

TEIL I: DAS SPIEL

ERSTES KAPITEL: Spielanlage und Spielfläche

Spielfläche

- Spielfläche = Spielfeld (18m * 9m) + Freizone (3m an allen Seiten) + mind. 7m nach oben
- 2 Seitenlinien, 2 Grundlinien, Mittellinie, Angriffslinie (3m von der Mittellinie), alle 5cm breit

Zonen und Flächen

- Vorderzone: von Mittellinie bis Angriffslinie, Hinterzone: von Angriffslinie bis Grundlinie
- Aufschlagzone: von Grundlinie bis Ende der Freizone auf 9m Breite
- Straffläche: ca. 1m*1m am Rand des Wettkampfbereichs in Verlängerung der Grundlinien
- Aufwärmfläche: 3m*3m jeweils noch nach den Strafflächen seitlich neben der Spielfläche

Netz, Pfosten, Bälle

- Oberkante 2,43m (M), 2,24m (F), 2,35m (Mixed) - gemessen in der Mitte des Spielfeldes
- Netz: 1,00m * 9,50-10,00m mit zwei 80cm-Antennen zur seitlichen Begrenzung
- Bälle: Umfang: 65-67cm, Gewicht: 260-280g, Druck: 300mbar, Dreiballsystem im Wettkampf

ZWEITES KAPITEL: Teilnehmer

Mannschaft + Kleidung:

- maximal 12 Spieler, Trainer, Trainerassistent, Arzt, Physiotherapeut; 1 Kapitän pro Mannschaft
- Aufwärmen während des Spiels in den Aufwärmflächen ohne Ball
- Aufwärmen in technischen Auszeiten in den Freizonen ohne Ball, in Satzpausen mit Ball möglich

Mannschaftskapitän → Spielkapitän:

- Fungiert während des Spiels als *Spielkapitän*; bei Abwesenheit Ernennung eines Ersatzes
- Besitzt das Recht mit Schiedsrichtern zu sprechen wenn Ball nicht im Spiel
- übermittelt Bitten und Beschwerden der Spieler
- kann Protest gegen Schiedsrichterentscheidungen einlegen, Antrag auf Auszeiten

DRITTES KAPITEL: Spielformat

Fehler

- bei zwei oder mehreren Fehlern hintereinander wird der erste geahndet
- bei zwei/mehreren Fehlern von Gegnern gleichzeitig: *Doppelfehler* + Spielzugwiederholung

Satzgewinn / Spielgewinn

- Mannschaft die als Erstes 25 Punkte erzielt (5.Satz: 15 Punkte) gewinnt den Satz
- bei Gleichstand 24:24 usw. Fortsetzung bis zwei Punkte Vorsprung; 3 Sätze zum Sieg

Nichtantreten und unvollständige Mannschaft

- wird Mannschaft als nicht angetreten erklärt, wird das Spiel 0 : 3 gewertet, 0 : 25 für jeden Satz
- eine bei einem Satz oder Spiel unvollständige Mannschaft verliert den Satz oder das Spiel

Startaufstellung

- wird vor jedem Satz auf Aufstellungsblatt angegeben, bei Abweichung berichtigen/auswechseln

Positionen

- jeder Spieler muss auf seiner Position stehen (Kontrolle: Spielberichtsbogen)
- Vorderspieler (drei Spieler am Netz, 4-3-2), Hinterspieler (andere drei Spieler 5-6-1)
- Vorderspieler muss der Mittellinie näher sein als der jeweilige Hinterspieler
- rechter/linker Spieler muss rechter/linker Seitenlinie näher sein als der Mittelspieler
- nach dem Aufschlag freie Wahl der Position

Positionsfehler

- wenn Spieler im Moment des Aufschlagens nicht auf der richtigen Position ist
- macht Aufschlagspieler beim Schlagen einen Fehler, wird dieser zuerst geahndet
- wird der Aufschlag nach Schlagen des Balles fehlerhaft so wird der Positionsfehler geahndet

Rotation

- hat annehmende Mannschaft Aufschlagrecht gewonnen: Rotation im Uhrzeigersinn
- bei Rotationsfehler erfolgt Spielzugverlust, die Rotationsfolge wird berichtigt

