

Volleyball - List of Rules

1. Spielfläche

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld ...

... und die Freizone. Sie muss rechteckig und symmetrisch sein. (1.1, D1a, D1b)

1.1 Abmessungen (D2)

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 Oberfläche.

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben muss die Freizone ausserhalb der Seitenlinien mindestens 5 m und ausserhalb der Grundlinien mindestens 6,5 m betragen.

Der freie Spielraum ist mindestens 12,5 m hoch, gemessen von der Oberfläche (der Spielfläche).

1.2 Oberfläche des Spielfläche

1.2.1 Die Oberfläche muss auf der gesamten Spielfläche eben, waagrecht und gleichmässig sein. Sie darf für die Spieler keinerlei Verletzungsgefahr aufweisen. Es ist verboten, auf einer rauen oder rutschigen Oberfläche zu spielen.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben ist nur eine Oberfläche aus Holz oder Kunststoff zugelassen. Jede Oberfläche muss von der FIVB vorher genehmigt werden.

1.2.2 In Hallen muss die Oberfläche des Spielfeldes von heller Farbe sein.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben müssen die Linien weiss sein. Für das Spielfeld und die Freizone werden andere und voneinander unterschiedliche Farben verlangt. Das Spielfeld kann aus unterschiedlichen Farben bestehen, welche die Vorderzone und die Hinterzone farblich voneinander unterscheiden. (1.1, 1.3)

1.2.3 Für Spielfelder im Freien ist eine Ablaufneigung von 5 mm je Meter zulässig. Spielfeldlinien aus harten Materialien sind verboten. (1.3)

1.3 Linien auf dem Feld (D2)

1.3.1 Alle Linien sind 5 cm breit. Sie müssen von heller Farbe sein und sich farblich vom Boden und irgendwelchen anderen Linien unterscheiden. (1.2.2)

1.3.2 Begrenzungslinien.

Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld. Die Seitenlinien und die Grundlinien sind innerhalb der Spielfeldabmessungen eingezeichnet. (1.1)

1.3.3 Mittellinie

Die Achse der Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleiche Spielfeldhälften von je 9 x 9 m. Jedoch wird die gesamte Breite der Mittellinie gleichwertig als zu beiden Spielfeldhälften gehörig betrachtet. Diese Linie erstreckt sich unter dem Netz von der einen Seitenlinie zur anderen. (D2) Fall 2.4

1.3.4 Angriffslinie

In jeder Spielfeldhälfte wird die Vorderzone durch eine Angriffslinie begrenzt, deren hintere Kante im Abstand von 3 m von der Achse der Mittellinie gezogen wird. (1.3.3, 1.4.1)

Bei 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. (D2)

1.4 Zonen und Flächen (D1b, D2)

1.4.1 Vorderzone (19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2)

Die Vorderzone wird in jeder Spielfeldhälfte begrenzt durch die Achse der Mittellinie und die hintere Kante der Angriffslinie. (1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e)

Die Vorderzone erstreckt sich über die Seitenlinien hinaus bis zum Ende der Freizone. (1.1, 1.3.2)

1.4.2 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 Seitenlinien angebracht sind und zur Breite der Aufschlagzone gehören. (1.3.2, 12, D1b)

In der Tiefe erstreckt sich die Aufschlagzone bis zum Ende der Freizone. (1.1)

1.4.3 Auswechszelzone

Die Auswechszelzone wird von der Verlängerung beider Angriffslinien bis zum Schreibtisch begrenzt. (1.3.4, 15.10.1, D1b)

1.4.4 Libero-Austauschzone

Die Libero-Austauschzone ist der Teil der Freizone auf der Seite der Mannschaftsbänke, der von der Verlängerung der Angriffslinie und der Grundlinie begrenzt wird. (19.3.2.7, D1b)

1.4.5 Aufwärmfläche

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben befinden sich Aufwärmflächen von etwa 3 x 3 m an beiden Ecken der Spielfläche auf der Seite der Mannschaftsbänke ausserhalb der Freizone, wo sie die Sicht der Zuschauer nicht beeinträchtigen, oder alternativ hinter der Mannschaftsbank, falls die Zuschauertribüne 2,5 m über der Spielfeldoberfläche beginnt. (24.2.5, D1a, D1b)

1.5 Temperatur

Die Temperatur darf nicht weniger als 10° C (50° F) betragen.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben wird die Höchsttemperatur durch den FIVB Technical Delegate des Spiels festgesetzt.

1.6 Beleuchtung

Die Beleuchtung muss mindestens 300 Lux betragen.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben muss die Beleuchtung im Bereich der Spielfläche, gemessen 1 m über dem Boden der Spielfläche, mindestens 2000 Lux betragen. (1)

2. Netz und Pfosten

2.1 Netzhöhe

2.1.1 Senkrecht über der Mittellinie befindet sich ein Netz, dessen Oberkante auf einer Höhe von 2,43 m für Männer und 2,24 m für Frauen liegt. (1.3.3, 2.1.2)

2.1.2 Die Höhe wird in der Mitte des Spielfeldes gemessen. Die Netzhöhe über den bei-den 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)

2.2 Beschaffenheit des Netzes

Das Netz ist 1 m breit (+/- 3 cm) und 9,50 bis 10 m lang (auf jeder Seite 25 bis 50 cm ausserhalb der Seitenbänder). Es besteht aus quadratischen Maschen von schwarzem Material mit 10 cm Seitenlänge. (D3)

An seiner Oberkante befindet sich ein waagrechtes, auf 7 cm Breite umgefaltetes und über die ganze Länge zusammengenähtes weisses Band. An beiden Enden dieses Bandes ist eine Öffnung, durch die ein Seil durchgezogen wird, um das Band an den Pfosten zu befestigen und die Oberkante straff zu halten.

Innerhalb des Bandes verläuft ein flexibles Seil, mit dem das Netz an den Pfosten befestigt und seine Oberkante gespannt wird.

An der Unterkante befindet sich ein anderes waagrechtes 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.

2.3 Seitenbänder

Zwei weisse Bänder werden am Netz senkrecht direkt über den Seitenlinien befestigt. (1.3.2, D3)

Sie sind 5 cm breit und 1 m lang und gehören zum Netz.

2.4 Antennen

Eine Antenne ist ein flexibler Stab von 1,80 m Länge und 10 mm Durchmesser aus Glasfaser oder ähnlichem Material.

Je eine Antenne ist an der äusseren Kante jedes Seitenbandes befestigt. Die Antennen befinden sich auf gegenüberliegenden Seiten des Netzes. (2.3, D3)

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

Die Antennen gehören zum Netz und begrenzen seitlich den Überquerungssektor. (10.1.1, D3, D5a, D5b)

2.5 Pfosten

2.5.1 Die Pfosten, die das Netz halten, befinden sich in einem Abstand von 0,50 m bis 1,00 m ausserhalb der Seitenlinien. Sie sind 2,55 m hoch und vorzugsweise verstellbar. (D3)

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben müssen sich die Pfosten, die das Netz halten, in einem Abstand von 1 m ausserhalb der Seitenlinien befinden und gepolstert sein.

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.

2.6 Zusatzausrüstung

Jegliche Zusatzausrüstung wird durch Vorschriften der FIVB festgelegt.

[Hier](#) klicken, um die Zusatzausrüstung zu sehen.

