



OFFIZIELLE BEACH-VOLLEYBALL-REGELN



Ausgabe 2004

Kapitel I	Spielanlage und Ausrüstung.....	7
Regel 1	Spielfläche.....	7
1.1	Abmessungen.....	7
1.2	Spielfeldoberfläche.....	7
1.3	Linien auf dem Feld.....	7
1.4	Aufschlagzone	8
1.5	Wetter	8
1.6	Beleuchtung	8
Regel 2	Netz und Pfosten	8
2.1	Netz.....	8
2.2	Seitenbänder.....	8
2.3	Antennen	8
2.4	Höhe des Netzes	9
2.5	Pfosten	9
2.6	Zusatzrüstung.....	9
Regel 3	Ball	9
3.1	Merkmale.....	9
3.2	Einheitlichkeit der Bälle.....	9
3.3	Drei-Ball-System.....	10
Kapitel II	Teilnehmer.....	11
Regel 4	Teams.....	11
4.1	Zusammensetzung und Eintragung	11
4.2	Kapitän	11
Regel 5	Spielerausrüstung	11
5.1	Ausrüstung	11
5.2	Erlaubte Veränderungen	11
5.3	Verbotene Gegenstände und Kleidung.....	12
Regel 6	Rechte und Pflichten der Teilnehmer.....	12
6.1	Beide Spieler.....	12
6.2	Kapitän	13
6.3	Platz der Teilnehmer	13
Kapitel III	Punkt-, Satz- und Spielgewinn	13
Regel 7	Zählweise	13

7.1	Spielgewinn.....	13
7.2	Satzgewinn.....	13
7.3	Spielzuggewinn.....	14
7.4	Nichtantreten und unvollständiges Team	14
Kapitel IV	Vorbereitung und Aufbau des Spiels.....	15
Regel 8	Vorbereitung des Spiels.....	15
8.1	Auslosung.....	15
8.2	Einspielen.....	15
Regel 9	Teamaufstellung	15
9.1	Spieler.....	15
9.2	Ersatz.....	15
Regel 10	Positionen der Spieler.....	15
10.2	Aufschlagreihenfolge.....	16
10.3	Fehler bei der Aufschlagreihenfolge.....	16
Kapitel V	Spielaktionen.....	17
Regel 11	Zustand des Spiels.....	17
11.1	Ball im Spiel.....	17
11.2	Ball aus dem Spiel	17
11.3	Ball <in>	17
11.4	Ball <out>.....	17
Regel 12	Spielfehler	17
12.1	Definition.....	17
12.2	Folgen eines Fehlers	18
Regel 13	Das Spielen des Balles.....	18
13.1	Schläge je Team.....	18
13.2	Gleichzeitige Kontakte.....	18
13.3	Schlag mit Hilfestellung.....	18
13.4	Merkmale des Schlages.....	19
13.5	Fehler beim Spielen des Balles.....	19
Regel 14	Ball am Netz	20
14.1	Ball überquert das Netz.....	20
14.2	Ball berührt das Netz.....	20

14.3	Ball im Netz	20
Regel 15	Spieler am Netz.....	20
15.1	Über das Netz reichen.....	20
15.2	Eindringen in den Spielraum, das Spielfeld und/oder die Freizone des Gegners	20
15.3	Kontakt mit dem Netz	21
15.4	Spielerfehler am Netz.....	21
Regel 16	Aufschlag.....	21
16.1	Definition.....	21
16.2	Erster Aufschlag im Satz.....	21
16.3	Aufschlagreihenfolge	21
16.4	Genehmigung des Aufschlages	21
16.5	Ausführung des Aufschlages	22
16.6	Sichtblock	22
16.7	Fehler beim Aufschlag.....	22
16.8	Fehler beim Aufschlag nach dem Schlagen des Balles	22
Regel 17	Angriffsschlag.....	23
17.1	Definition.....	23
17.2	Fehler beim Angriffsschlag	23
Regel 18	Block.....	23
18.1	Definition.....	23
18.2	Anzahl der Schläge der Blockspieler.....	23
18.3	Block im gegnerischen Spielraum.....	23
18.4	Blockkontakt	24
18.5	Blockfehler.....	24
Kapitel VI	Auszeiten und Verzögerungen	24
Regel 19	Auszeiten.....	24
19.1	Definition.....	24
19.2	Anzahl der Auszeiten	24
19.3	Antrag auf Auszeit	24
19.4	Nicht ordnungsgemässe Anträge.....	24
Regel 20	Spielverzögerungen.....	25
20.1	Arten von Verzögerungen.....	25
20.2	Sanktionen für Verzögerungen.....	25

Regel 21	Ausnahme-Spielunterbrechungen.....	25
21.1	Verletzungen	25
21.2	Äussere Beeinträchtigung.....	26
21.3	Längere Unterbrechungen.....	26
Regel 22	Seitenwechsel und Pausen.....	27
22.1	Seitenwechsel	27
22.2	Pausen.....	27
Kapitel VII	Unkorrektes Verhalten.....	28
Regel 23	Unkorrektes Verhalten	28
23.1	Kategorien	28
23.2	Sanktionen.....	28
23.3	Skala der Sanktionen	28
23.4	Unkorrektes Verhalten vor und zwischen den Sätzen.....	29
Kapitel VIII	Das Schiedsgericht, seine Aufgaben und die offiziellen Handzeichen	30
Regel 24	Das Schiedsgericht und Verfahrensweisen	30
24.1	Zusammensetzung	30
24.2	Verfahrensweisen	30
Regel 25	Erster Schiedsrichter	30
25.1	Standort	30
25.2	Befugnisse.....	31
25.3	Aufgaben	31
Regel 26	Zweiter Schiedsrichter	32
26.1	Standort	32
26.2	Befugnisse.....	32
26.3	Aufgaben	32
Regel 27	Schreiber	33
27.1	Standort	33
27.2	Aufgaben	33
Regel 28	Linienrichter	34
28.1	Standort	34
28.2	Aufgaben	34

Regel 29	Offizielle Handzeichen	34
29.1	Handzeichen der Schiedsrichter (Abb. 7)	34
29.2	Fahnenzeichen der Linienrichter (Abb. 8)	35

Kapitel I Spielanlage und Ausrüstung

Regel 1 Spielfläche

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone.

1.1 Abmessungen

- 1.1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 x 8 m umgeben von einer Freizone von mindestens 3 m Breite. Ein Raum von mindestens 7 m Höhe über der Spielfläche muss frei von jedem Hindernis sein.
- 1.1.2 ***Für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB muss die Freizone ausserhalb der Seitenlinie und der Grundlinie mindestens 5 m und maximal 6 m betragen. Der Freiraum ist mindestens 12,5 m hoch, gemessen von der Spielfläche.***

1.2 Spielfeldoberfläche

- 1.2.1 Die Spielfeldoberfläche muss waagrecht sein und aus Sand bestehen, so eben und einheitlich wie möglich, ohne Steine, Muscheln etc., die ein Risiko für Schnittwunden und Verletzungen der Spieler darstellen können.
- 1.2.2 ***Für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB muss der Sand mindestens 40 cm tief sein und aus locker miteinander verbundenen, abgerundeten Körnern bestehen.***
- 1.2.3 Die Spielfeldoberfläche darf für die Spieler keinerlei Verletzungsgefahr aufweisen.
- 1.2.4 ***Für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB sollte der Sand zu einer akzeptablen Grösse gesiebt werden; d. h. nicht zu grob, frei von Steinen und anderen gefährdenden Partikeln. Er sollte auch nicht zu fein sein, so dass er zu staubig ist und an der Haut klebt.***
- 1.2.5 ***Für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB wird im Falle, dass es regnet, eine Plane zur Abdeckung des Center Court empfohlen.***

1.3 Linien auf dem Feld

- 1.3.1 Das Spielfeld wird von zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzt. Sowohl die Seiten- als auch die Grundlinien gehören zum Spielfeld.
- 1.3.2 Es gibt keine Mittellinie.
- 1.3.3 Alle Linien sind 5-8 cm breit.
- 1.3.4 Die Linien müssen von einer Farbe sein, die sich deutlich von der Farbe des Sandes abhebt.