Spielerauswechslung

- höchsten sechs Auswechslungen je Satz und je Mannschaft
- Startspieler kann einmal pro Satz auf seine vorherige Position in der Aufstellung aus- und wieder eingewechselt werden, Auswechslspieler darf nur einmal pro Satz für Spielers der Startaufstellung eingewechselt und nur durch diesen wieder ausgewechselt werden
- ausnahmsweise Auswechslung: wenn verletzter Spieler (ausgenommen Libero) nicht regulär ausgewechselt werden kann; ersetzter verletzter Spieler darf nicht ins das Spiel zurück
- hinausgestellter oder disqualifizierter Spieler muss durch reguläre Auswechslung ersetzt werden, falls nicht möglich, wird die Mannschaft als unvollständig erklärt
- irreguläre Auswechslung, wenn mehr als 6 Spieler eingewechselt wurden; Auswechslung wird berichtigt, schuldhafte Mannschaft wird mit Spielzugverlust belegt, seit Begehen des Fehlers erzielte Punkte werden annulliert, Punkte des Gegners bleiben erhalten

VIERTES KAPITEL: Spielhandlungen

Das Spielen des Balles / Fehler beim Spielen des Balles

- derselbe Spieler darf nicht 2mal hintereinander schlagen - Ausnahme: nach dem Block
- zwei (3) Mitspieler dürfen den Ball gleichzeitig berühren, zählt aber als zwei (3) Berührungen
- „gehaltener Ball“ durch gleichzeitige Berührung von Gegnern: „Doppelfehler“ → Wiederholung
- Ball muss geschlagen werden, darf dabei jedes/mehrere Körperteile gleichzeitig berühren
- Fehler wenn eine Mannschaft vier Schläge macht (unabsichtlich zählt auch, Block nicht)
- Fehler bei Schlag mit Hilfestellung (Mitspielers oder Gegenstand)
- Fehler bei geführtem Ball (Halten, Werfen, Führen des Balles)
- Fehler bei Doppelschlag (mehrere Körpereile / 2 Schläge hintereinander), außer beim 1.Schlag

Ball am Netz

- Ball muss das Netz innerhalb des Überquerungssektors (Antennen – Decke) überqueren.
- wird der Ball über den Außensektor in die gegnerische Freizone gespielt, darf ein Mitspieler dorthin, um ihn innerhalb des Außensektors wieder zu seiner Mannschaft zurückzuspielen.
- Ball darf das Netz beim Überqueren berühren

Spieler am Netz

- Eindringen unterhalb des Netzes erlaubt, solange der Gegner nicht behindert wird
- Übertreten ist erlaubt, wenn die Mittellinie noch berührt wird
- sobald der Aufschlag vollzogen ist, sind Netzberührung erlaubt, wenn das Spielgeschehen nicht beeinflusst wird (Beeinflussung bei Berührung der Netzoberkante, Behinderung des Gegners)

Aufschlag / Fehler beim Aufschlag

- Aufschlag des ersten und des entscheidenden fünften Satzes wird ausgelost, sonst abwechselnd
- Aufschlag innerhalb von 8 Sekunden nach dem Pfiff mit nur einem Anwerfen
- Fehler wenn Aufschlagreihenfolge nicht eingehalten wird, Aufschlag nicht korrekt ausgeführt wird (z.B. aus der Hand geschlagen), Aufschlag ins „Aus“ oder Netz geht, über einen Sichtblock fliegt, übertreten wurde

Angriffsschlag / Fehler beim Angriffsschlag

- Vorderspieler darf überall angreifen
- Hinterspieler darf Angriffsschlag in der Vorderzone nur ausführen, wenn Ball unter Netzkante
- In Hinterzone beliebig, wenn Hinterspieler bei Absprung Angriffslinie nicht berührt / übertritt
- Direkt nach dem Aufschlag des Gegners kein Angriffsschlag über Netzkante / in der Vorderzone
- Fehler, wenn Spieler den Ball im Spielraum der gegnerischen Mannschaft schlägt
- wenn der Ball ins „Aus“ geschlagen wird oder im Netz landet
- wenn Spieler während / nach Ausführung des Angriffsschlags das Netz spielbeeinflussend berührt

