

Volleyball-Spielregeln des internationalen Volleyballverbandes (FIVB)

Übersetzung des englischen Ausgabe August 2000

Dies ist eine Übersetzung der englischen Fassung der Internationalen Volleyball-Regeln, wie sie vom Internationalen Volleyball-Verband FIVB veröffentlicht wurden. Die Verwertungsrechte liegen beim FIVB, der die englische Fassung öffentlich zur Verfügung gestellt hat, und betont, dass er ein Interesse an einer möglichst weiten Verbreitung hat.

Leider gibt es die Regeln in deutscher Sprache nicht öffentlich, da ein Verlag die Rechte hierfür besitzt. Deshalb wurden die Regeln von Hermann Schwind ins Deutsche übersetzt.

Spielcharakteristik

Volleyball wird von zwei Mannschaften auf einem Spielfeld gespielt, das durch ein Netz in zwei Felder geteilt ist. Ziel ist es, den Ball so über das Netz zu bewegen, dass er das gegnerische Spielfeld berührt. Dazu darf die Mannschaft den Ball drei Mal berühren (zusätzlich zum Blockkontakt).

Der Ball wird durch einen Aufschlag ins Spiel gebracht, bei dem der Aufschläger den Ball über das Netz zum Gegner schlägt. Jeder Ballwechsel dauert so lange, bis der Ball das Spielfeld berührt, aus geht oder von einer Mannschaft nicht regelgemäß zurückgespielt wird.

Für einen gewonnenen Ballwechsel erhält die Mannschaft einen Punkt. Hat die annehmende Mannschaft den Ballwechsel gewonnen, erhält sie zusätzlich das Aufschlagrecht und ihre Spieler bewegen sich um eine Position weiter.

Abschnitt 1 - Das Spiel

| | | Siehe Regeln |
|--------------|--|-------------------------|
| | Kapitel 1 - Anlagen und Ausstattung | |
| 1. | Spielfeld Die Spielfläche besteht aus dem Spielfeld und der Freizone. Sie müssen rechteckig und symmetrisch sein. | D.1 & 2 R. 1.1 |
| 1.1 | Abmessungen Die Spielfläche ist ein Rechteck mit den Maßen 18 x 9 m, umgeben von einer Freizone von mindestens 3 m nach allen Seiten. Nach oben müssen mindestens 7 m vollkommen unbehindert Platz sein. Für internationale Wettbewerbe muss die Freizone an den Seitenlinien mindestens 5 m, an den Grundlinien mindestens 8 m betragen. Nach oben müssen mindestens 12, 5 m frei sein. | |
| 1.2 | Oberfläche des Spielfelds | |
| 1.2.1 | Die Spieloberfläche muss flach, waagrecht und einheitlich sein. Rauhe und rutschige Flächen sind verboten. Für internationale und offizielle Wettbewerbe darf die Spieloberfläche nur aus Holz oder synthetischem Material sein. Andere Oberflächen müssen vom Internationalen Volleybandverband (FIVB) genehmigt sein. | |
| 1.2.2 | In der Halle muss die Spielfläche hell sein. Für internationale und offizielle Wettbewerbe müssen die Linien weiß, Spielfläche und Freizone andersfarbig sein. | 1.3 1.1 |
| 1.2.3 | Bei Freiluftanlagen ist eine Neigung von maximal 5 mm pro Meter (zum Wasserablauf) erlaubt. Spielfeldlinien aus festem Material sind verboten. | 1.3 |
| 1.3 | Die Linien des Spielfeldes | D. 1 |
| 1.3.1 | Die Linien auf dem Spielfeld sind hell, andersfarbig als der Fußboden und einheitlich 5cm breit. | 1.2.2 |
| 1.3.2 | Begrenzungslinien Als Begrenzungslinien gelten die Seitenlinien und die Grundlinien, die sich jeweils innerhalb der Spielfeldausmaße befinden. | 1.1 |
| 1.3.3 | Mittellinie Die Mittellinie verläuft unterhalb des Netzes von Seitenlinie zu Seitenlinie und teilt das Spielfeld in 2 gleiche Hälften von jeweils 9 x 9 m. | D. 1 |
| 1.3.4 | Angriffslinie (Dreimeterlinie) Zur Mittellinie parallel und drei Meter von ihr entfernt verläuft in jedem Feld die Dreimeterlinie. | 1.3.3 1.4.1 |

Für internationale und offizielle Wettbewerbe ist die Angriffslinie zusätzlich durch eine unterbrochene Linie gekennzeichnet..... D. 2

1.4 Zonen und Flächen

1.4.1 Angriffszone

Die Angriffszone befindet sich zwischen Mittellinie und Dreimeterlinie (die Linien inklusive), geht seitlich aber über die Seitenlinien hinaus bis ans Ende der Freizone. 1.3.3
1.3.4
1.1
1.3.2

1.4.2 Servicezone

Die Servicezone ist ein neun Meter breiter Bereich hinter der Grundlinie (ohne die Grundlinie selbst). Sie wird durch zwei 15 cm kurze Linien begrenzt, die sich 20 cm hinter der Grundlinie befinden und selbst auch zur Servicezone gehören. 1.3.2
D. 2

Nach hinten dehnt sich die Servicezone bis ans Ende der Freizone aus. 1.1

1.4.3 Austauschzone

Die Austauschzone befindet sich außerhalb des Spielfeld, wird von der gedachten Verlängerung der Dreimeterlinien und dem Punkteähler begrenzt. 1.3.4
D. 1

1.4.4 Aufwärmzone

Für internationale und offizielle Wettbewerbe befinden sich die Aufwärmzonen (ungefähr 3 x 3 m groß) an beiden Ecken der Auswechselbank außerhalb der Freizonen. D. 1

1.4.5 Strafzone

Die Strafzonen sind ungefähr 1 x 1 m groß und befinden sich hinter jeder Mannschaftsbank. Sie sind durch eine 5 cm breite rote Linie begrenzt und mit jeweils zwei Stühlen ausgestattet. D. 1

1.5 Temperatur

Die Temperatur in der Halle soll nicht unter 10° Grad Celsius liegen.

Für internationale und offizielle Wettbewerbe soll die Temperatur nicht über 25° C und nicht unter 16° C liegen.

1.6 Beleuchtung

Für internationale und offizielle Wettbewerbe soll die Beleuchtungsstärke – gemessen 1 m über dem Spielfeld – 1000 bis 1500 Lux betragen. 1.

2. Netz und Pfosten

D. 3

2.1 Höhe des Netzes

2.1.1 Oberhalb und entlang der Mittellinie ist ein Netz gespannt, dessen Oberkante für Männer bei 2,43 m liegt, für Frauen bei 2,24m. 1.3.3

2.1.2 Diese Höhe wird in der Mitte des Spielfelds gemessen. Oberhalb beider Seitenlinien muss die Netzhöhe genau gleich sein und sie darf dort die offiziellen Maße um nicht mehr als 2 cm überschreiten. 1.1
1.3.2
2.1.1

2.2 Eigenschaften

Das Netz ist 1 m hoch und 9,5 m lang, schwarz, mit Netzmaschen von 10 x 10 cm. D. 3
An der Oberkante befindet sich ein 5 cm breiter weißer Leinenstreifen, mit zwei Löchern an beiden Enden für die Schnur zur Spannung und Befestigung an den Pfosten.
Mit einem eigenen Band wird auch die Unterseite des Netzes durch eine Schnur befestigt.

tigt und gespannt, die durch die Maschen gefädelt ist.

2.3 Seidenbänder

An der Seite befinden sich weiße 5 cm breite und 1m lange Seitenbänder, die sich direkt über der Seitenlinie befinden. Sie gelten als Teil des Netzes. 1.3.2
D. 3

2.4 Antennen

Eine Antenne ist ein biegsamer Stab, 1,80 m lang mit einem Durchmesser von 10 mm, aus Fiberglas oder vergleichbarem Material.

Die Antennen werden so an den Seitenbändern befestigt, dass sie nach oben 80 cm über das Netz ragen. Sie sind in 10 cm Abstand rotweiß markiert. 2.3
D. 3

Die Antennen markieren seitlich den Bereich, innerhalb dessen der Ball übers Netz gehen muss. 11.1.1
D. 5

2.5 Pfosten

2.5.1 Die Pfosten sind 255 cm hoch und befinden sich 50 –100 cm außerhalb der Seitenlinien und sollen verstellbar sein. D. 3

Für internationale und offizielle Wettbewerbe können die Pfosten 1 m außerhalb der Seitenlinien sein.

2.5.2 Die Pfosten sind rund und glatt und am Boden fixiert. Sie dürfen kein gefährliches Hindernis darstellen.

2.6 Zusätzliche Ausrüstung

Jede zusätzliche Ausrüstung ist durch die FIVB-Regeln festgelegt.

3. Ball

3.1 Regeln

Der Ball muss kugelförmig sein, aus flexiblem Leder oder synthetischem Leder, mit einer Blase aus Gummi oder ähnlichem Material.

Die Farbe ist hell oder eine Kombination aus verschiedenen Farben .

Synthetisches Leder und Farbkombinationen müssen bei internationalen offiziellen Wettbewerben den Anforderungen des FIVB entsprechen.

Der Umfang beträgt 65 – 67 cm, das Gewicht 260 – 280 g.

Der Balldruck soll 0,30 bis 0,325 kg/cm² (294,3 bis 318,82 mbar/hPa) betragen.

3.2 Gleichmäßigkeit der Bälle

Alle Bälle in einem Match müssen gleich sein, was Umfang, Gewicht, Balldruck, Typ und Farbe usw. betrifft. 3.1

Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben, sowie bei nationalen oder Ligameisterschaften darf nur mit Bällen gespielt werden, die vom FIVB zugelassen sind.

3.3 Drei-Ball-System

Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben sollen 3 Bälle benutzt werden. In diesem Fall sind 6 Ballholder vorhanden, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter den Schiedsrichtern positioniert. D. 10

Kapitel 2 - Teilnehmer

4. Mannschaften

4.1 Mannschaftszusammenstellung

- 4.1.1 Eine Mannschaft darf aus maximal 12 Spielern bestehen, einem Coach, einem Coach-Assistenten, einem Trainer und einem Mannschaftsarzt. 5.2
5.3
Für internationale und offizielle Wettbewerbe muss der Mannschaftsarzt vorher bei der FIVB akkreditiert sein.
- 4.1.2 Einer der Spieler, außer dem Libero, ist der Kapitän, der auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein muss. 5.1
- 4.1.3 Nur die auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen die Spielfläche betreten und spielen. 1, 5.2.2
5.1.1
Sobald der Coach (und der Mannschaftskapitän) den Spielberichtsbogen unterschrieben haben, können die eingetragenen Spieler nicht mehr geändert werden.

