



OFFIZIELL ER VOLLEYBALL REGEL N 2025-2028

Genehmigt durch den 39 FIVB-Weltkongress 2024

Offizielle Volleyballregeln 2025-2028 Veröffentlicht
von der FIVB im Jahr 2025 - www.fivb.com Design,
Layout und Illustrationen: © FIVB 2025



OFFIZIELLE VOLLEYBALLREGELN

2025-2028

Genehmigt durch den 39 FIVB-Weltkongress 2024

Einführung für alle Auswahlverfahren, die nach dem 1 Januar 2025 beginnen

INHALT

| | |
|--|----|
| SPIELCHARAKTERISTIKA | 7 |
| TEIL 1: PHILOSOPHIE DER REGELN UND SCHIEDSRICHTERWESEN | 8 |
| TEIL 2 - ABSCHNITT 1: SPIEL | 11 |
| KAPITEL 1: EINRICHTUNGEN UND AUSSTATTUNG | 12 |
| 1 SPIELBEREICH | 12 |
| 1.1 ABMESSUNGEN | 12 |
| 1.2 SPIELFLÄCHE | 12 |
| 1.3 LINIEN AUF DEM SPIELFELD | 13 |
| 1.4 ZONEN UND GEBiete | 13 |
| 1.5 TEMPERATUR | 14 |
| 1.6 BELEUCHTUNG | 14 |
| 2 NETZ UND POSTEN | 14 |
| 2.1 HÖHE DES NETZES | 14 |
| 2.2 STRUKTUR | 15 |
| 2.3 SEITENBÄNDE | 15 |
| 2.4 ANTENNEN | 15 |
| 2.5 POSTEN | 15 |
| 2.6 ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG | 16 |
| 3 KUGELN | 16 |
| 3.1 STANDARDS | 16 |
| 3.2 GLEICHMÄSSIGKEIT DER KUGELN | 16 |
| 3.3 BALLRÜCKHOLSYSTEM | 16 |
| KAPITEL 2: TEILNEHMER | 17 |
| 4 TEAMS | 17 |
| 4.1 TEAMZUSAMMENSETZUNG | 17 |
| 4.2 STANDORT DES TEAMS | 18 |
| 4.3 AUSRÜSTUNG | 18 |
| 4.4 ÄNDERUNG DER AUSRÜSTUNG | 19 |
| 4.5 VERBOTENE GEGENSTÄNDE | 19 |
| 5 TEAMFÜHRER | 19 |
| 5.1 CAPTAIN | 19 |
| 5.2 COACH | 20 |
| 5.3 ASSISTENZTRAINER | 21 |

KAPITEL 3: SPIELFORMAT

22

| | | |
|-----|--|----|
| 6 | EINEN PUNKT ZU ERZIELEN, EINEN SATZ UND DAS SPIEL ZU GEWINNEN..... | 22 |
| 6.1 | EINEN PUNKT ZU ERZIELEN | 22 |
| 6.2 | EIN SET ZU GEWINNEN..... | 22 |
| 6.3 | DAS SPIEL ZU GEWINNEN..... | 23 |
| 6.4 | STANDARD UND UNVOLLSTÄNDIGES TEAM | 23 |
| 7 | STRUKTUR DES SPIELS..... | 23 |
| 7.1 | DER WURF | 23 |
| 7.2 | OFFIZIELLES AUFWÄRMTRAINING | 23 |
| 7.3 | STARTAUFSTELLUNG DER MANNSCHAFT | 24 |
| 7.4 | POSITIONEN | 25 |
| 7.5 | LAGEFEHLER..... | 25 |
| 7.6 | DREHUNG | 26 |
| 7.7 | ROTATIONSFehler..... | 26 |

KAPITEL 4: AKTIONEN SPIELEN

27

| | | |
|------|-------------------------------------|----|
| 8 | STATES OF PLAY | 27 |
| 8.1 | BALL IM SPIEL | 27 |
| 8.2 | BALL AUS DEM SPIEL | 27 |
| 8.3 | KUGEL "IN" | 27 |
| 8.4 | BALL "OUT" | 27 |
| 9 | DEN BALL SPIELEN | 28 |
| 9.1 | TEAM HITS | 28 |
| 9.2 | MERKMALE DES TREFFERS | 28 |
| 9.3 | FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLS..... | 29 |
| 10 | BALL IM NETZ | 29 |
| 10.1 | BALL ÜBER DAS NETZ..... | 29 |
| 10.2 | BALL BERÜHRT DAS NETZ..... | 30 |
| 10.3 | BALL IM NETZ | 30 |
| 11 | SPIELER AM NETZ..... | 30 |
| 11.1 | ÜBER DAS NETZ HINAUSGEHEN | 30 |
| 11.2 | PENETRATION UNTER DEM NETZ | 30 |
| 11.3 | KONTAKT MIT DEM NETZ | 31 |
| 11.4 | FEHLER DES SPIELERS AM NETZ..... | 31 |
| 12 | SERVICE | 31 |
| 12.1 | ERSTER DIENST IN EINER REIHE | 31 |
| 12.2 | SERVICE-AUFTRETT | 32 |
| 12.3 | GENEHMIGUNG DER DIENSTLEISTUNG..... | 32 |
| 12.4 | AUSFÜHRUNG DER DIENSTLEISTUNG | 32 |

| | | |
|-------|---|-----------|
| 12.5 | SCREENING | 32 |
| 12.6 | FEHLER, DIE WÄHREND DES DIENSTES GEMACHT WURDEN | 33 |
| 12.7 | BEDIENUNGSFEHLER UND POSITIONSFEHLER | 33 |
| 13 | ATTACK HIT | 33 |
| 13.1 | MERKMALE DES ANSCHLAGS..... | 33 |
| 13.2 | EINSCHRÄNKUNGEN DES ANGRIFFS GETROFFEN | 33 |
| 13.3 | FEHLER DES ANGRIFFS TREFFEN..... | 34 |
| 14 | BLOCK | 34 |
| 14.1 | BLOCKIEREN | 34 |
| 14.2 | BLOCKKONTAKT..... | 35 |
| 14.3 | BLOCKIEREN IM RAUM DES GEGNERS..... | 35 |
| 14.4 | BLOCK- UND MANNSCHAFTSTREFFER..... | 35 |
| 14.5 | BLOCKIERUNG DES DIENSTES | 35 |
| 14.6 | BLOCKIERFEHLER | 35 |
| | KAPITEL 5: UNTERBRECHUNGEN, VERZÖGERUNGEN UND INTERVALLE | 36 |
| 15 | UNTERBRECHUNGEN..... | 36 |
| 15.1 | ANZAHL DER REGELMÄSSIGEN SPIELUNTERBRECHUNGEN..... | 36 |
| 15.2 | REIHENFOLGE DER REGELMÄSSIGEN SPIELUNTERBRECHUNGEN | 36 |
| 15.3 | ANTRAG AUF REGELMÄSSIGE SPIELUNTERBRECHUNGEN..... | 36 |
| 15.4 | TIME-OUTS | 37 |
| 15.5 | SUBSTITUTION | 37 |
| 15.6 | BESCHRÄNKUNG DER SUBSTITUTIONEN..... | 37 |
| 15.7 | AUSSERGEWÖHNLICHE SUBSTITUTION..... | 37 |
| 15.8 | ERSATZ FÜR DEN AUSSCHLUSS ODER DIE DISQUALIFIKATION | 38 |
| 15.9 | UNZULÄSSIGE ERSETZUNG | 38 |
| 15.10 | SUBSTITUTIONSVERFAHREN | 38 |
| 15.11 | UNZULÄSSIGE ANTRÄGE | 39 |
| 16 | SPIELVERZÖGERUNGEN | 39 |
| 16.1 | ARTEN VON VERZÖGERUNGEN..... | 39 |
| 16.2 | SANKTIONEN VERZÖGERN | 39 |
| 17 | AUSSERGEWÖHNLICHE SPIELUNTERBRECHUNGEN | 40 |
| 17.1 | VERLETZUNG/KRANKHEIT | 40 |
| 17.2 | EXTERNE STÖRUNGEN..... | 40 |
| 17.3 | LÄNGER ANDAUERnde UNTERBRECHUNGEN | 40 |
| 18 | INTERVALLE UND WECHSEL DER GERICHTE | 41 |
| 18.1 | INTERVALS..... | 41 |
| 18.2 | WECHSEL DER GERICHTE | 41 |

KAPITEL 6: DER LIBERO-SPIELER

42

| | | |
|------|---|----|
| 19 | DER LIBERO-SPIELER..... | 42 |
| 19.1 | BEZEICHNUNG DES LIBERO | 42 |
| 19.2 | AUSRÜSTUNG | 42 |
| 19.3 | AKTIONEN, AN DENEN DER LIBERO BETEILIGT IST | 42 |
| 19.4 | NEUBENENNUNG EINES NEUEN LIBEROS | 44 |
| 19.5 | ZUSAMMENFASSUNG | 45 |

KAPITEL 7: VERHALTEN DER TEILNEHMER

46

| | | |
|------|---|----|
| 20 | ANFORDERUNGEN AN DAS VERHALTEN..... | 46 |
| 20.1 | SPORTLICHES VERHALTEN..... | 46 |
| 20.2 | FAIR PLAY | 46 |
| 21 | FEHLVERHALTEN UND SEINE SANKTIONEN | 46 |
| 21.1 | GERINGFÜGIGES FEHLVERHALTEN | 46 |
| 21.2 | FEHLVERHALTEN, DAS ZU SANKTIONEN FÜHRT | 47 |
| 21.3 | SANKTIONSSKALA | 47 |
| 21.4 | ANWENDUNG VON SANKTIONEN BEI FEHLVERHALTEN | 48 |
| 21.5 | FEHLVERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN | 48 |
| 21.6 | ZUSAMMENFASSUNG DES FEHLVERHALTENS UND DER VERWENDETEN KARTEN | 48 |

TEIL 2 - ABSCHNITT 2: DIE SCHIEDSRICHTER, IHRE AUFGABEN UND DIE OFFIZIELLEN HANDZEICHEN**KAPITEL 8: SCHIEDSRICHTER**

50

| | | |
|------|---------------------------------------|----|
| 22 | SCHIEDSRICHTERTEAM UND VERFAHREN..... | 50 |
| 22.1 | ZUSAMMENSETZUNG | 50 |
| 22.2 | VORGÄNGE..... | 50 |
| 23 | 1 st SCHIEDSRICHTER..... | 51 |
| 23.1 | STANDORT..... | 51 |
| 23.2 | BEHÖRDE | 51 |
| 23.3 | VERANTWORTLICHKEITEN | 52 |
| 24 | 2 nd SCHIEDSRICHTER..... | 53 |
| 24.1 | STANDORT..... | 53 |
| 24.2 | BEHÖRDE | 53 |
| 24.3 | VERANTWORTLICHKEITEN | 54 |
| 25 | KAMPFRICHTER HERAUSFORDERN | 54 |
| 25.1 | STANDORT..... | 54 |
| 25.2 | VERANTWORTLICHKEITEN | 54 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 26 | RESERVE-SCHIEDSRICHTER | .55 |
| 26.1 | STANDORT | .55 |
| 26.2 | VERANTWORTLICHKEITEN | .55 |
| 27 | SCORER | .56 |
| 27.1 | STANDORT | .56 |
| 27.2 | VERANTWORTLICHKEITEN | .56 |
| 28 | TORWARTASSISTENT | .57 |
| 28.1 | STANDORT | .57 |
| 28.2 | VERANTWORTLICHKEITEN | .57 |
| 29 | LINE JUDGES | .58 |
| 29.1 | STANDORT | .58 |
| 29.2 | VERANTWORTLICHKEITEN | .58 |
| 30 | OFFIZIELLE SIGNALE | .59 |
| 30.1 | HANDZEICHEN DES SCHIEDSRICHTERS | .59 |
| 30.2 | FLAGGENSIGNALE DER LINIENRICHTER | .59 |
| TEIL 2 - ABSCHNITT 3: DIAGRAMME | | 61 |
| D1a | WETTBEWERBS-/KONTROLLBEREICH | .62 |
| D1b | DER SPIELBEREICH | .63 |
| D2 | DAS SPIELFELD | .64 |
| D3 | GESTALTUNG DES NETZES | .65 |
| D4 | POSITION DER SPIELER | .66 |
| D5a | BALL, der die senkrechte Ebene des Netzes zum gegnerischen Feld überquert | .67 |
| D5b | BALL DURCH DIE VERTIKALE EBENE IN DIE GEGEBENSEITIGE FREIZONE | .68 |
| D6 | KOLLEKTIVER BILDSCREEN | .69 |
| D7 | ABGESCHLOSSENER BLOCK | .69 |
| D8 | ANGRIFF DES SPIELERS DER HINTEREN REIHE | .70 |
| D9 | VERWARNUNGEN UND SANKTIONSSKALEN UND IHRE FOLGEN | .71 |
| D9a | MISSBRAUCHSWARNUNGEN UND SANKTIONEN | .71 |
| D9b | VERZÖGERUNGSWARNUNGEN UND SANKTIONEN | .71 |
| D10 | STANDORT DES SCHIEDSRICHTERTEAMS UND SEINER ASSISTENTEN | .72 |
| | OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER D11-SCHIEDSRICHTER | .73-79 |
| D12 | OFFIZIELLE FLAGGENSIGNALE DER LINIENRICHTER | .80-81 |
| TEIL 3: BEGRIFFSBESTIMMUNGEN | | 82 |
| INDEX | | 85 |



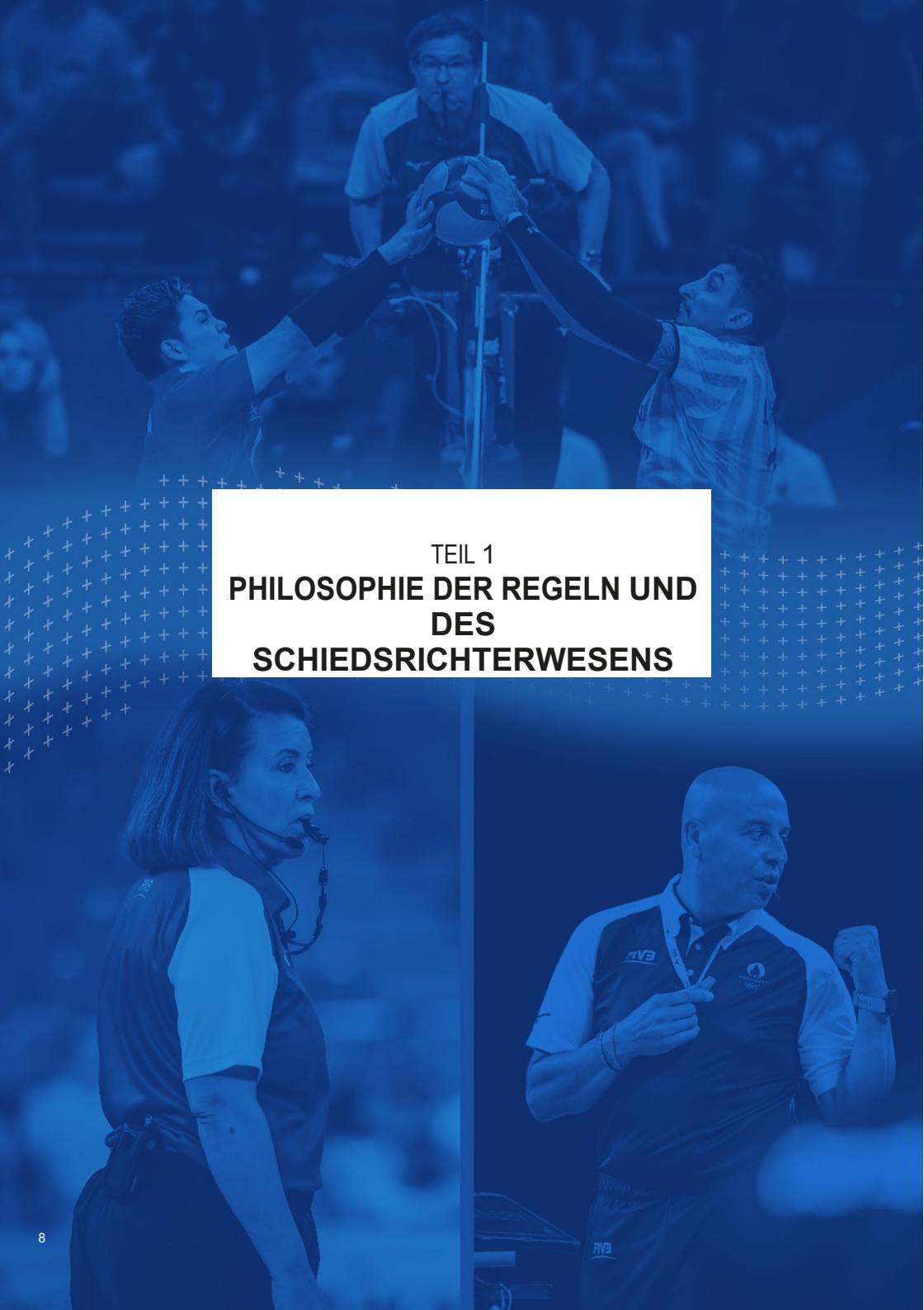
SPIELCHARAKTERISTIKA

Volleyball ist eine Sportart, die von zwei Mannschaften auf einem durch ein Netz geteilten Spielfeld gespielt wird. Es gibt verschiedene Versionen für bestimmte Umstände, um die Vielseitigkeit des Spiels für alle zu ermöglichen.

Ziel des Spiels ist es, den Ball über das Netz zu befördern, um ihn im gegnerischen Feld zu platzieren, und den gleichen Versuch des Gegners zu verhindern. Die Mannschaft hat drei Treffer für die Rückgabe des Balls (zusätzlich zum Blockkontakt).

Der Ball wird mit einem Aufschlag ins Spiel gebracht: Er wird vom Aufschläger über das Netz zum Gegner geschlagen. Der Ballwechsel wird so lange fortgesetzt, bis der Ball auf dem Spielfeld landet, ins "Aus" geht oder eine Mannschaft den Ball nicht ordnungsgemäß zurückschlägt.

Im Volleyball erhält die Mannschaft, die einen Ballwechsel gewinnt, einen Punkt (Rally Point System). Wenn die annehmende Mannschaft einen Ballwechsel gewinnt, erhält sie einen Punkt und das Aufschlagrecht, und ihre Spieler drehen sich im Uhrzeigersinn um eine Position.

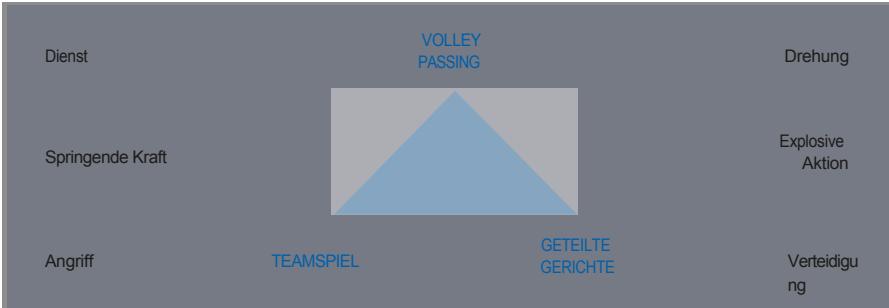


TEIL 1

PHILOSOPHIE DER REGELN UND DES SCHIEDSRICHTERWESENS

EINFÜHRUNG

Volleyball ist in jeder Hinsicht eine der Top-Sportarten der Welt - es hat mehr angeschlossene Verbände, mehr Fernsehzuschauer, mehr Anhänger in den sozialen Medien, mehr registrierte Spieler und Freizeitspieler als fast jede andere Sportart und ein dynamisches, sauberes und farbenfrohes Image, das Leistungssport und Show auf hohem Niveau verbindet.



William Morgan, der Erfinder des Spiels, würde es immer noch wiedererkennen, denn Volleyball hat im Laufe der Jahre bestimmte charakteristische und wesentliche Elemente beibehalten. Einige davon hat es mit anderen Netz-/Ball-/Schlägerspielen gemeinsam: - Aufschlag - Rotation (abwechselnd aufschlagen) - Angriff - Abwehr - Spieler, die am Netz und im hinteren Teil des Feldes spielen können. Aber der Sport hat weiterentwickelt. Er ist explosiv, er ist spektakulär, er ist schnell und fließend, er hat athletische Spieler, die auf dem Platz in überfüllten Stadien sensationelle Dinge tun.

Darüber hinaus ist Volleyball einzigartig unter den Netzspielen, da der Ball ständig in der Luft ist - ein fliegender Ball - und jedes Team ein gewisses Maß an internem Passspiel hat, bevor der Ball an den Gegner zurückgegeben werden muss.

In den letzten Jahren hat die FIVB große Fortschritte bei der Anpassung des Spiels an ein modernes Publikum gemacht, indem sie die Kriterien für die Ballbehandlung liberalisierte, bis zu zwei spezialisierte Defensivspieler (Liberos) einführt, die Technologie mit dem Video Challenge System einführt, das die Anstrengungen der Athleten fair bewertet, und eine Politik fördert, die ein flüssiges Spiel zur Unterhaltung des Publikums sowohl vor Ort als auch auf dem Bildschirm fördert.

DER TEXT DER VORSCHRIFTEN

Dieser Text richtet sich an ein breites Volleyball-Publikum - Spieler, Trainer, Schiedsrichter, Zuschauer, Kommentatoren und andere - denn ein Verständnis der Regeln ermöglicht ein besseres Spiel und persönliche Zufriedenheit - Trainer können eine bessere Mannschaftsstruktur und Taktik entwickeln und den Spielern die Möglichkeit geben, ihre Fähigkeiten voll zu entfalten, und ein Verständnis der Beziehung zwischen den geschriebenen Regeln und den tatsächlichen Handlungen auf dem Spielfeld ermöglicht den Offiziellen, bessere Entscheidungen zu treffen.

Volleyball ist sowohl Freizeit- als auch Wettkampfsport. Der Freizeitsport knüpft an den menschlichen Geist an und fördert "Spaß" und ein gesundes Leben. Im Wettkampf können die Menschen ihr Können, ihre Kreativität, ihre Ausdrucksfreiheit und ihren Kampfgeist unter Beweis stellen. Die Regeln sind so gestaltet und strukturiert, dass sich all diese Facetten entfalten können.

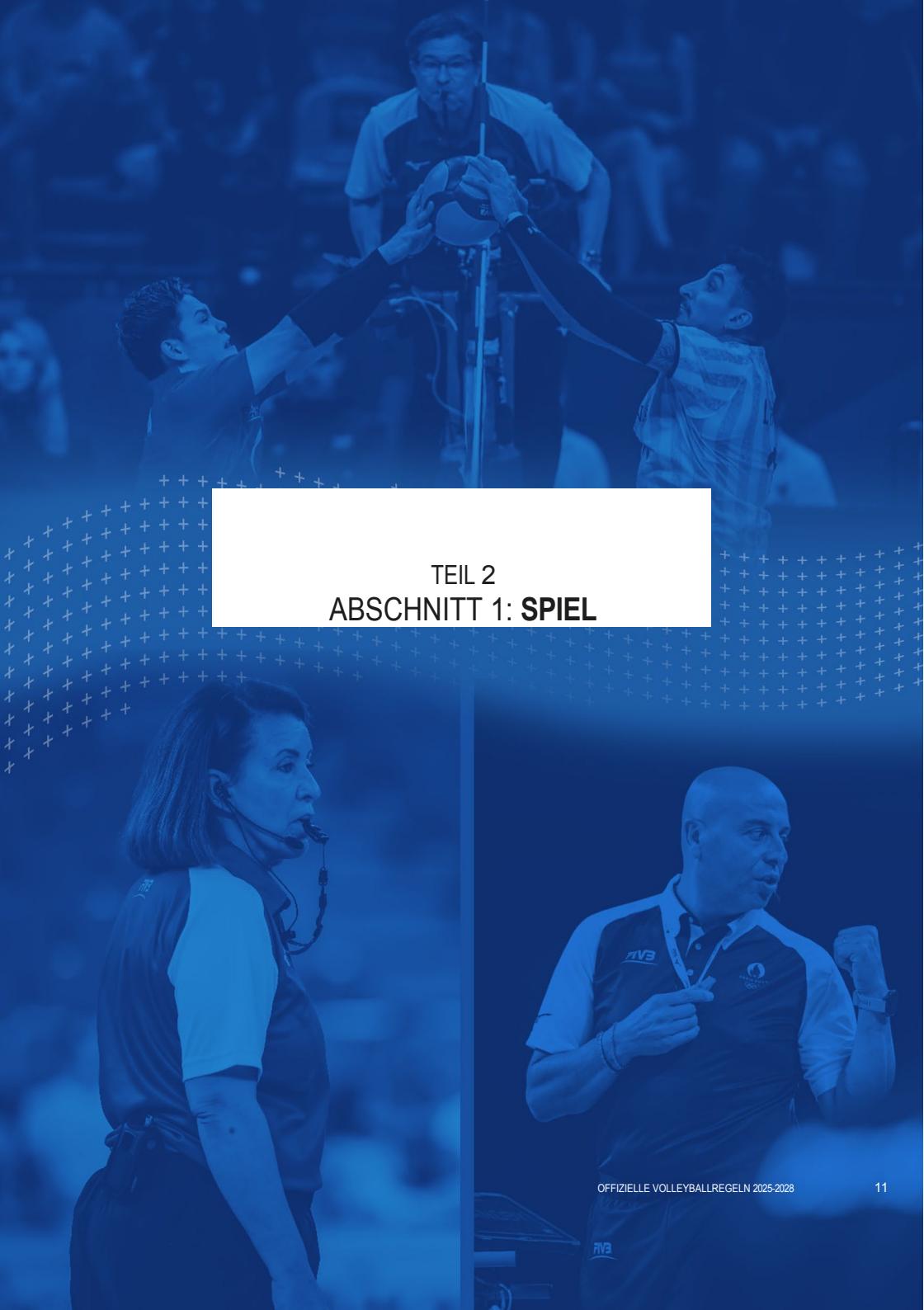
DEN SCHIEDSRICHTER IN DIESEM RAHMEN

Das Wesen eines guten Schiedsrichters liegt in den Konzepten der Fairness, der Gerechtigkeit und der Beständigkeit (die Positionierung in der Mitte der beiden Spielfelder ist ein Symbol für das Gleichgewicht). Zusammen ermöglichen sie es den Spielern, den Handlungen des Schiedsrichters zu vertrauen. Der Schiedsrichter muss jedoch eher ein Vermittler als ein Kontrolleur sein, eher ein Orchesterleiter als ein Diktator, eher ein effizienter Förderer als ein "effizienter" Bestrafer.