1.3.5 Die Linien sollten Bänder aus widerstandsfähigem Material sein. Alle freistehenden Anker sollten aus einem weichen, elastischen Material sein.

1.4 Aufschlagzone

Die Aufschlagzone ist der Bereich hinter der Grundlinie, seitlich begrenzt durch die Verlängerung der beiden Seitenlinien. In der Tiefe erstreckt sie sich bis zum Ende der Freizone.

1.5 Wetter

Aus den Wetterverhältnissen darf für die Spieler keinerlei Verletzungsgefahr ausgehen.

1.6 Beleuchtung

Für offizielle internationale Wettbewerbe, die abends stattfinden, sollte die Beleuchtung der Spielfläche, gemessen 1 m über der Spielfeldoberfläche, 1000 bis 1500 Lux betragen.

Für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB entscheidet der technische Delegierte, der Hauptschiedsrichter und der Turnirdirektor, ob aus einer der oben aufgeführten Verhältnissen eine Verletzungsgefahr für die Spieler ausgeht.

Regel 2 Netz und Pfosten

2.1 Netz

Das Netz ist in gespanntem Zustand 8,5 m lang und 1 m (+/- 3 cm) breit. 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 auf 5-8 cm breite umgefaltete, über die ganze Länge zusammengenähte Bänder, vorzugsweise in dunkelblau oder einer hellen Farbe. An beiden Enden der Oberkante ist eine Öffnung, durch die ein Seil gezogen wird, um das Band an den Pfosten zu befestigen und die Oberkante des Netzes straff zu halten.

Innerhalb der Bänder verläuft ein flexibles Seil durch die Oberkante und ein Seil durch die Unterkante, mit denen das Netz an den Pfosten befestigt und seine Ober- und Unterkante gespannt werden. Werbung ist auf den horizontalen Bändern erlaubt.

2.2 Seitenbänder

Zwei farbige Bänder, 5-8 cm breit (dieselbe Breite wie die Linien auf dem Feld) und 1 m lang werden vertikal am Netz oberhalb der Seitenlinien befestigt. Sie gehören zum Netz. Werbung ist auf den Seitenbändern erlaubt.

2.3 Antennen

Eine Antenne ist ein flexibler Stab von 1,8 m Länge und 10 mm Durchmesser. Sie besteht aus Glasfaser oder einem ähnlichen Material. Zwei Antennen werden an den Außenkanten eines jeden Seitenbandes auf zwei gegenüberliegenden Seiten des Netzes befestigt.

Die oberen 80 cm einer jeden Antenne befinden sich oberhalb des Netzes und sind in Abschnitten von je 10 cm in kontrastierenden Farben markiert, vorzugsweise in rot und weiß.

Die Antennen werden als zum Netz gehörig betrachtet und begrenzen seitlich den Überquerungssektor (Regel 14.1.1).

2.4 Höhe des Netzes

Die Netzhöhe beträgt für Männer 2,43 m und für Frauen 2,24 m.

Die Höhe des Netzes variiert sich in den folgenden Altersgruppen:

Altersgruppen	w/ m
16 Jahre und jünger	2,24 m
14 Jahre und jünger	2,12 m
12 Jahre und jünger	2,00 m

Sie wird in der Mitte des Spielfeldes mit einer Meßlatte gemessen. Über den Seitenlinien muss das Netz gleich hoch sein und darf die vorgeschriebene Höhe nicht um mehr als 2 cm überschreiten.

2.5 Pfosten

Die Pfosten, die das Netz halten, müssen abgerundet und glatt, 2,55 m hoch und vorzugsweise verstellbar sein. Sie müssen in einem, auf beiden Seiten gleichen, Abstand von 0,7-1.0 m von jeder Seitenlinie bis zur Polsterung der Pfosten befestigt sein. Ihre Befestigung mittels Spannseilen zum Boden ist untersagt. Alle gefährlichen und behindernden Konstruktionen sind zu vermeiden. Die Pfosten müssen gepolstert sein.

2.6 Zusatzausrüstung

Jegliche Zusatzausrüstung wird durch Regeln der FIVB festgelegt.

Regel 3 Ball

3.1 Merkmale

Der Ball muss kugelförmig sein und aus einem weichen Material (Leder, Kunstleder oder ähnlichen) bestehen das kein Wasser aufnimmt, d. h. er muss den Bedingungen im Freien angepasst sein, da die Wettbewerbe auch dann ausgetragen werden können, wenn es regnet. Der Ball enthält eine Blase aus Gummi oder ähnlichem Material.

Farbe: helle Farben (gelb, orange, pink, weiss, etc.)

Umfang: 66-68 cm für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB

Gewicht: 260-280 g

Innendruck: 171-221 mbar oder hPa (0,175-0,225 kg/cm²)

3.2 Einheitlichkeit der Bälle

Die während eines Wettkampfes verwendeten Bälle müssen die gleichen Merkmale bzgl. Farbe, Umfang, Gewicht, Druck, Fabrikat usw. haben.

Bei offiziellen internationalen Wettbewerben muss mit Bällen gespielt werden, die von der FIVB zugelassen sind.

3.3 Drei-Ball-System

Kapitel II Bei offiziellen internationalen Wettbewerben der FIVB müssen drei Bälle verwendet werden. Es werden dann sechs Ballholer eingesetzt, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter den Schiedsrichtern (Abb 4).

Kapitel II Teilnehmer

Regel 4 Teams

4.1 Zusammensetzung und Eintragung

- 4.1.1 Ein Team besteht nur aus zwei Spielern.
- 4.1.2 Nur die beiden auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen am Spiel teilnehmen.
- 4.1.3 ***Bei offiziellen internationalen Wettbewerben der FIVB ist coaching während des Spiels nicht erlaubt.***

4.2 Kapitän

Der Teamkapitän ist im Spielberichtsbogen kenntlich zu machen.