4.2 Aufenthaltsort der Mannschaft

- 4.2.1 Die Spieler, die gerade nicht spielen, sollen entweder auf ihrer Mannschaftsbank sitzen oder sich in der Aufwärmzone aufhalten. 7.3.3
1.4.4
5.2.3
Die Mannschaftsbänke befinden sich beidseitig des Punktezählers, außerhalb der Freizone. D. 1
- 4.2.2 Nur Mannschaftsmitglieder dürfen während des Spiels auf der Bank sitzen und an der Aufwärmung teilnehmen. 4.1.1
7.2
- 4.2.3 Spieler, die gerade nicht spielen, dürfen sich ohne Ball wie folgt aufwärmen:
- 4.2.3.1 Während des Spiels: in der Aufwärmzone 1.4.4, 9.1,
D. 1
- 4.2.3.2 Während des Time-out und technischen Time-out: in der Freizone hinter dem Spielfeld 1.3.3,
16.4
- 4.2.4 Zwischen den einzelnen Sätzen dürfen sich Spieler mit Bällen in der Freizone aufwärmen. 19.1

4.3 Ausrüstung

Die Ausrüstung eines Spielers besteht aus Trikot, kurzer Hose, Socken (einheitliche Sportkleidung) und Sportschuhen.

- 4.3.1 Farbe und Design der Trikots, Hosen und Socken müssen gleich (mit Ausnahme des Liberos) und sauber für die gesamte Mannschaft sein. 4.1, 20.2
- 4.3.2 Die Schuhe müssen hell und biegsam sein mit Gummi- oder Ledersohlen ohne Absätze.
Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben der Senioren müssen alle Sportschuhe die gleiche Farbe haben, ihre Handelsmarken dürfen sich in Farbe und Design unterscheiden. Trikot und Hosen müssen den Regeln des FIVB entsprechen.
- 4.3.3 Die Hemden der Spieler müssen mit Zahlen von 1 bis 18 nummeriert sein.
- 4.3.3.1 Die Zahl muss auf der Brust- und Rückenseite in der Mitte des Hemdes sein. Farbe

und Helligkeit der Zahlen müssen mit der Farbe und Helligkeit des Trikots in ausreichendem Kontrast stehen.

- 4.3.3.2 Die Zahl muss mindestens 15 cm auf der Brust hoch sein und mindestens 20 cm auf dem Rücken. Die Strichstärke der Zahlen müssen mindestens 2 cm breit sein.

Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben müssen die Zahlen auch auf dem rechten Hosenbein angebracht sein. Die Zahl muss mindestens 4 – 6 cm groß, die Strichstärke mindestens 1 cm breit sein.

- 4.3.4 Auf der Brustseite des Mannschaftskapitäns muss seine/ihre Nummer mit einem 8 x 2 cm dicken Streifen unterstrichen. 5.1
- 4.3.5 Es ist verboten, verschiedenfarbige Spielkleidung zu tragen (mit Ausnahme des Liberos) und/oder Spielkleidung ohne offizielle Zahlen. 4.3, 4.3.1
4.3.3,
20.2

4.4 Änderungen der Ausrüstung

Der erste Schiedsrichter kann es gestatten, dass ein oder mehr Spieler 24

- 4.4.1 barfuß spielen,
- 4.4.2 feuchte Trikots zwischen den Sätzen oder nach dem Austausch zu wechseln, vorausgesetzt dass Farbe, Design und Zahlen gleich sind, 4.3, 8
- 4.4.3 bei kaltem Wetter in Trainingsanzügen zu spielen, vorausgesetzt dass sie für das gesamte Team (mit Ausnahme des Libero) in Farbe und Aussehen gleich und mit Zahlen entsprechend der Regel 4.3.3 versehen sind. 4.1.1
20.2

4.5 Verbotene Gegenstände

- 4.5.1 Es ist verboten, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen hervorrufen können oder einen künstlichen Vorteil für den Spieler ergeben.
- 4.5.2 Spieler können auf ihr eigenes Risiko hin Brillen oder Kontaktlinsen tragen.

5. Mannschaftsführer

Teamkapitän und Coach sind verantwortlich für die Führung und Disziplin ihrer Mannschaftsmitglieder. 5.1.1
5.2
21

5.1 Teamkapitän

- 5.1.1 Vor dem Spiel unterzeichnet er den Spielberichtsbogen und vertritt seine/ihre Mannschaft in der Auslosung. 26.2.1.1
7.1
- 5.1.2 Während des Spiels und auf dem Spielfeld ist der Mannschaftskapitän der Spielführer. 20.1.3
8
6.2
Wen der Kapitän nicht auf dem Spielfeld ist, müssen Coach oder Kapitän einen anderen Spieler auf dem Spielfeld bestimmen, der die Rolle des Spielführers übernimmt. Dieser Spielführer behält die Verantwortung bis er/sie ausgewechselt wird oder der Mannschaftskapitän auf das Spielfeld zurückkehrt oder der Satz endet.
Wenn der Ball aus dem Spiel ist, darf nur der Spielführer mit den Schiedsrichtern sprechen: 9.2
- 5.1.2.1 um eine Erklärung zu verlangen für die Anwendung oder Auslegung von den Regeln und auch um die Bitten oder Fragen seiner/ihrer Mannschaftskameraden zu unterbreiten. Wenn der Spielführer nicht mit der Erklärung des ersten Schiedsrichters einver-

standen ist, kann er/sie gegen die Entscheidung Protest einlegen und zeigt sofort dem ersten Schiedsrichter an, dass er/sie sich das Recht vorbehält, einen offiziellen Protest auf dem Spielberichtsbogen am Ende des Spiels einzutragen.

- | | | |
|------------|---|----------------------------------|
| 5.1.2.2 | um die Schiedsrichter zu ersuchen a) die gesamte Ausrüstung zu wechseln, b) die Spielerpositionen der Mannschaften zu überprüfen, c) den Fußboden, das Netz, den Ball usw. zu prüfen; | 24.2.4 |
| 5.1.2.3 | um Time-out und Auswechslungen zu bitten. | 4.3, 4.4.2 7.4 1.2.1, 2, 3 |
| 5.1.3 | Am Ende des Spiels: Der Mannschaftskapitän | 8, 16.4 |
| 5.1.3.1 | dankt den Schiedsrichtern und unterschreibt den Spielberichtsbogen um das Ergebnis zu bestätigen; | 16.2.1 |
| 5.1.3.2 | kann den offiziellen Protest aufrechterhalten und im Spielberichtsbogen vermerken mit Bezug auf die Anwendung und Auslegung der Regeln durch den Schiedsrichter, wenn der Protest zur rechten Zeit dem ersten Schiedsrichter angezeigt worden ist. | 26.2.3.3 5.1.2.1 26.2.3.2 |
| 5.2 | Coach | |
| 5.2.1 | Während des Spiels führt der Coach das Spiel seines/ihres Teams von außerhalb des Spielfeldes. Er/sie legt die Anfangsaufstellung fest, nimmt die Auszeiten. In diesen Funktionen ist der zweite Schiedsrichter sein/ihr offizieller Ansprechpartner. | 1.1, 7.3.2 8 16.4, 25 |
| 5.2.2 | Vor dem Spiel schreibt oder prüft der Coach die Namen und Zahlen seiner/ihrer Spieler im Spielberichtsbogen und unterschreibt ihn. | 4.1.4 |
| 5.2.3 | Während des Spiels: Der Coach | |
| 5.2.3.1 | gibt vor jedem Satz dem Punktezähler oder dem 2. Schiedsrichter das vollständig ausgefüllt und unterschriebene Aufstellungsblatt; | 7.3.2 |
| 5.2.3.2 | sitzt auf der Mannschaftsbank neben dem Punktezähler, kann sie aber verlassen; | 4.2 |
| 5.2.3.3 | beantragt Auszeiten und Auswechslungen; | 8, 16.4 |
| 5.2.3.4 | kann, ebenso wie andere Teammitglieder, den Spielern auf dem Spielfeld Anweisungen geben. Er kann die Anweisungen im Stehen geben oder im Laufen innerhalb der Freizone vor seiner/ihrer Mannschaftsbank ab der Verlängerung der Angriffslinie bis zur Aufwärmzone, ohne das Spiel stören oder verzögern zu dürfen. | 1.3.4 1.4.4 |
| 5.3 | Coach-Assistent | |
| 5.3.1 | Der Coach-Assistent sitzt auf der Mannschaftsbank, darf sich aber nicht ins Spiel einmischen. | |
| 5.3.2 | Sollte der Coach sein/ihr Team verlassen müssen, darf der Coach-Assistent auf Anforderung des Mannschaftskapitäns und mit Einwilligung des ersten Schiedsrichters die Aufgaben des Coach übernehmen | 5.1.2 5.2 |

Kapitel 3 - Spielverlauf

6. Zählweise von Punkten, Satz- und Spielgewinn

6.1 Zählweise von Punkten

6.1.1 Punkt

Ein Team gewinnt einen Punkt:

- | | | |
|---------|---|------------------|
| 6.1.1.1 | wenn der Ball den Boden der gegnerischen Spielhälfte berührt; | 9.3, 11.1.1 |
| 6.1.1.2 | wenn das gegnerische Team einen Fehler begeht; | 6.1.2 |
| 6.1.1.3 | wenn das gegnerische Team eine Strafe erhält; | 17.2.3 22.3.1 |

6.1.2 Fehler

Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn sie bei einer Spielaktion gegen die Regeln verstößt. Die Schiedsrichter ahnden die Fehler und legen entsprechend der regeln die Folgen fest:

- | | |
|---------|---|
| 6.1.2.1 | Wenn zwei oder mehr Fehler aufeinanderfolgend begangen werden, wird nur der erste berücksichtigt. |
| 6.1.2.2 | Wenn zwei oder mehr Fehler von beiden Mannschaften gleichzeitig begangen werden, ist dies ein DOPPELFEHLER. Der Ballwechsel muss wiederholt werden. |

6.1.3 Folgen eines gewonnenen Ballwechsels

Ein Ballwechsel ist eine Folge von Spielaktionen vom Ballaufschlag bis der Ball aus dem Spiel ist.

9.1, 9.2

- | | |
|---------|---|
| 6.1.3.1 | Wenn das aufschlagende Team einen Ballwechsel gewinnt, erhält es einen Punkt und hat weiter den Aufschlag; |
| 6.1.3.2 | Wenn das Team, das den Ball beim Aufschlag annimmt, den Ballwechsel gewinnt, erhält es einen Punkt und muss dann aufschlagen. |

6.2 Satzgewinn

Ein Satz (mit Ausnahme des 5. entscheidenden Satzes) ist von der Mannschaft gewonnen, die zuerst 25 Punkte mit einem Unterschied von mindestens 2 Punkten erreicht hat. Im Falle eines Spielstandes von 24 : 24 wird solange weitergespielt, bis eine Mannschaft zwei Punkte Vorsprung hat (26 – 24; 27 – 25; ..).