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 oder mit einer Kombination von Farben gestaltet sein.

Das Material des Kunstleders und die Farbkombinationen der Bälle müssen bei internationalen „Official“-Wettbewerben FIVB Standards entsprechen.

Der Umfang muss 65 bis 67 cm und das Gewicht 260 bis 280 g betragen.

Der Innendruck beträgt 0,30 bis 0,325 kg/cm² (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)

FIVB-, World- und Official-Wettbewerbe sowie nationale oder Liga-Meisterschaften müssen mit von der FIVB zugelassenen Bällen gespielt werden, es sei denn, die FIVB genehmigt andere Verfahrensweisen.

3.3 Ballholder

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben müssen fünf Bälle verwendet werden. In diesem Fall werden sechs Ballholder eingesetzt, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter jedem Schiedsrichter. (D10)

Die Ballholder müssen wie folgt arbeiten:

Vor Spielbeginn erhalten die Ballholder auf den Positionen 1, 2, 4 und 5 je einen Ball vom zweiten Schiedsrichter, der den 5. Ball für den ersten und entscheidenden Satz übergibt.

Während des Spiels und wenn der Ball aus dem Spiel ist:

Wenn sich der Ball ausserhalb des Spielfeldes befindet, wird er vom nächst platzierten Ballholder zurückgeholt und sofort zu dem Ballholder gerollt, der gerade seinen/ihren Ball dem Servicespieler gegeben hat.

Der Ball wird zwischen den Ballholder übergeben, indem er auf dem Boden gerollt (nicht geworfen) wird, während der Ball aus dem Spiel ist, vorzugsweise nicht auf der Seite, wo sich der Schreibtisch befindet.

Während des Spiels und wenn der Ball aus dem Spiel ist:

Wenn sich der Ball auf dem Spielfeld befindet, muss der Spieler, der dem Ball am nächsten ist, diesen unverzüglich über die nächst gelegene Begrenzungslinie aus dem Spielfeld rollen.

Im Moment, wenn der Ball aus dem Spiel ist, muss der Ballholder Nummer 2 oder 5 den Ball unverzüglich dem Servicespieler geben, so dass der Service ohne Verzögerung ausgeführt werden kann.

4. Mannschaften

4.1 Zusammensetzung der Mannschaften

4.1.1 Für das Spiel besteht eine Mannschaft aus höchstens 12 Spielern sowie zusätzlich (5.2, 5.3)

– Trainerpersonal: einem Trainer und höchstens zwei Trainerassistenten,

– medizinisches Personal: einem Physiotherapeuten und einem Arzt.

Nur diejenigen Personen, welche im Matchblatt eingetragen sind, dürfen im Normalfall den Wettkampfbereich betreten und am offiziellen Einspielen sowie am Spiel teilnehmen.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben für Erwachsene gilt:

Bis zu 14 Spieler dürfen auf dem Matchblatt eingetragen werden und am Spiel teilnehmen.

Der maximal aus fünf Personen bestehende Betreuerstab, welcher auf der Mannschaftsbank sitzen darf (einschliesslich des Trainers), wird vom Trainer selbst bestimmt, muss jedoch auf dem Matchblatt eingetragen werden und auf dem Formular O-2(bis) aufgeführt sein.

Der Mannschaftsverantwortliche (Team Manager) und/oder der Mannschaftsjournalist dürfen nicht auf oder hinter der Mannschaftsbank innerhalb des Wettkampfbereichs sitzen.

4.1.2 Einer der Spieler ist der Mannschaftskapitän und wird im Matchblatt kenntlich gemacht. (5.1)

4.1.3 Nur die im Matchblatt eingetragenen Spieler dürfen das Spielfeld betreten und am Spiel teilnehmen. Nach dem Unterzeichnen des Matchblattes (bzw. der Mannschaftsliste beim elektronischen Matchblatt) durch den Trainer und den Mannschaftskapitän kann die Zusammensetzung der Mannschaft nicht mehr verändert werden. (1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2) Fälle 4.20, 4.29.2

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 diese aber vorübergehend verlassen. (1.4.5, 5.2.3, 7.3.3)

Die Mannschaftsbänke befinden sich seitlich neben dem Schreibtisch ausserhalb der Freizone. (D1a, D1b) Fälle 4.33, 7.2

4.2.2 Nur den Mannschaftsmitgliedern ist es gestattet, die Spielfläche zu betreten, während des Spiels auf der Bank zu sitzen und am offiziellen Einspielen teilzunehmen. (4.1.1, 7.2) Fall 4.20

4.2.3 Die nicht im Spiel befindlichen Spieler dürfen sich ohne Bälle wie folgt aufwärmen: Fall 7.2

4.2.3.1 während des Spiels: auf den Aufwärmflächen; (1.4.5, 8.1, D1a, D1b)

4.2.3.2 während der Auszeiten: in der Freizone hinter ihrem Spielfeld. (1.3.3, 15.4)

4.2.4 Während der Satzpausen dürfen die Spieler zum Aufwärmen in ihrer eigenen Freizone Bälle benutzen. (18.1)

4.3 Kleidung

Die Spielerkleidung besteht aus Trikot, Hose, Socken (die Uniform) und Sportschuhen.

4.3.1 Farbe und Design der Trikots, Hosen und Socken müssen für die gesamte Mannschaft einheitlich sein (ausgenommen für die Liberos). Die Spielerkleidung (Uniform) muss sauber sein. (4.1, 19.2)

4.3.2 Die Schuhe müssen leicht und geschmeidig, mit Sohlen aus Gummi oder Kunststoff und ohne Absätze sein.

4.3.3 Die Trikots der Spieler müssen von 1 bis 20 nummeriert sein. (4.3.3.2)

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben für Erwachsene, in welchen eine grössere Anzahl an Spielern zugelassen sind, können die (Trikot)Nummern erweitert werden.

4.3.3.1 Die Nummern sind auf dem Trikot vorne und hinten jeweils in der Mitte anzubringen. Die Farbe und die Helligkeit der Nummern müssen sich von der Farbe und der Helligkeit der Trikots deutlich abheben.

4.3.3.2 Die Nummern müssen auf der Brust mindestens 15 cm und auf dem Rücken mindestens 20 cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muss mindestens 2 cm breit sein.

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 die Liberos) und / oder ohne ordnungsgemässe Nummern zu tragen. (19.2)

4.4 Veränderung der Kleidung

Der 1. Schiedsrichter kann einem oder mehreren Spielern gestatten: (23) Fall 4.27

4.4.1 barfuss zu spielen;

4.4.2 durchnässte oder beschädigte Spielerkleidung zwischen den Sätzen oder nach einer Auswechslung zu wechseln, vorausgesetzt, dass die neue Spielerkleidung in Farbe, Modell und Nummer 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)

4.5 Verbotene Gegenstände

4.5.1 Es ist untersagt, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen verursachen oder dem Spieler einen künstlichen Vorteil bringen können. Fall 1.1, 1.2, 1.8, 1.13

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

4.5.3 Zum Schutz vor Verletzungen oder zur Stabilisierung dürfen (gepolsterte) Hilfsmittel getragen werden.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben für Erwachsene müssen diese Hilfsmittel von gleicher Farbe sein wie der entsprechende Teil der Spielerkleidung (Uniform). Schwarz, Weiss oder neutrale Farben dürfen ebenfalls verwendet werden, sofern alle Spieler, welche sie verwenden, die gleiche Farbe tragen. Fall 1.1

5. Mannschaftsführung

Sowohl der Mannschaftskapitän als auch der Trainer sind für das Verhalten und die Disziplin ihrer Mannschaftsmitglieder verantwortlich. (20)

Die Liberos können sowohl Mannschfts- als auch Spielkapitän sein.

