

Leitfaden und Anleitungen für Schiedsrichter

Überarbeitete Fassung 2005

Es ist nicht richtig, dass die Schiedsrichter-Tätigkeit nur daraus besteht, die Spielregeln als Grundlage für alle Entscheidungen zu nehmen, weil sie nicht deren mechanische oder automatische Anwendung sein können. Hohe Zuständigkeit ist erforderlich. Diese Zuständigkeit ist die individuelle, persönliche Erfahrung, die durch die jahrelange Teilnahme an Volleyballereignissen erreicht wird, bei der der Schiedsrichter erkennt, dass er kein Außenseiter, sondern ein wesentlicher Bestandteil des Spieles ist. Er kann deshalb seine Aufgaben nicht einfach dadurch ausführen, dass er Fehler der Mannschaften und die technischen Fertigkeiten und das Verhalten der Spieler bewertet und entsprechende Sanktionen verhängt. Dies würde einen sehr unrechten Weg des Schiedsrichters bedeuten. Im Gegenteil, er muss Fachmann und Freund sein, für das Spiel und mit den Spielern arbeiten. Er wird negative Entscheidungen nur dann treffen, wenn dies unbedingt notwendig ist. Er sollte sich niemals in den Vordergrund stellen, sondern im Hintergrund des Spieles bleiben, nur dann eingreifend, wenn notwendig. Dieses Verhalten ist besonders im heutigen Volleyball erforderlich.

Modernes Volleyball und die Ziele der FIVB erfordern eindrucksvolles Spiel, das eine hervorragende Show für die Zuschauer und – durch die Massenmedien – für Millionen von Fans bietet. Das heutige Spitzenvolleyball wird nicht einfach nur für das Vergnügen der Spieler in einer kleinen Halle ohne Zuschauer gespielt, sondern wird in alle Ecken der Welt übertragen. Die Zuschauer haben kein Interesse an den Pfiffen des Schiedsrichters, sondern wollen eine herausragende athletische Darbietung mit individuellem und mannschaftlichem Wettstreit in jedem Spielzug erleben.

Regel 2 – Netz und Pfosten

1. Wegen der Elastizität des Netzes sollte der 1. Schiedsrichter prüfen, ob es korrekt gespannt ist. Indem er einen Ball ins Netz wirft, kann er herausfinden, ob das Netz straff ist. Der Ball muss aus dem korrekt gespannten Netz zurückspringen; das Netzmaterial darf allerdings auch nicht zu elastisch sein (z.B. aus Gummi).
Wenn sich das Netz ausbaucht, kann es nicht verwendet werden.
Das Netz muss senkrecht über der Achse der Mittellinie hängen.
Die Antennen müssen an der **Außenkante** der Seitenbänder und nicht an deren Mitte angebracht sein.
2. Mit einem Netz mit zerrissenen Maschen soll nicht gespielt werden.
3. Der 2. Schiedsrichter muss vor dem Auslösen die Netzhöhe mit einem Messstab messen, der zur Ausrüstung des Spielfelds gehört. Am Messstab sollen die Höhen von 243/245 und 224/226 für Männer und Frauen markiert sein. Der 1. Schiedsrichter überwacht diese Tätigkeit.
4. Während des Spiels (und speziell zu Beginn jeden Satzes) muss der zuständige Linienrichter prüfen, ob die Seitenbänder senkrecht über den Seitenlinien befestigt sind und die Antennen exakt an deren Außenkante stehen. Sollte dies nicht der Fall sein, sollen sie sofort ausgerichtet werden.
5. Vor dem Spiel (vor dem offiziellen Aufwärmen) und während des Spiels müssen die Schiedsrichter prüfen, ob die Pfosten und der Schiedsrichter-Stuhl eine Gefahr für die Spieler bieten und ggf. Teile der Pfosten oder Kabel umhüllen.

Regel 3 – Ball

1. Der 2. Schiedsrichter beaufsichtigt die 5 Bälle vor dem Spiel und stellt sicher, dass sie dieselben Eigenschaften aufweisen (Farbe, Umfang, Gewicht und Druck). Zusammen mit dem 1. Schiedsrichter wählt er die 3 Spielbälle darunter aus. Der 2. Schiedsrichter ist dann über das gesamte Spiel für sie verantwortlich und hilft mit, sie nach Spielende an den Ausrichter zu geben.
2. Nur vom DVV genehmigte Bälle dürfen verwendet werden (Marke und Typ wie sie für den Wettbewerb vorgeschrieben sind). Die Schiedsrichter müssen dies überprüfen und dürfen das Spiel nicht beginnen, wenn das DVV-Zeichen nicht auf den Bällen aufgedruckt ist.
3. Drei-Ball-System:

6 Ballholder werden eingesetzt und in der Freizone wie in Diagramm 10 platziert.

Vor dem Start erhalten die Ballholder auf den Positionen 2 und 5 je einen Ball vom 2. Schiedsrichter.

Während des Spiels, wenn nicht gespielt wird:

- a) Wenn der Ball außerhalb des Spielfelds ist, wird er vom nächstplatzierten Ballholder geholt und sofort zu dem Ballholder gerollt, der soeben seinen Ball an den Aufschlagspieler abgegeben hat.
- b) Ist der Ball auf dem Spielfeld muss er vom nächstplatzierten Spieler sofort aus dem Spielfeld gerollt werden.
- c) Nach Ende eines Spielzugs muss der Ballholder auf Position 2 oder 5 den Ball schnellstmöglich dem nächsten Aufschlagspieler einen Ball geben, damit der Aufschlag ohne Verzögerung durchgeführt werden kann.

Die Ballholder rollen sich die Bälle zu und werfen sie nicht, ohne das Spiel zu beeinträchtigen.

