



Ausbildung zum Volleyball-Schiedsrichter

Diese Lernunterlage soll dem Betreuer im Verein dazu dienen, Jugendliche auf eine Ausbildung zum Jugend-Schiedsrichter vorzubereiten.

Teil 1: Regeln

Lösungen zu den Kontrollfragen der Lernunterlage



Kontrollfragen zur Spielfläche		Richtig	Falsch
1	Das gesamte Spielfeld ist von einer Freizone umgeben.	X	
2	Die Mannschaftsbank steht in der Freizone.		X
3	Der Ball berührt die Freizone und die Seitenlinie. Dieser Ball ist „in“.	X	
4	Als der Aufschlagspieler den Aufschlag ausführt, steht ein Annahmespieler auf der Linie (berührt die Freizone nicht). Dies ist regelgerecht.	X	
5	Die Vorderzone endet an den Seitenlinien.		X
6	Die Grundlinie gehört zur Aufschlagzone.		X
7	Die kurzen Begrenzungslinien hinter dem Spielfeld gehören zur Aufschlagzone.	X	
8	Die Aufschlagzone erstreckt sich in der Tiefe bis zum Ende der Freizone.	X	
9	Beim (Spieler-)Wechsel darf nur der Spieler und der Trainer in der Wechselzone stehen.		X
10	Der Schreibertisch steht näher an der Seitenlinie als die Mannschaftsbänke.		X

Kontrollfragen Netz und Ball		Richtig	Falsch
1	Die Netzhöhe über den Seitenlinien beträgt links 2,22 m und rechts 2,20 m. Das ist zulässig.		X
2	Die Antennen begrenzen seitlich den Überquerungssektor.	X	
3	Der Ball darf innerhalb des Überquerungssektors das Netz berühren.	X	
4	Berührt der Ball die Antenne, ist auf „aus“ zu entscheiden.	X	
5	Der Ball berührt außerhalb der Antenne das Netz. Das ist ein Fehler.	X	
6	Der Abstand zwischen den Antennen ist genau so groß wie das Spielfeld breit ist.	X	
7	Die Antenne ist so anzubringen, dass sich die Antennentasche genau über der Seitenlinie und die Antenne außerhalb des Spielfeldes befindet.	X	
8	Die Antenne ist jeweils vorne-links am Netz anzubringen.	X	
9	Das Schiedsgericht kontrolliert und bestimmt den Spielball.	X	
10	Das Netz muss in der Mitte des Spielfeldes genau die vorgeschriebene Höhe haben.	X	

Lernunterlage für die Vorbereitung "Ausbildung zum Jugend-Schiedsrichter"

Kontrollfragen Mannschaften und Mannschaftsführung		Richtig	Falsch
1	Es dürfen nur die Spieler am Spiel teilnehmen, die im Spielberichtsbogen in der Rubrik „Mannschaften“ eingetragen sind.	X	
2	Die leeren Zeilen in der Rubrik „Mannschaften“ sind vom Unterschreibenden durchzustreichen.	X	
3	Die Wechselspieler dürfen vor der Mannschaftsbank stehen.		X
4	Der Mannschaftskapitän bestätigt mit seiner Unterschrift das Spielergebnis nach Ende des Spiels.	X	
5	Der Mannschaftskapitän bedankt sich nach dem Spiel beim Schiedsgericht.	X	
6	Der Spielkapitän darf Fragen zur Regelauslegung an den 1. Schiedsrichter stellen.	X	
7	Geht der Spielkapitän vom Feld, so ist ein neuer Spielkapitän zu bestimmen.	X	
8	Der Trainer darf hinter der Mannschaftsbank stehen.		X
9	Der Trainer vertritt seine Mannschaft bei der Auslosung.		X
10	Der Trainer darf Fragen zur Regelauslegung an den 1. Schiedsrichter stellen.		X

Kontrollfragen Aufbau des Spiels		Richtig	Falsch
1	Die Auslosung soll nur mit einer Münze durchgeführt werden.	X	
2	Die Auslosung findet nach dem Einspielen am Netz statt.		X
3	Der Gewinner der Auslosung sagt „wir schlagen rechts vom Schreibertisch auf“. Dies ist regelgerecht.		X
4	Das Einspielen (am Netz) dauert 10 Minuten.	X	
5	Es müssen immer 6 Spieler mitspielen.	X	
6	Wenn wegen einer Verletzung keine 6 Spieler mitspielen können, darf das Spiel mit 5 Spielern zu Ende gespielt werden.		X
7	Die Rotationsfolge darf nach jeder Auszeit geändert werden.		X
8	Die Rotationsfolge darf vor jedem Satz geändert werden.	X	
9	Die Spieler, die in einem Satz nicht zur Startaufstellung gehören, sind für diesen Satz Wechselspieler.	X	
10	Ein Wechsel beim Spielstand von 0:0 ist zulässig.	X	