Regel 5 Spielerausrüstung

5.1 Ausrüstung

- 5.1.1 Die Spielerbekleidung besteht aus Shorts oder einem Badeanzug. Ein Trikot oder Trägershirt ist zugelassen, es sei denn die Turniervorschriften schreiben etwas anderes vor. Die Spieler dürfen eine Kopfbedeckung tragen.
- 5.1.2 ***Bei offiziellen internationalen Wettbewerben der FIVB müssen die Spieler desselben Teams bezüglich Farbe und Muster die gleiche Spielerkleidung tragen. Sie muss den Turnierbestimmungen entsprechen.***
- 5.1.3 Die Trikots und die Shorts müssen sauber sein.
- 5.1.4 Die Spieler müssen barfuss spielen, ausgenommen der Schiedsrichter genehmigt etwas anderes.
- 5.1.5 Die Trikots der Spieler (oder die Shorts, wenn es den Spielern gestattet wird, ohne Hemd zu spielen) müssen mit 1 und 2 nummeriert sein. Die Nummern müssen auf der Brust platziert sein (oder auf der Vorderseite der Shorts).
- 5.1.6 Die Nummern müssen von deutlich anderer Farbe als das Trikot und mindestens 10 cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muss mindestens 1,5 cm breit sein.

5.2 Erlaubte Veränderungen

- 5.2.1 Treten beide Teams zu einem Spiel in Trikots von gleicher Farbe an, entscheidet das Los welches Team das Trikot wechseln muss.
- 5.2.2 Der erste Schiedsrichter kann einem oder mehreren Spielern gestatten.
 - a) in Socken und/ oder Schuhen zu spielen,

- b) durchnässte Trikots zwischen den Sätzen zu wechseln, vorausgesetzt, dass die neuen Trikots den Turnier- und FIVB-Vorschriften entsprechen (Regeln 5.1.5 und 5.1.6).
- 5.2.3 Der erste Schiedsrichter kann einem Spieler auf Antrag gestatten, in Unterhemden und Trainingshosen zu spielen.

5.3 Verbotene Gegenstände und Kleidung

- 5.3.1 Es ist untersagt, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen verursachen können, z. B. Schmuck, Pins, Armbänder, Verbände usw.
- 5.3.2 Die Spieler dürfen auf eigenes Risiko Brillen tragen.
- 5.3.3 Es ist verboten, Spielerkleidung ohne ordnungsgemäße Nummern zu tragen (Regel 5.1.5 und 5.1.6).

Regel 6 Rechte und Pflichten der Teilnehmer

6.1 Beide Spieler

- 6.1.1 Die Teilnehmer müssen die offiziellen Beach-Volleyball-Regeln kennen und sie befolgen.
- 6.1.2 Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind im sportlichen Geist widerspruchslos anzuerkennen. Im Zweifelsfall kann um eine Erläuterung gebeten werden.
- 6.1.3 Die Teilnehmer haben sich im Geiste des Fair Play respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern zu verhalten, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, den Gegnern, Teammitgliedern und Zuschauern.
- 6.1.4 Die Teilnehmer haben Handlungen oder Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen oder vom eigenen Team begangene Fehler zu vertuschen.
- 6.1.5 Die Teilnehmer haben jede Handlung zu unterlassen, die darauf abzielt, das Spiel zu verzögern.
- 6.1.6 Kommunikation zwischen den Teammitgliedern während des Spiels ist erlaubt.
- 6.1.7 Während des Spiels ist es beiden Spielern in den folgenden drei Fällen erlaubt, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet /Regel 6.1.2):
- a) um Erläuterung über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erbitten. Wenn die Erläuterung die Spieler nicht zufrieden stellt, muss einer von ihnen dem Schiedsrichter sofort mitteilen, dass sie sich das Recht vorbehalten, ihre gegenteilige Auffassung am Ende des Spiels im Spielberichtsbogen als offiziellen Einspruch einzutragen (Regel 25.2.4).

- b) um die Genehmigung zu erbitten,
 - die Spielbekleidung oder Ausrüstung zu wechseln,
 - die Nummer des aufgebenden Spielers festzustellen,
 - das Netz, den Ball, die Oberfläche etc. zu überprüfen,
 - eine Spielfeldlinie auszurichten.
- c) um reguläre Spielunterbrechungen zu beantragen (Regel 19.3).

6.1.8 Nach dem Spiel

- a) danken beide Spieler den Schiedsrichtern und den Gegnern.
- b) falls einer der beiden gegenüber dem ersten Schiedsrichter eine gegenteilige Auffassung zum Ausdruck gebracht hat, hat er das Recht, dieses als Einspruch zu bestätigen und auf dem Spielberichtsbogen einzutragen (Regel 6.1.7 a).

6.2 Kapitän

6.2.1 Vor dem Spiel: der Teamkapitän

- a) unterschreibt den Spielberichtsbogen.
- b) vertritt sein Team bei der Auslosung.

6.3 Platz der Teilnehmer

Kapitel III Die Spielerstühle müssen sich 5 m von der Seitenlinie und nicht näher als 3m vom Schreibertisch befinden.

Kapitel III Punkt-, Satz- und Spielgewinn

Regel 7 Zählweise

7.1 Spielgewinn

7.1.1 Das Spiel ist gewonnen wenn ein Team zwei Sätze gewinnt.

7.1.2 Im Falle eines 1:1 Gleichstands, wird der entscheidende Satz (der Dritte) auf 15 Punkte gespielt, mit einem Minimum von zwei Punkten unterschied.

7.2 Satzgewinn

7.2.1 Ein Satz (Ausnahme vom entscheidenden dritten Satz) ist gewonnen, wenn ein Team als erster 21 Punkte macht, mit einem Minimum von zwei Punkten

unterschied. Im Falle eines 20:20 Gleichstands, wird weiter gespielt bis zwei Punkte Unterschied erreicht sind (22-20, 23-21 etc).

7.2.2 Der entscheidende Satz wird gespielt entsprechend Regel 7.1.2.

7.3 Spielzuggewinn

Immer wenn einem Team der Aufschlag oder das Zurückspielen des Balles misslingt bzw. es einen anderen Fehler begeht, gewinnt der Gegner den Spielzug mit einer der folgenden Auswirkungen:

7.3.1 War der Gegner das aufgebende Team, gewinnt er einen Punkt und gibt weiter auf.

7.3.2 War der Gegner das annehmende Team, gewinnt er das Aufschlagrecht und erhält einen Punkt.

7.4 Nichtantreten und unvollständiges Team

7.4.1 Wenn sich ein Team trotz Aufforderung weigert zu spielen, wird es als nicht angetreten erklärt und verliert infolge Verzichts das Spiel mit dem Ergebnis 0:2 (0:21, 0:21).

7.4.2 Ein Team, das sich ohne triftigen Grund nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld einfindet, wird mit dem gleichen Ergebnis wie in Regel 7.4.1 als nicht angetreten erklärt.

7.4.3 Ein für den Satz oder für das Spiel als unvollständig erklärtes Team verliert den Satz oder das Spiel (Regel 9.1). Dem gegnerischen Team werden die zum Satzgewinn fehlenden Punkte oder die zum Spielgewinn fehlenden Punkte und Sätze zugestanden. Das unvollständige Team behält seine Punkte und Sätze.

Kapitel IV Vorbereitung und Aufbau des Spiels

Regel 8 Vorbereitung des Spiels

8.1 Auslosung

Vor dem Einspielen vollzieht der erste Schiedsrichter im Beisein der beiden Teamkapitäne die Auslosung. Der Gewinner der Auslosung wählt:

- a) entweder das Recht, den Aufschlag auszuführen bzw. sie anzunehmen,
- b) oder die Spielfeldseite

Dem Verlierer verbleibt die Alternative:

Im zweiten Satz hat der Verlierer der Auslosung vom ersten Satz das Recht der Wahl von a) oder b). Eine neue Auslosung wird vor dem entscheidenden Satz vollzogen.

