2. SR die Spielerauswechslung(en).
↓
- (6) Der 2. SR wartet auf das Zeichen der Erledigung des Eintrags der Spielerauswechslung durch den Schreiber.
↓
- (7) Der 2. SR zeigt dem 1. SR die Erledigung der Spielerauswechslung an und nimmt die Anfangsposition für den nächsten Spielzug ein.

Bemerkungen

- zu (1): Der Pfiff hat im Fall eines zulässigen Antrags auf jeden Fall zu erfolgen (auch wenn kein Spieler zur Einwechslung bereit steht!). Ein solcher Antrag muss durch das entsprechende Handzeichen des Trainers angezeigt sein.
- zu (2): Nach dem Handzeichen "Spielerauswechslung" zeigt der 2. SR auf die Mannschaft, die den Antrag gestellt hat. Im Falle eines Antrags auf mehrfache Auswechslung kann dieses entfallen, statt dessen wird mit der Hand auf der Seite der betreffenden Mannschaft die Anzahl der beantragten Wechsel angezeigt.
- zu (3): Im Falle einer mehrfachen Auswechslung zeigt auch der 1. SR dies an. Für die Zurückweisung eines Antrags gibt es kein offizielles Handzeichen.
- zu (4): Die Bewegung des 2. SR zu seiner Position an der Seitenlinie soll zügig erfolgen, um möglichst vor den Spielern "am Ort" zu sein.
- zu (5): Der auszuwechselnde Spieler und der Auswechselspieler sollen nicht "aneinander vorbeilaufen", sondern gemeinsam kurz an der Seitenlinie verharren. Gegebenenfalls sind sie "zurückzuholen", notfalls auch mit einem Pfeifsignal.
Bei Mehrfachwechseln sind die einzelnen Spielerpaare deutlich voneinander zu trennen. Auch hierbei kann gegebenenfalls die Pfeife benutzt werden.
- zu (6): Wenn der 2. SR dem Schreiber glaubt vertrauen zu können (was in der Regel der Fall sein sollte), ist es nicht notwendig, den Eintrag am Schreibertisch selbst zu kontrollieren. Beim "Erledigt"-Zeichen des Schreibers sollte er Blickkontakt mit diesem haben.
- zu (7): Beim Zeichen für den 1. SR nimmt der 2. SR Blickkontakt mit diesem auf.

Varianten der Grundsituation

Varianten ergeben sich durch die Beantragung von Auszeiten oder dadurch, dass die Anträge unzulässig sind. Der oben geschilderte Handlungsablauf ist entsprechend anzugleichen.

Grundtechnik: Stellungsspiel des 2. Schiedsrichters

Grundsituation: Spielzug beginnt mit Aufschlag von Mannschaft A; Mannschaft B greift danach am Netz an.

- (1) *Anfangsposition zu Beginn des Spielzugs:* Auf der Seite der Mannschaft B.
↓
- (2) *Nach dem Aufschlag:* Positionswechsel auf die Seite der Mannschaft A.
↓
- (3) *Während der Netzaktion:* Position direkt neben der Netzebene. Bei Angriff auf eigener Seite: Etwas vom Netz weg bewegen (besserer Blickwinkel !). Bei Angriff auf der anderen Netzseite: Eventuell Schritt nach vorne machen.
↓
- (4) *a) Nach erfolgreicher Beendigung des Angriffs (Ende des Spielzugs):* Seitwärtsschritt in die "Ruhe"-Position auf der Seite der Mannschaft A.
oder
b) Nach nicht erfolgreicher Beendigung des Angriffs (Ende des Spielzugs): Einnahme der "Ruhe"-Position auf der Seite der Mannschaft B.
oder
c) Bei Fortgang des Spielzugs: Einnahme der Position auf der Seite der Mannschaft, die nicht den nächsten Angriff aufbaut (wie unter (2)) und weiter erneut wie bei (3).
↓
- (5) *Nach Ausführung der Handzeichen nach beendetem Spielzug:* Zum besseren Kontakt zur "Umgebung" (Bänke, Aufwärmflächen, ...) kann eine Rückwärtsbewegung in Richtung Schreibertisch erfolgen.
↓
- (6) *Kurz vor Anpfiff des nächsten Spielzugs:* (Vorwärts-) Bewegung zur Ausgangsposition gemäß (1).

Bemerkungen

- zu (1): Die Ausgangsposition ist maximal 1 m von der Netzebene entfernt, nahe dem Netzpfeiler.
Zu vermeiden: Nicht der aufschlagenden Mannschaft den Rücken zukehren ! (Schulterebene bleibt parallel zur Seitenlinie.)
- zu (2): Dieser Positionswechsel soll unmittelbar nach dem Aufschlag erfolgen.
- zu (3): In dieser Phase kann – insbesondere zusammen mit einem eventuellen Vorwärtsschritt – auch eine "Bück"-Bewegung (Knie beugen) gemacht werden, die den Blickwinkel verbessert und die Aufmerksamkeit des 2. SR für die Netzsituation nach außen deutlich macht.
Zu vermeiden: Kein "Zwischenblick" auf eventuelles Übertreten der Angriffslinie durch Hinterspieler ! (Dies gehört nicht (mehr) zu den Aufgaben des 2. SR.)
- zu (4): Die "Ruhe"-Position ist direkt neben der Netzebene auf der Seite der Mannschaft, die als nächstes nicht aufschlägt. Ihre Einnahme erfordert im Fall a) einen kurzen Seitwärtsschritt, im Fall b) wird sie an der momentanen Position eingenommen. Ein im Fall c) notwendiger Wechsel auf die andere Spielfeldseite wird sofort vorgenommen, sobald klar ist, wo der Ball weiter gespielt wird.
- zu (5): Mit dieser Bewegung kann der 2. SR insbesondere leichter auf eventuell bevorstehende Anträge auf Spielunterbrechungen achten.
- allgemein: Die Art der Bewegung des 2. SR ist wesentlicher Teil seiner Körpersprache und Gesamt-Präsentation. Sie sollte weder "spaziergängerhaft" noch hektisch wirken, sondern sportliche Haltung, Spannung, Aufmerksamkeit und Souveränität ausdrücken.

