FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

OFFIZIELLE BEACHVOLLEYBALL REGELN

2017-2020

Verabschiedet vom 35. Weltkongress der FIVB 2016

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

OFFIZIELLE BEACHVOLLEYBALL REGELN

2017-2020

Verabschiedet vom 35. Weltkongress der FIVB 2016

Zur Einführung in allen Wettbewerben ab 1. Januar 2017

This is the German translation of the Official Beach Volleyball Rules. In any case, the English version prevails.

Das ist die deutsche Übersetzung der Offiziellen Beach-Volleyball Regeln. In jedem Fall hat die englische Version Vorrang.

For reasons of readability the combined use of male and female language forms is omitted. All terms referring to persons shall apply nevertheless for both genders.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für beiderlei Geschlecht.

Inhalt

INHALT 4

CHARAKTERISTIK DES SPIELS **9**

TEIL 1: PHILOSOPHIE DER SPIELREGELN UND DER SPIELLEITUNG **10**

EINLEITUNG 11

FIVB BEACH-VOLLEYBALL IST EIN WETTKAMPFSPORT 12

DER SCHIEDSRICHTER IN DIESEM RAHMEN 13

TEIL 2 - ABSCHNITT 1: DAS SPIEL **14**

KAPITEL 1: ANLAGEN UND AUSSTATTUNG 15

1 SPIELFLÄCHE *15*

1.1 ABMESSUNGEN 15

1.2 OBERFLÄCHE DES SPIELFELDES 15

1.3 LINIEN AUF DEM FELD 15

1.4 ZONEN UND FLÄCHEN 16

1.5 WETTER 16

1.6 BELEUCHTUNG 16

2 NETZ UND PFOSTEN *16*

2.1 NETZHÖHE 16

2.2 BESCHAFFENHEIT DES NETZES 16

2.3 SEITENBÄNDER 17

2.4 ANTENNEN 17

2.5 PFOSTEN 17

2.6 ZUSATZAUSRÜSTUNG 17

3 BÄLLE *18*

3.1 MERKMALE 18

3.2 GLEICHARTIGKEIT DER BÄLLE 18

3.3 DREI-BALL-SYSTEM 18

KAPITEL 2: TEILNEHMER 19

4 MANNSCHAFTEN *19*

4.1 ZUSAMMENSETZUNG 19

4.2 PLÄTZE FÜR DIE MANNSCHAFTEN 19

4.3 SPIELERKLEIDUNG 19

4.4 VERÄNDERUNG DER KLEIDUNG 20

4.5 VERBOTENE GEGENSTÄNDE 20

5 MANNSCHAFTSFÜHRUNG *20*

5.1 KAPITÄN 20

KAPITEL 3: SPIELFORMAT 22

6 PUNKT-, SATZ- UND SPIELGEWINN *22*

6.1 PUNKTGEWINN 22

6.2 SATZGEWINN 22

6.3 SPIELGEWINN 23

6.4 NICHTANTRETEN UND UNVOLLSTÄNDIGE MANNSCHAFT 23

7 AUFBAU DES SPIELS *23*

7.1 AUSLOSUNG 23

7.2 OFFIZIELLES EINSPIELEN 24

7.3 AUFSTELLUNG DER MANNSCHAFTEN 24

7.4 POSITIONEN 24

7.5 POSITIONSFEHLER 24

7.6 AUFSCHLAGREIHENFOLGE 24

7.7 FEHLER BEI DER AUFSCHLAGREIHENFOLGE ... 24
KAPITEL 4: SPIELAKTIONEN ... 25
8 SPIELHANDLUNGEN ... 25
8.1 BALL „IM SPIEL“ ... 25
8.2 BALL „AUS DEM SPIEL“ ... 25
8.3 BALL „IN“ ... 25
8.4 BALL „AUS“ ... 25
9 DAS SPIELEN DES BALLES ... 25
9.1 BERÜHRUNGEN PRO MANNSCHAFT ... 26
9.2 MERKMALE DER BALLBERÜHRUNG ... 27
9.3 FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLES ... 27
10 BALL AM NETZ ... 27
10.1 BALL ÜBERQUERT DAS NETZ ... 27
10.2 BALL BERÜHRT DAS NETZ ... 28
10.3 BALL IM NETZ ... 28
11 SPIELER AM NETZ ... 28
11.1 ÜBER DAS NETZ REICHEN ... 28
11.2 EINDRINGEN IN DEN GEGNERISCHEN SPIELRAUM, DAS SPIELFELD UND/ODER DIE FREIZONE ... 28
11.3 KONTAKT MIT DEM NETZ ... 29
11.4 SPIELERFEHLER AM NETZ ... 29
12 AUFSCHLAG ... 29
12.1 ERSTER AUFSCHLAG IM SATZ ... 30
12.2 AUFSCHLAGREIHENFOLGE ... 30
12.3 GENEHMIGUNG DES AUFSCHLAGS ... 30
12.4 AUSFÜHRUNG DES AUFSCHLAGS ... 30
12.5 SICHTBLOCK ... 31
12.6 FEHLER BEIM AUFSCHLAG ... 31
13 ANGRIFFSSCHLAG ... 31
13.1 MERKMALE DES ANGRIFFSSCHLAGS ... 31
13.2 FEHLER BEIM ANGRIFFSSCHLAG ... 32
14 BLOCK ... 32
14.1 BLOCKEN ... 32
14.2 BLOCKBERÜHRUNG ... 33
14.3 BLOCKEN IM GEGNERISCHEN RAUM ... 33
14.4 BLOCK UND ANZAHL DER BERÜHRUNGEN EINER MANNSCHAFT ... 33
14.5 BLOCKEN DES AUFSCHLAGS ... 33
14.6 FEHLER BEIM BLOCKEN ... 33
KAPITEL 5: UNTERBRECHUNGEN, VERZÖGERUNGEN UND SATZPAUSEN ... 34
15 UNTERBRECHUNGEN ... 34
15.1 ANZAHL DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN ... 34
15.2 REIHENFOLGE DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN ... 34
15.3 ANTRÄGE AUF REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN ... 34
15.4 AUSZEITEN UND TECHNISCHE AUSZEITEN ... 34
15.5 UNBERECHTIGTE ANTRÄGE ... 34
16 SPIELVERZÖGERUNGEN ... 35
16.1 ARTEN VON VERZÖGERUNGEN ... 35
16.2 SANKTIONEN FÜR VERZÖGERUNGEN ... 35
17 SPIELUNTERBRECHUNGEN IN AUSNAHMEFÄLLEN ... 35
17.1 VERLETZUNG / ERKRANKUNG ... 35
17.2 ÄUSSERE EINFLÜSSE ... 36
17.3 LÄNGERE SPIELUNTERBRECHUNGEN ... 36
18 SATZPAUSEN UND SEITENWECHSEL ... 37

18.1 SATZPAUSEN ... 37
18.2 SEITENWECHSEL ... 37
KAPITEL 6: VERHALTEN DER TEILNEHMER ... 38
19 ANFORDERUNGEN AN DAS VERHALTEN ... 38
19.1 SPORTLICHES VERHALTEN ... 38
19.2 FAIR PLAY ... 38
20 FEHLVERHALTEN UND SEINE SANKTIONEN ... 38
20.1 GERINGFÜGIGES FEHLVERHALTEN ... 38
20.2 FEHLVERHALTEN, DAS SANKTIONEN ZUR FOLGE HAT ... 39
20.3 SKALA DER SANKTIONEN ... 39
20.4 FEHLVERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN ... 40
20.5 ÜBERSICHT ÜBER FEHLVERHALTEN UND DIE KARTEN ... 40

TEIL 2 - ABSCHNITT 2 DIE SCHIEDSRICHTER, IHRE AUFGABEN UND OFFIZIELLE HANDZEICHEN ... 41
KAPITEL 7: SCHIEDSRICHTER ... 42
21 SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN ... 42
21.1 ZUSAMMENSETZUNG ... 42
21.2 VERFAHRENSWEISEN ... 42
22 1. SCHIEDSRICHTER ... 43
22.1 STANDORT ... 43
22.2 BEFUGNISSE ... 43
22.3 ZUSTÄNDIGKEITEN ... 44
23 2. SCHIEDSRICHTER ... 45
23.1 STANDORT ... 45
23.2 BEFUGNISSE ... 45
23.3 ZUSTÄNDIGKEITEN ... 45
24 SCHREIBER ... 46
24.1 STANDORT ... 46
24.2 ZUSTÄNDIGKEITEN ... 46
25 SCHREIBERASSISTENT ... 47
25.1 STANDORT ... 47
25.2 ZUSTÄNDIGKEITEN ... 47
26 LINIENRICHTER ... 48
26.1 STANDORT ... 48
26.2 ZUSTÄNDIGKEITEN ... 48
27 OFFIZIELLE ZEICHEN ... 49
27.1 HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER ... 49
27.2 FAHNENZEICHEN DER LINIENRICHTER ... 49

TEIL 2 - ABSCHNITT 3: DIAGRAMME ... 50
Diagramm 1: Die Spielfläche ... 51
Diagramm 2: Das Spielfeld ... 52
Diagramm 3: Gestaltung des Netzes ... 53
Diagramm 4a: Der Ball überquert die Netzebene in das gegnerische Spielfeld ... 54
Diagramm 4b: Der Ball überquert die Netzebene in die gegnerische Freizone ... 55
Diagramm 5: Sichtblock ... 56
Diagramm 6: Ausgeführter Block ... 56
Diagramm 7: Vorbeugen und Sanktionen ... 57
Diagramm 7a: Verwarnungen bei Fehlverhalten, Skala der Sanktionen und ihrer Konsequenzen ... 57

Diagramm 7b: Skala der Sanktionen bei Verzögerungen 57
Diagramm 8: Standorte der Schiedsrichter und Helfer 58
Diagramm 9: Handzeichen der Schiedsrichter 59
9.1 Bewilligung des Aufschlags 59
9.2 Mannschaft, die als nächste Aufschlagen wird 59
9.3 Seitenwechsel 60
9.4 Auszeit 60
9.5 Verwarnung wegen Fehlverhaltens 60
9.6 Bestrafung wegen Fehlverhaltens 61
9.7 Hinausstellung 61
9.8 Disqualifikation 61
9.9 Satz- oder Spielende 62
9.10 Ball beim Aufschlag aus der Hand geschlagen 62
9.11 Verzögerung beim Aufschlag 62
9.12 Fehler beim Block oder Sichtblock 63
9.13 Fehler bei der Aufschlagreihenfolge 63
9.14 Ball „in“ 63
9.15 Ball „aus“ 64
9.16 gehaltener Ball 64
9.17 Doppelberührung 64
9.18 Vier Berührungen 65
9.19 Fehlerhafte Netzberührung durch einen Spieler / Aufschlag berührt das Netz zwischen den Antennen und durchquert die Netzebene nicht vollständig 65
9.20 Über das Netz reichen 65
9.21 Fehler beim Angriffsschlag 66
9.22 Beeinflussung durch Eindringen in gegnerisches Spielfeld und –raum / Ball durchquert den unteren Sektor vollständig / Der Aufschlagspieler berührt das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) oder den Boden außerhalb der Aufschlagzone / Ein Spieler, nicht der Aufschlagspieler, steht im Moment des Aufschlags außerhalb seines eigen Feldes 66
9.23 Doppelfehler und Spielzugwiederholung 67
9.24 Ball berührt 67
9.25 Verwarnung / Bestrafung wegen Verzögerung 67
Diagramm 10: Fahnenzeichen der Linienrichter 68
10.1 Ball „in“ 68
10.2 Ball „aus“ 68
10.3 Ball berührt 68
10.4 Fehler bei der Netzüberquerung, Ball berührt spielfremdes Objekt oder Fußfehler beim Aufschlag 69
10.5 Entscheidung nicht möglich 69

TEIL 3: DEFINITIONEN 70

WETTKAMPF- / KONTROLLBEREICH 71
ZONEN 71
UNTERER SEKTOR 71
ÜBERQUERUNGSSEKTOR 71
AUSSENSEKTOR 71
ES SEI DENN DIE FIVB GENEHMIGT ABWEICHUNGEN 71
FIVB STANDARDS 71
FEHLER 72
TECHNISCHE AUSZEIT 72
BALLHOLER 72
RALLY POINT 72

SATZPAUSE 72
BEEINFLUSSUNG 72
FREMDER GEGENSTAND 72
SANDNIVELLIERER (RAKERS) 72
INDEX 73

CHARAKTERISTIK DES SPIELS

Beach-Volleyball ist eine Sportart, bei der sich zwei Mannschaften auf einem Spielfeld aus Sand gegenüberstehen, das durch ein Netz geteilt ist.

Eine Mannschaft darf den Ball dreimal berühren, um ihn zurückzuspielen (den Blockkontakt eingeschlossen).

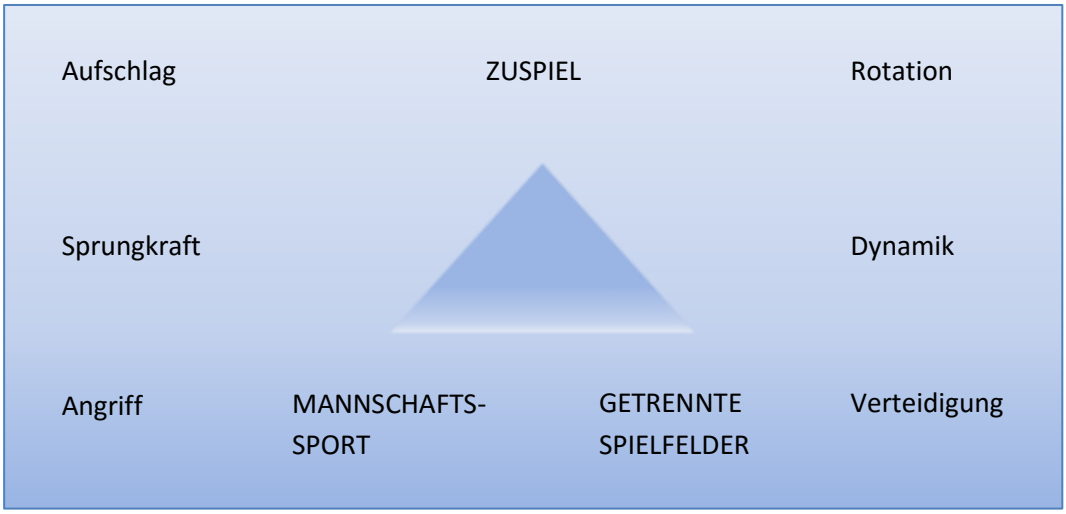
Beim Beach-Volleyball erhält die Mannschaft, die einen Spielzug gewinnt, einen Punkt („Rally-Point-Zählweise“). Gewinnt die annehmende Mannschaft den Spielzug, erhält sie sowohl einen Punkt als auch das Aufschlagrecht. Der Aufschlagspieler muss jedes Mal, wenn dies passiert, abgewechselt werden.

TEIL 1

PHILOSOPHIE DER SPIELREGELN UND DER SPIELLEITUNG

EINLEITUNG

Beach-Volleyball ist eine der erfolgreichsten und beliebtesten Wettkampf- und Freizeitsportarten in der Welt. Es ist schnell, spannend und die Aktionen sind dynamisch. Beach-Volleyball vereint verschiedene entscheidende Elemente, deren Spielhandlungen es unter den Spielsportarten einzigartig machen:



In den letzten Jahren hat die FIVB große Schritte unternommen, das Spiel einem modernen Publikum anzupassen.

Dieser Text zielt auf ein breites Beach-Volleyball-Publikum – Spieler, Trainer, Schiedsrichter, Zuschauer und Spielkommentatoren – aus den folgenden Gründen:

- das Verständnis der Spielregeln ermöglicht ein besseres Spiel - Trainer können bessere Mannschaftsstrukturen und Taktiken entwickeln, die es den Spielern ermöglichen, ihre Fähigkeiten auszuspielen;
- das Verständnis der Beziehungen zwischen den Regeln ermöglicht es den Schiedsrichtern, bessere Entscheidungen zu treffen.

Diese Einführung konzentriert sich zunächst auf Beach-Volleyball als Wettkampfsportart, dann darauf, die wichtigsten Eigenschaften für eine erfolgreiche Spielleitung aufzuzeigen.

FIVB BEACH-VOLLEYBALL IST EIN WETTKAMPFSPORT

Wettkampf fördert verborgene Kräfte. Er zeigt das Beste an Fähigkeiten, Geist, Kreativität und Ästhetik. Die Spielregeln sind so aufgebaut, dass sie all diese Eigenschaften ermöglichen. Mit wenigen Ausnahmen erlaubt Beach-Volleyball allen Spielern sowohl am Netz (Angriff) als auch im Hinterfeld (Abwehr oder Aufschlag) zu agieren.

Die Erfinder des Spiels im Sand von Kalifornien würden es immer noch wiedererkennen, weil Beach-Volleyball im Laufe der Jahre bestimmte kennzeichnende und wesentliche Elemente beibehalten hat. Einige davon teilt es mit anderen Netz- / Ball- / Rückschlag-Sportarten:

- Aufschlag
- Rotation
- Angriff
- Abwehr

Trotzdem ist Beach-Volleyball einzigartig unter den Netzspielen, weil der Ball ständig fliegen muss - ein fliegender Ball - und es jeder Mannschaft gestattet ist, den Ball innerhalb der Mannschaft zuzuspielen, bevor er zum Gegner zurückgespielt werden muss.

Modifikationen der Regeln haben den Aufschlag vom reinen Anspielen des Balls zu einer Angriffswaffe verändert.

Das Konzept der "Rotation" wurde beibehalten, um am Prinzip des Allround-Spielers festzuhalten. Die Regeln über die Positionen der Spieler bieten den Mannschaften Flexibilität und interessante taktische Entwicklungsmöglichkeiten.

Die Spieler nutzen diesen Rahmen um Technik, Taktik und Stärke zu beweisen. Er ermöglicht es den Spielern damit auch, die Zuschauer zu begeistern.

Und das Image von Beach-Volleyball steigt ständig.

DER SCHIEDSRICHTER IN DIESEM RAHMEN

Das Wesen eines guten Schiedsrichters liegt in dem Konzept von Fairness und Konsequenz:

- gegenüber jedem Teilnehmer fair zu sein,
- von den Zuschauern als fair wahrgenommen zu werden.