Regel 4 – Mannschaften

1. Die Schiedsrichter müssen vor dem Spiel (während des offiziellen Protokolls) die Zahl der Personen ermitteln, die auf der Bank sitzen dürfen oder sich in der Aufwärmzone aufhalten dürfen.
Neben den Spielern und dem Arzt dürfen nur Trainer, Co-Trainer und Physiotherapeut in der Kontrollzone auf der Bank Platz nehmen.
Nur die in der Spielerliste aufgeführten Spieler dürfen am offiziellen Warmspielen teilnehmen.
2. Der 1. Schiedsrichter muss die Identität der Spieler anhand der Spielerliste und der Spielerpässe überprüfen.
3. Trainer und Mannschaftskapitän müssen die Spielerliste im Spielberichtsbogen überprüfen und abzeichnen. Sie sind verantwortlich für die Richtigkeit der Eintragungen.
4. Der 1. Schiedsrichter muss die Spielerkleidung überprüfen. Die Trikots sind stets in der Hose zu tragen.
Das Zeichen für den Mannschaftskapitän muss gut sichtbar angebracht sein.
5. Die Offiziellen sollen gleich gekleidet sein (evtl. Ausnahme: Physiotherapeut).

Regel 5 – Mannschaftsführer

1. Der 1. Schiedsrichter muss über das gesamte Spiel wissen, wer Trainer und jeweiliger Spielkapitän ist. Nur diese dürfen Anträge stellen.
2. Während des Spiels muss der 2. Schiedsrichter darauf achten, dass die Reservespieler entweder auf der Bank sitzen oder sich in der Aufwärmzone aufhalten. In der Aufwärmzone dürfen sie sich ohne Ball warmmachen. Die Reservespieler haben kein Recht, Entscheidungen des Schiedsgerichts zu kritisieren. Tun sie dies dennoch, müssen Sanktionen verhängt werden.
3. Sollte der Spielkapitän eine Erklärung zur Regelauslegung einer Entscheidung erbitten, muss der 1. Schiedsrichter dieser Bitte nachkommen.
4. Der Trainer hat kein Recht darauf, von den Schiedsrichtern Erklärungen zu verlangen. Er darf lediglich die offiziellen Spielunterbrechungen beantragen. Sollte auf der Anzeigetafel die Anzahl der jeweiligen Spielunterbrechungen nicht ersichtlich sein, darf er deren Anzahl beim Schreiber erfragen wenn der Ball aus dem Spiel ist.

Regel 6 – Punkt-, Satz- und Spielgewinn

Es wird grundsätzlich nach dem Rally-Point-System gespielt.
Tritt eine Mannschaft nicht an oder wird sie für unvollständig erklärt, muss der Spielberichtsbogen entsprechend den Regeln ausgefüllt werden.

Regel 7 – Aufbau des Spiels

1. Das Aufstellungsblatt muß vom 2. Schiedsrichter und vom Schreiber kontrolliert werden, bevor die Aufstellung in den Spielberichtsbogen eingetragen wird (Kontrolle, ob alle aufgeführten Spieler in der Spielerliste vorkommen. Ist dies nicht der Fall, muss das Aufstellungsblatt zurückgewiesen und ein korrektes angefordert werden).
2. Am Ende jeden Satzes soll der 2. Schiedsrichter die Trainer sofort um das Aufstellungsblatt für den nächsten Satz bitten, um ein Ausdehnen der Satzpause über die 3 Minuten hinaus zu vermeiden.
3. Wird ein Positionsfehler gepfiffen, muss der Schiedsrichter nach dem entsprechenden Handsignal die beiden betroffenen Spieler anzeigen. Wenn der Spielkapitän weitere Informationen benötigt, sollten ihm diese durch den 2. Schiedsrichter anhand des Aufstellungsblatts gegeben werden.

Regel 8 – Spielsituationen

1. Es ist wichtig, sich die Bedeutung des Wortes „vollständig“ im Satz: „Der Ball ist aus, wenn er den Boden vollständig außerhalb der Begrenzungslinien berührt“, klarzumachen.
2. Die Spannseile und Pfosten gehören nicht zum Netz. Wenn ein Ball Teile der Anlage außerhalb der Seitenbänder berührt, ist dies als „Berührung eines fremden Gegenstandes“ abzufeiern.

Regel 9 – Spielen des Balles

1. Wenn der Ball einen Linienrichter, Schiedsrichter oder Trainer in der Freizone berührt, so ist der Ball „aus“
2. Wenn ein Spieler, um den Ball zu spielen, die Hilfe eines Offiziellen oder Trainers in Anspruch nimmt, so ist dies eine unerlaubte Hilfestellung und führt nicht zu einer Wiederholung des Spielzugs.
3. Es wird ausdrücklich betont, dass nur die Fehler gepfiffen werden dürfen, die gesehen werden. Der 1. Schiedsrichter soll nur auf den Teil des Körpers achten, der den Ball berührt. Die Position des Körpers vor, während oder nach der Berührung soll sein Urteil nicht beeinflussen. Es wird ausdrücklich darauf bestanden, dass die Schiedsrichter oberes Zuspiel mit den Fingern gestatten, sofern dies sauber ist.
4. Der Text von Regel 9.2.2 muss klar verstanden werden: „Der Ball muss geschlagen werden, er darf nicht gefangen oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurückprallen.“ Ein Schlag bedeutet, dass der Ball vom Kontaktpunkt zurückspringt, während ein geworfener Ball zwei Aktionen beinhaltet: zuerst „Fangen“, dann „Werfen“ des Balles.
5. Die Schiedsrichter müssen auf die Gleichmäßigkeit bei der Beurteilung der Ballberührung achten, v.a. im heutigen Volleyball, wo Finten gespielt werden, bei denen dem Ball eine andere Richtung gegeben wird. Es muss klar sein, dass ein Lob erlaubt ist, wenn der Ball dabei nicht gefangen oder geworfen wird.
Der 1. Schiedsrichter muss den Lob sehr genau beobachten; wenn der Ball dabei nicht sauber aus der Hand kommt, sondern geworfen wird, so ist dies ein Fehler.
6. Es muss darauf geachtet werden, dass der Block klar den gegnerischen Angriff abwehrt. Wenn der Ball dabei gehalten, gehoben, gestoßen, getragen, geworfen oder mit der Hand begleitet wird, so muss dies als „gefangen“ abgepfiffen werden (dies sollte allerdings nicht übertrieben werden).
7. Unglücklicherweise verstehen viele Schiedsrichter Regel 9.2.3.2 nicht und wenden diese daher nicht korrekt an. Sie verstehen nicht, in welchen Fällen wir von „der ersten Berührung einer Mannschaft“ sprechen. Es gibt vier verschiedene Fälle, die als erste der 3 Berührungen einer Mannschaft zählen:
 - Die Annahme des Aufschlags;
 - Die Abwehr eines Angriffs (nicht nur eines Schlags, sondern aller Angriffe, s. Regel 13.1.1);
 - Die Abwehr eines vom gegnerischen Blocks abprallenden Balles;
 - Die Abwehr eines vom eigenen Blocks kommenden Balles.Sollte ein Schiedsrichter einem Spielkapitän spezielle Fehler im Bereich der Ballberührungen erklären müssen, muss unbedingt die offizielle Terminologie von Regel 9.3 und anderen verwendet werden.
8. Um längere und spektakuläre Spielzüge zu fördern, sollen nur die augenfälligsten Fehler gepfiffen werden. Der 1. Schiedsrichter soll v.a. dann, wenn ein Spieler in einer schlechten Position zum Ball ist, in seiner Bewertung der Technik großzügiger sein, z.B.
 - Der Zuspieler muss rennen, um den Ball spielen zu können oder sehr schnell reagieren.