Indem er versteht, warum eine Regel aufgestellt wurde und sich über ihren Zweck im Rahmen der "Show" im Klaren ist, wird der Schiedsrichter zu einem wichtigen Teil der erfolgreichen Gesamtproduktion, während er sich weitgehend im Hintergrund hält und nur eingreift, wenn es nötig ist. Wir können sagen, dass ein guter Schiedsrichter die Regeln nutzen wird, um den Wettbewerb zu einem erfüllenden Erlebnis für alle Beteiligten zu machen.

Diejenigen, die bis hierher gelesen haben, sollten die folgenden Regeln als den aktuellen Stand der Entwicklung eines großartigen Spiels betrachten, aber bedenken Sie, warum die vorangehenden Absätze für Sie in Ihrer eigenen Position innerhalb des Sports von gleicher Bedeutung sein können.

**Beteiligen Sie sich!
Bleib am Ball!
Verstehen Sie das Spiel!**



TEIL 2 ABSCHNITT 1: SPIEL

KAPITEL 1

EINRICHTUNGEN UND AUSRÜSTUNG

Siehe Regeln

1 SPIELBEREICH

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone. Sie muss rechteckig und symmetrisch sein.

1.1, D1a, D1b

1.1 ABMESSUNGEN

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 x 9 m, umgeben von einer freien Zone, die auf allen Seiten mindestens 3 m breit ist.

D2

Der freie Spielraum ist der Raum oberhalb der Spielfläche, der frei von jeglichen Hindernissen ist. Die Höhe des freien Spielraums beträgt mindestens 7 m ab der Spielfläche.

Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben muss die freie Zone 5 m von den Seitenlinien und 6,5 m von den Endlinien entfernt sein. Die freie Spielfläche muss mindestens 12,5 m hoch sein, gemessen von der Spielfläche.

1.2 SPIELFLÄCHE

- 1.2.1 Die Oberfläche muss eben, horizontal und gleichmäßig sein. Er darf keine Verletzungsgefahr für die Spieler darstellen. Es ist verboten, auf rauen oder rutschigen Oberflächen zu spielen.

Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben ist nur ein Holz- oder Kunststoffbelag erlaubt. Jeder Belag muss zuvor von der FIVB genehmigt worden sein.

- 1.2.2 Bei Hallenplätzen muss die Oberfläche des Spielfelds eine helle Farbe haben.

Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben sind für die Linien weiße Farben vorgeschrieben. Andere, voneinander abweichende Farben sind für das Spielfeld und die freie Zone vorgeschrieben. Das Spielfeld kann in verschiedenen Farben ausgeführt werden, um die vordere und hintere Zone zu unterscheiden.

- 1.2.3 Auf Außenplätzen ist ein Gefälle von 5 mm pro Meter zur Entwässerung zulässig. Spielfeldlinien aus festen Materialien sind verboten.

1.1, 1.3

1.3

| 1.3 LINIEN AUF DEM SPIELFELD | | D2 |
|------------------------------|---|--|
| 1.3.1 | Alle Linien sind 5 cm breit. Sie müssen eine helle Farbe haben, die sich von der Farbe des Bodens und von allen anderen Linien unterscheidet. | 1.2.2 |
| 1.3.2 | Begrenzungslinien Zwei Seitenlinien und zwei Endlinien markieren das Spielfeld. Beide Seiten- und Endlinien werden innerhalb der Abmessungen des Spielfelds gezogen. | 1.1 |
| 1.3.3 | Mittellinie Die Achse der Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleich große Spielfelder von je 9 x 9 m; die gesamte Breite der Linie wird jedoch als zu beiden Spielfeldern gehörend betrachtet. Diese Linie erstreckt sich unterhalb des Netzes von Seitenlinie zu Seitenlinie. | D2 |
| 1.3.4 | Angriffslinie Auf jedem Spielfeld markiert eine Angriffslinie, deren hinterer Rand 3 m von der Achse der Mittellinie entfernt ist, die vordere Zone. Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben wird die Angriffslinie durch die Hinzufügung von gestrichelten Linien von den Seitenlinien aus verlängert, wobei fünf 15 cm kurze, 5 cm breite Linien in einem Abstand von 20 cm zueinander auf eine Gesamtlänge von 1,75 m gezogen werden. | 1.3.3, 1.4.1 D2 |
| 1.4 ZONEN UND GEBIETE | | |
| 1.4.1 | Vordere Zone Auf jedem Spielfeld wird die vordere Zone durch die Achse der Mittellinie und die Hinterkante der Angriffslinie begrenzt. Es wird davon ausgegangen, dass sich die vordere Zone über die Seitenlinien hinaus bis zum Ende der freien Zone erstreckt. | D1b, D2 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e |
| 1.4.2 | Servicebereich Die Servicezone ist ein 9 m breiter Bereich hinter jeder Endleitung. Sie wird seitlich durch zwei kurze Linien von je 15 cm Länge begrenzt, die 20 cm hinter der Endlinie als Verlängerung der Seitenlinien gezogen werden. Die beiden kurzen Linien sind in der Breite der Servicezone enthalten. In der Tiefe reicht die Servicezone bis zum Ende der Freizone. | 1.1, 1.3.2 1.3.2, 12, D1b 1.1 |

| | | |
|-------|--|-------------------------------------|
| 1.4.3 | Ausweichquartier | |
| | Die Auswechselzone wird durch die Verlängerung der beiden Angriffs linien bis zum Torschützenthis begrenzt. | 1.3.4, 15.10.1, D1b |
| 1.4.4 | Libero-Ersatzzone | |
| | Die Libero-Ersatzzone ist Teil der Freizone auf der Seite der Mannschaftsbänke, begrenzt durch die Verlängerung der Angriffs linie bis zur Endlinie. | 19.3.2.7, D1b |
| 1.4.5 | Aufwärmbereich | |
| | Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben befinden sich die Aufwärmbereiche mit einer Größe von ca. 3 x 3 m in den beiden seitlichen Bancken außerhalb der Freizone, wo sie die Sicht der Zuschauer nicht behindern, oder alternativ hinter der Mannschaftsbank, wo die Tribüne mehr als 2,5 m von der Spielfläche entfernt beginnt. | 24.2.5, D1a, D1b |
| 1.5 | TEMPERATUR | |
| | Die Mindesttemperatur darf nicht unter 10° C (50° F) liegen. | |
| | Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben wird die Höchsttemperatur vom Technischen Delegierten der FIVB für das jeweilige Spiel festgelegt. | |
| 1.6 | BELEUCHTUNG | |
| | Die Beleuchtung sollte nicht weniger als 300 Lux betragen. | |
| | Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben sollte die Beleuchtung auf der Spielfläche nicht weniger als 2000 Lux betragen, gemessen in 1 m Höhe über der Spielfläche. | |
| 2 | NETZ UND POSTEN | 1 |
| 2.1 | HÖHE DES NETZES | |
| 2.1.1 | Senkrecht über der Mittellinie befindet sich ein Netz, dessen Spitze bei den Männern auf 2,43 m und bei den Frauen auf 2,24 m Höhe eingestellt ist. | D3 |
| 2.1.2 | Seine Höhe wird von der Mitte des Spielfeldes aus gemessen. Die Netzhöhe (über die beiden Seitenlinien) muss genau gleich sein und darf die offizielle Höhe um nicht mehr als 2 cm überschreiten. | 1.3.3, 2.1.2 |
| | | 1.1, 1.3.2, 2.1.1 |

2.2 STRUKTUR

Das Netz ist 1 m breit (± 3 cm) und 9,50 bis 10 m lang (mit 25 bis 50 cm auf jeder Seite der Seitenstreifen) und besteht aus schwarzen, quadratischen Maschen von 10 cm.

D3

Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben kann die Masche in Verbindung mit den spezifischen Wettbewerbsbestimmungen geändert werden, um die Werbung gemäß den Marketingvereinbarungen zu erleichtern.

An seinem oberen Ende ist ein 7 cm breites, horizontales Band aus zweifach gefaltetem weißem Segeltuch über die gesamte Länge angenäht. An den äußersten Enden des Bandes befindet sich jeweils ein Loch, durch das eine Schnur läuft, mit der das Band an den Pfosten befestigt wird, um es oben straff zu halten.

Innerhalb des Bandes hält ein flexibles Kabel das Netz an den Pfosten fest und sorgt dafür, dass es oben straff bleibt.

Am unteren Ende des Netzes befindet sich ein weiteres horizontales Band von 5 cm Breite, das dem oberen Band ähnelt und durch das ein Seil gefädelt ist. Mit diesem Seil wird das Netz an den Pfosten befestigt und im unteren Bereich straff gehalten.

2.3 SEITENBÄNDE

Zwei weiße Bänder werden vertikal am Netz befestigt und direkt über jeder Seitenlinie angebracht.

Sie sind 5 cm breit und 1 m lang und werden als Teil des Netzes betrachtet.

1.3.2, D3

2.4 ANTENEN

Eine Antenne ist ein biegsamer Stab von 1,80 m Länge und 10 mm Durchmesser aus Glasfaser oder ähnlichem Material.

An der Außenkante jedes Seitenbandes wird eine Antenne befestigt. Die Antennen sind auf gegenüberliegenden Seiten des Netzes angebracht.

2.3, D3

Die oberen 80 cm jeder Antenne ragen über das Netz hinaus und sind mit 10 cm langen Streifen in kontrastierender Farbe, vorzugsweise rot und weiß, markiert.

Die Antennen werden als Teil des Netzes betrachtet und grenzen den Kreuzungsraum seitlich ab.

2.5 POSTEN

2.5.1 Die Pfosten, die das Netz tragen, werden in einem Abstand von 0,50-1,00 m außerhalb der Seitenlinien aufgestellt. Sie sind 2,55 m hoch und vorzugsweise verstellbar.

10.1.1, D3, D5a,
D5b

Bei allen FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben werden die Pfosten, die das Netz tragen, in einem Abstand von 1 m außerhalb der Seitenlinien aufgestellt und müssen gepolstert sein.

D3

2.5.2 Die Pfosten sind abgerundet und glatt und ohne Drähte am Boden befestigt. Es dürfen keine gefährlichen oder hinderlichen Vorrichtungen vorhanden sein.

2.6 ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

Alle zusätzlichen Ausrüstungsgegenstände werden durch die FIVB-Vorschriften festgelegt.

3 KUGELN

3.1 STANDARDS

Der Ball muss kugelförmig sein und aus einer flexiblen Leder- oder Kunstlederhülle mit einer Blase aus Gummi oder einem ähnlichen Material bestehen.

Seine Farbe kann eine einheitliche helle Farbe oder eine Kombination von Farben sein.

Das Material des Kunstleders und die Farbkombinationen der Bälle, die bei internationalen offiziellen Wettkämpfen verwendet werden, sollten den FIVB-Normen entsprechen.

Sein Umfang beträgt 65-67 cm und sein Gewicht 260-280 g.

Sein Innendruck muss 0,30 bis 0,325 kg/cm² (4,26 bis 4,61 psi) (294,3 bis 318,82 mbar oder hPa) betragen.

3.2 GLEICHMÄSSIGKEIT DER KUGELN

Alle in einem Spiel verwendeten Bälle müssen in Bezug auf Umfang, Gewicht, Druck, Art, Farbe usw. die gleichen Standards aufweisen.

3.1

FIVB-, Welt- und offizielle Wettkämpfe sowie nationale oder Ligameisterschaften müssen mit von der FIVB zugelassenen Bällen gespielt werden, es sei denn, die FIVB hat dem zugestimmt.

3.3 BALLRÜCKHOLSYSTEM

Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben sind fünf Bälle zu verwenden. In diesem Fall werden sechs Ballrückholer aufgestellt, einer an jeder Ecke der freien Zone und einer hinter jedem Schiedsrichter.

D10



KAPITEL 2

TEILNEHMER

| | | Siehe Regeln |
|------------|---|--------------|
| 4 | TEAMS | |
| 4.1 | TEAMZUSAMMENSETZUNG | |
| 4.1.1 | Ein Team kann aus bis zu 12 Spielern bestehen, plus | 5.2, 5.3 |
| | <ul style="list-style-type: none"> – Trainerstab: ein Trainer, maximal zwei Assistenztrainer, – Medizinisches Personal: ein Team-Therapeut und ein . <p>Nur diejenigen, die auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt sind, dürfen normalerweise den Wettkampf-/Kontrollbereich betreten und am offiziellen Aufwärmens sowie am Spiel teilnehmen.</p> <p>Für FIVB-, Welt- und offizielle Wettbewerbe für Senioren:</p> <p>Bis zu 14 Spieler können auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden und an einem Spiel teilnehmen.</p> <p>Die maximal fünf Betreuer auf der Bank (einschließlich des Trainers) werden vom Trainer selbst ausgewählt, müssen aber auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt und im O-2(bis) eingetragen sein.</p> <p>Der Teammanager und/oder der Mannschaftsjournalist dürfen nicht auf oder hinter der Bank im Kontrollbereich sitzen.</p> <p>Jeder Arzt oder Teamtherapeut, der bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben eingesetzt wird, muss Teil der offiziellen Delegation sein und zuvor von der FIVB akkreditiert werden. Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Seniorenwettbewerben müssen sie jedoch, wenn sie nicht der Mannschaftsbank sitzen, an der Begrenzungslinie, innerhalb des Wettkampfkontrollbereichs oder an einem besonderen, im spezifischen Wettkampfhandbuch angegebenen Platz sitzen und dürfen nur eingreifen, wenn sie von den Schiedsrichtern aufgefordert werden, sich um einen Notfall der zu kümmern. Der Mannschaftsbetreuer (auch wenn er nicht auf Bank sitzt) darf beim Aufwärmens bis zum Beginn des offiziellen Aufwärmens am Netz mithelfen.</p> <p>Die offiziellen Regeln für jede Veranstaltung sind im Handbuch für den jeweiligen Wettbewerb zu finden.</p> | D1a 7.2.1 |
| 4.1.2 | Einer der Spieler ist der Mannschaftskapitän, der auf Spielprotokoll anzugeben ist. | 5.1 |

| | | |
|------------|---|--|
| 4.1.3 | Nur die auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen das Spielfeld betreten und an dem Spiel teilnehmen. Sobald der Trainer und der Mannschaftskapitän den Spielberichtsbogen unterzeichnet haben (Mannschaftsliste für den elektronischen Spielberichtsbogen), können die eingetragenen Spieler nicht mehr geändert werden. | 1.4.1.1, 5.1.1, 5.2.2 |
| 4.2 | STANDORT DES TEAMS | |
| 4.2.1 | Die Spieler, die nicht im Spiel sind, sollten entweder auf ihrer Mannschaftsbank sitzen oder sich in ihrem Aufwärmbereich aufhalten. Der Trainer und die anderen Mannschaftsmitglieder sitzen auf der Bank, dürfen diese aber vorübergehend verlassen. Die Mannschaftsbänke befinden sich neben dem Tisch des Torschützen, außerhalb der Freizone. | 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3 D1a, D1b |
| 4.2.2 | Nur die Mitglieder der Mannschaftsaufstellung dürfen das Spielfeld betreten, während des Spiels auf der Bank sitzen und an der offiziellen Aufwärmrunde teilnehmen. | 4.1.1, 7.2 |
| 4.2.3 | Spieler, die nicht im Spiel sind, können sich wie ohne Bälle aufwärmen: | |
| 4.2.3.1 | während des Spiels: in den Aufwärmbereichen; | 1.4.5, D1a, D1b |
| 4.2.3.2 | während der Auszeiten: in der freien Zone hinter ihrem Spielfeld. | 1.3.3, 15.4 |
| 4.2.4 | Während der festgelegten Pausen dürfen sich die Spieler mit Bällen innerhalb ihrer eigenen Freizone aufwärmen. | 18.1 |
| 4.3 | AUSRÜSTUNG | |
| | Die Ausrüstung eines Spielers besteht aus einem Trikot, einer Hose, Stutzen (der Uniform) und Sportschuhen. | |
| 4.3.1 | Die Farbe und das Design der Trikots, Hosen und Stutzen müssen für die gesamte Mannschaft einheitlich sein (<i>außer für den Libero</i>). Die Trikots müssen sauber sein. | 4.1, 19.2 |
| 4.3.2 | Die Schuhe müssen leicht und biegsam sein, mit Gummi- oder Verbundstoffsohlen ohne Absätze. | |
| 4.3.3 | Die Trikots der Spieler müssen von 1 bis 20 nummeriert sein. Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Seniorenwettbewerben, bei denen größere Spielerkader eingesetzt werden, kann die Anzahl der Spieler erhöht werden. | 4.3.3.2 |
| 4.3.3.1 | Die Nummer muss auf dem Trikot in der Mitte der Vorder- und Rückseite angebracht sein. Die Farbe und Helligkeit der Nummern muss mit der Farbe und Helligkeit der Trikots kontrastieren. | |
| 4.3.3.2 | Die Nummer muss auf der Brust mindestens 15 cm und auf dem Rücken mindestens 20 cm hoch sein. Der Streifen, der die Nummern bildet, muss mindestens 2 cm breit sein. | |
| 4.3.4 | Der Mannschaftskapitän muss auf seinem Trikot einen Streifen von 8 x 2 cm haben, der die Nummer auf der Brust unterstreicht. | |
| | | 5.1 |

| | | |
|---------|--|-------------------------|
| 4.3.5 | Es ist verboten, Trikots zu tragen, die eine andere Farbe haben als die der anderen Spieler (<i>mit Ausnahme der Liberos</i>), und/oder ohne offizielle Nummern. | 19.2 |
| 4.4 | WECHSEL DER AUSRÜSTUNG | |
| 4.4.1 | Der 1 st Schiedsrichter kann einen oder mehrere Spieler ermächtigen: | 23 |
| 4.4.1.1 | barfuß zu spielen; | |
| 4.4.1.2 | nasse oder beschädigte Trikots zwischen den Sätzen oder nach der Auswechselung zu wechseln, vorausgesetzt, dass die Farbe, das Design und die Nummer des/der neuen Trikots gleich sind; | 4.3, 15.5 |
| 4.4.1.3 | bei kaltem Wetter in Trainingsanzügen zu spielen, sofern diese für die gesamte Mannschaft (<i>mit Ausnahme der Liberos</i>) die gleiche Farbe und das gleiche Design haben und gemäß Regel 4.3.3 nummeriert sind. | 4.1.1, 19.2 |
| 4.5 | VERBOTENE GEGENSTÄNDE | |
| 4.5.1 | Es ist verboten, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen verursachen oder dem Spieler einen künstlichen Vorteil verschaffen können. | |
| 4.5.2 | Das Tragen von Brillen oder Kontaktlinsen erfolgt auf eigene Gefahr. | |
| 4.5.3 | Kompressionspolster (gepolsterte Verletzungsschutzvorrichtungen) können zum Schutz oder zur Unterstützung getragen werden. | |
| | Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Seniorenwettbewerben müssen diese Vorrichtungen die gleiche Farbe haben wie der entsprechende Teil der Uniform. Schwarz, Weiß oder neutrale Farben können ebenfalls verwendet werden, vorausgesetzt, dass alle Spieler die gleiche Farbe tragen. | |
| 5 | TEAMFÜHRER | |
| | Sowohl der Mannschaftskapitän als auch der Trainer sind für das Verhalten und die Disziplin ihrer Mannschaftsmitglieder verantwortlich. | |
| | Die Liberos können entweder Mannschafts- oder Spielführer sein. | 20 |
| 5.1 | CAPTAIN | |
| 5.1.1 | Vor dem Spiel vertritt der Mannschaftskapitän seine Mannschaft beim Münzwurf und unterschreibt dann den Spielberichtsbogen. | |
| 5.1.2 | Während des Spiels und auf dem Spielfeld ist der Mannschaftskapitän der Spielführer. Wenn der Mannschaftskapitän nicht auf dem Spielfeld ist, muss der Trainer oder der Mannschaftskapitän einen anderen Spieler auf dem Spielfeld bestimmen, der die Rolle des Spielkapitäns übernimmt. Dieser Spielführer behält seine Verantwortung, bis er/sie ausgewechselt wird, der Mannschaftskapitän zurückkehrt oder der Satz endet. | 7.1, 25.2.1.1 15.1.1 |

Wenn der Ball aus dem Spiel ist, ist nur der Spielführer berechtigt, mit den Schiedsrichtern zu sprechen:

8.2

5.1.2.1 um eine Erklärung zur Anwendung oder Auslegung der Regeln zu bitten und auch die Wünsche oder Fragen seiner Mannschaftskameraden vorzubringen. Wenn der Spielführer mit der Erklärung 1 Schiedsrichters nicht einverstanden ist, kann er gegen diese Entscheidung Protest einlegen und weist den 1 Schiedsrichter sofort darauf hin, dass er sich das Recht vorbehält, am Ende des Spiels einen offiziellen Protest auf dem Spielprotokoll zu vermerken;

23.2.4

5.1.2.2 um eine Genehmigung zu bitten:

a) die gesamte oder einen Teil der Ausrüstung zu ändern,

4.3, 4.4.2

b) um die Positionen der Teams zu überprüfen,

7.4, 7.6

c) um den Boden, das Netz, den Ball usw. zu kontrollieren;

1.2, 2, 3

5.1.2.3 in Abwesenheit des Trainers, es sei denn, die Mannschaft hat einen Assistententrainer, der die Aufgaben des Trainers übernommen hat, um Auszeiten und Auswechslungen zu beantragen.

5.2, 5.3,
15.3.1, 15.4.1,
15.5.2

5.1.3 Am Ende des Spiels, der Mannschaftskapitän:

6.3

5.1.3.1 bedankt sich bei den Schiedsrichtern und unterschreibt den Spielberichtsbogen, um das E

len;

25.2.3.3

5.1.3.2 kann, wenn er dem 1 Schiedsrichter rechtzeitig mitgeteilt wurde, einen offiziellen Protest gegen die Anwendung oder Auslegung der Regeln durch den Schiedsrichter bestätigen und auf dem Spielprotokoll vermerken.

5.1.2.1,
25.2.3.2

5.2 COACH

5.2.1 Während des gesamten Spiels leitet der Trainer das Spiel seiner Mannschaft von außerhalb des Spielfelds. Er/sie wählt die Startaufstellung, die Auswechselspieler und nimmt Auszeiten. In diesen Funktionen ist sein Kontaktbeamter der 2.

1.1, 7.3.2,
15.4.1, 15.5.2

5.2.2 Vor dem Spiel trägt der Trainer die Namen und Nummern seiner Spieler in den ein und unterschreibt ihn dann.

5.2.3 WÄHREND DES MATCHES, der Trainer:

4.1, 19.1.3,
25.2.1.1

5.2.3.1 vor jedem Satz dem ^{der} 2. Schiedsrichter(in) oder dem Punktezähler die ordnungsgemäß ausgefüllte(n) und unterzeichnete(n) Aufstellung(en) aushändigt; bei Verwendung von Tablet-Apps gilt die elektronische Übermittlung der Aufstellung automatisch als offiziell.

7.3.2, 7.4, 7.6

5.2.3.2 sitzt auf der Mannschaftsbank, die dem Torschützen am nächsten ist, kann diese aber auch v

5.2.3.3 beantragt Auszeiten und Auswechslungen;

4.2

15.4, 15.5

5.2.3.4 kann, ebenso wie andere Mannschaftsmitglieder, den Spielern auf dem Spielfeld Anweisungen geben. Der Trainer kann diese Anweisungen geben, während er in der freien Zone vor der Bank seiner Mannschaft von der Verlängerung der Angriffs linie bis zum Aufwärmbereich steht oder geht, wenn dieser in der Ecke der Wettkampfkontrollzone liegt, ohne das Spiel zu stören oder zu verzögern. Befindet sich der Aufwärmbereich hinter der Mannschafts bank, so darf sich der Trainer von der Verlängerung der Angriffs linie bis zum Ende des Spielfeldes seiner Mannschaft bewegen, ohne jedoch Sicht der Linienrichter zu behindern.

1.3.4, 1.4.5,
D1a, D1b, D2

5.3 ASSISTENZTRAINER

5.3.1 Der Assistenttrainer sitzt auf der Mannschafts bank, hat aber kein Recht, in das Spiel einzugreifen.

4.2.1

5.3.2 Wenn der Trainer seine Mannschaft aus irgendeinem Grund verlassen muss, einschließlich einer Sanktion, aber mit Ausnahme des Betretens des Spielfelds als Spieler, kann ein Assistenttrainer die Aufgaben des Trainers für die Dauer der Abwesenheit übernehmen, nachdem der Spielführer dies dem Schiedsrichter bestätigt hat.

5.1.2.3, 5.2



KAPITEL 3

SPIELFORMAT

[Siehe Regeln](#)

6 EINEN PUNKT ZU ERZIELEN, EINEN SATZ UND DAS SPIEL ZU GEWINNEN

6.1 EINEN PUNKT ZU ERZIELEN

6.1.1 Punkt

Eine Mannschaft erzielt einen Punkt:

6.1.1.1 indem er den Ball erfolgreich auf dem gegnerischen Spielfeld landet; 8.3

6.1.1.2 wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht; 6.1.2

6.1.1.3 wenn die gegnerische Mannschaft einen Elfmeter erhält. 16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Störung

Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn sie eine regelwidrige Spielhandlung vornimmt (oder auf andere gegen die Regeln verstößt). Die Schiedsrichter beurteilen die Fehler und legen die Konsequenzen gemäß den Regeln fest:

6.1.2.1 Werden zwei oder mehr Fehler nacheinander begangen, wird nur der erste Fehler gezählt; 8.1, 8.2,

6.1.2.2 Wenn zwei oder mehr Fehler von den Gegnern gleichzeitig begangen werden, wird ein DOPPEL-FAHLER angezeigt und der Ballwechsel wird wiederholt. 12.2.2.1, D11 (23)

6.1.3 Rallye und abgeschlossene Rallye

Ein **Ballwechsel** ist die Abfolge von Spielaktionen vom Moment des Aufschlagschlags durch den Aufschläger bis der Ball aus dem Spiel ist. Ein **abgeschlossener Ballwechsel** ist die Abfolge von Spielaktionen, die zu einem Punkt führt.