Block

- nur Vorderspieler dürfen einen Block ausführen; Gruppenblock ist möglich
- Aufeinanderfolgende Berührungen dürfen von einem oder mehreren Spielern erfolgen, wenn diese Berührungen innerhalb einer Aktion stattfinden
- Hände und Arme dürfen über das Netz geführt werden, wenn der Gegner nicht behindert wird
- jeder Spieler darf den ersten Schlag nach dem Block, der nicht als Ballkontakt zählt, ausführen
- Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden
- Fehler wenn Gegner durch den Block behindert wird oder Ball vom Block ins „Aus“ geht

FÜNFTES KAPITEL: Unterbrechungen und Verzögerungen

Reguläre Spielunterbrechungen (Auszeiten und Auswechslungen)

- 2 reguläre 30-Sekunden-Auszeiten und 6 Spielerauswechslungen je Satz
- Unterbrechungen dürfen nur von Trainer oder Spielkapitän beantragt werden (Ball im Aus)
- Technische Auszeit 60s (ab 2. Bundesliga) in Satz 1-4 sobald führendes Team 8/16 Punkte hat

Nicht ordnungsgemäße Anträge:

- Während des Spielzugs, nach Anpfiff für den Aufschlag, wenn Anzahl der Auszeiten und Auswechslungen ausgeschöpft ist, durch nichtberechtigtes Mannschaftsmitglied
- Nicht ordnungsgemäße Anträge können zu Verzögerungen führen => Sanktion

Spielverzögerungen und Sanktionen

- nicht ordnungsgemäße Handlung, die davon abhält, das Spiel wieder aufzunehmen
- z.B. Verzögerung einer Auswechslung, irreguläre Auswechslung, Verzögerung des Spiels durch einen im Spiel befindlichen Spieler, Verlängerung anderer Unterbrechungen, trotz Aufforderung das Spiel wieder aufzunehmen
- „Verwarnung wegen Verzögerung“ (beim ersten Mal), dann „Bestrafung wegen Verzögerung“, Strafen sind das ganze Spiel wirksam und werden im Spielberichtsbogen eingetragen, Bestrafung wegen Verzögerung hat Spielzugverlust zufolge

Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen:

- Bei Unfall Spielunterbrechung um verletzten Spieler zu verarzten, danach Wdh. des Spielzugs
- ist Auswechslung nicht möglich, 3min Wiederherstellungszeit, danach Mannschaft unvollständig
- Bei einer Unterbrechung, die weniger als 4 Stunden andauert, behält man alle Resultate bei und fängt im unterbrochenen Satz mit derselben Aufstellung an
- überschreitet die Unterbrechung 4 Stunden, muss das Spiel wiederholt werden

Pausen und Seitenwechsel

- Pause zwischen Sätzen 3 Minuten (Ausnahme: zwischen 2. und 3. Satz auf Wunsch des Ausrichters 10 Minuten) mit Seitenwechsel (außer im Entscheidungssatz)
- im entscheidenden Satz Seitenwechsel wenn eine Mannschaft 8 Punkte erreicht hat

SECHSTES KAPITEL: Der Libero

Benennung des Liberos

- aus den 12 Spielern werden bis zu zwei Liberos ernannt (spezieller Defensivspieler)
- dürfen weder Mannschafts- noch Spielkapitän sein, tragen andersfarbiges Trikot

Aktionen des Liberos:

- darf für jeden Hinterspieler eingetauscht werden
- darf nur als Hinterspieler agieren und keinen Angriffsschlag oberhalb der Netzkante ausführen
- darf nicht aufschlagen und blocken
- nach oberem Zuspiel von Libero in der Vorderzone kein Angriffsschlag oberhalb Netzkante, keine Einschränkung bei Zuspiel aus Hinterzone
- Libero beliebig oft einwechselbar, jedoch mit einem Spielzug dazwischen
- kann nur für den Spieler ausgetauscht werden, für den er auch eingetauscht wurde
- bei Verletzung Ernennung eines neuen Liberos
- bei Hinausstellung/Disqualifikation keine Neuernennung möglich

SIEBTENTES KAPITEL: Verhalten der Teilnehmer

Anforderungen an das Verhalten

- Spieler müssen offizielle Regeln kennen und Entscheidungen des Schiedsrichters akzeptieren
- respektvoller Umgang mit Mitspielern, Gegenspielern, Offiziellen... im Geiste des Fair Play

Unkorrektes Verhalten und Sanktionen:

