

Die Hallen - Volleyball - Regeln

Über die Regeln

Spielcharakteristik

1. Spielfeld
 2. Netz und Pfosten
 3. Bälle
 4. Spieler
 5. Mannschaftsführer
 6. Zählweise von Punkten, Sätzen und dem Match
 7. Spielstruktur
 8. Spielerwechsel
 9. Spielzustände
 10. Spielen des Balles
 11. Der Ball und das Netz
 12. Spieler am Netz
 13. Aufschlag
 14. Angriffschlag
 15. Block
 16. Reguläre Unterbrechungen
 17. Verzögerungen
 18. Außerordentliche Spielunterbrechungen
 19. Pausen und Seitenwechsel
 20. Verhaltensregeln
 21. Unsportlichkeit und Ahndungen
 22. Schiedsgericht und Verfahrensregeln
 23. Erster Schiedsrichter
 24. Zweiter Schiedsrichter
 25. Punkteanschreiber
 26. Linienrichter
- Fragen und Antworten zu Volleyballregeln
hier steht's ganz genau: Übersetzung der englischen Ausgabe (August 2000)
Logo

Über diese Regeln

Diese Seite enthält eine deutschsprachige Zusammenfassung der englischen Fassung der Internationalen Volleyball-Regeln, wie sie vom Internationalen Volleyball-Verband FIVB am 10. September 1999 veröffentlicht wurden. Diese Zusammenfassung folgt dabei der Kapiteleinteilung des internationalen Verbandes, lässt Sonderregeln und spezielle Bestimmungen für internationale Bewerbe jedoch weitgehend außer Acht. Die Verwertungsrechte für die Rechte liegen beim FIVB, der die englische Fassung öffentlich zur Verfügung gestellt hat, und betont, dass er ein Interesse an einer möglichst weiten Verbreitung hat.

Diese Auflistung kann in einem professionellen Spielbetrieb ein offizielles deutschsprachiges Regelbuch nicht ersetzen. Diese Bücher erwähnen meist auch gängige Auslegungspraxis der nationalen Verbände.

Vorliegend ist die männliche Fassung der Regeln, d. h. Spieler und Funktionäre werden in ihrer männlichen Form bezeichnet. Tatsächlich abweichende Bestimmungen für Männer und Frauen sind zur Referenz aber auch hier angegeben.

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, out 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.

1. Spielfeld

Die Spielfläche besteht aus dem Spielfeld (18x9 Meter) und der Freizone (mindestens 3 Meter in jede Richtung). Nach oben müssen zumindest sieben Meter vollkommen unbehindert Platz sein. Die Spieloberfläche ist flach, waagrecht und einheitlich (rauhe und rutschige Flächen sind verboten.) In der Halle muss das Feld hell sein, bei Freiluftanlagen ist eine Neigung von max 5mm pro Meter (zum Wasserablauf) erlaubt, Spielfeldlinien aus festem Material hingegen verboten.

Die Linien auf dem Spielfeld sind hell, verschieden farbig und einheitlich 5cm breit. Als Begrenzungslinien gelten die Seitenlinien und die Grundlinien, die sich jeweils innerhalb der Spielfeldausmaße von 18x9 Meter befinden. Die Mittellinie verläuft unterhalb vom Netz und teilt das Spielfeld in 2 Hälften. Zur Mittellinie parallel und drei Meter von ihr entfernt verläuft in jedem Feld die Dreimeterlinie.

Das Feld ist in verschiedene Zonen eingeteilt: Die Angriffszone befindet sich zwischen Mittellinie und Dreimeterlinie (die Linien inkludiert), geht seitlich aber über die Seitenlinien hinaus bis ans Ende der Freizone. Die Servicezone ist ein neun Meter breiter Bereich hinter der Grundlinie (ohne die Grundlinie selbst). Sie wird durch zwei 15cm kurze Linien begrenzt, die sich 20cm hinter der Grundlinie befinden. Nach hinten dehnt sich die Servicezone bis ans Ende der Freizone aus.

Die Austauschzone befindet sich außerhalb des Spielfeld, wird von der gedachten Verlängerung der Dreimeterlinien und dem Punktezähler begrenzt.

Die Strafzonen sind ungefähr 1x1 Meter groß und befinden sich hinter jeder Mannschaftsbank. Sie sind durch eine 5cm breite rote Linie begrenzt und mit jeweils zwei Stühlen ausgestattet.