Dazu gehören:

- die Verhängung einer Strafe
- Verlust des Dienstes für einen Dienst, der nach Ablauf der Frist getroffen wurde.

8.1, 8.2,
12.2.2.1,
15.2.3,
15.11.1.3,
19.3.2.1,
19.3.2.9

21.3.1
12.4.4

6.1.3.1 Gewinnt das aufschlagende Team einen Ballwechsel, erhält es einen Punkt und schlägt wieder zu. 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9

6.1.3.2 Gewinnt das empfangende Team einen Ballwechsel, erhält es einen Punkt und muss als nächstes aufschlagen. 21.3.1, 12.4.4

6.2 EINEN SATZ GEWINNEN

Ein Satz (mit Ausnahme des entscheidenden 5-Satzes) wird von der Mannschaft gewonnen, die zuerst 25 Punkte mit einem Mindestvorsprung von zwei Punkten erreicht. Bei einem Gleichstand von 24:24 wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Zweipunkte-Vorsprung erreicht ist (26:24; 27:25 usw.).

D11 (9)
6.3.2

| | | |
|------------|---|-----------------|
| 6.3 | UM DAS SPIEL ZU GEWINNEN | D11 (9) |
| 6.3.1 | Das Spiel wird von der Mannschaft gewonnen, die drei Sätze gewinnt. | 6.2 |
| 6.3.2 | Bei einem Gleichstand von 2:2 wird der entscheidende 5 Satz auf 15 Punkte mit einem Mindestvorsprung von 2 Punkten gespielt. | 7.1 |
| 6.4 | STANDARD UND UNVOLLSTÄNDIGES TEAM | 6.2, 6.3 |
| 6.4.1 | Weigert sich eine Mannschaft, nach einer Aufforderung spielen, wird sie als säumig erklärt und verliert das Spiel mit dem Ergebnis 0:3 für das Spiel und 0:25 für jeden Satz. | |
| 6.4.2 | Eine Mannschaft, die ohne rechtfertigenden Grund nicht auf dem Spielplan erscheint Die Verspätung des Gerichts wird mit demselben Ergebnis wie in Regel 6.4.1 erklärt. | |
| 6.4.3 | Eine Mannschaft, die für den Satz oder das Spiel als INCOMPLETE erklärt wird, verliert den Satz oder das Spiel. Die gegnerische Mannschaft erhält die Punkte, oder die Punkte und die Sätze, die zum Gewinn des Satzes oder des Spiels erforderlich sind. Die unvollständige Mannschaft behält ihre Punkte und Sätze. | 6.2, 6.3, 7.3.1 |
| 7 | STRUKTUR DES SPIELS | |
| 7.1 | DER WURF | |
| | Vor dem Spiel führt der 1 Schiedsrichter einen Wurf durch, um ersten Aufschlag und die Seiten des Spielfeldes im ersten Satz zu bestimmen. | 12.1.1 |
| | Wenn ein Entscheidungssatz zu spielen ist, wird ein neuer Wurf . | 6.3.2 |
| 7.1.1 | Der Wurf erfolgt in Anwesenheit der beiden Mannschaftskapitäne. | 5.1 |
| 7.1.2 | Der Gewinner des Wurfs wählt aus: | |
| | EITHER | |
| 7.1.2.1 | das Recht auf Zustellung oder Empfang der Dienstleistung, | 12.1.1 |
| | OR | |
| 7.1.2.2 | die Seite des Spielfeldes. | |
| | Der Verlierer nimmt die verbleibende Wahl. | |
| 7.2 | OFFIZIELLES AUFWÄRMTRAINING | |
| 7.2.1 | Vor dem Spiel, wenn die Mannschaften zuvor ein Spielfeld hatten ausschließlich zur Verfügung stehen, haben sie Anspruch auf eine 6-minütige offizielle Aufwärmphase gemeinsam am Netz; wenn nicht, können sie 10 Minuten Zeit haben. | |
| | Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben haben die Mannschaften Anspruch auf zu einer gemeinsamen 10-minütigen Aufwärmphase am Netz. | |

| | | |
|--|--|------------------------------|
| 7.2.2 | Wenn einer der beiden Mannschaftskapitäne ein getrenntes (aufeinanderfolgendes) offizielles Aufwärmen am Netz verlangt, werden den Mannschaften jeweils 3 Minuten oder 5 Minuten gewährt. | 7.2.1 |
| 7.2.3 | Bei aufeinanderfolgenden offiziellen Aufwärmspielen hat die Mannschaft, die den ersten Aufschlag hat, den ersten Zug am Netz. | 7.1.2.1, 7.2.2 |
| Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben müssen alle Spieler für das gesamte Protokoll und das Aufwärmen Spielkleidung tragen. | | |
| 7.3 | STARTAUFSTELLUNG DER MANNSCHAFT | |
| 7.3.1 | Es müssen immer sechs Spieler pro Mannschaft im Spiel sein. | 6.4.3 |
| | Die Startaufstellung der Mannschaft gibt die Reihenfolge an, in der die Spieler auf dem Spielfeld stehen. Diese Reihenfolge muss während des gesamten Satzes beibehalten werden. | 7.6 |
| 7.3.2 | Vor Beginn eines jeden Satzes muss der Trainer die Startaufstellung seiner Mannschaft auf einem Aufstellungsbogen oder über das elektronische Gerät, falls verwendet, bekannt geben. Das Blatt wird ordnungsgemäß ausgefüllt und unterschrieben dem 2.Schiedsrichter oder dem Punktrichter vorgelegt - oder elektronisch direkt an den E-Scorer gesendet. | 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2 |
| 7.3.3 | Die Spieler, die nicht in der Startaufstellung eines Satzes stehen, sind die Auswechselspieler für diesen Satz (außer den Liberos). | 7.3.2, 15.5 |
| 7.3.4 | Sobald der Aufstellungsbogen dem 2 nd -Schiedsrichter oder dem Torschützen ausgehändigt worden ist, darf keine Änderung der Aufstellung ohne reguläre Auswechselung mehr genehmigt werden. | 15.2.2, 15.5, D11(5) |
| 7.3.5 | Abweichungen zwischen der Position der Spieler auf dem Spielfeld und auf dem Aufstellungsbogen werden wie folgt behandelt: | 24.3.1 |
| 7.3.5.1 | Wird eine solche Diskrepanz vor Beginn des Satzes festgestellt, müssen die Positionen der Spieler entsprechend den Angaben auf dem Aufstellungsbogen berichtigt werden - es gibt keine Strafe; | 7.3.2 |
| 7.3.5.2 | Wenn vor Beginn des Satzes festgestellt wird, dass ein Spieler auf dem Platz nicht auf dem Aufstellungsbogen des Satzes eingetragen ist, muss dieser Spieler ausgewechselt werden, damit er dem Aufstellungsbogen entspricht - es gibt keine Sanktion; | 7.3.2 15.2.2, D11 (5) |
| 7.3.5.3 | Wenn der Trainer jedoch den/die nicht registrierten Spieler auf dem Spielfeld behalten möchte, muss er/sie die reguläre(n) Auswechselung(en) durch das entsprechende Handzeichen anfordern, die dann auf dem Spielprotokoll vermerkt wird. Wird später eine Diskrepanz zwischen den Positionen der Spieler und dem Aufstellungsbogen festgestellt, muss die fehlerhafte Mannschaft die korrekten Positionen wieder einnehmen. Die Punkte des Gegners bleiben gültig und er erhält zusätzlich einen Punkt und den nächsten Aufschlag. Alle Punkte, die das fehlerhafte Team vom Zeitpunkt des Fehlers bis zur Entdeckung des Fehlers erzielt hat, werden annulliert. | 7.3.2 6.1.2, 7.3.2 |
| 7.3.5.4 | Befindet sich ein Spieler auf dem Platz, der nicht in der Mannschaftsaufstellung eingetragen ist, bleiben die Punkte des Gegners gültig, und er erhält zusätzlich einen Punkt und einen Aufschlag. Die schuldige Mannschaft verliert alle Punkte und/oder Sätze (ggf0:25), die sie ab dem Zeitpunkt, zu dem der nicht registrierte Spieler das Spielfeld betreten hat, gewonnen hat, und muss einen geänderten Aufstellungsbogen vorlegen und einen neuen registrierten Spieler an der Stelle nicht registrierten Spielers auf das Spielfeld schicken. | 6.1.2, 7.3.2 |

| 7.4 STANDPUNKTE | D4 7.6.1, 8.1, 12.4 |
|---|----------------------------------|
| In dem Moment, in dem der Ball vom Aufschläger geschlagen wird, muss sich jede Mannschaft in ihrem eigenen Feld befinden (außer dem Aufschläger). Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft müssen sich beim Aufschlag in der Rotationsreihenfolge befinden. | |
| Den Spielern der aufschlagenden Mannschaft steht es jedoch frei, jede Position beim Aufschlag zu besetzen. | |
| 7.4.1 Die Positionen der Spieler sind wie folgt nummeriert: | |
| 7.4.1.1 die drei Spieler entlang des Netzes sind Spieler der vorderen Reihe und nehmen die Positionen 4 (vorne links), 3 (vorne Mitte) und 2 (vorne rechts) ein; | |
| 7.4.1.2 die anderen drei sind Spieler der hinteren Reihe, die die Positionen 5 (hinten links), 6 (hinten Mitte) und 1 (hinten rechts) einnehmen. | |
| 7.4.2 Relative Positionen zwischen den Spielern: | |
| 7.4.2.1 Jeder Spieler der hinteren Reihe muss sich weiter hinten von der Mittellinie befinden als der entsprechende Spieler der vorderen Reihe; | |
| 7.4.2.2 die Spieler der vorderen Reihe und die Spieler der hinteren Reihe müssen seitlich in der in Regel 7.4.1 angegebenen Reihenfolge aufgestellt werden. | |
| 7.4.3 Die Positionen der Spieler werden anhand der Positionen ihrer Füße, die den Boden berühren, bestimmt und kontrolliert (der letzte Kontakt mit Boden legt die Position des Spielers fest), und zwar wie folgt | D4 |
| 7.4.3.1 Jeder Spieler der hinteren Reihe muss sich auf gleicher Höhe mit dem vorderen Fuß des entsprechenden Spielers der vorderen Reihe befinden oder mindestens einen Teil eines Fußes weiter von der Mittellinie entfernt sein als der vordere Fuß des entsprechenden Spielers der vorderen Reihe; | 13.3, 7.4.2.1, 7.4.3 |
| 7.4.3.2 Jeder Spieler der rechten (linken) Seite muss sich auf gleicher Höhe mit der rechten (linken) Seitenlinie befinden oder mindestens einen Teil eines Fußes näher an der rechten (linken) Seitenlinie haben als der Fuß, der weiter von rechten (linken) Seitenlinie der anderen Spieler in dieser Reihe entfernt ist. | 13.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3 |
| 7.4.4 Nach dem Aufschlag dürfen sich die Spieler beider Mannschaften bewegen und jede beliebige Position auf ihrem Spielfeld und in der Freizone einnehmen. | |
| 7.5 LAGEFEHLER | D4, D11 (13) 7.3, 7.4, 15.9 |
| 7.5.1 Die Mannschaft begeht einen Stellungsfehler, wenn sich ein Spieler zum Zeitpunkt des Aufschlags nicht an seiner korrekten Position befindet. Wenn ein Spieler durch eine unerlaubte Auswechslung auf dem Platz ist und das Spiel wieder aufgenommen wird, wird dies Stellungsfehler mit den Folgen einer unerlaubten Auswechslung gewertet. | |
| 7.5.2 Wenn der Server zum Zeitpunkt des Aufschlagtreffers einen Aufschlagfehler begeht, wird der Fehler des Servers vor einem Positionsfehler gezählt. | 12.4, 12.7.1 |
| 7.5.3 Wenn der Dienst nach dem Diensttreffer fehlerhaft wird, wird der Positionsfehler gezählt. | 12.7.2 |

| | | |
|---------|--|-----------------------|
| 7.5.4 | Ein Lagefehler führt zu folgenden Konsequenzen: | |
| 7.5.4.1 | wird die Mannschaft mit einem Punkt und einem Aufschlag für den Gegner bestraft; | 6.1.3 |
| 7.5.4.2 | Die Positionen der Spieler müssen korrigiert werden. | 7.3, 7.4 |
| 7.6 | DREHUNG | |
| 7.6.1 | Die Reihenfolge der Rotation wird durch die Startaufstellung des Teams bestimmt und mit der Aufschlagreihenfolge und den Positionen der Spieler während des Satzes kontrolliert. | 7.3.1, 7.4.1, 12.2 |
| 7.6.2 | Wenn die aufschlagende Mannschaft das Aufschlagrecht erhalten hat, rotieren ihre Spieler im Uhrzeigersinn um eine Position: der Spieler auf Position 2 rotiert zum Aufschlag auf Position 1, der Spieler auf Position 1 rotiert auf Position 6, usw. | 12.2.2 |
| 7.7 | ROTATIONSFehler | |
| 7.7.1 | Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der SERVICE nicht in Übereinstimmung mit der Rotationsreihenfolge ausgeführt wird. Er führt zu den folgenden Konsequenzen in der Reihenfolge: | D11 (13) 7.6.1, 12 |
| 7.7.1.1 | unterbricht der Schreiber das Spiel durch den Buzzer; der Gegner erhält einen Punkt und den nächsten Aufschlag; | 6.1.3 |
| | Wird der Rotationsfehler erst nach Beendigung des Ballwechsels, der mit einem Rotationsfehler begonnen hat, festgestellt, so wird dem Gegner unabhängig vom Ergebnis des gespielten Ballwechsels nur ein einziger Punkt zugesprochen. | |
| 7.7.1.2 | die Rotationsreihenfolge der fehlerhaften Mannschaft muss korrigiert werden; | 7.6.1 |
| 7.7.2 | Außerdem sollte der Punktrichter den genauen Zeitpunkt des feststellen, und alle Punkte, die das fehlerhafte Team danach erzielt hat, müssen annulliert werden. Die Punkte des Gegners bleiben gültig. | 25.2.2.2 |
| | Kann dieser Zeitpunkt nicht bestimmt werden, erfolgt keine Annulierung des Punktes/der Punkte, und ein Punkt und ein Aufschlag für den Gegner sind die einzige Sanktion. | 6.1.3 |



KAPITEL 4

SPIELAKTIONEN

| | | Siehe Regeln |
|----------|---|--|
| 8 | SPIELZUSTÄNDE | |
| 8.1 | BALL IM SPIEL | |
| | Der Ball ist im Spiel ab dem Moment des Aufschlags, der vom 1· | 12, 12.3 |
| 8.2 | BALL AUS DEM SPIEL | |
| | Der Ball ist im Moment des Fehlers, der von einem der Schiedsrichter gepfiffen wird, aus dem Spiel; wenn kein Fehler vorliegt, im Moment des Pfiffs. | |
| 8.3 | KUGEL "IN" | |
| | Der Ball ist "drin", wenn ein Teil des Balls zu irgendeinem Zeitpunkt seines Kontakts mit dem Boden das Spielfeld, einschließlich der Begrenzungslinien, berührt. | D11 (14), D12 (1) |
| 8.4 | BALL "OUT" | 1.1, 1.3.2 |
| | Der Ball ist "im Aus", wenn: | |
| 8.4.1 | alle Teile des Balls, die den Boden berühren, vollständig außerhalb Begrenzungslinien liegen; | |
| 8.4.2 | er einen Gegenstand außerhalb des Spielfelds, die Decke oder eine Person außerhalb des Spiels berührt; | 1.3.2, D11 (15), D12 (2) |
| 8.4.3 | es berührt die Antennen, Seile, Pfosten oder das Netz selbst außerhalb der Seitenbänder; | D11 (15), D12 (4) |
| 8.4.4 | es kreuzt die vertikale Ebene des Netzes entweder teilweise oder vollständig außerhalb des Kreuzungsbereichs, außer im Fall von Regel 10.1.2; | 2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4) |
| 8.4.5 | er durchquert den unteren Raum unter dem Netz vollständig. | 2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4) |
| | | 23.3.2.3f, D5a, D11 (22) |

9 DEN BALL SPIELEN

Jede Mannschaft muss innerhalb ihres eigenen Spielfeldes und Raumes spielen (Ausnahme: Regel 10.1.2). Der Ball darf jedoch außerhalb der eigenen Freizone und über den Spieltisch in seiner gesamten Ausdehnung zurückgespielt werden.

D1b

9.1 TEAM HITS

Ein Treffer ist jede Berührung des Balles durch einen Spieler im Spiel.

Für die Rückgabe des Balls stehen der Mannschaft maximal drei Treffer zu (zusätzlich zum Blocken). Werden mehr verwendet, begeht die Mannschaft Fehler "VIER HITS".

14.4.1

9.1.1 FORTLAUFENDE KONTAKTE

Ein Spieler darf den Ball nicht zwei Mal hintereinander schlagen (*Ausnahme: Regeln 9.2.3, 14.2 und 14.4.2*).

9.2.3, 14.2,
14.4.2**9.1.2 GLEICHZEITIGE KONTAKTE**

Zwei oder drei Spieler dürfen den Ball im gleichen berühren.

9.1.2.1 Wenn zwei (oder drei) Mitspieler den Ball gleichzeitig berühren, wird dies als zwei (oder drei) Treffer gezählt (mit Ausnahme des Blockens). Wenn sie nach dem Ball greifen, aber nur einer von ihnen ihn berührt, wird ein Treffer gezählt. Ein Zusammenprall von Spielern gilt nicht als Fehler.

9.1.2.2 Wenn zwei Gegner den Ball gleichzeitig über das Netz schlagen und der Ball im Spiel bleibt, hat die Mannschaft, die den Ball erhält, Anspruch auf drei weitere Treffer. Wenn ein solcher Ball ins "Aus" geht, ist die gegnerische Mannschaft schuld.

9.1.2.3 Wenn gleichzeitige Schläge von zwei Gegnern über das Netz zu einem längeren Ballkontakt führen, wird das Spiel fortgesetzt, auch wenn der Ballkontakt über dem gegnerischen Spielfeld beendet wird.

9.1.3 UNTERSTÜTZTER SCHLAG

Innerhalb des Spielfelds ist es einem Spieler nicht gestattet, sich von Mitspieler oder einer Struktur/einem Gegenstand unterstützen zu lassen, um den Ball zu schlagen.

Ein Spieler, der im Begriff ist, einen Fehler zu begehen (das Netz zu berühren oder die Mittellinie zu überqueren usw.), darf jedoch von einem Mitspieler aufgehalten oder zurückgehalten werden.

1

9.2 MERKMALE DES TREFFERS

9.2.1 Der Ball darf jeden Teil des berühren.

1.3.3, 11.4.4

9.2.2 Der Ball darf nicht gefangen und/oder geworfen werden. Er kann in jede Richtung abprallen.

9.3.3, D11 (16)

| | | |
|------------|---|------------------------|
| 9.2.3 | Der Ball darf verschiedene Teile des Körpers berühren, sofern die Kontakte finden gleichzeitig statt. Ausnahmen: | |
| 9.2.3.1 | beim Blocken können aufeinanderfolgende Kontakte von einem oder mehreren Spielern gemacht werden, vorausgesetzt, dass die Kontakte während einer Aktion stattfinden; | 14.1.1, 14.2 |
| 9.2.3.2 | Beim ersten Treffer der Mannschaft darf der Ball nacheinander verschiedene Körperteile berühren, sofern die Berührungen während einer einzigen Aktion erfolgen. | 9.1, 14.4 |
| 9.3 | FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLS | |
| 9.3.1 | VIER HITS: Eine Mannschaft schlägt den Ball viermal, bevor sie ihn zurückspielt. | |
| 9.3.2 | ASSISTIERTER SCHLAG: Ein Spieler nimmt die Unterstützung eines Mitspielers oder einer Struktur/eines Objekts in Anspruch, um den Ball innerhalb des Spielfelds zu schlagen. | 9.1, D11 (18) 9.1.3 |
| 9.3.3 | CATCH: Der Ball wird gefangen und/oder geworfen; er prallt nicht vom Treffer ab. | 9.2.2, D11 (16) |
| 9.3.4 | DOPPELKONTAKT: Ein Spieler trifft den Ball zweimal hintereinander oder der Ball berührt nacheinander verschiedene Körperteile des Spielers. | 9.2.3, D11 (17) |
| 10 | BALL AM NETZ | |
| 10.1 | BALL, DER DAS NETZ ÜBERQUERT | |
| 10.1.1 | Der ins gegnerische Feld gespielte Ball muss innerhalb des Überquerungsraums über das Netz gespielt werden. Der Kreuzungsraum ist der Teil der vertikalen Ebene des Netzes, der wie folgt begrenzt ist: | 2.4, 10.2, D5a |
| 10.1.1.1 | unten, an der Oberseite des Netzes; | 2.2 |
| 10.1.1.2 | an den Seiten, bei den Fühlern und ihrer gedachten Verlängerung; | 2.4 |
| 10.1.1.3 | oben, durch Obergrenze. | |
| 10.1.2 | Der Ball, der vom ersten Schlag der Mannschaft kommt und die Netzebene ganz oder teilweise durch den Außenraum in die gegnerische Freizone überquert hat, darf innerhalb der Mannschaftsschläge zurückgespielt werden, sofern: | 9.1, D5b |
| 10.1.2.1 | die gegnerische Spielfläche vom Spieler nicht berührt wird (außer Regel 11.2.2.1) | 11.2.2 |
| 10.1.2.2 | der Ball, wenn er zurückgespielt wird, die Netzebene wieder ganz oder teilweise durch den Außenraum auf derselben Seite des Spielfelds überquert - andernfalls wird er zum Ausball. Die gegnerische Mannschaft darf eine solche Aktion nicht verhindern. | 11.4.4, D5b |
| 10.1.2.3 | der Ball, der ganz oder teilweise durch den Außenraum in die gegnerische Freizone gespielt wurde und vom zweiten oder dritten Treffer der Mannschaft stammt, kann nicht zurückgespielt werden und wird in dem Moment, in dem er die Netzebene überquert, als Ball AUS gewertet. | D5b |

10.1.3 Der Ball, der sich durch den unteren Raum in Richtung des gegnerischen Feldes bewegt, ist im Spiel, bis er die vertikale Ebene des Netzes vollständig überquert hat.

[23.3.2.3f, D5a,
D11 \(22\)](#)

10.2 BALL BERÜHRT DAS NETZ

Beim Überqueren des Netzes darf der Ball dieses berühren.

[10.1.1](#)

10.3 BALL IM NETZ

10.3.1 Ein ins Netz geschlagener Ball darf innerhalb der Grenzen der drei Mannschaftstreffer zurückgespielt werden.

[9.1](#)

10.3.2 Wenn der Ball die Maschen des Netzes zerreißt oder , wird der Ballwechsel abgebrochen und wiederholt.

11 SPIELER AM NETZ

11.1 ÜBER DAS NETZ HINAUSGEHEN

11.1.1 Beim Blocken darf ein Spieler den Ball jenseits des Netzes berühren, er das Spiel des Gegners vor dessen Angriffstreffer nicht behindert.

[14.1, 14.3](#)

11.1.2 Nach einem Angriffstreffer darf ein Spieler seine Hand über das Netz hinausführen, vorausgesetzt, dass der erste Kontakt innerhalb des eigenen Spielraums stattgefunden hat und der Ball nicht gefangen oder geworfen wird.

11.2 PENETRATION UNTER DEM NETZ

11.2.1 Es ist erlaubt, in den gegnerischen Raum unter dem Netz einzudringen, sofern dadurch das Spiel des Gegners nicht beeinträchtigt wird.

11.2.2 Eindringen in das gegnerische Spielfeld über die Mittellinie hinaus:

11.2.2.1 das gegnerische Spielfeld mit einem Fuß (Füßen) zu berühren, ist erlaubt, vorausgesetzt, dass ein Teil des eindringenden Fußes (der eindringenden Füße) entweder in Kontakt mit oder direkt über der Mittellinie bleibt und diese Aktion das Spiel des Gegners nicht beeinträchtigt;

[1.3.3, 11.2.2.1,
D11 \(22\)](#)

11.2.2.2 Das Berühren des gegnerischen Spielfelds mit irgendeinem Körperteil oberhalb der Füße ist erlaubt, sofern dadurch das Spiel des Gegners nicht beeinträchtigt wird.

[1.3.3, D11 \(22\)](#)

11.2.3 Ein Spieler darf das gegnerische Spielfeld betreten, nachdem der Ball aus dem Spiel ist

11.2.4 Die Spieler dürfen in die gegnerische Freizone eindringen, sofern sie das Spiel des Gegners nicht behindern.

[1.3.3, 11.2.2.1,
D11 \(22\)](#)

[8.2](#)

11.3 KONTAKT MIT DEM NETZ

- 11.3.1** Die Berührung des Netzes durch einen Spieler zwischen den Fühlern beim Spielen des Balls ist ein Fehler.

Das Spielen des Balls umfasst (unter anderem) das Abheben, das Treffen (oder den Versuch) und das sichere Landen, bereit für eine neue Aktion.

- 11.3.2** Die Spieler dürfen den Pfosten, die Seile oder jeden anderen Gegenstand außerhalb der Antennen, einschließlich des Netzes selbst, berühren, sofern dadurch das Spiel nicht beeinträchtigt wird (Ausnahme: Regel 9.1.3).

- 11.3.3** Wenn der Ball ins Netz geschlagen wird und dabei einen Gegner berührt, liegt kein Fehler vor.

11.4.4,
23.3.2.3c,
24.3.2.3, D3

D3

11.4 FEHLER DES SPIELERS AM NETZ

- 11.4.1** Ein Spieler berührt den Ball oder einen Gegner im gegnerischen Raum, bevor der gegnerische Angriff getroffen hat.

11.1.1,
D11 (20)

- 11.4.2** Ein Spieler stört das Spiel des Gegners, indem er in den gegnerischen Raum unter dem Netz eindringt.

11.2.1

- 11.4.3** Der Fuß (die Füße) eines Spielers dringt vollständig in das gegnerische Spielfeld ein.