8.2 Einspielen

Vor dem Spiel dürfen die Teams sich 3 Minuten am Netz einspielen, wenn sie vorher ein anderes Spielfeld zur Verfügung hatten. Wenn nicht, erhalten sie 5 Minuten.

Regel 9 Teamaufstellung

9.1 Spieler

Es müssen sich immer beide Teilnehmer eines jeden Teams im Spiel befinden (Regel 4.1.1).

9.2 Ersatz

Die Spieler dürfen nicht ersetzt oder ausgewechselt werden.

Regel 10 Positionen der Spieler

Positionen

- 10.1.1 In dem Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, muss sich jedes Team (ausgenommen des Aufschlagspielers) in seiner eigenen Spielfeldhälfte befinden.
- 10.1.2 Die Spieler können die Position einnehmen die sie möchten. Es gibt auf dem Spielfeld keine festgelegten Positionen.
- 10.1.3 Es gibt keine Positionsfehler.

10.2 Aufschlagreihenfolge

Die Aufschlagreihenfolge (wie vom Teamkapitän unmittelbar nach der Auslosung festgelegt) muss während des gesamten Satzes beibehalten werden.

10.3 Fehler bei der Aufschlagreihenfolge

- 10.3.1 Ein Fehler bei der Aufschlagreihenfolge wird begangen, wenn der Aufschlag nicht entsprechend der Aufschlagreihenfolge ausgeführt wird.
- 10.3.2 Der Schreiber muss die Aufschlagreihenfolge korrekt anzeigen und einen falschen Spieler korrigieren.
- 10.3.3 Ein Fehler in der Aufschlagreihenfolge wird mit einem Spielzugverlust geahndet (Regel 12.2.1).

Kapitel V Spielaktionen

Regel 11 Zustand des Spiels

11.1 Ball im Spiel

Der Aufschlag wird durch Pfiff des ersten Schiedsrichters bewilligt. Der Ball befindet sich mit dem Schlagen des Aufschlags <im Spiel>.

11.2 Ball aus dem Spiel

Der Spielzug endet mit dem Pfiff des Schiedsrichters. Erfolgt der Pfiff aber aufgrund eines im Spiel begangenen Fehlers, ist der Ball in dem Augenblick aus dem Spiel, in dem der Fehler begangen wurde (Regel 12.2.2).

11.3 Ball <in>

Der Ball ist <in>, wenn er den Boden des Spielfeldes einschliesslich der Begrenzungslinie berührt (Regel 1.3).

11.4 Ball <out>

Der Ball ist <out>, wenn er:

- a) vollständig ausserhalb der Begrenzungslinien auf den Boden fällt (ohne sie zu berühren);
- b) einen Gegenstand ausserhalb des Feldes, die Decke oder eine ausserhalb des Spiels befindliche Person berührt;
- c) die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz selbst ausserhalb der Antennen bzw. Seitenbänder berührt;
- d) während des Aufschlags oder nach der dritte Berührung eines Teams die senkrechte Ebene des Netzes, ganz oder nur teilweise ausserhalb des Überquerungssektors, vollständig überquert (Regel 14.1.3).

Regel 12 Spielfehler

12.1 Definition

12.1.1 Jede Handlung entgegen den Spielregeln ist ein Spielfehler.

12.1.2 Die Schiedsrichter beurteilen die Fehler und bestimmen entsprechend den Regeln die Strafen.

12.2 Folgen eines Fehlers

- 12.2.1 Jeder Fehler wird bestraft: Der Gegner, des Teams das den Fehler begeht, gewinnt entsprechend Regel 7.3 den Spielzug.
- 12.2.2 Wenn zwei oder mehrere Fehler nacheinander begangen werden, zählt nur der erste.
- 12.2.3 Werden zwei oder mehrere Fehler von den beiden Teams gleichzeitig begangen, zählt dies als Doppelfehler und der Spielzug wird wiederholt.

Regel 13 Das Spielen des Balles

13.1 Schläge je Team

- 13.1.1 Jedes Team hat das Recht auf höchstens drei Schläge, um den Ball über das Netz zurückzuspielen.
- 13.1.2 Diese Schläge des Teams schliessen nicht nur absichtliche Schläge des Spielers, sondern auch unbeabsichtigte Ballkontakte ein.
- 13.1.3 Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander schlagen (Ausnahmen, siehe Regeln: 13.4.3 a), b) und 18.2).

13.2 Gleichzeitige Kontakte

- 13.2.1 Zwei Spieler dürfen den Ball zur gleichen Zeit berühren.
- 13.2.2 Wenn zwei Spieler eines Teams den Ball gleichzeitig berühren, so zählt dies als zwei Schläge (ausser beim Blocken, Regel 18.4.2).
- 13.2.3 Bei gleichzeitigen Ballkontakten durch Gegner oberhalb des Netzes hat, wenn der Ball im Spiel bleibt, das Team, auf dessen Seite der Ball danach fliegt, das Recht auf drei weitere Schläge. Geht ein solcher Ball <out>, ist dies ein Fehler des Teams der gegenüberliegenden Seite.
Führen gleichzeitig Ballkontakte von Gegnern zu einem gehaltenen „Ball“, so wird dies nicht als Fehler gewertet.

13.3 Schlag mit Hilfestellung

Innerhalb der Spielfläche darf ein Spieler weder von einem Teammitglied noch durch irgendein Gerät oder einen Gegenstand Unterstützung erhalten, um den Ball zu erreichen. Ist jedoch der Spieler im Begriff, einen Fehler zu begehen (das Netz zu berühren oder einen Gegner zu behindern etc), darf er von seinem Mitspieler gehindert oder zurückgehalten werden.

13.4 Merkmale des Schlages

13.4.1 Der Ball darf mit jedem Teil des Körpers berührt werden.

13.4.2 Der Ball muss geschlagen werden, er darf nicht gefangen oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurückspringen.

Ausnahmen:

a) Zur Verteidigung gegen einen hart geschlagenen Ball. In diesem Fall kann der Ball einen Moment lang mit den Fingern im oberen Zuspiel gehalten werden.

b) Wenn gleichzeitige Ballkontakte der beiden Gegner über dem Netz zu einem „gehaltenen Ball“ führen.

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

13.4.4 Ausnahmen:

a) Beim Block dürfen Ballkontakte von einem oder mehreren Spielern aufeinander folgen, wenn diese Berührungen innerhalb derselben Aktion geschieht (Regel 18.4.2).

b) Beim ersten Schlag eines Teams, ausser wenn der Ball mit den Fingern im oberen Zuspiel gespielt wird (Ausnahme Regel 13.4.2 a), darf der Ball nacheinander Kontakt mit verschiedenen Körperteilen haben, vorausgesetzt diese Kontakte erfolgen innerhalb derselben Aktion.

13.5 Fehler beim Spielen des Balles

13.5.1 Vier Schläge: Ein Team schlägt den Ball viermal, bevor es ihn zurückspielt (Regel 13.1.1).

13.5.2 Schlag mit Hilfestellung: Ein Spieler bedient sich innerhalb der Spielfläche der Hilfe eines Mitspielers oder eines Geräts/ Gegenstandes, um den Ball zu erreichen (Regel 13.3).