Dies erfordert eine ein hohes Maß an Vertrauen. Dem Schiedsrichter muss zugetraut werden, es den Spielern möglich zu machen, Unterhaltung zu bieten:

- indem er in seinen Entscheidungen richtig liegt,
- durch das Verständnis, weshalb eine Regel so gefasst ist,
- indem er ein leistungsfähiger Organisator ist,
- indem er den Spielfluss ermöglicht und das Spiel zu einer Entscheidung bringt,
- indem er durch Anwendung der Regeln erzieht, um den Unfairen zu bestrafen oder den Unhöflichen zu verwarnen,
- indem er das Spiel fördert, d.h., dass er spektakuläre Aktionen zulässt und den besten Spielern erlaubt, was sie am besten können: die Zuschauer zu unterhalten.

Abschließend können wir sagen, dass ein guter Schiedsrichter die Regeln dazu benutzt, den Wettkampf zu einem erfüllenden Erlebnis für alle Beteiligten zu machen.

Wer bis hierher gelesen hat, sollte die folgenden Regeln als augenblicklichen Entwicklungsstand einer großartigen Sportart betrachten, aber auch im Gedächtnis behalten, weshalb dieses Vorwort große Bedeutung für die eigene Position im Sport besitzen kann.

Sei mit dabei!

Halte den Ball am Fliegen!

TEIL 2
ABSCHNITT 1

DAS SPIEL

KAPITEL 1: ANLAGEN UND AUSSTATTUNG

1 SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone. Sie muss rechteckig und symmetrisch sein. 1.1, D1

1.1 ABMESSUNGEN

1.1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 m x 8 m und an allen Seiten von einer mindestens 3 m breiten Freizone umgeben. D2
Der freie Spielraum ist der Raum oberhalb der Spielfläche, der frei von jedem Hindernis ist. Er ist mindestens 7 m hoch, gemessen von der Spielfläche.

1.1.2 **Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben muss die Freizone mindestens 5 m und maximal 6 m betragen. Der freie Spielraum ist mindestens 12,5 m hoch.**

1.2 OBERFLÄCHE DES SPIELFELDES

1.2.1 Die Oberfläche des Spielfeldes muss aus planem Sand bestehen, so eben und gleichmäßig wie möglich sein, frei von Steinen, Muscheln etc., die ein Risiko für Schnittwunden oder Verletzungen für Spieler darstellen können.

1.2.2 **Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben muss der Sand mindestens 40 cm tief sein und aus locker verdichteten abgerundeten Körnern bestehen.**

1.2.3 Die Oberfläche des Spielfeldes darf für die Spieler keinerlei Verletzungsgefahr aufweisen.

1.2.4 **Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben soll gesiebter Sand mittlerer Körnung verwendet werden. Nicht zu grob, frei von Steinen und anderen gefährlichen Partikeln. Gleichzeitig nicht so fein sein, dass er zu staubig ist und an der Haut klebt.**

1.2.5 **Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben wird eine Plane zur Abdeckung des Center Court bei Regen empfohlen.**

1.3 LINIEN AUF DEM FELD D2

1.3.1 Alle Linien sind 5 cm breit. Sie müssen von einer Farbe sein, die sich deutlich vom Sand abhebt.

1.3.2 Begrenzungslinien

Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld und gehören zu ihm. Die Linien sollen aus Bändern aus widerstandsfähigem Material sein, alle offenliegenden Anker aus weichem, elastischem Material.

1.4 ZONEN UND FLÄCHEN

Es gibt nur das Spielfeld, die Aufschlagzone und die Freizone um das Spielfeld.

1.4.1 Die Aufschlagzone ist eine 8 m breite Fläche hinter jeder Grundlinie, die sich bis zum Ende der Freizone erstreckt.

1.5 WETTER

Von den Wetterverhältnissen darf für die Spieler keine Verletzungsgefahr ausgehen.

1.6 BELEUCHTUNG

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben, die abends stattfinden, muss die Beleuchtung im Bereich der Spielfläche, gemessen 1 m über dem Boden der Spielfläche, 1000 Lux – 1500 Lux betragen.

2 NETZ UND PFOSTEN

D3

2.1 NETZHÖHE

2.1.1 Senkrecht über der Mittellinie befindet sich ein Netz, dessen Oberkante auf einer Höhe von 2,43 m für Männer und 2,24 m für Frauen liegt.

Hinweis: Die Netzhöhe kann für Altersgruppen wie folgt variieren:

Altersgruppe	Frauen	Männer
16 Jahre und jünger	2,24 m	2,24 m
14 Jahre und jünger	2,12 m	2,12 m
12 Jahre und jünger	2,00 m	2,00 m

2.1.2 Die Höhe wird in der Mitte des Spielfeldes mit einem Messstab gemessen. Die Netzhöhe über den beiden Seitenlinien muss genau gleich sein und darf die vorgeschriebene Höhe nicht um mehr als 2 cm überschreiten.

2.2 BESCHAFFENHEIT DES NETZES

D3

Das Netz ist 8,5 m lang und 1 m (+/- 3 cm) breit, wenn es gespannt ist. Es wird senkrecht über der Mittelachse des Spielfeldes befestigt.

Es besteht aus 10 cm großen, quadratischen Maschen. An der Ober- und Unterkante befinden sich zwei 7 cm – 10 cm breite, umgefaltete, über die ganze Länge zusammengenähte Bänder, vorzugsweise in Dunkelblau oder einer hellen Farbe. An beiden Enden des oberen Bandes ist eine Öffnung, durch die eine Schnur gezogen wird, um es an den Pfosten zu befestigen und die Oberkante des Netzes straff zu halten.

Innerhalb der Bänder verläuft ein flexibles Seil im oberen, eine Schnur im unteren Band, um das Netz an den Pfosten zu befestigen und die Ober- und Unterkante straff zu halten. Werbung ist an den horizontalen Bändern erlaubt.

Bei FIVB-, World und Official-Wettbewerben kann ein 8,0 m langes Netz mit kleineren Maschen und Aufdrucken verwendet werden, sofern die Sicht für die Spieler und Schiedsrichter erhalten bleibt. Werbung darf gemäß den FIVB Bestimmungen auf die oben genannten Gegenstände gedruckt werden.

2.3 SEITENBÄNDER

Zwei farbige Bänder, 5 cm breit (dieselbe Breite wie die Spielfeldlinien) und 1 m lang, werden vertikal am Netz genau oberhalb der Seitenlinien befestigt. Sie gehören zum Netz. **14.1.1, D3**

Werbung ist auf den Seitenbändern erlaubt.

2.4 ANTENNEN

Eine Antenne ist ein flexibler Stab, 1,80 m lang und 10 mm im Durchmesser, aus Fiberglas oder einem ähnlichen Material.

Eine Antenne wird an der äußeren Kante eines jeden Seitenbandes befestigt. Die Antennen befinden sich auf gegenüberliegenden Seiten des Netzes.

Die oberen 80 cm einer jeden Antenne ragen über das Netz hinaus und sind in Abschnitten von je 10 cm in kontrastierenden Farben markiert, vorzugsweise rot und weiß.

Die Antennen gehören zum Netz und begrenzen seitlich den Überquerungs-sektor.

2.5 PFOSTEN **D2, D3**

2.5.1 Die Pfosten, die das Netz halten, befinden sich in einem Abstand von 0,70 m - 1,00 m außerhalb der Seitenlinien. Sie sind 2,55 m hoch und vorzugsweise verstellbar.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben müssen sich die Pfosten in einem Abstand von 1,00 m außerhalb der Seitenlinien befinden.

2.5.2 Die Pfosten müssen abgerundet und glatt sein. Zu ihrer Befestigung am Boden dürfen keine Spannseile verwendet werden. Alle gefährlichen und behindernden Konstruktionen sind zu vermeiden. Die Pfosten müssen gepolstert sein.

2.6 ZUSATZAUSRÜSTUNG

Jegliche Zusatzausrüstung wird durch Vorschriften der FIVB festgelegt.

3 BÄLLE

3.1 MERKMALE

3.2

Der Ball muss kugelförmig sein, aus einem Material (Leder, Kunstleder oder ähnlichem), das keine Feuchtigkeit aufnimmt. D.h., er muss den Bedingungen im Freien besser angepasst sein, da die Spiele auch bei Regen ausgetragen werden können. Der Ball enthält eine Blase aus Gummi oder ähnlichem Material. Die Zulassung von Kunstleder ist durch FIVB Vorschriften festgelegt.

Farbe: helle einheitliche Farbe oder eine Kombination von Farben.

Umfang: 66 cm bis 68 cm.

Gewicht: 260 g bis 280 g.

Innendruck: 0,175 kg/cm² bis 0.225 kg/cm² (171 bis 221 mbar oder hPa)

3.2 GLEICHARTIGKEIT DER BÄLLE

Alle in einem Spiel verwendeten Bälle müssen dieselben Merkmale bezüglich Umfang, Gewicht, Druck, Fabrikat, Farbe usw. haben.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben muss mit von der FIVB zugelassenen Bällen gespielt werden, es sei denn, die FIVB genehmigt Abweichungen.

3.1, 23.2.8

3.3 DREI-BALL-SYSTEM

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben müssen drei Bälle verwendet werden. In diesem Fall werden sechs Ballholer eingesetzt, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter jedem Schiedsrichter.

D8

KAPITEL 2: TEILNEHMER

4 MANNSCHAFTEN

4.1 ZUSAMMENSETZUNG

4.1.1 Eine Mannschaft besteht ausschließlich aus zwei Spielern.

4.1.2 Nur die zwei im Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen am Spiel teilnehmen.

4.1.3 Einer der Spieler ist der Mannschaftskapitän, der im Spielberichtsbogen kenntlich gemacht wird.

4.1.4 **Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben dürfen die Spieler während des Spiels keine Unterstützung oder Anweisungen bekommen. Ausgenommen hiervon sind gesonderte Regelungen für Jugendmeisterschaften und die Phasen 1 und 2 des Continental Cups.**

4.2 PLÄTZE FÜR DIE MANNSCHAFTEN

Die Mannschaftsbereiche (einschließlich je 2 Stühlen) befinden sich 5 m neben der Seitenlinie in einem Mindestabstand von 3 m zum Schreibertisch.

4.3 SPIELERKLEIDUNG

Die Spielerkleidung besteht aus kurzer Hose oder Badeanzug. Ein Trikot oder Trägershirt ist zugelassen, es sei denn, die Turniervorschriften legen etwas Anderes fest. Die Spieler dürfen eine Kopfbedeckung tragen. ~~4.1.1~~

4.3.1 **Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben müssen die Spieler einer Mannschaft Kleidung gleicher Farbe und Art gemäß den Turniervorschriften tragen. Die Spielkleidung muss sauber sein.**

4.3.2 Die Spieler müssen barfuß spielen, ausgenommen der 1. Schiedsrichter genehmigt Anderes.

4.3.3 Die Trikots der Spieler (oder die kurzen Hosen, sofern die Spieler ohne Trikot spielen dürfen) müssen mit 1 und 2 nummeriert sein.

4.3.3.1 Die Nummern müssen auf der Brust platziert sein (oder auf der Vorderseite der kurzen Hosen).

4.3.3.2 Die Nummern müssen von deutlich anderer Farbe als die Trikots und mindestens 10 cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muss mindestens 1,5 cm breit sein.

4.4 VERÄNDERUNG DER KLEIDUNG

Falls beide Mannschaften in Trikots derselben Farbe erscheinen, wird die Mannschaft, welche das Trikot wechseln muss, per Auslosung bestimmt.

Der 1. Schiedsrichter kann einem oder mehreren Spielern gestatten:

4.4.1 mit Socken und/oder Schuhen zu spielen,

4.4.2 durchnässte Trikots zwischen den Sätzen zu tauschen, sofern die neuen den Vorschriften des Turniers und der FIVB genügen. 4.3.3

4.4.3 Auf Anfrage eines Spielers kann der 1. Schiedsrichter ihm erlauben, mit Unterziehshirt und Trainingshose zu spielen.

4.5 VERBOTENE GEGENSTÄNDE

4.5.1 Es ist untersagt, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen verursachen oder dem Spieler einen künstlichen Vorteil bringen können.

4.5.2 Die Spieler dürfen auf ihr eigenes Risiko Brillen oder Kontaktlinsen tragen.

4.5.3 Kompressionshilfsmittel dürfen zum Schutz oder zur Unterstützung getragen werden.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben für Erwachsene müssen diese oder sichtbare Unterziehkleidung dieselbe Farbe haben wie ein Teil der Spielerkeidung.

5 MANNSCHAFTSFÜHRUNG

Der Mannschaftskapitän ist für die Bewahrung des Verhaltens und der Disziplin der Mannschaft verantwortlich.

5.1 KAPITÄN

5.1.1 VOR DEM SPIEL muss der Mannschaftskapitän

a) den Spielberichtsbogen unterschreiben,

b) seine Mannschaft bei der Auslosung vertreten.

5.1.2 WÄHREND DES SPIELS ist es nur dem Kapitän und nur dann, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet, gestattet, mit den Schiedsrichtern aus den drei folgenden Gründen zu sprechen: 8.2

5.1.2.1 um nach Erläuterung über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu fragen. Wenn der Kapitän mit der Erläuterung nicht einverstanden ist, muss er sofort einen Protest beim 1. Schiedsrichter anmelden.

5.1.2.2 um zu beantragen:

a) die Spielkleidung zu wechseln,

b) die Nummer des Aufschlagspielers zu bestätigen,

c) das Netz, den Ball, die Spielfläche, etc. zu überprüfen,

d) eine Linie neu auszurichten.

5.1.2.3 um Auszeiten zu beantragen. 15.2.1, 15.4.1

Hinweis: Die Spieler dürfen den Spielbereich nur mit Erlaubnis der Schiedsrichter verlassen.

5.1.3 NACH DEM SPIEL:

5.1.3.1 Beide Spieler danken den Schiedsrichtern und Gegnern. Der Kapitän unterschreibt den Spielberichtsbogen, um das Ergebnis zu bestätigen;

5.1.3.2 Wenn der Kapitän während des Spiels ein Protest-Protokoll über den 1. Schiedsrichter angefordert hat und es zu diesem Zeitpunkt nicht erfolgreich abgeschlossen wurde, hat der Kapitän das Recht dieses als einen formellen schriftlichen Protest im Spielberichtsbogen eintragen zu lassen. 5.1.2.1

KAPITEL 3: SPIELFORMAT

6 PUNKT-, SATZ- UND SPIELGEWINN

6.1 PUNKTGEWINN

6.1.1 Punkt

Eine Mannschaft erhält einen Punkt:

6.1.1.1 wenn es ihr gelingt, den Ball auf den Boden des gegnerischen Spielfeldes zu spielen; D9(14)

6.1.1.2 wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht;

6.1.1.3 wenn die gegnerische Mannschaft eine Bestrafung erhält.

6.1.2 Fehler

Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn sie eine nicht regelgerechte Spielaktion ausführt (oder die Regeln auf andere Weise verletzt). Die Schiedsrichter bewerten die Fehler und setzen entsprechend den Regeln die Folgen fest:

6.1.2.1 werden zwei oder mehrere Fehler nacheinander begangen, wird nur der erste geahndet;

6.1.2.2 werden zwei oder mehrere Fehler von Gegnern gleichzeitig begangen, wird auf DOPPELFEHLER entschieden und der Spielzug wiederholt. D9(23)

6.1.3 Spielzug und vollendeter Spielzug

Ein **Spielzug** ist die Folge von Spielaktionen vom Moment des Aufschlags, bis der Ball „aus dem Spiel“ ist. Ein **vollendeter Spielzug** ist die Folge von Spielaktionen, die mit der Erteilung eines Punktes endet. Dies beinhaltet 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 22.3.2.2

- das Verhängen einer Bestrafung,
- den Verlust des Aufschlagrechts aufgrund der Ausführung des Aufschlags nach dem Zeitlimit.

6.1.3.1 Gewinnt die aufschlagende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt weiter auf.

6.1.3.2 Gewinnt die annehmende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt danach auf.

6.2 SATZGEWINN

Gewinner eines Satzes (ausgenommen des entscheidenden 3. Satzes) ist die Mannschaft, die als erste 21 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens zwei Punkten erzielt. Im Falle des Gleichstandes von 20:20 wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Vorsprung von zwei Punkten erreicht ist (22:20; 23:21; ...). D9(9)

6.3 SPIELGEWINN

6.3.1 Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die zwei Sätze gewinnt. D9(9)

6.3.2 Im Falle eines 1:1-Satzgleichstands wird der entscheidende 3. Satz bis 15 Punkte gespielt, wobei ein Vorsprung von zwei Punkten zu erreichen ist.

6.4 NICHTANTRETEN UND UNVOLLSTÄNDIGE MANNSCHAFT

6.4.1 Wenn sich eine Mannschaft trotz Aufforderung weigert, zu spielen, wird sie für nicht angetreten erklärt und verliert mit dem Ergebnis 0:2 für das Spiel und 0:21 für jeden Satz.

6.4.2 Eine Mannschaft, die sich nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld einfindet, wird mit dem gleichen Ergebnis wie in Regel 6.4.1 für nicht angetreten erklärt. 6.4.1

6.4.3 Eine für den Satz oder das Spiel für UNVOLLSTÄNDIG erklärte Mannschaft verliert den Satz oder das Spiel. Der gegnerischen Mannschaft werden die zum Satz- bzw. Spielgewinn fehlenden Punkte und Sätze zuerkannt. Die unvollständige Mannschaft behält ihre Punkte und Sätze. 6.2, 6.3, 7.3.1

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben, sofern diese im Pool Play ausgetragen werden, kann Regel 6.4 durch die fristgerecht durch die FIVB bekanntgegebenen Wettkampfvorschriften modifiziert werden, die die Modalitäten zum Umgang mit nicht angetretenen und unvollständigen Mannschaften festlegen.

7 AUFBAU DES SPIELS

7.1 AUSLOSUNG

Vor dem offiziellen Einspielen vollzieht der 1. Schiedsrichter die Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseiten im ersten Satz zu entscheiden.

7.1.1 Sofern möglich findet die Auslosung im Beisein der beiden Mannschaftskapitäne statt.

7.1.2 Der Gewinner der Auslosung wählt:

ENTWEDER

7.1.2.1 das Recht, den ersten Aufschlag auszuführen oder ihn anzunehmen,

ODER

7.1.2.2 die Spielfeldseite.

Der Verlierer der Auslosung nimmt die verbleibende Auswahl vor.

7.1.2.3 Vor dem 2. Satz hat der Verlierer der Auslosung im 1. Satz die Wahl gemäß 7.1.2.1 oder 7.1.2.2.

Vor dem Entscheidungssatz wird eine neue Auslosung durchgeführt.