5.1 Kapitän

5.1.1 **VOR DEM SPIEL** vertritt der Mannschaftskapitän seine Mannschaft bei der Auslosung und unterschreibt danach das Matchblatt. (7.1, 27.2.1.1) Fälle 4.20

5.1.2 **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, 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. (15.3.1)

Nur dem Spielkapitän ist es gestattet, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet: (8.2) Fälle 1.3, 1.9, 7.10

5.1.2.1 um Erläuterungen über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erbitten und auch Bitten und Fragen seiner Mannschaftsmitglieder zu übermitteln. Wenn der Spielkapitän mit der Erläuterung des 1. Schiedsrichters nicht einverstanden ist, kann er gegen diese Entscheidung protestieren. Er muss dem 1. Schiedsrichter sofort mitteilen, dass er sich das Recht vorbehält, am Ende des Spiels einen offiziellen Protest im Matchblatt einzutragen; (23.2.4) Fälle 1.6, 1.7, 7.4, 9.21

5.1.2.2 um die Genehmigung zu erbitten:

a) die Spielkleidung ganz oder teilweise wechseln zu dürfen, (4.3, 4.4.2)

b) die Aufstellung der Mannschaften zu überprüfen, (7.4, 7.6) c) den Boden, das Netz, den Ball usw. zu überprüfen; (1.2, 2, 3) Fälle 1.4, 1.5, 2.6, 4.32

5.1.2.3 um bei Abwesenheit des Trainers Auszeiten und Spielerauswechslungen zu beantragen, ausser die Mannschaft hat einen Trainerassistenten, der die Aufgaben des Trainers übernommen hat. (5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2)

5.1.3 **NACH DEM SPIEL** hat der Mannschaftskapitän: (6.3)

5.1.3.1 den Schiedsrichtern zu danken und das Matchblatt zur Bestätigung des Resultats zu unterschreiben; (27.2.3.3)

5.1.3.2 die Möglichkeit, falls er (oder der eingewechselte Spielkapitän) zuvor seine gegenteilige Auffassung (bezüglich der Anwendung oder Auslegung der Regeln durch den Schiedsrichter) dem 1. Schiedsrichter mitgeteilt hat, diese zu bestätigen und als offiziellen Protest im Matchblatt einzutragen bzw. eintragen zu lassen. (5.1.2.1, 27.2.3.2) Fall 7.4

5.2 Trainer

5.2.1 Während des Spiels leitet der Trainer das Spiel seiner Mannschaft von ausserhalb des Spielfeldes. Er bestimmt die Startaufstellungen, deren Auswechselspieler und beantragt Auszeiten. Für diesen Aufgabenbereich ist seine Ansprechperson der 2. Schiedsrichter. (1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2) Fälle 1.10, 4.29.2, 8.5, 9.24

5.2.2 **VOR DEM SPIEL** trägt der Trainer die Namen und Nummern seiner Spieler in die Mannschftsliste des Matchblattes ein oder überprüft den Eintrag und unterschreibt ihn. (4.1, 19.1.2, 27.2.1.1) Fälle 4.20, 4.29.2

5.2.3 **WÄHREND DES SPIELS** hat der Trainer:

5.2.3.1 vor jedem Satz dem 2. Schiedsrichter oder dem Schreiber das (die) ordnungsgemäss ausgefüllte(n) und unterschriebene(n) Aufstellungsblatt(e) zu übergeben; falls die Mannschaften elektronische Geräte zur Übermittlung der Aufstellung verwenden, wird diese als verbindlich angesehen. (7.3.2, 7.4, 7.6) Fall 9.26

5.2.3.2 auf der Mannschftsbank am nächsten zum Schreiber zu sitzen; er darf diese aber auch verlassen; (4.2) Fall 1.11, 1.13

5.2.3.3 das Recht, Auszeiten und Auswechslungen zu beantragen; (15.4, 15.5) Fälle 1.10, 7.3, 8.5, 9.24

5.2.3.4 ebenso wie die anderen Mannschaftsmitglieder das Recht, den auf dem Feld befindlichen Spielern Anweisungen zu erteilen. Dazu darf er innerhalb der Freizone im Bereich vor seiner Mannschftsbank, von der Verlängerung der Angriffslinie bis zur Aufwärmfläche (sofern sich diese in der Ecke des Wettkampfbereichs befindet) stehen oder sich dort bewegen. Er darf dabei das Spiel nicht beeinträchtigen oder verzögern. Falls sich die Aufwärmfläche hinter der Mannschftsbank befindet, darf der Trainer sich von der Verlängerung der Angriffslinie bis zum Ende seiner Spielfeldhälfte bewegen, ohne jedoch die Sicht der Linienrichter zu beeinträchtigen. (1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2) Fälle 1.8, 1.9, 1.11, 1.12, 1.13, 5.10, 7.9

5.3 Trainerassistent

5.3.1 Der Trainerassistent sitzt auf der Mannschftsbank, hat aber nicht das Recht, in das Spiel einzugreifen. (4.2.1) Fälle 1.10, 1.11, 7.9

5.3.2 Falls der Trainer seine Mannschaft aus irgendeinem Grund, einschliesslich Sanktionen, verlassen muss (ausgenommen jedoch infolge eines Einsatzes als Spieler auf dem Feld), darf einer der Trainerassistenten die Aufgaben des Trainers für die Dauer der Abwesenheit übernehmen, sobald dies der Spielkapitän dem Schiedsrichter mitgeteilt hat. (5.1.2, 5.2)

6. Punk-, 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)

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 nacheinander begangen, wird nur der erste geahndet.

6.1.2.2 Werden zwei oder mehrere Fehler von Gegnern gleichzeitig begangen, wird auf **DOPPELFEHLER** entschieden und der Spielzug wiederholt. (D11(23))

6.1.3 **Spielzug und abgeschlossener Spielzug**

Ein **Spielzug** ist die Folge von Spielaktionen vom Augenblick des Aufschlags (Schlagen des Balles) durch den Aufschlagspieler bis der Ball aus dem Spiel ist. Ein **abgeschlossener Spielzug** ist die Folge von Spielaktionen, die zur Erteilung eines Punktes führen. **Darunter fallen auch:**
- das Aussprechen einer Bestrafung, - der Verlust des Aufschlags infolge Ausführung des Aufschlags nach Ablauf der Zeitlimite. (8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1, 12.4.4)) Fall 5.23

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 als nächste auf.

6.2 Satzgewinn

Gewinner eines Satzes (ausgenommen des entscheidenden 5. Satzes) 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)

6.3 Spielgewinn

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 entscheidende 5. Satz bis 15 Punkte gespielt, wobei ein Vorsprung von zwei Punkten zu erreichen ist. (7.1)

6.4 Nichtantreten und unvollständige Mannschaft

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) Fälle 4.30, 4.32, 4.33

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. Fall 4.33

6.4.3 Eine für den Satz oder das Spiel für UNVOLLSTÄNDIG erklärte Mannschaft verliert den Satz oder das Spiel. Der gegnerischen Mannschaft werden die zum 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) Fälle 5.2, 5.4, 6.9

7. Aufbau des Spiels

7.1 Auslosung

Vor dem Spiel vollzieht der 1. Schiedsrichter eine Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseiten im 1. Satz zu entscheiden. (12.1.1)

Ist ein entscheidender (5.) Satz zu spielen, 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 Fall 2.1

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.

