

# Verhalten im Schiedsrichteralltag

# Vor Spielbeginn (1)

- Nach Aufruf der Spielpaarung durch die Turnierleitung muss dort der Spielberichtsbogen und ggf. weitere Schiedsrichterutensilien abgeholt werden.
- Angegebene Uhrzeiten müssen in die Zeitfenster eingetragen werden.
- Bei Mannschafts- und Doppelspielen muss das Spiel von 2 Personen (Schiedsrichter + Netzschiedsrichter) geleitet werden.

# Vor Spielbeginn (2)

- Bei Mannschaftsspielen müssen vor Spielbeginn die Namen aller Spieler, die eingesetzt werden sollen auf dem Bogen stehen. Darauf sollten die Mannschaften hingewiesen werden.
- Es ist weiterhin darauf zu achten, dass kein Spieler eingesetzt wird, der nicht auf dem Bogen steht.

# Vor Spielbeginn (3)

- Für eine ausreichende Aufwärmzeit ist zu sorgen, sie sollte jedoch 5 Minuten nicht überschreiten.
- Mängel bezüglich der Kleidung (Einheitlichkeit) sind zu notieren.
- Bei Mannschaftsspielen ist die Grundstellung der jeweiligen Mannschaften zu erfragen und auf dem Bogen einzutragen.

# Vor Spielbeginn (4)

- Vorher sollte mit den beiden Spielführern die Angaben- und Seitenwahl durchgeführt werden.
- Die Mannschaft mit Angabe erhält die Buchstaben A bis C die andere die Zahlen 1 bis 3. Spieler A beginnt mit der Angabe.
- Es ist beim Ausfüllen des Bogens darauf zu achten, dass sich die Mannschaft links vom „Schreiber“ auch auf der linken Seite des Bogens befindet.

# Positionierung des Schiedsrichters (1)

- Optimalfall:
  - Der Schiedsrichter steht erhöht (z.B. auf einem kleinen Kasten) an einem Ende des Netzes. Seine Augenhöhe sollte sich etwa 45 bis 50 cm über der Netzkante befinden.
  - Der Netzschiedsrichter steht am anderen Ende des Netzes, außerhalb des Feldes mit dem Gesicht zum Schiedsrichter.

# Positionierung des Schiedsrichters (2)

- Mindestens:
  - Spielleitung immer im Stehen und nicht im Sitzen
    - Im Sitzen kann z.B. durch den eingeschränkten Blickwinkel die Seitenlinie der anderen Seite nicht gut erkannt werden. Deshalb ist eine Entscheidung, ob der Ball im Aus war schwer möglich.

# Positionierung des Schiedsrichters (3)

- Beweglichkeit:
  - Möglichkeit, Blickwinkel zu ändern, um z.B. ein Über- oder Unterfassen zu erkennen
  - Möglichkeit, Blickfeld zu erweitern, um z.B. den Angabenraum einsehen zu können
    - indem man:
      - in die Knie geht
      - sich nach vorne oder hinten neigt
      - einen Schritt nach hinten oder zur Seite geht

# Aufgaben (1)

- vor Spielbeginn sollen
  - der Ball (auch neuer Ball nach Balltausch)
  - das Spielfeld und das Netzüberprüft werden.
- weiterhin soll darauf geachtet werden, dass in unmittelbarer Nähe des Feldes keine abgestellten Gegenstände oder sich dort aufhaltende Personen die Spieler gefährden
  - Gegenstände entfernen lassen
  - Personen bitten Abstand zu halten

# Aufgaben (2)

- Die Reihenfolge der Rotation soll überprüft und bei Fehlern auch bestraft werden
  - zur Überprüfung kann die Dokumentation auf dem Bogen herangezogen werden
- Bei Auswechselungen und Auszeiten sind die Zeiten zu nehmen.
- Die Anzahl der genommenen Auszeiten soll den Mannschaften angesagt werden.