- geringfügige Unsportlichkeit führt lediglich zur Verwarnung (verbal oder Handzeichen)
- *ungebührliches Verhalten*: Verstoß gegen den Anstand (verächtliche Äußerungen)
- *beleidigendes Verhalten*: Beleidigende Äußerungen oder Gesten
- *Tätlichkeit*: Physischer Angriff oder der Versuch dazu
 - *Bestrafung*: gelbe Karte, Spielzugverlust (bei erstem ungebührlichen Verhalten)
 - *Hinausstellung*: rote Karte bei zweitem ungebührlichen Verhalten oder erstem beleidigenden Verhalten; Spieler muss auf die Straffläche und darf den Satz nicht zu Ende spielen
 - *Disqualifikation*: g+r Karte nach drittem ungebührlichen Verhalten, zweitem beleidigenden Verhalten oder erster Tätlichkeit; Verlassen des Spielbereichs für den Rest des Spiels

TEIL 2: DAS SCHIEDSGERICHT

- Erster + Zweiter Schiedsrichter, Schreiber, 2 oder 4 Linienrichter, Schreiberassistent
- Beide Schiedsrichter pfeifen das Ende eines Spielzugs, wenn sie sich über ein Fehler einig sind
- pfeift der erste Schiedsrichter, zeigt er an welche Mannschaft den Aufschlag bekommt, die Art des Fehlers, welcher Spieler den Fehler begangen hat, zweiter Schiedsrichter wiederholt die gegebenen Handzeichen
- pfeift der zweite Schiri, wiederholt der erste Schiri nichts sondern zeigt nur den Aufschlag an

TEIL 3: REGELN BEIM BEACHVOLLEYBALL

- nur 2 Spieler ohne Auswechselspieler, ohne Coach, Spielfeld 8x16m
- Eindringen ins gegnerische Feld erlaubt, wenn der Gegner dabei nicht behindert/irritiert wird.
- Spiel in Shorts+Trikot / Bikini (Stegbreite genormt!!) und barfuß; Beachsocks nach Witterung
- keine Rotations-, bzw. Positionsregeln → keine Aufstellungsfehler möglich
- Tritt man beim Aufschlag unter die Linie, so ist das ein Fehler
- Bei der Annahme ist das obere Zuspiel nicht erlaubt, dafür aber z.B. der Tomahawk
- Zur Abwehr eines hart geschlagenen Balls darf die obere Annahme verwendet werden
- Der Ball darf mit dem oberen Zuspiel nur dann zum Gegner oder zum eigenen Partner gespielt werden, wenn sich Schulter- und Hüftachse im rechten Winkel zur Abspielrichtung befinden
- Lob als Angriffsvariante ist nicht erlaubt. Der Ball darf nicht mit der sog. Offenen Hand über das Netz gespielt werden, sondern nur mit den Fingerknöcheln (poke shot)
- Ein Block zählt als erste Ballberührung. Der Blockspieler darf den Ball ein zweites Mal spielen, jedoch muss der Ball dann bei der dritten Ballberührung ins gegnerische Feld
- Seitenwechsel in den ersten beiden Sätzen (bis 21) alle 7 Punkte, im 3.Satz (bis 15) alle 5 Punkte

ANHANG: SCHIEDSRICHTERZEICHEN



Bewilligung des Aufschlags



Angabe aus der Hand geschlagen (Aufschlagfehler)



**Rotationsfehler/
Positionsfehler**



Punktgewinn



Netzberührung



**Doppelfehler/Wiederholung
(Nullball)**



Ball "in" - Ball "out"



Netz übergriffen



**Bestrafung (gelb),
Hinausstellung (rot)
Disqualifikation (gelbrot)**



**Ball geht ins Aus nach
Berühren eines Spielers**



Ball gehalten/ geführt



**Verwarnung / Bestrafung
wegen Verzögerung**



**Doppelberührung eines
Spielers**



Blockfehler/ Sichtblock



Auszeit (Time-out)



**Vier Ballberührungen einer
Mannschaft**



**Mittellinie übertreten /
Ball unterhalb Netz**



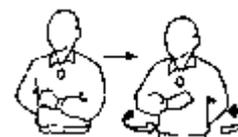
Auswechslung



Aufschlagverzögerung (>8s)



**Fehler beim Angriffsschlag
eines Hinterspieler oder
nach einem Aufschlag des
Gegners**



Seitenwechsel



Satzende oder Spielende