6.3.2

6.3 Spielgewinn

- | | | |
|-------|---|-----|
| 6.3.1 | Das Spiel gewinnt die Mannschaft, die zuerst drei Sätze gewonnen hat. | 6.2 |
| 6.3.2 | Im Falle eines Satzstandes von 2 : 2 wird der entscheidende 5. Satz bis 15 Punkte mit mindestens 2 Punkte Vorsprung gespielt. | |

6.4 Nichterscheinen und unvollständige Mannschaft

- | | | |
|-------|--|----------|
| 6.4.1 | Wenn eine Mannschaft nach Aufforderung sich zu spielen weigert, wird dies als Nichterscheinen und das Spiel mit 3:0 Sätzen und jeder Satz mit 0:25 gewertet. | 6.2, 6.3 |
|-------|--|----------|

- 6.4.2 Eine Mannschaft, die ohne zu rechtfertigende Gründe nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld erscheint, wird als nicht erschienen gewertet mit den gleichen Ergebnissen wie in Regel 6.4.1.
- 6.4.3 Eine Mannschaft, die als unvollständig für den Satz oder das Spiel erklärt wird, verliert den Satz oder das Spiel. Der gegnerischen Mannschaft werden die Punkte oder die Punkte und der Satz zugesprochen, die sie für den Satz- oder Spielgewinn benötigt. Die unvollständige Mannschaft behält ihre Punkte und Sätze. 7.3.1
6.2, 6.3
- 7. Spielstruktur**
- 7.1 Das Los**
- Vor dem Spiel wird durch den ersten Schiedsrichter ein Losentscheid über Aufschlagrecht und Spielfeld im ersten Satz durchgeführt. 13.1
Wenn ein entscheidender 5. Satz gespielt wird, wird ein neuer Losentscheid durchgeführt. 6.3.2
- 7.1.1 Der Losentscheid wird mit beiden Mannschaftskapitänen durchgeführt. 5.1
- 7.1.2 Der Gewinner des Losentscheids wählt entweder
- 7.1.2.1 das Aufschlagrecht oder die Aufschlagannahme 13.1.1
oder
- 7.1.2.2 die Spielfeldhälfte.
Der Verlierer nimmt die verbleibende Möglichkeit wahr.
- 7.1.3 Die Mannschaft, die als erste aufschlägt, wärmt sich zuerst am Netz auf, wenn die Aufwärmung nacheinander erfolgt. 7.2
- 7.2 Aufwärmung**
- 7.2.1 Vor dem Spiel hat jede Mannschaft das Recht, sich drei Minuten am Netz aufzuwärmen, wenn es vorher die Möglichkeit gab, sich auf einem Spielfeld aufzuwärmen. Ansonsten darf sich jede Mannschaft 5 Minuten aufwärmen.
- 7.2.2 Wenn beide Mannschaftskapitäne einverstanden sind, können sich beide Mannschaften entsprechend Regel 7.2.1 6 oder 10 Minuten gemeinsam am Netz aufwärmen.
- 7.3 Mannschaftsaufstellung bei Beginn**
- 7.3.1 Sechs Spielern pro Mannschaft müssen immer spielen. 6.4.3
Die Startaufstellung legt die Rotationsfolge der Spieler auf dem Spielfeld fest, die während des gesamten Satzes eingehalten werden muss. 7.6, 6.2
- 7.3.2 Vor jedem Satz muss der Coach die Startaufstellung seiner/ihrer Mannschaft auf dem Aufstellungsbogen vorzeigen(siehe auch Regel 20.1.2). Dieser vollständig ausgefüllte und unterschriebene Bogen wird dem zweiten Schiedsrichter oder dem Punktezähler vorgelegt. 25.3.1
26.2.1.2
- 7.3.3 Die Spieler, die nicht in der Startaufstellung sind, sind für diesen Satz Auswechselspieler (mit Ausnahme des Libero). 7.3.2, 8
20.1.2
- 7.3.4 Sobald der zweite Schiedsrichter oder der Punktezähler den Aufstellungsbogen erhalten hat, sind keine Änderungen mehr möglich mit Ausnahme der normalen Auswechs-

lung.

- 7.3.5 Unstimmigkeiten zwischen Aufstellungsbogen und tatsächlicher Aufstellung auf dem Spielfeld 25.3.1
- 7.3.5.1 Wenn vor dem Satzbeginn eine derartige Unstimmigkeit erkannt wird, müssen die Spielerpositionen entsprechend dem Aufstellungsbogen korrigiert werden. Dafür gibt es keine Bestrafung. 9.1, 13.1
7.3.2
- 7.3.5.2 Wenn vor dem Satzbeginn ein Spieler auf dem Spielfeld gefunden wird, der nicht für diesen Satz im Aufstellungsbogen aufgeführt ist, muss er entsprechend dem Aufstellungsbogen ausgetauscht werden. Dafür gibt es keine Bestrafung. 9.1, 13.1
7.3.2
- 7.3.5.3 Wenn jedoch der Coach einen nicht aufgeführten Spieler auf dem Spielfeld haben will, muss er/sie eine reguläre Auswechslung beantragen, die dann im Spielberichtsbogen vermerkt wird. 16.2.2
- 7.4 Positionen**
- Beim Ballaufschlag muss jede Mannschaft innerhalb der eigenen Spielhälfte in der Rotationsordnung positioniert sein (mit Ausnahme des Aufschlägers). 9.1, 7.6.1
13.4.2
- 7.4.1 Die Positionen der Spieler sind wie folgt durchnummeriert:
- 7.4.1.1 Die drei Spieler am Netz bilden die vordere Reihe und haben die Positionen 4 (vorne links), 3 (vorne Mitte), 2 (vorne rechts).
- 7.4.1.2 Die anderen drei Spieler bilden die hintere Reihe mit den Positionen 5 (hinten links), 6 (hinten Mitte), 1 (hinten rechts).
- 7.4.2 Relative Positionen zwischen den Spielern
- 7.4.2.1 Jeder Spieler der hinteren Reihe muss weiter weg sein vom Netz als sein entsprechender Vordermann der ersten Reihe.
- 7.4.2.2 Die Spieler der vorderen und hinteren Reihe müssen seitlich in der Ordnung positioniert sein wie in Regel 7.4.1 angegeben.
- 7.4.3 Die Positionen der Spieler werden entsprechend dem Stand ihrer Füße wie folgt entschieden und überwacht: D. 4
- 7.4.3.1 Jeder Spieler der vorderen Reihe muss mindestens einen Teil seines/ihrer Fußes näher an der Mittellinie haben als die Füße seines entsprechenden Spielers der hinteren Reihe; 1.3.3
- 7.4.3.2 Jeder rechte (linke) Seitenspieler muss mindestens einen Teil seiner/ihrer Füße näher an der rechten (linken) Seitenlinie haben als die Füße der mittleren Spieler dieser Reihe. 1.3.2
- 7.4.4 Nach dem Aufschlag können sich die Spieler auf dem Spielfeld und in der Freizone frei bewegen und jede Position einnehmen. 12.2.2
- 7.5 Positionsfehler**
- 7.5.1 Ein Positionsfehler tritt auf, wenn ein Spieler beim Ballaufschlag nicht in der richtigen Position steht. 7.3, 7.4

- 7.5.2 Wenn der Aufschläger beim Aufschlag einen Fehler begeht, wird der Aufschlagfehler vor einem Stellungsfehler gewertet. 13.4, 13.7.1
- 7.5.3 Wenn der Service nach dem Aufschlag fehlerhaft wird, wird der Stellungsfehler gewertet. 13.7.2
- 7.5.4 Ein Stellungsfehler führt zu folgenden Konsequenzen:
- 7.5.4.1 die Mannschaft wird mit dem Verlust des Ballwechsels bestraft; 6.13
- 7.5.4.2 die Positionen der Spieler werden korrigiert. 7.3, 7.4
- 7.6 Rotation**
- 7.6.1 Die Rotationsweise ist festgelegt durch die Startaufstellung der Mannschaft, wird gesteuert durch den Aufschlag und die Positionen der Spieler während des gesamten Satzes. 7.3.1, 13.2, 7.4.1
- 7.6.2 Wenn die den Aufschlag annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewinnt, rotieren die Spieler um einen Platz im Uhrzeigersinn: der Spieler auf Position 2 kommt auf Position 1 um aufzuschlagen, der Spieler auf Position 1 kommt auf Position 6 usw. 13.2.2.2
- 7.7 Rotationsfehler**
- 7.7.1 Ein Rotationsfehler tritt auf, wenn der Aufschlag nicht entsprechend der Rotationsregel erfolgt. Dies führt zu folgenden Konsequenzen: 13, 7.6.1
- 7.7.1.1 die Mannschaft wird mit Ballverlust bestraft; 6.1.3
- 7.7.1.2 die Spielerrotation wird korrigiert. 7.6.1
- 7.7.2 Zusätzlich muss der Punktezähler den genauen Zeitpunkt ermitteln, wann sich der Fehler ereignet hat, um alle seit dem Fehler erzielten Punkte zu streichen. Die Punkte der gegnerischen Mannschaft bleiben erhalten. Kann der Zeitpunkt nicht ermittelt werden, werden keine Punkte gestrichen. Der Ballverlust bleibt dann die einzige Strafe. 26.2.2.2
- 8. Spielerwechsel**
- Bei einer Auswechslung ersetzt ein Spieler einen anderen Spieler, der das Spielfeld verlassen muss, auf der gleichen Position (mit Ausnahme des Libero), nachdem er vom Punktezähler notiert worden ist (Vorgehensweise bei der Auswechslung siehe Regel 16.5). 20.3.2
- 8.1 Beschränkungen bei den Auswechslungen**
- 8.1.1 Pro Mannschaft und Satz kann maximal 6 Mal ausgewechselt werden. Es können ein oder mehrere Spieler zur gleichen Zeit ausgewechselt werden.
- 8.1.2 Ein Spieler aus der Startaufstellung kann aber nur einmal pro Satz das Spiel verlassen und nur einmal pro Satz wieder zurückkehren und zwar nur in seine/ihre Position, die er in der Startaufstellung inne hatte. 7.3.1
- 8.1.3 Ein Auswechslspieler kann nur einmal pro Satz auf die Position eines Spielers der Startaufstellung ins Spiel kommen und kann nur durch den Spieler wieder ersetzt werden, für den er eingewechselt wurde. 7.3.1
- 8.2 Außergewöhnliche Auswechslung**
- Ein verletzter Spieler (mit Ausnahme des Libero), der nicht mehr weiter spielen kann, 20.3.3

soll nach den normalen Regeln ausgewechselt werden. Ist das nicht möglich, ist die Mannschaft berechtigt einen außergewöhnlichen Spielerwechsel mit den Beschränkungen nach Regel 8.1 durchzuführen: 8.1

Eine außergewöhnliche Auswechslung bedeutet, dass jeder Spieler, ausgenommen der Libero und dessen Ersatzspieler, der zur Zeit der Verletzung noch nicht auf dem Spielfeld war, den verletzten Spieler ersetzen kann. Der Verletzte darf später nicht mehr am Spiel teilnehmen.

Eine außergewöhnliche Auswechslung kann keinesfalls als reguläre Auswechslung gezählt werden.

8.3 Auswechslung aufgrund Platzverweis oder Disqualifikation

Muss ein Spieler wegen Platzverweis oder Disqualifikation vom Feld, muss er durch normalen Spielerwechsel ersetzt werden. Ist das nicht möglich, gilt die Mannschaft als unvollständig. 22.3.2
22.3.3
8.1
6.4.3,
7.3.1

8.4 Regelwidrige Auswechslung

8.4.1 Wenn die Beschränkungen der Regel 8.1 überschritten werden, ist die Auswechslung regelwidrig (mit Ausnahme des Falls der Regel 8.2).

8.4.2 Wenn die Mannschaft eine regelwidrige Auswechslung durchgeführt hat und das Spiel wieder aufgenommen wurde, muss folgenderweise verfahren werden: 9.1

8.4.2.1 die Mannschaft wird mit Ballverlust bestraft; 6.1.3

8.4.2.2 die Auswechslung wird korrigiert;

8.4.2.3 die seit dem Fehler erzielten Punkte werden gestrichen. Die gegnerischen Punkte bleiben erhalten.