7.2 Offizielles Einspielen

7.2.1 Vor dem Spiel dürfen sich die Mannschaften zusammen 6 Minuten am Netz offiziell einspielen, wenn sie vorher ein anderes Spielfeld zur alleinigen Verfügung hatten, andernfalls erhalten sie 10 Minuten.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben erhalten die Mannschaften 10 Minuten für ein gemeinsames (offizielles) Einspielen am Netz.

7.2.2 Wenn einer der Kapitäne ein getrenntes (aufeinander folgendes) offizielles Einspielen am Netz beantragt, stehen den Mannschaften je 3 oder 5 Minuten zur Verfügung. (7.2.1)

7.2.3 Erfolgt das offizielle Einspielen nacheinander, steht das Netz zuerst derjenigen Mannschaft zur Verfügung, die den ersten Aufschlag hat. (7.1.2.1, 7.2.2)

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben müssen alle Spieler während des gesamten Protokolls und Aufwärmens die Spielerkleidung (Uniform) tragen.

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 oder über ein elektronisches Gerät, sofern ein solches verwendet wird, angeben. Dieses ordnungsgemäss ausgefüllte und unterschriebene Blatt ist dem 2. Schiedsrichter oder dem Schreiber zu übergeben – oder die Startaufstellung ist direkt auf elektronischem Weg an den Schreiber (e-Scorer) zu senden. (5.2.3.1, 24.3.1, 27.2.1.2) Fall 4.9, 9.26

7.3.3 Die Spieler, die in einem Satz nicht zur Startaufstellung gehören, sind für diesen Satz Auswechselspieler (ausgenommen die Liberos). (7.3.2, 15.5) Fall 4.9

7.3.4 Nach der Übergabe des Aufstellungsblattes an den 2. Schiedsrichter oder Schreiber ist eine Änderung der Aufstellung nur durch eine reguläre Auswechslung möglich. (15.2.2, 15.5, D11(5)) Fall 4.9, 9.6

7.3.5 Abweichungen zwischen den Positionen der Spieler auf dem Feld und dem Aufstellungsblatt werden wie folgt behandelt: (24.3.1) Fall 9.6, 9.23

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 Sanktion. (7.3.2)

7.3.5.2 Befindet sich vor Beginn des Satzes auf dem Feld irgendein Spieler, der auf dem Aufstellungsblatt dieses Satzes nicht eingetragen ist, muss dieser Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt ersetzt werden. Es erfolgt keine Sanktion. (7.3.2) Fall 4.16, 4.22.1

7.3.5.3 Wenn jedoch der Trainer wünscht, dass der (die) nicht eingetragene(n) Spieler auf dem Spielfeld verbleibt (verbleiben), muss er (eine) reguläre Auswechslung(en) beantragen (mit dem entsprechenden Handzeichen), die im Matchblatt eingetragen wird (werden). (15.3.2, D11(5)) Fall 4.16

7.3.5.4 Falls sich ein Spieler auf dem Spielfeld befindet, welcher nicht in der Mannschaftsliste (des Matchblattes) eingetragen ist, bleiben die Punkte des Gegners erhalten, und zusätzlich erhält der Gegner einen Punkt sowie den nächsten Aufschlag. Die fehlerhafte Mannschaft verliert sämtliche Punkte und/oder Sätze (0:25, falls notwendig), welche sie von dem Moment an erzielt hat, als der nicht eingetragene Spieler das Spielfeld betreten hat. Zudem muss sie ein korrigiertes Aufstellungsblatt abgeben sowie einen neuen Spieler, welcher im Matchblatt eingetragen ist, auf das Spielfeld auf die Position des nicht eingetragenen Spielers schicken. (6.1.2, 7.3.2) Fall 4.20

7.4 Positionen

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 entlang des Netzes 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: Fall 2.2

7.4.2.1 Jeder Hinterspieler muss sich weiter entfernt von der Mittellinie 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. 7.4.1

7.4.3 7.4.3 Die Positionen der Spieler werden durch die Stellung ihrer den Boden berührenden Füße (der letzte Kontakt mit dem Boden bestimmt die Position des Spielers) wie folgt bestimmt und kontrolliert: (D4) Fälle 2.2, 2.3

7.4.3.1 Jeder Hinterspieler muss sich auf gleicher Höhe befinden oder zumindest einen Teil eines Fusses weiter von der Mittellinie entfernt haben als der vordere Fuss des jeweiligen Vorderspielers. (1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3)

7.4.3.2 Jeder rechte (linke) Spieler muss sich auf gleicher Höhe befinden oder zumindest einen Teil eines Fusses an der rechten (linken) Seitenlinie haben als der jeweils weiter entfernte Fuss von der rechten (linken) Seitenlinie der anderen Spieler der entsprechenden Reihe. (1.3.2, 7.4.1.1, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3)

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

7.5 Positionsfehler

7.5.1 Eine Mannschaft begeht einen Positionsfehler, wenn ein Spieler im Moment, in dem der Aufschlagsspieler den Ball schlägt, sich nicht auf seiner richtigen Position befindet. Wenn sich ein Spieler infolge einer irregulären Auswechslung auf dem Spielfeld befindet und das Spiel fortgeführt wird, so wird dies als Positionsfehler angesehen, mit den Konsequenzen einer irregulären Auswechslung. (7.3, 7.4, 15.9) Fall 2.6, 3.28, 5.8, 9.16, 9.26

7.5.2 Wenn der Aufschlagsspieler im Moment des Schlagens (des Balles) 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 sanktioniert; (6.1.3) Fall 9.23

7.5.4.2 die Positionen der Spieler müssen berichtigt werden. (7.3, 7.4)

7.6 Rotation

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)

7.7 Rotationsfehler

7.7.1 Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der AUFSCHLAG nicht entsprechend der Rotationsfolge erfolgt. Er führt zu folgenden Konsequenzen (in dieser Reihenfolge): (7.6.1, 12) Fälle 2.5, 3.23

7.7.1.1 der Schreiber unterbricht das Spiel mittels Summer; der Gegner erhält einen Punkt und den nächsten Aufschlag; falls der Rotationsfehler erst nach Abschluss des Spielzuges entdeckt wird, welcher mit einem Rotationsfehler begonnen wurde, dann wird dem Gegner nur ein einziger Punkt zugesprochen, unabhängig vom Ausgang des soeben erfolgten Spielzuges; (6.1.3)

7.7.1.2 die Rotationsfolge der fehlerhaften Mannschaft muss berichtigt werden. (7.6.1)

7.7.2 Zusätzlich muss der Schreiber den genauen Zeitpunkt des Fehlers feststellen. Alle durch die schuldige Mannschaft danach erzielten Punkte werden annulliert. Die Punkte des Gegners bleiben erhalten. (27.2.2.2)

Kann dieser Zeitpunkt nicht bestimmt werden, werden keine Punkte aberkannt, und ein Punkt und Aufschlag für den Gegner sind die einzige Sanktion. (6.1.3)

8. Spielsituationen

8.1 Der Ball ist im Spiel von dem Zeitpunkt an, in dem der vom 1. Schiedsrichter genehmigte Aufschlag ausgeführt ist (Schlagen des Balles). (12, 12.3)

8.2 Ball aus dem Spiel

8.2 Der Ball ist in dem Augenblick aus dem Spiel, in dem ein von einem der Schiedsrichter geöffneter Fehler begangen wird. Liegt kein Fehler vor, ist der Zeitpunkt des Pfiffs massgebend.