13.5.3 Gehaltener Ball: Ein Spieler schlägt den Ball nicht regelgerecht (Regel 13.4.2) ausser zur Abwehr eines hart geschlagenen Balls (Regel 13.4.2 a) oder ausser wenn ein gleichzeitiger Ballkontakt der Gegner über dem Netz zu einem kurzzeitig „gehaltenen Ball“ führt (Regeln 13.4.2 b).

13.5.4 Doppelschlag: Ein Spieler schlägt den Ball zweimal hintereinander oder der Ball hat hintereinander Kontakt mit verschiedenen Teilen seines Körpers (Regeln 13.1.3, 13.4.3).

Regel 14 Ball am Netz

14.1 Ball überquert das Netz

- 14.1.1 Der Ball, der in die gegnerische Spielhälfte gespielt wird, muss innerhalb des Überquerungssektors über das Netz gehen. Der Überquerungssektor ist der Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der begrenzt wird.
- a) unten durch die Oberkante des Netzes,
 - b) seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung,
 - c) oben durch die Decke oder Aufbau (falls vorhanden).
- 14.1.2 Ein Ball, der ausserhalb des Überquerungssektors in Richtung der gegnerischen Spielhälfte fliegt, kann zurückgespielt werden.
- 14.1.3 Der Ball ist <out>, wenn er die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig überquert hat.

14.2 Ball berührt das Netz

Ein Ball, der das Netz überquert, darf es berühren (Regel 14.1.1).

14.3 Ball im Netz

- 14.3.1 Ein ins Netz gegangener Ball darf mit einem der drei Schläge des Teams weitergespielt werden.
- 14.3.2 Wenn der Ball die Maschen des Netzes beschädigt oder das Netz herunterreisst, wird der Spielzug annulliert und wiederholt.

Regel 15 Spieler am Netz

Jedes Team muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraumes spielen. Der Ball darf aber auch von ausserhalb der Freizone zurückgespielt werden.

15.1 Über das Netz reichen

- 15.1.1 Dem Blockspieler ist erlaubt, beim Block den Ball jenseits des Netzes zu berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschlages stört (Regel 18.3).
- 15.1.2 Dem Spieler ist erlaubt, die Hände nach seinem Angriffsschlag über das Netz zu führen, wenn der Ballkontakt im eigenen Spielraum stattgefunden hat.

15.2 Eindringen in den Spielraum, das Spielfeld und/oder die Freizone des Gegners

Das Eindringen in den gegnerischen Raum, das Spielfeld und die Freizone ist erlaubt, wenn dabei der Gegner nicht behindert wird.

15.3 Kontakt mit dem Netz

- 15.3.1 Es ist untersagt, irgendein Teil des Netzes oder der Antennen zu berühren (Ausnahme Regel Kapitel 11.1.1).
- 15.3.2 Nachdem der Spieler den Ball Geschlagen hat, darf er die Pfosten, die Spannseile oder jeden Gegenstand ausserhalb der gesamten Länge des Netzes berühren, wenn er dadurch das Spiel nicht stört.
- 15.3.3 Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und dadurch das Netz einen Gegenspieler berührt.
- 15.3.4 Ein zufälliger Kontakt von Haaren mit dem Netz ist kein Fehler.

15.4 Spielerfehler am Netz

- 15.4.1 Ein Spieler berührt den Ball im Spielraum des Gegners vor oder während des gegnerischen Angriffsschlages (Regel 15.1.1).
- 15.4.2 Ein Spieler dringt in den Spielraum, das Spielfeld oder die Freizone des Gegners ein und stört dessen Spiel (Regel 15.2).
- 15.4.3 Ein Spieler berührt das Netz (Regel 15.3.1).

Regel 16 Aufschlag

16.1 Definition

Der Aufschlag ist das Insspielbringen des Balles durch den Aufschlagspieler, der sich in der Aufschlagzone befindet und den Ball mit einer Hand oder einem Arm schlägt.

16.2 Erster Aufschlag im Satz

Der erste Aufschlag eines Satzes wird von dem Team ausgeführt, das bei der Auslosung das Recht dazu erlangt hatte (Regel 8.1).

16.3 Aufschlagreihenfolge

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

- a) Wenn das aufgebende Team den Spielzug gewinnt, gibt der Spieler, der zuvor aufgegeben hatte, erneut auf.
- b) Wenn das annehmende Team den Spielzug gewinnt, erhält es das Recht zur Ausführung des Aufschlags und der Spieler, der beim letzten Mal nicht aufgeschlagen hatte, gibt nun auf.

16.4 Genehmigung des Aufschlags

Der erste Schiedsrichter bewilligt den Aufschlag, nachdem er sich überzeugt hat, dass der Aufschlagspieler in Ballbesitz ist, sich hinter der Grundlinie befindet und die Teams spielbereit sind.

16.5 Ausführung des Aufschlages

- 16.5.1 Der Aufschlagspieler kann sich innerhalb der Aufschlagzone frei bewegen. Im Moment des Aufschlags oder des Absprungs zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagspieler weder das Spielfeld (einschliesslich der Grundlinie) noch die Fläche ausserhalb der Aufschlagzone berühren. Er darf nicht unterhalb der Linie auftreten. Nach seinem Aufschlag darf der Aufschlagspieler ausserhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Spielfeldes beziehungsweise dorthin treten.
- 16.5.2 Es ist **kein** Fehler, wenn sich die Linie durch den vom Aufschlagspieler in Bewegung gebrachten Sand verlagert.
- 16.5.3 Der Aufschlagspieler muss den Ball nach dem Pfiff des ersten Schiedsrichter zum Aufschlag binnen 5 Sekunden schlagen.
- 16.5.4 Ein, vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag, wird annulliert und wiederholt.
- 16.5.5 Der Ball muss mit einer Hand oder einem beliebigen Teil des Armes geschlagen werden, nachdem er zuvor hochgeworfen beziehungsweise fallengelassen wurde und bevor er die Spielfläche berührt.
- 16.5.6 Wenn der Ball, nachdem er hochgeworfen beziehungsweise fallengelassen wurde, ohne Berührung auf den Boden fällt oder gefangen wird, zählt dieses als Aufschlag und das Aufschlagrecht wechselt zum gegnerischen Team.
- 16.5.7 Kein weiterer Aufschlag wird erlaubt.

16.6 Sichtblock

Der Mitspieler des Aufschlagspielers darf dem Gegner weder den Aufschlagspieler noch die Flugbahn des Balles durch einen Sichtblock verdecken. Auf Anfrage des Gegners müssen sie sich seitwärts bewegen. (Abb. 5).

16.7 Fehler beim Aufschlag

Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel.
Der Aufschlagspieler:

- a) hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein (Regel 16.3)
- b) führt den Aufschlag nicht korrekt aus (Regel 16.5).

16.8 Fehler beim Aufschlag nach dem Schlagen des Balles

Nach dem korrekten Schlagen des Balles wird der Aufschlag als Fehler geahndet, wenn der Ball:

- a) eine Spieler des aufschlagenden Teams berührt oder nicht die senkrechte Ebene des Netzes überfliegt.
- b) <out> geht (Regel 11.4).