- Die Spieler müssen rennen oder sehr schnell reagieren, wenn ein Ball vom Block oder einem anderen Spieler abprallt.
- Die erste Ballberührung einer Mannschaft darf mehrfach sein, der Ball darf aber weder gefangen noch geworfen werden.

Regeln 10 und 11 – Ball am Netz und Spieler am Netz

1. Der 2. Schiedsrichter und die Linienrichter müssen Regel 10.1.2 gut verstehen, die das Recht gibt, den Ball aus der gegnerischen Freizone zurückzuspielen. Während des Spiels müssen sie dies gut beobachten und sich entsprechend bewegen, um den Spieler, der den Ball zurückspielen will, nicht zu behindern.
2. Große Aufmerksamkeit ist Regel 11.4.4 zu widmen, die besagt, dass die Berührung von Netz oder Antenne durch einen Spieler kein Fehler ist, außer, wenn dies während einer Spielaktion geschieht oder das Spiel beeinflusst. Unter Spielaktion ist jede Aktion von Spielern zu verstehen, die nahe dem Ball sind und diesen zu spielen versuchen. Folgende Situationen sollten beachtet werden:
 - Wenn ein Spieler auf seinem Feld steht und von der Gegenseite ein Ball ins Netz gespielt wird und der Ball dabei den Spieler berührt, so ist dies kein Fehler (Regel 11.3.3)
 - Wenn ein oder zwei Spieler nahe genug zum Ball sind, um Teil der Spielaktion zu sein, so ist die Netzberührung ein Fehler.
3. Netzkabel und Spannseile außerhalb der Seitenbänder gehören nicht zum Netz, ebenso wenig die Pfosten. Wenn diese durch einen Spieler berührt werden, kann dies niemals ein Fehler sein.
4. Das Spiel am Netz ist von grundsätzlicher Bedeutung; die Schiedsrichter müssen deshalb besondere Aufmerksamkeit auf Blockberührungen richten.

Regel 12 – Aufschlag

1. Um den Aufschlag zu genehmigen, ist es nicht notwendig, dass der Aufschlagsspieler bereit ist, sondern nur, dass er im Ballbesitz ist.
2. Der 1. Schiedsrichter und der betreffende Linienrichter müssen die Position des Aufschlagsspielers im Augenblick der Ballberührung bzw. des Absprungs zu einem Sprungaufschlag genau beobachten. Wird ein Fehler festgestellt, muss der Linienrichter dies sofort anzeigen und der 1. Schiedsrichter muss abpfeifen. Der Aufschlagsspieler kann außerhalb der Aufschlagzone mit der Aktion beginnen, er muss aber bei der Ausführung bzw. beim Absprung zum Sprungaufschlag komplett in der Aufschlagzone sein.
3. Während des Aufschlags muss der 1. Schiedsrichter die aufschlagende, der 2. Schiedsrichter die annehmende Mannschaft beobachten.
4. Wenn der Aufschlagsspieler zu lange braucht um in die Aufschlagzone zu kommen, oder den Ball vom Ballholder nicht annimmt, so kann dies Ursache für eine Verzögerungssanktion sein.
Anmerkung: Viele Schiedsrichter und Spieler missinterpretieren diesen Regeltext, indem sie annehmen, dass die 8 Sekunden erst von dem Moment an zählen, in dem der Spieler den Ball hochwirft. Der Regeltext sagt klar aus, daß die 8 Sekunden vom Pfiff des Schiedsrichters an zählen.
5. Handsignal 19 muss vom 1. Schiedsrichter angewandt werden, wenn der Ball beim Aufschlag das Netz berührt und nicht im Spiel bleibt.
6. Vielfach wird nicht berücksichtigt, dass Regel 12.5 – Sichtblock – immer noch existiert und berücksichtigt werden muss.

Regel 13 – Angriff

1. Auch ein Lob ist ein Angriff.
2. Um Regel 13.2.4 – Angriff gegen den gegnerischen Aufschlag – besser zu verstehen, sollte darauf geachtet werden, dass in diesem Fall nicht die Position des Spielers, sondern nur die des Balles maßgeblich ist. Der Fehler entsteht nur, wenn der Angriff vollendet ist.
3. Bei der Kontrolle des Angriffs eines Hinterspielers oder des Liberos ist es wichtig zu verstehen, dass der Fehler nur entsteht, wenn der Angriff vollendet ist – entweder der Ball hat die Netzebene vollständig überquert oder ist von einem Blockspieler berührt worden.

Regel 14 – Block

1. Der Block darf jeden Ball über dem gegnerischen Feld blocken, vorausgesetzt
 - der Ball wird nach der ersten oder zweiten Berührung der gegnerischen Mannschaft in Richtung eigenes Feld gespielt wird;
 - kein Spieler der gegnerischen Mannschaft kann den Ball noch spielen.