8.3 Ball „in“

8.3 Der Ball ist "in", wenn – egal zu welchem Zeitpunkt der Berührung mit dem Boden – ein Teil des Balles das Spielfeld einschliesslich der Begrenzungslinien berührt. (1.1, 1.3.2)

8.4 Ball "aus"

Der Ball ist "aus", wenn er:

8.4.1. vollständig ausserhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt (die gesamte Berührungsfläche ist massgebend); (1.3.2, D11(15), D12(2)) Fall 3.10.1

8.4.2 einen Gegenstand ausserhalb des Feldes, die Decke oder eine ausserhalb des Spiels befindliche Person berührt; (D11(15), D12(4)) Fall 3.10.1

8.4.3 die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz ausserhalb der Seitenbänder berührt; (2.3, D3, D5a, D11(15), D12(4)) Fall 3.26

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, D5a, D5b, D11(15), D12(4))

8.4.5 die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchquert. (23.3.2.3f, D5a, D11(22))

9. Das Spielen des Balles

Jede Mannschaft muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraumes spielen (ausgenommen Regel 10.1.2). Der Ball darf aber von ausserhalb der eigenen Freizone sowie über dem Schreibertisch auf seiner gesamten Länge zurückgespielt werden. (D1b) Fälle 3.06, 3.07, 3.10.2, 3.14, 3.40

9.1 Berührungen pro Mannschaft

Jede Berührung eines im Spiel befindlichen Spielers mit dem Ball wird als Schlag bezeichnet. (14.4.1)

Eine Mannschaft hat das Recht auf höchstens drei Berührungen (zusätzlich zum Block), 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 BERÜHRUNG

Zwei oder drei Spieler dürfen den Ball gleichzeitig berühren.

9.1.2.1 Wenn zwei (oder drei) Mitspieler den Ball gleichzeitig berühren, so zählt dies als zwei (oder 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. Fall 3.15

9.1.2.3 Führen gleichzeitige Ballberührungen von zwei Gegnern oberhalb des Netzes zu einer längeren Ballberührung, so läuft das Spiel weiter. Fall 3.15

9.1.3 BERÜHRUNG MIT HILFESTELLUNG

Innerhalb der Spielfläche darf ein Spieler weder von einem Mitspieler noch durch irgendein Gerät oder einen Gegenstand Unterstützung erhalten, um den Ball zu spielen. (1) Fälle 3.6, 3.7, 8.4

Ist jedoch ein Spieler im Begriff, einen Fehler zu begehen (das Netz zu berühren oder die Mittellinie zu überqueren etc.), darf er von einem Mitspieler daran gehindert oder zurückgehalten werden. (1.3.3, 11.4.4)

9.2 Merkmale der Ballberührung

9.2.1 Der Ball darf jeden Körperteil berühren. Fall 3.2

9.2.2 Der Ball darf nicht gehalten und / oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurückprallen. (9.3.3, D11(16)) Fälle 3.2, 3.4, 3.5, 3.8, 3.40
(E)

9.2.3 Der Ball darf mehrere Körperteile berühren, wenn dies gleichzeitig geschieht. Fall 3.8, 3.40

Ausnahmen: 9.2.3.1 Beim Block sind aufeinander folgende Ballberührungen eines oder mehrerer Spieler erlaubt, wenn diese innerhalb einer Aktion geschehen. (14.1.1, 14.2)

9.2.3.2 Beim ersten Kontakt einer Mannschaft darf der Ball mehrere Körperteile nacheinander berühren, vorausgesetzt, diese Berührungen erfolgen innerhalb einer Aktion. (9.1, 14.4) Fälle 3.3, 3.4

9.3 Fehler beim Spielen des Balles

9.3.1 VIER BERÜHRUNGEN: Eine Mannschaft berührt den Ball viermal, bevor er zurückgespielt wird. (9.1, D11(18)) Fall 3.43

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

9.3.3 GEHALTENER BALL: Der Ball wird gehalten und / oder geworfen, er prallt nach der Berührung nicht zurück. (9.2.2, D11(16)) Fall 3.2, 3.8, 3.40
(E)

9.3.4 DOPPELBERÜHRUNG: Ein Spieler berührt den Ball zweimal direkt nacheinander, oder der Ball berührt mehrere Körperteile nacheinander. (9.2.3, D11(17)) Fall 3.2, 3.8

10. Ball am Netz

10.1 Ball überquert das Netz

10.1.1 Der zum Feld des Gegners gespielte Ball muss innerhalb des Überquerungssektors über das Netz fliegen. Der Überquerungssektor ist der Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der begrenzt wird: (2.4, 10.2, D5a)

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 Netzebene vollständig oder teilweise im Bereich des Aussensektors in die Freizone des Gegners durchquert hat, darf im Rahmen der zulässigen Anzahl der Berührungen zurückgespielt werden, vorausgesetzt, dass: (9.1, D5b) Fälle 3.1, 3.9, 3.10.1

10.1.2.1 das Spielfeld des Gegners vom Spieler nicht berührt wird, (11.2.2) Fall 3.10.1

10.1.2.2 der Ball beim Zurückspielen die Netzebene wieder vollständig oder teilweise im Bereich des Aussensektors auf derselben Seite des Feldes durchquert. Die gegnerische Mannschaft darf diese Aktion nicht behindern. (11.4.4, D5b) Fälle 3.1, 3.10.1, 3.10.3

10.1.3 Ein Ball, der unter dem Netz in Richtung gegnerisches Feld fliegt, ist solange im Spiel, bis er die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchquert hat. (23.3.2.3f, D5a, D11(22))

10.2 Ball berührt das Netz

Der Ball darf das Netz beim Überqueren berühren. (10.1.1)

10.3 Ball im Netz

10.3.1 Ein ins Netz gespielter Ball darf im Rahmen der drei Berührungen der Mannschaft weitergespielt werden. (9.1)

10.3.2 Wenn durch den Ball die Maschen des Netzes beschädigt werden oder das Netz heruntergerissen wird, ist der Spielzug zu annullieren und zu wiederholen.