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

2. Netz und Pfosten

Oberhalb und entlang der Mittellinie ist ein Netz gespannt, dessen Oberkante bei 2,43m liegt. (Für Frauen liegt die Oberkante bei 2,24m, Herren 2,43m, Mixed 2,35m.) 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 2cm überschreiten. Das Netz ist 1m breit und 9,5m lang, schwarz, mit 10cm Maschen. An der Oberkante befindet sich ein 5cm breiter weißer Leinenstreifen, mit zwei Löchern (zur Befestigung und Spannung). Mit einem eigenen Band wird auch die Unterseite des Netzes befestigt und gespannt. An der Seite befinden sich die weißen 5cm breiten Seitenbänder (sie gelten als Teil des Netzes). Die Antennen sind biegsame Stäbe (1,80m lang, aus Fiberglass oder vergleichbarem Material, in 10cm Abstand rotweiß markiert.) Sie werden so an die Seitenbänder befestigt, dass sie nach oben 80cm über das Netz ragen. Die Antennen markieren seitlich den Bereich, innerhalb dessen der Ball übers Netz gehen muss.

Die Pfosten sind 255cm hoch, rund, am Boden fixiert, und befinden sich 50-100cm außerhalb der Seitenlinien.

3. Bälle

Der Ball ist kugelförmig, aus Leder oder synthetischem Leder, der Kern ist aus Gummi. Die Farbe ist hell oder eine Kombination verschiedener Farben. Der Umfang beträgt 65-67cm, das Gewicht 260-280g. Der Balldruck soll 0.30 bis 0.325 kg/cm²; (294.3 bis 318.82 mbar/hPa) betragen. Alle Bälle in einem Match müssen gleich sein.

4. Spieler

Eine Mannschaft besteht aus zwölf Spielern, einem Coach, einem Coach-Assistenten, einem Trainer und einem Arzt. Einer der Spieler, aber nicht der Libero, ist der Teamkapitän und wird als solcher im Spielbericht vermerkt.

Jede Mannschaft kann innerhalb der zwölf Spieler genau einen zum Libero ernennen. (siehe 8.). Nur die Spieler, die auf dem Spielbericht vermerkt sind, dürfen zum Einsatz kommen. Sobald Coach und Teamkapitän den Bericht unterschrieben haben, sind keine Änderungen mehr zulässig.

Die gerade nicht zum Einsatz kommenden Spieler sitzen auf der Mannschaftsbank oder wärmen sich außerhalb der Freizone auf. Die Mannschaftsbänke befinden sich links und rechts vom Punktezähler. Nur Mitglieder der Mannschaft dürfen sich auf der Bank befinden oder sich aufwärmen. Nicht im Einsatz befindliche Spieler dürfen sich ohne Ball außerhalb der Freizone aufwärmen (bei Auszeiten auch in der Freizone hinter dem eigenen Spielfeld). Zwischen den Sätzen ist auch ein Aufwärmen mit Bällen erlaubt.

Die Ausstattung eines Spielers besteht aus einem Jersey Hemd, Shorts, Socken und Sportschuhen. Die Ausstattung muss für alle Spieler einer Mannschaft gleich aussehen (ausgenommen Libero) und sauber sein. Die Schuhe müssen hell, mit Gummi- oder Ledersohlen und frei von Absätzen sein.

Die Hemden der Spieler müssen mit Zahlen von 1 bis 18 (in der von Größe 15 bis 20 cm, Liniensstärke 2cm minimal) nummeriert sein. Auf der Brustseite des Spielkapitäns ist seine Nummer mit einem 8x2cm Streifen unterstrichen.

Der erste Schiedsrichter kann es gestatten, dass Spieler barfuß spielen, oder dass sie sich zwischen den Sätzen (oder nach dem Austauschen) umziehen (in eine gleich aussehende Uniform). Bei Schlechtwetter kann der erste Schiedsrichter auch das Spielen in gleich aussehenden Trainingsanzügen erlauben.

5. Mannschaftsführer

Mannschaftskapitän und Coach sind verantwortlich für die Führung und Disziplin ihrer Mannschaftsmitglieder. Während des Spiels und auf dem Spielfeld ist der Mannschaftskapitän der Spielführer, der Coach führt das Spiel des Teams von außerhalb des Spielfeldes. Er legt die Anfangsaufstellung fest und nimmt die Auszeiten. In diesen Funktionen ist der zweite Schiedsrichter sein offizieller Ansprechpartner.

Der Coach-Assistent sitzt auf der Mannschaftsbank, darf sich aber nicht ins Spiel einmischen. Er ist der Stellvertreter des Coaches.

Wenn der Ball aus dem Spiel ist, darf nur der Spielführer (meist der Kapitän, nur bei Abwesenheit dieses ist es ein anderer Spieler) mit den Schiedsrichtern sprechen.