11.2.2.2,
D11 (22)

- 11.4.4** Ein Spieler stört das Spiel durch (unter):

D11 (19)

- das Netz zwischen den Antennen oder die Antenne selbst zu berühren, während er/sie den Ball spielt,
- Verwendung des Netzes zwischen den Antennen als Stütze oder Stabilisierungshilfe
- sich durch Berühren des Netzes einen unfairen Vorteil gegenüber dem Gegner verschaffen
- Handlungen, die den rechtmäßigen Versuch des Gegners, den Ball zu spielen, behindern,
- Fangen/ Festhalten des Netzes

11.3.1

Jeder Spieler, der sich in der Nähe des Balls befindet, während dieser gespielt wird, und der selbst versucht, den Ball zu spielen, wird als Spieler betrachtet, auch wenn er den Ball nicht berührt.

Das Berühren des Netzes außerhalb der Antenne wird jedoch nicht als Fehler gewertet (Ausnahme: Regel 9.1.3).

12 SERVICE

Der Aufschlag ist das Einspielen des Balls durch den hinteren rechten Spieler, der sich in der Aufschlagzone befindet.

1.4.2, 8.1,
12.4.1

12.1 ERSTER DIENST IN EINER REIHE

- 12.1.1** Der erste Aufschlag des ersten Satzes sowie der des entscheidenden 5 Satzes wird von der Mannschaft ausgeführt, die durch den Münzwurf bestimmt wurde.

6.3.2, 7.1

12.1.2 Die anderen Sätze werden mit dem Aufschlag der Mannschaft begonnen, die im vorherigen Satz nicht zuerst aufgeschlagen hat.

12.2 SERVICE-AUFTRETT

12.2.1 Die Spieler müssen in der Reihenfolge der Aufschläge spielen, die auf dem Aufstellungsbogen [7.3.1, 7.3.2](#)

12.2.2 Nach dem ersten Aufschlag in einem Satz wird der aufschlagende Spieler wie folgt bestimmt:

12.2.2.1 Wenn die aufschlagende Mannschaft den Ballwechsel gewinnt, schlägt der Spieler (oder sein Ersatzspieler), der zuvor aufgeschlagen hat, erneut auf; [6.1.3, 15.5](#)

12.2.2.2 Wenn die aufnehmende Mannschaft den Ballwechsel gewinnt, erhält sie das Aufschlagrecht und dreht sich vor dem eigentlichen Aufschlag. Der Spieler, der sich von der vorderen rechten Position zur hinteren rechten Position bewegt, schlägt auf. [6.1.3, 7.6.2](#)

12.3 GENEHMIGUNG DES DIENSTES

Der 1 Schiedsrichter gibt den Aufschlag frei, nachdem er sich vergewissert hat, dass beide Mannschaften spielbereit sind und dass der Aufschläger in Ballbesitz ist.

[12, D11 \(1\)](#)

12.4 AUSFÜHRUNG DES DIENSTES

12.4.1 Der Ball muss mit einer Hand oder einem Teil des Arms geschlagen werden, nachdem er geworfen oder von der Hand/den Händen losgelassen wurde.

[D11 \(10\)](#)

12.4.2 Es ist nur ein Wurf oder eine Freigabe des Balls erlaubt. Dribbeln oder Bewegen des Balls in den Händen ist erlaubt.

12.4.3 Im Moment des Aufschlags oder des Absprungs bei einem Sprungaufschlag darf der Aufschläger weder das Spielfeld (einschließlich der Endlinie) noch den Boden außerhalb der Aufschlagzone berühren.

[1.4.2, 29.2.1.4,
D11 \(22\),
D12 \(4\)](#)

Nach dem Schlag darf er/sie außerhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Spielfeldes treten oder landen.

12.4.4 Der Aufschläger muss den Ball innerhalb von 8 Sekunden nach dem Pfiff des 1^{ersten} Schiedsrichters schlagen.

[12.3, D11 \(11\)](#)

12.4.5 Eine vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführte Leistung wird annulliert und wiederholt.

12.5 SCREENING

12.5.1 Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dürfen ihren Gegner nicht durch individuelle oder kollektive Abschirmung daran hindern, den und die Flugbahn des Balles zu sehen.

[D6, D11 \(12\)
12.5.2](#)

12.5.2 Ein Spieler oder eine Gruppe von Spielern der aufschlagenden Mannschaft bildet eine Sichtblende, indem er/sie während der Ausführung des Aufschlags mit den Armen winkt, springt oder sich zur Seite bewegt, oder indem er/sie in einer Gruppe steht, so dass sowohl der Aufschlag als auch die Flugbahn des Balls verdeckt sind, bis der Ball die vertikale Ebene des Netzes erreicht. Sollte beides für die aufschlagende Mannschaft sichtbar sein, handelt es sich nicht um einen Sichtschutz.

[12.4, D6](#)

| | | |
|---------------|--|---|
| 12.5.3 | Jedem Spieler der aufschlagenden Mannschaft ist es verboten, während des Aufschlags die Hände über Kopf zu heben, solange der Ball nicht über das Netz gegangen ist. | 12.4, 12.5.2, D6, D11 (12) |
| | Der 1 Schiedsrichter darf eine Mannschaft durch den Spielleiter verwarnen (beraten), wenn er den Verdacht hat, dass sie absichtlich abschirmt. | |
| 12.6 | FEHLER, DIE WÄHREND DES DIENSTES GEMACHT WURDEN | |
| 12.6.1 | Fehler beim Servieren. Die folgenden Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel, auch wenn der Gegner nicht in der richtigen Position ist. Der Aufschläger: 12.6.1.1 gegen die Dienstanweisung verstößt; 12.6.1.2 den Dienst nicht ordnungsgemäß ausführt. | 12.2.2.2, 12.7.1 12.2 12.4 |
| 12.6.2 | Fehler nach dem Service-Hit. Nachdem der Ball korrekt geschlagen wurde, wird der Aufschlag zu einem Fehler (es sei denn, ein Spieler ist nicht in der richtigen Position), wenn der Ball: 12.6.2.1 einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt oder die vertikale Ebene des Netzes nicht vollständig durch den Kreuzungsraum überquert; 12.6.2.2 geht "aus"; 12.6.2.3 über einen Bildschirm läuft. | 12.4, 12.7.2 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19) 8.4, D11 (15) 12.5, D11 (12) |
| 12.7 | BEDIENUNGSFEHLER UND POSITIONSFEHLER | |
| 12.7.1 | Wenn der Aufschläger im Moment des Aufschlags einen Fehler begeht (unsaubere Ausführung, falsche Rotationsfolge usw.) und der Gegner nicht in der richtigen Position ist, wird der Aufschlagfehler geahndet. | 7.5.1, 7.5.2, 12.6.1 |
| 12.7.2 | Wenn die Ausführung des Dienstes korrekt war, aber der Dienst anschließend fehlerhaft ist (er erlischt, geht über einen Bildschirm, usw.), ist der Positionsfehler zuerst aufgetreten und wird sanktioniert. | 7.5.3, 12.6.2 |
| 13 | ANGRIFFSTREFFER | |
| 13.1 | MERKMALE DES ANGRIFFSTREFFERS | |
| 13.1.1 | Alle Aktionen, die den Ball in Richtung des Gegners lenken, mit Ausnahme von Aufschlag und Block, werden als Angriffstreffer gewertet. | 12, 14.1.1 |
| 13.1.2 | Bei einem Angriffstreffer ist das Kippen nur erlaubt, wenn der Ball sauber getroffen und nicht gefangen oder geworfen wird. | |
| 13.1.3 | Ein Angriffstreffer ist in dem Moment ausgeführt, in dem der Ball die vertikale Ebene des Netzes vollständig überquert oder von einem Gegner berührt wird. | 9.2.2 |
| 13.2 | EINSCHRÄNKUNGEN DES ANGRIFFSTREFFERS | |
| 13.2.1 | Ein Spieler der vorderen Reihe darf einen Angriffstreffer in beliebiger Höhe ausführen, vorausgesetzt, dass der Ballkontakt innerhalb des eigenen Spielraums stattgefunden hat (außer Regeln 13.2.4 und 13.3.6). | 7.4.1.1 |

| | | |
|-------------|---|--|
| 13.2.2 | Ein Spieler der hinteren Reihe darf einen Angriffstreffer in beliebiger Höhe von hinter der vorderen Zone ausführen: | 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8 |
| 13.2.2.1 | Der Fuß (die Füße) des Spielers darf (dürfen) bei seinem Absprung die Angriffslinie weder berühren noch überqueren; | 1.3.4 |
| 13.2.2.2 | Der Spieler darf nach seinem Treffer in der vorderen Zone landen. | 1.4.1 |
| 13.2.3 | Ein Spieler der hinteren Reihe darf auch einen Angriffstreffer aus der vorderen Zone ausführen, wenn im Moment des Kontakts ein Teil des Balls tiefer als die Netzoberkante liegt. | 1.4.1, 7.4.1.2, D8 |
| 13.2.4 | Kein Spieler darf einen Angriffsschlag auf den Aufschlag des Gegners ausführen, wenn sich der Ball in der vorderen Zone und vollständig über der Netzoberkante befindet. | 1.4.1 |
| 13.3 | FEHLER DES ANGRIFFSTREFFERS | |
| 13.3.1 | Ein Spieler schlägt den Ball innerhalb des Spielfeldes der gegnerischen Mannschaft. | 13.2.1, D11 (20) |
| 13.3.2 | Ein Spieler schlägt den Ball ins "Aus". | 8.4, D11 (15) |
| 13.3.3 | Ein Spieler der hinteren Reihe führt einen Angriffstreffer aus der vorderen Zone aus, wenn sich der Ball im Moment des Treffers vollständig über der Netzoberkante befindet. | 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21) |
| 13.3.4 | Ein Spieler führt einen Angriffsschlag auf den gegnerischen Aufschlag aus, wenn sich der Ball in der vorderen Zone und vollständig über der Netzoberkante befindet. | 1.4.1, 13.2.4, D11 (21) |
| 13.3.5 | Ein Libero führt einen Angriffstreffer aus, wenn sich der Ball im Moment des Treffers vollständig über der Netzoberkante befindet. | 19.3.1.2, 23.2.3d, D11 (21) |
| 13.3.6 | Ein Spieler führt einen Angriffsschlag von oberhalb des Netzes aus, wenn der Ball aus einem Überhand-Fingerpass eines Liberos in seiner vorderen Zone stammt. | 1.4.1, 19.3.1.4, 23.2.3e, D11 (21) |
| 14 | BLOCK | |
| 14.1 | BLOCKIEREN | |
| 14.1.1 | Blocken ist die Aktion von Spielern in der Nähe des Netzes, um den vom Gegner kommenden Ball abzufangen, indem sie höher als die Oberkante des Netzes greifen, unabhängig von der Höhe des Ballkontakte. Nur Spieler der vorderen Reihe dürfen einen Block ausführen, aber im Moment des Ballkontakte muss ein Teil des Körpers höher als die Netzoberkante sein. | 7.4.1.1 |
| 14.1.2 | Blockiersuch | |
| | Ein Blockiersuch ist die Aktion des Blockens, ohne den zu berühren. | |

14.1.3 Abgeschlossener Block

Ein Block ist abgeschlossen, wenn der Ball von einem Blocker berührt wird.

D7

14.1.4 Kollektiver Block

Ein kollektiver Block wird von zwei oder drei Spielern nahe beieinander ausgeführt und ist abgeschlossen, wenn einer von ihnen den Ball berührt.

14.2**BLOCKKONTAKT**

Aufeinanderfolgende (schnelle und kontinuierliche) Ballkontakte durch einen oder mehrere Blocker zulässig, sofern die Kontakte während einer einzigen Aktion erfolgen.

9.1.1, 9.2.3

14.3**BLOCKIEREN IM RAUM DES GEGNERS**

Beim Blocken darf der Spieler seine Hände und Arme über das hinausstrecken, vorausgesetzt, dass diese Aktion das Spiel des Gegners nicht beeinträchtigt. Es ist also nicht erlaubt, den Ball außerhalb des Netzes zu berühren, bevor ein Gegner einen Angriffsschlag ausgeführt hat.

D11 (20)

13.1.1

14.4**BLOCK- UND MANNSCHAFTSTREFFER****14.4.1**

Ein Blockkontakt wird nicht als Mannschaftstreffer gewertet. Folglich hat eine Mannschaft nach einem Blockkontakt das Recht auf drei Treffer, um den Ball zurückzugeben.

9.1, 14.4.2

14.4.2

Der erste Schlag nach dem Block darf von jedem Spieler ausgeführt werden, auch von demjenigen, der den Ball während des Blocks berührt hat.

14.4.1

14.5**BLOCKIERUNG DES DIENSTES**

Es ist verboten, den Aufschlag des Gegners zu blockieren.

12, D11 (12)

14.6**BLOCKIERFEHLER****14.6.1**

Der Blocker berührt den Ball im Raum des Gegners, bevor der Angriff des Gegners ihn trifft.

D11 (20)

14.3

14.6.2

Ein Spieler der hinteren Reihe oder ein Libero schließt einen Block ab oder nimmt an einem abgeschlossenen Block teil.

14.1, 14.5,

19.3.1.3

14.6.3

Blockieren des Aufschlags des Gegners.

14.5, D11 (12)

14.6.4

Der Ball wird aus dem Block ins "Aus" geschickt.

8.4

14.6.5

Blockieren des Balls im gegnerischen Raum von außerhalb der Antenne.

14.6.6

Ein Libero versucht einen individuellen oder kollektiven Block.

14.1.1,

19.3.1.3

KAPITEL 5

UNTERBRECHUNGEN, VERZÖGERUNGEN UND PAUSEN

| | | Siehe Regeln |
|---------------|--|---|
| 15 | UNTERBRECHUNGEN | |
| | <p>Eine Unterbrechung ist die Zeit zwischen einem abgeschlossenen Ballwechsel und dem Anpfiff des 1.</p> <p>Die einzigen regulären Spielunterbrechungen sind TIME-OUTS und AUSWECHSEL.</p> | 6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6 |
| 15.1 | ANZAHL DER REGELMÄSSIGEN SPIELUNTERBRECHUNGEN | 6.2, 15.4, 15.5 |
| | Jede Mannschaft darf maximal zwei Auszeiten und sechs Auswechslungen pro Satz beantragen. | |
| 15.2 | REIHENFOLGE DER REGELMÄSSIGEN SPIELUNTERBRECHUNGEN | |
| 15.2.1 | Ein Antrag auf eine oder zwei Auszeiten und ein Antrag auf Auswechslung durch eine der beiden Mannschaften können innerhalb derselben Unterbrechung aufeinander folgen. | 15.4, 15.5 |
| 15.2.2 | Eine Mannschaft ist jedoch nicht berechtigt, während derselben Unterbrechung nacheinander Auswechselungen zu beantragen. Zwei oder mehr Spieler können gleichzeitig innerhalb eines Antrags ausgewechselt werden. | 15.5, 15.6.1 |
| 15.2.3 | Zwischen zwei separaten Auswechslungsanträgen derselben Mannschaft muss ein abgeschlossener Ballwechsel liegen. (Ausnahme: eine erzwungene Auswechslung aufgrund einer Verletzung oder eines Ausschlusses/Disqualifikation (15.5.2, 15.7, 15.8)). | 6.1.3, 15.5 |
| 15.2.4 | Es ist nicht erlaubt, eine reguläre Spielunterbrechung zu beantragen, nachdem ein Antrag während derselben Unterbrechung (d.h. vor dem Ende des nächsten abgeschlossenen Ballwechsels) abgelehnt und mit einer Verzögerungswarnung sanktioniert wurde. | 16.1.2 |
| 15.3 | ANTRAG AUF REGELMÄSSIGE SPIELUNTERBRECHUNGEN | |
| 15.3.1 | Regelmäßige Spielunterbrechungen können vom , bei dessen Abwesenheit vom Assistententrainer oder vom Spielführer beantragt werden, und zwar ausschließlich von diesen. | 5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15 |
| 15.3.2 | Eine Auswechslung vor Beginn eines Satzes ist zulässig und sollte als reguläre Auswechslung in diesem Satz registriert werden. | 7.3.4 |

15.4 TIME-OUTS**15.4.1**

Auszeiten müssen durch ein entsprechendes Handzeichen beantragt werden, wenn der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Aufschlag angepfiffen wird. Alle beantragten Auszeiten dauern 30 Sekunden.

**6.1.3, 8.2,
12.3, D11 (4)**

Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben kann die Länge der Time-outs angepasst werden, wenn die FIVB dies auf Antrag des Veranstalters genehmigt.

Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben ist es obligatorisch, den Buzzer und dann das Handzeichen zu benutzen, um eine Auszeit zu verlangen.

15.4.2

Bei allen Auszeiten müssen sich die Spieler in die freie Zone in der Nähe ihrer Bank begeben.

D1a

15.5 SUBSTITUTION**15.5.1**

Eine Auswechselung ist die Handlung, durch die ein Spieler, außer dem Libero oder seinem Ersatzspieler, nach der Registrierung durch den Torschützen das Spiel betritt, um die Position eines anderen Spielers einzunehmen, der in diesem Moment das Spielfeld verlassen muss.

**19.3.2.1,
D11 (5)**

15.5.2

Wenn die Auswechselung durch die Verletzung eines Spielers im Spiel erzwungen wird, kann der Trainer (oder Spielführer) das entsprechende Handzeichen geben.

**5.1.2.3, 5.2.3.3,
6.1.3, 8.2, 12.3,
D11 (5)**

15.6 EINSCHRÄNKUNG VON SUBSTITUTIONEN**15.6.1**

Ein Spieler der Startaufstellung darf das Spiel verlassen, aber nur einmal in einem Satz, und wieder einsteigen, aber nur einmal in einem Satz, und nur auf seine vorherige Position in der Aufstellung.

7.3.1

15.6.2

Ein Ersatzspieler kann anstelle eines Spielers der Startaufstellung ins Spiel kommen, aber nur einmal pro Satz, und er kann nur durch denselben Startspieler ersetzt werden.

7.3.1

15.7 BESONDERE ERSETZUNG

Ein Spieler (mit Ausnahme des Liberos), der aufgrund einer Verletzung/Krankheit oder eines Ausschlusses/einer Disqualifikation nicht weiterspielen kann, sollte rechtmäßig ausgewechselt werden. Ist dies nicht möglich, ist die Mannschaft berechtigt, eine AUSNAHMENDE Auswechselung vorzunehmen, die über die Grenzen von Regel 15.6 hinausgeht.

**15.6, 19.4.3,
21.3.2,
21.3.3, D11 (5)**

Eine außerordentliche Auswechselung bedeutet, dass jeder Spieler, der sich zum Zeitpunkt der Verletzung/Krankheit/Ausschluss/Disqualifikation nicht auf dem Spielfeld befindet, mit Ausnahme des Liberos, des zweiten Liberos oder des regulären Ersatzspielers, für den verletzten/kranken/ausgeschlossenen/disqualifizierten Spieler eingewechselt werden darf. Der verletzte/kranke/ausgeschlossene Spieler, der ausnahmsweise eingewechselt wurde, darf nicht wieder am Spiel teilnehmen.

Eine außergewöhnliche Auswechselung kann in keinem Fall als reguläre Auswechselung gezählt werden, sollte aber auf dem Spielberichtsbogen als Teil Gesamtzahl der Auswechselungen im Satz und im Spiel vermerkt werden.

15.8 ERSATZ FÜR DEN AUSSCHLUSS ODER DIE DISQUALIFIZIERUNG

Ein ausgeschlossener oder disqualifizierter Spieler muss sofort durch eine legale Auswechselung ersetzt werden. Wenn dies nicht möglich ist, hat die Mannschaft das Recht, eine außerordentliche Auswechselung vorzunehmen. Ist dies nicht möglich, wird die Mannschaft für UNVOLLSTÄNDIG erklärt.

[6.4.3, 7.3.1,
15.6, 15.7,
21.3.2,](#)
[21.3.3, D11 \(5\)](#)

15.9 RECHTSWIDRIGE ERSETZUNG

15.9.1 Eine Auswechselung ist unzulässig, wenn sie die in der Regel angegebenen Grenzen üt 15.6 (außer im Fall von Regel 15.7), oder ein nicht registrierter Spieler ist beteiligt.

[8.1, 15.6](#)

15.9.2 Wenn eine Mannschaft eine unzulässige Auswechselung vorgenommen hat und das Spiel wieder aufgenommen wurde, gilt folgendes Verfahren, und zwar der Reihe nach:

[6.1.3](#)

15.9.2.1 wird die Mannschaft mit einem Punkt und einem Aufschlag für den Gegner bestraft,

15.9.2.2 die Ersetzung muss berichtigt werden,

15.9.2.3 werden die Punkte, die das fehlerhafte Team seit dem Fehler erzielt , annulliert; die Punkte des Gegners bleiben gültig.

15.10 SUBSTITUTIONSVERFAHREN

15.10.1 Die Auswechselung muss innerhalb der Auswechselzone vorgenommen werden.

[1.4.3, D1b](#)

15.10.2 Eine Auswechselung dauert nur so lange, wie es für die Eintragung der Auswechselung in den Spielberichtsbogen und für das Ein- und Aussteigen der Spieler erforderlich ist.

[15.10, 24.2.6,
25.2.2.3](#)

15.10.3.1 Die eigentliche Aufforderung zur Auswechselung beginnt in dem Moment, in dem der oder die Ersatzspieler während einer Unterbrechung spielbereit in die Auswechselzone kommen. Der Trainer muss kein Handzeichen für die Auswechselung geben, es sei denn, die Auswechselung erfolgt wegen einer Verletzung oder vor Beginn des Satzes.

15.10.3.2 Ist der Spieler zum Zeitpunkt der Aufforderung nicht bereit, wird die Auswechselung nicht gewährt und die Mannschaft wird wegen Verzögerung bestraft.

15.10.3.3 Der Antrag auf Auswechselung wird Torschützen oder vom 2nd-Schiedsrichter mit dem Buzzer . mit der Pfeife bestätigt und angekündigt. Der 2nd-Schiedsrichter genehmigt die Auswechselung.

[16.2, D9](#)

Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben werden nummerierte Schläger verwendet, um die Auswechselung zu erleichtern (es sei denn, es werden elektronische Geräte zur Übermittlung der Daten an den Punktrichter verwendet).

[24.2.6](#)

15.10.4 Wenn eine Mannschaft beabsichtigt, gleichzeitig mehr als eine Auswechslung vorzunehmen, alle Auswechselspieler müssen die Auswechselzone gleichzeitig betreten in demselben Antrag berücksichtigt werden. In diesem Fall müssen die Ersetzungen nacheinander erfolgen, ein Spielerpaar nach dem anderen. Wenn einer illegal ist, die legale(n) wird/werden gewährt und die illegale(n) wird/werden abgelehnt und unterliegt/unterliegen eine Verzögerungssanktion.

1.4.3, 15.2.2

15.11 UNZULÄSSIGE ANTRÄGE

- 15.11.1 Es ist unzulässig, eine reguläre Spielunterbrechung zu verlangen: 15
- 15.11.1.1 während eines Ballwechsels oder im Moment des Pfiffs zum Aufschlag oder danach, 12.3
- 15.11.1.2 durch ein nicht autorisiertes Teammitglied, 5.1.2.3, 5.2.3.3
- 15.11.1.3 für eine zweite Auswechslung durch dieselbe Mannschaft während derselben Unterbrechung (d.h. vor dem Ende der nächsten abgeschlossenen Rallye), außer im Fall von Verletzung/Krankheit/Ausschluss/Disqualifikation eines Spielers im Spiel, 15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.1.4 nachdem die zulässige Anzahl von Auszeiten ausgeschöpft wurde und Auswechselungen: 15.1
1b.1, 25.2.2.b
- 15.11.2 Der erste unzulässige Antrag einer Mannschaft während des Spiels, der das Spiel nicht beeinträchtigt oder verzögert, wird abgelehnt, muss aber ohne weitere Folgen auf dem Spielprotokoll vermerkt werden. 16.1.4,
D11 (25)
- 15.11.3 Jeder weitere unzulässige Antrag während des Spiels durch dieselbe Mannschaft stellt eine Verzögerung dar.

16 SPIELVERZÖGERUNGEN

16.1 ARTEN VON VERZÖGERUNGEN

Eine unzulässige Handlung einer Mannschaft, die die Wiederaufnahme des Spiels verzögert, ist eine Spielverzögerung und umfasst u.a.:

- 16.1.1 Verzögerung der regelmäßigen Spielunterbrechungen; 15.10.2
- 16.1.2 längere Unterbrechungen, nachdem sie angewiesen wurden, das Spiel fortzusetzen; 15
- 16.1.3 eine unzulässige Auswechslung zu beantragen; 15.9
- 16.1.4 die Wiederholung einer unzulässigen Aufforderung; 15.11.3
- 16.1.5 Verzögerung des Spiels durch ein Teammitglied.