Kapitel 4 - Spielaktionen

9. Spielzustände

9.1 Ball im Spiel

Der Ball ist ab dem vom Schiedsrichter genehmigten Aufschlag im Spiel. 13.3

9.2 Ball aus dem Spiel

Der Ball ist dann aus dem Spiel, wenn einer der Schiedsrichter bei einem oder keinem Fehler gepfiffen hat.

9.3 Ball „innerhalb“

Der Ball ist „innerhalb“, wenn er den Fußboden des Spielfeldes einschließlich der Begrenzungslinien berührt hat. 1.1
1.3.2

9.4 Ball „außerhalb“

Der Ball ist „aus“, wenn

9.4.1 der Teil des Balles, der den Fußboden berührt, vollständig außerhalb der Begren-

- zungslinien ist; 1.3.2
- 9.4.2 er einen Gegenstand außerhalb des Feldes berührt, das Dach oder eine nicht am Spiel teilnehmende Person;
- 9.4.3 er die Antennen berührt, Seil, Pfosten oder das Netz außerhalb der Seitenbänder: 2.3
- 9.4.4 er die senkrechte Fläche des Netzes teilweise oder vollständig außerhalb des Netzraums überquert (mit Ausnahme des Falls von Regel 11.1.2); D. 5
11.1.1
- 9.4.5 er unter dem Netz durchkommt. D. 5

10. Spielen des Balles

Jede Mannschaft muss innerhalb ihres eigenen Feldes und ihrer Freizone spielen (mit Ausnahme der Regel 11.1.2). Der Ball darf jedoch von außerhalb der Freizone zurückgespielt werden.

10.1 Ballberührungen

Die Mannschaft darf zum Returnieren den Ball maximal 3 Mal berühren (zusätzlich zum Blockkontakt, Regel 15.4.1). Wird er öfter berührt, begeht die Mannschaft den Fehler „Four Hits“ (4 Berührungen).

Die Berührungen der Mannschaft schließen nicht nur beabsichtigte sondern auch unbeabsichtigte Berührungen mit dem Ball ein.

- 10.1.1 **Aufeinanderfolgende Kontakte**
Ein Spieler darf den Ball nicht zwei Mal hintereinander berühren (mit Ausnahme der Regeln 10.2.3, 15.2, 15.4.2).
- 10.1.2 **Gleichzeitige Kontakte**
Zwei oder drei Spieler dürfen den Ball nicht gleichzeitig berühren.
- 10.1.2.1 Wenn zwei (drei) Mannschaftskameraden den Ball gleichzeitig berühren, werden zwei (drei) Kontakte gezählt (nicht beim Blockkontakt). Wenn sie versuchen den Ball zu erreichen, aber nur einer ihn berührt, ist dies nur ein Kontakt. Ein Zusammenprall von Spielern ergibt keinen Fehler.
- 10.1.2.2 Wenn über dem Netz zwei Gegner gleichzeitig den Ball berühren und der Ball im Spiel bleibt, kann die Mannschaft, die den Ball bekommt noch 3 weitere Kontakte durchführen. Wenn ein derartiger Ball aus geht, ist es ein Fehler der Mannschaft auf der gegenüberliegenden Seite.
- 10.1.2.3 Wenn ein gleichzeitiger Kontakt durch zwei Gegner zu einem „Catch“ (Festhalten) führt, ist dies ein „Doppelfehler“ und der Ball wird wiederholt. 10.2.2
6.1.1.2
- 10.1.3 **Unterstützter Schlag**
Ein Spieler darf keine Unterstützung durch einen Mannschaftskameraden erhalten oder irgendwelche Gebilde/Gegenstände um den Ball innerhalb des Spielfeldes zu erreichen. 1.
Ein Spieler, der im Begriff ist einen Fehler zu begehen (Netzberührung oder Überqueren der Mittellinie usw.), darf jedoch gestoppt oder durch einen Mitspieler zurückgehalten werden.
- 10.2 Charakteristik der Ballberührung (des Schlags)**
- 10.2.1 Der Ball darf mit irgendeinem Körperteil berührt werden.

- 10.2.2 Der Ball muss geschlagen und darf nicht gefangen und/oder geworfen werden. Er kann in alle Richtungen zurückgeprallt werden.
- 10.2.3 Der Ball darf verschiedene Körperteile berühren, vorausgesetzt, dass der Kontakt gleichzeitig erfolgt.
- Ausnahmen:
- 10.2.3.1 Beim Blockkontakt, aufeinanderfolgende Kontakte dürfen von einem oder mehr Spieler durchgeführt werden, vorausgesetzt, dass die Kontakte während einer einzigen Aktion auftreten. 15.1.1 15.2
- 10.2.3.2 Beim ersten Schlag der Mannschaft darf der Ball verschiedene Körperteile gleichzeitig berühren, vorausgesetzt, dass die Berührungen während einer einzigen Aktion auftreten. 10.1 15.4.1
- 10.3 Fehler beim Spielen des Balls**
- 10.3.1 Four Hits (4 Kontakte): Eine Mannschaft schlägt den Ball 4 Mal, bevor er zum Gegner zurückkommt. 10.1
- 10.3.2 Assisted Hit (Unterstützter Schlag): ein Spieler erhält Unterstützung durch einen Mitspieler oder durch irgendwelche Gebilde/Gegenstände, um den Ball innerhalb des Spielfeldes zu erreichen. 10.1.3
- 10.3.3 Catch (Fangen): ein Spieler schlägt nicht den Ball und der Ball wird gefangen und/oder geworfen. 10.2.2
- 10.3.4 Double Contact (doppelte Berührung): ein Spieler schlägt den Ball zweimal in Folge oder der Ball berührt verschiedene Körperteile in Folge. 10.1 10.5.4
- 11. Ball am Netz**
- 11.1 Der Ball überquert das Netz**
- 11.1.1 Der Ball, der zum Gegner fliegt, muss das Netz innerhalb des Überquerungsbereichs überqueren. Der Überquerungsbereich ist Teil der senkrechten Fläche des Netzes und ist wie folgt begrenzt: D. 5
- 11.1.1.1 Unten durch die Netzoberkante, 2.2
- 11.1.1.2 Seitlich durch die Antennen und ihre imaginäre Verlängerung, 2.4
- 11.1.1.3 Oben durch die Decke.
- 11.1.2 Hat der Ball das Netz seitlich zumindest teilweise außerhalb dieses Bereichs in die gegnerische Freizone überquert, darf er von der eigenen Mannschaft von dort zurückgespielt werden, vorausgesetzt dass 10.1
- 10.1.2.1 das gegnerische Feld vom Spieler nicht berührt wird; 10.2.2
- 10.1.2.2 der Ball zumindest teilweise seitlich außerhalb des Überquerungsbereichs auf der gleichen Seite des Feldes zurückgespielt wird.
Die gegnerische Mannschaft darf diese Aktion nicht verhindern.
- 11.2 Der Ball berührt das Netz**
- Der Ball darf das Netz bei der Überquerung berühren. 11.1.1

11.3 Ball im Netz

- 11.3.1 Ein Ball, der im Netz landet, darf im Rahmen der maximalen Berührungsanzahl weitergespielt werden. 10.1
- 11.3.2 Wenn der Ball die Netzmaschen zerreißt oder das Netz niederreißt, wird der Ballwechsel wiederholt.

12. Spieler am Netz**12.1 Über das Netz greifen**

- 12.1.1 Beim Blocken darf ein Spieler übers Netz greifen, wenn er dadurch den Gegner vor und während dessen Angriffsschlag nicht stört. 15.1
15.3
- 12.1.2 Nach einem Angriffsschlag darf die Hand des Spielers das Netz übergreifen, wenn der Schlag noch im eigenen Feld gemacht wurde.

12.2 Unter dem Netz eindringen

- 12.2.1 Es ist erlaubt, unterhalb des Netzes in die gegnerische Hälfte einzudringen, wenn dadurch der Gegner nicht in seinem Spiel gestört wird.
- 12.2.2 Eindringen in das gegnerische Feld unterhalb des Netzes: 1.3.3
- 12.2.2.1 Das gegnerische Spielfeld darf nur dann mit Händen oder Füßen berührt werden, wenn sich zumindest ein Teil des entsprechenden Fußes (Füße) oder der Hand (Hände) noch in Kontakt mit oder direkt über der Mittellinie befindet. 1.3.3
- 12.2.2.2 Das gegnerische Feld darf nicht mit anderen Körperteilen berührt werden.
- 12.2.3 Ein Spieler darf das gegnerische Feld betreten, nachdem der Ball aus dem Spiel ist. 9.2
- 12.2.4 Spieler dürfen nur dann die Freizone des Gegners betreten, wenn sie das gegnerische Spiel nicht stören.

12.3 Kontakt mit dem Netz

- 12.3.1 Netzberührung ist nur dann ein Fehler, wenn sie beim Spielen eines Balles passiert oder den Spielablauf stört. 12.4.4
Einige Aktionen beim Spielen des Balls beinhalten Aktionen, bei denen die Spieler den Ball nicht wirklich berühren.
- 12.3.2 Nach dem Schlagen des Balls dürfen die Spieler Pfosten, Seil oder andere Gegenstände außerhalb des gesamten Netzes berühren, wenn der Spielablauf nicht gestört wird.
- 12.3.3 Wenn ein Ball im Netz landet und dadurch das Netz einen Gegner berührt, wird das nicht als Fehler gewertet.

12.4 Fehler der Spieler am Netz

- 12.4.1 Ein Spieler berührt den Ball oder einen Gegner im gegnerischen Raum vor oder während dem Angriffsschlag. 12.1.1
- 12.4.2 Ein Spieler gelangt unter dem Netz in den gegnerischen Raum und stört das Spiel.
- 12.4.3 Ein Spieler gelangt auf das gegnerische Feld.