Berührt der Block den Ball vor oder gleichzeitig mit dem Angreifer, so verhindert er die Vollendung des Angriffs. Dann ist auf Fehler für den Block zu entscheiden.

Nach der 3. Ballberührung des Gegners darf jeder Ball über dem Feld des Gegners geblockt werden.

2. Pässe, die das Netz nicht überqueren, dürfen – außer nach der 3. Ballberührung – nicht geblockt werden.
3. Reicht ein Blockspieler über das Netz und berührt dort den Ball, anstatt ihn zu blocken, so wird dies als Angriffsaktion geahndet.
4. Der Text von Regel 1.6.3: „Der gegnerische Aufschlag wird geblockt“ bedeutet, dass der Block vollendet wird.
5. Wenn während einer Blockaktion der Ball den Fuß eines Blockspielers berührt, ist dies kein Fehler.

Regel 15 – Unterbrechungen und Verzögerungen

1. Verletzt sich ein Spieler, soll der 1. Schiedsrichter sofort einen Wechsel veranlassen. Ist die Verletzung ernsthaft, sollten die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und der medizinischen Betreuung Gelegenheit geben, das Spielfeld zu betreten. Ein ausnahmsweiser Wechsel aufgrund einer Verletzung kann ohne Berücksichtigung der Wechselbeschränkungen mit jedem Spieler, der **im Augenblick der Verletzung (Regel 15.7)** nicht auf dem Feld ist, durchgeführt werden. Es muss darauf geachtet werden, dass es die Regel einem ausnahmsweise ausgewechselten Spieler nicht erlaubt, in diesem Spiel nochmals mitzuspielen.
Ein ausnahmsweiser Wechsel zählt in keinem Fall als normaler Wechsel.
2. Die Schiedsrichter müssen klar unterscheiden zwischen einem unrechtmäßigen Wechsel (wenn ein solcher stattgefunden hat und das Spiel fortgesetzt wurde, ohne dass der Schreiber ihn bemerkt hat, Regel 15.9.2), und einem unberechtigten Antrag auf einen Wechsel, der zum Zeitpunkt des Antrags vom Schreiber oder 2. Schiedsrichter bereits als unberechtigt erkannt wurde (Regel 15.11.3), der zurückgewiesen und mit einer Verzögerungssanktion belegt wird.
3. Ein Wechsel vor Beginn eines Satzes ist möglich und muss beim Stand von 0:0 im Spielberichtsbogen eingetragen werden.
4. Beantragt ein Trainer einen Wechsel, so ist dies eindeutig durch das entsprechende Handzeichen anzuzeigen. Steht ein Trainer nur auf, ruft etwas oder betätigt den Summer, so kann der 2. Schiedsrichter die Art der beantragten Spielunterbrechung nicht wissen. Der Antrag ist dann zurückzuweisen. Hier hat der 1. Schiedsrichter zu beurteilen, ob beabsichtigt ist, das Spiel zu verzögern und ggf. eine Sanktion wegen Verzögerung zu verhängen.
In selber Weise ist vorzugehen, wenn sich ein Wechselspieler nicht zum Eintreten bereit nahe der Wechselzone befindet.
5. Werden mehrere Wechsel beantragt, müssen diese nacheinander durchgeführt werden, damit der Schreiber die wechselnden Paare deutlich erkennen kann. Deswegen müssen die Spieler, die an dem aktuellen Wechsel nicht beteiligt sind, außerhalb der Wechselzone bleiben und warten, bis sie an der Reihe sind.
6. Es ist wichtig, darauf zu achten, dass sich die Spieler beim Wechsel schnell bewegen. Ist die Mannschaft sehr langsam, kann dies als Verzögerung geahndet werden.
7. Für die Schiedsrichter ist es sehr wichtig, zu wissen, was „unberechtigter Antrag“ bedeutet, die typischen Fälle, wie in solchen Fällen zu verfahren ist, und wie im Wiederholungsfall vorzugehen ist.
8. Es muss eindeutig unterschieden werden zwischen einem Wechsel, der von Trainer oder Spielführer beantragt werden muss, und einer Libero-Austauschaktion.

Regel 16 – Spielverzögerungen

1. Die Schiedsrichter müssen absolut vertraut sein mit den Grundsätzen und Möglichkeiten der Verzögerungen und den entsprechenden Sanktionen. Darüber hinaus müssen sie auch gut den Unterschied zwischen einer Verzögerung und einem unberechtigten Antrag kennen.
2. Die Schiedsrichter sollen allen absichtlichen und unbeabsichtigten Verzögerungen vorbeugen.
Beispiel für eine Verzögerung:
Ein Spieler verzögert das Spiel, wenn er den Schiedsrichter bittet, die Schuhe binden zu dürfen. Dies muss sofort mit einer Sanktion für Verzögerung geahndet werden.
Hauptursachen von Verzögerungen (u.a.):
 - Spielerwechsel,
 - Auszeiten,
 - Schuhe binden,
 - Boden wischen.
3. Sanktionen wegen Verzögerung werden für die Mannschaft verhängt, auch wenn nur ein einzelner Spieler die Verzögerung verursacht.
4. Obwohl für die „Verwarnung wegen Verzögerung“ nur ein Handzeichen (Nr. 25 ohne Karte) gezeigt wird, muss sie in der Rubrik „Sanktionen“ in der Spalte Verwarnung eingetragen werden (im Gegensatz zur Verwarnung wegen ungebührlichen Verhaltens, für die kein Zeichen gegeben und die nicht im Spielberichtsbogen eingetragen wird). Die „Bestrafung wegen Verzögerung“ wird durch die gelbe Karte am Handgelenk angezeigt und im Spielberichtsbogen in der Spalte Bestrafung eingetragen.
5. Wischer:
 - Spieler und Trainer haben kein Recht, die Wischer zum Wischen des Bodens aufzufordern.
 - Wenn ein Spieler mit seinem Tuch den Boden wischt, wird der 1. Schiedsrichter nicht warten, bis der Boden trocken ist und die Spieler spielbereit sind. Sollten sie im Augenblick der Ausführung des Aufschlags nicht in ihren Positionen sein, muss der betreffende Schiedsrichter einen Aufstellungsfehler pfeifen.