6. Zählweise von Punkten, Sätzen und dem Match

Bei einem Fehler einer Mannschaft erhält die andere einen Punkt und das Aufschlagrecht. Wenn zwei Fehler hintereinander gemacht werden, wird nur der erste berücksichtigt. Wenn beide Mannschaften gleichzeitig einen Fehler machen, gilt das als Doppelfehler: der Ballwechsel wird wiederholt.

Einen Satz gewinnt, wer als erster 25 Punkte mit mindestens zwei Punkten Unterschied hat. Im Falle eines Standes von 24:24 wird solange weitergespielt, bis eine Mannschaft zwei Punkte Vorsprung hat (26:24, 27:25 usw.) In einem eventuellen fünften Satz wird statt bis 25 nur bis 15 Punkte mit mindestens zwei Punkten Vorsprung gespielt.

Das Match gewinnt die Mannschaft, die zuerst drei Sätze gewonnen hat.

Wenn eine Mannschaft sich zu spielen weigert oder nicht erscheint, wird das Spiel mit 3:0 Sätzen und 25:0, 25:0, 25:0 Punkten strafverifiziert. Wenn eine Mannschaft während eines Spiels unvollständig wird, behält sie ihre Punkte, aber der anderen Mannschaft werden alle Punkte zugesprochen, die sie zum Gewinn des Matches braucht.

7. Spielstruktur

Vor dem Spiel entscheidet das Los über Aufschlagrecht und Spielfeld. Der erste Schiedsrichter nimmt es gemeinsam mit den beiden Teamkapitänen vor. Der Gewinner des Loses entscheidet sich entweder dafür, zu entscheiden, welche Mannschaft als erste aufschlägt, oder dafür zu entscheiden, welche Mannschaft welches Spielfeld nimmt. Der Verlierer des Loses trifft die jeweils andere Entscheidung. Vor einem eventuellen fünften Satz wird erneut Los gezogen.

Vor dem Spiel hat jede Mannschaft das Recht, sich fünf Minuten am Netz aufzuwärmen (drei Minuten, wenn es vorher die Möglichkeit gab, sich auf einem Spielfeld aufzuwärmen). Die Mannschaft, die als erste aufschlägt, wärmt sich zu erst auf. Die Spielkapitäne können sich darauf einigen, die

Aufwärmzeiten zusammenzulegen und gemeinsam aufzuwärmen.

Die Mannschaftsaufstellung besteht aus immer genau sechs Spielern pro Mannschaft. Die Startaufstellung legt auch die Rotationsfolge der Spieler fest, die während des gesamten Satzes eingehalten werden muss.

Wenn ein Team einen Libero benennt, muss dessen Nummer im Aufstellungsblatt eingetragen werden, gemeinsam mit den Nummern der Spieler der Startaufstellung. Vor jedem Satz gibt der Coach dem Punktezähler einen ausgefüllten Aufstellungsblatt. Danach sind keine Änderungen mehr zulässig.

Wird ein Unterschied zwischen Aufstellungsblatt und tatsächlicher Startaufstellung vor Satzbeginn bemerkt, wird der Fehler ohne Strafe korrigiert.

Die Positionen sind nummeriert: 1 (hinten rechts), 2 (vorne rechts), 3 (vorne Mitte), 4 (vorne links), 5 (hinten links), 6 (hinten Mitte). Für die Aufstellung vor Beginn eines Ballwechsel heißt das also: alle Spieler der ersten Reihe müssen sich vor den Spielern der zweiten Reihe befinden, die Spieler auf Position 4 und 5 links von allen Spielern usw. Konkret: die Spieler der ersten Reihe müssen zumindest einen Teil eines Fusses näher am Netz haben als die Füße der Spieler der zweiten Reihe. Für links/rechts/Mitte gilt das sinngemäß. Sobald ein Ball aufgeschlagen ist, können sich die Spieler am Feld und der Freizone frei bewegen. Ein Positionsfehler tritt auf, wenn die Spieler im Augenblick, zu dem der Aufschläger den Ball zum Service schlägt, nicht in der richtigen Position stehen.

Positionfehler bedeutet Verlust des Ballwechsels (Punkt für die andere Mannschaft). Bei einem Servicefehler ist entschieden, um welche Art von Fehler es sich handelt: Passiert der Servicefehler direkt zum Zeitpunkt der Berührung (z. Bsp. Übertreten) wird der Servicefehler als Fehler gewertet.

Wird das Service erst danach fehlerhaft (z. Bsp. im Netz, out) wird der Positionsfehler gewertet.

Wenn eine Mannschaft von der das Recht zum Aufschlag erhält, also z. Bsp. einen Ballwechsel gewonnen hat, der von anderen Mannschaft aufgeschlagen wurde, kommt es zur Rotation. Alle Spieler bewegen im Uhrzeigersinn um eine Position weiter. Spieler in Position 2 zu Position 1, von Position zu Position 6 usw.