Regel 17 Angriffsschlag

17.1 Definition

- 17.1.1 Alle Handlungen, um den Ball in Richtung des Gegners zu spielen, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffsschläge.
- 17.1.2 Ein Angriffsschlag gilt in dem Moment als ausgeführt, in dem der Ball die senkrechte Ebene des Netzes vollständig überquert hat oder von einem Blockspieler berührt wurde.
- 17.1.3 Jeder Spieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, vorausgesetzt der Ballkontakt erfolgt innerhalb des eigenen Spielraumes (ausgenommen Regel 17.2.4).

17.2 Fehler beim Angriffsschlag

- 17.2.1 Ein Spieler schlägt den Ball im Spielraum des gegnerischen Teams (Regel 15.1.2).
- 17.2.2 Ein Spieler schlägt den Ball <out> (Regel 11.4).
- 17.2.3 Ein Spieler führt einen Angriffsschlag als Lob mit der offenen Hand aus, wobei er den Ball mit den Fingern lenkt.
- 17.2.4 Ein Spieler führt nach einem Aufschlag des Gegners einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.
- 17.2.5 Ein Spieler führt einen Angriffsschlag im oberen Zuspiel aus, wobei der Ball nicht senkrecht zur Schulterachse gespielt wird (ausgenommen, wenn der Ball zum eigenen Mitspieler zugespielt wird).

Regel 18 Block

18.1 Definition

Der Block ist eine Aktion von in der Nähe des Netzes befindlichen und über die Netzoberkante reichenden Spielern, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren (Abb. 6).

18.2 Anzahl der Schläge der Blockspieler

Der erste Schlag nach dem Block kann von jedem beliebigen Spieler ausgeführt werden, einschliesslich des Spielers, der den Ball beim Block berührt hat.

18.3 Block im gegnerischen Spielraum

Beim Block dürfen Spieler ihre Hände und Arme 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 den Angriffsschlag vollzogen hat.

18.4 Blockkontakt

- 18.4.1 Ein Blockkontakt wird als Schlag des Teams gezählt. Das blockende Team hat nach dem Block nur noch zwei weitere Schläge.
- 18.4.2 Aufeinanderfolgende Kontakte (schnell und hintereinander) dürfen mit einem oder mehreren Blockspielern erfolgen, wenn diese Kontakte innerhalb derselben Aktion stattfinden.
- 18.4.3 Diese werden als nur ein Schlag des Teams gezählt (Regel 18.4.1).

18.5 Blockfehler

- 18.5.1 Der Blockspieler berührt den Ball im gegnerischen Spielraum entweder vor oder gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners (Regel 18.3).
- 18.5.2 Ein Spieler blockt den Ball im gegnerischen Spielraum ausserhalb der Antenne.
- 18.5.3 Ein Spieler blockt den gegnerischen Aufschlag.
- 18.5.4 Der Ball wird vom Block <out> gespielt.

Kapitel VI Auszeiten und Verzögerungen

Regel 19 Auszeiten

19.1 Definition

Eine **Auszeit** ist eine reguläre Spielunterbrechung.
Sie dauert 30 Sekunden.

Bei offiziellen internationalen Wettbewerben der FIVB gibt es im ersten und zweiten Satz eine zusätzliche Auszeit, sobald die Summe der Punkte der beiden Teams 21 Punkte erreicht.

19.2 Anzahl der Auszeiten

Jedes Team hat in jedem Satz eine Auszeit.

19.3 Antrag auf Auszeit

Auszeiten dürfen von den Spielern nur dann beantragt werden, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet und vor dem Pfiff zum Aufschlag, wobei das entsprechende Handzeichen zu zeigen ist (Abb. 7, 4). Auszeiten dürfen beliebig aufeinanderfolgen, ohne dass das Spiel wieder aufgenommen werden muss.

Das Verlassen der Spielfläche muss von den Schiedsrichtern genehmigt werden.

19.4 Nicht ordnungsgemässe Anträge

Unter anderem ist es nicht ordnungsgemäss, eine Auszeit zu beantragen:

- a) während eines Spielzugs oder im Augenblick beziehungsweise nach dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags (Regel 19.3),
- b) über die zulässige Anzahl der Auszeiten hinaus (Regel 19.2).

Jeder nicht ordnungsgemäße Antrag, der keinen Einfluss auf das Spiel hat oder es nicht verzögert, muss ohne jede Bestrafung zurückgewiesen werden, ausgenommen er erfolgt wiederholt im selben Satz (Regel 20.1 b).

Regel 20 Spielverzögerungen

20.1 Arten von Verzögerungen

Eine nicht ordnungsgemäße Handlung eines Teams, die davon abhält, das Spiel wiederaufzunehmen, ist eine Spielverzögerung. Dazu gehören:

- a) Auszeiten zu verlängern nach der Aufforderung, das Spiel fortzusetzen,
- b) nicht ordnungsgemäße Anträge im selben Satz zu wiederholen (Regel 19.4),
- c) das Spiel zu verzögern. Unter normalen Bedingungen sind vom Ende des Spielzugs bis zum Pfiff zur Ausführung des Aufschlags höchstens 12 Sekunden vorgesehen.

20.2 Sanktionen für Verzögerungen

20.2.1 Die erste Verzögerung durch ein Team in einem Satz wird mit einer **Verwarnung wegen Verzögerung** geahndet.

20.2.2 Die zweite und die nachfolgenden Verzögerungen jeglicher Art desselben Teams im selben Satz werden als Fehler mit einer **Bestrafung wegen Verzögerung** geahndet: Spielzugverlust.

Regel 21 Ausnahme-Spielunterbrechungen

21.1 Verletzungen

21.1.1 Wenn sich ein ernsthafter Unfall ereignet, während der Ball im Spiel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.

Der Spielzug wird dann wiederholt.

21.1.2 Einem verletzten Spieler wird pro Spiel eine Wiederherstellungszeit von maximal 5 Minuten gewährt. Der Schiedsrichter muss dem ordnungsgemäss akkreditierten Arzt gestatten, das Spielfeld zu betreten, um den Spieler zu behandeln. Nur der Schiedsrichter darf dem Spieler gestatten die Spielfläche ohne Bestrafung zu verlassen. Nach der Wiederherstellungszeit von 5 Minuten pfeift der Schiedsrichter und fordert den Spieler auf, weiterzuspielen. In diesem Augenblick kann nur der Spieler beurteilen, ob er weiterspielen kann.

Ist im Anschluss an die Wiederherstellungszeit der Spieler nicht fit oder kehrt nicht auf die Spielfläche zurück, wird sein Team für unvollständig erklärt (Regeln 7.4.3, 9.1).

In Extremfällen können der Wettkampfarzt und der Technische Delegierte das Weiterspielen des verletzten Spielers ablehnen.

Anmerkung: Die Wiederherstellungszeit beginnt, wenn der Wettkampfarzt das Spielfeld betritt, um den Spieler zu behandeln. Ist kein Arzt vorhanden, beginnt die Wiederherstellungszeit vom Augenblick der Genehmigung durch den ersten Schiedsrichter.