- 12.4.4 Ein Spieler berührt das Netz oder die Antennen während einer Spielaktion oder er stört das Spiel.
- 13. Service (Aufschlag)**
Der Aufschlag ist die Spielaktion, den Ball durch den rechten Spieler in der hinteren Reihe in der Aufschlagzone ins Spiel zu schlagen. 9.1
13.4.1
- 13.1 Erster Aufschlag in einem Satz**
- 13.1.1 Im ersten und fünften Satz entscheidet das Los über den ersten Aufschlag im Satz. 6.2, 6.3.2
7.1
- 13.1.2 In den anderen Sätzen schlägt die Mannschaft als erste auf, die im vorhergegangenen Satz nicht als erste aufgeschlagen hat.
- 13.2 Aufschlagregel**
- 13.2.1 Die Spieler müssen der Aufschlagregel auf dem Aufstellungsbogen folgen. 7.3.1.2
- 13.2.2 Nach dem ersten Aufschlag in einem Satz ist das weitere Aufschlagen wie folgt festgelegt: 13.1
- 13.2.2.1 Wenn die Mannschaft, die aufgeschlagen hat, den Ballwechsel gewinnt, schlägt der gleiche Spieler (oder dessen Auswechselspieler) wie vorher auf. 6.1.3, 8
- 13.2.2.2 Wenn die nicht aufschlagende Mannschaft den Ballwechsel gewinnt, erhält sie das Aufschlagrecht und rotiert vor dem Aufschlag. 6.1.3
Der Spieler, der von der Position rechts in der vorderen Reihe nach hinten rechts kommt, schlägt auf. 7.6.2
- 13.3 Erlaubnis zum Aufschlags**
Der erste Schiedsrichter erlaubt den Aufschlag, nachdem er geprüft hat, dass beide Mannschaften spielbereit sind und der Aufschläger den Ball hat. 13.
- 13.4 Ausführung des Aufschlags**
- 13.4.1 Der Ball muss mit einer Hand oder einem anderen Teil des Arms geschlagen werden, nachdem er hochgeworfen oder von der Hand losgelassen wurde.
- 13.4.2 Der Ball darf nur einmal hochgeworfen werden. Ballprellen oder Bewegen des Balls mit der Hand (mit den Händen) ist erlaubt.
- 13.4.3 Im Moment des Aufschlags oder des Sprungs zum Aufschlag darf der Aufschläger nicht das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) oder den Boden außerhalb der Aufschlagzone betreten. 1.4.2
Nach dem Schlag darf der Spieler außerhalb der Aufschlagzone oder im Spielfeld landen.
- 13.4.4 Der Spieler muss innerhalb von acht Sekunden nach Anpfiff des Schiedsrichters aufschlagen. 13.3
- 13.4.5 Ein ohne Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag ist ungültig und wird wiederholt. 13.3
- 13.5 Abschirmung**
- 13.5.1 Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dürfen die Sicht der annehmenden Mannschaft auf den Aufschläger oder auf die Flugkurve des Balls nicht behindern. 13.5.2
13.2.1

- 13.5.2 Ein oder mehrere Spieler der aufschlagenden Mannschaft bilden einen Sichtschutz durch Winken oder Hüpfen oder seitwärts Bewegungen während des Aufschlags oder stehen zusammen um die Flugkurve des Balls zu verdecken. 13.5 D. 6
- 13.6 Fehler beim Aufschlag**
- 13.6.1 Aufschlagfehler**
 Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel, auch wenn der Gegner falsch positioniert ist.
 Der Aufschläger
- 13.2.2.2
13.7.1
- 13.6.1.1 verletzt die Aufschlagregel; 13.2
- 13.6.1.2 führt den Aufschlag nicht richtig aus.
- 13.6.2 Fehler nach dem Aufschlag**
 Nach dem richtigen Aufschlag wird der Aufschlag fehlerhaft (außer wenn der Spieler falsch positioniert ist), wenn der Ball
- 13.4
13.7.2
- 13.6.2.1 einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt oder nicht richtig das Netz im entsprechenden Überquerungsbereich überquert; 9.4.4,
9.4.5
11.1.1
- 13.6.2.2 er ins aus geht; 9.4
- 13.6.2.3 abgeschirmt wird. 13.5
- 13.7 Fehler nach dem Aufschlag und Positionsfehler**
- 13.7.1 Wenn der Aufschläger beim Aufschlag einen Fehler begeht (falsche Ausführung, falsche Rotationsregel usw.) und der Gegner ist außerhalb der Position, ist es ein Aufschlagfehler, der bestraft wird. 13.6.1
7.5.1
7.5.2
- 13.7.2 Wenn der Aufschlag korrekt war, danach aber fehlerhaft wird (Ball geht aus, fliegt über eine Abschirmung usw.), jedoch zuerst ein Stellungsfehler aufgetreten ist, wird dieser bestraft. 13.6.2
7.5.3
- 14. Angriffsschlag**
- 14.1 Angriffsschlag**
- 14.1.1 Als Angriffsschlag gelten Schläge, die den Ball übers Netz zum Gegner befördern sollen, mit Ausnahme von Aufschlag und Block. 13
15.1.1
- 14.1.2 Während eines Angriffsschlags darf der Ball nur gestoßen werden, wenn er sauber geschlagen werden soll, und nicht gefangen oder geworfen werden. 10.2.2
- 14.1.3 Ein Angriffsball ist in dem Augenblick abgeschlossen, wenn der Ball das Netz vollständig überquert hat oder durch einen Gegner berührt wurde.
- 14.2 Einschränkungen beim Angriffsball**
- 14.2.1 Ein Spieler der Angriffsreihe darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe abschließen, wenn der Kontakt mit dem Ball innerhalb des eigenen Spielfeldes erfolgte (mit Ausnahme der Regel 14.2.4). 7.4.1.1
- 14.2.2 Ein Spieler aus der hinteren Reihe darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe hinter der Angriffszone abschließen: 7.4.1.2
1.4.1

- 14.2.2.1 Beim Absprung darf der Fuß (die Füße) des Spielers weder die Angriffslinie berührt noch überquert haben; 1.3.4
- 14.2.2.2 Nach dem Schlag darf der Spieler in der Angriffszone landen 1.4.1
- 14.2.3 Ein Spieler der Abwehrreihe darf auch einen Angriffsschlag in der Angriffszone durchführen, wenn im Augenblick des Ballkontaktes der Ball nicht vollständig über der Netzoberkante ist.
- 14.2.4 Kein Spieler darf einen Angriffsschlag durchführen, wenn der Ball als Aufschlag übers Netz kommt und sich über der Angriffszone und vollständig über der Netzoberkante befindet.
- 14.3 Fehler beim Angriffsschlag**
- 14.3.1 Ein Spieler schlägt den Ball im gegnerischen Feld. 14.2.1
- 14.3.2 Ein Spieler schlägt den ball ins Aus. 9.4
- 14.3.3 Ein Abwehrspieler führt von der Angriffszone einen Angriffsschlag aus, wenn der Ball im Augenblick des Schlages vollständig über der Netzoberkante ist. 7.4.1.2
1.4.1
14.2.3
- 14.3.4 Ein Spieler führt einen Angriffsschlag in der Angriffszone aus, wenn der Ball als Aufschlag über das Netz kommt und vollständig über der Netzoberkante ist. 14.2.4
- 14.3.5 Ein Libero führt einen Angriffsschlag aus, wenn der Ball im Augenblick des Schlags vollständig über der Netzoberkante ist. 20.3.1.2
- 14.3.6 Ein Spieler führt einen Angriffsschlag über der Netzoberkante aus, wenn der Ball vom Libero in der Angriffszone über Kopf aufgespielt wurde. 20.3.1.4
- 15. Block**
- 15.1 Das Blocken**
- 15.1.1 Blocken ist eine Aktion von Spielern, nahe am Netz den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren, indem die Hände über die Netzoberkante gestreckt werden. Nur die Angriffsspieler dürfen einen Block stellen. 7.4.1
- 15.1.2 Blockversuch
- Ein Blockversuch ist die Aktion, einen Block zu stellen ohne jedoch den Ball zu berühren.
- 15.1.3 Vollständiger Block
- Ein Block ist vollständig, wenn der Ball durch einen blockenden Spieler berührt wurde. D. 8
- 15.1.4 Gemeinsamer Block
- Ein gemeinsamer Block wird durch 2 oder 3 Spieler nahe nebeneinander ausgeführt und ist vollständig, wenn einer von ihnen den Ball berührt hat.
- 15.2 Blockkontakt**
- Kontakte nacheinander (schnell und ununterbrochen) dürfen durch einen oder mehr blockende Spieler auftreten, vorausgesetzt, dass die Kontakte während einer einzigen

Aktion auftreten.

15.3 Blocken im gegnerischen Bereich

Beim Blocken dürfen die Spieler ihre Arme und Hände über das Netz strecken, wenn dadurch das gegnerische Spiel nicht behindert wird. Es ist nicht erlaubt, den Ball je ne-
seits des Netzes zu berühren, wenn der Gegner keinen Angriffsball schlägt.

14.1.1

15.4 Block und maximal erlaubte Kontakte

15.4.1 Ein Blockkontakt zählt nicht zu den maximal erlaubten Kontakten. Nach einem Block-
kontakt ist die Mannschaft zu weiteren 3 Kontakten berechtigt, um den Ball zum Geg-
ner zu schlagen.

10.1

15.4.2 Der erste Schlag nach dem Block kann durch irgendeinen Spieler erfolgen einschließ-
lich durch den Spieler, der den Ball beim Blocken berührt hat.

15.5 Blocken des Aufschlags

Es ist verboten, den Aufschlag zu blocken.

14.2.4

15.6 Blockfehler

15.6.1 Die blockenden Spieler berühren den Ball im gegnerischen Bereich entweder vor und
gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners.

15.3

15.6.2 Ein Abwehrspieler oder der Libero stellen einen Block oder blocken mit anderen.

15.1, 15.5
20.3.1.3

15.6.3 Blocken des gegnerischen Aufschlags

15.5

15.6.4 Der Ball geht vom Block ins Aus.

9.4

15.6.5 Blocken des Balls im gegnerischen Bereich außerhalb der Antennen

15.6.6 Ein Libero versucht zu blocken oder blockt mit anderen.

20.3.1.3
15.1

Kapitel 5 – Unterbrechungen und Verzögerungen

16. Regelgerechte Spielunterbrechungen

Regelgerechte Unterbrechungen sind Time-out (Auszeit) und Spielerauswechslungen.

16.4, 16.5

16.1 Zahl der regelgerechten Unterbrechungen

Jede Mannschaft hat Anspruch auf maximal 2 Auszeiten und 6 Auswechslungen pro
Satz.

16.4, 16.5
6.2

16.2 Anforderung der regelgerechten Unterbrechungen

16.2.1 Unterbrechungen dürfen nur vom Coach und dem Mannschaftskapitän beantragt wer-
den.

16, 5.1.2
6.2

Die Anforderung erfolgt durch Zeigen des entsprechenden Handsignals, wenn der Ball
aus dem Spiel ist und vor dem Pfiff zum Aufschlag.

D.11.4 +5
9.2, 13.3

16.2.2 Einen Antrag auf Auswechslung ist vor dem Beginn eines Satzes möglich und muss als
regelgerechte Auswechslung für diesen Satz aufgezeichnet sein.

13.1.1
13.3

16.3 Folge von Unterbrechungen

- 16.3.1 Ein Antrag für eine oder zwei Auszeiten und ein Antrag auf Spielerwechsel durch eine Mannschaft können hintereinander erfolgen, ohne dazwischen das Spiel wieder aufnehmen zu müssen. 16.4
16.5
- 16.3.2 Eine Mannschaft ist jedoch nicht berechtigt, während der gleichen Unterbrechung hintereinander Anträge für Auswechslungen zu stellen. Zwei oder mehr Spieler können während der gleichen Unterbrechung ausgewechselt werden 16.5
8.1.1

16.4 Auszeiten und Technische Auszeiten

- 16.4.1 Alle beantragten Auszeiten dauern 30 Sekunden.
- Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben des FIVB gibt es in den Sätzen 1 bis 4 automatisch zwei zusätzliche Technische Auszeiten von 60 Sekunden, wenn die führende Mannschaft den 8. und 16. unkt erreicht hat. 6.3.1
- Im entscheidenden 5. Satz gibt es keine Technische Auszeit. Jede Mannschaft kann nur jeweils zwei Auszeiten von je 30 Sekunden beantragen. 6.3.2
- 16.4.2 Während der Auszeiten müssen sich die Spieler in der Freizone neben der Bank aufhalten.