16.2 VERZÖGERUNGSSANKTIONEN

- 16.2.1 "Verwarnung wegen Verspätung" und "Strafe wegen Verspätung" sind Mannschaftssanktionen. D9
- 16.2.1.1 Verspätungsstrafen bleiben für das gesamte Spiel in Kraft. 6.3
- 16.2.1.2 Alle Verspätungsstrafen werden auf dem Bewertungsbogen vermerkt. 25.2.2.6

| | | |
|---|--|--|
| 16.2.2 | Die erste Spielverzögerung durch ein Teammitglied wird mit einer "DELAY WARNING" geahndet. | 4.11, D11 (25) |
| 16.2.3 | Die zweite und weitere Verzögerungen jeglicher Art durch ein Mitglied derselben Mannschaft im selben Spiel stellen einen Fehler dar und werden mit einer "VERZÖGERUNGSSTRafe" geahndet: ein Punkt und Aufschlag für den Gegner. | 6.13, D11 (25) |
| 16.2.4 | Verzögerungsstrafen, die vor oder zwischen den Sätzen verhängt wurden, werden im folgenden Satz angewendet. | 18.1 |
| 17 AUSERGEWÖHNLICHE SPIELUNTERBRECHUNGEN | | |
| 17.1 | VERLETZUNG/KRANKHEIT | 8.1 |
| 17.1.1 | Sollte es während des zu einem schweren Unfall kommen, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und medizinische Hilfe auf das Spielfeld lassen. Die Rallye wird dann erneut abgespielt. | 6.1.3 |
| 17.1.2 | Wenn ein verletzter/kranker Spieler nicht rechtmäßig oder ausnahmsweise ausgewechselt werden kann, erhält der Spieler eine Erholungszeit von 3 Minuten, jedoch nicht mehr als einmal für denselben Spieler im Spiel. Erholt sich der Spieler nicht, wird seine Mannschaft für unvollständig erklärt. | 15.6, 15.7, 24.2.8 |
| 17.2 | STÖRUNGEN VON AUSSEN | 6.4.3, 7.3.1 |
| | Kommt es während des Spiels zu einer Störung von außen, muss das Spiel unterbrochen werden und der Ballwechsel wird wiederholt. | 6.1.3, D11 (23) |
| 17.3 | LÄNGER ANDAUERnde UNTERBRECHUNGEN | |
| 17.3.1 | Wenn unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrechen, entscheiden der 1.Schiedsrichter, der Veranstalter und der Kontrollausschuss, falls es einen solchen gibt, über die Maßnahmen, die zur Wiederherstellung der normalen Bedingungen zu ergreifen sind. | 23.2.3 |
| 17.3.2 | Sollte es zu einer oder mehreren Unterbrechungen kommen, die insgesamt 4 Stunden nicht überschreiten: | 17.3.1 |
| 17.3.2.1 | Wird das Spiel auf demselben Spielfeld fortgesetzt, wird der unterbrochene Satz normal mit demselben Spielstand, denselben Spielern (außer ausgeschlossenen oder disqualifizierten) und denselben Positionen fortgesetzt. Die bereits gespielten Sätze behalten ihren Punktestand; | 1, 7.3 |
| 17.3.2.2 | Wenn das Spiel auf einem anderen Spielfeld fortgesetzt wird, wird der unterbrochene Satz annulliert und mit denselben Mannschaftsmitgliedern und denselben Startaufstellungen (mit Ausnahme der ausgeschlossenen oder disqualifizierten) erneut gespielt, wobei die Aufzeichnung aller Sanktionen beibehalten wird. Die bereits gespielten Sätze behalten ihren Punktestand. | 7.3, 21.4.1, D9 |

- 17.3.3** Sollte es zu einer oder mehreren Unterbrechungen kommen, die insgesamt mehr als 4 Stunden dauern, wird das gesamte Spiel wiederholt.

18 INTERVALLE UND WECHSEL DER GERICHTE

18.1 INTERVALS

Ein Intervall ist die Zeit zwischen zwei Sätzen. Alle Intervalle dauern drei Minuten.

4.2.4

In dieser Zeit werden die Platzwechsel und die Aufstellungen der Mannschaften auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

7.3.2, 18.2,

25.2.1.2

Die Pause zwischen dem zweiten und dem dritten Satz kann auf Antrag des Veranstalters von der zuständigen Stelle auf bis zu 10 Minuten verlängert werden.

18.2 WECHSEL DES GERICHTSSTANDES

- 18.2.1** Nach jedem Satz wechseln die Teams den Platz, mit Ausnahme des Entscheidungssatzes.

D11 (3)

7.1

- 18.2.2** Im Entscheidungssatz wechseln die, sobald die führende Mannschaft 8 Punkte erreicht hat, unverzüglich den Platz, wobei die Spielerpositionen gleich bleiben.

6.3.2, 7.4.1,
25.2.2.5

Wenn die Änderung nicht vorgenommen wird, sobald die führende Mannschaft 8 Punkte erreicht hat, erfolgt sie, sobald der Fehler bemerkt wird. Der Punktstand zum Zeitpunkt des Wechsels bleibt unverändert.



KAPITEL 6

DER LIBEROSPIELER

| | Siehe Regeln |
|---|--|
| 19 DER LIBEROSPIELER | |
| 19.1 BEZEICHNUNG DES LIBEROS | 5 4.1.1 |
| 19.1.1 Jede Mannschaft hat das Recht, aus der Liste der Spieler auf dem Spielberichtsbogen bis zu zwei zu benennen: Liberos. | |
| | Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Seniorenwettbewerben sind ZWEI Liberos in der Mannschaftsliste vorgeschrieben, wenn eine Mannschaft mehr als 12 Spieler auf dem Spielberichtsbogen hat. |
| 19.1.2 Alle Liberos müssen auf dem Bewertungsbogen in den dafür vorgesehenen Zeilen eingetragen werden. | 5.2.2, 25.2.1.1, 28.2.1.1 |
| 19.1.3 Der Libero auf dem Spielfeld ist der amtierende Libero. Wenn es einen anderen Libero gibt, ist er/sie der zweite Libero für die Mannschaft. | |
| | Es darf nur ein Libero auf dem Spielfeld sein. |
| 19.2 AUSRÜSTUNG | 4.3 |
| | Der oder die Libero(s) müssen ein Trikot (oder eine Jacke/Latz für den neu ernannten Libero) tragen, das sich farblich vom Rest der Mannschaft abhebt. Das Trikot muss sich deutlich vom Rest der Mannschaft abheben. Beide Liberos können unterschiedliche Trikots tragen, die sich sowohl voneinander als auch vom Rest der Mannschaft unterscheiden. |
| | Die Trikots der Liberos müssen wie die der übrigen nummeriert sein. |
| | Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben sollte der neu ernannte Libero nach Möglichkeit den gleichen Stil und die gleiche Farbe des Trikots wie der ursprüngliche Libero tragen, aber seine eigene Nummer behalten. |
| 19.3 AKTIONEN MIT BETEILIGUNG DES LIBEROS | |
| 19.3.1 Die Spielaktionen: | |
| 19.3.1.1 Der Libero darf jeden Spieler auf einer Position in der hinteren Reihe ersetzen. | |
| 19.3.1.2 Er/sie darf nur als Spieler/in der hinteren Reihe spielen und darf keinen Angriffsschlag von irgendwoher ausführen (einschließlich Spielfeld und Freizone), wenn sich der Ball im Moment des Kontakts vollständig über der Netzoberkante befindet. | 7.4.1.2 |
| 19.3.1.3 Er/sie darf nicht aufschlagen, blocken oder versuchen zu blocken. | 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5 |
| | 12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12) |

| | |
|--|--|
| 19.3.1.4 Ein Spieler darf einen Angriffsschlag nicht ausführen, wenn der Ball vollständig über der Netzoberkante liegt, wenn der Ball aus einem Überhand-Fingerpass eines Liberos in seiner Vorderzone stammt. Der Ball darf frei angegriffen werden, wenn der Libero die gleiche Aktion von außerhalb seiner Vorderzone ausführt. | 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b |
| 19.3.2 Libero-Ersatzspieler | |
| 19.3.2.1 Libero-Auswechslungen werden nicht als Auswechslungen gezählt. | 6.1.3, 15.5 |
| <p>Sie sind unbegrenzt, aber es muss ein abgeschlossener Ballwechsel zwischen zwei Libero-Ersatzspielern stattfinden (es sei denn, eine Strafe führt dazu, dass das Team rotiert und der Libero auf die vierte Position rückt, oder der amtierende Libero wird spielfähig, wodurch der Ballwechsel unvollständig wird).</p> | |
| 19.3.2.2 Der reguläre Ersatzspieler kann durch einen der beiden Liberos ersetzt und ersetzt werden. Der amtierende Libero kann nur durch den regulären Ersatzspieler für diese Position oder durch den zweiten Libero ersetzt werden. | |
| 19.3.2.3 Zu Beginn eines jeden Satzes darf der Libero das Spielfeld erst betreten, nachdem der 2 Schiedsrichter die Aufstellung überprüft und die Ersetzung des Liberos durch einen Startspieler genehmigt hat. | 7.3.2, 12.1 |
| 19.3.2.4 Andere Auswechslungen des Liberos dürfen nur vorgenommen werden, wenn der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Aufschlag angepfiffen wird. | 8.2, 12.3 |
| 19.3.2.5 Eine Auswechslung des Liberos nach dem Aufschlagpfiff, aber vor dem Aufschlagtreffer, sollte nicht abgelehnt werden; allerdings muss der Spielführer am Ende des Ballwechsels darüber informiert werden, dass dies kein zulässiges Verfahren ist und dass eine Wiederholung mit Verzögerungsstrafen geahndet wird. | 12.3, 12.4, D9 |
| 19.3.2.6 Spätere verspätete Libero-Auswechslungen führen zu einer sofortigen Spielunterbrechung und zur Verhängung einer Verzögerungsstrafe. Das Team, das als nächstes aufschlägt, wird durch die Höhe der Verzögerungsstrafe bestimmt. | 16.2, D9 |
| 19.3.2.7 Der Libero und der auswechselnde Spieler dürfen das Spielfeld nur durch die Libero-Ersatzzone betreten oder verlassen. | |
| 19.3.2.8 Libero-Auswechslungen müssen im Libero-Kontrollblatt (falls ein solches verwendet wird) oder auf dem elektronischen Spielberichtsbogen eingetragen werden. | 1.4.4, D1b |
| 19.3.2.9 Ein unzulässiger Libero-Austausch kann (unter) Folgendes beinhalten | 28.2.2.1, 28.2.2.2 |
| <ul style="list-style-type: none"> – keine abgeschlossene Rallye zwischen den Libero-Ersatzspielern, – der Libero wird durch einen anderen Spieler als den zweiten Libero oder den regulären Ersatzspieler ersetzt. | 6.1.3 |
| <p>Eine unzulässige Auswechslung des Liberos sollte wie eine unzulässige Auswechslung behandelt werden:</p> <p>D.h. sollte die illegale Liberoauswechslung vor Beginn des nächsten Ballwechsels bemerkt werden, so wird dies von den Schiedsrichtern korrigiert und die Mannschaft wegen Verzögerung bestraft;</p> | 15.9 |
| | D9 |

Sollte die unerlaubte Auswechslung des Liberos nach dem Aufschlagtreffer bemerkt werden, sind die Konsequenzen die gleichen wie bei einer unerlaubten Auswechslung.

15.9

19.4 NEUBENENNUNG EINES NEUEN LIBEROS

- 19.4.1 Der Libero **wird** spielunfähig, wenn er verletzt, krank, ausgeschlossen oder disqualifiziert wird.
- Der Libero kann vom Trainer oder, in Abwesenheit des Trainers, vom Assistententrainer oder vom Spielführer **für** spielunfähig **erklärt werden**.
- 5.1.2.1,
5.1.2.3, 5.2.1
- 19.4.2 Mannschaft mit einem Libero
- 19.4.2.1 Steht einer Mannschaft gemäß Regel 19.4.1 nur ein Libero zur Verfügung oder hat die Mannschaft nur einen Libero gemeldet und wird dieser Libero für spielunfähig erklärt, kann der Trainer (oder der Assistententrainer oder der Spielführer, wenn kein Trainer anwesend ist) für den Rest des Spiels einen anderen Spieler (mit Ausnahme des Ersatzspielers), der sich zum Zeitpunkt der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld befindet, zum Libero ernennen.
- 5.1.2.3, 19.4,
19.4.1
- 19.4.2.2 Wird der amtierende Libero spielunfähig, kann er durch den regulären Ersatzspieler oder sofort und direkt auf dem Spielfeld durch einen neu ernannten Libero ersetzt werden. Ein Libero, der neu bestimmt wurde, darf jedoch für den Rest des Spiels nicht mehr spielen.
- Befindet sich der Libero nicht auf dem Spielfeld, wenn er für spielunfähig erklärt wird, kann er ebenfalls neu benannt werden. Der für spielunfähig erklärt Libero darf für den Rest des Spiels nicht mehr spielen.
- 19.4.2.3 Der Trainer, bzw. der Assistententrainer oder der Spielführer, falls kein Trainer anwesend ist, kontaktiert den zweiten Schiedsrichter und informiert ihn über die Neuansetzung.
- 5.1.2.1,
5.1.2.3, 5.2.1
- 19.4.2.4 Sollte ein neu ernannter Libero spielunfähig werden oder für spielunfähig erklärt werden, sind weitere Umbenennungen zulässig.
- 19.4.1
- 19.4.2.5 Wenn der Trainer beantragt, dass der Mannschaftskapitän zum neuen Libero ernannt wird, ist dies zulässig.
- 5.1.2, 19.4.1
- 19.4.2.6 Im Falle eines neu ernannten Liberos muss die Nummer des neu ernannten Spielers auf dem Bemerkungsfeld des Spielberichtsbogens und auf dem Libero-Kontrollblatt (oder dem elektronischen Spielberichtsbogen, falls ein solcher verwendet wird) eingetragen werden.
- 27.2.2.7,
28.2.2.1
- 19.4.3 Mannschaft mit zwei Liberos
- 19.4.3.1 Wenn eine Mannschaft zwei Liberos auf dem Spielberichtsbogen eingetragen hat, aber einer von ihnen nicht spielen kann, darf die Mannschaft mit nur einem Libero spielen.
- 4.1.1, 19.1.1
- Eine Neuaufstellung ist jedoch nur dann zulässig, wenn der verbleibende Libero nicht in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen.

19.4

19.5

ZUSAMMENFASSUNG

Wird der Libero ausgeschlossen oder disqualifiziert, kann er sofort durch den zweiten Libero der Mannschaft ersetzt werden. Hat die Mannschaft nur einen Libero, so hat sie das Recht, eine Neubenennung vorzunehmen.

19.4, 21.3.2,
21.3.3



KAPITEL 7

VERHALTEN DER TEILNEHMER

Siehe Regeln

20 VERHALTENSANFORDERUNGEN

20.1 SPORTLICHES VERHALTEN

- 20.1.1 Die Teilnehmer müssen die "Offiziellen Volleyballregeln" kennen und sich an sie halten.
- 20.1.2 Die Teilnehmer müssen die Entscheidungen des Schiedsrichters mit sportlichem Verhalten akzeptieren, ohne sie anzufechten.

In Zweifelsfällen kann eine Klärung nur über den Spielleiter beantragt werden.

5.1.2.1

- 20.1.3 Die Teilnehmer müssen sich jeglicher Handlungen oder Verhaltensweisen enthalten, die darauf abzielen, die Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen oder Fehler ihrer Mannschaft zu vertuschen.

20.2 FAIRES SPIEL

- 20.2.1 Die Teilnehmer müssen sich respektvoll und höflich im Sinne von FAIR PLAY verhalten, nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, dem Gegner, den Mitspielern und den Zuschauern.
- 20.2.2 Die Kommunikation zwischen den Teammitgliedern während des Spiels ist erlaubt.

5.2.3.4

21 FEHLVERHALTEN UND SEINE SANKTIONEN

21.1 GERINGFÜGIGES FEHLVERHALTEN

Geringfügige Vergehen werden nicht geahndet. Es ist die Aufgabe des Schiedsrichters, zu verhindern, dass sich die Mannschaften der Sanktionsstufe nähern.

Dies geschieht in zwei Schritten:

5.1.2, 21.3

Stufe 1: durch eine mündliche Verwarnung durch den Spielleiter;

Stufe 2: durch Verwendung einer GELBEN KARTE für das/die betreffende(n) (er). Diese formelle Verwarnung ist an sich keine Sanktion, sondern ein Symbol dafür, dass das Teammitglied (und damit auch das Team) die Sanktionsstufe für das Spiel erreicht hat. Sie wird im Spielprotokoll vermerkt, hat aber keine unmittelbaren Folgen.

D9, D11 (6a)

| | | |
|----------|---|---|
| 21.2 | FEHLVERHALTEN, DAS ZU SANKTIONEN FÜHRT | |
| | Unkorrektes Verhalten eines Mannschaftsmitglieds gegenüber Offiziellen, Gegnern, Mannschaftskameraden oder Zuschauern wird je nach Schwere des Vergehens in drei Kategorien eingeteilt. | 4.1.1 |
| 21.2.1 | Unhöfliches Verhalten: Handlungen, die den guten Sitten oder moralischen Grundsätzen widersprechen. | |
| 21.2.2 | Beleidigendes Verhalten: verleumderische oder beleidigende Worte oder Gesten oder jede Handlung, die Verachtung ausdrückt. | |
| 21.2.3 | Aggression: tatsächlicher körperlicher Angriff oder aggressives oder bedrohliches Verhalten. | |
| 21.3 | SANKTIONSSKALA | D9 |
| | Nach dem Urteil des 1-Schiedsrichters und in Abhängigkeit von der Schwere des Verstoßes werden die Sanktionen auf folgende Weise verhängt und festgehalten auf dem Spielberichtsbogen sind: Strafe, Ausschluss oder Disqualifikation . | 21.2, 25.2.2.6 |
| 21.3.1 | Strafe | D11 (6b) |
| | Das erste unhöfliche Verhalten eines Mannschaftsmitglieds im Spiel wird mit einem Punkt und einem Aufschlag für den Gegner bestraft. | 4.1.1, 21.2.1 |
| 21.3.2 | Ausschluss | D11 (7) |
| 21.3.2.1 | Ein Mannschaftsmitglied, das mit einem Ausschluss bestraft wird, muss ersetzt werden rechtlich/ausnahmsweise und sofort, wenn sie vor Gericht stehen, nicht teilnehmen dürfen für den Rest des Satzes und muss sich in die Mannschaftsgarderobe begeben, bis die Abschluss der laufenden Serie ohne weitere Folgen. | 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b |
| | Ein ausgeschlossener Trainer verliert sein Recht, in den Satz einzugreifen und muss sich bis zum Ende des laufenden Satzes in die Mannschaftsumkleide begeben. | 5.2.3.3 |
| 21.3.2.2 | Das erste beleidigende Verhalten eines Mannschaftsmitglieds wird mit einem Ausschluss ohne weitere Konsequenzen geahndet. | 4.1.1, 21.2.2 |
| 21.3.2.3 | Das zweite unhöfliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einem Ausschluss ohne weitere Konsequenzen geahndet. | 4.1.1, 21.2.1 |
| 21.3.2 | Disqualifizierung | D11 (8) |
| 21.3.3.1 | Ein Mannschaftsmitglied, das mit einer Disqualifikation bestraft wird, muss, wenn es sich auf dem Spielfeld befindet, sofort rechtmäßig/ausnahmsweise ausgewechselt werden und muss sich für den Rest des Spiels ohne weitere Konsequenzen in die Mannschaftsumkleide begeben. | 4.1.1, D1a |
| 21.3.3.2 | Der erste körperliche Angriff oder angedeutete oder angedrohte Aggression wird mit Disqualifikation geahndet, ohne weitere Konsequenzen. | 21.2.3 |
| 21.3.3.3 | Das zweite beleidigende Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Disqualifikation geahndet, die keine weiteren Folgen hat. | 4.1.1, 21.2.2 |

21.3.3.4 Das dritte unhöfliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Disqualifikation ohne weitere Folgen geahndet.

[4.1.1, 21.2.1](#)

21.4 ANWENDUNG VON SANKTIONEN BEI FEHLVERHALTEN

21.4.1 Alle Sanktionen für Fehlverhalten sind individuelle Sanktionen, die für das gesamte Spiel gelten und auf dem Spielprotokoll vermerkt werden.

[21.3, 25.2.2.6](#)

21.4.2 Die Wiederholung eines Fehlverhaltens durch dasselbe Teammitglied im selben Spiel wird progressiv bestraft (das Teammitglied erhält für jedes weitere Vergehen eine schwerere Strafe).

[4.1.1, 21.2,
21.3, D9](#)

21.4.3 Für einen Ausschluss oder eine Disqualifikation aufgrund von beleidigendem oder aggressivem Verhalten ist keine vorherige Sanktion erforderlich.

[21.2, 21.3](#)

21.5 FEHLVERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN

Jegliches Fehlverhalten vor oder zwischen den Sätzen wird gemäß Regel 21.3 geahndet und die Sanktionen gelten für den folgenden Satz.

[18.1, 21.2,
21.3](#)

21.6 ZUSAMMENFASSUNG DES FEHLVERHALTENS UND DER VERWENDETEN KARTEN

Verwarnung: keine Sanktion - Stufe 1: mündliche Verwarnung
Stufe 2: Symbol Gelbe Karte Strafe:

[D11 \(6a, 6b, 7, 8\)](#)
[21.1](#)

Sanktion - Symbol Rote Karte

Ausschluss: Sanktion - Symbol Rot+ Gelbe Karten gemeinsam Disqualifikation:

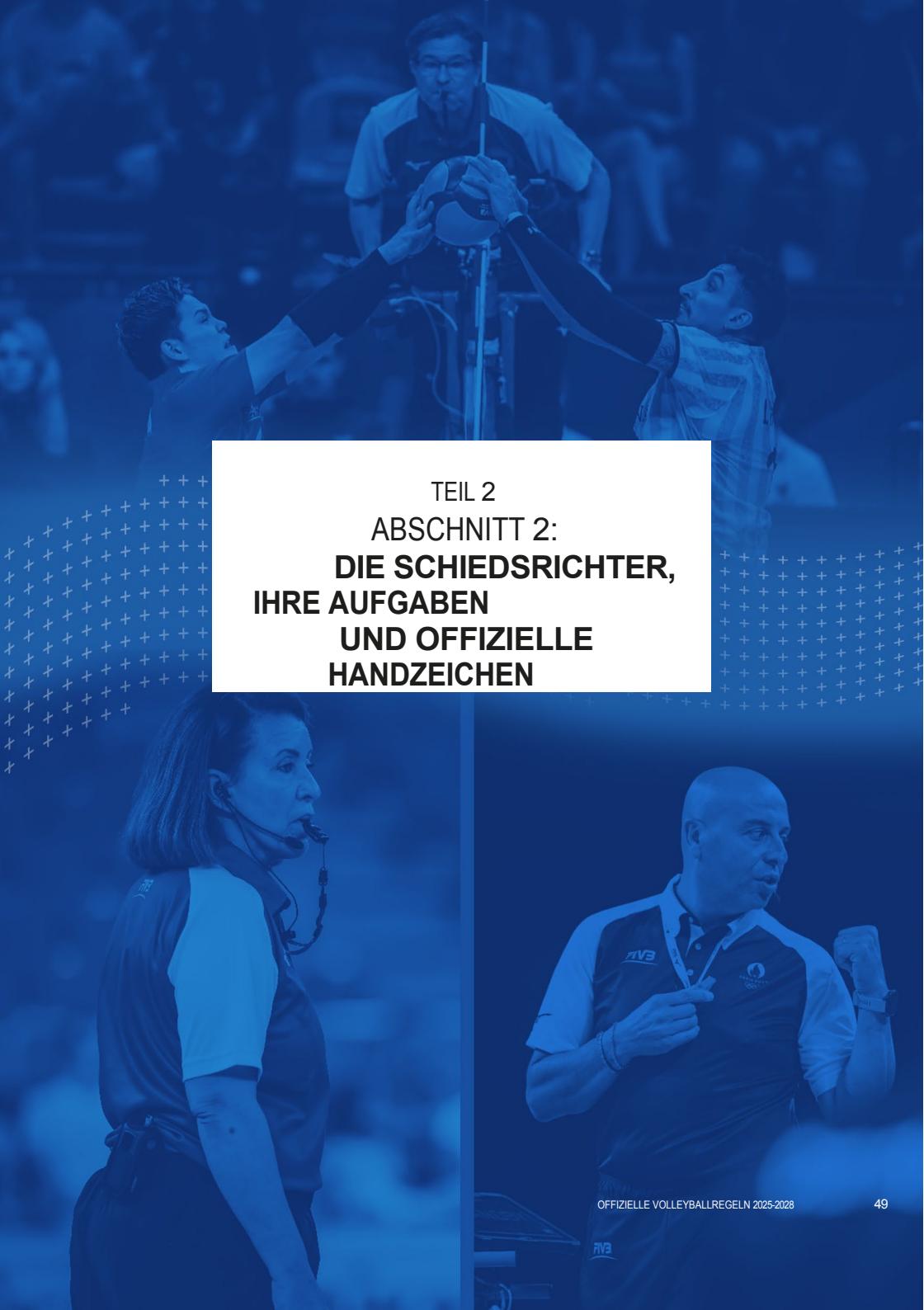
[21.3.1](#)

Sanktion - Symbol Rot+ Gelbe Karte separat

[21.3.2](#)

[21.3.3](#)





TEIL 2
ABSCHNITT 2:
DIE SCHIEDSRICHTER,
IHRE AUFGABEN
UND OFFIZIELLE
HANDZEICHEN

KAPITEL 8

REFERENTE

| | | Siehe Regeln |
|---|--|-------------------------|
| 22 | SCHIEDSRICHTERTEAM UND VERFAHREN | |
| 22.1 | ZUSAMMENSETZUNG | |
| | Das Schiedsrichterteam für ein Spiel setzt sich aus den folgenden Beamten zusammen: | |
| – der 1 Schiedsrichter, | | 23 |
| – der 2 Schiedsrichter, | | 24 |
| – der Challenge-Schiedsrichter, | | 25 |
| – den Ersatzschiedsrichter, | | 26 |
| – der Torschütze, | | 27, 28 |
| – vier (zwei) Linienrichter. | | 29 |
| Ihre Lage ist in Diagramm 10 dargestellt. | | 25, 26, 28 |
| Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben sind ein Challenge-Schiedsrichter (wenn VCS verwendet wird), ein Reserve-Schiedsrichter und ein Assistenz-Schiedsrichter obligatorisch. | | 25, 26, 28 |
| 22.2 | VORGÄNGE | |
| 22.2.1 | Nur der 1 und 2 Schiedsrichter dürfen während des pfeifen: | |
| 22.2.1.1 | gibt der 1 Schiedsrichter das Signal für den Aufschlag, mit dem der Ballwechsel beginnt; | 6.1.3, 12.3, D11 (1) |
| 22.2.1.2 | signalisiert der 1 oder 2 Schiedsrichter das Ende des Ballwechsels, sofern er sich sicher ist, dass ein Fehler begangen wurde und er dessen Art erkannt hat. | |
| 22.2.2 | Sie können pfeifen, wenn der Ball aus dem Spiel ist, um anzudeuten, dass sie einen Antrag der Mannschaft genehmigen oder ablehnen. | 5.1.2, 8.2 |
| 22.2.3 | Unmittelbar nach dem Pfiff des Schiedsrichters, der das Ende Ballwechsels signalisiert, müssen sie mit den offiziellen Handzeichen anzeigen: | 22.2.1.2, 30.1 |
| 22.2.3.1 | Wenn der Fehler vom 1 Schiedsrichter gepfiffen wird, zeigt er die Reihenfolge an: | |
| a) | dem Team zu dienen, | |
| b) | die Art des Fehlers, | 12.2.2, D11 (2) |
| c) | der/die schuldige(n) Spieler (falls erforderlich). | |

22.2.3.2 Wenn der 2 Schiedsrichter den Fehler pfeift, zeigt er ihn an:

- a) die Art des Fehlers,
- b) den schuldigen Spieler (falls erforderlich),
- c) die Mannschaft, die nach dem Handzeichen des 1 Schiedsrichters aufschlägt.

