

# OFFIZIELLE VOLLEYBALL- REGELN DES FIVB

2009 – 2012

NEUE AUSGABE

**Anzuwenden  
Bei allen “Official”- und “World”- Wettbewerben**

# TEIL I

## DAS SPIEL

### Kapitel 1

#### Spielanlage und Ausrüstung

##### **1. Spielfläche**

- 1.1 Abmessungen
- 1.2 Oberfläche des Spielfeldes
- 1.3 Linien auf dem Feld
- 1.4 Zonen und Flächen
- 1.5 Temperatur
- 1.6 Beleuchtung

##### **2. Netz und Pfosten**

- 2.1 Netzhöhe
- 2.2 Beschaffenheit des Netzes
- 2.3 Seitenbänder
- 2.4 Antennen
- 2.5 Pfosten
- 2.6 Zusatzausrüstung

##### **3. Bälle**

- 3.1 Merkmale
- 3.2 Gleichartigkeit der Bälle
- 3.3 Drei- Ball- System

### Kapitel 2

#### Teilnehmer

##### **4. Mannschaften**

- 4.1 Zusammensetzung
- 4.2 Plätze für die Mannschaften
- 4.3 Spielerkleidung
- 4.4 Veränderung der Kleidung
- 4.5 Verbotene Gegenstände

##### **5. Mannschaftsführung**

- 5.1 Kapitän
- 5.2 Trainer
- 5.3 Trainerassistent

## Kapitel 3

### Spielsystem

#### **6. Punkt-, Satz- und Spielgewinn**

- 6.1 Punktgewinn
- 6.2 Satzgewinn
- 6.3 Spielgewinn
- 6.4 Nichtantreten und unvollständige Mannschaft

#### **7. Aufbau des Spiels**

- 7.1 Auslosung
- 7.2 Einspielen
- 7.3 Startaufstellung der Mannschaften
- 7.4 Positionen
- 7.5 Positionsfehler
- 7.6 Rotation
- 7.7 Rotationsfehler

## Kapitel 4

### Spielsituationen

#### **8. Spielsituationen**

- 8.1 Ball „im Spiel“
- 8.2 Ball „aus dem Spiel“
- 8.3 Ball „in“
- 8.4 Ball „aus“

#### **9. Das Spielen des Balles**

- 9.1 Berührung pro Mannschaft
- 9.2 Merkmale der Ballberührung
- 9.3 Fehler beim Spielen des Balles

#### **10. Ball am Netz**

- 10.1 Ball überquert das Netz
- 10.2 Ball berührt das Netz
- 10.3 Ball im Netz

#### **11. Spieler am Netz**

- 11.1 Über das Netz reichen
- 11.2 Eindringen unterhalb des Netzes
- 11.3 Kontakt mit dem Netz
- 11.4 Spielerfehler am Netz

#### **12. Aufschlag**

- 12.1 Erster Aufschlag im Satz
- 12.2 Aufschlagreihenfolge
- 12.3 Genehmigung des Aufschlags
- 12.4 Ausführung des Aufschlags
- 12.5 Sichtblock

- 12.6 Fehler beim Aufschlag
- 12.7 Aufschlagfehler und Positionsfehler

### **13. Angriffsschlag**

- 13.1 Merkmale des Angriffsschlags
- 13.2 Einschränkungen für den Angriffsschlag
- 13.3 Fehler beim Angriffsschlag

### **14. Block**

- 14.1 Blocken
- 14.2 Blockberührung
- 14.3 Blocken im gegnerischen Raum
- 14.4 Block und Anzahl der Berührungen einer Mannschaft
- 14.5 Blocken des Aufschlags
- 14.6 Fehler beim Blocken

## **Kapitel 5**

### **Spielunterbrechungen, Satzpausen und Verzögerungen**

#### **15. Normale Spielunterbrechungen**

- 15.1 Anzahl der normalen Spielunterbrechungen
- 15.2 Anträge auf reguläre Unterbrechungen
- 15.3 Reihenfolge der normalen Unterbrechungen
- 15.4 Auszeiten und Technische Auszeiten
- 15.5 Wechsel
- 15.6 Einschränkungen
- 15.7 Ausnahmsweiser Wechsel
- 15.8 Wechsel bei Hinausstellung oder Disqualifikation
- 15.9 Unrechtmäßiger Wechsel
- 15.10 Verfahren des Wechsels
- 15.11 Unberechtigte Anträge

#### **16. Spielverzögerungen**

- 16.1 Arten von Verzögerungen
- 16.2 Sanktionen für Verzögerungen

#### **17. Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen**

- 17.1 Verletzung
- 17.2 Äußere Einflüsse
- 17.3 Längere Spielunterbrechungen

#### **18. Satzpausen und Seitenwechsel**

- 18.1 Satzpausen
- 18.2 Seitenwechsel

## **Kapitel 6**

### **Libero**

#### **19. Der Libero**

- 19.1 Benennung des Liberos

- 19.2 Ausrüstung
- 19.3 Aktionen mit Beteiligung des Liberos

## Kapitel 7

### Verhalten der Teilnehmer

#### **20. Anforderungen an das Verhalten**

- 20.1 Sportliches Verhalten
- 20.2 Fair play

#### **21. Unkorrektes Verhalten und seine Sanktionen**

- 21.1 Geringfügige Unkorrektheiten
- 21.2 Unkorrektes Verhalten, das Sanktionen zur Folge hat
- 21.3 Skala der Sanktionen
- 21.4 Anwendung der Sanktionen für unkorrektes Verhalten
- 21.5 Unkorrektes Verhalten vor und zwischen den Sätzen
- 21.6 Karten für Sanktionen

## Teil II

### DIE SCHIEDSRICHTER, IHRE ZUSTÄNDIGKEITEN UND DIE OFFIZIELLEN ZEICHEN

#### **22. Schiedsgericht und Verfahrensweisen**

- 22.1 Zusammensetzung
- 22.2 Verfahrensweisen

#### **23. Erster Schiedsrichter**

- 23.1 Standort
- 23.2 Befugnisse
- 23.3 Zuständigkeiten

#### **24. Zweiter Schiedsrichter**

- 24.1 Standort
- 24.2 Befugnisse
- 24.3 Zuständigkeiten

#### **25. Schreiber**

- 25.1 Standort
- 25.2 Zuständigkeiten

#### **26. Schreiberassistent**

- 26.1 Standort
- 26.2 Zuständigkeiten

## **27. Linienrichter**

27.1 Standort

27.2 Zuständigkeiten

## **28. Offizielle Zeichen**

28.1 Handzeichen der Schiedsrichter

28.2 Fahnenzeichen der Linienrichter

Teil III

Abbildungen

## **Charakteristik des Spiels**

Volleyball ist eine Sportart, bei der sich zwei Mannschaften auf einem durch ein Netz geteiltes Spielfeld gegenüberstehen. Für die verschiedenen gibt es unterschiedliche Versionen, um jedem das Spiels zugänglich zu machen.

Ziel des Spiels ist es, den Ball über das Netz auf den Boden der gegnerischen Spielfeldhälfte zu spielen und zu verhindern, dass dies dem Gegner gelingt. Eine Mannschaft darf den Ball dreimal berühren, um ihn zurückzuspielen (zuzüglich zum Blockkontakt).

Der Ball wird durch einen Aufschlag ins Spiel gebracht. Der Aufschlagsspieler schlägt den Ball über das Netz zum Gegner. Der Spielzug dauert so lange, bis der Ball die Spielfläche berührt, „aus“ geht, oder es einer Mannschaft nicht gelingt, ihn regelgerecht zurückzuspielen.

Die Mannschaft, die einen Spielzug gewinnt, erhält einen Punkt („Rally-Point-Zählweise“). Wenn die annehmende Mannschaft einen Spielzug gewinnt, erhält sie sowohl einen Punkt als auch das Aufschlagrecht und ihre Spieler rücken um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

# TEIL I DAS SPIEL

## KAPITEL 1 SPIELANLAGE UND AUSRÜSTUNG

siehe Regel

<b>1.</b>	<b>SPIELFLÄCHE</b>	
	Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone. Sie muss rechteckig und symmetrisch sein.	1.1 Abb 1a, Abb. 1b
<b>1.1</b>	<b>ABMESSUNGEN</b>	
	Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 x 9 m und an allen Seiten von einer mindestens 3 m breiten Freizone umgeben. Der freie Spielraum ist der Raum oberhalb der Spielfläche, der frei von jedem Hindernis ist. Er ist mindestens 7 m hoch, gemessen von der Spieloberfläche. <b>Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben muss die Freizone außerhalb der Seitenlinien mindestens 5 m an den Seiten und 8 m hinter dem Spielfeld betragen. Der freie Spielraum ist mindestens 12,5 m hoch.</b>	Abb. 2
<b>1.2</b>	<b>OBERFLÄCHE DER SPIELFLÄCHE</b>	
1.2.1	Die Oberfläche des Spielfeldes muss eben, waagrecht, und gleichmäßig sein. Sie darf für die Spieler keinerlei Verletzungsgefahr aufweisen. Es ist verboten, auf einer rauen oder rutschigen Oberfläche zu spielen. <b>Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben ist nur eine Oberfläche aus Holz oder Kunststoff zugelassen. Jede Oberfläche muss von der FIVB vorher genehmigt werden.</b>	
1.2.2	In Hallen muss die Oberfläche des Spielfeldes von heller Farbe sein. <b>Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben müssen die Linien weiß sein. Für das Spielfeld und für die Freizone werden andere und voneinander unterschiedliche Farben verlangt.</b>	1.1 1.3
1.2.3	Spielfelder im Freien dürfen ein Gefälle von 5 mm je Meter haben. Spielfeldlinien aus hartem Material sind verboten.	1.3
<b>1.3</b>	<b>LINIEN AUF DEM FELD</b>	
1.3.1	Alle Linien sind 5 cm breit. Sie müssen von heller Farbe und sich farblich vom Boden und eventuell anderer Linien unterscheiden.	1.2.2
1.3.2	<i>Begrenzungslinien</i> Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld und gehören zu ihm.	1.1.
1.3.3	<i>Mittellinie</i> Die Achse der Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleich Felder von je 9 m x 9 m. Die gesamte Linie wird in voller Breite als zu beiden Spielfeldhälften gehörig betrachtet. Sie erstreckt sich unter dem Netz von der einen Seitenlinie zur anderen.	Abb. 2



1.3.4	<p><i>Angriffslinie</i>  In jedem Feld wird im Abstand von 3 m von der Achse der Mittellinie eine Angriffslinie gezogen.  <b>Für „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben wird die Angriffslinie durch 5 gestrichelte Linien (je 15 cm lang, 5 cm breit und mit einem Abstand von je 20 cm) um jeweils 1,75 m verlängert.</b>  <b>Der Bereich, in dem der Trainer tätig sein darf, wird durch eine unterbrochene Linie markiert, die sich im Abstand von 1,75 m parallel zur Seitenlinie von der Angriffslinie bis zum Ende des Spielfeldes erstreckt (je 15 cm lang, 5 cm breit und mit einem Abstand von je 20 cm).</b></p>	1.3.3 1.4.1 Abb. 2
<b>1.4</b>	<b>ZONEN UND FLÄCHEN</b>	
1.4.1	<p>Vorderzone  Die Vorderzone wird in jedem Feld begrenzt durch die Achse der Mittellinie und die Angriffslinie, die in voller Breite zu dieser Zone gehört.  Die Vorderzone erstreckt sich seitlich über die Seitenlinien hinaus bis zum Ende der Freizone.</p>	1.3.3, 1.3.4 1.1, 1.3.2
1.4.2	<p>Aufschlagzone  Die Aufschlagzone ist eine 9 m breite Fläche hinter jeder Grundlinie.  Sie ist seitlich begrenzt durch zwei 15 cm lange Linien, die im Abstand von 20 cm hinter der Grundlinie in Verlängerung der Seitenlinie angebracht sind und zur Aufschlagzone gehören.  In der Tiefe erstreckt sich die Aufschlagzone bis zum Ende der Freizone.</p>	1.3.2 Abb. 1b 1.1
1.4.3	<p>Wechselzone  Die Wechselzone wird von der Verlängerung beider Angriffslinien bis zum Schreiber-tisch begrenzt.</p>	1.3.4 Abb. 1b
1.4.4	<p>Libero-Austrauschzone  Die Libero-Austrauschzone ist der Teil der Freizone auf der Seite der Mannschaftsbänke zwischen den Verlängerungen der Angriffslinie und der Grundlinie.</p>	7.5.1, 19.3.2.4 Abb. 1b
1.4.5	<p>Aufwärmfläche  <b>Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben befinden sich Aufwärmflächen von etwa 3 m x 3 m an beiden Ecken der Spielfläche auf der Seite der Mannschaftsbänke außerhalb der Freizone.</b></p>	Abb. 1a Abb. 1b
1.4.6	<p>Strafffläche  Straffflächen von etwa 1 m x 1 m befinden sich am Rand des Wettkampfbereichs in Verlängerung jeder Grundlinie. Sie sind mit je 2 Stühlen versehen und können mit einer 5 cm breiten roten Linie begrenzt werden.</p>	Abb. 1a Abb. 1b
<b>1.5</b>	<b>TEMPERATUR</b>	
	<p>Die Temperatur darf nicht weniger als 10°C (50°F) betragen.  <b>Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben darf die Temperatur nicht höher als 25°C (77°F) und nicht niedriger als 16°C (61°F) sein.</b></p>	
<b>1.6</b>	<b>BELEUCHTUNG</b>	
	<p><b>Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben muss die Beleuchtung im Bereich der Spielfläche, gemessen 1 m über dem Boden der Spielfläche, 1000 bis 1500 Lux betragen.</b></p>	1