16.5 Spielerauswechslung

(Beschränkungen siehe Regel 8.1)

(Auswechslung des Libero siehe Regeln 20.3.2 und 20.3.3)

- 16.5.1 Spielerwechsel müssen in der Austauschzone durchgeführt werden. 1.4.3,
D. 1
- 16.5.2 Die Auswechslung, Eintrag in den Spielberichtsbogen und Erlaubnis für den Spielerwechsel, soll so schnell wie möglich durchgeführt werden. 16.5.3
26.2.2.3
- 16.5.3 Wenn der Spielerwechsel beantragt wird, muss der Auswechslspieler neben der Auswechslzone stehen und bereit sein, das Spielfeld zu betreten. 7.3.3
8.1.3
1.4.3
- Wenn dies nicht der Fall ist, wird die Auswechslung nicht bewilligt und die Mannschaft wird für die Verzögerung bestraft. 17.2
- Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben des FIVB werden nummerierte Tafeln verwendet, um die Auswechslung zu erleichtern.
- 16.5.4 Wenn der Coach mehr als eine Auswechslung durchführen will, muss er bei der Beantragung die Zahl mit angeben. In diesem fall müssen die Auswechslungen nacheinander durchgeführt werden, und zwar ein Spielerpaar nach dem anderen. 5.2
16.2.1
16.3.2

16.6 Falsche Beantragung

- 16.6.1 Es ist falsch, eine Unterbrechung zu beantragen: 16
- 16.6.1.1 während eine Ballwechsels oder bei oder nach dem Pfiff zum Aufschlag; 6.1.3
16.2.1
- 16.6.1.2 durch nicht autorisierte Mannschaftsmitglieder; 16.3.2
- 16.6.1.3 für eine Auswechslung nach einer vorhergehenden Auswechslung bei der gleichen Mannschaft, ohne dass das Spiel wieder aufgenommen wurde; 16.3.2

- 16.6.1.4 wenn die Zahl der erlaubten Auszeiten und Auswechslungen erschöpft sind. 16.1
- 16.6.2 Die erste falsche Beantragung, die sich nicht auf das Spiel auswirkt und es verzögert, muss ohne jede weitere Folgen abgelehnt werden. 17.1
- 16.6.3 Eine wiederholte falsche Beantragung im Spiel bildet eine Verzögerung. 17
- 17. Spielverzögerungen**
- 17.1 Arten von Verzögerungen**
Eine falsche Aktion einer Mannschaft, die eine Wiederaufnahme des Spiels hinauschiebt, ist eine Verzögerung. Dazu gehört unter anderem:
- 17.1.1 Verzögerung einer Auswechslung; 16.5.2
- 17.1.2 Verlängerung anderer Unterbrechungen, nachdem angewiesen wurde, das Spiel wieder aufzunehmen; 16
- 17.1.3 Beantragung einer irregulären Auswechslung; 8.4
- 17.1.4 wiederholt falsche Beantragung; 16.6.2
- 17.1.5 Verzögerung des Spiels durch ein Mannschaftsmitglied.
- 17.2 Sanktionen bei Verzögerungen**
- 17.2.1 „Verzögerungsverwarnung“ und „Verzögerungsstrafen“ sind Sanktionen gegenüber der Mannschaft.
- 17.2.1.1 Sanktionen bei Verzögerung bleiben für das gesamte Spiel in Kraft; 6.3
- 17.2.1.2 Alle Sanktionen bei Verzögerung einschließlich Verwarnung werden in den Spielberichtsbogen eingetragen. 26.2.2.6
- 17.2.2 Die erste Verzögerung durch ein Mannschaftsmitglied zieht eine Verzögerungsverwarnung nach sich. 4.1.1
6.3
- 17.2.3 Die zweite und alle nachfolgenden Verzögerungen irgendeiner Art durch ein Mannschaftsmitglied der gleichen Mannschaft im gleichen Spiel bedeutet einen Fehler und wird mit einer Verzögerungsstrafe geahndet. Dies bedeutet Ballverlust. 6.1.3
- 17.2.4 Verzögerungssanktionen, die vor oder zwischen den Sätzen erteilt wurden, werden im folgenden Satz angewendet. 6.3
19.1
- 18. Außerordentliche Spielunterbrechungen**
- 18.1 Verletzung**
- 18.1.1 Sollte während des Spiels ein ernster Unfall auftreten, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und dem medizinischen Helfer erlauben, das Spielfeld zu betreten. 9.1
Der Ballwechsel wird dann wiederholt. 6.1.3
- 18.1.2 Wenn ein verletzter Spieler nicht regelgemäß oder außerordentlich ausgewechselt werden kann, wird dem Spieler eine Erholungszeit von maximal 3 Minuten und nur einmal pro Spiel eingeräumt. 8.1, 8.2
6.3
Erholt sich der Spieler nicht, wird die Mannschaft für unvollständig erklärt. 6.4.3

- 7.3.1
- 18.2 Störung von außen**
 Wenn während des Spiels Störungen von außen auftreten, muss das Spiel angehalten und der Ballwechsel wiederholt werden. 6.1.3
- 18.3 Verlängerte Unterbrechungen**
- 18.3.1 Wenn unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrechen, müssen der erste Schiedsrichter, der Organisator und das Kontroll-Ausschuss, wenn vorhanden, dafür sorgen, dass wieder normale Bedingungen herrschen. 6.3
- 18.3.2 Sollten eine oder verschiedene Unterbrechungen auftreten, die nicht länger als insgesamt 4 Stunden dauern, gilt: 18.3.1
- 18.3.2.1 Wenn das Spiel auf dem gleichen Spielfeld fortgesetzt wird, muss der unterbrochene Satz mit dem gleichen Punktestand, Spielern und Positionen weitergeführt werden. Die bereits gespielten Sätze bleiben gültig; 1. 7.3.3
- 18.3.2.2 Wenn das Spiel auf einem anderen Platz fortgesetzt wird, wird der unterbrochene Satz ungültig und mit den gleichen Mannschaftsmitgliedern und der gleichen Startaufstellung wiederholt. Die bereits gespielten Sätze bleiben gültig. 7.3.3
- 18.3.3 Sollten eine oder verschiedene Unterbrechungen auftreten, die länger als 4 Stunden dauern, muss das ganze Spiel wiederholt werden.
- 19. Pausen und Seitenwechsel**
- 19.1 Pausen**
- Alle Pausen zwischen den Sätzen dauern 3 Minuten. 6.3
- Während dieser Zeit werden der Seitenwechsel und die Registrierung der Startaufstellung der Mannschaften auf dem Spielberichtsbogen durchgeführt. 19.2 26.2.1.2
- Die Pause zwischen dem 2. und 3. Satz kann auf 10 Minuten verlängert werden durch einen Berechtigten auf Antrag des Organizers.
- 19.2 Seitenwechsel**
- 19.2.1 Nach jedem Satz wechseln die Mannschaften die Seiten. 7.1
- 19.2.2 Im entscheidenden Satz werden die Seiten ohne Verzögerung gewechselt, wenn eine Mannschaft 8 Punkte erreicht hat. Die Spieler behalten ihre Positionen. 6.3.2 7.4.1
- Wurde der Wechsel nach Erreichen von 8 Punkten nicht durchgeführt, wird er so schnell wie möglich nachgeholt, sobald der Fehler erkannt wurde. Die Punkte bleiben erhalten.
- 20. Der Libero**
- 20.1 Ernennung des Libero**
- 20.1.1 Jede Mannschaft hat das Recht, aus der Liste der 12 Spieler einen spezialisierten Abwehrspieler als Libero zu ernennen. 4.1.1
- 20.1.2 Der Libero muss vor dem Spiel auf dem Spielberichtsbogen in einer dafür vorgesehenen Zeile vermerkt werden. Seine/ihre Nummer muss auch auf dem Startaufstellungs-

bogen eingetragen sein.

20.1.3 Der Libero darf weder Mannschaftskapitän noch Spielführer sein.

20.2 Ausrüstung

Der Libero muss eine Kleidung tragen (oder Jacke/Kragen speziell für den Libero entworfen), dessen Trikot in der Farbe gegenüber den anderen Mannschaftsmitgliedern unterschiedlich sein muss. Die Kleidung des Libero muss ein anderes Aussehen haben, muss aber wie bei den übrigen Mannschaftsmitgliedern mit Nummern versehen sein. 4.3
4.3.5

20.3 Erlaubte Aktionen des Libero

20.3.1 Spielaktionen

20.3.1.1 Der Libero darf jeden Spieler in der Abwehrreihe ersetzen. 7.4.1.2

20.3.1.2 Er/sie darf nur wie ein Abwehrspieler spielen und darf nicht von wo auch immer (einschließlich Spielfeld und Freizone) einen Angriffsschlag ausführen, wenn im Augenblick des Ballkontaktes der Ball die Höhe der Netzkante vollständig überschritten hat. 14.2.2
14.2.3

20.3.1.3 Er/sie darf weder aufschlagen noch blocken noch zu blocken versuchen. 13, 15.1
15.1.2

20.3.1.4 Kein Spieler darf einen Angriffsschlag in der Angriffszone auf einen Ball über Netzkantenhöhe durchführen, der vom Libero in der Angriffszone über Kopf aufgespielt wurde. Der Ball darf geschlagen werden, wenn der Libero die gleiche Aktion hinter der Angriffszone durchführt. 14.3.6

20.3.2 Auswechslung der Spieler

20.3.2.1 Spielerwechsel, an denen der Libero beteiligt ist, gelten nicht als reguläre Spielerwechsel. 8
Ihre Zahl ist unbegrenzt. Allerdings muss ein Ballwechsel zwischen zwei derartigen Wechselvorgängen liegen. Der Libero kann nur von dem Spieler ersetzt werden, den er ersetzt hat.

20.3.2.2 Auswechslungen finden vor dem Pfiff zum Aufschlag statt: 13.3

a) bei Beginn des Satzes, nachdem der 2. Schiedsrichter die Startaufstellung geprüft hat 13.1.1
7.3.2

b) während der Ball aus dem Spiel ist 9.2

20.3.2.3 Eine Auswechslung nach dem Pfiff aber vor dem Aufschlag muss nicht zurückgenommen werden, aber nach dem Ballwechsel gibt es eine mündliche Verwarnung. 13.3, 13.4
22.1
Nachfolgende zu späte Auswechslungen müssen mit einer Verzögerungssanktion geahndet werden. 17.2

20.3.2.4 Der Libero und der Spieler, der ausgewechselt wird, dürfen nur über die Seitenlinie zwischen Grundlinie und Angriffslinie vor der Mannschaftsbank den Platz betreten und verlassen. D. 1

20.3.3 Benennung eines neuen Libereros:

20.3.3.1 Der Coach kann, wenn der Libero verletzt ist, mit Billigung des 1. Schiedsrichters einen

Spieler, der nicht auf dem Spielfeld ist, als Libero benennen.
Der verletzte Libero darf nicht mehr am Spiel teilnehmen.