7.2 OFFIZIELLES EINSPIELEN

Vor dem Spiel dürfen sich die Mannschaften 3 Minuten am Netz offiziell einspielen, wenn sie vorher ein anderes Spielfeld zur Verfügung hatten; andernfalls erhalten sie 5 Minuten.

7.3 AUFSTELLUNG DER MANNSCHAFTEN

7.3.1 Beide Spieler jeder Mannschaft müssen immer im Spiel sein. **4.1.1**

7.4 POSITIONEN

In dem Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, muss sich jede Mannschaft, ausgenommen der Aufschlagspieler, in ihrem eigenen Feld befinden.

7.4.1 Die Spieler dürfen sich beliebig auf dem Feld aufstellen. Es gibt KEINE festgelegten Positionen auf dem Feld.

7.5 POSITIONSFEHLER

7.5.1 Es gibt KEINE Positionsfehler

7.6 AUFSCHLAGREIHENFOLGE

7.6.1 Die Aufschlagreihenfolge muss während des gesamten Satzes eingehalten werden (so wie vom Mannschaftskapitän bei der Seitenwahl festgelegt).

7.6.2 Hat die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen, „rotieren“ ihre Spieler um eine Position.

7.7 FEHLER BEI DER AUFSCHLAGREIHENFOLGE

7.7.1 Ein Fehler bei der Aufschlagreihenfolge wird begangen, wenn der Aufschlag nicht gemäß der Aufschlagreihenfolge ausgeführt wird. Die Mannschaft wird mit Punkt und Aufschlag für den Gegner bestraft. **D9(13)**

7.7.2 Die Schreiber müssen die Aufschlagreihenfolge korrekt anzeigen und einen falschen Aufschlagspieler vor dem Anpfiff korrigieren.

KAPITEL 4: SPIELAKTIONEN

8 SPIELHANDLUNGEN

8.1 BALL „IM SPIEL“

12, 12.3

Der Ball ist „im Spiel“ von dem Zeitpunkt an, in dem der vom Schiedsrichter genehmigte Aufschlag ausgeführt ist.

8.2 BALL „AUS DEM SPIEL“

Der Ball ist in dem Augenblick „aus dem Spiel“, in dem ein von einem der Schiedsrichter gepfiffener Fehler begangen wird. Liegt kein Fehler vor, ist der Zeitpunkt des Pfiffs maßgebend.

8.3 BALL „IN“

Der Ball ist „in“, wenn ein Teil des Balles in einem beliebigen Moment seines Kontakts mit der Oberfläche das Spielfeld einschließlich der Begrenzungslinien berührt.

D9(14), D10(1)

8.4 BALL „AUS“

Der Ball ist „aus“, wenn er:

8.4.1 vollständig außerhalb der Begrenzungslinien (ohne sie zu berühren) auf den Boden fällt;

1.3.2, D9(15), D10(2)

8.4.2 einen Gegenstand außerhalb des Feldes oder eine außerhalb des Spiels befindliche Person berührt;

D9(15), D10(4)

8.4.3 die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz außerhalb der Seitenbänder berührt;

2.3, D3, D4a, D9(15), D10(4)

8.4.4 die senkrechte Ebene des Netzes während des Aufschlags oder nach der 3. Ballberührung einer Mannschaft entweder teilweise oder vollständig außerhalb des Überquerungssektors überquert (ausgenommen Regel 10.1.2);

2.3, 10.1.2, D4a, D9(15), D10(4)

8.4.5 den Unteren Sektor vollständig durchquert.

D4a, D9(22)

9 DAS SPIELEN DES BALLES

Jede Mannschaft muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraumes spielen (ausgenommen Regel 10.1.2).

10.1.2

Der Ball darf aber von außerhalb der Freizone zurückgespielt werden.

9.1 BERÜHRUNGEN PRO MANNSCHAFT

Jeder Kontakt eines Spielers mit dem Ball wird als Berührung bezeichnet.

Jede Mannschaft hat das Recht auf höchstens drei Berührungen, um den Ball zurückzuspielen. Werden mehr ausgeführt, begeht die Mannschaft den Fehler „VIER BERÜHRUNGEN“.

Berührungen schließen sowohl beabsichtigte als auch unbeabsichtigte Ballkontakte der Spieler ein.

9.1.1 AUFEINANDERFOLGENDE BERÜHRUNGEN

Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal direkt nacheinander berühren (ausgenommen Regeln 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 und 14.4.2). 9.2.2.1, 14.2, 14.4.2, D9(17)

9.1.2 GLEICHZEITIGE BERÜHRUNGEN

Zwei Spieler dürfen den Ball gleichzeitig berühren.

9.1.2.1 Wenn zwei Mitspieler den Ball gleichzeitig berühren, so zählt dies als zwei Berührungen (außer beim Block). 14.2

Wenn sie versuchen, den Ball zu erreichen, aber nur einer ihn berührt, zählt dies als eine Berührung.

Ein Zusammenprall von Spielern stellt keinen Fehler dar.

9.1.2.2 Wenn zwei Gegner den Ball oberhalb des Netzes gleichzeitig berühren und der Ball im Spiel bleibt, hat die Mannschaft, auf deren Seite der Ball fällt, das Recht auf drei weitere Berührungen. Geht ein solcher Ball „aus“, ist dies ein Fehler der Mannschaft auf der gegenüberliegenden Seite.

9.1.2.3 Führen gleichzeitige Ballberührungen von Gegnern oberhalb des Netzes zu einem „GEHALTENEN BALL“, läuft das Spiel weiter. 9.1.2.2

9.1.2.4 Berührt der Ball nach einer gleichzeitigen Berührung zweier Gegner oberhalb des Netzes die Antenne, muss der Spielzug wiederholt werden.

9.1.3 BERÜHRUNG MIT HILFESTELLUNG

Innerhalb der Spielfläche darf ein Spieler weder von einem Mitspieler noch durch irgendein Gerät oder einen Gegenstand Unterstützung erhalten, um den Ball zu spielen.

Ist jedoch ein Spieler im Begriff, einen Fehler zu begehen (das Netz zu berühren oder den Gegner zu behindern, etc.), darf er von einem Mitspieler daran gehindert oder zurückgehalten werden.

9.2 MERKMALE DER BALLBERÜHRUNG

9.2.1 Der Ball darf jeden Körperteil berühren.

9.2.2 Der Ball darf nicht gefangen oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurückprallen. **9.3.3**

9.2.2.1 Gleichzeitiger Kontakt **9.2.1**

Der Ball darf mehrere Körperteile berühren, wenn dies gleichzeitig geschieht.

9.2.2.2 Aufeinanderfolgende Kontakte **9.3.4**

Beim ersten Kontakt einer Mannschaft darf der Ball, sofern er nicht im oberen Zuspiel gespielt wird, mehrere Körperteile nacheinander berühren, wenn dies innerhalb derselben Aktion erfolgt. Erfolgt der erste Kontakt im oberen Zuspiel darf der Ball die Finger / Hände nicht nacheinander berühren, selbst wenn dies innerhalb einer Aktion erfolgt.

9.2.2.3 Ausnahme: Beim Block sind aufeinanderfolgende Ballberührungen eines oder mehrerer Spieler erlaubt, wenn diese innerhalb derselben Aktion erfolgen. **14.2**

9.2.2.4 Verlängerter Kontakt

Zur Abwehr eines hart geschlagenen Balles darf der Kontakt einen Moment lang verlängert werden, selbst mit den Fingern im oberen Zuspiel.

9.3 FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLES

9.3.1 VIER BERÜHRUNGEN: Eine Mannschaft berührt den Ball viermal, bevor er zurückgespielt wird. **9.1**, **D9(18)**

9.3.2 BERÜHRUNG MIT HILFESTELLUNG: Ein Spieler bedient sich innerhalb der Spielfläche der Hilfe eines Mitspielers oder eines Gerätes/Gegenstandes, um den Ball zu spielen. **9.1.3**

9.3.3 GEHALTENER BALL: Der Ball wird gefangen und/oder geworfen, er prallt nach der Berührung nicht zurück (Ausnahmen: Regel 9.2.2.4). **9.2.2**, **D9(16)**

9.3.4 DOPPELBERÜHRUNG: Ein Spieler berührt den Ball zweimal direkt nacheinander, oder der Ball berührt mehrere Körperteile nacheinander. **9.1.1**, **9.2.2.2**, **D9(17)**

10 BALL AM NETZ

10.1 BALL ÜBERQUERT DAS NETZ

10.1.1 Der zum Feld des Gegners gespielte Ball muss innerhalb des Überquerungssektors über das Netz fliegen. Der Überquerungssektor ist der Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der begrenzt wird: **D4a**

10.1.1.1 unten durch die Oberkante des Netzes,

10.1.1.2 seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung,

10.1.1.3 oben durch die Decke oder den Aufbau (falls vorhanden).

10.1.2	Ein Ball, der die Netzebene vollständig oder teilweise im Bereich des Außensektors in die Freizone des Gegners durchquert hat, darf im Rahmen der drei Berührungen zurückgespielt werden, vorausgesetzt, dass	9.1, D4b
10.1.2.1	der Ball beim Zurückspielen die Netzebene wieder vollständig oder teilweise im Bereich des Außensektors auf derselben Seite des Netzes durchquert. Die gegnerische Mannschaft darf diese Aktion nicht behindern.	D4b
10.1.3	Der Ball ist „aus", wenn er den Unteren Sektor vollständig durchquert.	
10.1.4	Ein Spieler darf das gegnerische Spielfeld betreten, um den Ball zu spielen, bevor dieser die Netzebene außerhalb des Überquerungssektors durchquert oder den Unteren Sektor vollständig durchquert hat.	10.1.3
10.2	BALL BERÜHRT DAS NETZ	
	Der Ball darf das Netz beim Überqueren berühren.	10.1.1
10.3	BALL IM NETZ	
10.3.1	Ein ins Netz gespielter Ball darf im Rahmen der drei Berührungen der Mannschaft weitergespielt werden.	9.1
10.3.2	Wenn durch den Ball die Maschen des Netzes beschädigt werden oder das Netz heruntergerissen wird, ist der Spielzug zu annullieren und zu wiederholen.	

11 SPIELER AM NETZ

11.1	ÜBER DAS NETZ REICHEN	
11.1.1	Ein Spieler darf beim Blocken den Ball auf der gegnerischen Seite berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschlages behindert.	14.1, 14.3
11.1.2	Nach dem Angriffsschlag darf ein Spieler seine Hände über das Netz führen, wenn der Ballkontakt im eigenen Spielraum stattgefunden hat.	
11.2	EINDRINGEN IN DEN GEGNERISCHEN SPIELRAUM, DAS SPIELFELD UND/ODER DIE FREIZONE	
11.2.1	Das Eindringen in den gegnerischen Spielraum, das Spielfeld und/oder die Freizone ist erlaubt, wenn dabei das gegnerische Spiel nicht beeinflusst wird.	10.1.4

11.3 KONTAKT MIT DEM NETZ

11.3.1 Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz zwischen den Antennen während der Spielaktion ist ein Fehler. **11.4.3**, **22.3.2.3.c**, **23.3.2.2**, **D3**

Die Spielaktion umfasst u. a. Absprung, Ballberührung (oder Versuch) und sichere Landung, bereit zur nächsten Spielaktion.

11.3.2 Spieler dürfen Pfosten, Spannseile oder jeden anderen Gegenstand einschließlich des Netzes selbst außerhalb der Antennen berühren, vorausgesetzt, dass das Spiel dadurch nicht beeinflusst wird.

11.3.3 Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und es dadurch einen Gegner berührt.

11.4 SPIELERFEHLER AM NETZ

11.4.1 Ein Spieler berührt den Ball oder einen Gegner im Spielraum des Gegners vor oder während des gegnerischen Angriffsschlages. **D9(20)**

11.4.2 Ein Spieler dringt in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ein und beeinflusst das Spiel des Gegners.

11.4.3 Ein Spieler beeinflusst das gegnerische Spiel u.a. durch: **11.3.1**, **D3**

- Berührung des Netzes zwischen den Antennen oder der Antenne selbst während seiner Spielaktion,
- Benutzung des Netzes zwischen den Antennen als Hilfestellung oder um Halt zu bekommen,
- Erlangung eines unfairen Vorteils gegenüber dem Gegner durch eine Netzberührung,
- Aktionen, die den Gegner bei dessen erlaubtem Versuch, den Ball zu spielen, behindern,
- Festhalten am Netz.

Jeder Spieler, der sich in der Nähe des Balles befindet und versucht, diesen zu spielen, wird als an der Spielaktion beteiligt angesehen, auch wenn er den Ball nicht berührt.

Die Berührung des Netzes außerhalb der Antennen wird nicht als Fehler betrachtet (ausgenommen Regel 9.1.3).

12 AUFSCHLAG

Der Aufschlag ist die Handlung, durch die der in der Aufschlagzone befindliche richtige Aufschlagspieler den Ball ins Spiel bringt.

12.1 ERSTER AUFSCHLAG IM SATZ

12.1.1 Der erste Aufschlag eines Satzes wird von der Mannschaft ausgeführt, die bei der Auslosung das Recht dazu erlangt hat. 6.3.2, 7.1

12.2 AUFSCHLAGREIHENFOLGE

12.2.1 Die Spieler müssen die im Spielberichtsbogen eingetragene Aufschlagreihenfolge einhalten.

12.2.2 Nach dem ersten Aufschlag in einem Satz wird der nächste Aufschlagspieler wie folgt bestimmt:

12.2.2.1 wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug gewinnt, schlägt der Spieler, der zuvor aufgeschlagen hat, erneut auf;

12.2.2.2 wenn die annehmende Mannschaft den Spielzug gewinnt, erhält sie das Recht zum Aufschlag. Der Spieler, der beim letzten Mal nicht aufgeschlagen hat, führt den Aufschlag aus.

12.3 GENEHMIGUNG DES AUFSCHLAGS

Der 1. Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er sich davon überzeugt hat, dass beide Mannschaften spielbereit sind und der Aufschlagspieler im Ballbesitz ist. D9(1)

12.4 AUSFÜHRUNG DES AUFSCHLAGS

12.4.1 Der Ball muss mit einer Hand oder einem beliebigen Teil des Armes geschlagen werden, nachdem er zuvor aus der Hand (den Händen) hochgeworfen oder losgelassen wurde. D9(10)

12.4.2 Der Ball darf nur einmal hochgeworfen (bzw. losgelassen) werden. Das Hin- und Her-Bewegen des Balles in den Händen ist erlaubt.

12.4.3 Der Aufschlagspieler darf sich in der Aufschlagzone frei bewegen. Im Moment des Schlages oder des Absprungs zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagspieler weder das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) noch den Boden außerhalb der Aufschlagzone berühren. Er darf nicht unter die Grundlinie treten. 1.4.1, D9(22), D10(4)

Nach dem Schlag darf er außerhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Spielfeldes aufkommen bzw. dorthin treten.

Es ist kein Fehler, wenn sich die Linie durch vom Aufschlagspieler geschobenen Sand bewegt.

12.4.4 Der Aufschlagspieler muss den Ball nach dem Pfiff des 1. Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 5 Sekunden schlagen. D9(11)

12.4.5	Ein vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag wird annulliert und wiederholt.	D9(23)
12.4.6	Wenn der Ball, nachdem er hochgeworfen (bzw. losgelassen) wurde, unberührt zu Boden fällt oder vom Aufschlagspieler gefangen wird, wird dies als Aufschlag gewertet.	
12.4.7	Es wird kein weiterer Aufschlagversuch erlaubt.	
12.5	SICHTBLOCK	D9(12)
12.5.1	Ein Spieler der aufschlagenden Mannschaft darf dem Gegner weder die Sicht auf den Aufschlagspieler noch auf die Flugbahn des Balles durch einen individuellen Sichtblock verdecken.	D5
12.5.2	Ein Spieler der aufschlagenden Mannschaft bildet einen Sichtblock, wenn er während der Ausführung des Aufschlags die Arme hin und her schwenkt, springt oder sich seitwärts bewegt und dabei den Aufschlagspieler und die Flugbahn des Balles verdeckt.	D5
12.6	FEHLER BEIM AUFSCHLAG	
12.6.1	Aufschlagfehler:	
	Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel. Der Aufschlagspieler:	
12.6.1.1	hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein,	12.2, D9(13)
12.6.1.2	führt den Aufschlag nicht korrekt aus.	12.4
12.6.2	Fehler nach dem Schlagen des Balles:	
	Nach dem korrekten Schlagen des Balles wird der Aufschlag als Fehler geahndet, wenn der Ball:	
12.6.2.1	einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt oder die senkrechte Ebene des Netzes nicht vollständig innerhalb des Überquerungssektors überquert,	D9(19)
12.6.2.2	„aus“ geht,	8.4, D9(15)
12.6.2.3	über einen Sichtblock fliegt.	D5
13	**ANGRIFFSSCHLAG**	
13.1	MERKMALE DES ANGRIFFSSCHLAGS	
13.1.1	Alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffsschlag.	

13.1.2	Ein Angriffsschlag gilt in dem Moment als ausgeführt, in dem der Ball die senkrechte Ebene des Netzes vollständig überquert hat oder von einem Gegner berührt wird.	
13.1.3	Jeder Spieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, sofern der Ballkontakt innerhalb des eigenen Spielraums erfolgt (ausgenommen Regeln 13.2.4 und 13.2.5).	13.2.4, 13.2.5
13.2	FEHLER BEIM ANGRIFFSSCHLAG	
13.2.1	Ein Spieler berührt den Ball im gegnerischen Spielraum.	13.1.2, D9(20)
13.2.2	Ein Spieler schlägt den Ball „aus“.	8.4, D9(15)
13.2.3	Ein Spieler führt einen Angriffsschlag mit den Fingern einer geöffneten Hand aus oder wenn er die Fingerspitzen benutzt und diese nicht steif und zusammen sind.	D9(21)
13.2.4	Ein Spieler führt einen Angriffsschlag direkt nach dem Aufschlag des Gegners aus, wobei sich der Ball vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	D9(21)
13.2.5	Ein Spieler führt einen Angriffsschlag im oberen Zuspiel aus, wobei der Ball nicht senkrecht zur Schulterachse gespielt wird; ausgenommen, der Spieler versucht seinem Mitspieler den Ball zuzuspielen.	D9(21)
14	**BLOCK**	
14.1	BLOCKEN	
14.1.1	Das Blocken ist eine Aktion von in der Nähe des Netzes befindlichen und über die Netzoberkante reichenden Spielern, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren, unabhängig von der Höhe des Ballkontakts. Im Augenblick des Ballkontakts muss sich ein Teil des Körpers oberhalb der Netzoberkante befinden.	
14.1.2	Blockversuch Ein Blockversuch ist eine Blockaktion ohne Ballberührung.	
14.1.3	Ausgeführter Block Ein Block ist ausgeführt, wenn der Ball von einem Blockspieler berührt wird.	D6
14.1.4	Gruppenblock Ein Gruppenblock wird von zwei nahe beieinander befindlichen Spielern vollzogen und ist ausgeführt, wenn einer von ihnen den Ball berührt.	