# Aufgabenteilung (1)

- vor Spielbeginn sollten die Schiedsrichter absprechen:
  - dass einer laut zählt und die Handzeichen gibt
  - und der andere die Dokumentation des Spiels auf dem Bogen übernimmt:
    - Grundaufstellung, Auszeiten, Auswechslungen und der Punktestand können in den entsprechenden Feldern notiert werden und als Erinnerungshilfe genutzt werden

# Aufgabenteilung (2)

- bei der Angabe soll abgesprochen werden:
  - dass einer auf den Angabenraum
  - und der andere auf eine eventuelle Sichtbehinderung oder Netzberührung des Balles oder eines Spielers achtet

# Aufgabenteilung (3)

- bei Angriffen (z.B. Schmetterball) soll abgesprochen werden:
  - dass einer darauf achtet, wo der Ball landet:
    - innerhalb oder außerhalb
    - Handspiel oder Aus nach Körperberührung
  - und der andere sich auf eine eventuelle Netzberührung der Spieler konzentriert

# Hinweise zu Netzberührungen

- Schmetterspieler:
  - vorwärts: mit Fuß
  - rückwärts: mit Rücken, Po oder Hand
- Blockspieler:
  - mit Knien, Brust oder Händen

# Hinweise zu Verwarnungen

- bei leichtem Fehlverhalten soll zunächst eine mündliche Ermahnung ausgesprochen werden
- bei wiederholtem oder größerem Fehlverhalten soll eine Verwarnung (gelbe Karte) gezeigt und dies im Spielbericht vermerkt werden
- bei erneuter Wiederholung oder grob unsportlichem Verhalten soll eine Disqualifikation (rote Karte) gezeigt werden
  - die Vorkommnisse sind dem DFfB Schiedsrichterwart/der Turnierleitung in einem kurzen Bericht auf dem Spielberichtsbogen zu schildern

# weitere Verhaltenshinweise (1)

- selbstbewusstes Auftreten zeigen
- keine „ausgleichende Gerechtigkeit“ anwenden
- keine Konzessionsentscheidungen aufgrund von Sympathie oder Antipathie treffen
- ausreichende Sicherheit für eine Entscheidung abwägen
  - bei Unsicherheit (z.B. wegen verstellter Sicht) den Ball wiederholen lassen
    - gilt aber letztlich nur bei Aus-Entscheidungen
    - kann es nicht geben bei Netz, Überfassen, zu vielen Kontakten usw. hier gilt: was man nicht sieht, kann man nicht ahnden und deshalb läuft das Spiel weiter

# weitere Verhaltenshinweise (2)

- auf keine Diskussion einlassen, Entscheidungen sind endgültig
- wenn eine Mannschaft ein eigenes „Fehlverhalten“ angibt, also sich selbst damit benachteiligt (Fairplay), dann sollte die Hilfe angenommen werden, um eine Entscheidung zu treffen
- keine Hilfe von außen (Zuschauer, Trainer, Ersatzspieler) annehmen

# weitere Verhaltenshinweise (3)

- konsequente Regelauslegung anwenden, d.h. bei jedem:

- „Ball im Feld“
- „Nichtspieler im Feld“

das Spiel unterbrechen und den Ball wiederholen lassen, egal in welcher Ecke des Feldes die Störung auftritt

damit können unnötige Diskussionen vermieden werden

# weitere Verhaltenshinweise (4)

- klare Ansagen machen
- aufmerksam sein
- als Hilfe zur Kontrolle der maximalen Ballberührungen bei Mannschafts- oder Doppelspielen können die Kontakte im Kopf mitgezählt werden

# Hinweise für „Einzel-Schiedsrichter“

- wenn alleine angefangen, dann auch ohne Hilfe von außen
- ansonsten bei Problemen zweiten festen Schiri dazuholen
- wenn alleine, dann vielleicht besser ohne Handzeichen oder eingeschränkt, bevor die ganze Konzentration auf den Handzeichen liegt und dadurch die Spielleitung oder –dokumentation leidet

# Sonstiges

- Alle Eintragungen auf dem Spielberichtsbogen sollen gut leserlich sein