

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

Grundtechniken des Volleyball-Schiedsrichters

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 zum 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 dem Fehler erfolgen.
- zu (2): 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 (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, sowie eines Seitwärtsschrittes auf der Fehlerseite bzw. ein Seitenwechsel zur Fehlerseite vorgenommen (kann der 1. SR auf diese Weise nicht unterstützt werden, so verharret der 2. SR in seiner Position, bis der 1. SR seine Entscheidung gefällt hat). 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. Die Handzeichen des 1. SR werden NICHT mehr nachvollzogen.
- zu (4): Der 2. SR wiederholt die Zeichen des 1. SR NICHT!

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.

Grundtechnik: Beendigung eines Spielzuges durch den 2. Schiedsrichter

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

Handlungsabfolge 1. und 2. SR

- (1) Pfiff durch 2. SR
↓
- (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 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

Situation: Ein Trainer beantragt einen Wechsel, indem er einen Spieler in die Wechselzone schickt.

Handlungsabfolge 1. und 2. SR

- (1) Der 2. SR pfeift, macht das Handzeichen für den Wechsel und bestätigt damit den Antrag.
↓
- (2) Der 1. SR macht das Handzeichen für den Wechsel nicht.
↓
- (3) Ist der Wechselspieler spielbereit, so nimmt der 2. SR seine Position zwischen Pfosten und Schreiber ein mit Blickkontakt zum Schreiber. Andernfalls weist der 2. SR den Wechselantrag zurück und der 1. SR spricht durch Zeigen eine Sanktion wegen Verzögerung aus.
↓
- (4) Hat der 2. SR den Antrag zurückgewiesen und der 1. SR eine Sanktion wegen Verzögerung ausgesprochen, so unterstützt der 2. SR den Schreiber in geeigneter Weise. Nach dem Zeichen der Erledigung des Eintrags der Sanktion durch den Schreiber zeigt der 2. SR dem 1. SR dies an und nimmt die Anfangsposition für den nächsten Spielzug ein. Die nächsten Schritte entfallen dann.
↓
- (5) Nachdem der Schreiber die Zulässigkeit des Wechsels angezeigt hat, „dirigiert“ der 2. SR den Wechsel.
↓
- (6) Der 2. SR wartet auf das Zeichen der Erledigung des Eintrags des Wechsels durch den Schreiber.
↓
- (7) Der 2. SR zeigt dem 1. SR die Erledigung des Wechsels an und nimmt die Anfangsposition für den nächsten Spielzug ein.

Bemerkungen:

- zu (1): Wenn ein Trainer einen Wechsel per Handzeichen beantragt, reagieren weder Schreiber noch 2. SR darauf. Erst das Betreten der Wechselzone durch den oder die Wechselspieler stellt den eigentlichen Antrag dar.
- zu (2): Der 1. SR zeigt das Handzeichen für den Wechsel nicht.
- zu (3): Sollen mehrere Spieler gleichzeitig gewechselt werden, so müssen diese gleichzeitig die Wechselzone betreten. Der 2. SR weist dann die Wechselspieler außer dem „ersten“ wieder etwas aus der Wechselzone zurück und dirigiert den Wechsel wie oben beschrieben.
- zu (4): Wenn durch die Zurückweisung des Wechsels durch den 2. SR keine Verzögerung entsteht, dann gibt es auch keine Sanktion.
- 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.

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 „Erledigt“-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. Das Handzeichen für eine Auszeit wird vom 1. SR nicht gezeigt.

Grundtechnik: Stellungsspiel des 2. Schiedsrichters

Situation: 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!). Beim 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, ...) soll 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 (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 auf der Seite, auf der sich der 2. SR befindet, im Fall b) wird ein Schritt auf die andere Seite vorgenommen. Diese Bewegungen auf der Fehlerseite (Seitwärtsschritt) bzw. auf die Fehlerseite (Seitenwechsel) stellen Hilfen für den 1. SR dar. Kann keine Hilfe durch diese Bewegungen gegeben werden, verharrt der 2. SR in seiner Position, ohne sich zu bewegen. 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 Gesamtpäsentation. Sie sollte weder „spaziergängerhaft“ noch hektisch wirken, sondern sportliche Haltung, Spannung, Aufmerksamkeit und Souveränität ausdrücken.

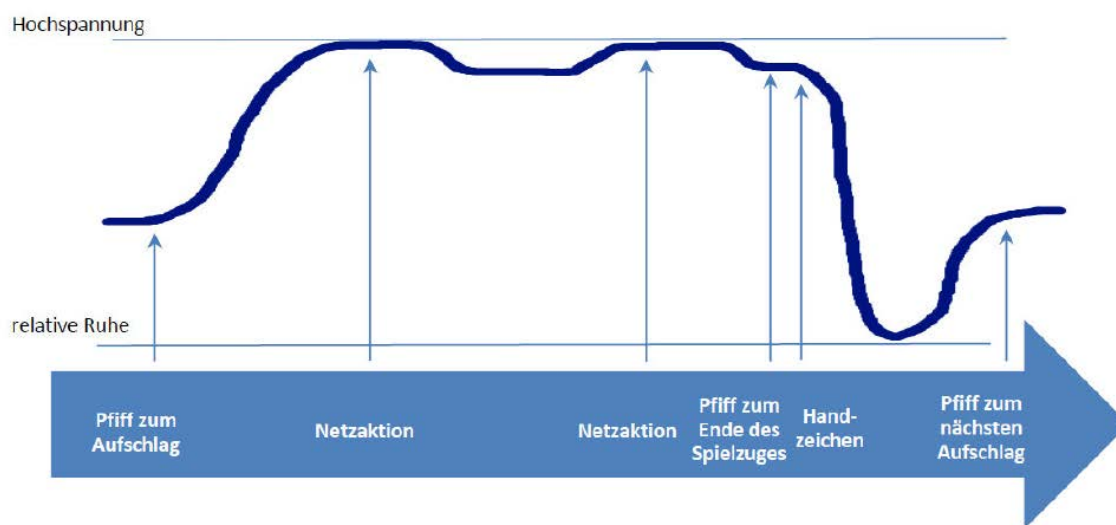
Varianten der Grundsituation ergeben sich z. B. durch:

- >> 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 unberechtigten 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 eventuelle 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.