14.2	BLOCKBERÜHRUNG	
	Aufeinanderfolgende Ballkontakte (schnell und nacheinander) dürfen von einem oder mehreren am Block beteiligten Spielern erfolgen, wenn diese Berührungen innerhalb einer Aktion stattfinden. Sie werden nur als eine Ballberührung gezählt. Die Berührungen dürfen mit jedem Körperteil erfolgen.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOCKEN IM GEGNERISCHEN RAUM	
	Beim Blocken darf der Spieler seine Arme und Hände über das Netz führen, wenn diese Aktion das Spiel des Gegners nicht behindert. Deshalb ist es nicht erlaubt, den Ball jenseits des Netzes zu berühren, bevor der Gegner einen Angriffsschlag ausgeführt hat.	13.1.1
14.4	BLOCK UND ANZAHL DER BERÜHRUNGEN EINER MANNSCHAFT	
14.4.1	Eine Blockberührung wird der Mannschaft als Berührung angerechnet. Der blockenden Mannschaft verbleiben nach der Blockberührung zwei weitere Ballberührungen.	
14.4.2	Die erste Berührung nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, einschließlich desjenigen, der den Ball während des Blocks berührt hat.	
14.5	BLOCKEN DES AUFSCHLAGS	D9(12)
	Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.	
14.6	FEHLER BEIM BLOCKEN	
14.6.1	Der Blockspieler berührt den Ball im gegnerischen Raum entweder vor oder gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners.	14.3, D9(20)
14.6.2	Der Ball wird im gegnerischen Raum von außerhalb der Antenne geblockt.	
14.6.3	Der gegnerische Aufschlag wird geblockt.	D9(12)
14.6.4	Der Ball wird vom Block „aus“ gespielt.	D9(24), D10(3)

KAPITEL 5: UNTERBRECHUNGEN, VERZÖGERUNGEN UND SATZPAUSEN

15 UNTERBRECHUNGEN

Eine Unterbrechung ist die Zeit zwischen einem vollendeten Spielzug und dem Pfiff des 1. Schiedsrichters zum nächsten Aufschlag.

Die einzigen regulären Spielunterbrechungen sind AUSZEITEN. D9(4)

15.1 ANZAHL DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN

Jede Mannschaft darf in jedem Satz höchstens eine Auszeit beantragen.

15.2 REIHENFOLGE DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN

15.2.1 Auszeiten beider Mannschaften dürfen nacheinander innerhalb derselben Unterbrechung beantragt werden.

15.2.2 Es gibt KEINE Spielerwechsel.

15.3 ANTRÄGE AUF REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN

Reguläre Spielunterbrechungen dürfen ausschließlich vom Kapitän beantragt werden.

15.4 AUSZEITEN UND TECHNISCHE AUSZEITEN

15.4.1 Auszeiten müssen durch Zeigen des entsprechenden Handzeichens beantragt werden. Anträge sind nur erlaubt, wenn der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Pfiff zum Aufschlag erfolgt ist. Alle beantragten Auszeiten dauern 30 Sekunden. D9(4)

15.4.2 **Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben wird in den Sätzen 1 und 2 eine zusätzliche „Technische Auszeit“ von 30 Sekunden gegeben, sobald die Summe der Punkte beider Mannschaften 21 beträgt.**

15.4.3 Im entscheidenden 3. Satz gibt es keine „Technische Auszeit“; beide Mannschaften dürfen nur je eine Auszeit von 30 Sekunden Dauer beantragen.

15.4.4 Während der regulären Unterbrechungen (einschließlich der technischen Auszeiten) und in den Satzpausen müssen sich die Spieler in ihren jeweiligen Mannschaftsbereich begeben. 15.5, 16.1

15.5 UNBERECHTIGTE ANTRÄGE

Unter anderem ist es unberechtigt, eine Auszeit zu beantragen:

15.5.1 während eines Spielzuges, im Augenblick des Pfiffs zum Aufschlag oder nach diesem, 6.1.3

15.5.2 durch ein nicht berechtigtes Mannschaftsmitglied,

15.5.3 nachdem die erlaubte Anzahl der Auszeiten ausgeschöpft wurde. 15.1

15.5.4 Jeder weitere unberechtigte Antrag durch dieselbe Mannschaft bedeutet eine Spielverzögerung. D9(25)

16 SPIELVERZÖGERUNGEN

16.1 ARTEN VON VERZÖGERUNGEN

Eine unberechtigte Handlung einer Mannschaft, die davon abhält, das Spiel fortzusetzen, ist eine Verzögerung; dazu gehören u.a.:

16.1.1 die Verlängerung von Auszeiten nach der Aufforderung, das Spiel fortzusetzen,

16.1.2 die Wiederholung eines unberechtigten Antrages, 15.5

16.1.3 die Verzögerung des Spiels (12 Sekunden ist die maximale Zeit zwischen dem Ende eines Spielzuges und dem Pfiff zum nächsten Aufschlag unter normalen Spielbedingungen),

16.1.4 die Verzögerung des Spiels durch ein Mannschaftsmitglied.

16.2 SANKTIONEN FÜR VERZÖGERUNGEN

16.2.1 „VERWARNUNG WEGEN VERZÖGERUNG“ und „BESTRAFUNG WEGEN VERZÖGERUNG“ sind Mannschaftssanktionen.

16.2.1.1 Alle Sanktionen wegen Verzögerung sind über das gesamte Spiel wirksam.

16.2.1.2 Alle Sanktionen wegen Verzögerung werden in den Spielberichtsbogen eingetragen.

16.2.2 Die erste Verzögerung durch ein Mannschaftsmitglied in einem Spiel wird mit einer „VERWARNUNG WEGEN VERZÖGERUNG“ geahndet. D9(25), D7b

16.2.3 Die zweite und die folgenden Verzögerungen jeglicher Art durch irgendein Mitglied derselben Mannschaft werden als Fehler mit einer „BESTRAFUNG WEGEN VERZÖGERUNG“ geahndet, mit der Folge Punkt und Aufschlag für den Gegner. D9(25), D7b

16.2.4 Sanktionen wegen Verzögerung vor und zwischen den Sätzen werden im folgenden Satz wirksam.

17 SPIELUNTERBRECHUNGEN IN AUSNAHMEFÄLLEN

17.1 VERLETZUNG / ERKRANKUNG

17.1.1 Wenn sich ein ernsthafter Unfall ereignet, während der Ball im Spiel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und der medizinischen Hilfe gestatten, das Feld zu betreten.

Der Spielzug wird anschließend wiederholt.

17.1.2 Einem verletzten / erkrankten Spieler wird einmal pro Spiel eine maximal 5 Minuten dauernde Wiederherstellungszeit gewährt. Der Schiedsrichter muss ordnungsgemäß akkreditiertem medizinischem Personal gestatten, das Spielfeld zu betreten, um den Spieler zu betreuen. Nur der 1. Schiedsrichter kann einem Spieler gestatten, den Spielbereich ohne Strafe zu verlassen. Wenn die Behandlung abgeschlossen ist oder wenn keine Behandlung erfolgen kann, muss das Spiel fortgesetzt werden. Hierzu pfeift der 2. Schiedsrichter und fordert die Spieler auf, das Spiel fortzusetzen. Zu diesem Zeitpunkt kann nur der Spieler entscheiden, ob er in der Lage ist zu spielen.

Wenn der Spieler nach Ablauf der Wiederherstellungszeit das Spiel nicht fortsetzen kann oder nicht auf die Spielfläche zurückkehrt, wird die Mannschaft für unvollständig erklärt. 6.4.3, 7.3.1

Im Extremfall kann der Turnierarzt dem Spieler die Spielfortsetzung verbieten.

Hinweis: Die Wiederherstellungszeit beginnt mit dem Eintreffen des ordnungsgemäß akkreditierten medizinischen Personals auf dem Spielfeld. Falls kein akkreditiertes Personal verfügbar ist oder wenn der Spieler eine Behandlung durch sein eigenes medizinisches Personal wünscht, beginnt die Wiederherstellungszeit in dem Moment, in dem der Schiedsrichter sie gewährt hat.

17.2 ÄUSSERE EINFLÜSSE

Tritt während des Spiels eine äußere Beeinträchtigung auf, wird das Spiel unterbrochen und der Spielzug wiederholt.

17.3 LÄNGERE SPIELUNTERBRECHUNGEN

17.3.1 Wenn durch unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrochen wird, entscheiden der 1. Schiedsrichter, der Ausrichter und die Wettkampfleitung, welche Maßnahmen zu treffen sind, um wieder normale Bedingungen herzustellen.

17.3.2 Falls die Gesamtdauer einer oder mehrerer Unterbrechungen vier Stunden nicht überschreitet, wird das Spiel mit dem erreichten Spielstand fortgesetzt, ungeachtet, ob auf demselben oder einem anderen Spielfeld.

17.3.3 Bei einer oder mehreren Unterbrechungen mit einer Gesamtdauer von mehr als 4 Stunden ist das ganze Spiel zu wiederholen.

18 SATZPAUSEN UND SEITENWECHSEL

18.1 SATZPAUSEN

18.1.1 Eine Satzpause ist die Zeit zwischen den Sätzen. Alle Satzpausen dauern eine Minute.

Während dieser Zeit wird der Seitenwechsel (wenn beantragt) vorgenommen und die Aufschlagreihenfolge der Mannschaften im Spielberichtsbogen eingetragen. D9(3)

In der Satzpause vor dem entscheidenden Satz führen die Schiedsrichter eine Auslosung gemäß Regel 7.1 durch.

18.2 SEITENWECHSEL

18.2.1 Die Mannschaften wechseln nach jeweils 7 Punkten (in Satz 1 und 2) bzw. 5 Punkten (in Satz 3) die Spielfeldseiten. D9(3)

18.2.2 Die Seitenwechsel müssen sofort ohne Verzögerung von den Mannschaften ausgeführt werden.

Wenn der Seitenwechsel nicht zum richtigen Zeitpunkt ausgeführt wurde, wird er nachgeholt, sobald der Irrtum bemerkt wird.

Der Spielstand zum Zeitpunkt des Seitenwechsels bleibt unverändert.

KAPITEL 6: VERHALTEN DER TEILNEHMER

19 ANFORDERUNGEN AN DAS VERHALTEN

19.1 SPORTLICHES VERHALTEN

19.1.1 Die Teilnehmer müssen die „Internationalen Beach-Volleyball-Spielregeln“ kennen und sie befolgen.

19.1.2 Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind in sportlichem Geist widerspruchslos anzuerkennen.

Im Zweifelsfall darf nur der Kapitän eine Erläuterung verlangen. 5.1.2.1

19.1.3 Die Teilnehmer haben Handlungen oder Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen oder von der eigenen Mannschaft begangene Fehler zu vertuschen.

19.2 FAIR PLAY

19.2.1 Die Teilnehmer haben sich im Geiste des FAIR PLAY respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, Gegnern, Mitspielern und Zuschauern zu verhalten.

19.2.2 Kommunikation zwischen allen Mannschaftsmitgliedern während des Spiels ist erlaubt.

20 FEHLVERHALTEN UND SEINE SANKTIONEN

20.1 GERINGFÜGIGES FEHLVERHALTEN

Geringfügiges Fehlverhalten wird nicht mit Sanktionen belegt. Der 1. Schiedsrichter hat die Aufgabe vorzubeugen, dass das Fehlverhalten nicht ein Ausmaß erreicht, das Sanktionen zur Folge hat. 5.1.2, 20.3

Dies geschieht in zwei Stufen:

Stufe 1: durch eine verbale Verwarnung über den Kapitän;

Stufe 2: Durch Zeigen der GELBEN KARTE für das betreffende Mannschaftsmitglied. Diese formelle Verwarnung ist keine Sanktion, sondern ein Zeichen, dass das Fehlverhalten des Mannschaftsmitgliedes (und damit auch das der gesamten Mannschaft) für das Spiel ein Ausmaß erreicht hat, das Sanktionen zur Folge hat. Sie wird im Spielberichtsbogen eingetragen, hat aber keine unmittelbaren Konsequenzen. D9(5)

20.2 FEHLVERHALTEN, DAS SANKTIONEN ZUR FOLGE HAT

Fehlverhalten eines Mannschaftsmitglieds gegenüber Offiziellen, Gegnern, Mitspielern oder Zuschauern wird je nach Schwere des Vergehens in drei Kategorien unterteilt: 4.1.1

20.2.1 Unangemessenes Verhalten:

Überschreiten anerkannter und gesitteter Umgangsformen.

20.2.2 Ausfallendes Verhalten:

Diffamierende oder beleidigende Äußerungen oder Gesten, einschließlich jeglicher Art verächtlicher Handlungen.

20.2.3 Aggression:

Tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff sowie aggressives oder bedrohendes Verhalten.

20.3 SKALA DER SANKTIONEN

Je nach Schwere des Vergehens sind nach dem Urteil des 1. Schiedsrichters folgende Sanktionen anzuwenden und in den Spielberichtsbogen einzutragen: **Bestrafung, Hinausstellung oder Disqualifikation**. D7a

20.3.1 Bestrafung

Unangemessenes Verhalten sowie die einmalige Wiederholung eines unangemessenen Verhaltens im selben Satz durch denselben Spieler wird jeweils mit Punkt und Aufschlag für den Gegner bestraft. Das dritte unangemessene Verhalten eines Spielers im selben Satz wird mit einer Hinausstellung bestraft. D9(6)

Bestrafungen wegen unangemessenen Verhaltens desselben Spielers in den folgenden Sätzen sind jedoch möglich.

20.3.2 Hinausstellung

Das erste ausfallende Verhalten eines Spielers wird mit einer Hinausstellung geahndet. Der hinausgestellte Spieler muss den Spielbereich verlassen und seine Mannschaft wird für den Satz für unvollständig erklärt. 6.4.3, 7.3.1, D9(7)

20.3.3 Disqualifikation

Die erste Aggression eines Mannschaftsmitglieds wird mit einer Disqualifikation bestraft. Der Spieler muss den Spielbereich verlassen und seine Mannschaft wird für das Spiel für unvollständig erklärt. 6.4.3, 7.3.1, D9(8)

FEHLVERHALTEN wird gemäß der Skala der Sanktionen geahndet. D7a

20.4 FEHLVERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN

Jedes Fehlverhalten vor und zwischen den Sätzen wird gemäß der Skala der Sanktionen geahndet, und die Sanktionen werden im folgenden Satz wirksam. D7a

20.5 ÜBERSICHT ÜBER FEHLVERHALTEN UND DIE KARTEN D9(5,6,7,8)

Verwarnung (keine Sanktion): 20.1

- Stufe 1: verbale Verwarnung
- Stufe 2: formelle Verwarnung: gelbe Karte

Bestrafung (Sanktion): rote Karte 20.3.1, D7a

Hinausstellung (Sanktion): gelbe und rote Karte zusammen 20.3.2, D7a

Disqualifikation (Sanktion): gelbe und rote Karte getrennt 20.3.3, D7a

TEIL 2
ABSCHNITT 2

DIE SCHIEDSRICHTER, IHRE AUFGABEN UND OFFIZIELLE HANDZEICHEN

KAPITEL 7: SCHIEDSRICHTER

21 SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN

21.1 ZUSAMMENSETZUNG

Das Schiedsgericht für ein Spiel setzt sich aus folgenden Offiziellen zusammen:

- dem 1. Schiedsrichter
- dem 2. Schiedsrichter
- dem Schreiber
- vier (zwei) Linienrichtern

Ihr Standort ist in Diagramm 8 dargestellt.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben ist ein Schreiberassistent erforderlich.

21.2 VERFAHRENSWEISEN

21.2.1 Während des Spiels dürfen nur der 1. und der 2. Schiedsrichter Pfeifsignale geben:

21.2.1.1 der 1. Schiedsrichter pfeift zur Ausführung des Aufschlags, der den Spielzug eröffnet; D9(1)

21.2.1.2 der 1. oder der 2. Schiedsrichter pfeifen das Ende des Spielzugs, wenn sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie die Art des Fehlers erkannt haben.

21.2.2 Ist der Ball „aus dem Spiel“ pfeifen sie, um anzuzeigen, dass sie einen Antrag einer Mannschaft genehmigen oder zurückweisen.

21.2.3 Unverzüglich nach dem Pfiff eines Schiedsrichters **zur Beendigung eines Spielzugs** muss mit offiziellen Handzeichen Folgendes angezeigt werden: 22.2.1.2, 27.1

21.2.3.1 Pfeift der 1. Schiedsrichter den Fehler, zeigt er nacheinander an:

a) die Mannschaft, die aufschlagen wird, 12.2.2, D9(2)

b) die Art des Fehlers,

c) falls erforderlich den Spieler, der den Fehler begangen hat.

21.2.3.2 Pfeift der 2. Schiedsrichter den Fehler, zeigt er an:

a) die Art des Fehlers,

b) falls erforderlich den Spieler, der den Fehler begangen hat,

c) (nach dem 1. Schiedsrichter) die Mannschaft, die aufschlagen wird. D9(2)

In diesem Fall zeigt der 1. Schiedsrichter nur die Mannschaft an, die aufschlagen wird, **nicht aber die Art des Fehlers und nicht den Spieler, der den Fehler begangen hat.**

21.2.3.3 Im Falle eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter nacheinander an: D9(23)

a) die Art des Fehlers,

b) falls erforderlich die Spieler, die die Fehler begangen haben.

Danach zeigt der 1. Schiedsrichter die Mannschaft an, die erneut aufschlagen wird. D9(2)

22 1. SCHIEDSRICHTER

22.1 STANDORT

Der 1. Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend auf einem Schiedsrichterstuhl aus, der sich auf einer Seite in der Verlängerung des Netzes befindet. Seine Augenhöhe muss sich ungefähr 50 cm über der Netzoberkante befinden. D1, D8

22.2 BEFUGNISSE

22.2.1 Der 1. Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis Ende mit Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und die Mannschaften.

