

## Volleyball nach Internationalen Spielregeln (Stand 2023)

### 1. Spielfläche:

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

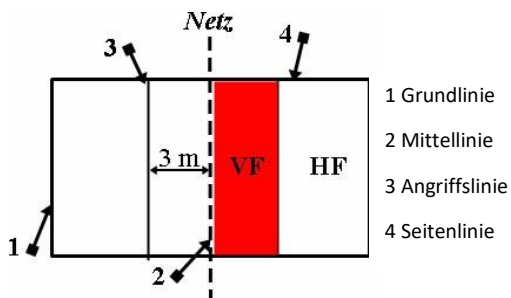
#### 1.1. Abmessungen:

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18x9m. Die Mindesthöhe beträgt 7m und frei von Hindernissen

#### 1.2. Oberfläche des Spielfeldes:

Die Oberfläche muss eben, waagrecht und gleichmäßig sein. Sie darf für die Spieler keinerlei Verletzungsgefahr aufweisen. Keine raue oder rutschige Oberfläche!! Die Oberfläche muss von heller Farbe sein.

#### 1.3. Linien auf dem Feld:



Alle Linien sind 5cm breit und müssen farblich von Boden und anderen Linien unterscheidbar sein.

➤ Begrenzungslinie: 2 Seitenlinien und 2 Grundlinien begrenzen das Spielfeld und gehören zu ihm.

➤ Mittellinie: Die Achse teilt das Spielfeld in zwei gleiche Felder von je 9x9m und geht unter dem Netz entlang.

➤ Angriffslinie: In jedem Feld wird im Abstand von 3m von der Mittellinie eine Angriffslinie gezogen.

#### 1.4. Zonen und Flächen:

- Vorderzone: Die Vorderzone ist der Bereich zwischen Mittellinie und Angriffslinie, die in voller Breite zu dieser Zone gehört.
- Aufschlagszone: Die Aufschlagszone ist eine 9m breite Fläche hinter der Grundlinie. Seitlich begrenzt durch die Seitenlinien. In dieser Zone muss der Aufschlag ausgeführt werden.

### 2. Netz und Pfosten:



2.1. Netzhöhe: Senkrecht über der Mittellinie befindet sich ein Netz, dessen Oberkante auf einer Höhe von 2,43m für Männer und 2,24m für Frauen (Jugend haben geringere Höhen je nach Alter). Gemessen wird in der Mitte des Netzes, über den Seitenauslinien darf die Höhe nicht mehr als 2cm höher sein.

2.2. Seitenbänder: Zwei weiße Bänder werden am Netz senkrecht über den Seitenlinien befestigt. Sie sind 5cm breit und 1m lang und gehören zum Netz.

2.3. Antennen: Antennen sind flexible Stäbe von 1,80m Länge (1m im Netz, 0,8m über der oberen Netzkante). Sie sind an der äußeren Kante jedes Seitenbandes befestigt. Sie sind rot-weiß markiert (ähnlich wie Absperrband). Die Antennen gehören zum Netz, Berührung zählt als Fehler.

### 3. Mannschaft:

#### 3.1. Zusammensetzung:

Eine Mannschaft setzt sich aus höchstens 14 Spielern (12 Spieler + 2 Liberos), einem Trainer, einem Trainerassistenten, einem Physiotherapeuten und einem Arzt zusammen.

Ein Spieler ist der Mannschaftskapitän (kein Libero!!) und wird im Spielberichtsbogen kenntlich gemacht.

#### 3.2. Spielerkleidung: Die Spielerkleidung muss einheitlich und sauber sein. Die Liberos müssen sich deutlich von den anderen Spielern unterscheiden. Spielernummern müssen auf Brust und Rücken befestigt sein und deutlich erkennbar.

### 4. Punkt-, Satz- und Spielgewinn:

#### 4.1. Punkt: Eine Mannschaft erhält einen Punkt:

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

#### 4.2. Fehler: Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn sie eine nicht regelgerechte Spielaktion ausführt. Es wird immer der erste Fehler gewertet. Begehen beide gleichzeitig einen Fehler, gibt es Doppelfehler und der Spielzug wird wiederholt.