21.2 Äussere Beeinträchtigung

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

21.3 Längere Unterbrechungen

Wenn durch unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrochen wird, entscheidet der erste Schiedsrichter, der Organisator und, falls vorhanden, das Kontrollkomitee, welche Massnahmen zu treffen sind, um wieder normale Bedingungen herzustellen.

21.3.1 Falls die Gesamtdauer einer oder mehreren Unterbrechungen vier Stunden nicht überschreitet, so ist das Spiel mit gleichem Spielstand fortzusetzen, egal ob es auf demselben oder auf einem anderen Spielfeld stattfindet.

Die Resultate der vorangehenden Sätze bleiben erhalten.

- 21.3.2 Bei einer oder mehreren Unterbrechungen mit einer Gesamtdauer von mehr als vier Stunden ist das ganze Spiel zu wiederholen.

Regel 22 Seitenwechsel und Pausen

22.1 Seitenwechsel

- 22.1.1 In den Sätzen 1 und 2 wechseln die Teams immer die Spielfeldseite, wenn 7 Punkte erzielt wurden. Im Satz 3 wird dieser Wechsel immer nach 5 Punkten vollzogen.

22.2 Pausen

- 22.2.1 Die Pause zwischen den Sätzen beträgt eine Minute.
In der Pause vor einem Entscheidungssatz vollzieht der Schiedsrichter eine neue Auslosung gemäss Regel 8.1.
- 22.2.2 Bei einem Seitenwechsel müssen die Teams die Spielfeldseite sofort und ohne Verzögerung wechseln.
- 22.2.3 Wenn der Seitenwechsel nicht zum vorgeschriebenen Zeitpunkt vollzogen wurde, muss er ausgeführt werden, sobald der Irrtum bemerkt wird.
Der Punktstand zum Zeitpunkt des Wechsels bleibt unverändert.

Kapitel VII Unkorrektes Verhalten

Regel 23 Unkorrektes Verhalten

Unkorrektes Verhalten eines Teammitglieds gegenüber Offiziellen, Gegnern, Mitspielern oder Zuschauern wird je nach Schwere des Verstosses in vier Kategorien unterteilt.

23.1 Kategorien

23.1.1 **Unsportlichkeit:** Diskutieren, Einschüchtern usw.

23.1.2 **Grobe Unsportlichkeit:** Verstoss gegen den Anstand oder die Moral, verächtliche Äusserungen.

23.1.3 **Beleidigendes Verhalten:** Diffamierende oder beleidigende Äusserungen oder Gesten.

23.1.4 **Tätlichkeit:** Tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff.

23.2 Sanktionen

Je nach Schwere der Unkorrektheit im Verhalten sind, nach Urteil des ersten Schiedsrichters, folgende Sanktionen anwendbar (sie müssen im Spielberichtsbogen eingetragen werden):

23.2.1 **Verwarnung für unkorrektes Verhalten:** Für unsportliches Verhalten erfolgt keine Bestrafung, aber das betroffene Teammitglied wird jedoch vor einer Wiederholung im selben Satz gewarnt.

23.2.2 **Bestrafung:** Für grobe Unsportlichkeit oder wiederholtes unkorrektes Verhalten wird das Team mit einem Spielzugverlust bestraft.

23.2.3 **Hinausstellung:** Beleidigendes Verhalten oder wiederholte grobe Unsportlichkeit wird mit einer Hinausstellung geahndet. Das mit einer Hinausstellung geahndete Teammitglied muss die Spielfläche verlassen und die Mannschaft wird für den laufenden Satz als unvollständig erklärt (Regel 7.4.3, 9.1)

23.2.4 **Disqualifikation:** Tätlichkeit oder wiederholtes beleidigendes Verhalten wird mit einer Disqualifikation geahndet. Das mit einer Disqualifikation geahndete Teammitglied muss die Spielfläche verlassen und die Mannschaft wird für das Spiel als unvollständig erklärt (Regel 7.4.3, 9.1)

23.3 Skala der Sanktionen

Die Wiederholung eines unkorrekten Verhaltens durch dieselbe Person im selben Satz wird stufenweise entsprechend der Skala der Sanktionen bestraft (Abb. 7).

Ein Spieler kann in einem Satz für unkorrektes Verhalten mehrmals bestraft werden.

Die Disqualifikation nach einer Tötlichkeit erfordert keine vorausgegangene Sanktion.

23.4 Unkorrektes Verhalten vor und zwischen den Sätzen

Jedes unkorrekte Verhalten vor und zwischen den Sätzen wird gemäss Abbildung 7 geahndet, und die Sanktion wird im folgenden Satz wirksam.

Kapitel VIII Das Schiedsgericht, seine Aufgaben und die offiziellen Handzeichen

Regel 24 Das Schiedsgericht und Verfahrensweisen

24.1 Zusammensetzung

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

- dem ersten Schiedsrichter
- dem zweiten Schiedsrichter
- dem Schreiber
- vier (zwei) Linienrichtern

Ihr Standort ist in Abbildung 4 dargestellt.

24.2 Verfahrensweisen

24.2.1 Nur der erste und der zweite Schiedsrichter dürfen während des Spiels mit einer Pflöfe Signale geben:

- a) Der erste Schiedsrichter pfeift zu Ausführung des Aufschlags, der den Spielzug einleitet.
- b) Der erste und der zweite Schiedsrichter beenden durch Pfeifen den Spielzug, wenn sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie die Art des Fehlers erkannt haben.

24.2.2 Ist das Spiel unterbrochen, dürfen sie pfeifen, um anzuzeigen, dass sie einen Antrag eines Teams genehmigen oder zurückweisen.

24.2.3 Unverzüglich nach dem Pfiff des Schiedsrichter zur Beendigung des Spielzugs muss er mittels der Offiziellen Handzeichen (Regel 29.1) zeigen:

- a) das Team das den nächsten Aufschlag ausführen wird,
- b) die Art des Fehlers (falls erforderlich),
- c) den Spieler, der den Fehler begangen hat (falls erforderlich).

Regel 25 Erster Schiedsrichter

25.1 Standort

Der erste Schiedsrichter übt seine Tätigkeit auf einem Schiedsrichterstuhl, der sich in der Verlängerung eines der Netzenden befindet, sitzend oder

stehend aus. Seine Augenhöhe muss sich ungefähr 50cm über der Netzoberfläche befinden (Abb 6).

25.2 Befugnisse

25.2.1 Der erste Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis Ende. Er hat Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und der Teams.

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

Er kann ein Mitglied des Schiedsgerichts, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäss erfüllt, sogar ersetzen lassen.

25.2.2 Der erste Schiedsrichter kontrolliert auch die Tätigkeit der Ballholer.

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

25.2.4 Der erste Schiedsrichter erlaubt keine Diskussionen über seine Entscheidungen. Auf Fragen eines Spielers gibt er eine Erläuterung bezüglich der Anwendung oder Auslegung der Regeln, die seiner Entscheidung zugrundegelegen haben.

Wenn ein Spieler mit den Erläuterungen nicht einverstanden ist und formell protestiert, muss der 1. Schiedsrichter gestatten, das offizielle Protestprotokoll einzuleiten.

25.2.5 Er ist vor und während dem Spiel verantwortlich, zu beurteilen, ob die Spielfläche und die äusseren Bedingungen den Spielerfordernissen entsprechen.