Während des Spiels sind seine Entscheidungen endgültig. Er ist berechtigt, die Entscheidungen der anderen Mitglieder des Schiedsgerichts aufzuheben, wenn er feststellt, dass diese sich geirrt haben.

Der 1. Schiedsrichter kann ein Mitglied des Schiedsgerichts, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäß erfüllt, ersetzen lassen.

22.2.2 Der 1. Schiedsrichter kontrolliert auch die Arbeit der Ballholer.

22.2.3 Der 1. Schiedsrichter hat das Recht, über alles zu entscheiden, was das Spiel betrifft, auch über alles, was in den Regeln nicht festgelegt ist.

22.2.4 Der 1. Schiedsrichter erlaubt keine Diskussionen über seine Entscheidungen.

Der 1. Schiedsrichter gibt jedoch dem Kapitän auf dessen Verlangen eine Erläuterung über die Anwendung oder Auslegung der Regeln, die seiner Entscheidung zugrunde liegen.

Ist der Kapitän mit der Erläuterung des 1. Schiedsrichters nicht einverstanden und protestiert formell, so muss der 1. Schiedsrichter die Einleitung eines Protest-Protokolls genehmigen.

22.2.5 Der 1. Schiedsrichter muss vor und während des Spiels beurteilen, ob die Spielfläche, die Ausrüstung und die äußeren Bedingungen den Spielerfordernissen entsprechen.

22.3 ZUSTÄNDIGKEITEN

22.3.1 Vor dem Spiel hat der 1. Schiedsrichter:

22.3.1.1 den Zustand der Spielfläche, der Bälle und der weiteren Ausrüstung zu überprüfen,

22.3.1.2 mit den Mannschaftskapitänen die Auslosung durchzuführen,

22.3.1.3 das Einspielen der Mannschaften zu überwachen.

22.3.2 Während des Spiels hat der 1. Schiedsrichter die Befugnis:

22.3.2.1 den Mannschaften Verwarnungen auszusprechen,

22.3.2.2 Fehlverhalten und Verzögerungen zu bestrafen,

22.3.2.3 zu entscheiden über:

a) Fehler des Aufschlagspielers und den Sichtblock der aufschlagenden Mannschaft. **D5**

b) Fehler beim Spielen des Balles.

c) Fehler oberhalb des Netzes und fehlerhafte Netzberührungen der Spieler, primär auf der Seite des Angreifers.

d) den Ball, der den Unteren Sektor vollständig durchquert. **D9(22)**

e) den Ball, der beim Aufschlag oder nach der 3. Berührung über oder außerhalb der Antenne auf seiner Seite die Netzebene überquert.

22.3.3 Nach Spielende überprüft und unterschreibt er den Spielberichtsbogen.

23 2. SCHIEDSRICHTER

23.1 STANDORT

Der 2. Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend außerhalb des Spielfeldes in der Nähe des Pfostens auf der dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ihm zugewandt aus. **D1**, **D8**

23.2 BEFUGNISSE

23.2.1 Der 2. Schiedsrichter ist der Assistent des 1. Schiedsrichters, hat aber auch seine eigenen Zuständigkeiten. **23.3**

Falls der 1. Schiedsrichter nicht mehr in der Lage ist, seine Tätigkeit fortzusetzen, kann ihn der 2. Schiedsrichter ersetzen.

23.2.2 Der 2. Schiedsrichter kann ohne zu pfeifen auch Fehler außerhalb seiner Zuständigkeit anzeigen, darf aber gegenüber dem 1. Schiedsrichter nicht darauf beharren.

23.2.3 Der 2. Schiedsrichter überwacht die Arbeit des Schreibers (der Schreiber).

23.2.4 Der 2. Schiedsrichter meldet jedes Fehlverhalten dem 1. Schiedsrichter.

23.2.5 Der 2. Schiedsrichter genehmigt Auszeiten und Seitenwechsel, kontrolliert deren Dauer und weist unberechtigte Anträge zurück. **D9(3,4)**

23.2.6 Der 2. Schiedsrichter kontrolliert die Anzahl der von jeder Mannschaft in Anspruch genommenen Auszeiten und zeigt diese dem 1. Schiedsrichter und den betreffenden Spielern nach ihrer Auszeit an.

23.2.7 Im Falle einer Verletzung eines Spielers genehmigt der 2. Schiedsrichter die Wiederherstellungszeit und unterstützt bei deren Verwaltung. **17.1.2**

23.2.8 Der 2. Schiedsrichter überprüft während des Spiels, ob die Bälle noch den Vorgaben der Regularien entsprechen.

23.2.9 Der 2. Schiedsrichter nimmt die Auslosung zwischen dem 2. und 3. Satz vor, wenn der 1. Schiedsrichter diese nicht durchführen kann. Danach gibt er dem Schreiber alle relevanten Informationen.

23.3 ZUSTÄNDIGKEITEN

23.3.1 Zu Beginn jedes Satzes und immer, wenn es erforderlich ist, überwacht der 2. Schiedsrichter die Arbeit des Schreibers (der Schreiber) und prüft, ob der richtige Spieler am Aufschlag ist und den Ball hat.

23.3.2 Während des Spiels entscheidet der 2. Schiedsrichter, pfeift und zeigt an:

23.3.2.1 die Behinderung durch das Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte und in den gegnerischen Raum unter dem Netz, **11.2**, **D9(22)**

23.3.2.2 durch Spieler begangene fehlerhafte Netzberührungen, primär auf der Blockseite und Antennenberührungen auf seiner Seite des Feldes. 11.3.1

23.3.2.3 den Kontakt des Balles mit einem fremden Gegenstand, 8.4.2, 8.4.3, D9(15), D10(4)

23.3.2.4 den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes ganz oder teilweise außerhalb des Überquerungssektors überquert oder die Antenne auf seiner Seite berührt (auch während des Aufschlages), 8.4.3, 8.4.4, D3, D4a, D9(15)

23.3.2.5 den Kontakt des Balles mit dem Sand, falls der 1. Schiedsrichter nicht in der Lage ist, diese Berührung zu sehen,

23.3.2.6 den Ball, der vollständig von der gegnerischen Seite unterhalb des Netzes zurückgespielt wird. D9(22)

23.3.2.7 den Ball, der beim Aufschlag oder nach der 3. Berührung über oder außerhalb der Antenne auf seiner Seite die Netzebene überquert.

23.3.3 Nach Spielende überprüft und unterschreibt er den Spielberichtsbogen.

24 SCHREIBER

24.1 STANDORT

Der Schreiber erfüllt seine Aufgaben am Schreibertisch auf der dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite des Feldes und ihm zugewandt. D1, D8

24.2 ZUSTÄNDIGKEITEN

Der Schreiber führt den Spielberichtsbogen entsprechend der Regeln, wobei er mit dem 2. Schiedsrichter zusammenarbeitet.

Er benutzt einen Summer oder ein anderes akustisches Gerät, um Regelverstöße anzuzeigen oder im Rahmen seiner Zuständigkeiten den Schiedsrichtern Zeichen zu geben.

24.2.1 Vor dem Spiel bzw. Satz hat der Schreiber:

24.2.1.1 die Angaben über das Spiel und die Mannschaften entsprechend der gültigen Verfahren einzutragen und die Unterschriften der Kapitäne einzuholen,

24.2.1.2 die Aufschlagreihenfolge der Mannschaften einzutragen.

24.2.2 Während des Spiels hat der Schreiber:

24.2.2.1 die erzielten Punkte einzutragen.

24.2.2.2 die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft zu kontrollieren und jeden diesbezüglichen Fehler vor der Ausführung des Aufschlags anzuzeigen.

24.2.2.3 die Auszeiten einzutragen, deren Anzahl zu überprüfen und den 2. Schiedsrichter darüber zu informieren.

24.2.2.4 die Schiedsrichter auf einen unberechtigten Antrag auf eine Auszeit aufmerksam zu machen. 15.5

24.2.2.5 den Schiedsrichtern die Seitenwechsel und das Ende der Sätze anzusagen.

24.2.2.6 alle Sanktionen und unberechtigten Anträge einzutragen.

24.2.2.7 nach den Anweisungen des 2. Schiedsrichters alle anderen Vorkommnisse einzutragen, wie z.B. Wiederherstellungszeiten, längere Unterbrechungen, äußere Beeinträchtigungen usw..

24.2.2.8 die Satzpausen zu kontrollieren.

24.2.3 Nach Spielende hat der Schreiber:

24.2.3.1 das Endresultat einzutragen,

24.2.3.2 im Falle eines Protests, nach der Zustimmung des 1. Schiedsrichters, eine Erklärung über den Anlass des Protests im Spielberichtsbogen einzutragen oder dem betroffenen Kapitän zu erlauben, dieses selbst zu tun, 5.1.2.1, 5.1.3.2

24.2.3.3 den Spielberichtsbogen zu unterschreiben, bevor er die Unterschriften der Mannschaftskapitäne und danach der Schiedsrichter einholt.

25 SCHREIBERASSISTENT

25.1 STANDORT

Der Schreiberassistent sitzt zur Ausübung seiner Aufgaben neben dem Schreiber. D1, D8

25.2 ZUSTÄNDIGKEITEN

Der Schreiberassistent hilft dem Schreiber bei der Erfüllung seiner Aufgaben.

Sollte der Schreiber nicht mehr in der Lage sein, seine Arbeit fortzusetzen, ersetzt ihn der Schreiberassistent.

25.2.1 Vor dem Spiel hat der Schreiberassistent:

25.2.1.1 zu überprüfen, ob alle Informationen auf den Anzeigetafeln korrekt sind.

25.2.2 Während des Spiels hat der Schreiberassistent:

25.2.2.1 die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft mittels einer mit 1 oder 2 beschrifteten Tafel abhängig vom Aufschlagspieler anzuzeigen,

25.2.2.2 die Schiedsrichter mittels eines akustischen Signalgeräts über alle Fehler zu informieren,

25.2.2.3 die manuelle Anzeigetafel auf dem Schreibertisch zu bedienen,

25.2.2.4 zu überprüfen, ob alle Anzeigetafeln denselben Spielstand anzeigen,

25.2.2.5 Anfang und Ende der Technischen Auszeiten zu signalisieren,

25.2.2.6 wenn notwendig den Reserve-Spielberichtsbogen auf den aktuellen Stand zu bringen und ihn dem Schreiber zu übergeben.

25.2.3 Nach Spielende hat der Schreiberassistent:

25.2.3.1 den Spielberichtsbogen zu unterschreiben.

26 LINIENRICHTER

26.1 STANDORT

Bei offiziellen internationalen Spielen müssen zwei Linienrichter eingesetzt sein. Sie stehen an den beiden den Schiedsrichtern auf deren rechten Seiten nähergelegenen Spielfeldecken, diagonal in 1 m - 2 m Abstand von der Ecke. **D1**, **D8**

Jeder kontrolliert die auf seiner Seite liegende Grund- und Seitenlinie.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben sind vier Linienrichter für die Halbfinal- und Finalspiele vorgeschrieben. Sie stehen in der Freizone 1 m - 3 m von jeder Spielfeldecke entfernt in der gedachten Verlängerung der Linie, die sie kontrollieren.

26.2 ZUSTÄNDIGKEITEN

26.2.1 Die Linienrichter führen ihre Aufgaben durch Zeichen mit einer Fahne (40 cm x 40 cm) gemäß Abbildung 12 aus, um anzuzeigen: **D10**

26.2.1.1 Ball „in“ oder „aus“, wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) zu Boden fällt; **8.3**, **8.4**, **D10(1,2)**

Hinweis: Es ist primär die Aufgabe des am nächsten zur Flugbahn des Balles stehenden Linienrichters, dieses anzuzeigen.

26.2.1.2 Berührungen der annehmenden Mannschaft von Bällen, die „aus“ sind. **8.4**, **D10(3)**

26.2.1.3 wenn der Ball die Antenne berührt, der Ball nach dem Aufschlag oder der dritten Ballberührung das Netz außerhalb des Überquerungssektors überfliegt etc., **8.4.3**, **8.4.4**, **10.1.1**, **D4a**, **D10(4)**

26.2.1.4 wenn sich ein Spieler (ausgenommen der Aufschlagspieler) im Augenblick des Aufschlags nicht auf dem Spielfeld befindet, **7.4**, **12.4.3**, **D10(4)**

26.2.1.5 Fußfehler des Aufschlagspielers, **12.4.3**, **D10(4)**

26.2.1.6 jede fehlerhafte Berührung eines Spielers mit den oberen 80 cm der Antenne auf ihrer Spielfeldseite während dessen Ballspielaktion oder wenn jene das Spielgeschehen beeinflusst, — 11.3.1, 11.4.3, D3, D10(4)

26.2.1.7 den Ball, der das Netz außerhalb des Überquerungssektors Richtung gegnerisches Spielfeld überfliegt oder die Antenne auf seiner Spielfeldseite berührt, — 10.1.1, D4a, D10(4)

26.2.1.8 die Blockberührungen während des Ballwechsels.

26.2.2 Auf Verlangen des 1. Schiedsrichters muss ein Linienrichter sein Zeichen wiederholen.

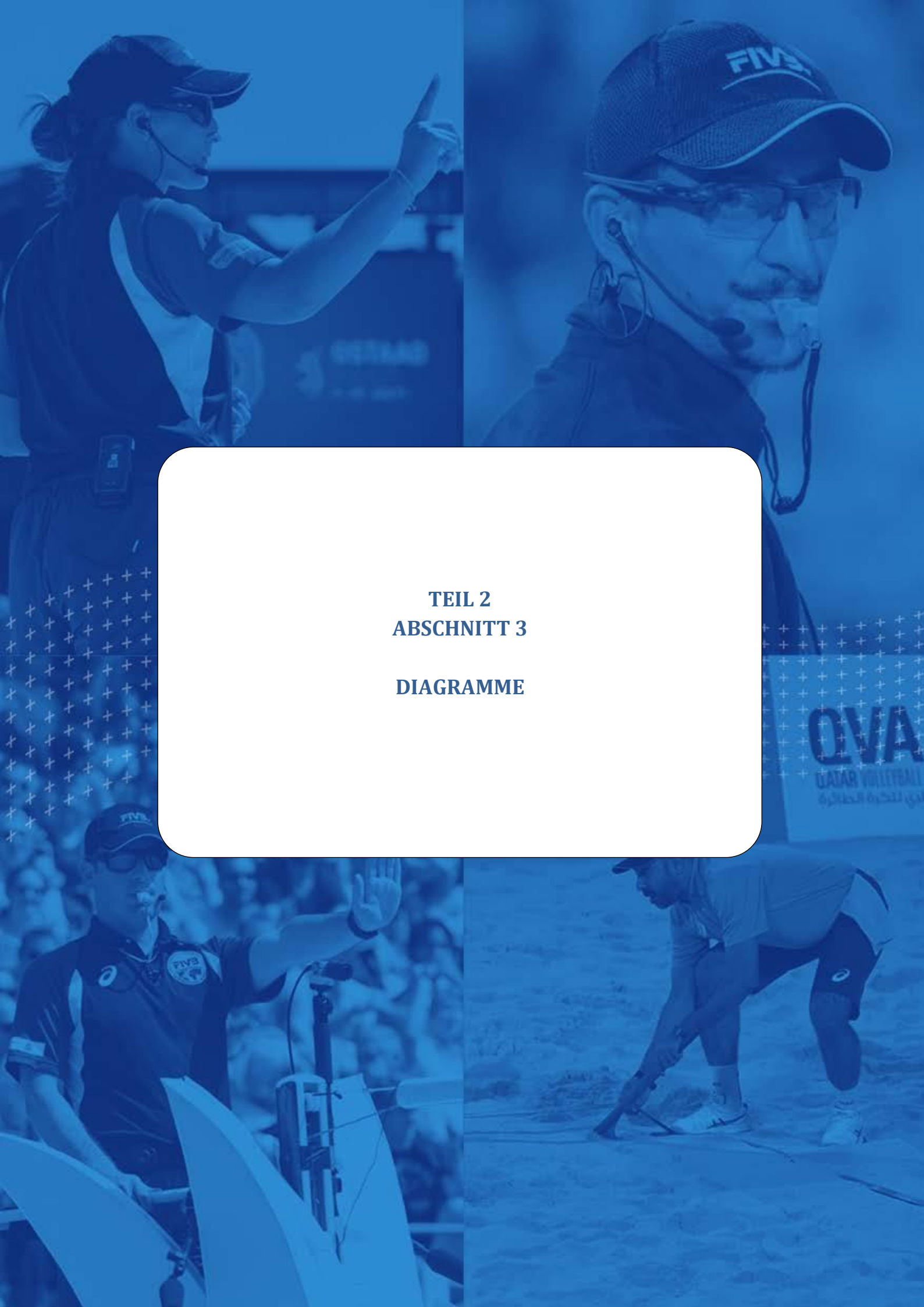
27 OFFIZIELLE ZEICHEN

27.1 HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER — D9

Die Schiedsrichter müssen den Grund für ihren Pfiff (Art des gepfiffenen Fehlers oder die Art der genehmigten Unterbrechung) durch das offizielle Handzeichen anzeigen. Das Zeichen wird für einen Moment beibehalten. Wenn es mit einer Hand ausgeführt wird, dann mit derjenigen auf der Seite der Mannschaft, die den Fehler begangen oder den Antrag gestellt hat.