<b>2.</b>	<b>NETZ UND PFOSTEN</b>	
<b>2.1</b>	<b>NETZHÖHE</b>	
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.	1.3.3
2.1.2	Die Höhe wird in der Mitte des Spielfeldes gemessen. Die Netzhöhe über den beiden Seitenlinien muss genau gleich sein und darf die vorgeschriebene Höhe nicht um mehr als 2 cm überschreiten.	1.1 1.3.2 2.1.1
<b>2.2</b>	<b>BESCHAFFENHEIT DES NETZES</b> Das Netz ist 1,00 m breit und 9,50 bis 10,00 m lang (auf jeder Seite 25 bis 50 cm außerhalb der Seitenbänder). Es besteht aus quadratischen Maschen von schwarzem Material mit 10 cm Seitenlänge. An seiner Oberseite befindet sich ein waagerechtes, auf 7 cm umgefaltetes und über die ganze Länge zusammengenähtes weißes Band, dessen Enden mit einem Seil an den Pfosten befestigt und straff gehalten werden. Innerhalb des Bandes verläuft ein flexibles Seil, mit dem das Netz an den Pfosten befestigt und seine Oberkante gespannt wird. An der Unterseite befindet sich ein anderes waagerechtes Band (5 cm breit, ähnlich wie das obere Band) mit einem durchgefädeltten Seil. Dieses Seil wird an den Pfosten befestigt und hält den unteren Teil des Netzes straff.	
<b>2.3</b>	<b>SEITENBÄNDER</b> Zwei weiße Bänder werden am Netz senkrecht über den Seitenlinien befestigt. Sie sind 5 cm breit und gehören zum Netz.	1.3.2 Abb. 3
<b>2.4</b>	<b>ANTENNEN</b> Antennen sind flexible Stäbe von 1,80 m Länge und 10 mm Durchmesser aus Glasfaser oder ähnlichem Material. Sie sind an der äußeren Kante jedes Seitenbandes befestigt. Die Antennen befinden sich auf gegenüberliegenden Seiten des Netzes. Die oberen 80 cm der Antennen 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 Überquerungssektor.	2.3 Abb. 3 10.1.1 Abb. 3
<b>2.5</b>	<b>PFOSTEN</b>	
2.5.1	Die Pfosten, die das Netz halten, befinden sich in einem Abstand von 0,50 bis 1,00 m außerhalb der Seitenlinien. Sie sind 2,55 m hoch und vorzugsweise verstellbar. <b>Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben müssen sich die Pfosten in einem Abstand von 1,00 m außerhalb der Seitenlinien befinden.</b>	Abb. 3
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.	
<b>2.6</b>	<b>ZUSATZAUSRÜSTUNG</b> Jegliche Zusatzausrüstung wird durch Vorschriften der FIVB festgelegt.	

- 3. BÄLLE**
- 3.1 MERKMALE**  
 Der Ball muss kugelförmig sein und aus einer weichen Leder- oder Kunstlederhülle bestehen, die eine Blase aus Gummi oder ähnlichem Material enthält.  
 Der Ball kann einfarbig und hell sein oder aus einer Kombination von Farben gestaltet sein.  
**Das Material des Kunstleders und die Farbkombinationen müssen bei „FIVB-, World- und Official“-Wettbewerben FIVB-Standards genügen.**  
 Der Umfang muss 65 bis 67 cm und das Gewicht 260 bis 280 g betragen.  
 Der Innendruck beträgt 0,30 bis 0,325 kg/cm<sup>2</sup> ( 4,26 bis 4,61 psi) (294,3 bis 318,82 mbar bzw. hPa ).
- 3.2 GLEICHARTIGKEIT DER BÄLLE**  
 Die während des Wettkampfes verwendeten Bälle müssen die gleichen Merkmale bezüglich Umfang, Gewicht, Druck, Fabrikat, Farbe usw. haben. 3.1  
**Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben sowie nationalen oder Liga-meisterschaften müssen mit von der FIVB zugelassenen Bällen gespielt werden, es sei denn, die FIVB genehmigt andere Verfahrensweisen.**
- 3.3 DREI-BALL-SYSTEM**  
 Bei „FIVB-, World“- Wettbewerben müssen drei Bälle verwendet werden. In diesem Fall werden sechs Ballholder eingesetzt, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter jedem Schiedsrichter. Abb. 10

## KAPITEL 2 TEILNEHMER

- 4. MANNSCHAFTEN**
- 4.1 ZUSAMMENSETZUNG**
- 4.1.1 Eine Mannschaft setzt sich aus höchstens zwölf Spielern, einem Trainer, einem Trainerassistenten, einem Physiotherapeuten und einem Arzt zusammen. 5.2  
5.3  
**Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben muss der Arzt vorher von der FIVB akkreditiert sein.**  
**Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben für Aktive kann sich eine Mannschaft aus höchstens 14 Spieler zusammensetzen.**
- 4.1.2 Einer der Spieler, ausgenommen die Liberos, ist der Mannschaftskapitän und wird im Spielberichtsbogen kenntlich gemacht. 5.1  
19.1.3
- 4.1.3 Nur die im Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen das Spielfeld betreten und am Spiel teilnehmen. Nach dem Unterzeichnen des Spielberichts bogens durch den Trainer und den Mannschaftskapitän kann die Zusammensetzung der Mannschaft nicht mehr verändert werden. 1  
5.1.1  
5.2.2

## 4.2 PLÄTZE FÜR DIE MANNSCHAFTEN.

- 4.2.1 Die nicht im Spiel befindlichen Spieler müssen entweder auf ihrer Mannschaftsbank sitzen oder sich auf ihrer Aufwärmfläche aufhalten. Der Trainer und die anderen Mannschaftsmitglieder sitzen auf der Bank, dürfen aber diese vorübergehend verlassen. Die Mannschaftsbänke befinden sich seitlich neben dem Schreibertisch außerhalb der Freizone. 7.3.3  
1.4.4  
5.2.3  
Abb. 1a  
Abb. 1b
- 4.2.2 Nur den Mannschaftsmitgliedern ist es gestattet, während des Spiels auf der Bank zu sitzen und am Einspielen teilzunehmen. 4.1.1  
7.2
- 4.2.3 Die nicht im Spiel befindlichen Spieler dürfen sich ohne Bälle wie folgt aufwärmen: 1.4.5,
- 4.2.3.1 Während des Spiels auf den Aufwärmflächen; Abb. 1a  
Abb. 1b
- 4.2.3.2 Während der Auszeiten und der Technischen Auszeiten: in der Freizone hinter dem Spielfeld. 1.3.3  
15.4
- 4.2.4 Während der Satzpausen dürfen die Spieler zum Aufwärmen in der Freizone Bälle benutzen. 18.1

## 4.3 SPIELERKLEIDUNG

Die Spielerkleidung besteht aus Trikot, Hose, Socken und Sportschuhen.

- 4.3.1 Farbe und Gestaltung der Trikots, Hosen und Socken müssen für eine Mannschaft einheitlich sein (ausgenommen für die Liberos). Die Spielerkleidung muss sauber sein. 4.1  
19.2
- 4.3.2 Die Schuhe müssen leicht und geschmeidig mit Sohlen aus Gummi oder zusammengesetzten Materialien und ohne Absätze sein.  
**Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben ist es verboten, überwiegend schwarze Schuhe zu tragen, die auf dem Boden Streifen hinterlassen.**
- 4.3.3 Die Trikots der Spieler müssen von 1 bis 18 nummeriert sein.  
**Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben müssen die Trikots von 1 bis 20 nummeriert sein.**
- 4.3.3.1 Die Nummern sind auf dem Trikot vorne und hinten jeweils in der Mitte zu befestigen. Sie müssen sich farblich und in ihrer Hell-/Dunkeltönung deutlich von den Trikots abheben.
- 4.3.3.2 Die Nummern müssen auf der Brust mindesten 15 cm und auf dem Rücken mindestens 20 cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muss mindestens 2 cm breit sein.  
**Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben sind die Spielernummern auch rechten Hosenbein anzugeben. Sie müssen 4 bis 6 cm hoch und mindestens 1 cm breit sein. Trikots und Hosen müssen den FIVB-Vorschriften entsprechen.**
- 4.3.4 Der Mannschaftskapitän muss auf seinem Trikot unter der Nummer auf der Brust einen Streifen von 8 x 2 cm haben. 5.1

4.3.5	Es ist verboten, Spielerkleidung von anderer Farbe als die anderen Spieler (ausgenommen ist die Liberos), und/oder ohne ordnungsgemäße Nummern zu tragen.	19.2
<b>4.4</b>	<b>VERÄNDERUNG DER KLEIDUNG</b>	
	Der erste Schiedsrichter kann einem oder mehreren Spielern gestatten:	23
4.4.1	barfuss zu spielen <b>Bei „FIVB-, World“- und „Official“-Wettbewerben ist es verboten, barfuß zu spielen.</b>	
4.4.2	durchnässte oder beschädigte Spielerkleidung zwischen den Sätzen oder nach dem Verlassen des Feldes nach einem Wechsel zu tauschen, vorausgesetzt, dass die neue Spielerkleidung in Farbe, Modell und Nummerierung gleich ist.	4.3 15.5
4.4.3	Bei kühlem Wetter in Trainingsanzügen zu spielen, vorausgesetzt dass diese bei der gesamten Mannschaft in Farbe und Modell gleich (ausgenommen die Liberos) sowie gemäß Regel 4.3.3 nummeriert sind.	4.1.1 19.2
<b>4.5</b>	<b>VERBOTENE GEGENSTÄNDE</b>	
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 Linsen tragen.	
<b>5.</b>	<b>MANNSCHAFTSFÜHRUNG</b>	
	Sowohl der Mannschaftskapitän als auch der Trainer sind für das Verhalten und für die Disziplin ihrer Mannschaftsmitglieder verantwortlich.	20
	Die Liberos können nicht Mannschaftskapitän sein.	19.1.4
<b>5.1</b>	<b>KAPITÄN</b>	
5.1.1	VOR DEM SPIEL unterschreibt der Mannschaftskapitän den Spielberichtsbogen und vertritt seine Mannschaft bei der Auslosung.	7.1 25.2.1.1
5.1.2	WÄHREND DES SPIELS fungiert der Mannschaftskapitän als Spielkapitän, wenn er spielt. Befindet er sich nicht auf dem Feld, muss er oder der Trainer einen anderen Spieler , aber nicht den Libero, benennen, der die Aufgaben des Spielkapitäns übernimmt. Der Spielkapitän behält seine Verantwortung so lange, bis er ausgewechselt wird, der Mannschaftskapitän wieder spielt oder der Satz endet. Nur dem Spielkapitän als einzigem Mannschaftsmitglied und nur, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet, ist es gestattet ist, mit den Schiedsrichtern zu sprechen,	15.2.1 19.1.3
5.1.2.1	um Erläuterungen über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erbitten und Beschwerden seiner Mannschaftsmitglieder zu übermitteln. Wenn der Spielkapitän mit der Erläuterung des ersten Schiedsrichters nicht einverstanden ist, kann er gegen die Entscheidung protestieren. Er muss dem ersten Schiedsrichter sofort mitteilen, dass er	23.2.4