12.2.2

In diesem Fall zeigt der 1 Schiedsrichter **weder** die Art des Fehlers noch den fehlbaren Spieler an, sondern nur die aufschlagende Mannschaft.

D11 (2)

22.2.3.3 Im Falle eines Angriffsschlagfehlers oder eines Blockfehlers durch Spieler der hinteren Reihe oder Libero, zeigen beide Schiedsrichter gemäß 22.2.3.1 und 22.2.3.2 an.

12.2.2, 13.3.3,
13.3.5,
19.3.1.2,
23.3.2d, e,
D11 (21)

22.2.3.4 Im Falle eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter in der Reihenfolge an:

- a) die Art des Fehlers,
- b) den schuldigen Spieler (falls erforderlich),

17.3, D11 (23)

Die Mannschaft, die als nächstes aufschlägt, wird dann vom 1 Schiedsrichter bestimmt.

12.2.2, D11 (2)

23 1ST SCHIEDSRICHTER**23.1 LOCATION**

Der 1 Schiedsrichter übt seine Funktion auf einer Schiedsrichtertribüne aus, die sich an einem Ende des Netzes auf der dem Torschützen gegenüberliegenden Seite befindet. Seine/Ihre Sicht muss etwa 50 cm über dem Netz sein.

D1a, D1b, D10

23.2 BEHÖRDE

23.2.1 Der 1 Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis Ende. Er/sie hat Autorität über alle Mitglieder des Schiedsrichterteams und die Mitglieder der Mannschaften.

4.1.1, 6.3

Während des Spiels sind seine Entscheidungen endgültig. Er/sie ist befugt, die Entscheidungen anderer Mitglieder des Schiedsrichterteams zu überstimmen, wenn er/sie feststellt, dass diese fehlerhaft sind.

Er kann sogar ein Mitglied des Schiedsrichterteams ersetzen, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäß erfüllt.

23.2.2 Er/sie kontrolliert auch die Arbeit der Ballrückholer und der Schnellwischer.

23.2.3 Er ist befugt, alle das Spiel betreffenden Angelegenheiten zu entscheiden, auch solche, die nicht in den Regeln vorgesehen sind.

3.3

23.2.4 Er darf keine Diskussion über seine Entscheidungen zulassen.

20.1.2

| | | |
|-------------|--|---|
| | Auf Verlangen des Spielleiters gibt der 1.Schiedsrichter jedoch eine Erläuterung zur Anwendung oder Auslegung der Regeln, auf die er seine Entscheidung gestützt hat. | 5.1.2.1 |
| | Wenn der Spielführer mit dieser Erklärung nicht einverstanden ist und gegen diese Entscheidung Protest einlegen will, muss er sich das Recht vorbehalten, diesen Protest sofort nach Spielende einzulegen und zu Protokoll zu geben. Der 1.Schiedsrichter muss dieses Recht des Spielführers genehmigen. | 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2 |
| 23.2.5 | Der 1.Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, vor und während des Spiels festzustellen, ob die Ausstattung des Spielfelds und die Bedingungen den Spielanforderungen entsprechen. | Kapitel 1, 23.3.1.1 |
| 23.3 | VERANTWORTLICHKEITEN | |
| 23.3.1 | Vor dem Spiel hat der 1 st Schiedsrichter: | |
| 23.3.1.1 | prüft den Zustand des Spielfelds, der Bälle und der sonstigen Ausrüstung; | |
| 23.3.1.2 | führt den Wurf mit den Mannschaftskapitänen durch; | Kapitel 1, 23.2.5 |
| 23.3.1.3 | kontrolliert das Aufwärmen der Mannschaften. | |
| 23.3.2 | Während des Spiels ist er/sie dazu berechtigt: | 7.1 |
| 23.3.2.1 | Verwarnungen an die Teams auszusprechen; | 7.2 |
| 23.3.2.2 | um Fehlverhalten und Verzögerungen zu sanktionieren; | 21.1 |
| 23.3.2.3 | entscheiden: | 16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25) |
| a) | die Fehler des Aufschlägers und die Positionen des Aufschlagteams, einschließlich des Netzes; | 7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12, 13, 22) |
| b) | die Fehler beim Spielen des Balls; | 9.3, D11 (16, 17, 18) |
| c) | die Fehler über dem Netz und der fehlerhafte Kontakt des Spielers mit dem Netz, hauptsächlich (aber nicht ausschließlich) auf der des Angreifers; | 11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20) |
| d) | der Angriff traf die Fehler des Liberos und der Rückraumspieler; | 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21) |
| e) | der abgeschlossene Angriffsschlag eines Spielers auf einen Ball oberhalb der Netzhöhe, der aus einem Überhandpass mit den Fingern des Liberos in seiner vorderen Zone stammt; | 1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21) |
| f) | der Ball überquert vollständig den unteren Raum unter dem Netz; | 8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22) |

| | |
|--|-----------------------------|
| g) den abgeschlossenen Block durch die Spieler der hinteren Reihe oder den versuchten Block durch den Libero. | 14.6.2, 14.6.6, D11 (12) |
| h) der Ball, der das Netz ganz oder teilweise außerhalb des Überquerungsraums zum gegnerischen Spielfeld überquert oder die Antenne auf seiner Seite des Spielfelds berührt. | D11 (15) |
| i) der aufgeschlagene Ball, der 2 und der 3 Schlag über oder außerhalb der Antenne auf der eigenen Seite des Spielfeldes | D11 (15) |
| 23.3.3 Am Ende des Spiels prüft er/sie den Spielberichtsbogen und unterschreibt ihn. | 24.3.3, 25.2.3.3 |
| 24 2nd REFERENT | |
| 24.1 LOCATION | D1a, D1b, D10 |
| Der 2 nd -Schiedsrichter übt seine Funktion außerhalb des Spielfeldes in der Nähe des Pfortens aus, auf der gegenüberliegenden Seite und dem 1: | D1a, D1b, D10 |
| 24.2 BEHÖRDE | |
| 24.2.1 Der 2 nd -Schiedsrichter ist der Assistent des 1 st -Schiedsrichters, hat aber auch seinen eigenen Zuständigkeitsbereich. | 24.3 |
| Sollte der 1 nicht mehr in der Lage sein, seine Arbeit fortzusetzen, kann ihn der 2 | |
| 24.2.2 Er kann, ohne zu pfeifen, auch Fehler außerhalb seines Zuständigkeitsbereichs anzeigen, darf aber nicht darauf bestehen, dass der 1 | |
| 24.2.3 Er/sie kontrolliert die Arbeit des/der Punktezähler(s). | 24.3 |
| 24.2.4 Er/sie beaufsichtigt die Mannschaftsmitglieder auf der Mannschaftsbank und meldet deren Fehlverhalten an den 1 st Schiedsrichter. | 25.2, 28.2 |
| 24.2.5 Er/sie kontrolliert die Spieler in den Aufwärmbereichen. | 4.2.1 |
| 24.2.6 Er/sie genehmigt die regelmäßigen Spielunterbrechungen, kontrolliert deren Dauer und lehnt unzulässige Anträge ab. | 4.2.3 |
| 24.2.7 Er kontrolliert die Anzahl der Auszeiten und Auswechselungen jeder Mannschaft und meldet die zweite Auszeit sowie die fünfte und sechste Auswechselung an den ersten Schiedsrichter und den betreffenden Trainer. | 15, 15.11, 25.2.2.3 |
| 24.2.8 Im Falle einer Verletzung eines Spielers genehmigt er/sie ausnahmsweise eine Auswechselung oder gewährt eine 3-minütige Erholungszeit. | 15.1, 25.2.2.3 |
| 24.2.9 Er/sie kontrolliert den Zustand des Bodens, vor allem in der vorderen Zone. Er/sie überprüft auch während des Spiels, ob die Bälle noch den Vorschriften entsprechen. | 15.7, 17.1.2 |
| 24.2.10 Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben wird die unter 24.2.5 aufgeführte Aufgabe vom Ersatzschiedsrichter wahrgenommen. | 1.2.1, 3 |
| | 26.2.6 |

| 24.3 ZUSTÄNDIGKEITEN | |
|---|--|
| 24.3.1 Zu Beginn eines jeden Satzes, beim Platzwechsel im Entscheidungssatz und wann immer nötig, überprüft der 2: | 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2 |
| 24.3.2 Während des Spiels entscheidet er/sie, pfeift und gibt Signale: | |
| 24.3.2.1 das Eindringen in das gegnerische Spielfeld und der Raum unter dem Netz; | 1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22) |
| 24.3.2.2 Positionsfehler der empfangenden Mannschaft; | 7.5, D4, D11 (13) |
| 24.3.2.3 der fehlerhafte Kontakt des Spielers mit dem Netz hauptsächlich (aber nicht ausschließlich) auf der Seite des Blockers und mit der Antenne auf seiner Seite des Spielfeldes; | 11.3.1 |
| 24.3.2.4 den abgeschlossenen Block durch Spieler der hinteren Reihe oder den versuchten Block durch den Libero; oder den Angriffsschlagfehler durch Spieler der hinteren Reihe oder durch den Libero; | 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D8, D11 (12, 21) |
| 24.3.2.5 der Kontakt des Balls mit einem äußeren Gegenstand; | 8.4.2, 8.4.3, D11 (15) |
| 24.3.2.6 der Kontakt des Balls mit dem Boden, wenn der 1 Schiedsrichter nicht in der Lage ist, den Kontakt zu sehen; | 8.3 |
| 24.3.2.7 der Ball, der die Netzebene ganz oder teilweise außerhalb des Überquerungsraums zum gegnerischen Spielfeld überquert oder die Antenne auf seiner Seite des Spielfelds berührt. | 8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15) |
| 24.3.2.8 der aufgeschlagene Ball, der 2 und der 3 Schlag über oder außerhalb der Antenne auf der eigenen Seite des Spielfeldes gehen. | D11 (15) |
| 24.3.3 Am Ende des Spiels prüft er/sie den Spielberichtsbogen und unterzeichnet ihn. | 23.3.3, 25.2.3.3 |

25 KAMPFRICHTER HERAUSFORDERN

Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben, bei denen das Video-Challenge-System verwendet wird, ist ein Challenge-Schiedsrichter obligatorisch.

| 25.1 STANDORT | |
|---------------|---|
| | Der Wettkampfrichter übt seine Funktion in der Wettkampfkabine aus, die sich an einem vom Technischen Delegierten der FIVB bestimmten Ort befindet. |

| 25.2 ZUSTÄNDIGKEITEN | |
|--|--|
| 25.2.1 Er/sie überwacht den Anfechtungsprozess und stellt sicher, dass dieser gemäß der geltenden Anfechtungsregelung abläuft. | |

- 25.2.2 Der Challenge-Schiedsrichter muss bei der Ausübung seiner Tätigkeit eine offizielle Schiedsrichteruniform tragen.
- 25.2.3 Nach der Anfechtung informiert er/sie den 1 Schiedsrichter über die Art des Fehlers.
- 25.2.4 Am Ende des Spiels unterschreibt er/sie den Spielberichtsbogen.

26 RESERVE-SCHIEDSRICHTER

Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben ist ein Ersatzschiedsrichter vorgeschrieben.

26.1 LOCATION

Der Reserve-Schiedsrichter übt seine Funktion an einer separaten Position aus, die durch die FIVB-Spielfeldeinteilung bestimmt wird.

26.2 VERANTWORTLICHKEITEN

Der Reserve-Schiedsrichter ist dazu verpflichtet:

- 26.2.1 bei der Wahrnehmung seiner Aufgaben eine offizielle Schiedsrichteruniform tragen;
- 26.2.2 den 2nd-Schiedsrichter im Falle seiner Abwesenheit oder seiner Unfähigkeit, seine Arbeit fortzusetzen, zu vertreten oder wenn der 2nd-Schiedsrichter zum 1st-Schiedsrichter wurde;
- 26.2.3 vor dem Spiel und zwischen den Sätzen die Auswechselschläger zu kontrollieren (falls sie verwendet werden);
- 26.2.4 Überprüfen Sie die Funktion der Bank-Tabletten vor und zwischen den Sätzen, wenn es ein Problem gibt;
- 26.2.5 den 2nd Schiedsrichter bei der der Zone unterstützen;
- 26.2.6 dem 2 Schiedsrichter dabei zu helfen, das ausgeschlossene/disqualifizierte Mannschaftsmitglied anzuweisen, die Mannschaftsumkleide zu verlassen; 1.1
- 26.2.7 Kontrolle der Auswechselspieler im Aufwärmbereich und auf der Bank; 21.3.2.1,
21.3.3.1
- 26.2.8 dem 2 Schiedsrichter sofort nach der Vorstellung der Spieler vier Spielbälle bringen und dem 2 Schiedsrichter einen Spielball geben, nachdem er die der Spieler beendet hat; 1.4.5, 24.2.5,
24.2.10
- 26.2.9 den 1 Schiedsrichter bei der Leitung der Arbeit der Wischer unterstützen. 24.3.1

23.2.2

27 SCORER

27.1 STANDORT

Der Torschütze sitzt am Torschützentisch auf der dem 1.Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes und ist diesem zugewandt.

D1a, D1b, D10

27.2 VERANTWORTLICHKEITEN

Er/füllt den Spielberichtsbogen nach den Regeln aus und arbeitet dabei mit dem 2nd-Schiedsrichter zusammen.

Er/sie benutzt einen Summer oder ein anderes akustisches Gerät, um Unregelmäßigkeiten zu melden oder den Schiedsrichtern auf der Grundlage seiner/ihrer Zuständigkeiten Signale zu geben.

27.2.1 Vor dem Spiel und dem Satz, der Torschütze:

27.2.1.1 registriert die Daten des Spiels und der Mannschaften, einschließlich der Namen und Nummern der Liberos, gemäß den geltenden Verfahren und holt die Unterschriften der Spielführer und der Trainer ein;

4.1, 5.1.1,
5.2.2, 7.3.2,
19.1.2,
19.4.2.6
5.2.3.1, 7.3.2

27.2.1.2 erfasst die Startaufstellung jeder Mannschaft anhand des Aufstellungsbogens (oder überprüft die elektronisch übermittelten Daten).

Erhält er die Aufstellungsbögen nicht rechtzeitig, meldet er dies unverzüglich dem 2.

5.2.3.1

27.2.2 Während des , der Torschütze:

27.2.2.1 zeichnet die erzielten Punkte auf;

27.2.2.2 kontrolliert die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft und zeigt Schiedsrichtern jeden Fehler sofort nach dem Aufschlag an;

6.1

27.2.2.3 ist befugt, die Aufforderungen zum Spielerwechsel mit dem Buzzer zu bestätigen und anzukündigen, die Anzahl der Spieler zu kontrollieren, die Auswechslungen und Auszeiten zu registrieren und den 2nd-Schiedsrichter zu informieren;

12.2
15.1, 15.4.1,
15.10.3.3,
24.2.6, 24.2.7

27.2.2.4 meldet den Schiedsrichtern einen Antrag auf reguläre Spielunterbrechung, der nicht in Ordnung ist;

15.11

27.2.2.5 den Schiedsrichtern das Ende der Sätze und die Wertung des 8^{ten} Punktes im Entscheidungssatz mitzuteilen;

6.2, 15.4.1,
18.2.2

27.2.2.6 Aufzeichnungen über Verwarnungen wegen Fehlverhaltens, Sanktionen und unzulässige Ar-

27.2.2.7 erfasst alle anderen Ereignisse gemäß den Anweisungen des 2.Schiedsrichters, d. h. außergewöhnliche Auswechslungen, Erholungszeiten, längere Unterbrechungen, Störungen von außen, Umwidmungen usw;

15.11.3, 16.2,
21.3

27.2.2.8 steuert das Intervall zwischen den Sätzen.

15.7, 17.1.2,
17.2, 17.3,
19.4

27.2.3 Am Ende des Spiels, der Torschütze:

18.1

| | | |
|-----------|--|-----------------------------|
| 27.2.3.1 | zeichnet das Endergebnis auf; | 6.3 |
| 27.2.3.2 | im Falle eines Protestes, mit vorheriger Genehmigung des 1.Schiedsrichters, eine Erklärung zu dem Vorfall, gegen den protestiert wird, auf den Spielberichtsbogen schreibt oder dem Mannschafts-/Spielführer erlaubt, dies zu tun; | 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4 |
| 27.2.3.3 | unterschreibt den Spielberichtsbogen selbst, bevor er die Unterschriften der Mannschaftskapitäne und dann der Schiedsrichter einholt. | 5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3 |
| 28 | TORWARTASSISTENT | |
| 28.1 | LOCATION | 22.1, D1a, D1b, D10 |
| | Der Assistent des Punktrichters übt seine Funktion neben dem Punktrichter am Tisch des Punktrichters aus. | |
| | Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben ist ein Hilfsschütze vorgeschrieben. | |
| 28.2 | VERANTWORTLICHKEITEN | 19.3 |
| | Er/sie erfasst die Auswechselungen, an denen der Libero beteiligt ist. | |
| | Er/sie hilft bei den administrativen Aufgaben des Punktrichters mit. | |
| | Sollte der Torschütze nicht mehr in der Lage sein, seine Arbeit fortzusetzen, wird er durch den stellvertretenden abgelöst. | |
| 28.2.1 | Vor dem Spiel und dem Satz, der Assistent des Torschützen: | |
| 28.2.1.1 | bereitet das Libero-Kontrollblatt vor; | |
| 28.2.1.2 | erstellt den Reservespielberichtsbogen. | |
| 28.2.2 | Während des Spiels wird der Assistent des Torschützen: | |
| 28.2.2.1 | zeichnet die Details der Libero-Ersetzungen/-Neubenennungen auf; | |
| 28.2.2.2 | meldet den Schiedsrichtern jeden Fehler des Libero-Ersatzes mit dem Buzzer; | 19.3.1.1, 19.4 |
| 28.2.2.3 | bedient die manuelle Anzeigetafel auf dem Tisch des Torschützen; | 19.3.2 |
| 28.2.2.4 | prüft, ob die Anzeigetafeln übereinstimmen; | |
| 28.2.2.5 | aktualisiert gegebenenfalls den Reservespielberichtsbogen und übergibt ihn dem Punktzähler; | 27.2.2.1 |
| 28.2.3 | Am Ende des Spiels wird der Torschützenkönig ermittelt: | 27.2.1.1 |
| 28.2.3.1 | unterzeichnet das Libero-Kontrollblatt und legt es zur Überprüfung vor; | |

28.2.3.2 unterschreibt den Bewertungsbogen.

Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben, bei denen ein elektronischer Spielberichtsbogen verwendet wird, fungiert der Assistent des Punktrichters zusammen mit dem Punktrichter, um die Auswechselungen anzukündigen, den 2nd-Schiedsrichter zu der Mannschaft zu führen, die Unterbrechung wünscht, und die Libero-Ersatzspieler zu bestimmen.

29 LINIENRICHTER

29.1 LOCATION

Wenn nur zwei Linienrichter eingesetzt werden, stehen sie an den Ecken des Spielfeldes, die der rechten Hand des jeweiligen Schiedsrichters am nächsten sind, diagonal in 1 bis 2 m Entfernung von der Ecke.

D1a, D1b, D10

Jeder von ihnen kontrolliert sowohl die Endlinie als auch die Seitenlinie auf seiner Seite.

Wenn bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben vier Linienrichter eingesetzt werden, stehen sie in der freien Zone in einem Abstand von 1 bis 3 m von jeder Ecke des Spielfelds auf der imaginären Verlängerung der von ihnen kontrollierten Linie.

D10

29.2 VERANTWORTLICHKEITEN

29.2.1 Die Linienrichter üben ihre Funktion mit Hilfe von Fahnen (40 x 40 cm) aus, um ein Signal zu geben:

D12

29.2.1.1 den Ball "rein" und "raus", wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) landet;

8.3, 8.4,
D12 (1, 2)

29.2.1.2 die Berührungen von "Aus"-Bällen durch die Mannschaft, die den Ball erhält;

8.4, D12 (3)

29.2.1.3 der Ball, der die Antenne berührt, der aufgeschlagene Ball, der 2nd und der 3rd Treffer der Mannschaft, die das Netz außerhalb des Überquerungsraums überquert, etc;

8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, D5a,
D12 (4)

29.2.1.4 jeder Spieler (außer dem Aufschläger), der zum Zeitpunkt des Aufschlagtreffers seinen Platz verlässt;

7.4, 12.4.3,
D12 (4)

29.2.1.5 die Fußangeln des Servers;

12.4.3
11.3.1, 11.4.4,
D3, D12 (4)

29.2.1.6 jede Berührung der oberen 80 cm der Antenne auf ihrer Seite des Spielfelds durch einen Spieler, während er den Ball spielt oder in das Spiel eingreift;

29.2.1.7 der Ball überquert das Netz außerhalb des Überquerungsraums in das gegnerische Feld oder berührt die Antenne auf seiner Seite des Feldes.

29.2.2 Auf Verlangen des 1 Schiedsrichters muss ein Linienrichter sein Signal wiederholen.

10.1.1, D5a,
D12 (4)

30 OFFIZIELLE SIGNALE**30.1 HANDZEICHEN DES SCHIEDSRICHTERS**

Die Schiedsrichter müssen mit dem offiziellen Handzeichen den Grund für ihren Pfiff angeben (die Art des gepfiffenen Fehlers oder den Zweck der genehmigten Unterbrechung). Das Signal muss einen Moment lang aufrechterhalten werden, und wenn es mit einer Hand angezeigt wird, muss die Hand der Seite der Mannschaft entsprechen, die den Fehler oder die Aufforderung gemacht hat.

D11

30.2 FLAGGENSIGNAL DER LINIENRICHTER

Die Linienrichter müssen mit dem offiziellen Flaggensignal die Art des angezeigten Fehlers anzeigen und das Signal einen Moment lang aufrechterhalten.

D12





TEIL 2 ABSCHNITT 3: DIAGRAMME

DIAGRAMM 1a: WETTBEWERB / KONTROLLBEREICH

Relevanten Regeln: 1, 14.5, 4.2.1, 4.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1

(...) Die Werte gelten für FIVB-, Welt- und offizielle Wettkämpfe.

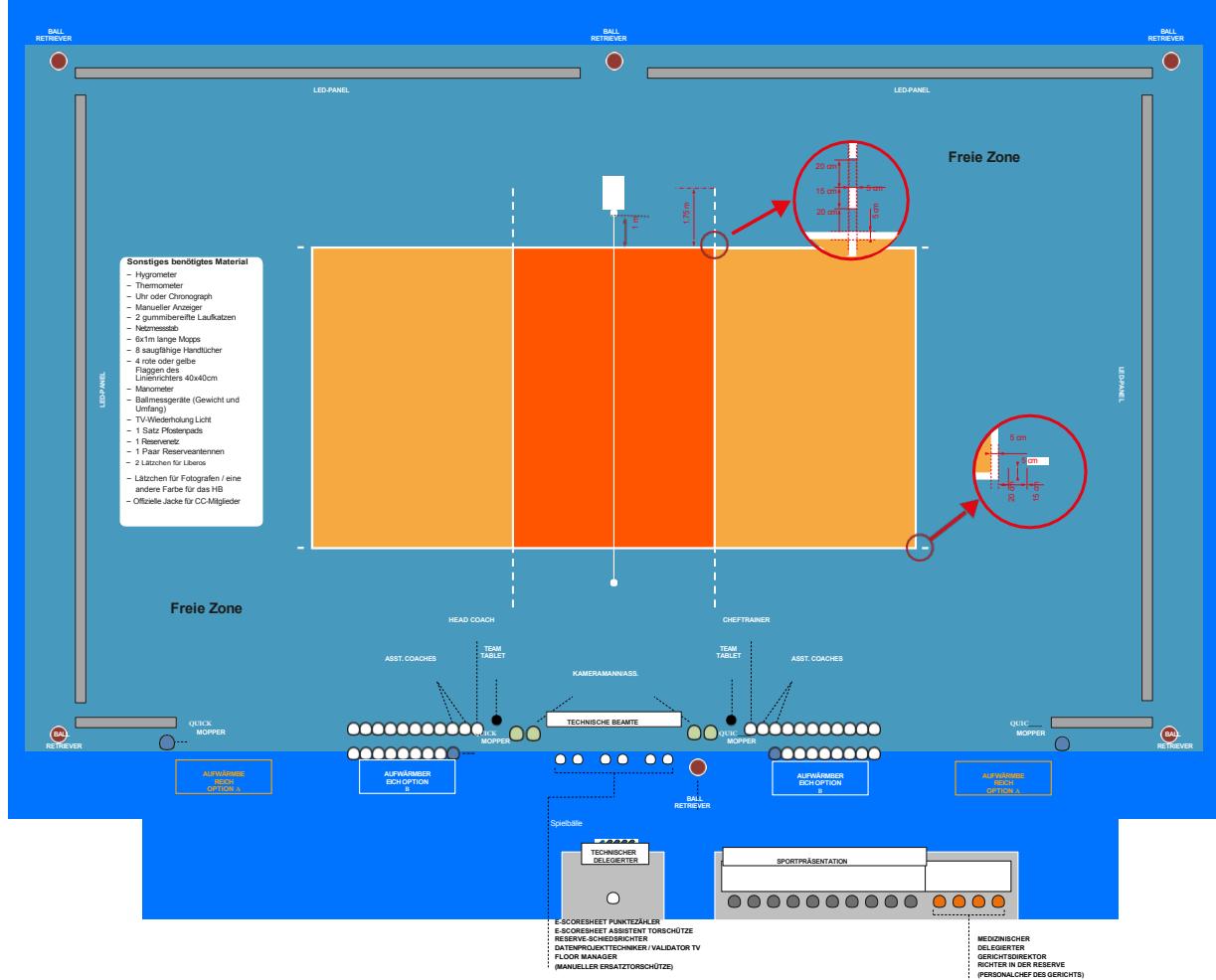


DIAGRAMM 1b. DER SPIELBEREICH

Relevante Regeln: 1, 14, 14.2, 14.3, 14.4, 14.5, 4.2.1, 4.2.3, 1, 15, 10.1, 19.3, 14, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

(...) Die Werte gelten für FIVB-, Welt- und offizielle Wettkämpfe.