27.2 FAHNENZEICHEN DER LINIENRICHTER

Die Linienrichter müssen die Art des begangenen Fehlers durch die offiziellen Fahnenzeichen anzeigen und das Zeichen für einen Moment beibehalten. — D10



TEIL 2
ABSCHNITT 3

DIAGRAMME

Diagramm 1: Die Spielfläche

Regel: 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

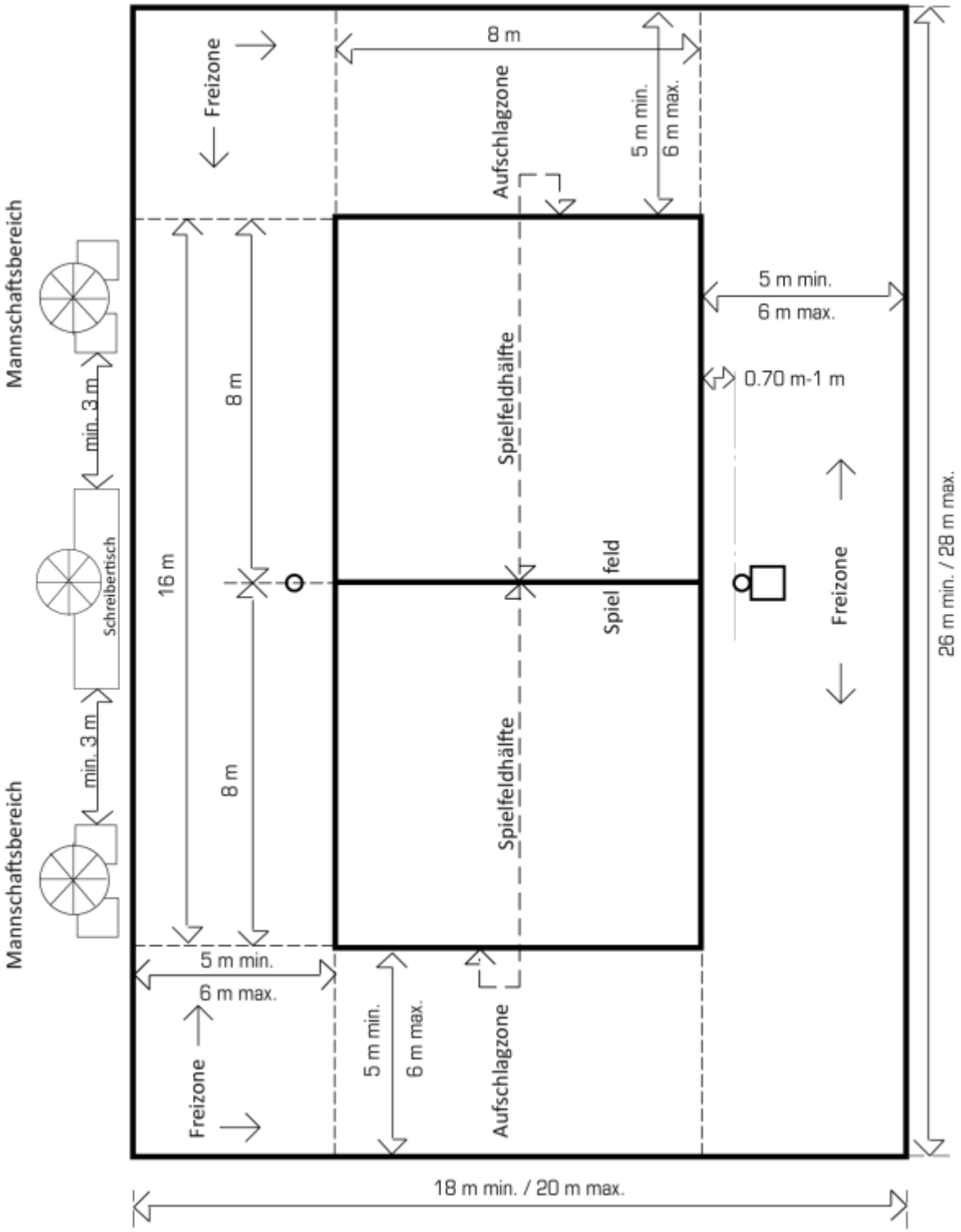


Diagramm 2: Das Spielfeld

Regel: 1.1, 1.3, 2.5

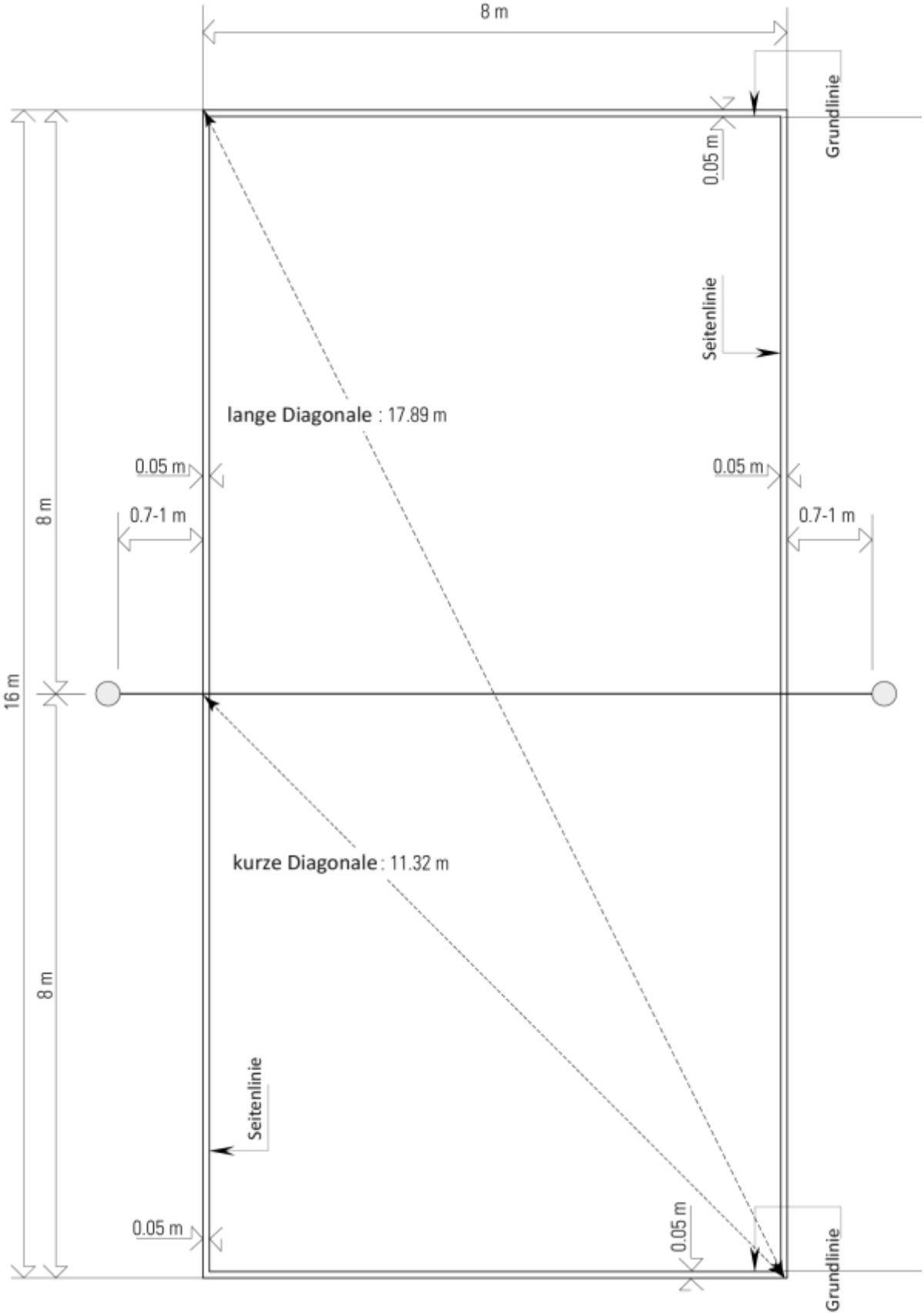
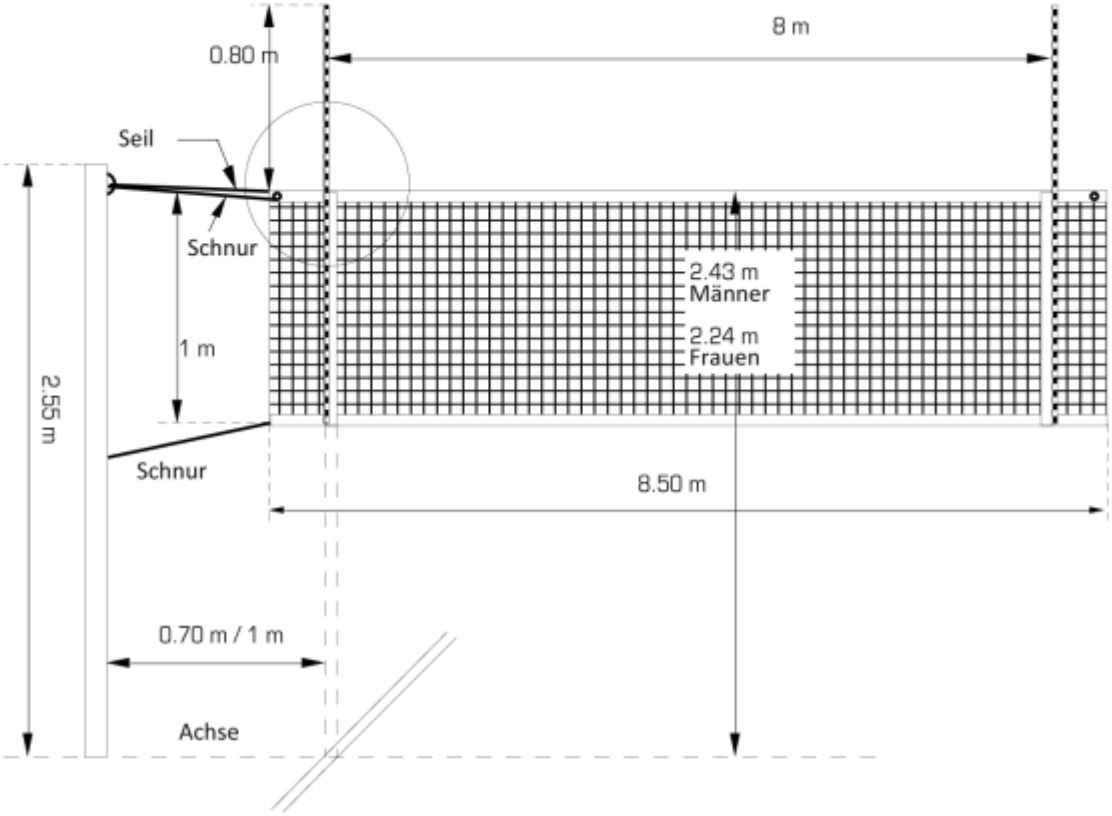


Diagramm 3:	**Gestaltung des Netzes**
Regel:	2, 8.4.3



Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben kann das Netz gemäß Regel 2.1 angepasst werden.

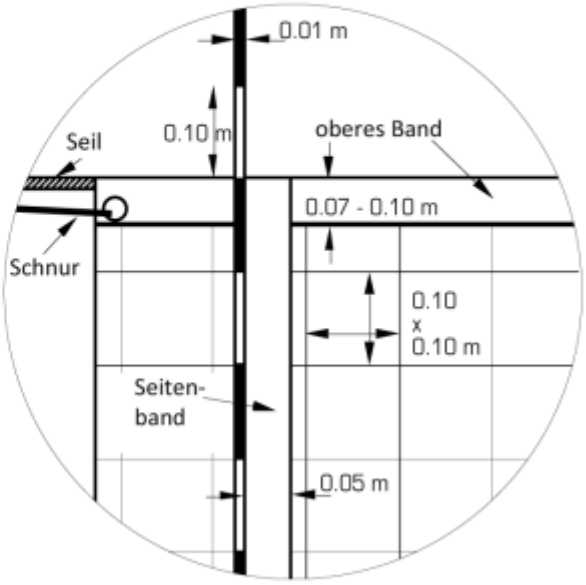
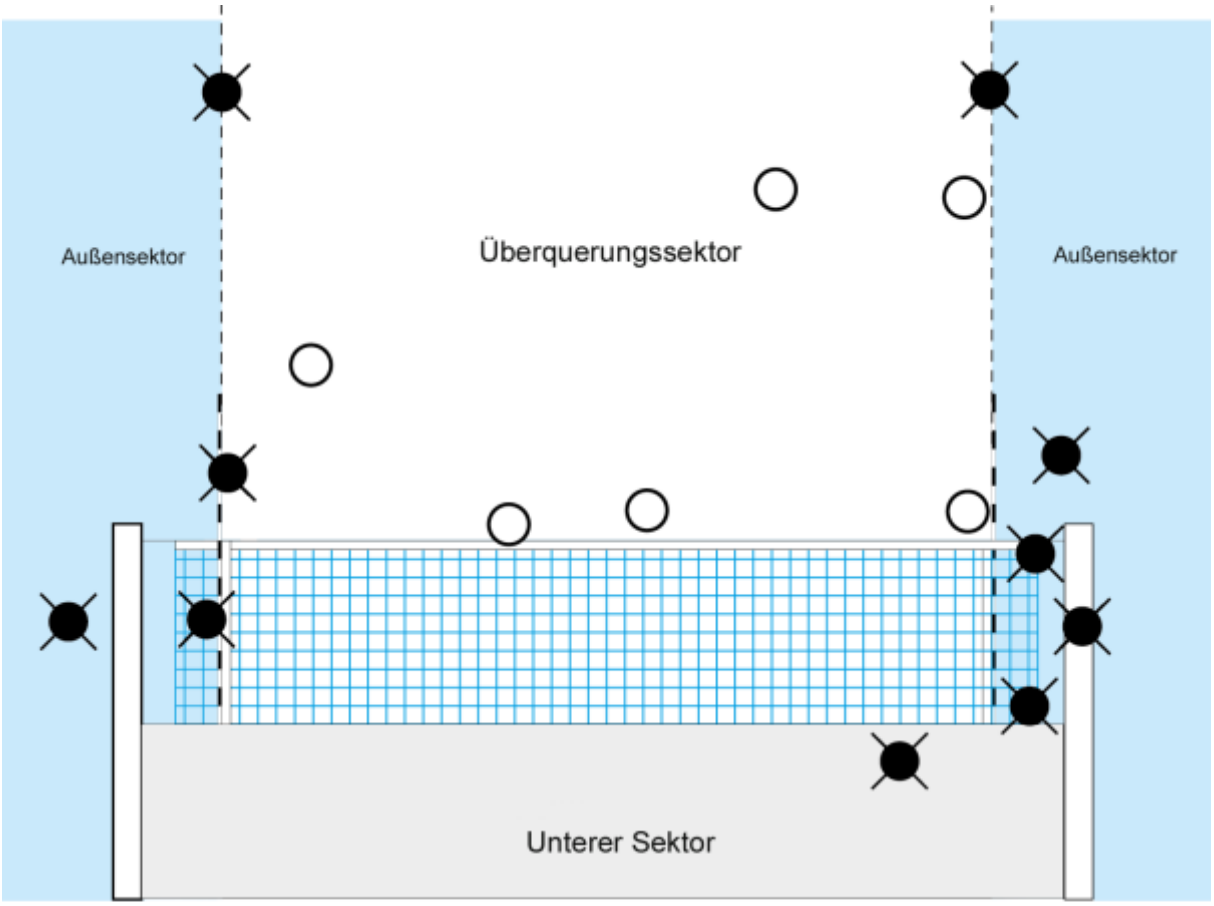


