- dass ein Spieler den Ball **zweimal nacheinander berührt** (außer Blockberührung[3]);

Doppelschlag

Zwei gespreizte Finger heben

Gleichzeitige Ballkontakte durch Gegner oberhalb des Netzes zählen nicht als Ballberührung; die Mannschaft, auf deren Seite der Ball danach fällt, hat also das Recht auf weitere drei Schläge.

Gleichzeitige Ballkontakte durch Mitspieler sind erlaubt, sie zählen jedoch als zwei bzw. drei Schläge (bei zwei bzw. drei Mitspielern); Ausnahme wiederum Block.

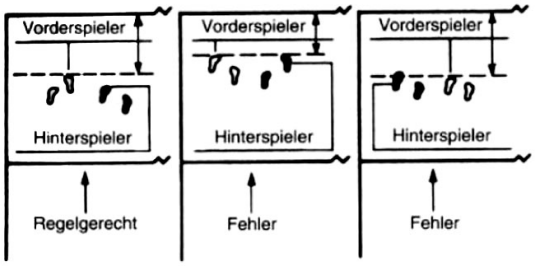
Von den Mannschaften gleichzeitig begangene Fehler (Doppelfehler) führen zu einer Wiederholung des Spielzugs.

Doppelfehler/ Wiederholung

4.4 Fehler beim Aufschlag

Im Moment eines Aufschlags müssen die sechs Spieler beider Mannschaften in zwei Reihen (drei Vorderspieler, drei Hinterspieler) in ihrem Feld stehen [4].Das heißt jeder **Hinterfeldspieler** (I, VI, V) muss sich weiter entfernt vom Netz befinden als sein **Vorderspieler** (II, III, IV); jeder linke bzw. rechte Außenspieler muss sich näher an der linken bzw. rechten Seitenlinie befinden als der Mittelspieler seiner Reihe. Kriterium ist der jeweils vordere /äußere Fuß des Hinter- bzw. Außenspielers, **gleiche Höhe ist Positionsfehler!** (siehe Abb. 2)

Beispiel A: Bestimmung der Position zwischen einem Vorder- und seinem jeweiligen Hinterspieler



Beispiel B: Bestimmungen der Position zwischen den Spielern der gleichen Reihe

Aufschlagfehler werden gegeben wenn der Aufschlagende:

- nicht an der Reihe war;
- den Ball vor dem Schlag nicht angeworfen hat.
- den Ball vor dem Schlag mehrfach hochgeworfen hat;
- den Ball nicht binnen 8 Sekunden nach dem Pfiff des Schiedsrichters geschlagen hat,
- im Moment der Ballberührung (bei einem Sprungaufschlag im Moment des Absprungs) das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) oder die Fläche außerhalb der Aufschlagzone berührt hat

Aufschlagbewilligung

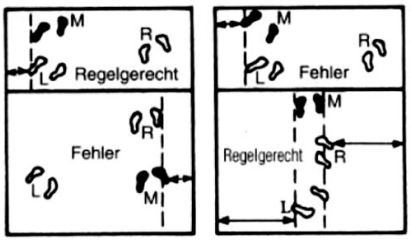
Mit der Handbewegung Richtung des Aufschlags anzeigen

Aufschlagfehler - Ball aus der Hand geschlagen

Den ausgestreckten Arm, mit der Handfläche nach oben, heben

Verzögerung beim Aufschlag

Acht gepreizte Finger heben



M Mittelspieler
R Rechter Spieler
L Linker Spieler

Abb.2

4.5 Fehler beim Blocken

Ein Block ist fehlerhaft wenn:

- der Aufschlag des Gegners geblockt wird;
- der Blockspieler den Ball im gegnerischen Raum entweder vor oder gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners berührt;
- ein Hinterspieler (auch Libero) einen Block ausführt oder beteiligt ist;
- der Ball vom Block ins „aus“ gespielt wird

Blockfehler/ Sichtblock

[3] Selbst nacheinander erfolgende Ballkontakte sind dann zulässig, wenn sie beim Block innerhalb derselben Aktion geschehen oder der Ball beim ersten Schlag einer Mannschaft (z.B. Annahme des Aufschlags, Abwehr eines Schmetterballs) nacheinander Kontakt mit verschiedenen Körperteilen hat, sofern diese Kontakte noch innerhalb derselben Aktion erfolgen (Beispiel: Ein Schmetterball prallt dem Spieler, der einen Abwehrbagger versucht, in rascher Folge auf beide Unterarme).

[4] Ausnahme: Aufschlagender Spieler

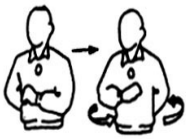
3.3 Pausen und Seitenwechsel

Außer vor einem Entscheidungssatz **tauschen** die Mannschaften **nach jedem Satz die Spielfeldseiten**, die übrigen Mannschaftsmitglieder die Bank. Die **Pause zwischen zwei Sätzen beträgt drei Minuten**.