	sich das Recht vorbehält, am Ende des Spiels einen offiziellen Protest im Spielberichts- bogen einzutragen;	
5.1.2.2	um zu beantragen: a) die Spielerkleidung ganz oder teilweise wechseln zu dürfen, b) die Aufstellung der Mannschaften zu überprüfen, c) den Boden, das Netz, den Ball usw. zu überprüfen;	4.3, 4.4.2 1.2, 2.3
5.1.2.3	Um bei Abwesenheit des Trainers Auszeiten und Wechsel zu beantragen	15.2.1 15.4, 15.5
5.1.3	NACH DEM SPIEL hat der Mannschaftskapitän:	6.3
5.1.3.1	den Schiedsrichtern zu danken und den Spielberichtsbogen zur Bestätigung des Resul- tats zu unterschreiben	25.2.3.3
5.1.3.2	Die Möglichkeit, falls er (oder der eingewechselte Spielkapitän) zuvor seine gegenteilige Auffassung dem ersten Schiedsrichter mitgeteilt hat, diese zu bestätigen und als offiziel- len Protest im Spielberichtsbogen einzutragen bzw. eintragen zu lassen.	5.1.2.1 25.2.3.2
<b>5.2</b>	<b>TRAINER</b>	
5.2.1	Während des Spiels leitet der Trainer das Spiel seiner Mannschaft von außerhalb des Spielfeldes. Er bestimmt die Startaufstellungen und beantragt Auswechslungen und nimmt Auszei- ten, um Anweisungen geben zu können. Für diesen Aufgabenbereich ist seine An- sprechperson der zweite Schiedsrichter.	1.1, 7.3.2 15.4 15.5
5.2.2.	VOR DEM SPIEL trägt der Trainer die Namen und Nummern der Spieler in den Spiel- berichtsbogen ein oder überprüft den Eintrag und unterschreibt ihn.	4.1 19.1.3 25.2.1.1
5.2.3	WÄHREND DES SPIELS hat der Trainer	
5.2.3.1	vor jedem Satz dem zweiten Schiedsrichter oder dem Schreiber das/die ordnungsge- mäß ausgefüllte/n und unterschriebene/n Aufstellungsblatt/blätter zu übergeben;	7.3.2
5.2.3.2	auf der Mannschaftsbank am nächsten zum Schreiber zu sitzen, er darf diese aber zeitweilig verlassen;	4.2
5.2.3.3	das Recht, Auszeiten und Wechsel zu beantragen;	15.4, 15.5
5.2.3.4	ebenso wie die anderen Mannschaftsmitglieder das Recht, den auf dem Feld befindli- chen Spielern Anweisungen zu erteilen. Dazu darf der Trainer innerhalb der Freizone im Bereich vor seiner Mannschaftsbank von der Verlängerungslinie der Angriffslinie bis zur Aufwärmfläche stehen oder sich dort bewegen. Er darf dabei das Spiel nicht beeinträch- tigen oder verzögern. <b>Bei „FIVB-, World- und Official“ –Wettbewerben darf er bei Ausübung seiner Funktionen die Beschränkungslinie nicht überschreiten.</b>	1.3.4 1.4.5

### 5.3 TRAINERASSISTENT

- 5.3.1 Der Trainerassistent sitzt auf der Mannschaftsbank, hat aber nicht das Recht, in das Spiel einzugreifen.
- 5.3.2 Falls der Trainer seine Mannschaft aus irgendeinem Grund, eingeschlossen Sanktionen, verlassen muss, darf auf Antrag des Spielkapitäns und mit Genehmigung des ersten Schiedsrichters der Trainerassistent die Aufgaben des Trainers für die dauer der Abwesenheit übernehmen. 5.1.2  
5.2

## KAPITEL 3 SPIELSYSTEM

### 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; 8.3  
10.1.1
- 6.1.1.2 wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht; 6.1.2
- 6.1.1.3 wenn die gegnerische Mannschaft eine Bestrafung erhält. 16.2.3  
21.3.1
- 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 hintereinander 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. 6.1.2  
Abb. 11
- 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 Erteilung eines Punktes endet. 8.1  
8.2
- 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.

<b>6.2</b>	<b>SATZGEWINN</b>	Abb. 11
	Gewinner eines Satzes (ausgenommen des Entscheidungssatzes) ist die Mannschaft, die als erste 25 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens zwei Punkten erzielt. Im Falle des Gleichstandes von 24:24 wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Vorsprung von zwei Punkten erreicht ist (26:24; 27:25; ...).	6.3.2
<b>6.3</b>	<b>SPIELGEWINN</b>	Abb. 11
6.3.1	Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die drei Sätze gewinnt.	6.2
6.3.2	Im Falle eines 2 : 2-Gleichstands wird der Entscheidungssatz bis 15 Punkte gespielt, wobei ein Vorsprung von zwei Punkten zu erreichen ist.	7.1
<b>6.4</b>	<b>NICHTANTRETEN UND UNVOLLSTÄNDIGE MANNSCHAFT</b>	
6.4.1	Wenn sich eine Mannschaft trotz Aufforderung weigert zu spielen, wird sie als nicht angetreten erklärt und verliert das Spiel mit dem Ergebnis 0 : 3 für das Spiel und 0 : 25 für jeden Satz.	6.2 6.3
6.4.2	Eine Mannschaft, die sich ohne triftigen Grund nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld einfindet, wird mit dem gleichen Ergebnis wie in Regel 6.4.1 als nicht angetreten erklärt.	
6.4.3	Eine für den Satz oder das Spiel als UNVOLLSTÄNDIG erklärte Mannschaft verliert den Satz oder das Spiel. Der gegnerischen Mannschaft werden die zum Satzgewinn fehlenden Punkte oder die zum Spielgewinn fehlenden Punkte und Sätze zuerkannt. Die unvollständige Mannschaft behält ihre Punkte und Sätze.	6.2 6.3 7.3.1

## **7. AUFBAU DES SPIELS**

<b>7.1</b>	<b>AUSLOSUNG</b>	12.1.1
	Vor dem Spiel vollzieht der erste Schiedsrichter eine Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseiten im ersten Satz zu entscheiden. Für einen Entscheidungssatz wird eine neue Auslosung durchgeführt.	6.3.2
7.1.1	Die Auslosung findet im Beisein der beiden Mannschaftskapitäne statt.	5.1
7.1.2	Der Gewinner der Auslosung wählt: ENTWEDER	
7.1.2.1	das Recht den Aufschlag auszuführen oder ihn anzunehmen ODER	12.1.1
7.1.2.2	die Spielfeldseite.  Der Verlierer nimmt die verbleibende Auswahl vor.	
7.1.3	Erfolgt das Einspielen nacheinander, steht das Netz zuerst derjenigen Mannschaft zur Verfügung, die den ersten Aufschlag hat.	7.2



## 7.2 EINSPIELEN

- 7.2.1 Vor dem Spiel dürfen sich die Mannschaften 6 Minuten am Netz einspielen, wenn sie vorher ein anderes Spielfeld zur Verfügung hatten; andernfalls erhalten sie 10 Minuten.
- 7.2.2 Wenn einer der Kapitäne getrenntes (aufeinander folgendes) Einspielen beantragt, stehen den Mannschaften entsprechend der Regel 7.2.1 entweder 3 oder 5 Minuten zur Verfügung. 7.2.1

## 7.3 STARTAUFSTELLUNG DER MANNSCHAFTEN

- 7.3.1 Es müssen immer sechs Spieler einer Mannschaft im Spiel sein. 6.4.3
- Die Startaufstellung der Mannschaft gibt die Rotationsfolge der Spieler auf dem Feld an. Diese muss während des Satzes beibehalten werden. 7.6
- 7.3.2 Vor Beginn jedes Satzes muss der Trainer die Startaufstellung seiner Mannschaft auf einem Aufstellungsblatt festlegen. 5.2.3.1  
Dieses ordnungsgemäß ausgefüllte und unterschriebene Blatt ist dem zweiten Schiedsrichter oder dem Schreiber zu übergeben. 24.3.1  
25.2.1.2
- 7.3.3 Die Spieler, die in einem Satz nicht zur Startaufstellung gehören, sind für diesen Satz Wechselspieler (ausgenommen die Liberos). 7.3.2  
15.5
- 7.3.4 Nach der Übergabe des Aufstellungsblattes an den zweiten Schiedsrichter oder Schreiber ist eine Änderung der Aufstellung nur durch einen normalen Wechsel möglich. 15.2.2  
15.5
- 7.3.5 Abweichungen zwischen den Positionen der Spieler auf dem Feld und dem Aufstellungsblatt werden wie folgt behandelt: 24.3.1
- 7.3.5.1 wird eine Abweichung vor Beginn des Satzes festgestellt, müssen die Positionen der Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt berichtigt werden. Es erfolgt keine Bestrafung; 7.3.2
- 7.3.5.2 befindet sich vor Beginn des Satzes auf dem Feld ein Spieler, der auf dem Aufstellungsblatt dieses Satzes nicht eingetragen ist, muss dieser Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt ersetzt werden. Es erfolgt keine Bestrafung. 7.3.2
- 7.3.5.3 Wenn jedoch der Trainer wünscht, dass der (die) nicht eingetragene Spieler auf dem Spielfeld verbleibt (verbleiben), muss er normale Wechsel beantragen, die im Spielberichtsbogen eingetragen werden. 15.2.2  
Wird eine Abweichung zwischen der Startaufstellung und dem Aufstellungsblatt erst später festgestellt, muss die betreffende Mannschaft die korrekten Positionen einnehmen. Alle Punkte, die die Mannschaft seit dem genauen Zeitpunkt des Fehlers erzielt hat, werden aberkannt. Der Gegner behält seine Punkte und erhält zusätzlich einen Punkt und den Aufschlag.

## 7.4 POSITIONEN

Abb. 4

- In dem Moment, in dem der Aufschlagsspieler den Ball schlägt, muss jede Mannschaft, ausgenommen der Aufschlagsspieler, in ihrem eigenen Feld entsprechend der Rotationsfolge aufgestellt sein. 7.6.1  
8.1  
12.4
- 7.4.1 Die Positionen der Spieler werden wie folgt nummeriert:

7.4.1.1	die drei Spieler am Netz sind Vorderspieler und nehmen die Positionen 4 (vorne-links), 3 (vorne-mitte) und 2 (vorne-rechts) ein;	
7.4.1.2	die anderen drei Spieler sind Hinterspieler und besetzen die Positionen 5 (hinten-links), 6 (hinten-mitte) und 1 (hinten-rechts).	
7.4.2	Die Positionen der Spieler untereinander:	
7.4.2.1	jeder Hinterspieler muss sich weiter entfernt vom Netz befinden als der entsprechende Vorderspieler;	
7.4.2.2	die jeweiligen Vorderspieler und Hinterspieler müssen sich seitlich entsprechend der in der Regel 7.4.1 bestimmten Reihenfolge aufstellen.	
7.4.3	Die Positionen der Spieler werden durch die Stellung der den Boden berührenden Füße wie folgt bestimmt und kontrolliert:	Abb. 4
7.4.3.1	bei jedem Vorderspieler muss zumindest ein Teil eines Fußes der Mittellinie näher sein als die Füße des jeweiligen Hinterspielers;	1.3.3
7.4.3.2	bei jedem rechten oder linken Spieler muss zumindest ein Teil seines Fußes der rechten bzw. linken Seitenlinie näher sein als die Füße des Mittelspielers der entsprechenden Reihe.	1.3.2
7.4.4	Nach dem Aufschlag dürfen die Spieler ihre Positionen verlassen und jeden beliebigen Platz auf ihrem Feld und in der Freizone einnehmen.	12.2.2
<b>7.5</b>	<b>POSITIONSFEHLER</b>	Abb. 4, Abb. 11
7.5.1	Die Mannschaft begeht einen Positionsfehler, wenn ein Spieler im Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, sich nicht auf seiner richtigen Position befindet.	7.3 7.4
7.5.2	Wenn der Aufschlagspieler im Moment des Schlagens einen Fehler begeht, gilt dieser in Bezug auf einen Positionsfehler als der zuerst begangene.	12.4 12.7.1
7.5.3	Wenn der Aufschlag nach dem Schlagen des Balles fehlerhaft wird, ist der Positionsfehler zu ahnden.	12.7.2
7.5.4	Ein Positionsfehler führt zu folgenden Konsequenzen:	
7.5.4.1	die Mannschaft wird mit einem Punkt und Aufschlag für den Gegner bestraft;	6.1.3
7.5.4.2	die Positionen der Spieler werden berichtigt.	7.3, 7.4
<b>7.6</b>	<b>ROTATION</b>	
7.6.1	Die Rotationsfolge wird durch die Startaufstellung der Mannschaft festgelegt und anhand der Aufschlagreihenfolge sowie der Positionen der Spieler während des gesamten Satzes überprüft.	7.3.1 7.4.1 12.2
7.6.2	Hat die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen, rücken die Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn weiter: der Spieler auf der Position 2 nach Position 1 zum Aufschlag, der Spieler auf der Position 1 zur Position 6 usw.	12.2.2.2

<b>7.7</b>	<b>ROTATIONSFEHLER</b>	Abb. 11
7.7.1	Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der AUFSCHLAG nicht entsprechend der Rotationsfolge erfolgt. Er führt zu folgenden Konsequenzen:	7.6.1 12.
7.7.1.1	die Mannschaft wird mit einem Punkt und Aufschlag für den Ggener bestraft;	6.1.3
7.7.1.2	die Rotationsfolge der Spieler wird berichtigt.	7.6.1
7.7.2	Zusätzlich muss der Schreiber feststellen, bei welchem Spielstand der Fehler begangen wurde. Alle durch die schuldige Mannschaft danach erzielten Punkte werden annulliert. Die Punkte des Gegners bleiben erhalten. Kann dieser Spielstand nicht ermittelt werden, werden keine Punkte aberkannt und ein Aufschlag für den Gegener ist die einzige Strafe.	25.2.2.2 6.1.3