Diagramm 4a: Der Ball überquert die Netzebene in das gegnerische Spielfeld

Regel: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7



= regelwidrig

= regelgerecht

Diagramm 4b: Der Ball überquert die Netzebene in die gegnerische Freizone

Regel: 10.1.2, 10.1.2.1

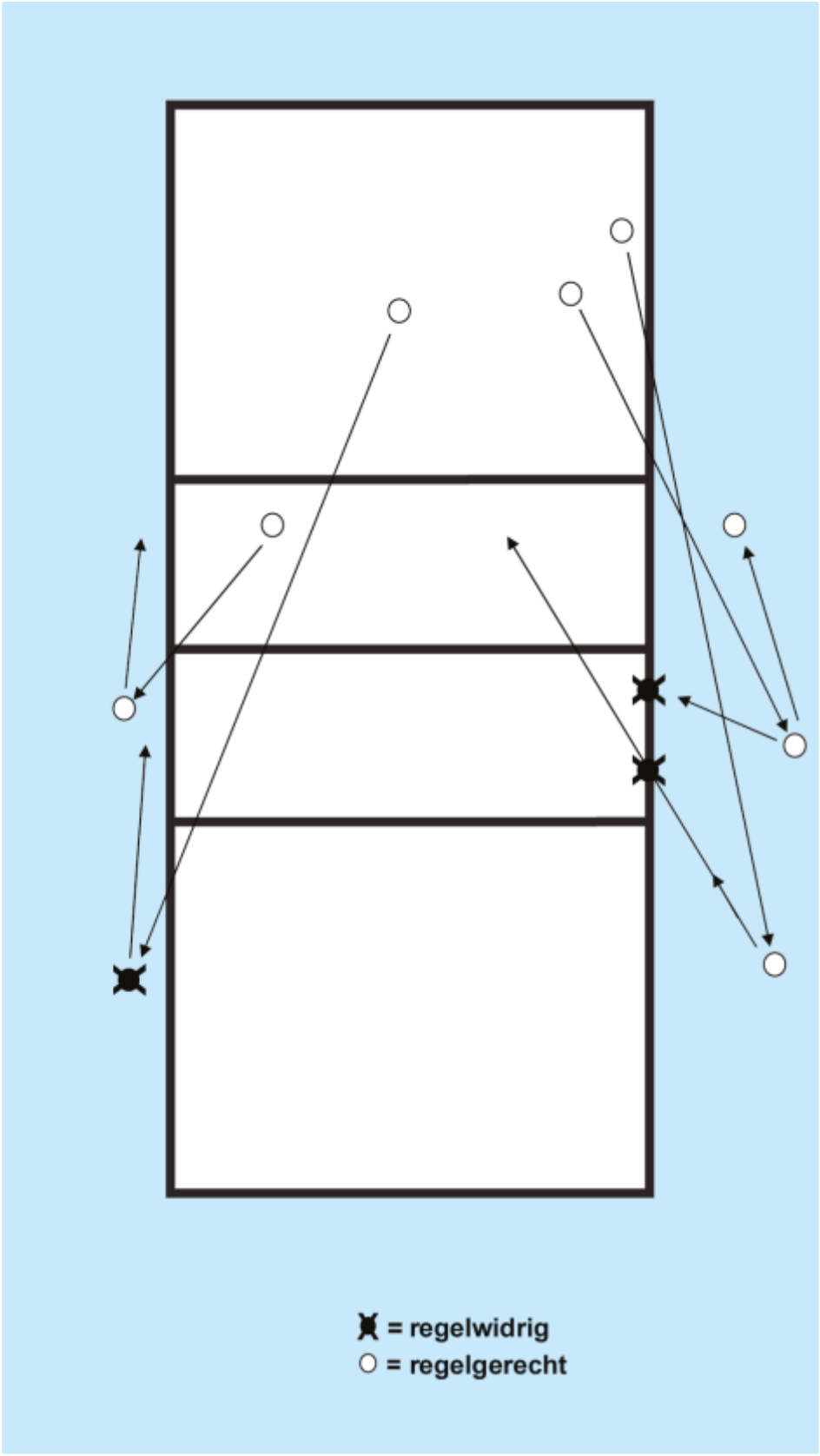


Diagramm 5: Sichtblock

Regel: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

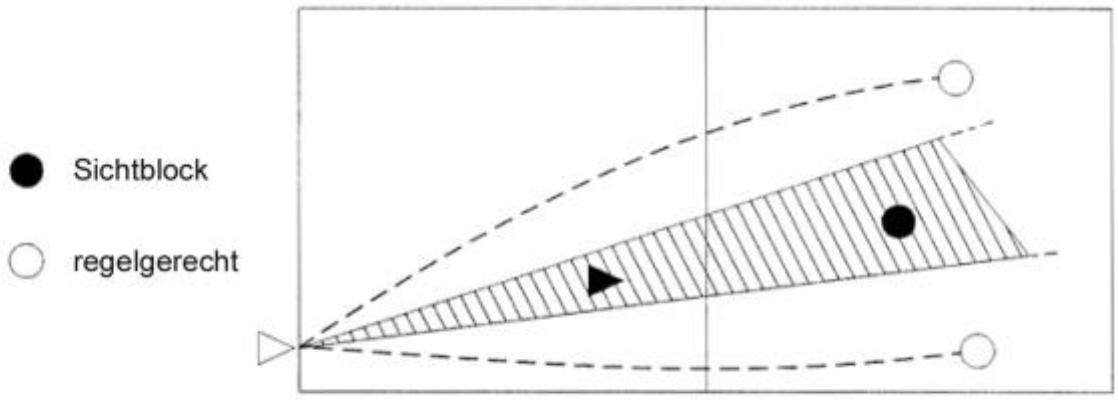


Diagramm 6: Ausgeführter Block

Regel: 14.1.3

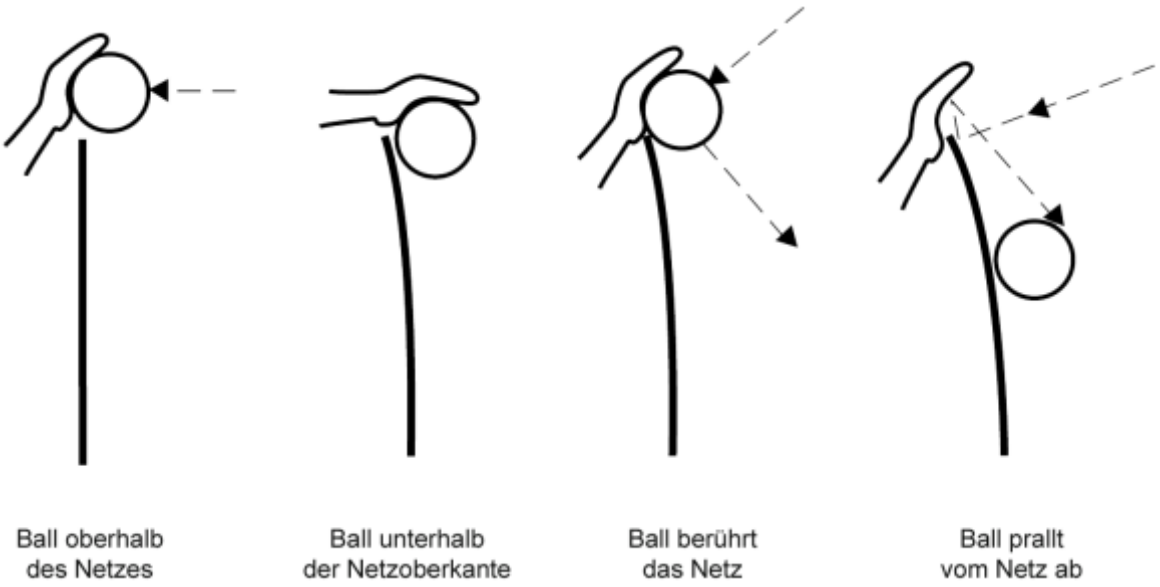


Diagramm 7: Vorbeugen und Sanktionen

Diagramm 7a: Verwarnungen bei Fehlverhalten, Skala der Sanktionen und ihrer Konsequenzen

Regel: 20.3, 20.4, 20.5

Art des Fehlverhaltens	Häufigkeit	Täter	Sanktion	Zu zeigende Karte(n)	Folge
Geringfügiges Fehlverhalten	Stufe 1	Jedes Mannschaftsmitglied	wird nicht als Sanktion betrachtet	keine	nur zur Vorbeugung
	Stufe 2			gelb	
	Jede weitere Wiederholung		unangemessenes Verhalten	siehe unten	siehe unten
Unangemessenes Verhalten (gleicher Satz)	1. Mal	Jedes Mannschaftsmitglied	Bestrafung	Rot	Punkt und Aufschlagrecht für den Gegner
	2. Mal	Dasselbe Mannschaftsmitglied	Bestrafung	Rot	Punkt und Aufschlagrecht für den Gegner
	3. Mal	Dasselbe Mannschaftsmitglied	Hinausstellung	Rot und Gelb zusammen	Mannschaft unvollständig für den Satz
Unangemessenes Verhalten (neuer Satz)	1. Mal	Jedes Mannschaftsmitglied	Bestrafung	Rot	Punkt und Aufschlagrecht für den Gegner
Ausfallendes Verhalten	1. Mal	Jedes Mannschaftsmitglied	Hinausstellung	Rot und Gelb zusammen	Mannschaft unvollständig für den Satz
	2. Mal	Dasselbe Mannschaftsmitglied	Disqualifikation	Rot und Gelb getrennt	Mannschaft unvollständig für das Spiel
Aggression	1. Mal	Jedes Mannschaftsmitglied	Disqualifikation	Rot und Gelb getrennt	Mannschaft unvollständig für das Spiel

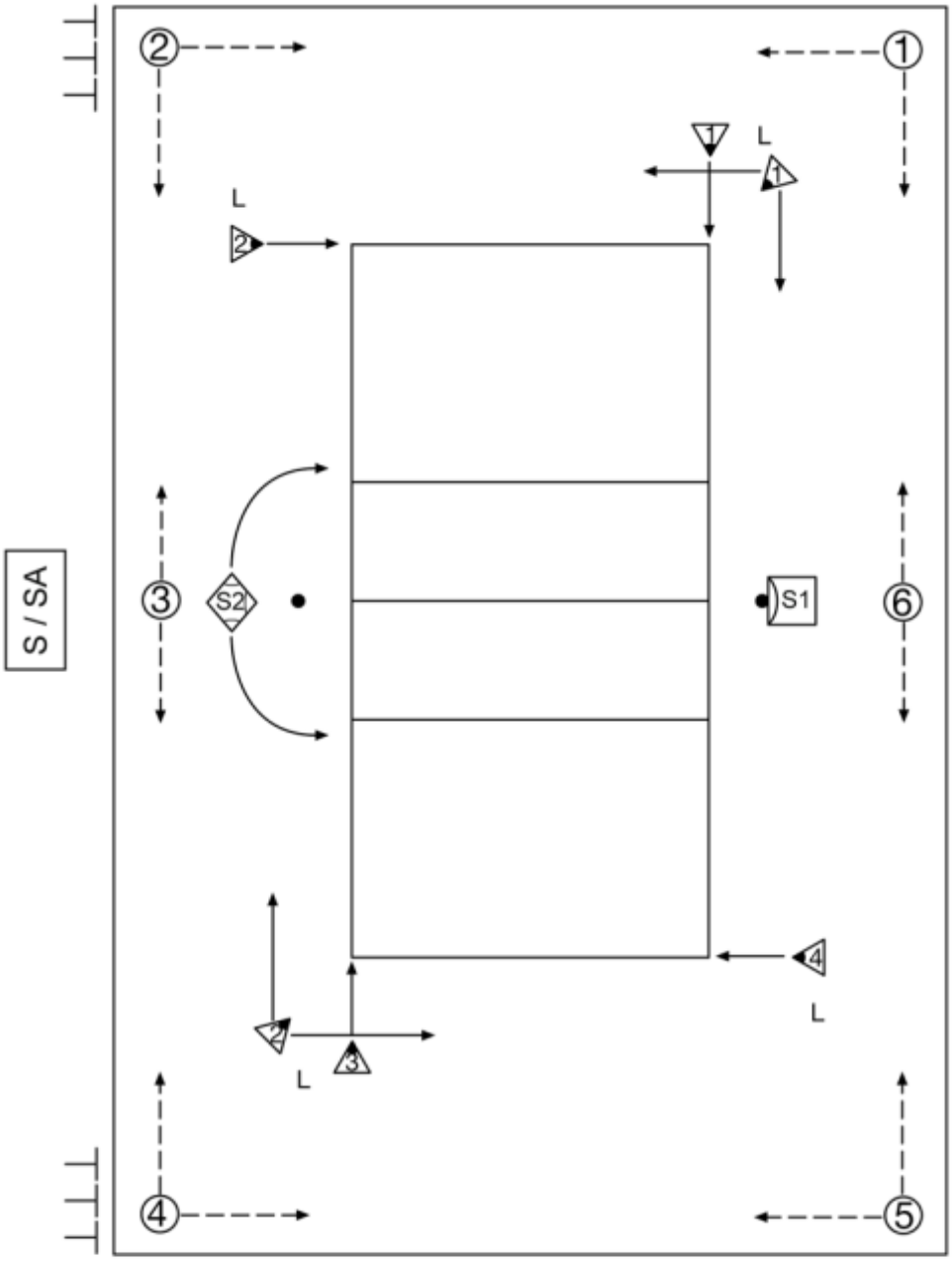
Diagramm 7b: Skala der Sanktionen bei Verzögerungen

Regel: 16.2.2, 16.2.3

	Häufigkeit	Täter	Sanktion	Zu zeigende Karte(n)	Folge
Verzögerung	1. Mal	Jedes Mannschaftsmitglied	Verwarnung wegen Verzögerung	Handzeichen 25 mit gelber Karte	Vorbeugend – keine Sanktion
	Jedes weitere Mal	Jedes Mannschaftsmitglied	Bestrafung wegen Verzögerung	Handzeichen 25 mit roter Karte	Punkt und Aufschlagrecht für den Gegner

Diagramm 8: Standorte der Schiedsrichter und Helfer

Regel: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



S1 = 1. Schiedsrichter

S2 = 2. Schiedsrichter

S / SA = Schreiber / Schreiberassistent

= Linienrichter (1-4 oder 1-2)

④ = Ballholer (1-6)

= Sandnivellierer

Diagramm 9: Handzeichen der Schiedsrichter

Legende: ❶ ❷ Schiedsrichter, der das Handzeichen gemäß seinen Zuständigkeiten zeigen muss.

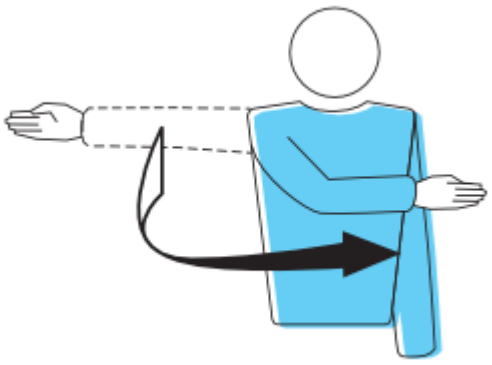
① ② Schiedsrichter, der das Handzeichen in besonderen Fällen zeigt.

9.1 Bewilligung des Aufschlags

Regel: 12.3, 21.2.1.1

Mit der Handbewegung die Richtung des Aufschlags anzeigen

❶

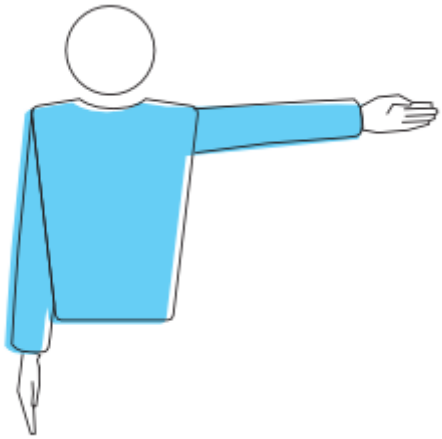


9.2 Mannschaft, die als nächste Aufschlagen wird

Regel: 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c

Den Arm auf der Seite der Mannschaft ausstrecken, die als nächste aufschlagen wird

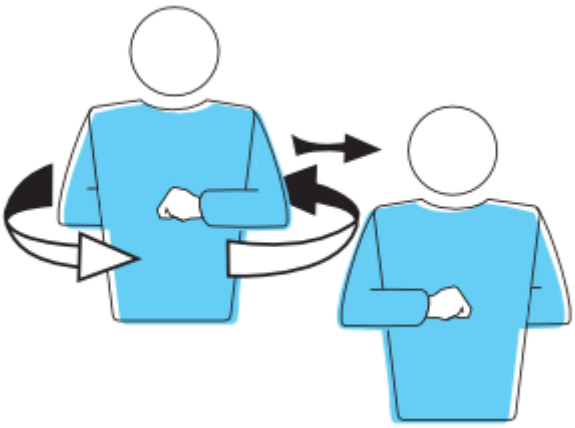
❶ ❷



9.3 SEITENWECHSEL

Regel: 18.2, 23.2.5

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

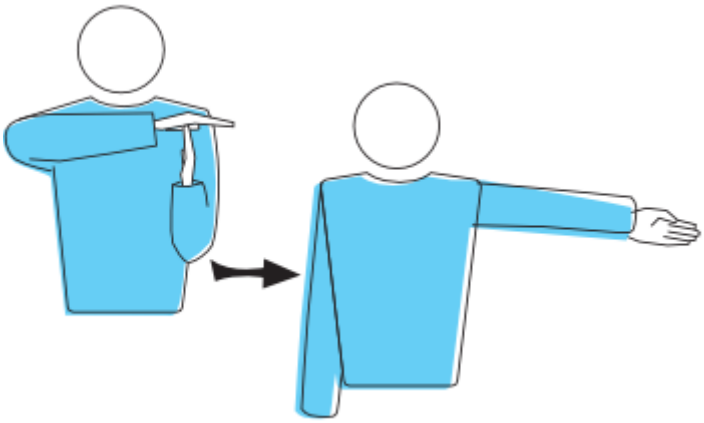


1 2

9.4 AUSZEIT

Regel: 15, 23.2.5

Die Handfläche einer Hand auf die Finger der senkrecht gehaltenen Hand legen (ein T bilden) und dann die beantragende Mannschaft anzeigen



① 2

9.5 VERWARNUNG WEGEN FEHLVERHALTENS

Regel: 20.1, 20.5

Die gelbe Karte zeigen

1

9.6 BESTRAFUNG WEGEN FEHLVERHALTENS

Regel: 20.3.1, 20.5

Die rote Karte zeigen

1

9.7 HINAUSSTELLUNG

Regel: 20.3.2, 20.5

Beide Karten zusammen zeigen

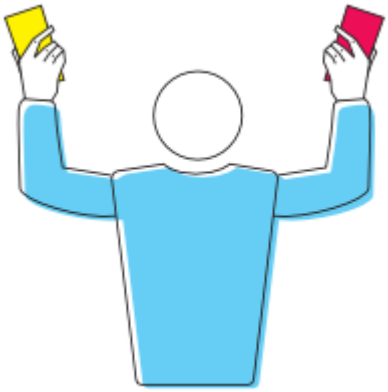
1

9.8 DISQUALIFIKATION

Regel: 20.3.3, 20.5

Beide Karten getrennt zeigen

1



9.9 SATZ- ODER SPIELENDE

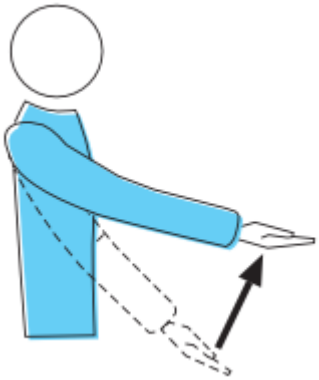
Regel: 6.2, 6.3

Die Unterarme mit geöffneten Händen vor der Brust kreuzen

1

9.10 BALL BEIM AUFSCHLAG AUS DER HAND GESCHLAGEN

Regel: 12.4.1

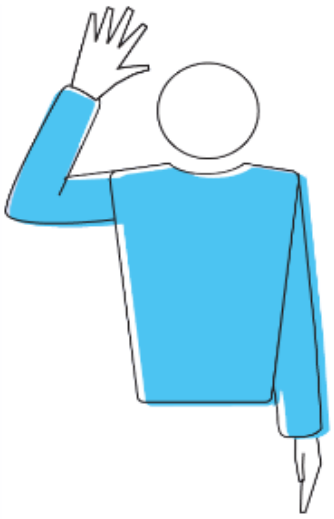


Den ausgestreckten Arm, mit der Handfläche nach oben, heben

1

9.11 VERZÖGERUNG BEIM AUFSCHLAG

Regel: 12.4.4



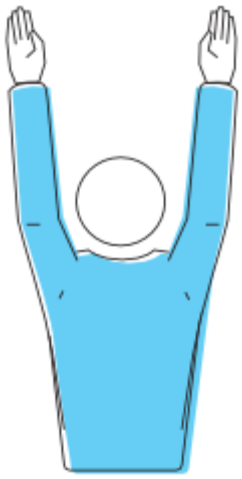
5 gespreizte Finger heben

1

9.12 FEHLER BEIM BLOCK ODER SICHTBLOCK

Regel: 12.5, 14.5, 14.6.3

Beide Arme, mit der Handfläche nach vorn, senkrecht nach oben heben

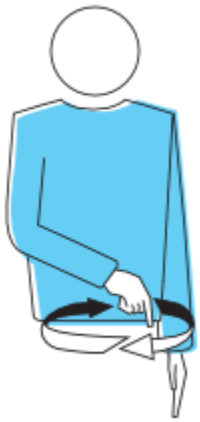


1

9.13 FEHLER BEI DER AUFSCHLAGREIHENFOLGE

Regel: 7.7.1, 12.6.1.1

Mit dem Zeigefinger eine kreisförmige Bewegung ausführen



1 2

9.14 BALL „IN“

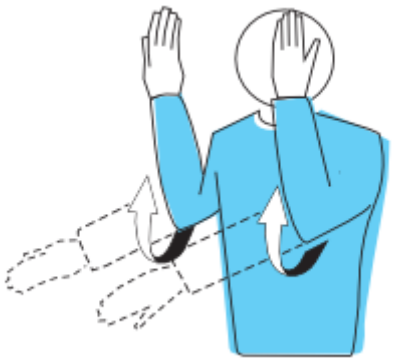
Regel: 6.1.1.1, 8.3

Mit dem Arm und ausgestreckten Fingern auf den Boden zeigen

1 ②

9.15 BALL „AUS“

Regel: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2



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

1 2

9.16 GEHALTENER BALL

Regel: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Langsam den Unterarm, die Handfläche nach oben, heben