Ein Rotationsfehler tritt auf, wenn sich beim Aufschlag die Spieler nicht in der richtigen Position befinden. Er führt zu Verlust des Ballwechsels (Punkt für die andere Mannschaft).

8. Spielerwechsel

Spielerwechsel werden vom Punktezähler notiert und bedürfen der Genehmigung des ersten Schiedsrichters. Jede Mannschaft hat Anspruch auf sechs Spielerwechsel pro Satz. Es können auch gleichzeitig Spieler gewechselt werden. Ein Spieler der Startaufstellung kann nach seiner Auswechslung später auch wieder eingewechselt werden, aber nur an seine ursprüngliche Position. Ein Austauschspieler darf pro Spiel nur einmal eingewechselt werden, und kann nur durch den Spieler, den er ersetzt hat, ausgetauscht werden.

Ein verletzter Spieler soll nach den normalen Regeln ausgetauscht werden. Ist das nicht möglich, kommt es zu einem ausnahmsweisen Spielerwechsel: Jeder Austauschspieler (ausgenommen Libero und dessen Ersatzspieler) darf statt des Verletzten ins Feld. Der Verletzte darf später nicht mehr am Match teilnehmen. 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 (siehe Abschnitte 6 und 7).

Bei einem regelwidrigen Spielerwechsel (zu viele Wechsel, an falsche Position, ...) kommt es zu Verlust des Ballwechsels. Wird die Regelwidrigkeit erst später bemerkt, verliert die Mannschaft, die den Fehler begangen hat, alle Punkte seit dem Fehler.

Der Libero muss vorher auf dem Aufstellungsblatt des ersten Satzes vermerkt werden. Er muss unterschiedliche Kleidung tragen und darf nur in der zweiten Reihe spielen. Er darf weder im Spielfeld noch in der Freizone Angriffsschläge durchführen, wenn zum Zeitpunkt des Angriffsschlages der Ball vollständig über der Höhe der Netzkante ist. Er darf nicht aufschlagen, blocken oder zu blocken versuchen. Kein Spieler darf einen Angriffsschlag auf einen Ball durchführen, der vom Libero in der Angriffszone über Kopf aufgespielt wurde. (Außerhalb der Angriffszone darf der Libero aufspielen.). Spielerwechsel, an denen der Libero beteiligt ist, gelten nicht als reguläre Spielerwechsel. Ihre Anzahl ist unbegrenzt, allerdings muss ein Ballwechsel zwischen zwei solchen Wechselvorgängen liegen. Der Libero kann nur von dem Spieler ersetzt werden, den er ersetzt hat. Ein Libero darf das Spielfeld nur via Seitenlinie zwischen Grundlinie und Dreimeterlinie betreten. Ein verletzter Libero darf durch jeden Austauschspieler ersetzt werden, der dann aber als Libero spielen muss. Der ursprüngliche Libero darf nicht mehr am Match teilnehmen. Spielerwechsel dürfen nur vor Anpfiff zum Service durchgeführt werden.

9. Spielzustände

Der Ball ist im Spiel, sobald er nach Anpfiff durch den Schiedsrichter aufgeschlagen wurde. Der Ball ist außer Spiel bei einem Fehler oder Abpfiff. Ein Ball ist in, wenn er das Spielfeld oder die Begrenzungslinien berührt.

Ein Ball ist out, wenn er: außerhalb des Spielfelds oder der Begrenzungslinien den Boden berührt (entscheidend ist der Teil des Balles, der den Boden berührt; ist dieser Teil außerhalb der Linie, ist der Ball out, auch wenn sich ein Teil des Balls über der Linie befindet); er einen Gegenstand außerhalb des Spielfelds, den Plafond oder eine nicht am Spiel teilnehmende Person berührt; er die Antennen, die Seile, die Pfosten oder das Netz außerhalb der Seitenbänder berührt; er außerhalb des Netzraums (Antennen) übers Netz geht; unterm Netz durchgeht.

10. Spielen des Balles

Jede Mannschaft darf auf ihrem Spielfeld und in der Freizone spielen. Sie darf ihn drei Mal berühren (zusätzlich zum Blockkontakt), bevor der Ball zurückgespielt wird. Wird er öfter gespielt, gilt das als Four Hits Fehler. Auch unabsichtliche Berührungen werden gezählt. Ein Spieler darf den Ball nicht zwei Mal hintereinander berühren (ausgenommen Blockkontakt) - Double Contact Fehler. Berühren mehrere Spieler den Ball gleichzeitig, werden die Berührungen der Spieler auch mehrfach gezählt. Ein Spieler, der versucht, einen Ball zu spielen, darf keine Unterstützung durch andere oder Gegenstände erhalten (Assisted Hit Fehler).