11. Spieler am Netz

11.1 Über das Netz reichen

11.1.1 Ein Spieler darf beim Blocken den Ball auf der gegnerischen Seite des Netzes berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners nicht vor dessen Angriffsschlag 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. Fall 3.39

11.2 Eindringen unterhalb des Netzes

11.2.1 Das Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ist erlaubt, wenn dabei das Spiel des Gegners nicht beeinflusst wird. Fälle 3.11, 3.12, 3.14, 3.38

11.2.2 Eindringen in das gegnerische Feld über die Mittellinie: (1.3.3, 11.2.2.1, D11(22))

11.2.2.1 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) und diese Aktion das Spiel des Gegners nicht beeinflusst. (1.3.3, D11(22))
Fall 3.11

11.2.2.2 Das Berühren des gegnerischen Feldes mit irgendeinem Körperteil oberhalb der Füsse ist erlaubt, wenn dabei das Spiel des Gegners nicht beeinflusst wird. (1.3.3, 11.2.2.1, D11(22))

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 Spiel des Gegners nicht beeinflusst. Fall 3.11

11.3 Kontakt mit dem Netz

11.3.1 Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz innerhalb der Antennen ist ein Fehler, wenn die Berührung während einer Aktion stattfindet, in der er den Ball spielt. (11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3)

Ballspielaktionen umfassen (unter anderem) den Absprung, das Schlagen des Balles (oder ein diesbezüglicher Versuch) und die sichere Landung – bereit für eine neue Spielaktion. Fälle 3.13, 3.16, 3.17, 3.18, 3.19, 3.20, 3.21.1, 3.21.2, 3.22.1, 3.22.2

11.3.2 Die Spieler dürfen Pfosten, Spannseile oder jeden anderen Gegenstand ausserhalb der Antennen, einschliesslich das Netz selbst, berühren, vorausgesetzt, dass das Spielgeschehen dadurch nicht beeinflusst wird (ausgenommen im Fall von Regel 9.1.3). (D3) Fall 3.21.1

11.3.3 Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und dadurch das Netz einen Gegner berührt. Fall 3.16

11.4 Spielerfehler am Netz

11.4.1 Ein Spieler berührt den Ball im Spielraum des Gegners vor dem gegnerischen Angriffsschlag. (11.1.1, D11(20))

11.4.2 Ein Spieler dringt in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ein und beeinflusst das Spiel des Gegners. (11.2.1)

11.4.3 Ein Spieler dringt mit seinem Fuss (seinen Füßen) vollständig in das gegnerische Feld ein. (11.2.2.2, D11(22))

11.4.4 Ein Spieler beeinflusst das Spiel u.a. durch:

- Berührung des Netzes innerhalb der Antennen oder der Antenne selbst während einer Aktion, in der er den Ball spielt,
- Verwendung des Netzes innerhalb der Antennen als Stütze oder Stabilisierungshilfe,
- Erlangung eines ungerechtfertigten Vorteils gegenüber dem Gegner durch Berührung des Netzes,
- Aktionen, die den Gegner an seinem rechtmässigen Versuch, den Ball zu spielen, behindern,
- sich festhalten/herunterziehen des Netzes.

Jeder Spieler, der sich nahe bei einem Ball befindet, wenn dieser gespielt wird, und der selber versucht, den Ball zu spielen, nimmt an einer Ballspielaktion teil, selbst wenn keine Berührung des Balles stattfindet. Die Berührung des Netzes ausserhalb der Antenne(n) stellt jedoch keinen Fehler dar (ausgenommen im Fall von Regel 9.1.3). Fälle 3.13, 3.16, 3.17, 3.18, 3.19, 3.20, 3.21.1, 3.21.2, 3.22.1, 3.22.2

(11.3.1, D11(19))

12. Aufschlag

Der Aufschlag ist die Handlung, durch die der in der Aufschlagzone befindliche rechte Hinterspieler den Ball ins Spiel bringt. (1.4.2, 8.1, 12.4.1)

12.1 Erster Aufschlag im Satz

12.1.1 Der erste Aufschlag im 1. Satz und im entscheidenden 5. Satz 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.

12.2 Aufschlagreihenfolge

12.2.1 Die Spieler müssen die im Aufstellungsblatt eingetragene Aufschlagreihenfolge einhalten. (7.3.1, 7.3.2) Fall 3.23

12.2.2 Nach dem ersten Aufschlag in einem Satz wird der nächste Aufschlagspieler wie folgt bestimmt: (12.1)

12.2.2.1 Wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug gewinnt, schlägt der Spieler, der zuvor aufgeschlagen hat (bzw. sein Auswechselspieler), 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, führt den Aufschlag aus. (6.1.3, 7.6.2)

12.3 Genehmigung des Aufschlags

Der 1. Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er sich davon überzeugt hat, dass beide Mannschaften spielbereit sind und der Aufschlagspieler im Ballbesitz ist. (12, D11(1)) Fälle 2.7, 5.8

12.4 Ausführung des Aufschlags

12.4.1 Der Ball muss mit einer Hand oder einem beliebigen Teil des Armes geschlagen werden, nachdem er zuvor aus der Hand (den Händen) hochgeworfen oder losgelassen wurde. (D11(10))

12.4.2 Der Ball darf nur ein Mal hochgeworfen (bzw. losgelassen) werden. Das Auftippen oder das Hin- und Herbewegen des Balles in den Händen ist erlaubt. Fall 3.25

12.4.3 Im Moment des Aufschlags (Schlagen des Balles) oder des Absprungs zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagspieler 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. (1.4.2, 29.2.1.4, D11(22), D12(4)) Fall 2.7

12.4.4 Der Aufschlagspieler muss den Ball nach dem Pfiff des 1. Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 8 Sekunden schlagen. (12.3, D11(11)) Fall 3.24

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

12.5 Sichtblock (D6, D11(12))

12.5.1 Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dürfen dem Gegner die Sicht auf den Aufschlag (Schlagen des Balles) und auf die Flugbahn des Balles nicht durch einen individuellen oder durch einen Gruppensichtblock 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, und dadurch sowohl den Aufschlag (Schlagen des Balles) als auch die Flugbahn des Balles verdecken, bis der Ball die senkrechte Ebene des Netzes erreicht. Sollte eines von beidem für die annehmende Mannschaft sichtbar sein, liegt kein Sichtblock vor. (12.4, D6)

12.6 Fehler beim Aufschlag

12.6.1 **Aufschlagfehler:** Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel, selbst wenn der Gegner einen Positionsfehler begeht. Der Aufschlagspieler: (12.2.2.2, 12.7.1)

12.6.1.1 hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein, 12.2 (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 vollständig durch den Überquerungssektor überquert, (8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11(19)) Fälle 3.27, 3.29

12.6.2.2 „aus“ geht, 8.4 (8.4, D11(15))

12.6.2.3 über einen Sichtblock fliegt. (12.5, D11(12))

12.7 Aufschlagfehler und Positionsfehler

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) Fall 3.23

12.7.2 War jedoch die Ausführung des Aufschlags korrekt und der Aufschlagfehler entstand erst danach (der Ball geht „aus“, Sichtblock usw.), wird der Positionsfehler als der zuerst begangene Fehler geahndet. (7.5.3, 12.6.2)

13. Angriffsschlag

13.1 Merkmale des Angriffsschlags

13.1.1 Alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffsschläge. Fälle 3.31, 3.32

13.1.2 Bei einem Angriffsschlag sind Lob-Bälle nur dann erlaubt, wenn der Ball sauber gespielt 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. Fälle 3.30, 3.31, 3.33

13.2 Einschränkungen für den Angriffsschlag

13.2.1 Ein Vorderspieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, wenn der Kontakt mit dem Ball in seinem eigenen Spielraum erfolgt (ausser Regeln 13.2.4 und 13.3.6). (7.4.1.1)

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, 19.3.1.2, D8) Fälle 3.31, 3.33

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 Netzoberkante ist. (1.4.1, 7.4.1.2, D8)