#### 4.3. Spielzug und vollendeter Spielzug: Ein Spielzug ist vom Moment des Aufschlags bis der Ball „aus dem Spiel“ ist. Vollendet ist der Spielzug, wenn der Punkt gegeben wurde.

- Gewinnt die aufschlagende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt weiter auf.
- Gewinnt die annehmende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt danach auf.

#### 4.4. Satzgewinn: Gewinner eines Satzes ist die Mannschaft, die als erste 25 Punkt mit einem Vorsprung von mindestens 2 Punkten erzielt. Im Falle eines Gleichstandes von 24:24 wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Vorsprung von 2 Punkten erreicht ist (26:24, 27:25)

#### 4.5. Spielgewinn: Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die drei Sätze gewinnt. Im Falle eines 2:2 Gleichstandes wird er Entscheidungssatz bis 15 Punkte gespielt, wobei ein Vorsprung von 2 Punkten zu erreichen ist.

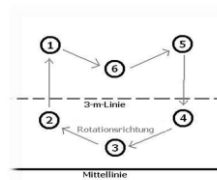
### 5. Startaufstellung und Positionen:

#### 5.1. Die Startaufstellung der Mannschaft gibt die Rotationsfolge auf dem Feld an. Dies muss während des Satzes beibehalten werden. Es stehen 6 Spieler auf dem Feld. Der Libero wird erst nach Kontrolle das Spielfeld betreten.

#### 5.2. In dem Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, muss jede Mannschaft (Ausnahme: Aufschlagspieler) in ihrem eigenen Feld entsprechend der Rotationsfolge stehen.

#### 5.3. Positionen der Spieler:

- Position 4 (vorne-links), 3 (vorne-mitte), 2 (vorne-rechts) sind Vorderfeldspieler
- Position 5 (hinten-links), 6 (hinten-mitte) 1 (hinten-rechts) sind Hinterfeldspieler
- Position 1 ist die Aufschlagposition
- Position 3 sehr oft Stellerposition



#### 5.4. Positions- und Rotationsfehler: Begeht eine Mannschaft einen Fehler in der Aufstellung oder rotiert falsch, ist das ein Punkt für der gegnerische Mannschaft.

## 6. Spielsituationen:

- Ball „im Spiel“: ist ab dem Zeitpunkt, in dem der Ball aufgeschlagen wird
- Ball „aus dem Spiel“: ist ab dem Zeitpunkt, in dem der Schiedsrichter abpfeift.
- Ball „in“: Der Ball ist „in“, wenn er den Boden oder die Linien des Spielfeldes berührt
- Ball „aus“: Der Ball ist „aus“, wenn er außerhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt. Einen Gegenstand außerhalb des Spielfeldes (Turnringe, Decke, nicht spielende Person, Antenne, Pfosten, Netz außerhalb der Seitenbänder) berührt oder das Netz außerhalb der Antennen überquert.

## 7. Das Spielen des Balles

- 7.1. Jede Mannschaft muss innerhalb der eigenen Spielfläche oder außerhalb auf der eigenen Seite den Ball spielen.
- 7.2. Berührungen: Jeder Kontakt eines Spielers mit dem Ball wird als Berührung bezeichnet. Eine Mannschaft darf höchstens 3 Berührungen haben (ausgenommen sind Blockberührungen).
  - Der Ball darf nicht zweimal vom gleichen Spieler gespielt werden (Ausnahme: Block)
  - Spielen 2 Spieler gleichzeitig den Ball, wird es als 2 Berührungen gezählt.
  - Berührt ein Gegner zwischendurch am Netz den Ball, erhält die andere Mannschaft erneut 3 Berührungen
- 7.3. Merkmale der Ballberührung
  - Der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden
  - Der Ball muss kurz berührt werden, er darf nicht gefangen oder geworfen werden
  - Der Ball darf mehrere Körperteile berühren, wenn dies gleichzeitig geschieht
  - Beim Block sind aufeinander folgende Ballberührungen erlaubt
  - Aufgeschlagene Bälle dürfen vom Gegner beim ersten Kontakt mit mehreren Körperteilen berührt werden, solange es innerhalb derselben Spielaktion erfolgt