Der Ball darf jeden Teil des Körpers berühren. Er darf allerdings nicht gefangen oder geworfen werden. (Catch Fehler).

11. Der Ball und das Netz

Der Ball muss das Netz im Bereich zwischen Netz, den Antennen (und ihrer Verlängerung) sowie der Decke überqueren. Hat der Ball das Netz seitlich außerhalb dieses Bereichs in die gegnerische Freizone überquert, darf er von der eigenen Mannschaft von dort zurückgespielt werden, wenn er wieder zumindest teilweise seitlich außerhalb des Überquerungsbereichs zurückgespielt wird.

Der Ball darf das Netz berühren.

Ein Ball, der im Netz landet, darf (im Rahmen der maximalen Berührungsanzahl) weiterspielt werden.

12. Spieler am Netz

Beim Blocken darf ein Spieler übers Netz greifen, wenn er dadurch den Gegner nicht behindert. Nach einem Angriffsschlag darf die Hand das Netz übergreifen, wenn der Schlag noch im eigenen Feld gemacht wurde.

Unterhalb des Netzes darf man in den gegnerischen Raum greifen, wenn man damit niemanden behindert.

Das gegnerische Spielfeld darf nur mit Händen oder Füßen berührt werden, und nur dann, wenn sich zumindest ein Teil des entsprechenden Fusses (der Hand) noch auf der Mittellinie befindet.

Netzberührung ist nur dann ein Fehler, wenn sie beim Spielen eines Balles passiert oder den Spielablauf stört. Wenn ein Ball im Netz landet und dadurch das Netz einen Gegner berührt, gilt das nicht als Fehler.

Pfosten und Seile dürfen berührt werden, nachdem ein Ball geschlagen wurde.

Als Fehler am Netz gilt: wenn ein Spieler den Ball oder einen Gegner im gegnerischen Raum vor dem Angriffsschlag berührt; ein Spieler im gegnerischen Raum einen Gegner behindert; ein Spieler das gegnerische Spielfeld regelwidrig berührt; ein Spieler Netz oder Antennen beim Spielen des Balles (oder dem entsprechenden Versuch) berührt.

13. Aufschlag

Im ersten und fünften Satz entscheidet das Los über den ersten Aufschlag im Satz. In den anderen Sätzen schlägt die Mannschaft als erste auf, die im vorhergegangenen Satz nicht als erste aufgeschlagen hat.

Der Aufschlag muss vom ersten Schiedsrichter angepfeift werden, nachdem beide Mannschaften bereit sind. Der Spieler muss innerhalb von acht Sekunden nach Anpfiff aufschlagen.

Beim Aufschlag wird der Ball, nachdem er in die Höhe geworfen wurde, mit der Hand oder dem Arm geschlagen. Beim Aufschlag darf das Spielfeld nicht berührt werden (inkl. Grundlinie). Wer zum Aufschlag springt, darf im Spielfeld landen, wenn er vor der Landung geschlagen hat.

Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dürfen die Sicht der annehmenden Mannschaft auf den Aufschläger nicht behindern, zum Beispiel durch Winken, Hüpfen usw.

Als Fehler während des Aufschlags gelten: falsche Service-Reihenfolge. Als Service-Fehler nach dem Schlag gelten: der Ball berührt einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft oder er wird nicht ins gegnerische Spielfeld gespielt oder er geht ins Out. Eine Netzberührung des Balles an sich ist kein Fehler.

14. Angriffschlag

Als Angriffsschlag gelten Schläge, die den Ball übers Netz zum Gegner befördern sollen.

Spieler der zweiten Reihe (auch Libero) dürfen Angriffsschläge nur aus dem Bereich hinter der Drei-Meter-Linie durchführen, wenn sich der Ball zum Zeitpunkt des Schlags vollständig über Netzhöhe befindet. In der Angriffszone dürfen Spieler der zweiten Reihe nur dann angreifen, wenn sich der Ball zumindest teilweise unter Netzhöhe befindet. Kein Spieler darf einen Angriffsschlag durchführen, wenn der Ball als Service übers Netz kommt und sich über der Angriffszone und vollständig über der Netzhöhe befindet.

15. Block

Als Block gilt, die Hände über Netzhöhe zu halten, um einen Angriffsschlag des Gegners abzuwehren. Beim Block darf übers Netz gegriffen werden, wenn damit der Gegner nicht behindert wird und der Gegner tatsächlich einen Angriffsschlag durchführt. Blockkontakte zählen nicht zu den maximal erlaubten Ballkontakten dazu. Der blockende Spieler kann den Ball danach gleich noch einmal berühren.