Regel 17 – Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen

Kann ein verletzter Spieler weder regulär noch ausnahmsweise (d.h. , die Mannschaft besteht nur aus 6 normalen Spielern – der Libero kann an keinem Spielerwechsel teilnehmen) ausgewechselt werden, so wird ihm eine dreiminütige Wiederherstellungszeit gegeben. Dies ist aber nur einmal pro Spieler in einem Spiel möglich.

Regel 18 – Pausen und Seitenwechsel

1. Während der Satzpausen dürfen sich die Spieler mit Bällen warmspielen, aber nicht mit den Spielbällen.
2. Im Entscheidungssatz wechseln die Mannschaften die Spielfeldhälften nachdem die erste Mannschaft den 8. Punkt erzielt hat. War dies die annehmende Mannschaft, muss sie vor ihrem Aufschlag um eine Position rotieren. Dies muss vom Schreiber und den Schiedsrichtern kontrolliert werden.
3. In den Satzpausen bleiben die Spielbälle bei den Ballholdern. Sie dürfen nicht an die Spieler zum Warmspielen abgegeben werden. Vor dem Entscheidungssatz erhält der 1. Aufschlagsspieler den Ball vom 2. Schiedsrichter. Ansonsten nimmt der 2. Schiedsrichter den Ball während der Satzpausen oder dem Seitenwechsel im Entscheidungssatz nicht zu sich – er bleibt bei den Ballholdern.

Regel 19 – Libero

Die Spielberechtigung für den Libero ist gegeben, wenn er in der Spielerliste im speziellen Feld als Libero eingetragen ist. Die Eintragung auf dem Aufstellungsblatt des 1. Satzes ist nicht mehr erforderlich. Sollte sich der Libero verletzen, kann der Trainer einen neuen Libero aus der Reihe der Spieler, die sich **im Augenblick der Neubenennung** nicht im Spiel befinden, benennen (Regel 19.3.3). Hier muss deutlich auf den Unterschied zu einem ausnahmsweisen Wechsel bei Verletzung eines normalen Spielers hingewiesen werden, bei dem nur Spieler beteiligt sein können, die **im Augenblick der Verletzung** nicht im Spiel sind (außer Libero und sein Austauschspieler). Der Trainer ist allerdings nicht verpflichtet, einen neuen Libero zu benennen.

Regeln 20 und 21 – Anforderungen an das Verhalten und unkorrektes Verhalten und Sanktionen

1. Es ist sehr wichtig, diese Regeln, ihren Text und die Skala der Sanktionen gründlich zu studieren, um deren Sinn zu verstehen.
Wichtige Punkte:
 - Regel 21.1 behandelt das schlechte Benehmen, das nicht Ursache für Sanktionen ist. Nur eine Verwarnung (mündlich oder durch entsprechende Handzeichen) wird der Mannschaft oder einem Mannschaftsmitglied über den Spielkapitän erteilt (keine Karten, kein Eintrag im Spielberichtsbogen).
 - Regel 21.2 behandelt das Verhalten, das Sanktionen nach sich zieht. Dieser Regel folgend, müssen ungebührliches oder beleidigendes Verhalten streng bestraft werden. Sie werden im Spielberichtsbogen festgehalten. Prinzipiell hat die Wiederholung eines solchen Verhaltens im selben Spiel die nächste Stufe in der Skala der Sanktionen zur Folge.
2. Praktische Umsetzung einer Sanktion für ein Mannschaftsmitglied durch den 1. Schiedsrichter:
 - a) Die Sanktion ist für ein Mannschaftsmitglied auf dem Feld:

Ist das schlechte Verhalten eines Mannschaftsmitglieds nur geringfügig, so wird dies nicht bestraft, aber der 1. Schiedsrichter wird versuchen, die Mannschaft davor zu bewahren, Strafen zu erhalten. Deshalb erteilt er mündlich oder mit Handzeichen eine Verwarnung über den Spielkapitän (keine Karte, kein Eintrag in den Spielberichtsbogen). Diese Verwarnung ist keine Strafe und hat keine unmittelbaren Folgen.

Ist das schlechte Verhalten gröber, muss der 1. Schiedsrichter pfeifen (normalerweise, wenn der Ball aus dem Spiel ist, aber so bald als möglich). Er holt sich dann den betreffenden Spieler zu sich, zeigt ihm die erforderliche Karte und erklärt ihm die Stufe der Bestrafung: „Sie erhalten eine Bestrafung, sie werden hinausgestellt/disqualifiziert.“

Der 2. Schiedsrichter muss sehr sorgfältig aufpassen, wem die Sanktion gilt und dann sofort den Schreiber anweisen, die Strafe in der entsprechenden Rubrik festzuhalten.

Sollte der Schreiber beim Eintrag feststellen, dass die Entscheidung des 1. Schiedsrichters nicht regelgerecht ist, also gegen die Skala der Sanktionen verstößt, muss er sofort den 2. Schiedsrichter davon unterrichten. Dieser kontrolliert den Sachverhalt und informiert dann den 1. Schiedsrichter, der seine vorherige Entscheidung revidieren muss. Sollte der 1. Schiedsrichter die Bedenken des Schreibers und des 2. Schiedsrichters nicht akzeptieren, muss der Schreiber die Entscheidung des 1. Schiedsrichters unter „Bemerkungen“ eintragen.

Die Sanktion ist für ein Mannschaftsmitglied, das sich nicht auf dem Feld befindet:

Der 1. Schiedsrichter muss pfeifen und den Spielkapitän zu sich bestellen. Diesem zeigt er die entsprechende Karte und erklärt ihm: „Ich erteile Spieler Nr. ... /dem Trainer usw. eine Bestrafung/Hinausstellung/Disqualifikation.“ Der Spielkapitän muss

dann das betroffene Mannschaftsmitglied davon informieren. Es muss aufstehen und durch Handheben anzeigen, dass es die Strafe anerkennt.