25.3 Aufgaben

25.3.1 Vor dem Spiel hat der erste Schiedsrichter

- a) den Zustand der Spielfläche, der Bälle und der weiteren Ausrüstung zu überprüfen,
- b) mit den Teamkapitänen die Auslosung zu überprüfen,
- c) das Einspielen der Teams zu überwachen.

25.3.2 Während des Spiels hat nur der erste Schiedsrichter das Recht,

- a) unkorrektes Verhalten und Verzögerungen zu ahnden,
- b) zu entscheiden über:

- Fehler des Aufschlagspielers,
- Sichtblock des aufschlagenden Teams,
- Fehler beim Spielen des Balles,
- Fehler oberhalb des Netzes und an seinem oberen Teil.

Regel 26 Zweiter Schiedsrichter

26.1 Standort

Der zweite Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend in der Nähe des Pfostens, ausserhalb des Spielfeldes, auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ihm zugewandt aus (Abb. 4).

26.2 Befugnisse

- 26.2.1 Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, er hat aber auch sein eigenes Aufgabengebiet (Regel 26.3). Falls der erste Schiedsrichter nicht mehr in der Lage ist, seine Tätigkeit fortzusetzen, kann er ihn ersetzen.
- 26.2.2 Er kann, ohne zu pfeifen, auch Fehler ausserhalb seiner Zuständigkeit anzeigen, darf aber gegenüber dem ersten Schiedsrichter nicht darauf beharren.
- 26.2.3 Er überwacht die Arbeit des Schreibers.
- 26.2.4 Er genehmigt Auszeiten und Seitenwechsel, überwacht die Dauer und weist unberechtigte Anträge zurück.
- 26.2.5 Er kontrolliert die Anzahl der von jedem Team in Anspruch genommenen Auszeiten und zeigt dem ersten Schiedsrichter und den betroffenen Spielern die erste Auszeit an.
- 26.2.6 Er genehmigt im Falle der Verletzung eines Spielers eine Wiederherstellungszeit.
- 26.2.7 Er überprüft während des Spiels, ob die Bälle stets den Regeln entsprechen.

26.3 Aufgaben

- 26.3.1 Während des Spiels entscheidet der zweite Schiedsrichter, pfeift und zeigt an:
- a) den Kontakt des Spielers mit dem unteren Teil des Netzes und mit der Antenne auf seiner Seite des Spielfeldes (Regel 15.3.1).
 - b) Behinderung beim Eindringen in den gegnerischen Raum unter dem Netz (Regel 15.2).

- c) den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes ausserhalb des Überquerungssektors überfliegt oder die auf seiner Seite befindliche Antenne berührt (Regel 11.4).
- d) Den Kontakt des Balles mit einem fremden Gegenstand (Regel 11.4).

Regel 27 Schreiber

27.1 Standort

Der Schreiber erfüllt seine Aufgabe sitzend am Schreibertisch, auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ist ihm zugewandt (Abb. 4).

27.2 Aufgaben

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

27.2.1 Entsprechend den gültigen Verfahrensweisen hat der Schreiber vor dem Spiel bzw. Satz die Angaben zum Spiel und zu den Teams in den Spielberichtsbogen einzutragen und die Unterschriften der Kapitäne einzuholen.

27.2.2 Während des Spiels hat der Schreiber

- a) die erzielten Punkte zu vermerken und sicherzustellen, dass die Anzeigetafel den richtigen Spielstand anzeigt,
- b) die Aufschlagreihenfolge zu vermerken, wenn jeder Spieler seinen ersten in dem zu spielenden Satz ausführt,
- c) die Aufschlagreihenfolge jedes Teams anzuzeigen, indem er – entsprechend dem Spieler, der den Aufschlag hat – ein mit 1 und 2 nummeriertes Schild vorzeigt. Er hat den Schiedsrichtern einen Fehler sofort nach dem Schlagen des Aufschlags kundzutun,
- d) die Auszeiten zu vermerken, ihre Anzahl zu kontrollieren und den zweiten Schiedsrichter darüber zu informieren,
- e) die Schiedsrichter auf einen nicht ordnungsgemässen Antrag auf Auszeit aufmerksam zu machen (Regel 19.4),
- f) den Schiedsrichtern die Satzenden und die Seitenwechsel anzukündigen.

27.2.3 Am Ende des Spiels hat der Schreiber

- a) das Endresultat einzutragen,
- b) nachdem er selbst den Spielberichtsbogen unterschrieben hat, die Unterschriften der Teamkapitäne und dann der Schiedsrichter einzuholen,

- c) im Falle eines Einspruchs (Regel 6.1.7 a) in den Spielberichtsbogen eine Darlegung des Vorfalls, der Anlass für den Einspruch ist, zu schreiben oder dem betreffenden Spieler zu erlauben, dies zu tun.

Regel 28 Linienrichter

28.1 Standort

28.1.1 Bei offiziellen internationalen Spielen sind zwei Linienrichter Pflicht. Sie stehen diagonal an zwei sich gegenüberliegenden Spielfeldecken in 1 bis 2 m Abstand von der Ecke.

Jeder Linienrichter kontrolliert die Grundlinie und die Seitenlinie auf seiner Seite (Abb. 4).

28.1.2 Bei vier Linienrichtern stehen sie in der Freizone 1 bis 3 m von jeder Spielfeldecke entfernt in der gedachten Verlängerung der Linie, die sie kontrollieren (Abb. 4).

28.2 Aufgaben

28.2.1 Die Linienrichter erfüllen ihre Aufgabe durch Zeichen mit der Fahne (30 x 30 cm) wie es in Abb. 8 zu sehen ist:

- a) Sie zeigen den Ball <in> oder <out>, wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) zu Boden fällt.
- b) Sie zeigen die Ballberührungen des annehmenden Teams bei Bällen, die <out> sind.
- c) Sie zeigen an, wenn der Ball das Netz ausserhalb des Überquerungssektors überfliegt, die Antennen berührt usw. (Regel 14.1.1).

Der, der Flugbahn des Balles am nächsten stehende Linienrichter ist in erster Linie für das Zeigen verantwortlich.

- d) Fussfehler des Aufschlagspielers werden von dem für die Grundlinie zuständigen Linienrichters angezeigt (Regel 16.5.1).

Bei Aufforderung durch den ersten Schiedsrichter muss ein Linienrichter sein Zeichen wiederholen.

Regel 29 Offizielle Handzeichen

29.1 Handzeichen der Schiedsrichter (Abb. 7)

Die Schiedsrichter und die Linienrichter müssen den Grund der Spielunterbrechung durch offizielle Handzeichen in folgender Weise anzeigen:

29.1.1 Der Schiedsrichter zeigt auf das Team, das den nächsten Aufschlag hat.

29.1.2 Falls erforderlich zeigt der Schiedsrichter die Art des gepfiffenen Fehlers oder den Grund der Unterbrechung an. Das Zeichen wird für einen Moment beibehalten, und wird es mit einer Hand ausgeführt, so mit derjenigen auf der Seite des Teams, das den Fehler begangen oder den Antrag gestellt hat.

29.1.3 Falls erforderlich, zeigt der Schiedsrichter abschliessend auf den Spieler, der den Fehler begangen, oder auf das Team, das den Antrag gestellt hat.

29.2 Fahnenzeichen der Linienrichter (Abb. 8)

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