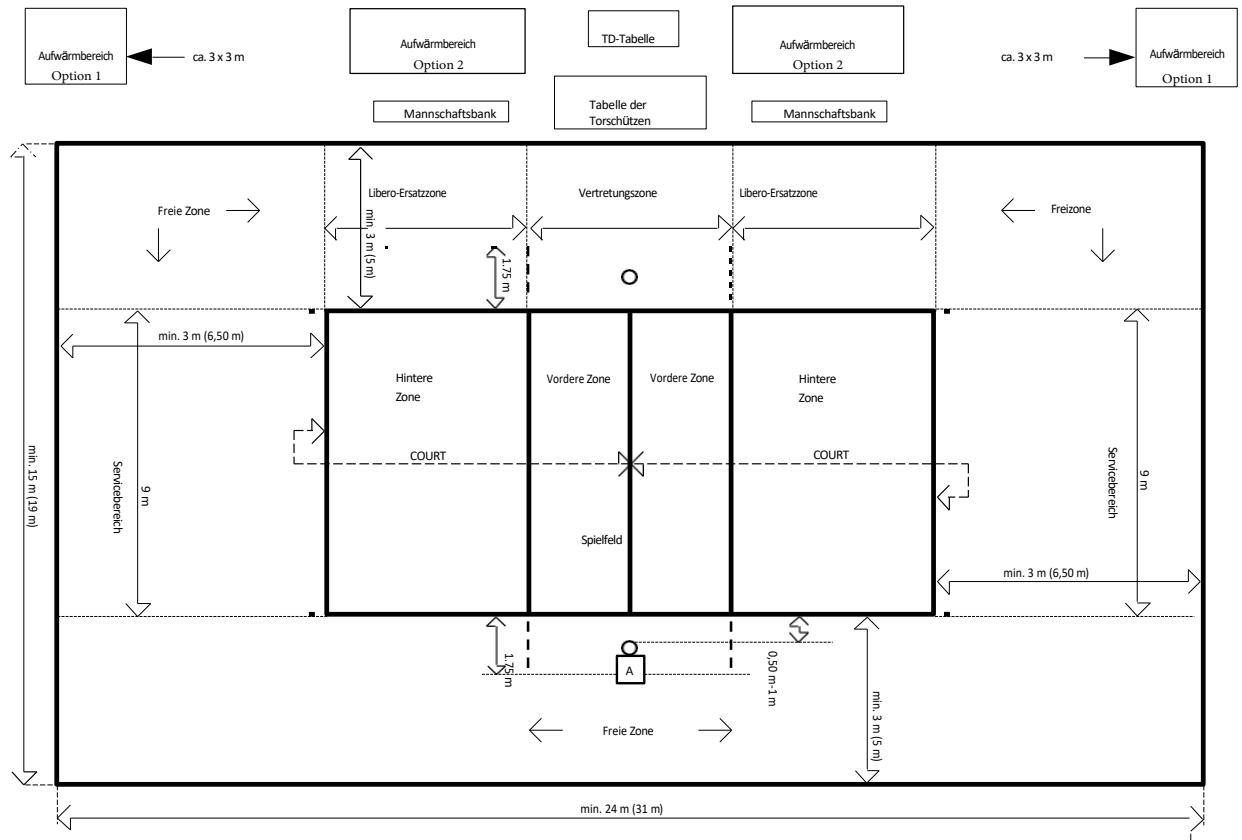


DIAGRAMM 2: DAS SPIELFELD

Relevante Regeln: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1

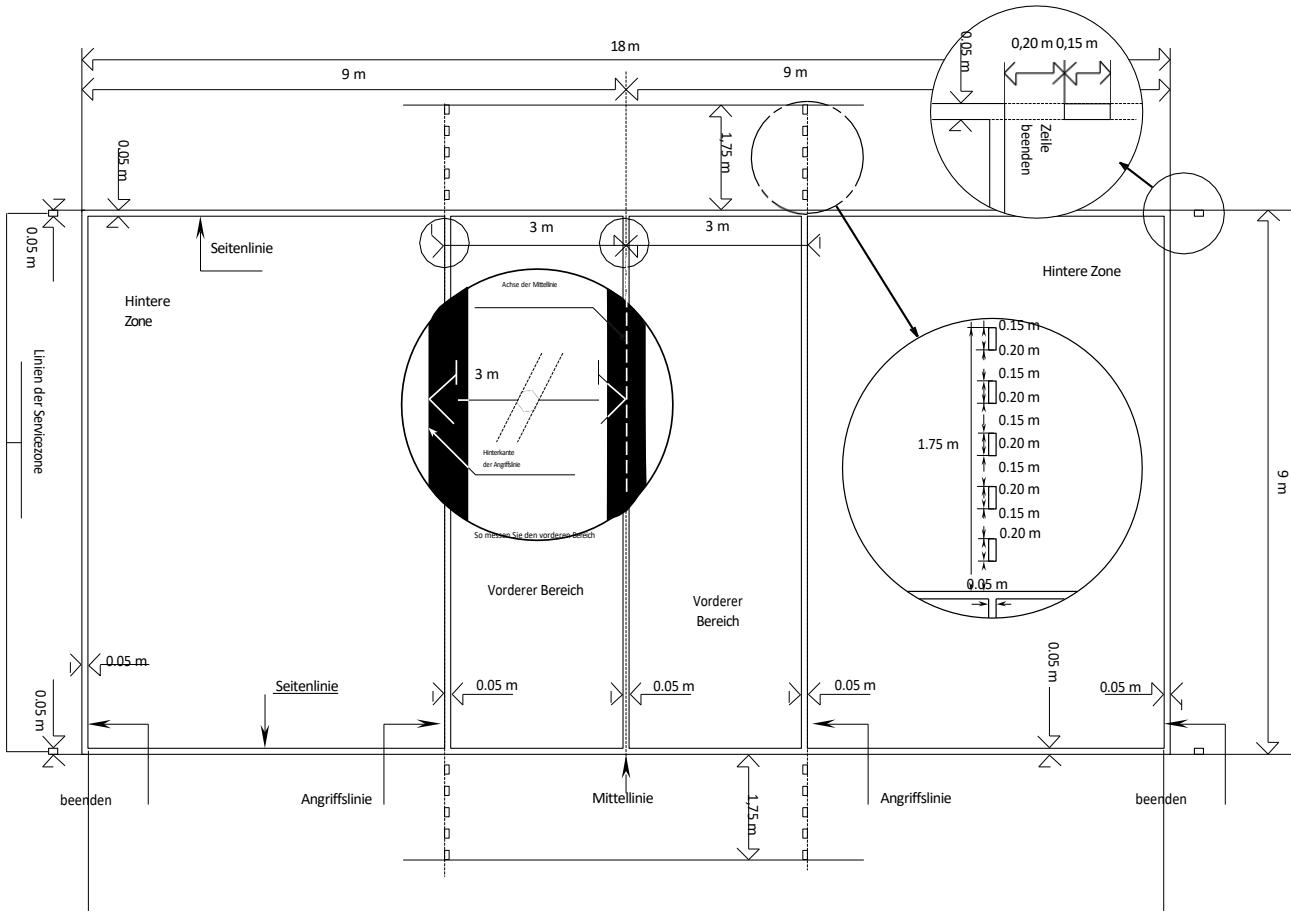


DIAGRAMM 3: AUFBAU DES NETZES

Relevante Regeln: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

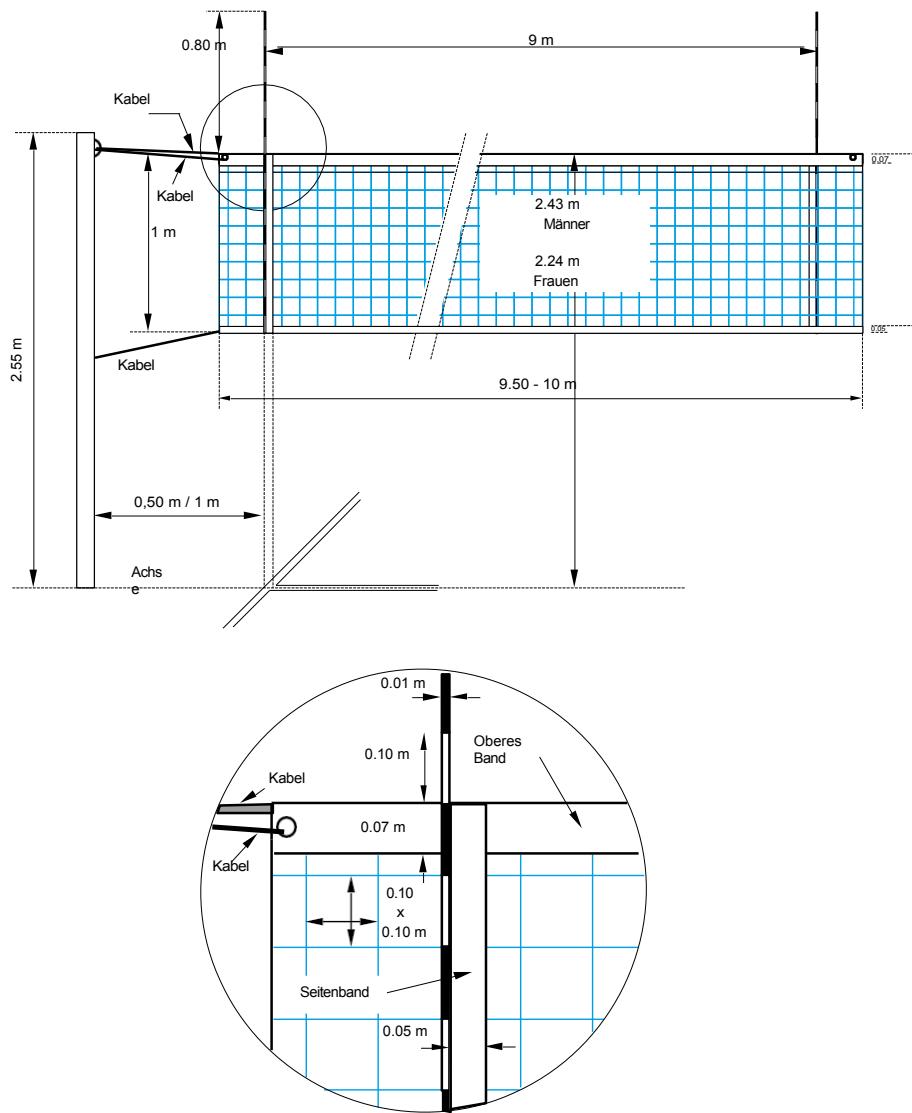
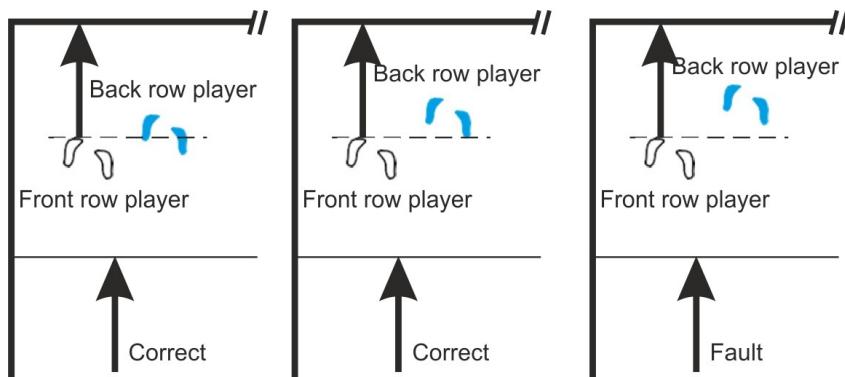


DIAGRAMM 4: POSITION DER SPIELER

Relevante Regeln: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

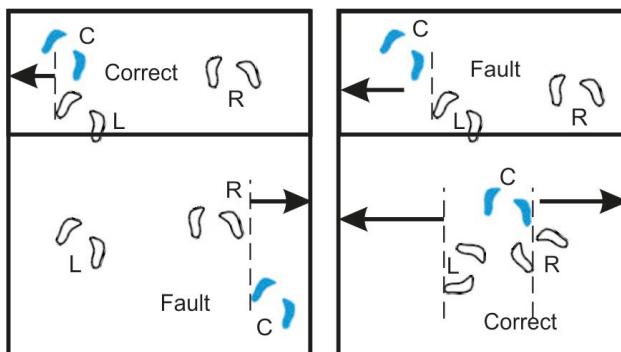
Beispiel A:

Bestimmung der Positionen zwischen einem Spieler in der vorderen Reihe und dem entsprechenden Spieler in der hinteren Reihe



Beispiel B:

Bestimmung der Positionen zwischen Spielern der gleichen Reihe



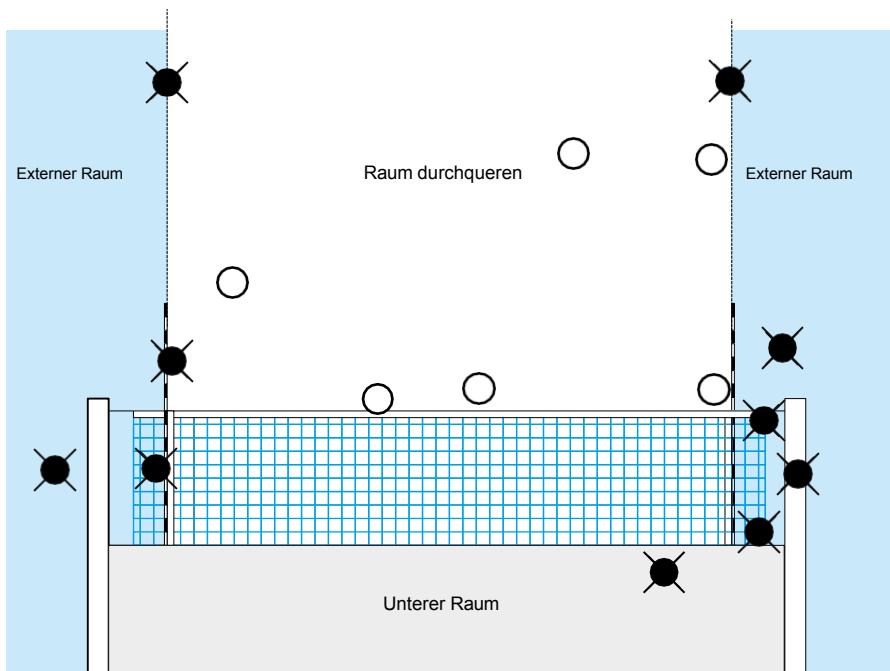
C (C)= Mittlerer Spieler

R (D)= Rechter Spieler

L (G) = Linker Spieler

DIAGRAMM 5a: BALL, der die senkrechte Ebene des Netzes zum gegnerischen überquert

Relevante Regeln: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.2.3, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



= Störung

= Richtiges Kreuzen

DIAGRAMM 5b: BALL, DER DIE VERTIKALE EBENE DES NETZES ÜBERQUERT UND IN DIE GEGNERISCHE FREIE GELANGT

Relevante Regeln: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

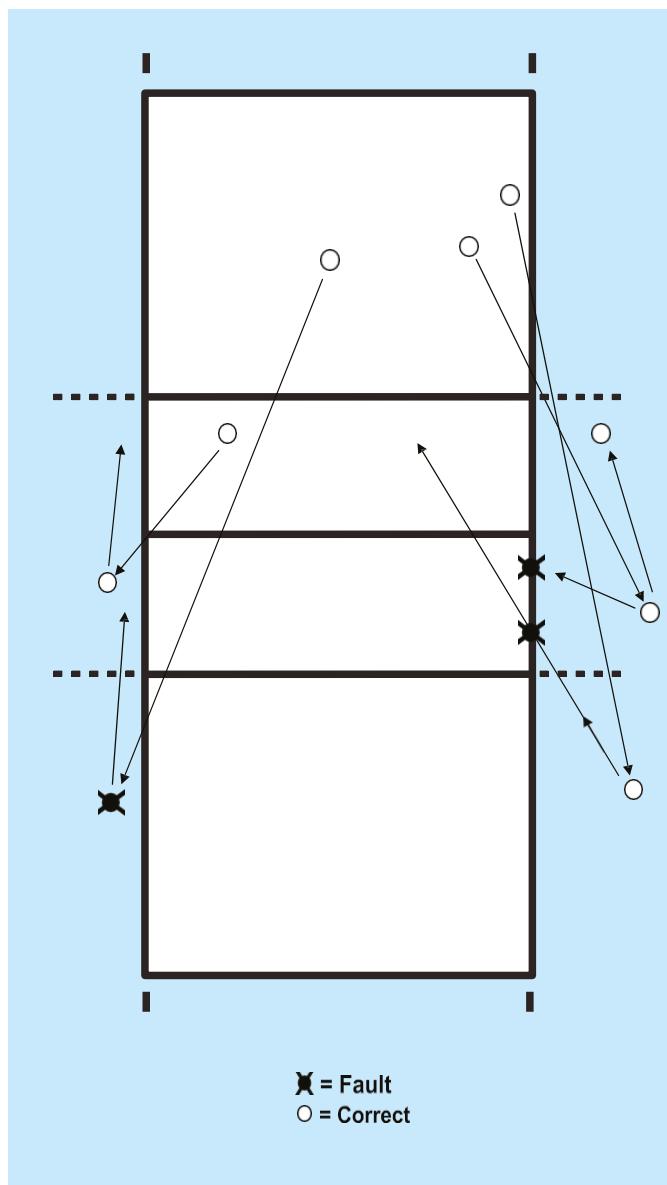


DIAGRAMM 6: KOLLEKTIVBILDSCHIRM

Relevante Regeln: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

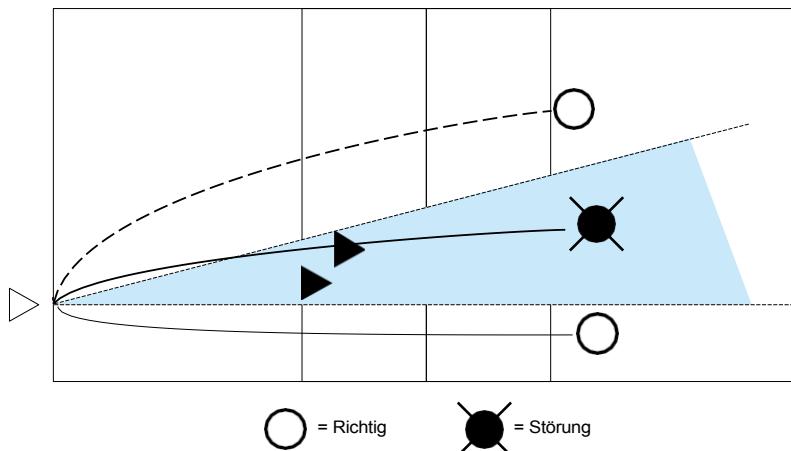
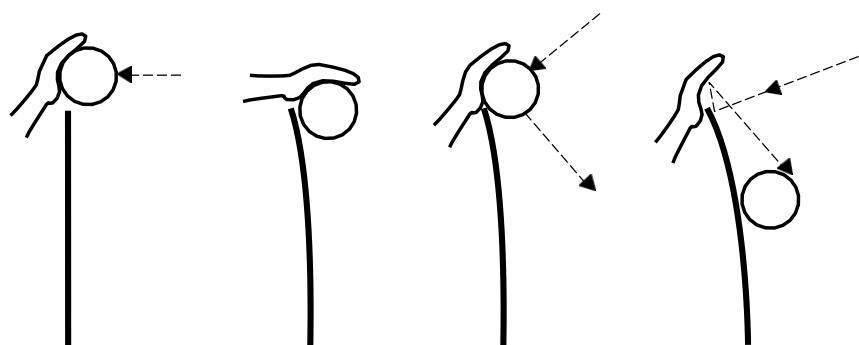


DIAGRAMM 7: FERTIGER BLOCK

Einschlägige Vorschrift: 14.1.3



Ball oberhalb des Netzes

Ball tiefer als die
Netzoberkante

Der Ball berührt das
Netz

Ball prallt vom Netz ab

DIAGRAMM 8: ANGRIFF DES SPIELERS DER HINTEREN REIHE

Relevante Regeln: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

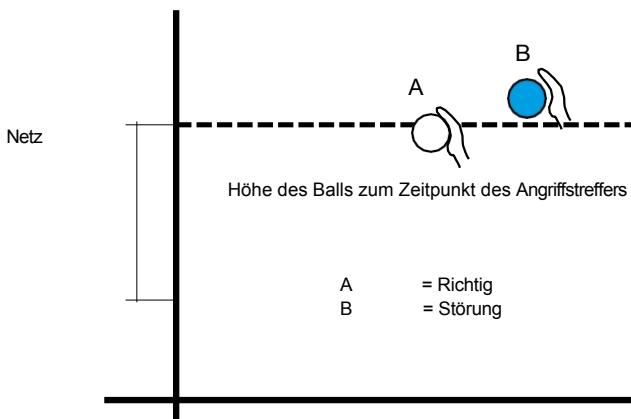
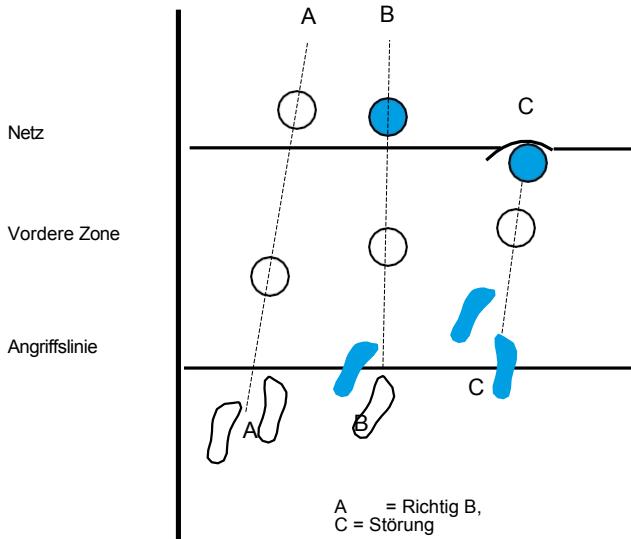


DIAGRAMM 9: SKALEN FÜR VERWARNUNGEN UND SANKTIONEN UND IHRE FOLGEN

Relevante Regeln: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: MISSBRAUCHSWARNUNGEN UND SANKTIONEN

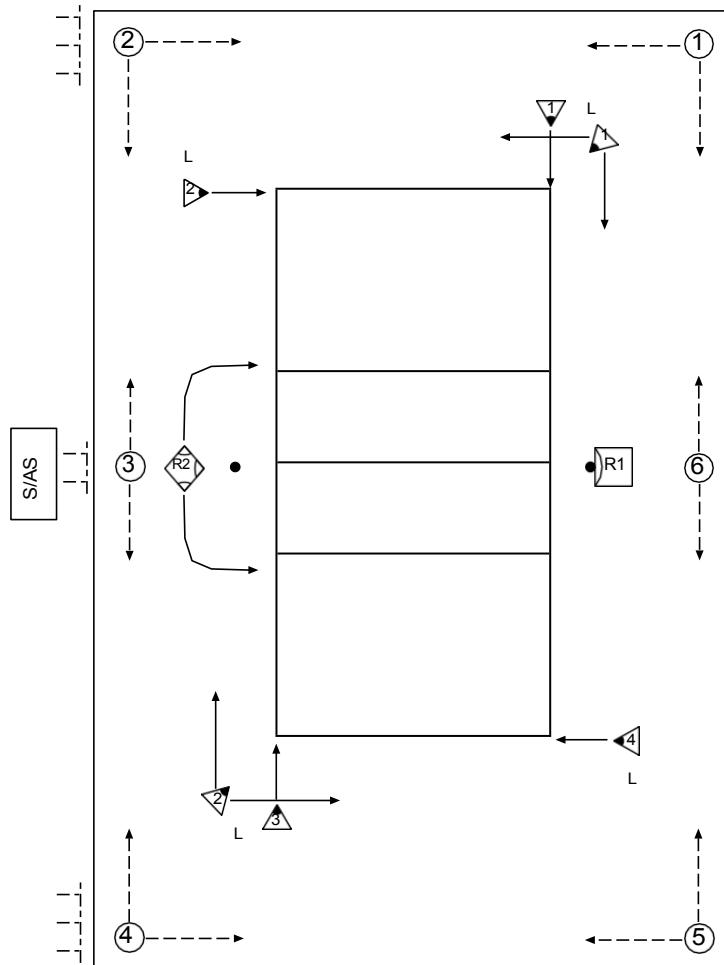
| KATEGORIEN | OCCURRENCE | OFFENDER | SANKTION | KARTEN | CONSEQUENCE |
|------------------------------------|---------------------------|-------------------|-------------------------------|---------------------|---|
| GERINGFÜGIGE S FEHLVERHALTEN | Stufe 1 | Jedes Mitglied | Nicht als Sanktion betrachtet | Keine | Nur Prävention |
| | Stufe 2 | | | Gelb | |
| | jederzeitige Wiederholung | | Strafe | wie unten | wie unten |
| UNHÖFLICHES BENEHMEN | Erste | Jedes Mitglied | Strafe | Rot | Ein Punkt und Aufschlag für den Gegner |
| | Zweite | Gleiches Mitglied | Ausweisung | Rot+ Gelb gemeinsam | Das Teammitglied muss sich für den Rest des Satzes in die Mannschaftsgarderobe begeben. |
| | Dritte | Gleiches Mitglied | Disqualifizierung | Rot+ Gelb separat | Das Mannschaftsmitglied muss sich für den Rest des Spiels in die Mannschaftsumkleide begeben. |
| BELEIDIGEND ES VERHALTEN | Erste | Jedes Mitglied | Ausweisung | Rot+ Gelb gemeinsam | Das Teammitglied muss sich für den Rest des Satzes in die Mannschaftsumkleide begeben. |
| | Zweite | Gleiches Mitglied | Disqualifizierung | Rot+ Gelb separat | Das Mannschaftsmitglied muss sich für den Rest des Spiels in die Mannschaftsumkleide begeben. |
| AGGRESSION | Erste | Jedes Mitglied | Disqualifizierung | Rot+ Gelb separat | Das Mannschaftsmitglied muss sich für den Rest des Spiels in die Mannschaftsumkleide begeben. |

9b: WARNSYMBOLE UND SANKTIONEN BEI VERZUG

| KATEGORIEN | OCCURRENCE | OFFENDER | ENTSCHEIDUNG oder SANKTION | KARTEN | CONSEQUENCE |
|-------------|--------------------|--------------------------|-------------------------------|-------------------------------------|--|
| VERZÖGERUNG | Erste | Jedes Mitglied des Teams | Verzögerungswarnung | Handzeichen Nr. 25 mit gelber Karte | Prävention - keine Strafe |
| | Zweite und weitere | Jedes Mitglied des Teams | Verspätungszuschlag | Handzeichen Nr. 25 mit roter Karte | Ein Punkt und Aufschlag für den Gegner |

DIAGRAMM 10: STANDORT DES SCHIEDSRICHTERTEAMS UND SEINER ASSISTENTEN

Relevante Regeln: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



= Erster Kampfrichter

= Zweiter Kampfrichter

S/AS= Scorer/Assistant Scorer

= Linienrichter (Nummern 1-4 oder 1-2)

= Balljäger (Nummern 1-6)

= Bodenwischer

DIAGRAMM 11: OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

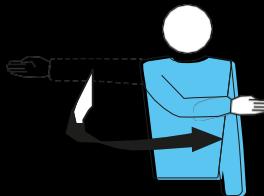
Legende: **FS** Schiedsrichter, die das Signal entsprechend ihren regulären Aufgaben zeigen müssen
(F) Schiedsrichter, die das Signal in besonderen Situationen zeigen

1 ZUSTELLUNGSVOLLMACHT

Relevante Regeln: 12.3, 22.2.1.1

Bewegen Sie die Hand, um die Fahrtrichtung anzugeben.

