

# REGLEMENT VOLLEYBALL-TURNIER FTV

Ausgabe von Juni 2019

Basiert auf die OFFIZIELLEN VOLLEYBALL-REGELN 2017-2020 VON  
SWISSVOLLEY

## Anzahl Spieler

Eine Mannschaft muss aus 6 Spielern bestehen, ansonsten geht das Match per Forfait verloren.

Ausnahmen: vorübergehend kann die Anzahl auf 5 reduziert werden, dies in den beiden folgenden Fällen:

- Verspätete Ankunft eines angemeldeten Mitspielers oder
- Verletzung während des Matches.

Bedingung: Schiedsrichter und gegnerische Mannschaft müssen einverstanden sein.

## Netzhöhe (2.1)

Senkrecht über der Mittellinie befindet sich ein Netz, dessen Oberkante auf einer Höhe von 2.43 m für Männer, 2.24 m für Frauen und *2.32 m für Mixed-Mannschaften* liegt.

## Verbotene Gegenstände (4.5)

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

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

## Kapitän (5.1)

### VOR DEM MATCH

Der Kapitän informiert den Schiedsrichter und die gegnerische Mannschaft über die voraussichtliche Verspätung eines Mitspielers (nach Matchbeginn).

WÄHREND DES SPIELS ist der Mannschaftskapitän gleichzeitig Spielkapitän, solange er sich auf dem Spielfeld befindet. Befindet er sich nicht auf dem Feld, muss er oder der Trainer einen anderen Spieler, der sich auf dem Spielfeld befindet, ausgenommen den Libero, benennen, der die Aufgaben des Spielkapitäns übernimmt. Dieser Spielkapitän behält seine Verantwortung so lange, bis er ausgewechselt wird, der Mannschaftskapitän wieder spielt oder der Satz endet. (5.1.2)

Nur dem Spielkapitän ist es gestattet, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet:

- Um Erläuterungen über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erbitten und auch Bitten und Fragen seiner Mannschaftsmitglieder zu übermitteln. (5.1.2.1)
- Um die Genehmigung zu erbitten: die Spielerkleidung ganz oder teilweise wechseln zu dürfen, die Aufstellung der Mannschaften zu überprüfen, den Boden, das Netz, den Ball usw. zu überprüfen. (5.1.2.2)

- Um Auszeiten und Spielerauswechslungen zu beantragen. (5.1.2.3) => auf der Bank darf nur der Trainer/Coach eine Auszeit oder Auswechslung beantragen

NACH DEM SPIEL hat der Mannschaftskapitän (und die ganze Mannschaft) dem Schiedsrichter zu danken und das Matchblatt zur Bestätigung des Resultats zu unterschreiben. (5.1.3.1)

## **Positionen (7.4)**

In dem Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, muss jede Mannschaft, ausgenommen der Aufschlagspieler, in ihrem eigenen Feld entsprechend der Rotationsfolge aufgestellt sein.

Die Positionen der Spieler werden wie folgt nummeriert: (7.4.1)

- Die drei Spieler entlang des Netzes sind Vorderspieler und nehmen die Positionen 4 (vorne-links), 3 (vorne-Mitte) und 2 (vorne-rechts) ein. (7.4.1.1)
- Die anderen drei Spieler sind Hinterspieler und besetzen die Positionen 5 (hinten-links), 6 (hinten-Mitte) und 1 (hinten-rechts). (7.4.1.2)

Die Positionen der Spieler untereinander: (7.4.2)

- Jeder Hinterspieler muss sich weiter entfernt von der Mittellinie befinden als der entsprechende Vorderspieler. (7.4.2.1)
- Die jeweiligen Vorderspieler und Hinterspieler müssen sich seitlich entsprechend der in der Regel 7.4.1 bestimmten Reihenfolge befinden. (7.4.2.2)

Die Positionen der Spieler werden durch die Stellung ihrer den Boden berührenden Füße wie folgt bestimmt und kontrolliert: (7.4.3)

- Bei jedem Vorderspieler muss zumindest ein Teil seines Fußes der Mittellinie näher sein als die Füße des jeweiligen Hinterspielers. (7.4.3.1)
- Bei jedem rechten oder linken Spieler muss zumindest ein Teil seines Fußes der rechten bzw. Linken Seitenlinie näher sein als die Füße des Mitspielers der entsprechenden Reihe. (7.4.3.2)

Nach dem Aufschlag (Schlagen des Balles) dürfen die Spieler ihre Positionen verlassen und jeden beliebigen Platz auf ihrem Feld und in der Freizone einnehmen. (7.4.4)

## **Positionsfehler (7.5)**

Eine Mannschaft begeht einen Positionsfehler, wenn ein Spieler im Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, sich nicht auf seiner richtigen Position befindet. (7.5.1)

Ein Positionsfehler führt zu folgenden Konsequenzen: (7.5.4)