## KAPITEL 4 SPIELHANDLUNGEN

<b>8.</b>	<b>SPIELSITUATIONEN</b>	
<b>8.1</b>	<b>BALL „IM SPIEL“</b> Der Ball ist im Spiel von dem Zeitpunkt an, in dem der vom ersten Schiedsrichter genehmigte Aufschlag ausgeführt ist.	12.3
<b>8.2</b>	<b>BALL „AUS DEM SPIEL“</b> 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.	Abb. 11
<b>8.3</b>	<b>BALL „IN“</b> Der Ball ist „in“, wenn er den Boden des Spielfeldes einschließlich der Begrenzungslinien berührt.	1.1 1.3.2 Abb. 11
<b>8.4</b>	<b>BALL „AUS“</b> Der Ball ist „aus“, wenn er:	Abb. 11
8.4.1	vollständig außerhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt (die Berührungsfläche ist maßgebend);	1.3.2 Abb. 11, Abb. 12
8.4.2	einen Gegenstand außerhalb des Feldes, die Decke oder eine außerhalb des Spiels befindliche Person berührt;	Abb. 11, Abb. 12 2.3
8.4.3	die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz außerhalb der Seitenbänder berührt;	Abb. 5a Abb. 11 Abb. 12

8.4.4	die senkrechte Ebene des Netzes entweder teilweise oder vollständig außerhalb des Überquerungssektors überquert, ausgenommen der Fall in Regel 10.1.2;	10.1.1 Abb. 11 Abb. 12
8.4.5	die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchquert.	23.3.2.3f Abb. 5a Abb. 11

## 9. DAS SPIELEN DES BALLE

Jede Mannschaft muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraumes spielen (ausgenommen Regel 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. Eine Mannschaft hat das Recht auf höchstens drei Berührungen (zusätzlich zum Block, Regel 14.4.1), um den Ball zurückzuspielen; werden mehr ausgeführt, begeht die Mannschaft den Fehler „VIER BERÜHRUNGEN“.

9.1.1	AUFEINANDERFOLGENDE BERÜHRUNGEN Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal direkt nacheinander berühren (ausgenommen Regeln 9.2.3, 14.2 und 14.4.2).	9.2.3 14.2 14.4.2
9.1.2	GLEICHZEITIGE BERÜHRUNGEN Zwei oder drei Spieler dürfen den Ball gleichzeitig berühren.	
9.1.2.1	Wenn zwei (drei) Mitspieler den Ball gleichzeitig berühren, so zählt dies als zwei (drei) Berührungen (außer beim Block). Wenn mehrere Spieler versuchen, den Ball zu erreichen, aber nur einer berührt ihn, 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“, wird nicht abgepfiffen.	9.1.2.2
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 erreichen. Ist jedoch ein Spieler im Begriff, einen Fehler zu begehen (das Netz zu berühren oder die Mittellinie zu überqueren), darf er von einem Mitspieler daran gehindert oder zurückgehalten werden.	1
9.2	MERKMALE DER BALLBERÜHRUNG	
9.2.1	Der Ball darf jeden Körperteil berühren.	
9.2.2	Der Ball muss kurz berührt werden, er darf nicht gefangen und/ oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurückprallen.	

9.2.3	Der Ball darf mehrere Körperteile gleichzeitig berühren, wenn dies gleichzeitig geschieht. Ausnahmen:	
9.2.3.1	beim Block sind aufeinander folgende Ballberührungen eines oder mehrerer Spieler erlaubt, wenn dies innerhalb derselben Aktion geschieht.	14.1.1 14.2
9.2.3.2	beim ersten Kontakt einer Mannschaft darf der Ball mehrer Körperteile hintereinander berühren, vorausgesetzt, wenn diese innerhalb derselben Aktion erfolgen.	9.1 14.4.1
<b>9.3</b>	<b>FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLE</b>	
9.3.1	VIER BERÜHRUNGEN: Eine Mannschaft berührt den Ball viermal, bevor er zurückgespielt wird.	9.1 Abb. 11
9.3.2	BERÜHRUNGEN 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	9.2.2 Abb. 11
9.3.4	DOPPELBERÜHRUNG: Ein Spieler berührt den Ball zweimal direkt nacheinander, oder der Ball berührt mehrer Körperteile nacheinander.	9.2.3 Abb. 11
<b>10</b>	<b>BALL AM NETZ</b>	
<b>101.1</b>	<b>BALL ÜBERQUERT DAS NETZ</b>	
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:	10.2 Ann. 5a
10.1.1.1	unten durch die Oberkante des Netzes,	2.2
10.1.1.2	seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung,	2.4
10.1.1.3	oben durch die Decke.	
10.1.2	Ein Ball, der die Netzeben vollständig oder teilweise im Bereich des Außensektors in die Freizone des Gegners durchquert hat, darf im Rahmen der zulässigen Anzahl der Schläge zurückgespielt werden, vorausgesetzt, dass:	9.1 Abb. 5b
10.1.2.1	das Spielfeld des Gegners vom Spieler nicht berührt wird,	11.2.2
10.1.2.2	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.	Abb. 5b
10.1.3	Der Ball, der unter dem Netz in Richtung gegnerisches Feld fliegt, ist so lange spielbar, bis er die senkrechte Netzebene vollständig überquert hat.	23.3.2.3f Abb. 5a Abb. 11

<b>10.2</b>	<b>BALL BERÜHRT DAS NETZ</b> Der Ball darf das Netz beim Überqueren berühren.	10.1.1
<b>10.3</b>	<b>BALL IM NETZ</b>	
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, oder das Netz heruntergerissen wird, ist der Spielzug zu annullieren und zu wiederholen.	
<b>11.</b>	<b>SPIELER AM NETZ</b>	
<b>11.1</b>	<b>ÜBER DAS NETZ REICHEN</b>	
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.	
<b>11.2</b>	<b>EINDRINGEN UNTERHALB DES NETZES</b>	
11.2.1	Das Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ist erlaubt, wenn dabei das gegnerische Spiel nicht beeinflusst wird.	1.3.3
11.2.2	Eindringen in das gegnerische Feld über die Mittellinie:	1.3.3 1.2.2.1, Abb. 11
11.2.2.1	Die Berührung des gegnerischen Feldes mit einem Fuß (beiden Füßen) ist gestattet, wenn ein Teil des übertretenden Fußes (Füße) sich auf der Mittellinie oder direkt über ihr befindet (befinden).	1.3.3 Abb. 11
11.2.2.2	Das Berühren des gegnerischen Feldes mit jedem Körperteil oberhalb der Füße ist erlaubt, sofern dadurch das Spiel des Gegners nicht beeinflusst wird.	1.3.3 11.2.2.1 Abb. 11
11.2.3	Nachdem der Ball aus dem Spiel ist, darf ein Spieler in das gegnerische Feld eindringen.	8.2
11.2.4	Ein Spieler darf in die gegnerische Freizone eindringen, vorausgesetzt, dass er das gegnerische Spiel nicht beeinflusst.	
<b>11.3</b>	<b>KONTAKT MIT DEM NETZ</b>	
11.3.1	Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz ist kein Fehler, außer die Berührung beeinflusst das Spielgeschehen.	11.4.4 24.3.2.3 24.3.2.3.c Abb. 3
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 dadurch das Netz einen Gegner berührt.	
<b>11.4</b>	<b>SPIELERFEHLER AM NETZ</b>	
11.4.1	Ein Spieler berührt den Ball oder einen Gegnern im Spielraum des Gegners vor oder während des gegnerischen Angriffsschlages.	11.1.1 Abb. 11
11.4.2	Ein Spieler dringt in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ein und beeinflusst das Spiel des Gegeners.	11.2.1
11.4.3	Ein Spieler dringt mit seinem Fuß/seinen Füßen vollständig in das gegnerische Feld ein.	11.2.2.2 Abb. 11
11.4.4	Ein Spieler beeinflusst das gegnerische Spiel u.a, durch: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berührung des weißen Bandes an der Netzoberkante oder der oberen 80 cm der Antennen während seiner Spielaktion, oder</li> <li>• Vorteilnahme durch die Netzberührung während seiner Spielaktion, oder</li> <li>• Erlangung eines Vorteils gegenüber dem Gegner, oder</li> <li>• Aktionen, die den Gegner bei dessen erlaubtem Versuch, den Ball zu spielen, behindern.</li> </ul>	11.3.1

## **12. AUFSCHLAG**

	Der Aufschlag ist die Handlung, durch die der in der Aufschlagzone befindliche rechte Hinterspieler den Ball ins Spiel bringt.	8.1 12.4.1
<b>12.1</b>	<b>ERSTER AUFSCHLAG IM SATZ</b>	
12.1.1	Der erste Aufschlag im ersten Satz und im Entscheidungssatz wird von der Mannschaft ausgeführt, die bei der Auslosung das Recht dazu erlangt hat.	6.3.2 7.1
12.1.2	Die anderen Sätze werden durch den Aufschlag derjenigen Mannschaft begonnen, die im vorangegangenen Satz nicht als erste aufgeschlagen hat.	
<b>12.2</b>	<b>AUFSCHLAGREIHENFOLGE</b>	
12.2.1	Die Spieler müssen die im Aufstellungsblatt eingetragene Aufschlagreihenfolge einhalten.	7.3.1 7.3.2
12.2.2	Nach dem ersten Aufschlag in einem Satz wird der nächste Aufschlagsspieler wie folgt bestimmt:	11.1
12.2.2.1	wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug gewinnt, schlägt der Spieler, der zuvor aufgeschlagen hat (bzw. ein für ihn eingewechselter Spieler), erneut auf;	6.1.3 15.5
12.2.2.2	wenn die annehmende Mannschaft den Spielzug gewinnt, erhält sie das Recht zum Aufschlag und rotiert vor dem Aufschlag um eine Position. Der Spieler, der von der vorne-rechts-Position zur hinten-rechts-Position wechselt (bzw. ein für ihn eingewechselter Spieler), führt den Aufschlag aus.	6.1.3 7.6.2

### 12.3 GENEHMIGUNG DES AUFSCHLAGS

Der erste Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er sich davon überzeugt hat, dass die Mannschaften spielbereit sind und der Aufschlagsspieler im Ballbesitz ist. 12  
Abb. 11

### 12.4 AUSFÜHRUNG DES AUFSCHLAGS

Abb. 11

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.

12.4.2 Der Ball darf nur ein Mal hochgeworfen (bzw. losgelassen) werden. Das Auftippen oder das hin und her Bewegen des Balles in den Händen ist erlaubt.

12.4.3 Im Moment des Schlages oder des Absprungs zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagsspieler weder das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) noch die Boden außerhalb der Aufschlagzone berühren. 1.4.2  
27.2.1.4  
Abb. 12  
Nach dem Schlag darf er außerhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Spielfeldes aufkommen bzw. dorthin treten.

12.4.4 Der Aufschlagsspieler muss den Ball nach dem Pfiff des ersten Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 8 Sekunden schlagen. 12.3  
Abb. 11

12.4.5 Ein vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag wird annulliert und wiederholt. 12.3

### 12.5 SICHTBLOCK

Abb. 11

12.5.1 Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dürfen dem Gegner weder die Sicht auf den Aufschlagsspieler noch auf die Flugbahn des Balles durch einen individuellen oder durch einen Gruppen-Sichtblock verdecken. 12.5.2

12.5.2 Ein Spieler oder eine Gruppe von Spielern der aufschlagenden Mannschaft bilden einen Sichtblock, wenn sie während der Ausführung des Aufschlags die Arme hin und her schwenken, springen, sich seitwärts bewegen oder zusammenstehen, um die Flugbahn des Balles zu verdecken. 12.4  
Abb. 6

### 12.6 FEHLER BEIM AUFSCHLAG

12.6.1 Aufschlagfehler:

Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel, selbst wenn der Gegner einen Positionsfehler begeht. Der Aufschlagsspieler: 12.2.2.2  
12.7.1

12.6.1.1 hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein, 12.2

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 (es sei denn, ein Spieler begeht einen Positionsfehler), wenn der Ball: 12.4  
12.7.2



12.6.2.1	einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt oder die senkrechte Ebene des Netzes nicht überfliegt,	8.4.4 8.4.5, 10.1.1 Abb. 11
12.6.2.2	„aus“ geht,	8.4, Abb. 11
12.6.2.3	über einen Sichtblock fliegt	12.5, Abb. 11
<b>12.7</b>	<b>FEHLER BEIM AUFSCHLAGFEHLER UND POSITIONSFehler</b>	
12.7.1	Begeht der Aufschlagspieler im Augenblick des Schlagens des Balles einen Fehler (nicht ordnungsgemäße Ausführung, falsche Rotationsfolge usw.) und der Gegner einen Positionsfehler, wird der Aufschlagfehler geahndet.	7.5.1 7.5.2 12.6.1
12.7.2	War jedoch die Ausführung des Aufschlags korrekt und der Aufschlagfehler entstand erst danach (der Ball berührt das Netz, geht „aus“, Sichtblock usw.), wird der Positionsfehler als der zuerst begangene geahndet.	7.5.3 12.6.2