F

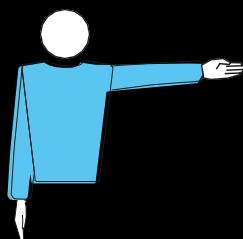


2 TEAM ZU BEDIENEN

Relevante Regeln: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Strecken Sie den Arm zu der Seite des Teams aus, die aufschlagen soll.

FS

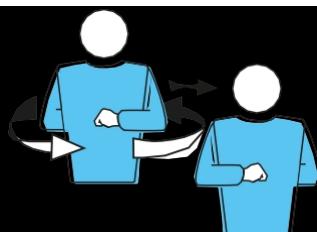


3 WECHSEL DER GERICHE

Einschlägige Vorschrift: 18.2

Heben Sie die Unterarme nach vorne und hinten und drehen Sie sie um den Körper

F

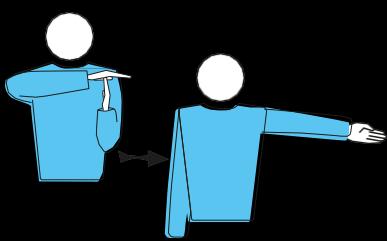


4 TIME-OUT

Einschlägige Vorschrift: 15.4.1

Legen Sie die Handfläche der einen Hand über die Finger der anderen Hand, die senkrecht gehalten werden (ein T bilden), und zeigen Sie dann auf das anfordernde Team

FS



5 ERSATZ

Relevante Regeln: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Kreisende Bewegung der Unterarme umeinander

6a MISSBRAUCH WARNUNG

Relevante Regeln: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Eine gelbe Karte für eine Verwarnung zeigen

**6b STRAFE FÜR MISSBRAUCH**

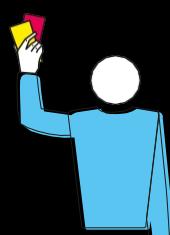
Relevante Regeln: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Zeigen einer roten Karte für einen Elfmeter

**7 AUSSCHLIESUNG**

Relevante Regeln: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Zeigen Sie beide Karten gemeinsam für den Ausschluss

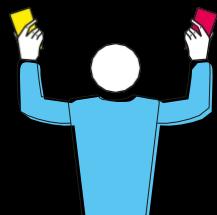


8 DISQUALIFIZIERUNG

Relevante Regeln: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Zeigen Sie rote und gelbe Karten getrennt für die Disqualifikation

F



9 ENDE DES SATZES (ODER SPIELS)

Relevante Regeln: 6.2, 6.3

Die Unterarme vor der kreuzen, Hände öffnen

FS

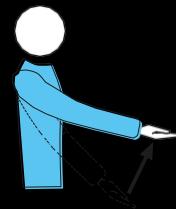


10 NICHT GEWORFER ODER NICHT FREIGEGBENER BALL BEIM AUFSCHLAGTREFFER

Einschlägige Vorschrift: 12.4.1

Heben Sie den ausgestreckten Arm an, die Handfläche zeigt nach oben.

F



11 VERSPÄTUNG IM DIENST

Einschlägige Vorschrift: 12.4.4

Acht Finger anheben, spreizen

F



12 BLOCKIERFEHLER ODER ABSCHIRMUNG

Relevante Regeln: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Beide Arme senkrecht anheben, Handflächen nach vorne

FS**13 POSITIONS- ODER ROTATIONSFehler**

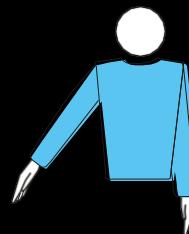
Relevante Regeln: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Mit dem Zeigefinger eine kreisende Bewegung machen

FS**14 KUGEL "IN"**

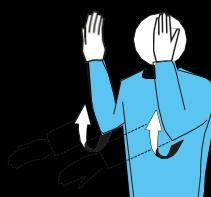
Einschlägige Vorschrift: 8.3

Richten Sie den Arm und die Finger auf den Boden

F S**15 KUGEL "AUS"**

Relevante Regeln: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

Heben Sie die Unterarme senkrecht an, die Hände sind geöffnet, die Handflächen zeigen zum Körper.

FS

16 FANG

Relevante Regeln: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Heben Sie den Unterarm langsam an, die Handfläche zeigt nach oben.

F

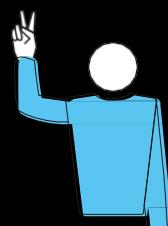


17 DOPPELKONTAKT

Relevante Regeln: 9.3.4, 23.3.2.3b

Zwei Finger anheben, spreizen

F

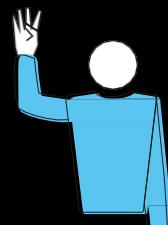


18 VIER HITS

Relevante Regeln: 9.3.1, 23.3.2.3b

Vier Finger anheben, spreizen

F

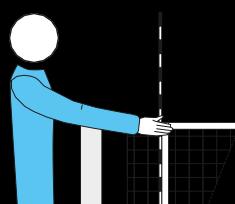


19 NETZBERÜHRUNG DURCH DEN SPIELER - DER AUFGESCHLAGENE BALL BERÜHRT DAS NETZ ZWISCHEN DEN ANTENNAHEN UND ÜBERSCHREITET NICHT DIE VERTIKALE EBENE DES NETZES

Relevante Regeln: 11.4.4, 12.6.2.1

Zeigen Sie die entsprechende Seite des Netzes mit entsprechenden Hand an.

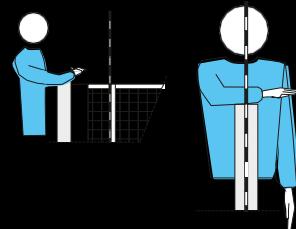
FS



20 ÜBER DAS NETZ HINAUSGEHEN

Relevante Regeln: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Legen Sie eine Hand über das Netz, die Handfläche zeigt nach unten.



F

21 ANGRIFFSTREFFER FEHLER

Einschlägige Vorschriften:

- durch einen Spieler der hinteren Reihe, durch einen Libero oder beim Aufschlag des Gegners:
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- bei einem Überhand-Fingerpass durch den Libero in seiner vorderen Zone oder deren Verlängerung:
13.3.6

Mit dem Unterarm eine Abwärtsbewegung machen, Hand offen

FS



22 EINDRINGEN IN DAS GEGNERISCHE SPIELFELD, WOBEI DER BALL DEN UNTEREN RAUM DURCHQUERT, ODER DER SERVER DAS SPIELFELD BERÜHRT (ENDLINIE) ODER DER SPIELER ZUM ZEITPUNKT DES AUFSCHLAGTREFFERS SEINEN PLATZ VERLÄSST

Relevante Regeln: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Zeigen Sie auf die Mittellinie oder auf die entsprechende Linie

FS



23 DOPPELFEHLER UND WIEDERHOLUNG

Relevante Regeln: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Beide Daumen vertikal anheben

F



24 BALL BERÜHRT

Relevante Regeln: 23.3.2.3b, 24.2.2

Mit der Handfläche der einen Hand die Finger der anderen Hand bürsten, die senkrecht gehalten werden

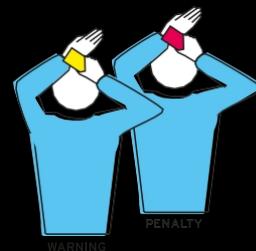


F

25 VERSPÄTUNGSWARNUNG / VERSPÄTUNGSSTRAFE

Relevante Regeln: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2

Bedecken Sie das Handgelenk mit einer gelben Karte (Verwarnung) und mit einer roten Karte (Strafe)



F



DIAGRAMM 12: OFFIZIELLE FLAGGENSIGNALA DER LINIENRICHTER

1 KUGEL "IN"

Einschlägige Vorschrift: 8.3,

29.2.1.1

Spitze nach unten mit Flagge

L



2 KUGEL "AUS"

Relevante Regeln: 8.4.1, 29.2.1.1

Flagge vertikal hissen

L

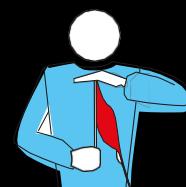


3 BALL BERÜHRT

Einschlägige Vorschrift: 29.2.1.2

Fahne hochziehen und mit der freien Handfläche die Spitze berühren

L



4 FEHLER BEIM ÜBERQUEREN DES RAUMS, BALLBERÜHRUNG MIT EINEM ÄUSSEREN GEGENSTAND ODER FUSSFEHLER EINES BELIEBIGEN SPIELERS BEIM

Relevante Regeln: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3,

29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

Fahne über dem Kopf schwenken und auf die Antenne oder die jeweilige Leitung zeigen

L

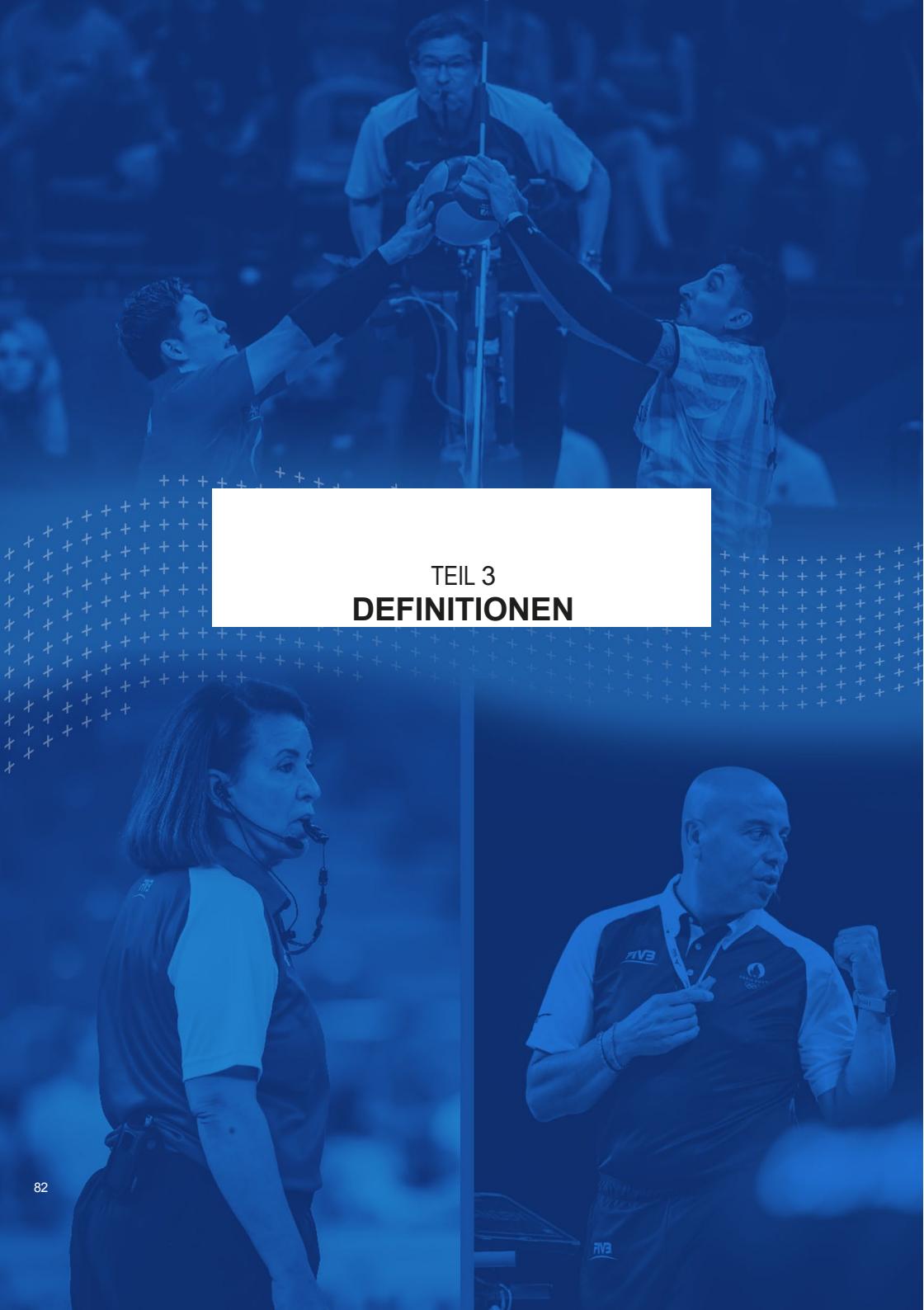


5 URTEILSFINDUNG UNMÖGLICH

Heben und verschränken Sie beide Arme und Hände vor der Brust

L





TEIL 3 **DEFINITIONEN**

WETTBEWERB/ KONTROLLBEREICH

Die Wettkampf-/Kontrollzone ist ein Korridor um das Spielfeld und die freie Zone, der alle Räume bis zu den äußeren Barrieren oder dem Begrenzungzaun umfasst. Siehe Diagramm/Abbildung 1a.

ZONEN

Dies sind Abschnitte innerhalb der Spielfläche (d.h. Spielfeld und freie Zone), die im für einen bestimmten Zweck (oder mit besonderen Einschränkungen) definiert sind. Dazu gehören: Vordere Zone, Aufschlagzone, Auswechselzone, freie Zone, hintere Zone und Libero-Ersatzzone.

BEREICHE

Dies sind Abschnitte des Bodens außerhalb der freien Zone, die in den Regeln eine bestimmte Funktion haben. Dazu gehören: Aufwärmbereich.

UNTERER RAUM

Dies ist der Raum, der im oberen Teil durch den Boden des Netzes und die Schnur, die es mit Pfosten verbindet, an den Seiten durch die Pfosten und im unteren Teil durch die Spielfläche begrenzt wird.

CROSSING SPACE

Der Kreuzungsraum ist definiert durch:

- Das horizontale Band am oberen Rand des Netzes
- Die Antennen und ihre Verlängerung
- Die Decke

Der Ball muss durch den Kreuzungsraum zum gegnerischen COURT gelangen.

EXTERNER RAUM

Der Außenraum befindet sich in der vertikalen Ebene des Netzes außerhalb der Kreuzungs- und Unterräume.

AUSWEICHQUARTIER

Dies ist der Teil der Freizone, in dem die Substitutionen werden.

ES SEI DENN, MIT ZUSTIMMUNG VON FIVB

In dieser Erklärung wird anerkannt, dass es zwar Vorschriften über die Standards und Spezifikationen von Ausrüstung und Einrichtungen gibt, dass die FIVB jedoch gelegentlich Sonderregelungen treffen kann, um das Volleyballspiel zu fördern oder neue Bedingungen zu testen.

FIVB-STANDARDS

Die technischen Spezifikationen oder Grenzwerte, die von der FIVB für die Hersteller der Ausrüstung festgelegt wurden.

FAULT

- a) Eine regelwidrige Spielaktion.
- b) Ein Regelverstoß, bei dem es sich nicht um eine Spielaktion handelt.

DРИBBLING

Dribbeln bedeutet, den Ball aufspringen zu lassen (in der Regel als Vorbereitung zum Werfen und Aufschlagen). Andere vorbereitende Aktionen können (unter anderem) das Bewegen des Balls von Hand zu Hand sein.

BALLRÜCKHOLER UND SCHNELLWISCHER

Dies sind Personen, deren Aufgabe es ist, den Spielfluss aufrechtzuerhalten, indem sie den Ball zwischen den Ballwechseln zum Aufschläger rollen.

Schnellwischer: sind Mitarbeiter, deren Aufgabe es ist, den Boden nach jeder Rallye mit kleinen Handtüchern sauber und gegebenenfalls trocken zu halten.

RALLY POINT

Dies ist das System, bei dem ein Punkt erzielt wird, wenn ein Ballwechsel gewonnen wird.

INTERVALL

Die Zeit zwischen den Sätzen. Der Platzwechsel im 5. entscheidenden Satz ist nicht als Pause zu betrachten.

UMBENENNUNG

Dies ist der Vorgang, bei dem ein Libero, der nicht weiterspielen kann oder von der Mannschaft für "spielunfähig" erklärt wird, seine Rolle von einem anderen Spieler (mit Ausnahme des regulären Ersatzspielers) übernommen wird, der sich zum Zeitpunkt der Neubestimmung nicht auf dem Spielfeld befindet.

ERSATZ

Dies ist die Handlung, bei der ein regulärer Spieler das Spielfeld verlässt und einer der beiden Liberos (wenn es mehr als einer ist) seinen Platz einnimmt. Dies kann auch den Tausch von Libero gegen Libero beinhalten. Der reguläre Spieler kann dann einen der beiden Liberos ersetzen. Zwischen den Auswechselungen muss ein vollständiger Ballwechsel mit einem beliebigen Libero stattfinden.

INTERFERIERENDE

Jede Aktion, die der gegnerischen Mannschaft einen Vorteil verschafft, oder jede Aktion, die den Gegner daran hindert, den Ball zu spielen.

O-2bis

Ein offizielles FIVB-Formular zur Registrierung von Spielern und Mannschaftsoffiziellen. Es sollte bei der Voruntersuchung vorgelegt werden.

OBJKT AUSSEN

Ein Gegenstand oder eine Person, der/die außerhalb des Spielfelds oder nahe der Grenze des freien Spielraums den Flug des Balls behindert. Zum Beispiel: Oberlichter, der Stuhl des Schiedsrichters, TV-Geräte, der Tisch des Torschützen und Netzpfosten. Zu den äußeren Gegenständen zählen nicht die Antennen, da sie als Teil des Netzes betrachtet werden.

SUBSTITUTION

Dies ist die Handlung, mit der ein regulärer Spieler das Spielfeld verlässt und ein anderer regulärer Spieler seinen Platz einnimmt.

ERSTER TREFFER DER MANNSCHAFT

Es gibt vier Fälle, in denen die Spielaktion als erster Treffer der Mannschaft gewertet wird:

- Service-Empfang
- einen Angriff der gegnerischen Mannschaft zu empfangen
- Spielen des Balles Abprallen vom eigenen Block
- den Ball spielen, der vom gegnerischen Block abprallt

PROTOKOLL

Die Abfolge der Ereignisse vor , einschließlich des Anwurfs, des , der Vorstellung der Mannschaften und der Schiedsrichter, die im Spezifischen Handbuch für Wettbewerbe beschrieben sind.

INDEX

A

| | |
|---|----|
| Aktionen, an denen der Libero beteiligt ist | 42 |
| Zusätzliche Ausrüstung | 16 |
| Antennen | 15 |
| Anwendung von Sanktionen bei Fehlverhalten | 48 |
| Assistenztrainer | 21 |
| Stellvertretender Torschütze | 57 |
| – Standort | 57 |
| – Zuständigkeiten | 57 |
| Angriffs-Treffer | 33 |
| Autorisierung der Dienstleistung | 32 |

B

| | |
|--------------------------------------|------------|
| Ball im Netz | 29 |
| Der Ball geht über das Netz | 29 |
| Ball "in" | 27, 76, 80 |
| Ball im Spiel | 27 |
| Ball im Netz | 30 |
| Ball "aus" | 27, 76, 80 |
| Ball aus dem Spiel | 27 |
| Ballrückholsystem | 16 |
| Ball berührt das Netz | 30 |
| Kugeln | 16 |
| Block | 34, 69 |
| Block Kontakt | 35 |
| Blockieren | 34, 76 |
| Block- und Mannschaftstreffer | 35 |
| Blockierung von Fehlern | 35 |
| Blockierung des Dienstes | 35 |
| Blockieren im Raum des Gegners | 35 |

C

| | |
|-------------------------------------|--------|
| Hauptmann | 19 |
| Herausforderung Kampfrichter | 54 |
| – Standort | 54 |
| – Zuständigkeiten | 54 |
| Wechsel der Gerichte | 41, 73 |
| Änderung der Ausrüstung | 19 |
| Merkmale des Angriffstreffers | 33 |
| Merkmale des Treffers | 28 |
| Trainer | 20 |
| Kontakt mit dem Netz | 31 |

D

| | |
|--|----|
| Ausfall und unvollständiges Team | 23 |
| Sanktionen verzögern | 39 |
| Benennung Libero | 42 |
| Abmessungen | 12 |

E

| | |
|---|--------|
| Ausrüstung | 18, 42 |
| Außergewöhnliche Spielunterbrechung | 40 |
| Außergewöhnliche Substitution | 37 |
| Ausführung der Dienstleistung | 32 |
| Externe Störungen | 40 |

F

| | |
|---------------------------------------|----|
| Faires Spiel | 46 |
| Fehler beim Spielen des Balls | 29 |
| Bei der Wartung gemachte Fehler | 33 |
| Fehler des Angriffstreffers | 34 |
| Erster Kampfrichter | 51 |
| – Behörde | 51 |
| – Standort | 51 |
| – Zuständigkeiten | 52 |
| Erster Dienst in einer Reihe | 31 |
| Verbotene Gegenstände | 19 |

G

| | |
|----------------------------|--------|
| Spielverzögerungen | 39 |
| Spielunterbrechungen | 36, 40 |

H

| | |
|-----------------------|----|
| Höhe des Netzes | 14 |
|-----------------------|----|

I

| | |
|---|----|
| Unzulässige Auswechslung | 38 |
| Unzulässiger Antrag | 39 |
| Verletzung/Krankheit | 40 |
| Unterbrechungen | 36 |
| Intervalle | 41 |
| Intervalle und Wechsel der Gerichte | 41 |

L

| | |
|--|-----------|
| Beleuchtung | 14 |
| Begrenzung der Auswechslungen | 37 |
| Linienrichter | 58, 80-81 |
| Flaggensignale der Linienrichter | 59, 80-81 |
| – Standort | 58 |
| – Zuständigkeiten | 58 |
| Linien auf dem Spielfeld | 13 |
| Standort des Teams | 18 |

M

| | |
|---|----|
| Geringfügiges Fehlverhalten | 46 |
| Fehlverhalten und seine Sanktionen | 46 |
| Fehlverhalten vor und zwischen den Sätzen | 48 |
| Fehlverhalten, das zu Sanktionen führt | 47 |

| | |
|---|------------------------|
| N | |
| Netz und Pfosten | 14 |
| Anzahl der regelmäßigen Spielunterbrechungen | 36 |
| O | |
| Amtliche Signale | 59, 73-79, 80-81 |
| Offizielles Aufwärmprogramm | 23 |
| P | |
| Durchdringung unter dem Netz | 30 |
| Spieler am Netz | 30 |
| Fehler des Spielers am Netz | 31 |
| Spieldfläche | 12, 63 |
| Spieldfläche | 12 |
| Das Spiel mit dem Ball | 28 |
| Positionen | 25 |
| Positionsfehler | 25 |
| Beiträge | 15 |
| Länger andauernde Unterbrechungen | 40 |
| R | |
| Über das Netz hinausreichend | 30, 78 |
| Schiedsrichterteam | 50, 72 |
| – Zusammensetzung | 50 |
| – Verfahren | 50 |
| – Zuständigkeiten | 52, 54, 55, 56, 57, 58 |
| Handzeichen des Schiedsrichters | 58, 73-79 |
| Antrag auf regelmäßige Spielunterbrechungen | 36 |
| Anforderungen an das Verhalten | 46 |
| Reserve-Schiedsrichter | 55 |
| – Standort | 55 |
| – Zuständigkeiten | 55 |
| Beschränkungen des Angriffs treffen | 33 |
| Drehung | 26 |
| Rotationsfehler | 26, 76 |
| S | |
| Sanktionskarten | 48, 71, 74, 75 |
| Sanktionsskalen | 47, 71 |
| Torschütze | 56 |
| – Standort | 56 |
| – Zuständigkeiten | 56 |
| Screening | 32, 76 |
| Zweiter Kampfrichter | 53 |
| – Behörde | 53 |
| – Standort | 53 |
| – Zuständigkeiten | 54 |
| Dienst | 31 |
| Serviceauftrag | 32 |
| Abfolge der regelmäßigen Spielunterbrechungen | 36 |
| Aufschlagfehler und Stellungsfehler | 33 |
| Seitliche Bänder | 15 |
| Sportliches Verhalten | 46 |
| Normen | 16 |
| Zustände des Spiels | 27 |
| Struktur | 15 |
| Struktur des Spiels | 23 |
| Auswechselung | 37 |
| Ersetzung des Ausschlusses oder der Disqualifizierung | 38 |
| Substitutionsverfahren | 38 |
| T | |
| Mannschaften | 17 |
| Zusammensetzung des Teams | 17 |
| Teamleiter | 19 |
| Team-Treffer | 28, 35 |
| Startaufstellung der Mannschaft | 24 |
| Temperatur | 14 |
| Der Libero-Spieler | 42 |
| Der Wurf | 23 |
| Auszeit | 37 |
| Um einen Punkt zu erzielen | 22 |
| Einen Punkt erzielen, einen Satz und das Spiel gewinnen | 22 |
| Einen Satz zu gewinnen | 22 |
| Um das Spiel zu gewinnen | 23 |
| Arten von Verspätungen | 39 |
| U | |
| Gleichmäßigkeit der Bälle | 16 |
| Z | |
| Zonen und Gebiete | 13 |

22





fivb.com