Im Entscheidungssatz werden vor dem Anpfiff Seite und Aufschlagrecht neu ausgelost. Außerdem wird nach dem **8. Punktgewinn** einer Mannschaft der **Seitenwechsel unverzüglich** vollzogen, die Positionen der Spieler bleiben unverändert.

Pro Satz stehen der Mannschaft **2 Auszeiten** à 30 s zu. Diese müssen beim Schiedsrichter beantragt werden.

Seitenwechsel



Einen Arm vor der Brust, den anderen hinter dem Rücken anwinkeln und um den Körper herum kreisen

Timeout

Die Handflächen einer Hand auf die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand legen (T bilden)

4 Spieldurchführung

Ein **Spielzug beginnt und endet** mit einem **Pfiff des Schiedsrichters.**

Der Ball befindet sich erst ab seiner Berührung durch die Schlaghand des Aufschlägers im Spiel und ist bereits dann aus dem Spiel, wenn der erste Fehler begangen wird, das heißt: danach begangene andere Fehler (z.B. etwa nicht erlaubte Netzberührung durch einen Spieler oder Betreten der Mittellinie) zählen nicht mehr.

Ball "in"

Mit den Fingern einer Hand auf den Boden zeigen

4.1 Ball im/aus dem Spiel

Im Spiel ist der Ball, wenn er den Boden des Spielfeldes einschließlich der Begrenzungslinien berührt.

Aus dem Spiel ist der Ball wenn er:

- **vollständig** außerhalb der Begrenzungslinien zu Boden fällt;
- **außerhalb des Spielfeldes einen Gegenstand oder eine Person berührt**, die nicht zu den berechtigterweise im Spiel befindlichen Personen gehört.

Ball "aus"

Die Unterarme mit geöffneten Händen, die Handflächen zum Körper, senkrecht nach oben heben

4.2 Das Netz im Spiel

- **Der Ball darf das Netz berühren;** er darf also entweder unter Berührung das Netz überqueren oder, ins Netz gefallen, weitergespielt werden.
- Ein **Spieler** darf das **Netz** oder di**e Antennen nicht berühren** - es sei denn zufällig und nicht bei dem Versuch den Ball zu spielen.
- Die **drei Netzspieler dürfen** über das Netz **in den gegnerischen Luftraum langen** („Übergreifen`). Beim Schmetterschlag muss man den Ball jedoch im eigenen Luftraum schlagen, bevor man über das Netz langt.
- **Blockspieler dürfen den Ball im gegnerischen Luftraum berühren** – aber nur, wenn der Gegner seinen Spielzug abgeschlossen hat. Dies ist grundsätzlich nach dessen dritter Ballberührung der Fall oder nach der ersten oder zweiten Ballberührung, wenn der Ball eindeutig über das Netz gespielt werden soll und kein gegnerischer Spieler mehr die Möglichkeit einer weiteren Ballberührung hat.

Netzberührung durch Spieler

Je nach Fehler, Oberkante oder Fläche des Netzes berühren

Über das Nezt reichen

Eine Hand, mit der Handfläche nach unten, über das Netz heben

- **Unterhalb des Netzes** darf man in den gegnerischen „Luftraum“ eindringen, sofern der Gegner dadurch nicht behindert wird. Die generische Spielfeldhälfte zu berühren ist nur mit **einem Teil des jeweiligen Körperteils** (z.B. 1/3 des Fußes, bzw. der Hand) gestattet.

Gehaltener Ball

Langsam den Unterarm, mit der Handfläche nach oben, heben

4.3 Spielen des Balls

Der Ball darf **außer beim Aufschlag mit jedem Körperteil gespielt werden**.

Es ist jedoch **nicht** zulässig:

- den Ball zu **fangen oder zu werfen**;
- den Ball innerhalb der eigenen Mannschaft **mehr als dreimal** zu berühren (Blockberührungen zählen nicht!), bevor er über das Netz zurückfliegt;
- dass ein Spieler direkt **nach dem Aufschlag des Gegners einen Angriffsschlag** ausführt, wenn sich der Ball dabei in der Vorderzone **und** vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.
- dass ein **Hinterspieler einen Angriffsschlag** in der Vorderzone ausführt. Dies darf er nur, wenn sich der Ball im Moment des Ballkontakts nicht vollständig oberhalb der Netzkante befindet.

Vier Schläge

Vier gespreizte Finger heben

VOLLEYBALL – REGELKUNDE

-Reduzierte Version-

1 Spielanlage

Spielfläche (Abb.1) umfasst das eigentliche Spielfeld (grau) und die Freizone (weiß). Jede Spielfeldhälfte ist unterteilt in eine **Vorder-** und eine **Hinterzone**. Die **Netzhöhe wird in der Mitte des Spielfeldes** gemessen[1].