## **13. ANGRIFFSSCHLAG**

<b>13.1</b>	<b>MERKMALE DES ANGRIFFSSCHLAG</b>	12 14.1.1
13.1.1	Alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffsschläge.	Abb. 2
13.1.2	Bei einem Angriffsschlag sind Lob-Bälle nur dann erlaubt, wenn der Ball sauber geschlagen und nicht gehalten oder geworfen wird.	9.2.2
13.1.3	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.	
<b>13.2</b>	<b>EINSCHRÄNKUNGEN FÜR DEN ANGRIFFSSCHLAG</b>	
13.2.1	Ein Vorderspieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, wenn der Kontakt mit dem Ball in seinem eigenen Spielraum erfolgt (außer Regel 13.2.4 und 13.3.6).	1.4.1 7.4.1.2 19.3.1.2 Abb. 8
13.2.2	Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, wenn dieser hinter der Vorderzone erfolgt (außer Regel 13.3.6).	1.4.1 7.4.1.2 19 Abb. 8
13.2.2.1	Beim Absprung darf/dürfen der Fuß/die Füße des Spielers die Angriffslinie weder berührt noch überschritten haben.	1.3.4
13.2.2.2	Nach dem Schlag darf der Spieler in der Vorderzone landen	1.4.1
13.2.3	Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag auch innerhalb der Vorderzone ausführen, wenn im Augenblick der Ballberührung ein Teil des Balles unterhalb der Netzkante ist.	1.4.1 7.4.1.2 Abb. 8

13.2.4	Kein Spieler darf direkt nach dem Aufschlag des Gegners einen Angriffsschlag ausführen, wenn sich der Ball dabei in der Vorderzone und vollständig oberhalb der Netzkante befindet.	1.4.1
<b>13.3</b>	<b>FEHLER BEIM ANGRIFSSCHLAG</b>	
13.3.1	ein Spieler schlägt den Ball im Spielraum der gegnerischen Mannschaft;	13.2.1 Abb. 11
13.3.2	ein Spieler schlägt den Ball „aus“;	8.4, Abb. 11
13.3.3	ein Hinterspieler führt in der Vorderzone einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball beim Schlag vollständig oberhalb der Netzkante befindet;	1.4.1 7.4.1.2 13.2.3, Abb. 11
13.3.4	ein Spieler führt einen Angriffsschlag direkt nach dem Aufschlag des Gegners aus, wobei sich der Ball in der Vorderzone und vollständig oberhalb der Netzkante befindet;	1.4.1 13.2.4, Abb. 11
13.3.5	ein Libero führt einen Angriffsschlag aus, wobei sich beim Schlag der Ball oberhalb der Netzkante befindet;	19.3.1.2 23.3.2.3d Abb. 11
13.3.6	ein Spieler führt nach einem oberen Zuspiel des in der Vorderzone befindlichen Liberos einen Angriffsschlag aus, wobei sich beim Schlag der Ball vollständig oberhalb der Netzkante befindet.	1.4.1 19.3.1.4 23.3.2.3e Abb. 11

## **14. BLOCK**

### **14.1 BLOCKEN**

15.1.1	Das Blocken ist eine Aktion von in der Nähe des Netzes befindlichen und über die Netzkante reichenden Spielern, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren, unabhängig von der Höhe des Ballkontakts. Nur Vorderspieler dürfen einen Block ausführen, aber im Augenblick des Ballkontakts muss sich ein Teil des Körpers oberhalb der Netzkante befinden.	7.4.1.1
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.	Abb. 7
14.1.4	Gruppenblock Ein Gruppenblock wird von zwei oder drei nahe nebeneinander befindlichen Spielern vollzogen und ausgeführt, wenn einer von ihnen den Ball berührt.	

### **14.2 BLOCKBERÜHRUNG**

Aufeinander folgende Berührungen (schnell und nacheinander) dürfen von einem oder mehreren Spielern erfolgen, wenn diese Berührungen innerhalb einer Aktion stattfinden.

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

13.1.1

Aktion das Spiel des Gegners nicht behindert. Deshalb ist es nicht erlaubt, den Ball jenseits des Netzes zu berühren, bevor der Gegner einen Angriffsschlag vollzogen hat.

#### **14.4 BLOCK UND ANZAHL DER BERÜHRUNGEN EINER MANNSCHAFT**

- |             |  |                          |
|-------------|--|--------------------------|
| 14.4.1      | Eine Blockberührung wird nicht als ein Berührung für die Mannschaft angerechnet. Folglich hat die Mannschaft nach einer Blockberührung Anspruch auf drei Berührungen, um den Ball zurückzuspielen. | 9.1<br>14.4.2            |
| 14.4.2      | Die erste Berührung nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, einschließlich desjenigen, der den Ball während des Blocks berührt hat.  | 14.4.1                   |
| <b>14.5</b> | <b>BLOCKEN DES AUFSCHLAGS</b><br>Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.   | Abb. 11                  |
| <b>14.6</b> | <b>FEHLER BEIM BLOCKEN:</b>  | Abb. 11                  |
| 14.6.1      | der Blockspieler berührt den Ball im gegnerischen Raum entweder vor oder gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners;  | 14.3                     |
| 14.6.2      | ein Hinterspieler oder ein Libero führt einen Block aus oder ist an einem ausgeführten Block beteiligt;  | 14.1<br>14.5<br>19.3.1.3 |
| 14.6.3      | der gegnerische Aufschlag wird geblockt;   | 14.5<br>Abb. 11          |
| 14.6.4      | der Ball wird vom Block „aus“ gespielt.  | 8.4                      |
| 14.6.5      | der Ball wird im gegnerischen Raum außerhalb der Antenne geblockt;   |                          |
| 14.6.6      | ein Libero macht einen Blockversuch oder ist an einem solchen beteiligt.   | 14.1.1<br>19.3.1.3       |

## **KAPITEL 5 SPIELUNTERBRECHUNGEN, SATZPAUSEN UND VERZÖGERUNGEN**

### **15. NORMALE SPIELUNTERBRECHUNGEN**

- |             |   |                                      |
|-------------|---|--------------------------------------|
| 15.         | Normale Spielunterbrechungen sind AUSZEITEN und (Spieler-)WECHSEL.<br>Eine Unterbrechung ist die Zeit zwischen einem vollendeten Spielzug und dem Pfiff des ersten Schiedsrichters zum nächsten Aufschlag.          | 15.4, 15.5                           |
| <b>15.1</b> | <b>ANZAHL DER NORMALEN SPIELUNTERBRECHUNGEN</b><br>Jede Mannschaft darf in jedem Satz höchstens zwei Auszeiten und sechs Wechsel beantragen.  | 6.2, 15.4<br>15.5                    |
| <b>15.2</b> | <b>ANTRÄGE AUF NORMALE SPIELUNTERBRECHUNGEN</b>   |                                      |
| 15.2.1      | Normale Spielunterbrechungen dürfen ausschließlich vom Trainer oder in dessen Abwesenheit vom Spielkapitän beantragt werden.<br>Der Antrag wird durch das Zeigen des entsprechenden Handzeichens gestellt, wenn der | 5.1.2, 5.2<br>5.3.2, 15<br>8.2, 12.3 |

Ball aus dem Spiel ist und bevor der Pfiff zum Aufschlag erfolgt ist. Abb. 11  
**Bei „FIVB-, World- und Official“-Wettbewerben muss zum Beantragen einer Auszeit ein akustisches Signalgerät benutzt und dann das Handzeichen ausgeführt werden.**

15.2.2 Ein Wechsel vor Beginn eines Satzes ist möglich und wird als normaler Wechsel behandelt. 7.3.4

### 15.3 REIHENFOLGE DER NORMALEN SPIELUNTERBRECHUNGEN

15.3.1 Jede Mannschaft darf eine oder zwei Auszeiten und einen Wechsel beantragen, ohne dass das Spiel zwischenzeitlich fortgesetzt wird. 15.4  
15.5

15.3.2 Eine Mannschaft darf während der selben Unterbrechung keine aufeinanderfolgende Anträge auf Wechsel stellen. Bei der selben Unterbrechung können zwei oder mehr Spieler gleichzeitig gewechselt werden. 15.5  
15.6.1

### 15.4 AUSZEITEN UND TECHNISCHE AUSZEITEN

15.4.1 Alle beantragten Auszeiten betragen 30 Sekunden. Abb. 11  
**Bei „FIVB-, World- und Official“-Wettbewerben werden in den Sätzen 1 – 4 darüber hinaus zwei zusätzliche Auszeiten von je 60 Sekunden gegeben, wenn die führende Mannschaft den 8. bzw. 16. Punkt erzielt.** 15.3.1  
**Im Entscheidungssatz gibt es keine „Technischen Auszeiten“ je Mannschaft; jede Mannschaft kann zwei Auszeiten von je 30 Sekunden beantragen.** 6.3.2

15.4.2 Während der Auszeiten müssen sich die im Spiel befindlichen Spieler in die Freizone nahe zu ihrer Bank begeben.

### 15.5 WECHSEL

Der Wechsel ist die Handlung, bei der ein Spieler, ausgenommen der Libero oder dessen Austauschspieler, nachdem er vom Schreiber im Spielberichtsbogen eingetragen wurde, im Spiel die Position eines anderen Süpielers einnimmt, der seinerseits das Spielfeld verlassen muss. Abb. 11  
15.10  
19.3.2  
Wechsel dürfen nur mit Genehmigung der Schiedsrichter durchgeführt werden.

### 15.6 EINSCHRÄNKUNGEN

15.6.1 Jede Mannschaft darf pro Satz maximal 6 Wechsel durchführen. Es können gleichzeitig ein oder mehrere Spieler gewechselt werden.

15.6.2 Ein Spieler der Startaufstellung kann das Spiel nur einmal pro Satz verlassen und wieder eingewechselt werden, letzteres nur auf seine ursprüngliche Position in der Rotationsordnung. 7.3.1

15.6.3 Ein Spieler darf einen Satz nur einmal für einen Spieler der Startaufstellung eingewechselt werden, und er kann nur gegen diesen wieder ausgewechselt werden. 7.3.1

### 15.7 AUSNAHMSWEISER WECHSEL

Ein Spieler (außer der Libero), der das Spiel wegen Verletzung oder Krankheit nicht fortsetzen kann, muss normal ausgewechselt werden. Ist dies nicht möglich, darf die Mannschaft ihn ausnahmsweise, über die Beschränkung von Regel 15.6 hinaus, auswechseln. 15.6  
19.3.3  
Ein ausnahmsweiser Wechsel bedeutet, dass jeder Spieler, der sich zum Zeitpunkt der

Verletzung nicht auf dem Feld befindet (ausgenommen der Libero und dessen Austauschspieler), für den verletzten Spieler ins Spiel kommen darf. Der ausgewechselte verletzte Spieler darf nicht ins Spiel zurückkehren.  
Ein ausnahmsweiser Wechsel wird in keinem Fall als normaler Wechsel gezählt.