- Die Mannschaft wird mit einem Punkt und Aufschlag für den Gegner sanktioniert. (7.5.4.1)
- Die Positionen der Spieler werden berichtigt. (7.5.4.2)

## **Merkmale der Ballberührung (9.2)**

Beim ersten Kontakt einer Mannschaft darf der Ball mehrere Körperteile nacheinander berühren, vorausgesetzt, diese Berührungen erfolgen innerhalb einer Aktion. (9.2.3.2)

## **Fehler beim Spielen des Balles (9.3)**

VIER BERÜHRUNGEN: eine Mannschaft berührt den Ball viermal, bevor er zurückgespielt wird. (9.3.1)

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

GEHALTENER BALL: Der Ball wird gehalten und / oder geworfen (**nicht zu streng sein, um eine gewisse Flüssigkeit im Spiel zu behalten**), er prallt nach der Berührung nicht zurück. (9.3.3)

DOPPELBERÜHRUNG: ein Spieler berührt den Ball zweimal direkt nacheinander (**nicht zu streng sein, um eine gewisse Flüssigkeit im Spiel zu behalten**), oder der Ball berührt mehrere Körperteile nacheinander. (9.3.4)

*Eine Blockberührung wird nicht als Berührung für die Mannschaft angerechnet. -> siehe Art. 14.4.*

## **Ball im Netz (10.3)**

Ein ins Netz gespielter Ball darf im Rahmen der drei Berührungen der Mannschaft weitergespielt werden. (10.3.1)

Beim Aufschlag hingegen darf der Ball das Netz berühren.

## **SPIELER AM NETZ – über das Netz reichen (11.1)**

Ein Blockspieler darf beim Blocken den Ball auf der gegnerischen Seite des Netzes berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschlages behindert. (11.1.1)

Nach dem Angriffsschlag darf ein Spieler seine Hände über das Netz führen, wenn der Ballkontakt im eigenen Spielraum stattgefunden hat. (11.1.2)

## **Eindringen unterhalb des Netzes (11.2)**

Das Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ist nicht erlaubt. (11.2.1)

Eindringen in das gegnerische Feld über die Mittellinie: (11.2.2)

- ~~Die Berührung des gegnerischen Feldes mit einem Fuss (beiden Füßen) ist gestattet, wenn ein Teil des (der) übertretenden Fusses (Füsse) sich auf der Mittellinie oder direkt über ihr befindet (befinden). (11.2.2.1)~~
- Das Berühren des gegnerischen Feldes mit irgendeinem Körperteil oberhalb der Füße ist erlaubt, wenn dabei das Spiel des Gegners nicht beeinflusst wird. (11.2.2.2)
- Sobald der Fuss von mindestens einem Spieler das gegnerische Spielfeld **berührt**, muss dies als Eindring-Fehler gepfiffen werden (Netzfehler des Spielers 11.4.3)

## **Kontakt mit dem Netz (11.3)**

Kontakt eines Spielers mit dem Netz zwischen den Antennen, während dem der Ball gespielt wird, ist ein Fehler (11.3.1)

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

## **Spielerfehler am Netz (11.4)**

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

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

Ein Spieler **berührt die Linie** mit seinem Fuss (seinen Füßen). (11.4.3)

Ein Spieler beeinflusst das gegnerische Spiel u.a. durch die Berührung des weissen Bandes an der Netzoberkante oder der Antenne während einer Aktion, in der er den Ball spielt, oder durch die Zuhilfenahme des Netzes gleichzeitig mit dem Spielen des Balles oder durch Aktionen, die den Gegner an seinem rechtmässigen Versuch, den Ball zu spielen, behindern. (11.4.4)

## **Aufschlag (12)**

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. (12.4.1) *Der Ball soll die Hand vor dem Schlag verlassen.*

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

Im Moment des Aufschlags (Schlagen des Balles) oder des Absprunges zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagsspieler weder das Spielfeld (einschliesslich der Grundlinie) noch den Boden ausserhalb der Aufschlagzone berühren. Nach dem Schlag darf er ausserhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Spielfeldes aufkommen bzw. dorthin treten. (12.4.3)

Der Aufschlagsspieler muss den Ball nach dem Pfiff des Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 8 Sekunden schlagen. (12.4.4)

Der Schiedsrichter pfeift zum Aufschlag, sobald der Aufschlagsspieler und die gegnerische Mannschaft bereit sind. Jede Spielverzögerung kann als unsportliches Verhalten angesehen werden.