Während das Mannschaftsmitglied die Hand hebt, muss der 1. Schiedsrichter die Karte so deutlich zeigen, dass dies von den Mannschaften, vom 2. Schiedsrichter, Schreiber und den Zuschauern wahrgenommen werden kann.

3. Während des ganzen Spiels müssen die Schiedsrichter auf die Disziplin achten und standhaft sein, wenn Sanktionen für Spieler oder andere Mannschaftsmitglieder erforderlich werden. Allerdings sollen sich die Schiedsrichter bewusst sein, dass es ihre Aufgabe ist, Spielaktionen zu bewerten und nicht nach kleinen individuellen Fehlern zu suchen. Es ist notwendig, dass Schiedsrichter, Spieler und Trainer den Unterschied zwischen Strafen für schlechtes Verhalten und Sanktionen wegen Verzögerung und den dazu gehörenden Handzeichen kennen.

Regel 22 – Schiedsgericht und Verfahrensweisen

1. Es ist sehr wichtig, dass die Schiedsrichter nur dann einen Spielzug abpfeifen, wenn zwei Bedingungen erfüllt sind:
 - dass sie sicher sind, dass ein Fehler entstanden ist oder das Spiel von außen beeinflusst wurde,
 - und dass sie die Art des Fehlers erkannt haben.
2. Um die Mannschaften (und Zuschauer, TV usw.) richtig über den Fehler zu informieren, müssen die Schiedsrichter die offiziellen Handzeichen (Regeln 22.2 und 28.1) verwenden.
3. Da das Spiel sehr schnell ist, können Probleme entstehen durch Schiedsrichter-Fehler. Um dies zu vermeiden, müssen alle Mitglieder des Schiedsgerichts sehr eng zusammenarbeiten; Nach jeder Spielsaktion sollen sie Blickkontakt aufnehmen, um ihre Entscheidungen zu bestätigen.

Regel 23 – 1. Schiedsrichter

1. Der 1. Schiedsrichter muss immer mit den anderen Mitgliedern des Schiedsgerichts zusammenarbeiten; er soll diese in ihren Aufgabenbereichen innerhalb ihrer Aufgaben und Zuständigkeiten arbeiten lassen.
So soll er z.B. nach dem Abpfiff eines Spielzugs sofort zu seinen Kollegen schauen und nur anschließend seine endgültige Entscheidung treffen:
 - wenn zu entscheiden ist, ob ein Ball „aus“ oder „in“ war, muss er immer den verantwortlichen Linienrichter anschauen (obwohl er kein Linienrichter ist, hat er natürlich das Recht, wenn er es für notwendig erachtet, einen Linienrichter zu überstimmen);
 - während des Spiels muss der 1. Schiedsrichter sehr oft Blickkontakt zu seinem 2. Schiedsrichter halten (wenn möglich, nach jedem Spielzug und vor jeder Bewilligung zum Aufschlag), um zu sehen, ob ihm dieser einen Fehler anzeigt oder nicht.
2. Ob ein Ausball vorher von der annehmenden Mannschaft berührt wurde, wird vom 1. Schiedsrichter und den Linienrichtern beobachtet. Dabei entscheidet der 1. Schiedsrichter, nachdem er die Zeichen der anderen Mitglieder seines Schiedsgerichts registriert hat. Der Schiedsrichter soll niemals einen Spieler fragen, ob er den Ball berührt hat.
3. Er muss dem 2. Schiedsrichter und dem Schreiber immer genügend Zeit für die Erledigung ihrer Aufgaben geben, z.B. dem Schreiber, um zu überprüfen, ob ein Wechsel regulär ist und ihn einzutragen. Gibt er ihnen zu wenig Zeit, so können der 2. Schiedsrichter und der Schreiber der nächsten Spielphase nicht folgen, was Fehler der Schiedsrichter zur Folge haben wird. In diesem Fall muss der 2. Schiedsrichter das Spiel unterbrechen.
4. Der 1. Schiedsrichter kann alle Entscheidungen der anderen Mitglieder des Schiedsgerichts und auch von sich selbst ändern. Sollte er eine Entscheidung getroffen haben und nach dem Pfiff feststellen, dass einer seiner Kollegen etwas Gegenteiliges anzeigt, so kann er:
 - bei seiner Entscheidung bleiben, wenn er sich sicher ist;
 - seine Entscheidung ändern, wenn er merkt, dass er falsch lag;
 - auf Wiederholung des Spielzugs entscheiden, wenn er feststellt, dass beide Fehler gleichzeitig begangen wurden;
 - die Entscheidung z.B. des 2. Schiedsrichters zurücknehmen und den Spielzug wiederholen lassen, etwa, wenn der 2. Schiedsrichter einen Aufstellungsfehler bei der annehmenden Mannschaft gepfiffen hat und der 1. Schiedsrichter sofort oder nach Protest durch den Spielkapitän feststellt, dass die Aufstellung korrekt war.
5. Sollte der 1. Schiedsrichter feststellen, dass eines der anderen Mitglieder des Schiedsgerichts seine Aufgaben nicht kennt oder nicht objektiv arbeitet, muss er dieses austauschen.
6. Nur der 1. Schiedsrichter hat das Recht, Sanktionen wegen schlechten Verhaltens oder Verzögerung zu erteilen. Sollte ein anderes Mitglied des Schiedsgerichts irgend einen Vorfall, der zu einer Sanktion führt, bemerken, sollte es dies dem 1. Schiedsrichter melden.

Regel 24 – 2. Schiedsrichter

Der 2. Schiedsrichter muss so kompetent sein wie der 1. – er muss ihn im Notfall ersetzen.

Seine Rechte und Pflichten sind im Regelheft klar beschrieben.

Seine Zuständigkeiten müssen absolut bekannt sein, v.a., in welchen Fällen er zu entscheiden, zu pfeifen und den Fehler anzuzeigen hat.

Während des Spieles muss er sich darauf konzentrieren, die Netzberührungen, das Eindringen ins gegnerische Feld unter dem Netz und die Aktionen auf der Blockseite zu kontrollieren.