<b>15.8</b>	<b>WECHSEL BEI HINAUSSTELLUNG ODER DISQUALIFIKATION</b>	16.4.3 7.3.1 15.6 21.3.2 21.3.3
	Ein hinausgestellter oder disqualifizierter Spieler muss sofort normal ausgewechselt werden. Ist dies nicht möglich, wird die Mannschaft für unvollständig erklärt.	
<b>15.9</b>	<b>UNRECHTMÄßIGER WECHSEL</b>	
15.9.1	Ein Wechsel ist unrechtmäßig, wenn er die Einschränkungen von Regel 15.6 überschreitet (ausgenommen der Fall von Regel 15.7).	
15.9.2	Wenn eine Mannschaft einen unrechtmäßigen Wechsel ausgeführt hat und das Spiel fortgeführt wurde, muss wie folgt verfahren werden:	8.1 15.6
15.9.2.1	die Mannschaft wird mit Punkt und Aufschlag für den Gegner bestraft;	6.1.3
15.9.2.2	der Wechsel wird rückgängig gemacht;	
15.9.2.3	die von der Mannschaft seit dem unrechtmäßigen Wechsel erzielten Punkte werden gestrichen. Die Punkte der gegnerischen Mannschaft bleiben erhalten.	
<b>15.10</b>	<b>VERFAHREN DES WECHSELS</b>	
15.10.1	Der Wechsel findet in der Wechselzone statt.	1.4.3 Abb. 1b
15.10.2	Ein Wechsel soll nur so lange dauern, wie für das Eintragen in den Spielberichtsbogen und den Wechselvorgang selbst benötigt wird.	15.10.3 25.2.2.3
15.10.3a	Der eigentliche Antrag auf Wechsel ist das Betreten der Wechselzone durch den/die spielbereiten Wechselspieler, wenn der Ball aus dem Spiel ist und vor dem Pfiff zum Aufschlag.	1.4.3 7.3.3 15.6.3
15.10.3b	Ist der Wechselspieler nicht spielbereit, wird der Wechsel zurückgewiesen, und die Mannschaft erhält eine Sanktion wegen Verzögerung.	16.2
15.10.3c	Der Antrag auf Wechsel wird vom Schreiber oder vom zweiten Schiedsrichter angenommen und durch die Benutzung eines Summers oder einer Pfeife angezeigt. <b>Bei „FIVB-, World- und Official“-Wettbewerben werden nummerierte Tafeln zur Vereinfachung des Wechsels verwendet.</b>	
15.10.4	Beabsichtigt eine Mannschaft, gleichzeitig mehr als einen Wechsel durchzuführen, müssen alle Wechselspieler zur selben Zeit die Wechselzone betreten, um zum selben Antrag zu gehören. Die Wechsel werden dann nacheinander – ein Paar nach dem anderen – durchgeführt.	5.2 15.2.1 15.3.2

## **15.11 UNBERECHTIGTE ANTRÄGE**

- |           |   |                             |
|-----------|---|-----------------------------|
| 15.11.1   | Jeder Antrag auf normale Spielunterbrechung ist unberechtigt:   | 15                          |
| 15.11.1.1 | während eines Spielzuges, im Augenblick des Pfiffs zum Aufschlag oder nach diesem,                                | 6.1.3<br>15.2.1             |
| 15.11.1.2 | durch ein nicht berechtigtes Mannschaftsmitglied,   | 15.2.1                      |
| 15.11.1.3 | für einen Wechsel, bevor das Spiel nach einem vorhergehenden Wechsel derselben Mannschaft fortgesetzt wurde,      | 15.3.2                      |
| 15.11.1.4 | wenn die erlaubte Anzahl der jeweiligen Unterbrechungen überschritten wurde.                                      | 15.1                        |
| 5.11.2    | Der erste unberechtigte Antrag wird ohne weitere Folgen zurückgewiesen, wenn er zu keiner Spielverzögerung führt. | 15.11.3<br>16.1<br>25.2.2.6 |
| 5.11.3    | Jeder weitere unberechtigte Antrag durch die selbe Mannschaft bedeutet eine Spileverzögerung.                     | 16                          |

## **16. SPIELVERZÖGERUNGEN**

### **16.1 ARTEN VON VERZÖGERUNGEN**

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

- |        |  |         |
|--------|--|---------|
| 16.1.1 | die Verzögerung eines Wechsels,  | 15.10.2 |
| 16.1.2 | die Verlängerung anderer Spielunterbrechungen nach der Aufforderung, das Spiel fortzusetzen, | 15      |
| 16.1.3 | die Beantragung eines unrechtmäßigen Wechsels,   | 15.9    |
| 16.1.4 | die Wiederholung eines unberechtigten Antrages,  | 15.11.3 |
| 16.1.5 | die Verzögerung des Spiels durch ein Mannschaftsmitglied.                                    |         |

### **16.2 SANKTIONEN FÜR VERZÖGERUNGEN**

- |          |   |                  |
|----------|---|------------------|
| 16.2.1   | „Verwarnung wegen Verzögerung“ oder „Bestrafung wegen Verzögerung“ sind Mannschaftssanktionen.  |                  |
| 16.2.1.1 | Alle Sanktionen wegen Verzögerung sind über das ganze Spiel wirksam.  | 6.3              |
| 16.2.1.2 | Alle Sanktionen wegen Verzögerung werden im Spielberichtsbogen eingetragen.   | 25.2.2.6         |
| 16.2.2   | Die erste Verzögerung durch ein Mannschaftsmitglied in einem Spiel wird mit einer „VERWARNUNG WEGEN VERZÖGERUNG“ geahndet.  | 4.1.1<br>Abb. 11 |
| 16.2.3   | Die zweite und die folgenden Verzögerungen jeglicher Art durch irgendein Mitglied derselben Mannschaft werden als Fehler mit einer „BESTRAFUNG WEGEN VERZÖGERUNG“ | 6.1.3<br>Abb. 11 |

geahndet, mit der Folge Punkt und Aufschlag für den Gegner.

- 16.2.4 Sanktionen wegen Verzögerung vor und zwischen den Sätzen werden im folgenden Satz wirksam. 18.1

## 17. SPIELUNTERBRECHUNGEN IN AUSNAHMEFÄLLEN

- 17.1 VERLETZUNG** 8.1
- 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. 6.1.3
- 17.1.2 Kann ein verletzter Spieler weder normal noch ausnahmsweise ausgewechselt werden, wird dem Spieler eine einmalige Wiederherstellungszeit von 3 Minuten gewährt. 15.6, 15.7  
Kann der Spieler nicht weiterspielen, wird seine Mannschaft für unvollständig erklärt. 24.2.8  
6.4.3  
7.3.1
- 17.2 ÄUßERE EINFLÜSSE**
- Tritt während des Spiels eine äußere Beeinträchtigung auf, wird das Spiel unterbrochen und der Spielzug wiederholt. 6.1.3
- 17.3 LÄNGERE UNTERBRECHUNGEN**
- 17.3.1 Wenn durch unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrochen wird, entscheidet der erste Schiedsrichter, der Ausrichter und, falls vorhanden, die Wettkampfleitung, welche Maßnahmen zu treffen sind, um wieder normale Bedingungen herzustellen. 6.3
- 17.3.2 Falls die Gesamtdauer einer oder mehrerer Unterbrechungen 4 Stunden nicht überschreitet, so ist, 17.3.1
- 17.3.2.1 wenn das Spiel auf demselben Spielfeld wiederaufgenommen wird, der Satz mit gleichem Spielstand, gleichen Spielern und gleichen Positionen fortzusetzen. Die Resultate der vorangegangenen Sätze bleiben bestehen. 1  
7.3
- 17.3.2.2 wenn das Spiel auf einem anderen Spielfeld wiederaufgenommen wird, ist der unterbrochene Satz zu annullieren sowie mit den gleichen Spielern und der gleichen Startaufstellung zu wiederholen. Die Resultate der vorangegangenen Sätze bleiben bestehen. 7.3
- 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**
- Eine Satzpause ist die Zeit zwischen den Sätzen. Alle Satzpausen betragen 3 Minuten. 4.2.4  
Während dieser Zeit werden der Seitenwechsel vorgenommen und die Aufstellungen im Spielberichtsbogen eingetragen. 18.2  
Die Pause zwischen dem zweiten und dem dritten Satz kann auf Antrag des Ausrichters durch das zuständige Gremium bis auf 10 Minuten verlängert werden. 25.2.1.2

<b>18.2</b>	<b>SEITENWECHSEL</b>	Abb. 11
18.2.1	Nach jedem Satz, außer vor einem entscheidenden Satz, wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten.	7.1
18.2.2	Im Entscheidungssatz wechseln die Mannschaften unverzüglich die Spielfeldseiten, sobald eine Mannschaft 8 Punkte erzielt hat. Die Positionen der Spieler bleiben unverändert. Wird der Seitenwechsel nicht vollzogen, wenn die führende Mannschaft 8 Punkte erzielt hat, muss er ausgeführt werden, sobald der Irrtum bemerkt wird. Der Punktstand zum Zeitpunkt des Wechsels bleibt unverändert.	6.3.2 7.4.1, 25.2.2.5

## SECHSTES 6 LIBERO

<b>19</b>	<b>DER LIBERO</b>	
<b>19.1</b>	<b>BENENNUNG DES LIBERO</b>	
19.1.1	Jede Mannschaft hat das Recht, aus ihrer Spielerliste bis zu zwei (2) spezialisierte Defensivspieler, Liberos, zu benennen. <b>Bei „FIVB- und World“-Wettbewerben für Aktive, bei denen eine Mannschaft mehr als zwölf (12) Spieler umfasst, müssen auf der Spielerliste zwei (2) spezialisierte Defensivspieler benannt werden: „Liberos“.</b>	4.1.1
19.1.2	Alle Liberos müssen vor dem Spiel im Spielberichtsbogen in die dafür vorgesehenen speziellen Zeilen eingetragen werden. <b>Bei „FIVB-, World- und Official“-Wettbewerben werden sie ausschließlich in die speziellen Zeilen eingetragen.</b>	
19.1.3	Ein Libero wird vom Trainer vor dem Spiel als spielender Libero benannt. Gibt es einen zweiten Libero, ist er der Ersatz-Libero.	5.2.2 25.2.1.1 26.2.1.1
19.1.4	Die Liberos können weder Mannschafts- noch Spielkapitän sein.	
<b>19.2</b>	<b>AUSRÜSTUNG</b>	
	Die Liberos müssen eine Spielerkleidung (oder der neu benannte Libero eine Weste bzw. ein Leibchen) tragen, deren Trikot sich zumindest in der Farbe von der der anderen Mannschaftsmitgliedern abhebt. Die Spielerkleidung der Liberos kann ein anderes Design aufweisen, muss aber auf gleiche Art wie die anderen Mannschaftsmitglieder mit Nummern versehen werden. <b>Bei „FIVB-, World- und Official“-Wettbewerben muss der neu benannte Libero ein Trikot derselben Art und derselben Farbe wie der ursprüngliche Libero tragen, aber mit eigener Nummer.</b>	4.3
<b>19.3</b>	<b>AKTIONEN MIT BETEILIGUNG DES LIBEROS</b>	
19.3.1	Spielaktionen	



19.3.1.1	Der Libero darf in jede Hinterspielpüosition eingetauscht werden.	7.4.1.2
19.3.1.2	Er darf nur als Hinterspieler agieren, und es ist ihm nicht erlaubt, einen Angriffsschlag, von wo auch immer (einschließlich Spielfeld und Freizone), auszuführen, wenn sich der Ball im Augenblick der Berührung vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	13.2.2 13.2.3 13.3.5
19.3.1.3	Er darf weder aufschlagen, blocken, noch einen Blockversuch durchführen.	12, 14.1 14.6.2 14.6.6
19.3.1.4	Ein Spieler darf nach einem oberen Zuspiel des in seiner Vorderzone befindlichen Liberos den Angriffsschlag nicht oberhalb der Netzoberkante ausführen. Erfolgt die gleiche Aktion des Liberos außerhalb seiner Vorderzone, bestehen beim Angriff keine Einschränkungen.	1.4.1 13.3.6 Abb. 1b
19.3.2	Austausch von Spielern	
19.3.2.1	Austauschaktionen mit dem Libero zählen nicht als normale Wechsel. Sie sind in ihrer Anzahl unbeschränkt, es muss aber ein vollendeter Spielzug zwischen zwei Austauschaktionen liegen (außer bei Verletzung/Krankheit oder bei einer durch eine Bestrafung verursachten Rotation).. Ein Libero kann nur durch denjenigen Spieler wieder ausgetauscht werden, für den er eingetauscht wurde.	15.5 6.1.3
19.3.2.2	Austauschaktionen dürfen nur stattfinden, während der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Pfiff zur Ausführung des Aufschlags erfolgt ist. Am Anfang eines jeden Satzes darf der Libero das Spielfeld erst dann betreten, nachdem der zweite Schiedsrichter die Startaufstellung kontrolliert hat.	8.2 12.3 7.3.2 12.1
19.3.2.3	Eine Austauschaktion nach dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags, aber vor dessen Ausführung, soll nicht zurückgewiesen werden. Nach Ende des Spielzuges muss eine mündliche Ermahnung erfolgen. Bei wiederholt verspäteten Austauschaktionen muss das Spiel sofort unterbrochen werden und eine Sanktion wegen Verzögerung erteilt werden. Die als nächste aufschlagende Mannschaft ergibt sich aus der Folge dieser Sanktion.	12.3 12.4
19.3.2.4	Der Libero und der Austauschspieler dürfen das Spielfeld nur durch die Libero-Austauschzone betreten oder verlassen.	1.4.4 7.5.1, Abb. 1b
19.3.2.5	Die Folgen einer unrechtmäßigen Libero-Austauschaktion sind dieselben wie bei einem Rotationsfehler.	7.7.2 26.2.2.2
19.3.3	Benennung eines neuen Liberos.	
19.3.3.1	Der Trainer hat das Recht, den spielenden Libero aus jedem beliebigen Grund durch den Ersatzlibero zu ersetzen, aber nur einmal im Spiel, und erst, nachdem der Austauschspieler auf das Spielfeld zurückgekehrt ist. Dieser Tausch muss unter „Bemerkungen“ im Spielberichtsbogen und im Libero-Kontrollbogen vermerkt werden. Der ursprüngliche Libero darf nicht wieder in das Spiel zurückkehren. Im Falle der Verletzung oder Krankheit des Ersatz-Liberos kann der Trainer für den Rest des Spieles jeden anderen Spieler (ausgenommen den Original-Libero), der im Augenblick der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld ist, als Libero neubenennen. Wird der Mannschaftskapitän vom Trainer als neuer Libero benannt, so muss er alle seine	19.3.2.1 26.2.2.2 19.3.3.2 5.1.2, 19.3.2.1

Rechte abgeben. Ein Tausch wegen Verletzung oder Krankheit wird nicht als Austauschaktion betrachtet.