Varianten der Grundsituation

Varianten ergeben sich z.B. durch

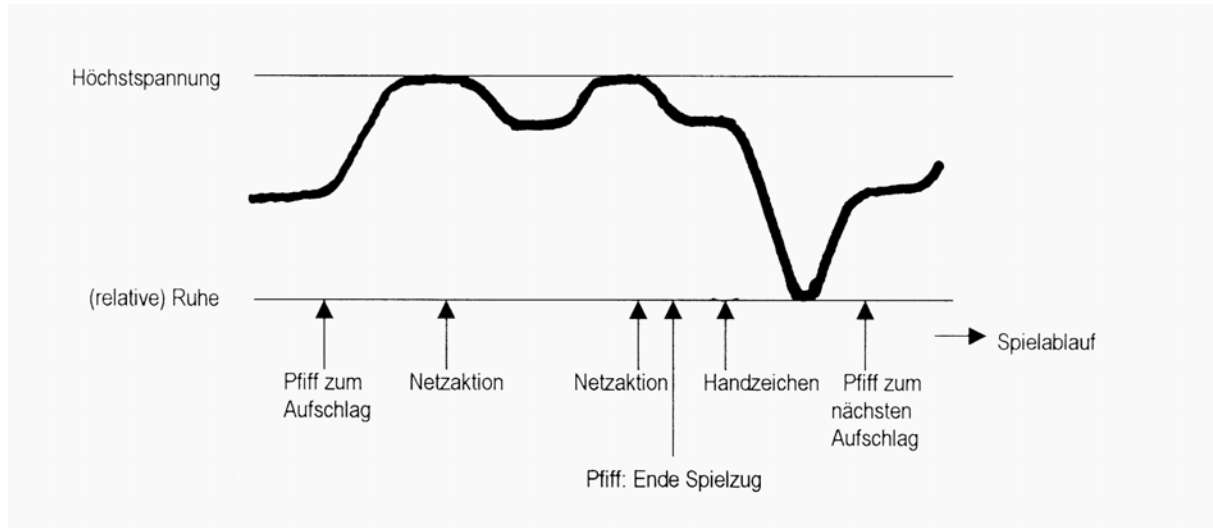
- notwendige Ausweichbewegungen, wenn der Ball in der Nähe des 2. SR gespielt wird (hier ist darauf zu achten, dass der 2. SR so schnell wie möglich wieder in den "Normalrhythmus" zurückfindet),
- Reaktion auf beantragte Spielunterbrechungen (im Fall eines unzulässigen Antrags muss bei dessen Zurückweisung eventuell eine Bewegung zu der betreffenden Mannschaft erfolgen, bei einem zulässigen Antrag beginnt ein neuer Bewegungsablauf zur Durchführung der betreffenden Unterbrechung)

und eventuell andere Ereignisse.

Grundtechnik: Der Spannung-Ruhe-Rhythmus

Der SR soll während der Leitung eines Spiels "Spannung" zeigen. Unter diesem Begriff sind Eigenschaften wie Aufmerksamkeit, Konzentrationsvermögen, Reaktionsbereitschaft, "Im-Spiel-Sein" u.ä. zusammengefasst. Wie er den Eindruck von zum Spiel passender Spannung erzeugt und präsentiert, gehört zu der Persönlichkeit des SR.

Diese Präsentation sollte aber auch gewissen einfachen Grundregeln folgen, Es macht keinen Sinn und wirkt auch völlig verfehlt, über das ganze Spiel hinweg auf einem immer gleichen Spannungsniveau zu sein. Phasen normaler und erhöhter Spannung wechseln sich ab mit relativen "Ruhe"-Phasen. Der Rhythmus dieser Phasen folgt dem Rhythmus des Spiels und kann in seinem Grundmuster (bei einem "normal ablaufenden" Spielzug) durch folgendes Diagramm charakterisiert werden:



Beschrieben ist hier die Spannungskurve mit den verschiedenen Spannungsniveaus zu Beginn eines Spielzugs, bei und zwischen aufeinander folgenden Netzaktionen (im Diagramm ist angenommen, dass in dem Spielzug zwei Netzaktionen vorkommen, die in üblicher Weise aufgebaut werden) und nach Beendigung des Spielzugs bis zum Beginn des nächsten.

Abweichungen von diesem Grundmuster ergeben sich durch verschiedene andere Ereignisse. Außerdem werden die Spannungsniveaus durch äußere Einflüsse (Reklamationen, Zuschauer, allgemeine Hektik u.ä.) beeinflusst. Der SR sollte jedoch immer wieder versuchen, diesen Grundrhythmus einzuhalten. Im "besten" Fall kann er dadurch sogar selbst den Spielrhythmus positiv beeinflussen.