Auf die Netzberührungen durch Spieler muss besonders geachtet werden; viele Schiedsrichter verstehen die Regel nicht und pfeifen unrechtmäßig Spielzüge ab.

Eine Hauptaufgabe ist es, vor und während des Spiels die korrekten Positionen der Spieler anhand des Aufstellungsblatts zu kontrollieren. Dabei wird er vom Schreiber unterstützt, der ihm ansagen kann, welcher Spieler sich auf Position 1 befindet. Damit kann er die reguläre Position aller anderen Spieler ermitteln. Das Aufstellungsblatt ist auch Grundlage dafür, einem Spielkapitän den aufgetretenen Fehler zu verdeutlichen.

Der 2. Schiedsrichter muss darauf achten, dass die Freizone stets frei ist von irgendwelchen Hindernissen, die zur Verletzung von Spielern führen können, z.B. Trinkflaschen, Masseurkoffer, Auswechselfafeln u.ä..

Regel 25 – Schreiber

Die Arbeit des Schreibers ist sehr wichtig. Alle Schiedsrichter und Linienrichter müssen in der Lage sein, den Spielberichtsbogen auszufüllen und ggf. den Schreiber zu ersetzen.

Der Schreiber:

- muss vor jedem Satz anhand des Aufstellungsblatts nachprüfen, ob die Spielernummern auch alle in der Spielerliste vorhanden sind.
- zeigt dem 2. Schiedsrichter die 2. Auszeit und den 5. und 6. Wechsel an, der dies dem 1. Schiedsrichter und den Trainern weitermeldet.
- muss sehr aufmerksam beim Spielerwechsel mitarbeiten:
 - Nachdem der 2. Schiedsrichter den Wechsel genehmigt hat, geht er in die Auswechselzone und schaut zum Schreiber. Zur selben Zeit muss der Auswechselspieler in die Auswechselzone gehen und mit erhobener Hand die Auswechseltafel halten. Sollte der Trainer mehr als einen Wechsel beantragt haben, müssen diese hintereinander durchgeführt werden, damit der 2. Schiedsrichter und der Schreiber genug Zeit haben, nachzuprüfen, ob die Wechsel legal sind. Der 2. Schiedsrichter hat Sichtkontakt zum Schreiber, der nachprüft, ob der Wechsel legal ist. Wenn er dies erkannt hat, muss er sofort eine Hand heben, worauf der 2. Schiedsrichter den Wechsel durchführen lässt.
 - Nachdem der Schreiber gemeldet hat, dass der Wechsel legal ist, nimmt er die Hand herunter und trägt den Wechsel in den Spielberichtsbogen ein. Danach muss er sofort beide Hände heben zum Zeichen, dass seine Arbeit beendet ist. Bei mehreren Wechseln muss er dies nach jedem einzelnen Wechsel tun. Nachdem der 2. Schiedsrichter dieses Signal gesehen hat, wiederholt er es gegenüber dem 1. Schiedsrichter, der daraufhin das Spiel fortsetzt. Zu diesem Zeitpunkt muss der Schreiber feststellen, ob der Aufschlagsspieler der Rotationsordnung entspricht. Ist dies nicht der Fall, muss er sofort nach Ausführung des Aufschlags das Spiel stoppen. Der 2. Schiedsrichter muss zum Schreiber und dessen Entscheidung überprüfen und danach die Mannschaften und den 1. Schiedsrichter über die Situation informieren.
 - Stellt der Schreiber fest, dass der Wechsel illegal ist, so hat er sofort mit einer Hand zu winken und dem 2. Schiedsrichter dies mitzuteilen. Dieser muss sofort im Spielberichtsbogen prüfen, ob dies richtig ist. Wenn es sich bestätigt, muss der Antrag zurückgewiesen werden. Der 1. Schiedsrichter muss die Mannschaft mit einer Sanktion wegen Verzögerung belegen. Diese muss vom Schreiber in der Rubrik „Sanktionen“ eingetragen werden. Der 2. Schiedsrichter muss dies überwachen.

Regel 27 – Linienrichter

Die Arbeit der Linienrichter ist sehr wichtig. Alle Schiedsrichter sollten auch mit der Tätigkeit als Linienrichter vertraut sein.

- Die Linienrichter müssen mit einheitlichen Fahnen ausgerüstet sein, deren Farbe sich von der des Bodens unterscheiden muss.
- Die Linienrichter müssen ihre Tätigkeit gut kennen, sowohl wenn mit 4 als auch wenn mit 2 Linienrichtern gearbeitet wird.
- Der Linienrichter ist verpflichtet, jeden Fehler anzuzeigen, der die Linie betrifft, für die er zuständig ist und Fehler, die beim Aufschlag geschehen.
- Berührt ein Ball die Antenne, fliegt über sie oder außerhalb von ihr, so muss der Linienrichter anzeigen, der der Richtung des Balles am nächsten ist.
- Fehler müssen deutlich angezeigt werden, um klar vom 1. Schiedsrichter erkannt werden zu können.

Regel 28 – Offizielle Handzeichen

Die Schiedsrichter dürfen nur die offiziellen Handzeichen benutzen. Andere Zeichen sollten vermieden werden bzw. nur dann verwendet werden, wenn es absolut notwendig ist, um von den Mannschaften verstanden zu werden.