Kommentiert [HH1]:

## 8. Ball am Netz

- Der Ball muss innerhalb der Antennen das Netz überqueren, egal auf welcher Höhe
- Der Ball muss über das Netz gespielt werden
- Netzberührungen des Balles ist kein Fehler, Ball darf weitergespielt werden
- Antennenberührung oder Seitenbandberührung des Balles ist ein Fehler

## 9. Spieler am Netz

- Berührt ein Spieler das Netz ist es ein Fehler
- Ein Spieler darf nicht über das Netz langten und den Ball auf der gegnerischen Seite spielen
- Ein Spieler darf nicht mit den Fuß vollständig über die Mittellinie treten. Der Fuß muss senkrecht über der Mittellinie stehen
- Jedes Körperteil oberhalb der Füße darf unter dem Netz das gegnerische Feld berühren, solange das Spiel des Gegners nicht beeinträchtigt wird.

#### 10. Aufschlag

- Der Aufschlag erfolgt von Position 1
- Die Grundlinie darf nicht berührt werden
- Der Aufschlag erfolgt erst nach Pfiff des Schiedsrichters
- Der Ball muss mit der Hand oder einem beliebigen Teil des Armes gespielt werden, nachdem er hochgeworfen oder losgelassen wurde
- Der Ball darf nur einmal hochgeworfen/losgelassen werden (Auftippen, Handwechsel ist erlaubt)
- Liberos dürfen nicht aufschlagen

#### 11. Angriff

- Der Angriff darf von den Position 2, 3, 4 aus Vorder- und Hinterfeld erfolgen
- Positionen 5, 6, 1 dürfen nur angreifen, wenn sie hinter der Angriffslinie abspringen (Landung im Vorderfeld ist erlaubt)
- Liberos dürfen nicht angreifen

#### 12. Block

- Als Block zählt nur eine Berührung oberhalb der Netzkante
- Die Pos. 2, 3, 4 dürfen den gegnerischen Angriffsschlag oberhalb der Netzkante blocken
- Blockberührung zählt als Berührung der Mannschaft, jedoch nicht zu den 3 Berührungen eines Spielzuges (Blockberührung -> Ball aus -> Punkt für Gegner)
- Netzberührung beim Block zählt als Fehler
- Blockberührung von 2-3 Spielern gleichzeitig zählt als eine Blockberührung
- Liberos und Hinterfeldspieler dürfen nicht blocken
- Aufschläge dürfen nicht geblockt werden

#### 13. Spielunterbrechungen

- Wechsel der Spieler (max. 6 Wechsel pro Mannschaft/Satz). Ein ausgewechselter Spieler darf nur von dem gleichen Spieler zurückgewechselt werden.
- Auszeit (pro Satz 2 pro Mannschaft möglich, je 30 Sekunden)
- Verletzung (Regenerierungszeit bzw. Wechsel)

#### 14. Satzpause und Seitenwechsel

Nach jedem Satz gibt es 3 Minuten Pause. Die Seiten werden gewechselt. Beim 5. Satz wird neu ausgelost.

#### 15. Liberos

Liberos dürfen für jeden beliebigen Hinterfeldspieler gewechselt werden (zählt nicht zu regulären Wechseln). Sie dürfen nicht aufschlagen, blocken oder angreifen! Die Trikots müssen sich von den „normalen“ Spielern unterscheiden.

#### 16. Schiedsgericht

Das Schiedsgericht setzt sich aus folgenden Personen zusammen:

- 1. Schiedsrichter
- 2. Schiedsrichter
- Schreiber
- Schreiberassistent
- 2-4 Linienrichter (diagonal an den Grundlinien)