Es gilt als Fehler, wenn der Blocker den Ball im gegnerischen Raum vor oder gleichzeitig mit dem Angriffsschlag berührt. Spieler der zweiten Reihe (sowie Libero) dürfen nicht blocken. Ein Service darf nicht geblockt werden. Es darf nicht außerhalb der Antennen geblockt werden.

16. Reguläre Unterbrechungen

sind Auszeiten und Spielerwechsel. Jedes Team hat Anspruch auf zwei Auszeiten und sechs Spielerwechsel pro Satz. Auszeiten dauern 30 Sekunden. Reguläre Unterbrechungen werden vom Kapitän durch entsprechendes Handzeichen beantragt. Mehrere Auszeiten sowie ein Spielerwechsel können direkt hintereinander genommen werden. Bei einem Wechsel können mehrere Spieler gleichzeitig ausgewechselt werden. Spielerwechsel passieren in der Austauschzone (siehe 1.) und sind so schnell wie möglich durchzuführen. Während eines Ballwechsels sowie nach dem Anpfiff zum Service dürfen keine Spielerwechsel mehr angefragt werden.

Sonderregel bei Satz 1 bis 4 in offiziellen Wettbewerben: Auszeiten dauern sechzig Sekunden, und es gibt zusätzlich zwei technische Auszeiten, nämlich wenn eine Mannschaft zum ersten Mal acht sowie sechzehn Punkte erreicht. In solchen Wettbewerben darf jedes Team nur eine Auszeit pro Satz nehmen.

17. Verzögerungen

Unnötig langsame Spielerwechsel sowie andere Verzögerungen werden mit Verwarnung (bei der ersten Verzögerung im Match) bzw. Strafpunkt (jede weitere Verzögerung des selben Teams, egal,

wer sie verursacht) geahndet.

18. Außerordentliche Spielunterbrechungen

Verletzt sich ein Spieler, pfeift der Schiedsrichter sofort ab und veranlasst Hilfe. Der Ballwechsel wird wiederholt. Der Spieler kann ausgetauscht werden (siehe 8.) Ist ein Austausch nicht möglich, veranlasst der Schiedsrichter drei Minuten Spielpause. Ist dann ein Weiterspiel nicht möglich, gilt die Mannschaft als unvollständig (siehe 6. und 7.)

Bei sonstigen außergewöhnlichen Behinderungen (mehrere Bälle im Spiel ...) wird der Ballwechsel wiederholt. Ist die Verhinderung dauerhaft (Wetter ...), wird das Spiel unterbrochen und innerhalb von vier Stunden fortgesetzt (bei Fortsetzung auf einem anderen Court wird der laufende Satz neu begonnen.) Dauert die Unterbrechung mehr als vier Stunden, ist das gesamte Match zu wiederholen.

19. Pausen und Seitenwechsel

Pausen (zwischen den Sätzen) dauernd drei Minuten. Nach dem ersten, zweiten, dritten und vierten Satz wechseln Spieler (und die Personen auf der Spielerbank) die Seiten. Im fünften Satz findet ein weiterer Seitenwechsel statt, wenn die erste Mannschaft acht Punkte erreicht. Zwischen dem zweiten und dritten Satz kann der Schiedsrichter die Pause auf zehn Minuten verlängern.

20. Verhaltensregeln

Alle Spieler haben sich fair und sportlich zu verhalten. Sie haben den Anweisungen des Schiedsrichters Folge zu leisten. Nur der Teamkapitän darf beim Schiedsrichter um Klarstellung anfragen. Spieler dürfen nicht versuchen, den Schiedsrichter zu beeinflussen oder ihre Spielfehler zu verbergen.

21. Unsportlichkeit und Ahndungen

Bei geringfügiger Unsportlichkeit gibt es eine Verwarnung, die im Spielbericht eingetragen wird. Sie hat sonst keine Konsequenzen. Zu ahndendes ahndendes unsportliches Verhalten wird in drei Kategorien eingeteilt: Unter rüdem Verhalten versteht man Verstoß gegen die Regeln guten Benehmens, guter Sitten oder verächtliches Verhalten. Unter offensiver Unsportlichkeit versteht man beleidigende Wörter oder Gesten. Unter aggressiver Unsportlichkeit versteht man physische Attacken oder den entsprechenden Versuch.