1

9.17 DOPPELBERÜHRUNG

Regel: 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Zwei gespreizte Finger heben

1 ②

9.18 VIER BERÜHRUNGEN

Regel: 9.3.1

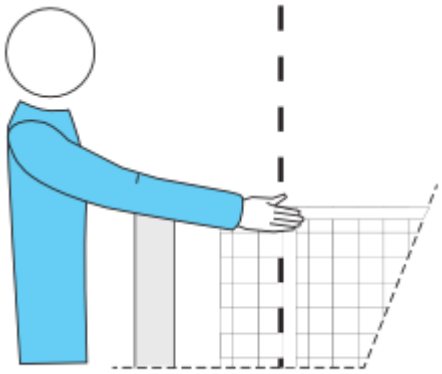
Vier gespreizte Finger heben

1

9.19 FEHLERHAFTE NETZBERÜHRUNG DURCH EINEN SPIELER / AUFSCHLAG BERÜHRT DAS NETZ ZWISCHEN DEN ANTENNEN UND DURCHQUERT DIE NETZEBENE NICHT VOLLSTÄNDIG

Regel: 12.6.2.1

Mit der offenen Hand und ausgestrecktem Arm die entsprechende Seite des Netzes anzeigen

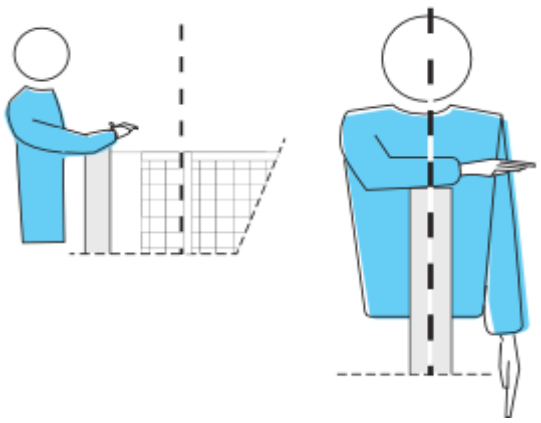


1 2

9.20 ÜBER DAS NETZ REICHEN

Regel: 11.4.1, 13.2.1

Die Hand, mit der Handfläche nach unten, über das Netz halten



1

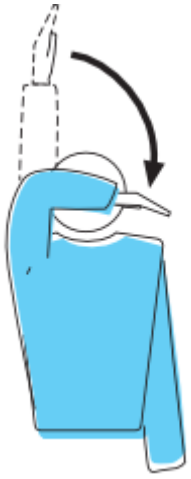
9.21 FEHLER BEIM ANGRIFFSSCHLAG

- EIN SPIELER FÜHRT EINEN ANGRIFFSSCHLAG MIT DEN FINGERN EINER GEÖFFNETEN HAND AUS UND DIESE SIND NICHT STEIF UND ZUSAMMEN
- EIN SPIELER FÜHRT EINEN ANGRIFFSSCHLAG DIREKT NACH DEM AUFSCHLAG DES GEGNERS AUS, WOBEI SICH DER BALL VOLLSTÄNDIG OBERHALB DER NETZKANTE BEFINDET
- EIN SPIELER FÜHRT EINEN ANGRIFFSSCHLAG IM OBEREN ZUSPIEL AUS, WOBEI DER BALL NICHT SENKRECHT ZUR SCHULTERACHSE GESPIELT WIRD. AUSGENOMMEN DER SPIELER VERSUCHT, SEINEM MITSPIELER DEN BALL ZUZUSPIELEN

Regel: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Mit dem Unterarm bei geöffneter Hand eine Bewegung von oben nach unten ausführen

1

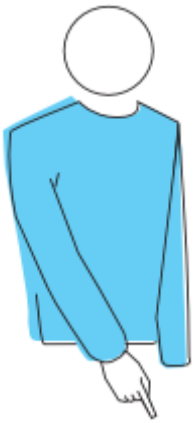


9.22 BEEINFLUSSUNG DURCH EINDRINGEN IN GEGNERISCHES SPIELFELD UND –RAUM / BALL DURCHQUERT DEN UNTEREN SEKTOR VOLLSTÄNDIG / DER AUFSCHLAGSPIELER BERÜHRT DAS SPIELFELD (EINSCHLIEßLICH DER GRUNDLINIE) ODER DEN BODEN AUßERHALB DER AUFSCHLAGZONE / EIN SPIELER, NICHT DER AUFSCHLAGSPIELER, STEHT IM MOMENT DES AUFSCHLAGS AUßERHALB SEINES EIGENEN FELDES

Regel: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Auf die gedachte Mittellinie oder die entsprechende Linie zeigen

1 2



9.23 DOPPELFEHLER UND SPIELZUGWIEDERHOLUNG

Regel: 6.1.2.2, 12.4.5

Beide Daumen senkrecht halten

1 2

9.24 BALL BERÜHRT

Regel: 14.6.4

Mit der Handfläche einer Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen

1

9.25 VERWARNUNG / BESTRAFUNG WEGEN VERZÖGERUNG

Regel: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Die gelbe Karte (Verwarnung) oder die rote Karte (Bestrafung) gegen das Handgelenk halten

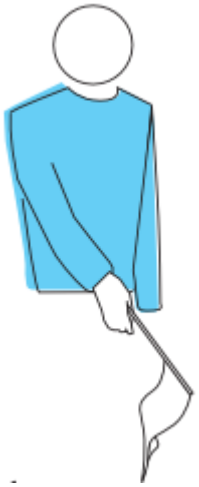
1

Diagramm 10: Fahnenzeichen der Linienrichter

10.1 BALL „IN“

Regel: 8.3, 26.2.1.1

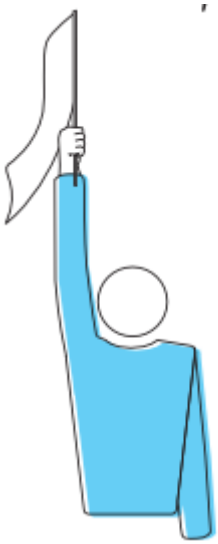
Die Fahne senken



10.2 BALL „AUS“

Regel: 8.4.1

Die Fahne heben



10.3 BALL BERÜHRT

Regel: 26.2.1.2

Die Fahne senkrecht vor die Brust heben und deren Spitze mit der Handfläche der freien Hand berühren

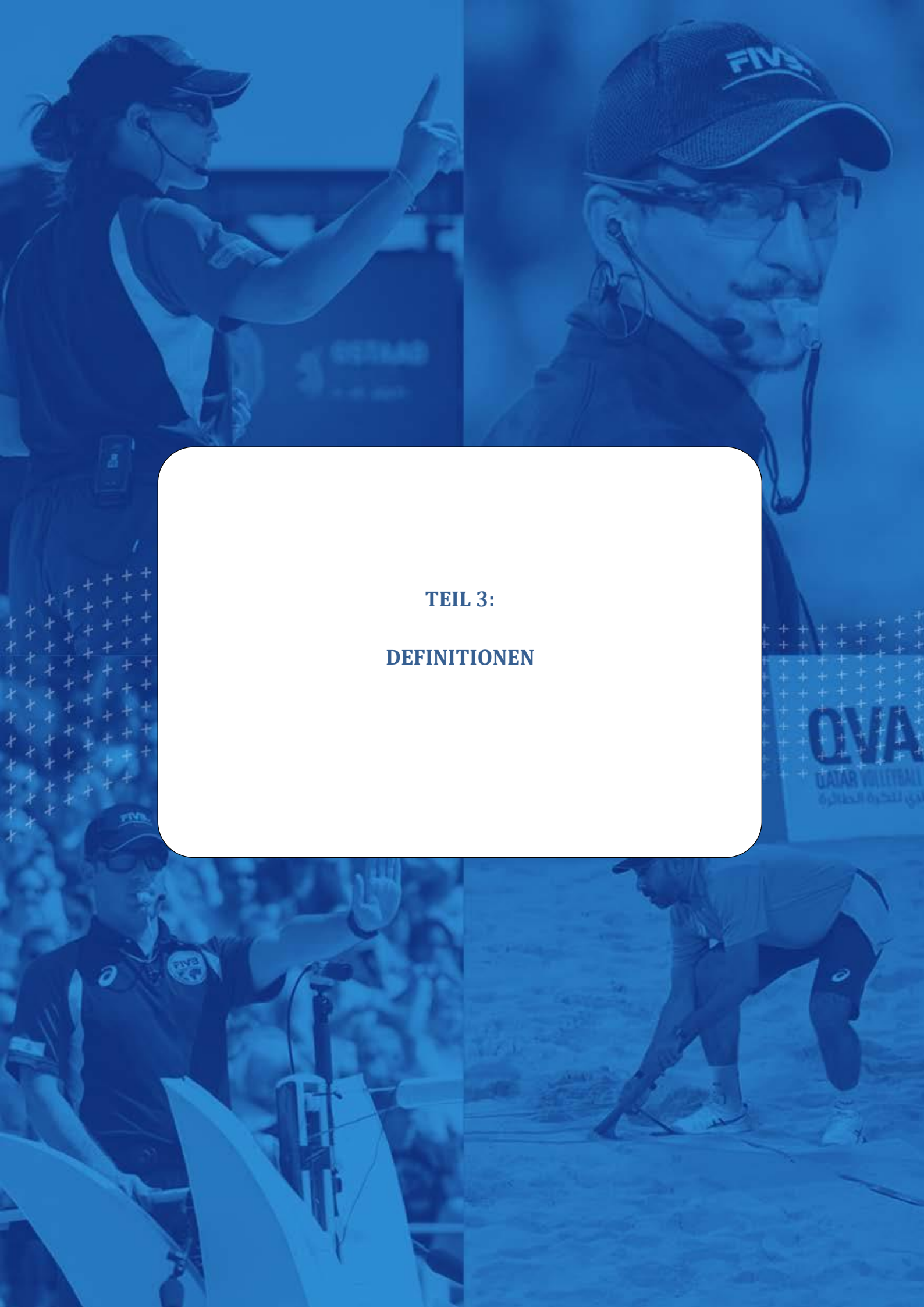
10.4 FEHLER BEI DER NETZÜBERQUERUNG, BALL BERÜHRT SPIELFREMDES OBJEKT ODER FUßFEHLER BEIM AUFSCHLAG

Regel: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 26.2.1.3, 26.2.1.4, 26.2.1.5, 26.2.1.6, 26.2.1.7

Die Fahne über dem Kopf schwenken und je nach Sachverhalt auf die Antenne oder entsprechende Linie zeigen

10.5 ENTSCHEIDUNG NICHT MÖGLICH

Arme anwinkeln und vor der Brust kreuzen



TEIL 3:

DEFINITIONEN

WETTKAMPF- / KONTROLLBEREICH

Der Wettkampf- / Kontrollbereich ist ein Korridor um das Spielfeld und die Freizone herum, der alle Bereiche bis zu den äußeren Banden bzw. zum Abgrenzungszaun beinhaltet. Siehe Diagramm / Abb. 1a.

ZONEN

Abschnitte innerhalb der Spielfläche (z.B. Spielfeld und Freizone), die für einen bestimmten Zweck (oder mit speziellen Einschränkungen) im Regeltext definiert sind. Dazu gehören: Aufschlagszone & Freizone.

UNTERER SEKTOR

Der Untere Sektor ist die senkrechte Ebene zwischen der Netzunterkante (bzw. den unteren Spannseilen) und der Spielfläche. Seitlich begrenzt wird er durch die Netzpfosten.

ÜBERQUERUNGSSEKTOR

Der Überquerungssektor wird begrenzt durch:

- das horizontale Band an der Oberkante des Netzes
- die Antennen und deren gedachte Verlängerung
- die Decke

Der Ball muss, wenn er in das gegnerische Spielfeld gespielt wird, den Überquerungssektor durchqueren.

AUSSENSEKTOR

Der Außensektor ist die vertikale Ebene des Netzes außerhalb des Überquerungssektors und des unteren Bereichs.

ES SEI DENN DIE FIVB GENEHMIGT ABWEICHUNGEN

Diese Erklärung stellt fest, dass es trotz Vorschriften über die Standards und Spezifikationen des Equipments und Einrichtungen, Gelegenheiten geben kann, bei denen besondere Abmachungen mit der FIVB gelten, um die Sportart Beach-Volleyball zu fördern oder neue Bedingungen zu testen.

FIVB STANDARDS

Die technischen Spezifikationen oder Limits, die von der FIVB für die Hersteller von Equipment definiert worden sind.

FEHLER

a) Eine Spielaktion im Widerspruch zu den Regeln.

b) Eine Regelverletzung außerhalb einer Spielaktion.

TECHNISCHE AUSZEIT

Diese spezielle vorgeschriebene Auszeit, zusätzlich zu den Mannschafts-Auszeiten, soll die Sportart Beach-Volleyball fördern, eine Analyse des Spiels zu ermöglichen und zusätzliche Vermarktungschancen ermöglichen. Technische Auszeiten sind obligatorisch für FIVB-, World- und Official-Wettbewerben.

BALLHOLER

Personen, deren Aufgabe es ist, den Spielfluss aufrechtzuerhalten durch Rollen des Balls zwischen den Ballwechseln zur Seite des Aufschlagspielers.

RALLY POINT

Zählweise - Punktgewinn, nachdem der Spielzug gewonnen wurde.

SATZPAUSE

Zeit zwischen den Sätzen. Der Wechsel der Spielfeldseiten im entscheidenden 3. Satz ist keine Satzpause.

BEEINFLUSSUNG

Jede Maßnahme, die einen Vorteil gegenüber der gegnerischen Mannschaft verschafft oder jeder Handlung, die den Gegner daran hindert, den Ball zu spielen.

FREMDER GEGENSTAND

Ein Gegenstand oder eine Person, die außerhalb bzw. in der Nähe des Spielfeldes ein Hindernis für den Flug des Balles darstellt. Zum Beispiel: Deckenleuchten, der Schiedsrichterstuhl, TV-Equipment, Schreibertisch und Netzpfosten. Die Antennen sind keine fremden Gegenstände, da sie als Teil des Netzes betrachtet werden.

SANDNIVELLIERER (Rakers)

Personen, die lange Rechen oder lange Stangen mit abgeflachten Enden benutzen, um den Sand - vor allem im Bereich der Linien und über der Mittelachse des Spielfeldes zwischen den Pfosten - glatt zu ziehen.

INDEX

1
1. Schiedsrichter 43, 49, 58, **59**
2
2. Schiedsrichter **45**, 58, **59**
A
Abmessungen 15
Aggression **39**
Angriffsschlag 28, 29, 31, 66
Antennen 17
Anzahl der regulären Spielunterbrechungen **34**
Aufbau des Spiels **23**
Aufschlag **29**
Aufschlagreihenfolge **24**
Ausfallendes Verhalten **39**
Ausführung des Aufschlags 30, 42
Auslosung **20**, **23**, **24**, **37**
Äußere Einflüsse 36
Auszeit **34**, **45**
B
Ball "aus" 25, 26, 32, 64, 68
Ball "in" 25, 48, 63, 68
Ball am Netz 27
Ball aus dem Spiel 22, 25, 42
Ball berührt das Netz 28
Ball im Netz 28
Ball im Spiel 25, 26, 35
Ball überquert das Netz 27, 54, 55
Bälle 18
Beleuchtung 16
Berührung **26**
Bestrafung **39**
Block 32, 56, 63
Block und Anzahl der Berührungen einer Mannschaft 33
Blockberührung 33, 49
Blocken im gegnerischen Raum 33
Fehler beim Blocken 33
D
Disqualifikation **39**
Drei-Ball-System **18**
E
Erkrankung 35
Erster Aufschlag im Satz 30
F
Fair Play 38
Fehler bei der Aufschlagreihenfolge **24**
Fehler beim Aufschlag 31
Fehler beim Spielen des Balles . 27, 44
Fehlverhalten 38, **39**
Fehlverhalten vor und zwischen den Sätzen **40**
Flächen 16
G
Genehmigung des Aufschlags 30
Gerigfügiges Fehlverhalten 38
Gleichartigkeit der Bälle **18**
H
Handzeichen **49**, **59**
Hinausstellung **39**
K
Kapitän 20, 34, 38, 44
Karten **40**, **57**
L
Linien auf dem Feld 15
Linienrichter 48, 58, 68
M
Mannschaften **19**
Mannschaftsbereiche 19, 34
Mannschaftsführung **20**
Merkmale der Ballberührung 27
Merkmale des Angriffsschlags 31
N
Netz **16**
Netzberührung 29
Netzhöhe 16
Nichtantreten und unvollständige Mannschaft 23
O
Oberfläche des Spielfeldes **15**
Offizielle Zeichen **49**, **59**
Offizielles Einspielen **24**
P
Pfosten **16**
Positionen **24**
Positionsfehler **24**
Punktgewinn **22**
S
Satzgewinn **22**
Satzpause 72
Satzpausen 37, 47
Schreiber **46**, 58
Schreiberassistent **47**
Seitenbänder **17**
Seitenwechsel 37, 45, 60

Sichtblock **31**, **56**
Skala der Sanktionen **39**, **57**
Spielen des Balles **25**
Spielerfehler am Netz **29**
Spielfläche **15**, **51**
Spielformat **22**
Spielgewinn **23**
Spielhandlungen **25**
Spielunterbrechungen 34
Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen 35
Sportliches Verhalten **38**

T

Technische Auszeit **34**, **72**

U

Über das Netz reichen **28**, **65**
Unangemessenes Verhalten **39**
Unberechtigte Anträge 34, 35
Unterbrechungen 34

V

Verbotene Gegenstände 20
Verhalten **38**
Verletzung 35
Verzögerung 35, 44, 57, 67

W

Wechsel der Spielkleidung 21
Wetter **16**

Z

Zonen **16**
Zusatzausrüstung 17
Zuständigkeiten **44**, **45**, **46**, **47**