20.3.3.2 Der neu benannte Libero muss für den Rest des Spiels als Libero spielen.

20.3.3.3 Bei der Neubenennung eines Liberos muss dessen Nummer unter Bemerkungen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt werden und im Startaufstellungsbogen des folgenden Satzes. 26.2.2.7
7.3.2
20.1.2

21. Verhaltensregeln

21.1 Faires Verhalten

21.1.1 Die Teilnehmer müssen die offiziellen Volleyballregeln kennen und sie anwenden.

21.1.2 Die Teilnehmer müssen die Entscheidungen des Schiedsrichters sportlich und fair ohne Diskussion akzeptieren.
In Zweifelsfällen darf nur der Mannschaftskapitän um Klarstellung nachfragen. 5.1.2.1

21.1.3 Die Teilnehmer dürfen nicht versuchen, die Entscheidungen des Schiedsrichters zu beeinflussen und die Fehler ihres Teams zu verbergen.

21.2 Faires Spiel

21.2.1 Die Teilnehmer müssen rücksichtsvoll und höflich auftreten im Geiste des „Fair Play“, nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, den Gegnern, Mannschaftskameraden und Zuschauern.

21.2.2 Die Kommunikation zwischen den Mannschaftskameraden während des Spiels ist erlaubt. 5.2.3.4

22. Unsportlichkeit und Ahndungen

22.1 Geringfügige Unsportlichkeit

Eine geringfügige Unsportlichkeit führt zu keiner Ahndung. Es ist die Pflicht des ersten Schiedsrichters, die Mannschaften vor Sanktionen zu schützen, indem er durch Worte oder Handzeichen Mannschaftsmitglieder oder die Mannschaft über den Kapitän verwarnet. 22.3
5.1.2

Diese Verwarnung ist keine Ahndung und hat keine unmittelbaren Folgen. Sie sollten nicht im Spielberichtsbogen eingetragen werden.

22.2 Unsportlichkeit, die zur Ahndung führen

Unsportliches Auftreten gegenüber Mannschaftsmitglieder, gegenüber Offiziellen, Gegner, Mannschaftskameraden oder Zuschauer wird in 3 Kategorien eingeteilt entsprechend der Schwere des Verstoßes. 4.1.1

22.2.1 Rüdes Verhalten: Verstoß gegen die Regeln guten Benehmens, guter Sitten oder verächtliches Verhalten.

22.2.2 Anstößige Unsportlichkeit: verunglimpfende und beleidigende Worte oder Gesten.

22.2.3 Aggressive Unsportlichkeit: physische Angriffe oder deren Versuch.

22.3 Ahndungsskala

Entsprechend der Entscheidung des ersten Schiedsrichters und abhängig von der 22.2

| | | |
|-------------|--|--------------------------------------|
| | Schwere des Verstoßes werden folgende Ahndungen erteilt und in den Spielberichts- | 26.2.2.6 |
| | bogen eingetragen: | |
| 22.3.1 | Strafpunkt Das erste rüde Verhaltens eines Spielers in einer Mannschaft wird mit Strafpunkt, also Verlust des Ballwechsels, geahndet. | 4.1.1, 6.3 22.2.1 |
| 22.3.2 | Ausschluß | |
| 22.3.2.1 | Ein Mitglied einer Mannschaft, das mit Ausschluß bestraft wurde, darf nicht mehr für den Rest des Satzes spielen und muss in der Strafzone hinter der Mannschaftsbank Platz nehmen. Es gibt keine weiteren Folgen. | 1.4.5 4.1.1 5.3.2, 6.3 D. 1 |
| | Ein mit Ausschluss bestrafter Coach verliert seine/ihre Rechte, im Satz zu intervenieren und muss in der Strafzone hinter der Mannschaftsbank Platz nehmen. | 1.4.5 5.2.1 |
| 22.3.2.2 | Die erste anstößige Unsportlichkeit durch ein Mannschaftsmitglied wird mit Ausschluß bestraft, ohne weitere Folgen. | 4.1.1 22.2.2 |
| 22.3.2.3 | Ein zweites rüdes Verhalten im gleichen Spiel durch das gleiche Mannschaftsmitglied wird mit Ausschluss bestraft, ohne weitere Folgen. | 4.1.1 6.3, 22.2.1 |
| 22.3.3 | Disqualifikation | |
| 22.3.3.1 | Das Mannschaftsmitglied, das durch Disqualifikation bestraft wurde, muss den Spielbereich für den Rest des Spiels verlassen, ohne weitere Folgen. | D. 1 4.1.1 |
| 22.3.3.2 | Die erste aggressive Unsportlichkeit wird mit Disqualifikation bestraft, ohne weitere Folgen. | 22.2.3 |
| 22.3.3.3 | Eine zweite anstößige Unsportlichkeit im gleichen Spiel und durch das gleiche Mannschaftsmitglied wird mit Disqualifikation bestraft, ohne weitere Folgen. | 4.1.1., 6.3 22.2.2 |
| 22.3.3.4 | Eine dritte rüde Unsportlichkeit im gleichen Spiel durch das gleiche Mannschaftsmitglied wird mit Disqualifikation bestraft, ohne weitere Folgen. | 4.1.1, 6.3 22.2.1 |
| 22.4 | Bedeutung von Bestrafungen bei unsportlichem Verhalten | D. 9 |
| 22.4.1 | Alle Bestrafungen sind individuelle Strafen, bleiben für das gesamte Spiel in Kraft und werden im Spielberichtsbogen eingetragen. | 6.3, 22.3 26.2.2.6 |
| 22.4.2 | Das wiederholte unsportliche Verhalten durch das gleiche Mannschaftsmitglied im gleichen Spiel wird zunehmend bestraft wie in Regel 22.3 und in Diagramm 9 aufgezeigt (das Mannschaftsmitglied erhält eine schwerere Strafe für jede folgenden Verstoß). | 4.1.1, 6.3 22.2 |
| 22.4.3 | Ausschluss oder Disqualifikation durch anstößige und aggressive Unsportlichkeit erfordern keine frühere Bestrafung. | 22.2 22.3 |
| 22.5 | Unsportliches Verhalten vor und zwischen den Sätzen | |
| | Unsportlichkeiten vor oder zwischen den Sätzen werden entsprechend Regel 22.3 geahndet und Bestrafungen erfolgen im folgenden Satz. | 19.1 22.2 |
| 22.6 | Ahndungskarten | |
| | Verwarnung: Worte oder Handzeichen , keine Karte | 22.1 |
| | Strafpunkt: gelbe Karte | 22.3.1 |
| | Ausschluss: rote Karte | 22.3.2 |

Disqualifikation: gelbe und rote Karte (gemeinsam) 22.3.3

Abschnitt 2 – die Schiedsrichter, ihre Verantwortung und offizielle Zeichen

23. Schiedsgericht und Verfahrensregeln

23.1 Zusammensetzung

Das Schiedsgericht besteht aus 6.3

- erstem Schiedsrichter 24
- zweitem Schiedsrichter 25
- Punktezähler 26
- 4 (2) Linienrichter 27

Ihr Platz ist in Diagramm 10 aufgezeigt.

Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben des FIVB ist ein Hilfspunktezähler erforderlich.

23.2 Verfahrensregeln

23.2.1 Nur der erste und zweite Schiedsrichter dürfen während des Spiels pfeifen:

23.2.1.1 Der erste Schiedsrichter gibt das Zeichen zum Aufschlag, mit dem der Ballwechsel startet; 6.1.3, 13.3

23.2.1.2 Der erste und zweite Schiedsrichter signalisieren das Ende des Ballwechsels, vorausgesetzt, dass sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie ihn erkannt haben.

23.2.2 Sie pfeifen, wenn der Ball aus dem Spiel ist, um anzuzeigen, dass sie es so entscheiden oder einen Mannschaftseinspruch zurückweisen. 9.5 5.1.2

23.2.3 Unmittelbar nach dem Pfiff des Schiedsrichters, der das Ende des Ballwechsels anzeigt, müssen sie mit offiziellen Handzeichen folgendes anzeigen. 23.2.1.2 28.1

23.2.3.1 Wenn der Schiedsrichter wegen eines Fehlers pfeift, wird er/sie anzeigen:

- a) die Mannschaft, die aufschlägt, 13.2.2
- b) die Art des Fehlers,
- c) den Spieler, der den Fehler begangen hat (wenn erforderlich).

Der 2. Schiedsrichter wiederholt die Handzeichen des ersten Schiedsrichters.

23.2.3.2 Wenn der Fehler vom 2. Schiedsrichter gepfiffen wird, zeigt er/sie an:

- a) die Art des Fehlers,
- b) den Spieler, der den Fehler begangen hat (wenn erforderlich),
- c) die Mannschaft, die aufschlägt, indem er dem ersten Schiedsrichter folgt.

In diesem Fall zeigt der erste Schiedsrichter nicht den Fehler und nicht den Spieler, der den Fehler begangen hat, an, sondern nur die Mannschaft, die aufschlägt.

23.2.3.3 Bei einem Doppelfehler zeigen beide Schiedsrichter an:

- a) die Art des Fehlers
- b) den Spieler, der den Fehler begangen hat (wenn erforderlich),
die Mannschaft, die aufschlägt, angewiesen durch den ersten Schiedsrichter.

24 Erster Schiedsrichter

24.1 Ort

Der erste Schiedsrichter übt seine Funktion stehend oder sitzend an der Seite am Netz aus. Seine/ihre Augenhöhe muss ungefähr 50 cm über dem Netz sein. D 1 & 10

24.2 Befugnis

- 24.2.1 Der erste Schiedsrichter leitet das Spiel vom Anfang bis zum Ende. Er hat die Vollmacht über das Schiedsrichtergespann und die Mannschaftsmitglieder. 6.3
4.1.1

Während des Spiels trifft er die endgültigen Entscheidungen. Er ist ermächtigt, die Entscheidungen der anderen Schiedsrichter verwerfen, wenn er einen Fehler bemerkt hat.

Der erste Schiedsrichter darf auch einen Schiedsrichter austauschen, der seine Funktion nicht richtig wahrnimmt.

- 24.2.2 Der erste Schiedsrichter steuert auch die Arbeit der Ballholer und Fußbodenwischer. 3.3

- 24.2.3 Der erste Schiedsrichter kann über all die Dinge entscheiden, die das Spiel beeinflussen einschließlich der Dinge, die nicht im Regelwerk enthalten sind.

- 24.2.4 Der erste Schiedsrichter darf keine Diskussion über seine/ihre Entscheidungen zulassen. 21.1.2
Auf Anforderung des Spielführers wird er jedoch die Anwendung oder Auslegung der Regeln erläutern, auf die seine/ihre Entscheidung beruht. 5.1.2.1
Wenn der Spielführer mit der Auslegung des ersten Schiedsrichters nicht einverstanden ist und Protest gegen diese Entscheidung einlegt, muss er/sie sich sofort das Recht vorbehalten, diesen Protest am Ende des Spiels einzureichen und anzuzeigen. 5.1.2.1
26.2.3.2
Der erste Schiedsrichter muss dieses Recht des Spielführers anerkennen.