- 19.3.3.2 Im Falle der Neubenennung eines Liberos muss dessen Spielernummer in die Rubrik „Bemerkungen“ des Spielberichts bogens eingetragen werden. 7.3.2  
19.1.2  
25.2.2.7

## **KAPITEL 7 VERHALTEN DER TEILNEHMER**

### **20. ANFORDERUNGEN AN DAS VERHALTEN**

#### **20.1 SPORTLICHES VERHALTEN**

- 20.1.1 Die Teilnehmer müssen die „Internationalen Volleyball-Spielregeln“ kennen und sie befolgen.
- 20.1.2 Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind in sportlichem Geist widerspruchslos anzuerkennen.  
Im Zweifelsfall kann nur der Spielkapitän eine Erläuterung verlangen. 5.1.2.1
- 20.1.3 Die Teilnehmer haben Handlungen und Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen oder von der eigenen Mannschaft begangene Fehler zu vertuschen.
- #### **20.2 Fair play**
- 20.2.1 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.
- 20.2.2 Kommunikation zwischen allen Mannschaftsmitgliedern während des Spiels ist erlaubt. 5.2.3.4

### **21. UNKORREKTES VERHALTEN UND SEINE SANKTIONEN**

#### **21.1 GERINGFÜGIGE UNKORREKTHEITEN**

Geringfügige Unkorrektheiten werden nicht mit Sanktionen belegt. Der 1. Schiedsrichter hat die Aufgabe, vorzubeugen, dass dabei nicht ein Ausmaß erreicht wird, das Sanktionen zur Folge hätte. Dies geschieht durch Verwarnung der Mannschaft über den Spielkapitän (verbal oder mittels Handzeichen).  
Diese Verwarnung ist keine Sanktion und hat keine unmittelbaren Auswirkungen. Sie wird nicht im Spielberichtsbogen eingetragen. 5.1.2  
21.3

#### **21.2 UNKORREKTES VERHALTEN, DAS SANKTIONEN ZUR FOLGE HAT**

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

21.2.1	Ungebührliches Verhalten: Verstoß gegen den Anstand oder die Moral oder jede Art verächtlicher Handlungen.	
21.2.2	Beleidigendes Verhalten: Diffamierende oder beleidigende Äußerungen oder Gesten.	
21.2.3	Tätlichkeit: Tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff sowie aggressives oder bedrohendes Verhalten.	
<b>21.3</b>	<b>SKALA DER SANKTIONEN</b>	
	Je nach Schwere des Vergehens sind nach dem Urteil des 1. Schiedsrichters folgende Sanktionen anzuwenden und im Spielberichtsbogen einzutragen: Bestrafung, Hinausstellung oder Disqualifikation	21.2 25.2.2.6
21.3.1	Bestrafung Das erste ungebührliche Verhalten eines beliebigen Mannschaftsmitglieds im Spiel wird mit Punkt und Aufschlag für den Gegner bestraft.	Abb. 11 4.1.1 21.2.1
21.3.2	Hinausstellung	Abb. 11
21.3.2.1	Ein hinausgestelltes Mannschaftsmitglied darf für den Rest des Satzes nicht spielen und muss auf der Straffläche Platz nehmen. Ein hinausgestellter Trainer verliert sein Recht, im laufenden Satz einzugreifen, und muss auf der Straffläche Platz nehmen. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft. Ein hinausgestellter Trainer verliert sein Recht, im laufenden Satz das Spiel seiner Mannschaft zu leiten. Er muss auf der Straffläche Platz nehmen.	1.4.6, 4.1.1 5.2.1, 5.3.2 Abb. 1a Abb. 1b
21.3.2.2	Das erste beleidigende Verhalten eines Mannschaftsmitglieds wird mit einer Hinausstellung geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.	4.1.1 21.2.2
21.3.2.3	Zeigt ein Mannschaftsmitglied ein zweites ungebührliche Verhalten, so wird dies mit seiner Hinausstellung geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.	4.1.1 21.2.2
21.3.3	Disqualifikation	Abb. 11
21.3.3.1	Ein disqualifiziertes Mannschaftsmitglied muss den Wettkampfbereich für den Rest des Spiels verlassen. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.	4.1.1 Abb. 1a
21.3.3.2	Die erste Tätlichkeit oder aggressives oder bedrohliches Verhalten wird mit einer Disqualifikation geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.	21.2.3
21.3.3.3	Zeigt ein Mannschaftsmitglied ein zweites Mal beleidigendes Verhalten, so wird dies mit seiner Disqualifikation geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.	4.1.1 21.2.1

21.3.3.4	Zeigt ein Mannschaftsmitglied ein drittes Mal ungebührliches Verhalten, so wird dies mit seiner Disqualifikation geahndet. Es gibt keine weiteren Saktionen für die Mannschaft.	4.1.1 21.2.1
<b>21.4</b>	<b>ANWENDUNG DER SANKTIONEN FÜR UNKORREKTES VERHALTEN</b>	
21.4.1	Alle Sanktionen für unkorrektes Verhalten sind für das gesamte Spiel persönliche Sanktionen und werden im Spielberichtsbogen eingetragen.	21.3 25.2.2.6
21.4.2	Die Wiederholung eines unkorrekten Verhaltens durch dasselbe Mannschaftsmitglied wird stufenweise geahndet (für jedes weitere Vergehen erhält das Mannschaftsmitglied eine höhere Sanktion).	4.1.1 21.2 21.3 Abb. 9
21.4.3	Eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation nach einem beleidigenden Verhalten oder nach einer Tätlichkeit oder aggressivem oder bedrohendem Verhalten erfordert keine vorausgegangene Sanktion.	21.2 21.3
<b>21.5</b>	<b>UNKORREKTES VERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN</b>	
	Jedes unkorrekte Verhalten vor und zwischen den Sätzen wird gemäß Regel 21.3 geahndet, und die Sanktionen werden im folgenden Satz wirksam.	18.1 21.2 21.3
<b>22.6</b>	<b>KARTEN FÜR SANKTIONEN</b>	
	Verwarnung: verbal oder mittels Handzeichen, keine Karte	21.1
	Bestrafung: gelbe Karte	21.3.1
	Hinausstellung: rote Karte	21.3.2
	Disqualifikation: gelbe und rote Karte (zusammen)	21.3.3

## Teil II

# DIE SCHIEDSRICHTER, IHRE ZUSTÄNDIGKEITEN UND DIE OFFIZIELLEN ZEICHEN

<b>22.</b>	<b>SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN</b>	
<b>22.1</b>	<b>ZUSAMMENSETZUNG</b>	
	Das Schiedsgericht für ein Spiel setzt sich aus folgenden Offiziellen zusammen:	
	- dem ersten Schiedsrichter	23
	- dem zweiten Schiedsrichter	24
	- dem Schreiber	25
	- vier (zwei) Linienrichtern	27
	Ihr Standort ist in Abb. 10 dargestellt.	
	<b>Für „FIVB-, World- und Official“-Wettbewerben ist ein Schreiber-Assistent erforderlich.</b>	
<b>22.2</b>	<b>VERFAHRENSWEISEN</b>	
22.2.1	Während des Spiels dürfen nur der erste und der zweite Schiedsrichter mit einer Pfeife Signale geben:	
22.2.1.1	der erste Schiedsrichter pfeift zur Ausführung des Aufschlags, der den Spielzug eröffnet.	6.1.3 12.3
22.2.1.2	der erste oder der zweite Schiedsrichter pfeifen das Ende des Spielzugs, wenn sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie die Art des Fehlers erkannt haben.	
22.2.2	Ist der Ball „aus dem Spiel“, pfeifen sie, um anzuzeigen, dass sie einen Antrag einer Mannschaft genehmigen oder zurückweisen.	5.1.2 8.2
22.2.3	Unverzüglich nach dem Pfiff eines Schiedsrichters zur Beendigung eines Spielzugs muss mit offiziellen Handzeichen Folgendes angezeigt werden:	22.2.1.2 28.1
22.2.3.1	Pfeift der erste Schiedsrichter den Fehler, zeigt er nacheinander an: a) die Mannschaft, die aufschlagen wird, b) die Art des Fehlers, c) falls erforderlich den Spieler, der den Fehler begangen hat. Der zweite Schiedsrichter wiederholt die Handzeichen des ersten Schiedsrichters.	12.2.2 Abb. 11
22.2.3.2	Pfeift der zweite Schiedsrichter den Fehler, zeigt er an: a) die Art des Fehlers, b) falls erforderlich den Spieler, der den Fehler begangen hat, c) (nach dem ersten Schiedsrichter) die Mannschaft, die aufschlagen wird. In diesem Fall zeigt der erste Schiedsrichter nur die Mannschaft an, die aufschlagen wird, nicht aber die Art des Fehlers und nicht den Spieler, der den Fehler begangen hat.	12.2.2 Abb. 11
22.2.3.3	Bei einem fehlerhaften Angriff eines Hinterspielers oder Liberos zeigen beide Schiedsrichter entsprechend Regel 22.2.3.1 bzw. 22.2.3.2 an.	12.2.2, 13.3.3 13.3.5, 19.3.1.2 23.3.2.3d Abb. 11

- 22.2.3.4 Im Falle eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter nacheinander an: 12.2.2  
 a) die Art des Fehlers, Abb. 11  
 b) falls erforderlich die Spieler, die die Fehler begangen haben,  
 c) die Mannschaft, die erneut aufgeschlagen wird (wie vom ersten Schiedsrichter bestimmt).

## 23. ERSTER SCHIEDSRICHTER

### 23.1 STANDORT

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

### 23.2 BEFUGNISSE

- 24.2.1 Der erste Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis Ende mit Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und der 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 erste Schiedsrichter kann ein Mitglied des Schiedsgerichts, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäß erfüllt, ersetzen lassen. 4.1.1  
6.3
- 23.2.2 Der erste Schiedsrichter kontrolliert auch die Arbeit der Ballholer und Wischer. 3.3
- 23.2.3 Der erste Schiedsrichter hat das Recht, über alles zu entscheiden, was das Spiel betrifft, auch über alles, was in den Regeln nicht festgelegt ist.
- 23.2.4 Der erste Schiedsrichter erlaubt keine Diskussionen über seine Entscheidungen. 20.1.2  
 Er gibt jedoch dem Spielkapitän auf dessen Verlangen eine Erläuterung über die Anwendung oder Auslegung der Regeln, die seiner Entscheidung zugrunde liegen. 5.1.2.1  
 Ist der Spielkapitän mit der Erläuterung des ersten Schiedsrichters nicht einverstanden und entscheidet sich, gegen diese Entscheidung zu protestieren, so muss er sofort das Recht anmelden, am Ende des Spiels diesen Protest in den Spielberichtsbogen einzutragen. Der erste Schiedsrichter hat dies zu zulassen. 5.1.2.1  
5.1.3.2  
25.2.3.2
- 23.2.5 Der erste Schiedsrichter muss vor und während des Spiels beurteilen, ob die Spielfläche, die Ausrüstung und die äußeren Bedingungen den Spielerfordernissen entsprechen. Kapitel 1  
23.3.1.1

### 23.3 ZUSTÄNDIGKEITEN

- 23.3.1 Vor dem Spiel hat der erste Schiedsrichter:
- 23.3.1.1 den Zustand der Spielfläche, der Bälle und der weiteren Ausrüstung zu überprüfen, Kapitel 1  
23.2.5
- 23.3.1.2 mit den Mannschaftskapitänen die Auslosung durchzuführen, 7.1
- 23.3.1.3 das Einspielen der Mannschaften zu überwachen. 7.2
- 23.3.2 Während des Spiels hat der erste Schiedsrichter die Befugnis:
- 23.3.2.1 den Mannschaften Verwarnungen auszusprechen, 21.1

23.3.2.2	unkorrektes Verhalten und Verzögerungen zu ahnden,	16.2 21.2
23.3.2.3	zu entscheiden über:	7.4, 12.4
	a) Fehler des Aufschlagspielers und Positionsfehler der aufschlagenden Mannschaft einschließlich Sichtblock,	12.5, 1.7.1, Abb. 4
	b) Fehler beim Spielen des Balles,	9.3
	c) Fehler oberhalb des Netzes und am oberen Teil des Netzes,	11.3.1, 11.4.1 11.4.4, 13.3.3
	d) Angriffsschläge von Libero und Hinterspielern,	13.3.3, 13.3.5 24.3.2.4, Abb. 11
	e) Ausgeführte Angriffsschläge eines Spielers nach einem oberen (Finger-) Zuspiel des in der eigenen Vorderzone befindlichen Liberos, wenn sich der Ball bei der Berührung mit vollem Umfang oberhalb der Netzoberfläche befindet,	1.4.1, 13.3.6 24.3.2.4 Abb. 11
	f) Bälle, die die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig überqueren.	8.4.5 24.3.2.7 Abb. 5a
	g) den ausgeführten Block eines Hinterspielers oder den Blockversuch des Liberos.	14.6.2 14.6.6 Abb. 11
23.3.3	Nach Spielende überprüft und unterschreibt er den Spielberichtsbogen.	25.2.3.3

## **24. ZWEITER SCHIEDSRICHTER**

### **24.1 STANDORT**

Der zweite Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend außerhalb des Spielfeldes, in der Nähe des Pfostens, auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ihm zugewandt aus.