Das erste rüde Verhaltens eines Spielers in einer Mannschaft wird mit Strafpunkt, also Verlust des Ballwechsels, geahndet (gelbe Karte). Das zweite rüde Verhaltens eines Spielers in einem Match oder offensive Unsportlichkeit wird mit Ausschluß (rote Karte) geahndet: der Spieler darf während des Satzes nicht mehr weiterspielen. Beim dritten rüden Verhalten oder der zweiten offensiven Unsportlichkeit oder der ersten aggressiven Unsportlichkeit eines Spielers kommt es zur Disqualifikation (gelbe und rote Karte): der Spieler darf in dem Match nicht mehr weiterspielen und muss den Spielbereich überhaupt verlassen.

22. Schiedsgericht und Verfahrensregeln

Das Schiedsgericht besteht aus dem ersten Schiedsrichter, dem zweiten Schiedsrichter, dem Punkteansreiber sowie vier (zwei) Linienrichtern. Der erste Schiedsrichter ist für den Anpfiff zuständig, beide Schiedsrichter dürfen einen Ballwechsel abpfeifen, wenn sie sicher sind, dass es zu einem Fehler gekommen ist.

Bei einem Abpfiff durch den ersten Schiedsrichter zeigt er mit der Hand zunächst die als nächstes aufschlagende Mannschaft, die Art des Fehlers sowie gegebenenfalls den den Fehler verursacht habenden Spieler.

Bei einem Abpfiff durch den zweiten Schiedsrichter zeigt er mit der Hand zunächst die Art des Fehlers sowie gegebenenfalls den den Fehler verursacht habenden Spieler und dann die als nächstes

aufschlagende Mannschaft.

23. Erster Schiedsrichter

Der erste Schiedsrichter sitzt oder steht direkt am Netz am Schiedsrichterstand, Augenhöhe ca. 50cm oberhalb vom Netz. Er trifft alle Letztentscheidungen und nimmt die Auslösung vor. Nur er darf Verwarnungen, Verzögerungen und Unsportlichkeiten ahnden. Nach dem Match unterschreibt er den Spielbericht.

24. Zweiter Schiedsrichter

Der zweite Schiedsrichter steht gegenüber vom ersten am Boden. Er ist für den Bereich der Spielerwechsel, der Auszeiten und Pausen zuständig. Außerdem kontrolliert er die Aufstellung und ahndet Positionsfehler. Während des Spiels darf er einen Ballwechsel abpfeifen, wenn er einen Fehler erkannt hat.

25. Punkteanschreiber

Der Punkteanschreiber befindet sich hinter dem zweiten Schiedsrichter. Er kontrolliert die Punkteanzeige und schreibt den Spielbericht. Vor jedem Satz nimmt er die Aufstellung auf. Er kontrolliert die Aufschlag-Reihenfolge, Anzahl der Spielerwechsel und erinnert die Schiedsrichter an technische Auszeiten sowie den Seitenwechsel im fünften Satz.

26. Linienrichter

Die Linienrichter kontrollieren, ob ein Ball im Out ist sowie Fußfehler der Aufschlagenden (sowie dass sich beim Aufschlag alle nichtaufschlagenden Spieler in ihrem Spielfeld befinden). Zur Anzeige hat er eine Fahne. Sie kontrollieren auch, ob der Ball die Antenne berührt oder außerhalb der Antennen über das Netz geht.

Fragen und Antworten zu Volleyballregeln

(Unterlagen vom Schiedsrichterkurs AMTV vom 27. September in Seon)

Mit welchen Körperteilen darf Volleyball gespielt werden?	Mit allen, auch mit den Füßen, ausgenommen bei der Aufgabe.
Wie viele Aufgabeversuche sind gestattet?	Nur einer. Es gibt keinen 2.Versuch mehr.
Wie ist die Aufgabe auszuführen?	Nach dem Pfiff des Schiedsrichters innerhalb von 8 Sekunden mit einer Hand oder einem beliebigen Teil des Armes den Ball schlagen, nachdem er zuvor hochgeworfen oder fallengelassen wurde (Prellen ist erlaubt und gilt nicht als Aufgabeversuch).
Ist es ein Fehler, wenn der Ball bei der Aufgabe das Netz berührt, aber trotzdem ins gegnerische Feld fällt?	Nein, es ist kein Fehler mehr.
Darf die Aufgabe geblockt oder direkt zurückgeschlagen werden?	Nein. Blocken ist nicht erlaubt. Ein Zurückschlagen aus der Vorderzone ist nur erlaubt, wenn der Ball mindestens teilweise unterhalb der Netzoberkante ist. Aus der Hinterzone gibt es keine Einschränkungen.