- 24.2.5 Der erste Schiedsrichter ist vor und während des Spiels verantwortlich für die Entscheidung, ob die Spielfeldausstattung und die Bedingungen den Spielanforderungen genügen. Kapitel 2

24.3 Verantwortung

- 24.3.1 Vor dem Spiel muss der erste Schiedsrichter

- 24.3.1.1 die Spielfeldbedingungen, die Bälle und die anderen Ausstattungen prüfen, Kapitel 1

- 24.3.1.2 mit beiden Spielführern die Münze werfen, 7.1

- 24.3.1.3 das Aufwärmen beider Mannschaften überwachen. 7.2

- 24.3.2 Während des Spiels darf nur der erste Schiedsrichter

- 24.3.2.1 Verwarnungen an die Mannschaften aussprechen, 22.1

- 24.3.2.2 schlechtes Benehmen und Verzögerungen ahnden, 17.2, 22.2

24.3.2.3 entscheiden über

- | | |
|---|------------------------------|
| a) Fehler des Aufschlägers und Positionen der aufschlagenden Mannschaft, einschließlich der Abschirmung, | 7.4, 13.4 13.5, 13.7.1 |
| b) die Fehler beim Spielen des Balls, | 10.3 |
| c) die Fehler über dem Netz und am unteren Teil des Netzes, | 12.4.1 12.4.4 |
| d) den Angriffsschlag der Abwehrreihe oder des Libero, | 14.3.3 14.3.5 |
| e) einen Angriffsschlag eines Spielers, wenn der Ball vom Libero in der Angriffszone über Kopf aufgespielt wurde, | 14.3.6 |
| f) einen Ball, der unter dem Netz hindurchfliegt | 9.4.5 |

24.3.3 Am Ende des Spiels prüft er den Spielberichtsbogen und unterschreibt ihn. 26.2.3.3

25 Der zweite Schiedsrichter**25.1 Ort**

Der zweite Schiedsrichter steht gegenüber dem ersten Schiedsrichter außerhalb des Spielfelds am Netz. D.1 & 10

25.2 Vollmacht

25.2.1 Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, hat aber auch selbst Möglichkeiten zu entscheiden. 25.3

Ist der zweite Schiedsrichter nicht mehr in der Lage zu schiedsrichten, darf der zweite Schiedsrichter seinen Platz einnehmen.

25.2.2 Der zweite Schiedsrichter darf – ohne pfeifen – auch Fehler außerhalb seines Entscheidungsspielraums anzeigen, darf aber nicht gegenüber dem ersten Schiedsrichter darauf beharren. 25.3

25.2.3 Der zweite Schiedsrichter überwacht den Punktezähler. 26.2

25.2.4 Der zweite Schiedsrichter beaufsichtigt die Mannschaftsspieler auf der Spielerbank und zeigt ihr schlechtes Benehmen dem ersten Schiedsrichter an. 4.2.1

25.2.5 Der zweite Schiedsrichter überwacht die Spieler in der Aufwärmzone. 4.2.3

25.2.6 Der zweite Schiedsrichter ist zuständig für die Unterbrechungen, überwacht die Dauer und weist irreguläre Anforderungen zurück. 16, 16.6
26.2.2.5

25.2.7 Der zweite Schiedsrichter überwacht die Zahl der Auszeiten und Auswechslungen jeder Mannschaft und zeigt die zweite Auszeit, die 5. und 6. Auswechslung beim ersten Schiedsrichter und dem entsprechenden Trainer an. 16.1
26.2.2.3

25.2.8 Wenn sich ein Spieler verletzt, erlaubt der zweite Schiedsrichter eine außerplanmäßige Auswechslung oder gewährt eine 3-Minuten-Erholungspause. 8.2
18.1.2

25.2.9 Der zweite Schiedsrichter prüft den Fußboden, hauptsächlich in der Angriffszone. Er prüft auch während des Spiels, ob die Bälle noch regelgerecht sind. 1.2.1
3.

- 25.2.10 Der zweite Schiedsrichter überwacht die Spieler in der Strafzone und zeigt schlechtes Benehmen dem ersten Schiedsrichter an. 1.4.5
22.3.2

25.3 Verantwortung

- 25.3.1 Vor jedem Satz, beim Wechsel im entscheidenden Satz und wenn immer nötig, überwacht er die aktuellen Positionen der Spieler auf dem Platz auf Übereinstimmung mit der Startaufstellung im Aufstellungsbogen. 5.2.3.1
7.3.2
7.3.5
19.2.2
- 25.3.2 Während des Spiels entscheidet, pfeift und signalisiert der zweite Schiedsrichter:
- 25.3.2.1 Eindringen in das Feld des Gegners und den Raum unter dem Netz, 7.5, 12.2
- 25.3.2.2 Positionsfehler der Mannschaft, die nicht den Aufschlag hat, 7.5
- 25.3.2.3 den fehlerhaften Kontakt mit dem unteren Teil des Netzes oder mit der Antenne auf beiden Seiten des Felds, 12.3.1
- 25.3.2.4 das Blockstellen durch Spieler aus der Verteidigungsreihe oder den Versuch des Libero zu blocken 14.3.3,
15.6.2,
15.6.6
- 25.3.2.5 den Ballkontakt mit Objekten außerhalb des Spielfelds oder mit dem Fußboden, wenn der erste Schiedsrichter den Kontakt nicht sehen kann. 9.4.1 -
9.4.4
- 25.3.3 Am Ende des Spiels unterschreibt er den Spielberichtsbogen. 26.2.3.3

26 Punkteansreiber

26.1 Ort

Der Punkteansreiber sitzt an der Punktetafel mit Blickrichtung zum ersten Schiedsrichter auf der anderen Seite des Spielfelds. D.1

26.2 Verantwortung

Er ist für den Spielberichtsbogen zuständig gemäß den Regeln in Zusammenarbeit mit dem ersten Schiedsrichter.

Er benutzt einen Summer oder anderes Gerät um den Schiedsrichtern Signale zu geben entsprechend seiner Verantwortlichkeiten.

- 26.2.1 Vor dem Spiel und dem Satz:
- 26.2.1.1 registriert der Punkteansreiber die Daten des Spiels und der Mannschaften gemäß der in Kraft gesetzten Verfahrensweisen und erhält die Unterschriften der Spielführer und Trainer, 4.1, 5.1.1
5.2.2
- 26.2.1.2 trägt er die Startaufstellung jeder Mannschaft vom Startaufstellungsbogen ein, 5.2.3.1
7.3.1.2
Wenn er den Startaufstellungsbogen nicht rechtzeitig erhält, teilt er dies unverzüglich dem zweiten Schiedsrichter mit. 7.3.2
- 26.2.1.3 Trägt er Nummer und Name des Libero ein, 7.3.1.2
20.3.3. c)
- 26.2.2 Während des Spiels:

| | | |
|----------|---|-------------------------------------|
| 26.2.2.1 | trägt der Punkteansreiber die gewonnen Punkte ein und stellt sicher, dass die Punktetafel richtig anzeigt, | 6.1 |
| 26.2.2.2 | überwacht er die Aufschlagsordnung jeder Mannschaft und zeigt jeden Fehler unmittelbar nach dem Aufschlag den Schiedsrichtern an, | 13.2 13.4.1 |
| 26.2.2.3 | trägt er die Auszeiten und Spielerauswechslungen ein, überwacht dabei ihre Nummern und informiert den zweiten Schiedsrichter, | 16.1, 16.4.1 25.2.6 25.2.7 |
| 26.2.2.4 | zeigt er den Schiedsrichtern eine Auswechslungsanforderung an, die nicht regelgerecht ist, | 16.6 |
| 26.2.2.5 | kündigt er den Schiedsrichtern das Ende des Satzes an, den Beginn und das Ende jeder technischen Aus-Zeit und das Erreichen des 8. Punktes im entscheidenden Satz, | 6.2 16.4.1 19.2.2 |
| 26.2.2.6 | trägt jede Sanktion ein, | 17.2, 22.3 |
| 26.2.2.7 | trägt alle anderen Ereignisse ein wie vom zweiten Schiedsrichter angewiesen, z.B. eine außergewöhnliche Auswechslung, Erholungszeit, verlängerte Unterbrechungen, Störungen von außen, | 8.2 18.1.2 18.2, 18.3 |
| 26.2.3 | Am Ende des Spiels: | |
| 26.2.3.1 | trägt der Punkteansreiber das Endergebnis ein, | 6.3 |
| 26.2.3.2 | schreibt er oder erlaubt dem Spielführer im Falle eines Protestes mit der vorherigen Erlaubnis des ersten Schiedsrichters in den Spielberichtsbogen eine Stellungnahme zum vorgefallenen Protest einzutragen, | 5.1.2.1 5.1.3.2 24.2.4 |
| 26.2.3.3 | bekommt er nach seiner Unterzeichnung des Spielberichts bogens die Unterschriften der Spielführer und dann der Schiedsrichter. | 5.1.3.1 24.3.3 25.3.3 |

27 Linienrichter

27.1 Ort

Wenn nur zwei Linienrichter eingesetzt werden, stehen sie 1 bis 2 m von den Spielfeldecken entfernt diagonal gegenüber, rechter Hand der Schiedsrichter. D.1 & 10

Jeder von ihnen überwacht die Endlinie und die Seitenlinie auf seiner Seite.

Für Welt- und internationale Wettkämpfe des FIVB müssen 4 Linienrichter eingesetzt werden. D.10
Sie stehen in der Freizone 1 bis 3 m von der Spielfeldecke entfernt in Verlängerung der zu beobachtenden Spielfeldlinie.

27.2 Verantwortung

| | | |
|----------|---|----------|
| 27.2.1 | Die Linienrichter benutzen Flaggen (40 x 40 cm) wie in Diagramm 12 beschrieben und signalisieren: | |
| 27.2.1.1 | Wenn der Ball „innerhalb“ und „außerhalb“ ist, | 9.3, 9.4 |
| 27.2.1.2 | Berührungen von „aus“-Bällen durch die nicht aufschlagende Mannschaft, | 9.4 |

- | | | |
|----------|--|----------------|
| 27.2.1.3 | Ballberührungen mit der Antenne, Aufschlagbälle, die außerhalb des Überquerungsraums das Netz überfliegen usw., | 9.4.3 9.4.4 |
| 27.2.1.4 | jeden Spieler (außer dem Aufschläger), der beim Schlagen des Balls mit den Füßen außerhalb des Spielfelds ist, | 7.4 |
| 27.2.1.5 | Fußfehler des Aufschlägers, | 13.4.2 |
| 27.2.1.6 | jeden Kontakt eines Spielers mit der Antenne während einer Aktion beim Spielen des Balls oder andere Störungen des Spiels, | 12.3.1 |
| 27.2.1.7 | das Überfliegen des Balls außerhalb des Überquerungsraumes des Netzes ins gegnerische Feld oder das Berühren der Antenne. | 11.1.1 |
| 27.2.2 | Auf Anforderung des ersten Schiedsrichters muss der Linienrichter das Signal wiederholen. | |

28 Offizielle Signale

28.1 Handsignale der Schiedsrichter

D.11

Die Schiedsrichter müssen mit den offiziellen Handsignalen die Gründe ihres Piffs (Art des Fehlers, Zweck der Unterbrechung) anzeigen. Das Signal muss einige Zeit angezeigt werden und, wenn es mit einer Hand angezeigt wurde, mit der Hand, die mit der Mannschaftsseite übereinstimmt, die den Fehler gemacht oder das Ersuchen gestellt hat.

28.2 Flaggensignale der Linienrichter

Die Linienrichter müssen mit den offiziellen Flaggensignalen die Art des Fehlers anzeigen und das Signal einige Zeit anzeigen.

D.12

Abschnitt 3: Diagramme ist nicht übersetzt.