Lernunterlage für die Vorbereitung "Ausbildung zum Jugend-Schiedsrichter"

Kontrollfragen Spielsituationen		Richtig	Falsch
1	Ein Aufschlag, der vor dem Anpfiff ausgeführt wird, ist zu wiederholen.	X	
2	Berührt der Ball ganz knapp die Seitenlinie, so ist er „in“.	X	
3	Nach einem Block darf jede Mannschaft weitere drei Mal spielen.	X	
4	Nach einem Blockabpraller darf der Ball mehrere Körperteile berühren.	X	
5	Nach einem Blockabpraller darf der Ball geworfen werden.		X
6	Ein außerhalb der Antennen ins Netz gespielter Ball, darf innerhalb der zulässigen drei Berührungen weitergespielt werden.		X
7	Nachdem der Gegner seinen Angriffsschlag ausgeführt hat, darf der Blockspieler über das Netz greifen und blocken.	X	
8	Das Berühren der gegnerischen Spielfeldhälfte mit dem Gesäß ist erlaubt, wenn dabei der Gegner nicht in seinem Spiel behindert wird.	X	
9	Das Berühren der gegnerischen Spielfeldhälfte mit dem ganzen Fuß ist dann erlaubt, wenn dabei der Gegner in seinem Spiel nicht behindert wird.		X
10	Eine Netzberührung außerhalb einer Spielaktion ist abzupeifen.		X

Kontrollfragen Auszeit und Wechsel		Richtig	Falsch
1	Eine Auszeit dauert drei Minuten.		X
2	Eine Mannschaft darf nacheinander zwei Auszeiten beantragen.	X	
3	Eine Mannschaft hat Anspruch auf beliebig viele Auszeiten.		X
4	Nachdem eine Mannschaft eine Auszeit durchgeführt hat, darf die andere Mannschaft (ohne dass ein Spielzug gespielt wurde) auch einen Antrag auf Auszeit stellen.	X	
5	Eine Mannschaft darf nacheinander zwei Wechsel beantragen.		X
6	Eine Mannschaft kann beliebig oft wechseln.		X
7	Ein Wechsel dauert 30 Sekunden.		X
8	Nachdem eine Mannschaft einen Wechsel durchgeführt hat, darf die andere Mannschaft (ohne dass ein Spielzug gespielt wurde) auch einen Antrag auf Wechsel stellen.	X	
9	Zwischen zwei Anträgen einer Mannschaft auf Wechsel muss ein Spielzug gespielt werden.	X	
10	Wenn sich ein Spieler verletzt, ist der Spielzug sofort abzupeifen. Der unterbrochene Spielzug wird wiederholt.	X	

Kontrollfragen Schiedsgericht und Verfahrensweisen		Richtig	Falsch
1	Das Handzeichen zur Aufschlagbewilligung machen beide Schiedsrichter.		X
2	Beim Aufschlag kontrolliert der 1. Schiedsrichter die Aufstellung der aufschlagenden Mannschaft.	X	
3	Wenn der 2. Schiedsrichter einen Fehler pfeift, so führt er als erstes das Handzeichen für den Fehler und nach dem 1. Schiedsrichter das Handzeichen „Seite nächster Aufschlag“ aus.	X	
4	Wenn der Ball „im Spiel“ ist, steht der 2. Schiedsrichter auf der Seite des Netzes, auf der abgewehrt wird.	X	
5	Nach einem Fehlerpfiff und den dazugehörigen Handzeichen geht der 2. Schiedsrichter weg vom Spielfeld in Richtung Schreibertisch, damit er die Mannschaftsbänke bzw. die Trainer besser sehen kann.	X	
6	Wenn ein fremder Ball ins Spielfeld rollt, hat das Schiedsgericht mit dem Pfiff so lange zu warten, bis sich ein Spieler beschwert.		X
7	Der 2. Schiedsrichter entscheidet ob der Ball auf seiner Seitenlinie „IN“ oder „AUS“ ist.		X
8	Der 1. Schiedsrichter bewilligt und beendet die Auszeit mit einem Pfiff.		X
9	Der 2. Schiedsrichter genehmigt (mit einem Pfiff) einen zulässigen Antrag auf Wechsel.	X	
10	Bei eindeutigen Fehlern reicht ein Pfiff aus. Das Handzeichen muss nicht ausgeführt werden.		X

Noch Fragen? Dann fragen: regelecke@volleyball-nordbaden.de



- Erstellt durch Hans J. Vogel (01.06.2009)
- Aktualisiert durch Michael Schöner (Landesschiedsrichterausschuss NVV)