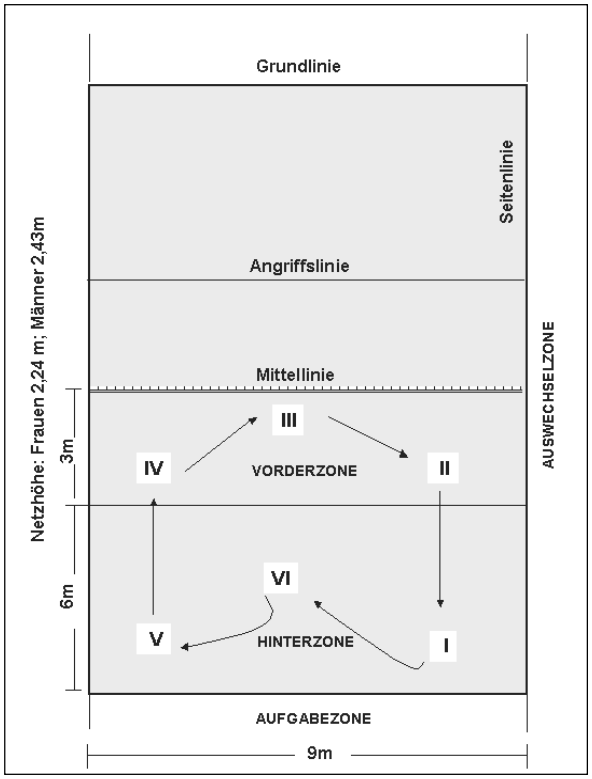


Abb. 1

2 Mannschaft, Aufstellung, Rotation

2.1 Mannschaft

Jede Mannschaft besteht aus **sechs Spielern**, von denen **drei** als **Vorder- und drei** als **Hinterfeldspieler** fungieren. In jeder Mannschaft sind **sechs Auswechselspieler** zugelassen. Eine komplette Mannschaft besteht demnach aus 12 Spielern.

Jede Mannschaft darf zu Beginn eines Spieles einen **Libero** (Abwehrspezialist) benennen. Der Libero bleibt das ganze Spiel über nur Libero und trägt zur Kennzeichnung ein **andersfarbiges Trikot**. Seine Aufgabe ist die reine Abwehr. Er **darf keine Aufgabe**, keinen **Angriffschlag[2])** und keinen **Pass** (hier stellen) **aus dem Vorderfeld** spielen, der zu einem Angriffschlag genutzt wird. Erlaubt ist es ihm, den Ball als Abwehrmaßnahme ins gegnerische Feld zurückzubaggern. Der Libero darf zu jederzeit (sobald der Ball „aus" ist) gegen einen anderen Hinterfeldspieler ausgewechselt werden.

2.2 Aufstellung /Rotation

Das Volleyballfeld ist in sechs Zonen unterteilt; diese bestimmen die Positionen der Spieler. Hat die annehmendeMannschaft das Aufschlagrecht gewonnen, rücken ihre **Spieler im Uhrzeigersinn eine Position weiter** (siehe Abb. 1).

Wird ein **Rotationsfehler** festgestellt, muss der Irrtum berichtigt werden; die fehlbare Mannschaft verliert das Aufschlagrecht und alle mit dem Spieler auf falscher Position erreichten Punkte werden aberkannt. Gegner behält seine Punkte.

Positions- oder Rotationsfehler

Eine Kreisbewegung mit dem Zeigefinger machen

3 Zählweise, Pausen, Seitenwechsel

3.1 Zählweise

Jede Mannschaft kann jederzeit punkten (egal ob sie Aufschlagrecht hat oder nicht). Bei einem Fehler der aufschlagenden Mannschaft, verliert diese ihr Aufschlagrecht an die Annehmende. Diese rotiert und behält bis zum nächsten eigenen Fehler das Aufschlagrecht.

3.2 Punktgewinn

Eine Mannschaft erhält einen Punkt wenn:

- es ihr gelingt den Ball auf den Boden des gegnerischen Spielfeldes zu spielen;
- die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht;
- die gegnerische Mannschaft eine Bestrafung erhält.

Gewinner ist die Mannschaft, die als **erste drei Sätze gewonnen** hat. Sollte eine Mannschaft nicht alle drei Sätze gewonnen haben, erfolgt ein vierter und notfalls ein fünfter Satz. Die **ersten vier Sätze** gelten als gewonnen, wenn eine Mannschaft **25 Punkte** erreicht hat, wobei eine **Differenz von mindestens zwei Punkten zum Gegner** vorhanden sein muss. Bei 24:24 wird das Spiel fortgesetzt, bis eine Mannschaft einen Vorsprung von zwei Punkten hat (z.B. 26:24, 27: 25).

Der **fünfte Satz wird bis zu 15 Punkten** gespielt. Auch hier mit **zwei Punkten Abstand** zum Gegner.

---

[1] Vorgeschriebene Höhe darf über den Seitenlinien um maximal 2 cm überschritten werden, allerdings muss das Netz an beiden Seitenlinien gleich hoch sein.

[2] D.h., er darf keinen Angriffsschlag machen bei dem sich der Ball im Moment des Schlagens vollständige oberhalb der Netzkante befindet.