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 Netzbekante befindet. (1.4.1)

13.3 Fehler beim Angriffsschlag

13.3.1 Ein Spieler schlägt den Ball im Spielraum der gegnerischen Mannschaft(13.2.1, D11(20)) Fälle 3.42, 9.3

13.3.2 Ein Spieler schlägt den Ball „aus“. (8.4, D11(15))

13.3.3 Ein Hinterspieler führt in der Vorderzone einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball im Augenblick des Schlages vollständig oberhalb der Netzbekante befindet.(1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11(21)) Fälle 3.31, 3.33, 3.42, 9.2

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 Netzbekante befindet. (1.4.1, 13.2.4, D11(21)) Fall 3.34

13.3.5 Ein Libero führt einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball im Augenblick des Schlages vollständig oberhalb der Netzbekante befindet. (19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11(21))

13.3.6 Ein Spieler führt nach einem oberen (Finger-)Zuspiel des in der eigenen Vorderzone befindlichen Liberos einen Angriffsschlag aus, wobei sich beim Schlag der Ball vollständig oberhalb der Netzbekante befindet. (1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11(21))

14. Block

14.1 Blocken

14.1.1 Das Blocken ist eine Aktion von in der Nähe des Netzes befindlichen und über die Netzbekante reichenden Spielern, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren, unabhängig von der Höhe des Ballkontakts; aber im Augenblick des Ballkontaktes muss sich wenigstens ein Teil des Körpers über der Netzbekante befinden. Nur Vorderspieler dürfen einen Block ausführen. (7.4.1.1) Fälle 3.35, 3.36, 3.37, 3.39, 3.40, 3.42, 3.43, 3.44, 3.45, 5.22, 9.3

14.1.2 BLOCKVERSUCH: Ein Blockversuch ist eine Blockaktion ohne Ballberührung. Fall 5.22

14.1.3 AUSGEFÜHRTER BLOCK: Ein Block ist ausgeführt, wenn der Ball von einem Blockspieler berührt wird. Abb (D7) Fälle 3.35, 5.22

14.1.4 GRUPPENBLOCK: Ein Gruppenblock wird von zwei oder drei sich nahe beieinander befindenden Spielern vollzogen und ist ausgeführt, wenn einer von ihnen den Ball berührt.

14.2 Blockberührung

Aufeinander folgende Ballkontakte (schnell und nacheinander) dürfen von einem oder mehreren am Block beteiligten Spielern erfolgen, wenn diese Berührungen innerhalb einer Aktion stattfinden. (9.1.1, 9.2.3) Fälle 3.3, 3.4, 3.39, 3.41

14.3 Blocken im gegnerischen Raum

Beim Blocken darf der Spieler seine Arme und Hände über das Netz führen, wenn diese Aktion das Spiel des Gegners nicht behindert. Deshalb ist es nicht erlaubt, den Ball jenseits des Netzes zu berühren, bevor der Gegner einen Angriffsschlag vollzogen hat. (13.1.1) Fälle 3.32, 3.36, 3.39, 3.42, 9.1, 9.2

14.4 Block und Anzahl der Berührungen einer Mannschaft

14.4.1 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. (9.1, 14.4.2) Fälle 3.41, 3.44, 3.45

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)

14.5 Blocken des Aufschlags

Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.

14.6 Fehler beim Blocken

14.6.1 Der Blockspieler berührt den Ball im GEGNERISCHEN Raum vor dem Angriffsschlag des Gegners.(14.3, D11(20)) Fälle 3.42, 9.2

14.6.2 Ein Hinterspieler oder der Libero führt einen Block aus oder ist an einem ausgeführten Block beteiligt.(14.1, 14.5, 19.3.1.3) Fälle 3.42, 3.35, 9.3

14.6.3 Der gegnerische Aufschlag wird geblockt. 14.5 (14.5, D11(12))

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 Der Libero macht einen Blockversuch oder ist an einem solchen beteiligt (Einzel- oder Gruppenblock). (14.1.1, 19.3.1.3)

15. Unterbrechungen

Eine Unterbrechung ist die Zeit zwischen einem abgeschlossenen Spielzug und dem Pfiff des 1. Schiedsrichters zum nächsten Aufschlag. (6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6)

Die einzigen REGULÄREN Spielunterbrechungen sind AUSZEITEN und (Spieler-)AUSWECHSLUNGEN.

Jede Mannschaft darf in jedem Satz höchstens 2 Auszeiten und 6 Spielerauswechslungen beantragen. (6.2, 15.4, 15.5) Fall 7.6

15.2 Reihenfolge der regulären Spielunterbrechungen

15.2.1 Jede Mannschaft darf innerhalb der gleichen Unterbrechung eine oder zwei Auszeiten und eine (Spieler-)Auswechslung nacheinander beantragen (egal in welcher Reihenfolge). (15.4, 15.5) Fall 7.6

15.2.2 Eine Mannschaft darf jedoch während ein und derselben Unterbrechung keine aufeinander folgenden Anträge auf (Spieler-)Auswechslung stellen. Im Rahmen desselben Antrages auf Auswechslung können aber zwei oder mehr Spieler gleichzeitig ausgewechselt werden. (15.5, 15.6.1, 15.6.2) Fall 4.21, 8.5, 9.24

15.2.3 Zwischen zwei separaten Anträgen auf (Spieler-)Auswechslung durch die gleiche Mannschaft muss ein abgeschlossener Spielzug liegen (ausgenommen bei einer erzwungenen Auswechslung wegen einer Verletzung/Krankheit oder Hinausstellung/Disqualifikation; Regeln [15.5.2](#), [15.7](#) und [15.8](#) ([6.1.3](#), [15.5](#)))

15.2.4 Es ist nicht gestattet, irgendeine reguläre Spielunterbrechung zu beantragen, nachdem ein entsprechender Antrag während der gleichen Unterbrechung (d.h. vor dem Ende des nächsten abgeschlossenen Spielzugs) bereits zurückgewiesen und mit einer Verwarnung wegen Spielverzögerung geahndet wurde. ([16.1.2](#))

15.3 Anträge auf reguläre Spielunterbrechungen

15.3.1 Reguläre Spielunterbrechungen dürfen ausschliesslich vom Trainer oder bei dessen Abwesenheit vom Trainerassistenten oder vom Spielkapitän beantragt werden. ([5.1.2.3](#), [5.2.3.3](#), [5.3.2](#), [15](#)) Fälle [4.25](#), [9.11](#)

15.3.2 Eine Auswechslung vor Satzbeginn ist möglich und wird als reguläre Auswechslung in diesem Satz eingetragen. ([7.3.4](#)) Fälle [4.3](#), [4.25](#), [5.5](#), [9.6](#), [9.11](#)

15.4 Auszeiten

15.4.1 Anträge auf Auszeiten müssen durch Zeigen des entsprechenden Handzeichens (während einer Unterbrechung) verlangt werden, wenn der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Pfiff zum Aufschlag erfolgt ist. Alle beantragten Auszeiten dauern 30 Sekunden. ([6.1.3](#), [8.2](#), [12.3](#), [D11\(4\)](#)) Fälle [4.23](#), [9.10](#)

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben kann die Länge der Auszeiten auf Antrag des Organisers angepasst werden, falls die FIVB einen solchen Antrag bewilligt.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben muss zum Antrag auf Auszeit der Summer verwendet und anschliessend das Handzeichen gezeigt werden.