Abb. 1a  
Abb. 1b  
Abb. 10

### **24.2 BEFUGNISSE**

24.2.1	Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, hat aber auch seine eigenen Zuständigkeiten. Falls der erste Schiedsrichter nicht mehr in der Lage ist, seine Tätigkeit fortzusetzen, kann ihn der zweite Schiedsrichter ersetzen.	24.3
24.2.2	Der zweite Schiedsrichter kann ohne zu pfeifen auch Fehler außerhalb seiner Zuständigkeit anzeigen, darf aber gegenüber dem ersten Schiedsrichter nicht darauf beharren.	24.3
24.2.3	Der zweite Schiedsrichter überwacht die Arbeit des Schreibers (der Schreiber).	25.2, 26.2
24.2.4	Der zweite Schiedsrichter überwacht die Mannschaftsmitglieder auf der Mannschaftsbank und meldet deren unkorrektes Verhalten dem ersten Schiedsrichter.	4.2.1
24.2.5	Der zweite Schiedsrichter überwacht die Spieler auf den Aufwärmflächen.	4.2.3
24.2.6	Der zweite Schiedsrichter genehmigt normale Spielunterbrechungen, kontrolliert deren Dauer und weist unberechtigte Anträge zurück.	15 25.11 25.2.2.3

24.2.7	Der zweite Schiedsrichter kontrolliert die Anzahl der von jeder Mannschaft in Anspruch genommenen Auszeiten und Wechsel und zeigt bei der zweiten Auszeit sowie beim fünften und sechsten Wechsel die entsprechende Anzahl dem ersten Schiedsrichter und dem betreffenden Trainer an.	15.1 25.2.2.3
24.2.8	Im Falle einer Verletzung eines Spielers genehmigt der zweite Schiedsrichter einen ausnahmsweise Wechsel oder bewilligt eine Wiederherstellungszeit von 3 Minuten.	15.7 17.1.2
24.2.9	Der zweite Schiedsrichter überprüft den Zustand des Fußbodens, vor allem in der Vorderzone. Während des Spiels überprüft er, ob die Bälle den Regeln entsprechen.	1.2.1 3
24.2.10	Der zweite Schiedsrichter überwacht die Mannschaftsmitglieder auf der Straffläche und informiert gegebenenfalls den ersten Schiedsrichter über deren unkorrektes Verhalten.	1.4.6 21.3.2
<b>24.3</b>	<b>ZUSTÄNDIGKEITEN</b>	
24.3.1	Zu Beginn jedes Satzes, beim Seitenwechsel im Entscheidungssatz und immer, wenn es erforderlich ist, überprüft der zweite Schiedsrichter, ob die jeweiligen Positionen der Spieler auf dem Feld mit den auf den Aufstellungsblättern vermerkten übereinstimmen.	5.2.3.1 7.3.2 7.3.5 18.2.2
24.3.2	Während des Spiels entscheidet der zweite Schiedsrichter, pfeift und zeigt an:	
24.3.2.1	das Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte und in den gegnerischen Raum unter dem Netz,	11.2, Abb. 5a
24.3.2.2	Positionsfehler der annehmenden Mannschaft,	7.5, Abb. 4
24.3.2.3	die unzulässige Berührung eines Spielers mit dem unteren Teil des Netzes, oder der Antenne auf seiner Seite des Feldes,	11.3.1
24.3.2.4	den ausgeführten Block eines Hinterspielers, den Blockversuch eines Liberos oder den fehlerhaften Angriff eines Hinterspielers oder des Liberos,	11.3.3 14.6.2 14.6.6 23.3.2.3d,e,g Abb. 11
24.3.2.5	den Kontakt des Balles mit einem fremden Gegenstand,.	8.4.2 8.4.3
24.3.2.6	den Kontakt des Balles mit dem Boden, falls der erste Schiedsrichter nicht in der Lage ist, diese Berührung zu sehen,	8.3
24.3.2.7	den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes ganz oder teilweise außerhalb des Überquerungssektors überquert oder die Antenne auf seiner Seite berührt.	8.4.3. 8.4.4 Abb. 5a
24.3.3	Nach Spielende unterschreibt er den Spielberichtsbogen	25.2.3.3
<b>25.</b>	<b>SCHREIBER</b>	
<b>25.1</b>	<b>STANDORT</b>	
	Der Schreiber erfüllt seine Aufgaben am Schreibtisch auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite des Feldes und ihm zugewandt.	Abb. 1a Abb. 1b Abb. 10



## 25.2 ZUSTÄNDIGKEITEN

Er führt den Spielberichtsbogen entsprechend den Regeln, wobei er mit dem zweiten Schiedsrichter zusammenarbeitet.

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

25.2.1 Vor dem Spiel bzw. Satz hat der Schreiber:

25.2.1.1 die Angaben über das Spiel und die Mannschaften einschließlich der Namen und der Nummern der Liberos entsprechend den gültigen Regeln einzutragen und die Unterschriften der Kapitäne und Trainer einzuholen; 4.1.5, 5.1.1  
5.2.2, 7.3.2  
19.1.2, 19.3.3.2

25.2.1.2 die Startaufstellung jeder Mannschaft vom Aufstellungsblatt zu übertragen. 5.2.3.1  
Wenn er das Aufstellungsblatt nicht rechtzeitig erhält, teilt er dies unverzüglich dem zweiten Schiedsrichter mit. 7.3.2

25.2.2 Während des Spiels hat der Schreiber:

25.2.2.1 die erzielten Punkte zu vermerken; 6.1

25.2.2.2 die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft zu kontrollieren und die Schiedsrichter auf einen diesbezüglichen Fehler sofort nach der Ausführung des Aufschlags aufmerksam zu machen; 12.2

25.2.2.3 das Recht, Anträge auf Wechsel entgegenzunehmen und sie durch ein akustisches Signalgerät anzuzeigen, und er vermerkt ihre Anzahl, notiert die Auszeiten und informiert den zweiten Schiedsrichter darüber; 15.1, 15.4.1  
24.2.6  
24.2.7

25.2.2.4 die Schiedsrichter auf einen unrechtmäßigen Antrag auf eine normale Spielunterbrechung aufmerksam zu machen; 15.11

25.2.2.5 den Schiedsrichtern das Ende der Sätze und das Erreichen des 8. Punktes im entscheidenden Satz anzusagen; 6.2  
15.4.1  
18.2.2

25.2.2.6 alle Sanktionen und unberechtigten Anträge einzutragen; 15.11.3  
16.2, 21.3

25.2.2.7 nach den Anweisungen des zweiten Schiedsrichters alle anderen Vorkommnisse einzutragen, wie z.B. ausnahmsweise Wechsel, Wiederherstellungszeiten, längere Unterbrechungen, äußere Beeinträchtigung usw.; 15.7  
17.1.2  
17.2, 17.3

25.2.3 Nach Spielende hat der Schreiber:

25.2.3.1 das Endresultat einzutragen; 6.3

25.2.3.2 im Falle eines Protestes nach der Zustimmung des ersten Schiedsrichters eine Erklärung des Mannschafts- oder Spielkapitäns über den Vorfall, der Anlass für den Protest ist, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen oder dem Mannschaftskapitän zu erlauben, dies selbst zu tun. 5.1.2.1  
5.1.3.2  
23.2.4

25.2.3.3	nachdem er selbst den Spielberichtsbogen unterschrieben hat, die Unterschriften der Mannschaftskapitäne und danach der Schiedsrichter einzuholen.	5.1.3.1 23.3.3 24.3.3
----------	---	-----------------------------

## 26. SCHREIBERASSISTENT

<b>26.1</b>	<b>STANDORT</b>	22.1
	Der Schreiberassistent sitzt zur Ausübung seiner Aufgaben neben dem Schreiber.	Abb. 1a, Abb. 1b Abb. 10
<b>26.2</b>	<b>ZUSTÄNDIGKEITEN</b>	
	Er vermerkt die Libero-Austauschaktionen. Er hilft dem Schreiber bei der Erfüllung seiner Aufgaben. Sollte der Schreiber nicht mehr in der Lage sein, seine Arbeit fortzusetzen, ersetzt ihn der Schreiberassistent.	19.3
26.2.1	Vor dem Spiel hat der Schreiberassistent:	
26.2.1.1	den Libero-Kontrollbogen vorzubereiten,	
26.2.1.2	Den Reserve-Spielberichtsbogen vorzubereiten.	
26.2.2	Während des Spiels hat der Schreiberassistent:	
26.2.2.1	Die Daten der Libero-Austauschaktionen festzuhalten,	19.3.1.1
26.2.2.2	Die Schiedsrichter mittels eines akustischen Signalgeräts über alle Fehler bei Libero-Austauschaktionen zu informieren,	19.3.2.1
26.2.2.3	Anfang und Ende der Technischen Auszeiten zu signalisieren,	
26.2.2.4	die manuellen Anzeigetafeln am Schreibertisch zu bedienen,	
26.2.2.5	darauf zu achten, dass die Anzeigetafeln den korrekten Spielstand anzeigen,	25.2.2.1
26.2.2.6	im Notfall den Reserve-Spielberichtsbogen auf den aktuellen Stand zu bringen und ihn dem Schreiber zu übergeben.	25.2.1.1
26.2.3	Nach dem Spielende hat der Schreiberassistent:	
26.2.3.1	den Libero-Kontrollbogen abzuzeichnen und zur Kontrolle zu übergeben,	
26.2.3.2	Den Spielberichtsbogen zu unterzeichnen.	

## 27. LINIENRICHTER

<b>27.1</b>	<b>STANDORT</b>	Abb. 1a Abb. 1b Abb. 10
	Beim Einsatz von nur zwei Linienrichtern stehen diese an den beiden den Schiedsrichter auf deren rechten Seite nähergelegenen Spielfeldecken, diagonal in 1 m bis 2 m Abstand von	

der Ecke.

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

**Bei „FIVB-, World- und Official“-Wettbewerben sind vier Linienrichter vorgeschrieben.**

**Sie stehen in der Freizone 1 bis 3 m von jeder Spielfeldecke entfernt in der gedachten Verlängerung der Linie, die sie kontrollieren.** Abb. 10

## **27.2 ZUSTÄNDIGKEITEN**

- 27.2.1 Die Linienrichter führen ihre Aufgaben durch Zeichen mit einer Fahne (40 cm x 40 cm) gemäß Abbildung 12 aus, um anzuzeigen;
- 27.2.1.1 den Ball „in“ oder „aus“, wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) zu Boden fällt, 8.3, 8.4  
Abb. 12
- 27.2.1.2 Berührungen der annehmenden Mannschaft von Bällen, die „aus“ sind, 8.4, Abb. 12
- 27.2.1.3 wenn der Ball die Antenne berührt, der Ball nach dem Aufschlag das Netz außerhalb des Überquerungssektors überfliegt usw. 8.4.3, 8.4.4  
10.1.1, Abb. 5a  
Abb. 12
- 27.2.1.4 wenn sich ein Spieler (ausgenommen der Aufschlagsspieler) im Augenblick des Aufschlages nicht auf dem Spielfeld befindet; 7.4, 12.4.3  
Abb. 12
- 27.2.1.5 Fußfehler des Aufschlagsspielers, 12.4.3
- 27.2.1.6 jede auf ihrer Spielfeldseite stattfindende Antennenberührung eines Spielers während seiner Ballspielaktion oder wenn dies das Spielgeschehen beeinflusst; 11.3.1, 11.4.4  
Abb. 12
- 27.2.1.7 den Ball, der das Netz außerhalb des Überquerungssektors Richtung gegnerisches Spielfeld überfliegt oder die Antenne auf seiner Spielfeldseite berührt. 10.1.1, Abb. 5a,  
Abb. 12
- 27.2.2 Auf Verlangen des ersten Schiedsrichters muss ein Linienrichter sein Zeichen wiederholen.

## **28. OFFIZIELLE ZEICHEN**

### **28.1 HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER**

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. Abb. 11

### **28.2 FAHNENZEICHEN DER LINIENRICHTER**

Die Linienrichter müssen die Art des begangenen Fehlers durch die offiziellen Fahnenzeichen anzeigen und das Zeichen für einen Moment beibehalten. Abb. 12