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

### **Sichtblock (12.5)**

*Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft sollten während der Ausführung des Aufschlags nicht die Arme hochhalten oder hin und her schwenken (jedenfalls sollten sie das Netz nicht überragen und nicht zusammengedrückt sein), sich seitwärts bewegen. Man sollte nicht ABSICHTLICH der Aufschlagsspieler verstecken.*

### **Angriffsschlag (13.1)**

Alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffsschläge (13.1.1)

### **Einschränkungen für den Angriffsschlag (13.2)**

Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, wenn dieser hinter der Vorderzone erfolgt: (13.2.2)

- Beim Absprung darf (dürfen) der Fuss (die Füße) des Spielers die Angriffslinie weder berührt noch überschritten haben. (13.2.2.1)
- Nach dem Schlag darf der Spieler in der Vorderzone landen. (13.2.2.2)

Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag auch innerhalb der Vorderzone ausführen, wenn im Augenblick der Ballberührung ein Teil des Balles unterhalb der Netzoberkante ist. (13.2.3)

*(Praktische Anwendung für den Schiedsrichter: wenn der Hinterspieler sich in der Vorderzone befindet, darf er nicht springen, um den Angriffsschlag auszuführen.)*

### **Block (14)**

**Blocken:** Das Blocken ist eine Aktion von in der Nahe des Netzes befindlichen und über die Netzoberkante reichenden Spielern, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren. Nur Vorderspieler dürfen einen Block ausführen. (14.1.1)

**Blockberührung:** Aufeinanderfolgende Ballkontakte (schnell und nacheinander) dürfen von einem oder mehreren am Block beteiligten Spielern erfolgen, wenn diese Berührungen innerhalb einer gleichen Aktion stattfinden. (14.2)

**Blocken im gegnerischen Raum:** Beim Blocken darf der Spieler seine Arme und Hände über das Netz führen, wenn diese Aktion das Spiel des Gegners nicht behindert. Deshalb ist es nicht erlaubt, den Ball jenseits des Netzes zu berühren, bevor der Gegner einen Angriffsschlag vollzogen hat. (14.3)

#### **Block und Anzahl der Berührungen einer Mannschaft(14.4)**

Eine Blockberührung wird nicht als Berührung für die Mannschaft angerechnet. Folglich hat die Mannschaft nach einer Blockberührung Anspruch auf drei Berührungen, um den Ball zurückzuspielen. (14.4.1)

Die erste Berührung nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, einschliesslich desjenigen, der den Ball während des Blocks berührt hat. (14.4.2)

Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden. (14.5)

#### **Auswechslung (Ersatz: 15.1)**

Freies Auswechseln ist wie folgt erlaubt:

- Ein ausgewechselter Spieler (draussen) kann nur dann für einen andern Spieler als jenen der ihn ersetzt hat eingewechselt werden, wenn kein Missbrauch besteht (z.B. systematisches Umpositionieren eines sehr guten Angreifers auf der vorderen Linie)
- Die Anzahl Auswechslungen pro Satz ist nicht beschränkt

Der Schiedsrichter hat jedoch das Recht, jede missbräuchliche Anwendung dieser Regel im Sinne des Fair-Plays zu sanktionieren.

#### **Auszeiten (15.4)**

Jede Mannschaft darf in jedem Satz höchstens 2 Auszeiten beantragen. (15.1)

Alle beantragten Auszeiten dauern 30 Sekunden. (15.4.1)

Während aller Auszeiten müssen sich die im Spiel befindenden Spieler in die Freizone nahe ihrer Bank begeben. (15.4.2) => zumindest aus dem Feld treten

#### **Verletzung (17.1)**

Wenn sich ein ernsthafter Unfall ereignet, während der Ball im Spiel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen (...) Der Spielzug wird anschliessend wiederholt. (17.1.1)

## **2. Schiedsrichter (24.2)**

Insofern beide Mannschaften einverstanden sind, kann ein zweiter Schiedsrichter amten.

Er darf das Spiel nicht unterbrechen (ausser für Ballspiel ausserhalb der Antenne auf seiner Seite) und unterstützt den Hauptschiedsrichter bei dessen Urteilung (Ball draussen, Netzfehler, Eindringen). Die finale Entscheidung liegt immer beim Hauptschiedsrichter!

### **VERFAHRENSWEISEN VOR DEM MATCH (PRINZIP)**

H-45	Eröffnung der Turnhalle
H-30	Der Schiedsrichter ist in der Turnhalle und kontrolliert das Material und die Anlagen.
H-30 bis H-15	Jede Mannschaft hat ein halbes Feld für das Einspielen zur Verfügung.
H-15	Der Schiedsrichter führt mit den Mannschaftskapitänen die Auslosung durch und informiert über die Elemente, die einen Aufschlag für die andere Mannschaft zur Folge haben.
H-15 bis H-2	Einspielen am Netz (Angriffschlag in Position 4 und ev. 3) während circa 4-5 Minuten, Angriffschlag in Position 2 und 3 während circa 4 Minuten und Aufschlag während circa 4-5 Minuten.
H-0	Spielbeginn

### **VERFAHRENSWEISEN NACH DEM MATCH**

Eine Mannschaft schüttelt die Hand des Schiedsrichters, schüttelt die Hand der Spieler der gegnerischen Mannschaft unter dem Netz und dann schüttelt die 2. Mannschaft die Hand des Schiedsrichters.