Wie hoch ist das Netz für Männerspiele?	243cm in der Netz-Mitte gemessen, seitlich max. 2cm mehr.
Wann ist ein Ball in/out?	In= der Ball berührt den Boden der Spielfläche einschliesslich der ganzen oder eines Teils der Begrenzungslinien Out=der Ball berührt vollständig den Boden ausserhalb der Begrenzungslinien (die Berührungsfläche des Balls ist massgebend)
Was ist ein Sichtblock?	Wenn die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dem Gegner die Sicht auf den Aufschlagspieler oder auf die Flugbahn des Balles verdecken, d.h. während der Ausführung des Aufschlages die Arme hin und her schwenken; springen; sich seitwärts bewegen oder zusammenstehen; um die Flugbahn zu verdecken. Die Beurteilung wird meistens schwierig sein.
Was ist ein geführter/gehaltener/geworfener Ball?	Der Ball wird nicht geschlagen oder gespielt, sondern gehalten und/oder geworfen (Dauer der Ballberührung massgebend). Die 1. Berührung ist grosszügig zu beurteilen, diese kann aber auch fehlerhaft sein, wenn sie ganz schlecht ist.
Was ist ein doppelt gespielter Ball?	2 Ballberührungen (Schläge) nacheinander ohne die Berührung des Balles durch einen anderen Spieler dazwischen oder die Berührung mehrerer Körperteile durch den Ball <u>hintereinander</u> . <u>Ausnahmen:</u> Bei <u>gleichzeitiger</u> Berührung mehrerer Körperteile; beim Blocken und beim ersten Schlag, wenn diese Berührungen innerhalb einer Aktion erfolgen.
Wann wird eine Netzberührung durch einen Spieler nicht gepfiffen?	Wenn der Ball ins Netz gespielt wird und dadurch das Netz einen Gegner berührt. Wenn der Netzkontakt nicht während einer Aktion, in welcher der Ball gespielt wird, stattfindet oder wenn die Berührung keinen Einfluss auf das Spielgeschehen hat, z.B. Mittelblocker, wenn über die Seiten gespielt wird.
Darf ein Ball, der ausserhalb des Überquerungssektors der Netzebene auf die andere Seite fliegt, zurückgespielt werden?	Ja, sofern noch genügend Schläge zur Verfügung stehen; das Spielfeld des Gegners nicht berührt wird und der Ball wieder ausserhalb des Überquerungssektors des Netzes auf der gleichen Seite zurückfliegt. der Gegner darf diese Aktion nicht behindern.
Darf ein Hinterspieler in der Vorderzone einen Angriffsschlag ausführen?	Nein. Ein Hinterspieler darf in der Vorderzone nur unterhalb der Netzoberkante einen Angriffsball spielen. Ein Absprung für einen Angriffsball über dem Netz eines Hinterspielers muss hinter der 3m Linie erfolgen.
Wann ist ein Übertritt unterhalb des Netzes zu ahnden?	Wenn ein Fuss, beide Füsse oder die Hand (die Hände) ganz im gegnerischen Spielfeld den Boden berühren oder eine Behinderung des Gegners stattfindet. Das Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ist

erlaubt, wenn dabei der Gegner nicht behindert wird. Das Berühren der Mittellinie oder des gegnerischen Feldes ist noch kein Fehler, solange sich der Fuss (die Füße) oder die Hand (die Hände) auf oder direkt über der Mittellinie befinden. Das Berühren des gegnerischen Feldes mit anderen Körperteilen ist hingegen ein Fehler.

Was ist ein Block?

Ein Block ist eine Aktion von in der Nähe des Netzes befindlicher Vorderspieler, die versuchen, den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren. Beim Block darf über das Netz gelangt werden, wenn diese Aktion das Spiel des Gegners nicht behindert (das Blocken eines Passes, der noch geschlagen werden kann, ist auf der gegnerischen Seite nicht erlaubt). Es ist allerdings erlaubt, die Hände auf der eigenen Seite über die Netzkante zu halten.

Wer darf an einem Block teilnehmen?

Alle Vorderspieler

Was bedeutet eine gelbe Karte?

Eine Bestrafung mit Spielzugverlust und Punkt für den Gegner. Eine gelbe Karte wird auf dem Matchblatt eingetragen und hat in aller Regel eine Busse zur Folge.

Bei welchem Spielstand ist der Satz, wann das Spiel zu Ende?

Beim Erreichen von 25 Punkten mit mindestens 2 Punkten Differenz, sonst nach oben unbegrenzt bis Differenz von 2 Punkten erreicht ist. Der 5. Satz (oder ein Entscheidungssatz) bei einem erreichten Puktestand von 15, ebenfalls mit 2 punkten Differenz, sonst unbegrenzt weiter bis Differenz von 2 Punkten erreicht ist. Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Mannschaft 3 Sätze gewonnen hat.