- Wenn der 2. Schiedsrichter einen Fehler pfeift, muss er das entsprechende Handzeichen auf der Seite machen, auf der der Fehler passiert ist (Regel 28.1). Sollte der Schiedsrichter im Augenblick des Fehlers auf der anderen Seite stehen, macht er das Handzeichen – z.B. für Netzberührung – nicht durch das Netz, sondern bewegt sich auf die andere Seite, damit er das Handzeichen richtig machen kann.
- Sicherheit in der Fehleranzeige (Regeln 22.2, 23.3 und 24.3). Die Schiedsrichter müssen schnell pfeifen und dabei folgendes berücksichtigen:
 - sie dürfen keinen Fehler anzeigen, weil Spieler oder Zuschauer dies fordern;
 - wenn sie absolut sicher sind, dass sie eine Fehlentscheidung getroffen haben, sollen sie ihren Fehler (oder als 1. Schiedsrichter den eines anderen Mitglieds des Schiedsgerichts) umgehend korrigieren.
- Die Schiedsrichter müssen auf die korrekte Anwendung des Handzeichens für „aus“ achten:
 - für alle Bälle, die nach einem Angriff oder einem Block durch den Gegner direkt ins Aus gehen muss das Handzeichen Nummer 15 angewandt werden;
 - wenn ein Angriffsschlag das Netz überquert und außerhalb der Spielfeldlinien den Boden berührt, zuvor aber von einem Spieler der annehmenden Mannschaft berührt wurde, darf nur das Handzeichen Nummer 24 (Ball berührt) gezeigt werden;
 - geht ein Ball nach der 1., 2. oder 3. Berührung einer Mannschaft auf deren Spielfeldseite ins Aus, so ist ebenfalls Zeichen Nummer 24 anzuwenden;
 - wird der Ball beim Angriff in die Netzkante gespielt, ohne dabei den gegnerischen Block berührt zu haben, und geht von dort ins Aus bei der angreifenden Mannschaft, muss das Zeichen für „aus“ benutzt werden, dem sofort die Anzeige des angreifenden Spielers als demjenigen, der den Ball als Letzter berührt hat, folgen muss. Sollte im selben Fall der Block den Ball berührt haben, muss ebenfalls Zeichen Nummer 15 gezeigt werden, dann aber auf den Block, der als Letzter berührt hat.
- Die Fahnenzeichen der Linienrichter sind ebenfalls sehr wichtig für die Spieler und Zuschauer. Der 1. Schiedsrichter muss die Zeichen kontrollieren; sollten sie nicht in Ordnung sein, kann er sie korrigieren.

Spieldurchführung (Schiedsrichter-Tätigkeiten vor, während und nach dem Spiel)

a) Vor dem Spiel:

- Sollte der 1. Schiedsrichter nicht eintreffen, übernimmt der 2. Schiedsrichter das Spiel als 1. Schiedsrichter und ein Linienrichter rückt in die Position des 2. Schiedsrichters.

b) Nach dem Warmspielen:

- Der 2. Schiedsrichter und der Schreiber kontrollieren jeweils, ob die Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt auf den richtigen Positionen stehen. Danach gibt der 2. Schiedsrichter den Spielball an den Aufschlagspieler und zeigt dem 1. Schiedsrichter durch Heben der Arme an, dass alles in Ordnung ist, worauf dieser das Spiel anpfeift.

c) Während des Spiels:

- Im Augenblick des Aufschlags kontrolliert der 1. Schiedsrichter die Positionen der aufschlagenden, der 2. Schiedsrichter die der annehmenden Mannschaft. Der 2. Schiedsrichter steht dabei in der Nähe des Pfostens auf der Seite der annehmenden Mannschaft. Nach dem Aufschlag wechselt er jeweils auf die Blockseite.
- Der 1. Schiedsrichter verfolgt den Ball und bewertet dessen Kontakt mit Spielern und fremden Gegenständen. Im Augenblick eines Angriffsschlags beobachtet er direkt den Angriffsspieler und den Ball und kann die mögliche Richtung des Balles sehen. Wenn der Ball an der Netzkante berührt wird, muss er direkt in Richtung der Netzkante sehen.
- Wenn die Mannschaftsmitglieder auf der Bank oder in der Aufwärmzone sich regelwidrig verhalten, muss der 2. Schiedsrichter dies sofort dem 1. Schiedsrichter melden, wenn der Ball aus dem Spiel ist. Der 1. Schiedsrichter ist der einzige, der eine Sanktion verhängen kann.
- Wenn der 2. Schiedsrichter einen Aufstellungsfehler bei der annehmenden Mannschaft pfeift, muss er sofort den Fehler und die Spieler, die den Fehler begangen haben, anzeigen.
- Entsprechend den Regeln muss stets der 1. Fehler geahndet werden. Die Tatsache, dass 1. und 2. Schiedsrichter verschiedene Aufgabenbereiche haben, macht es erforderlich, dass jeder sofort pfeift, wenn ein Fehler entstanden ist. Der Spielzug endet, wenn einer der beiden Schiedsrichter pfeift (Regel 8.2). Wenn der 1. Schiedsrichter gepfiffen hat, hat der 2. Schiedsrichter kein Recht mehr, zu pfeifen, da der Spielzug bereits beendet ist. Wenn beide Schiedsrichter hintereinander – wegen verschiedener Fehler – pfeifen, verursacht dies Verwirrung bei den Spielern und Zuschauern.
- Normalerweise genehmigt der 2. Schiedsrichter – auch wenn in der Regeln von den Schiedsrichtern die Rede ist, - die beantragten Spielunterbrechungen (Auszeiten und Spielerwechsel), aber nur, wenn der Ball aus dem Spiel ist.

Wenn der 2. Schiedsrichter einen Antrag nicht bemerkt, kann auch der 1. Schiedsrichter ihn genehmigen und so dem 2. Schiedsrichter helfen.

- Wenn sich Spieler während des Spiels unsportlich verhalten, und dies vom 1. Schiedsrichter nicht bemerkt wird, muss der 2. Schiedsrichter ihn bei der nächsten Spielunterbrechung darüber informieren. Dieser erteilt ggf. Sanktionen entsprechend der Schwere des Vergehens.

d) Nach dem Spiel:

- Die beiden Schiedsrichter stehen mit den Linienrichtern vor dem Schiedsrichterstuhl um den Spielern die Hände zu schütteln. Danach begeben sie sich zum Schreibertisch, kontrollieren den Spielberichtsbogen, zeichnen ihn ab und bedanken sich bei den anderen Mitgliedern des Schiedsgerichts für deren Unterstützung.
- Damit ist ihre Arbeit noch nicht zu Ende: Sie haben das sportliche Verhalten der Mannschaften bis zu deren Verlassen des Spielfelds zu überwachen. Unsportliches Verhalten auch nach dem Spiel kann Ursache für Sanktionen sein, die den zuständigen Gremien zu melden sind.