15.4.2 Während aller Auszeiten müssen sich die im Spiel befindenden Spieler in die Freizone nahe ihrer Bank begeben. ([D1b](#)) Fall [7.8](#)

15.5 Auswechslung

15.5.1 Eine Auswechslung ist die Handlung, bei der ein Spieler, ausgenommen der Libero oder dessen Austauschspieler, nachdem er vom Schreiber im Matchblatt eingetragen wurde, im Spiel die Position eines anderen Spielers einnimmt, der seinerseits das Spielfeld zu diesem Zeitpunkt verlassen muss. ([6.1.3](#), [8.2](#), [12.3](#), [15.10](#), [19.3.2.1](#), [D11\(5\)](#))

15.5.2 Wenn die Auswechslung infolge Verletzung/Krankheit eines Spielers auf dem Spielfeld vorgenommen werden muss, hat der Trainer (oder Spielkapitän) den Antrag auf Auswechslung durch Zeigen des entsprechenden Handzeichens zu stellen. ([5.1.2.3](#), [5.2.3.3](#), [15.7](#), [D11\(5\)](#))

15.6 Auswechslbeschränkungen

15.6.1 Ein Spieler der Startaufstellung kann das Spiel nur einmal pro Satz verlassen und wieder eingewechselt werden, letzteres nur auf seine ursprüngliche Position in der Aufstellung. ([7.3.1](#))

15.6.2 Ein Auswechslspieler darf in einem Satz nur einmal für einen Spieler der Startaufstellung eingewechselt werden, und er kann nur gegen diesen wieder ausgewechselt werden. ([7.3.1](#)) Fall [8.5](#), [9.24](#)

15.7 Ausnahmeweise Auswechslung

Ein Spieler (ausser der Libero), der wegen Verletzung/Krankheit oder Hinausstellung/Disqualifikation das Spiel nicht fortsetzen kann, muss regulär ausgewechselt werden. Ist dies nicht möglich, darf die Mannschaft ihn AUSNAHMSWEISE, über die Beschränkungen von Regel [15.6](#) hinaus, auswechseln. ([15.6](#), [19.4.3](#), [21.3.2](#), [21.3.3](#), [D11\(5\)](#)) Fälle [4.7](#), [4.8](#), [4.12](#), [4.28](#), [5.2](#), [5.3](#), [9.4](#), [9.5](#)

Eine ausnahmeweise Auswechslung bedeutet, dass jeder Spieler, der sich zum Zeitpunkt der Verletzung/Krankheit/Hinausstellung/Disqualifikation nicht auf dem Feld befindet (ausgenommen der Libero, der zweite Libero oder deren regulärer Austauschspieler), für den verletzten/kranken/hinausgestellten/disqualifizierten Spieler eingewechselt werden darf. Der verletzte/kranke/hinausgestellte Spieler, welcher mittels ausnahmeweiser Auswechslung ausgewechselt wurde, darf nicht mehr ins Spiel zurückkehren.

Eine ausnahmeweise Auswechslung wird in keinem Fall als reguläre Auswechslung angerechnet, muss aber auf dem Matchblatt eingetragen und in der Gesamtzahl der Auswechslungen in diesem Satz und im Spiel mitgezählt werden.

15.8 Auswechslung wegen Hinausstellung oder Disqualifikation

Ein HINAUSGESTELLTER oder DISQUALIFIZIERTER Spieler muss sofort regulär ausgewechselt werden. Ist dies nicht möglich, hat die Mannschaft das Recht, eine ausnahmeweise Auswechslung vorzunehmen. Ist dies auch nicht möglich, wird die Mannschaft für UNVOLLSTÄNDIG erklärt. ([6.4.3](#), [7.3.1](#), [15.6](#), [15.7](#), [21.3.2](#), [21.3.3](#), [D11\(5\)](#)) Fälle [5.2](#), [6.9](#), [9.4](#)

15.9 Irreguläre Auswechslung

15.9.1 Eine Auswechslung ist irregulär, wenn sie die Beschränkungen von Regel [15.6](#) überschreitet (ausgenommen der Fall von Regel [15.7](#)) oder wenn ein nicht auf dem Matchblatt eingetragener Spieler daran beteiligt ist. ([7.3.5.4](#)) Fall [4.14](#)

15.9.2 Wenn eine Mannschaft eine irreguläre Auswechslung ausgeführt hat und das Spiel fortgeführt wurde, muss in folgender Reihenfolge verfahren werden: ([8.1](#), [15.6](#)) Fälle [4.10](#), [4.20](#)

15.9.2.1 die Mannschaft wird mit einem Punkt und Aufschlag für den Gegner sanktioniert, ([6.1.3](#))

15.9.2.2 die Auswechslung muss berichtigt werden,

15.9.2.3 die von der schuldhaften Mannschaft seit dem Begehen des Fehlers erzielten Punkte werden annulliert; die Punkte der gegnerischen Mannschaft bleiben erhalten.

15.10 Verfahren der Auswechslung

15.10.1 Die Auswechslung findet in der Auswechslzone statt. ([1.4.3](#), [D1b](#))

15.10.2 Eine Auswechslung darf nur so lange dauern, wie für das Eintragen in das Matchblatt und das Betreten und Verlassen des Spielfeldes durch die Spieler benötigt wird. ([15.10](#), [24.2.6](#), [27.2.2.3](#)) Fälle [4.1](#), [4.27](#)

15.10.3.1 Der eigentliche Antrag auf Auswechslung beginnt im Augenblick des Betretens der Auswechslzone durch den (die) spielbereiten Auswechslspieler während einer Unterbrechung. Der Trainer muss das entsprechende Handzeichen für den Antrag auf Spielerauswechslung nicht zeigen, ausgenommen die Auswechslung erfolgt wegen einer Verletzung/Krankheit oder vor Beginn des Satzes. ([1.4.3](#), [15](#)) Fälle [4.1](#), [4.2](#), [4.4](#), [4.5](#), [4.17](#), [4.19](#), [4.25](#), [4.27](#), [9.6](#), [9.8](#), [9.9](#), [9.11](#)

15.10.3.2 Ist der Spieler im Augenblick des Antrags nicht bereit, wird die Auswechslung nicht genehmigt und die Mannschaft erhält eine Sanktion wegen Verzögerung. ([16.2](#), [D9](#)) Fall [4.2](#)

15.10.3.3 Der Antrag auf Auswechslung wird vom Schreiber oder 2. Schiedsrichter entgegengenommen und durch die Benützung eines Summers oder der Pfeife angezeigt. Der 2. Schiedsrichter genehmigt die Auswechslung. (24.2.6)

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben werden nummerierte (Auswechsel-)Tafeln zur Vereinfachung der Auswechslung verwendet (ausser wenn elektronische Geräte zur Übermittlung der Daten an den Schreiber verwendet werden). Fälle 4.17, 4.19, 9.8, 9.9

15.10.4 Beabsichtigt eine Mannschaft, gleichzeitig mehr als eine Auswechslung durchzuführen, so müssen alle Spieler, welche ausgewechselt werden sollen, die Auswechslzone gleichzeitig betreten, um zum gleichen Antrag zu gehören. In einem solchen Fall müssen die Auswechslungen nacheinander durchgeführt werden, ein Spielerpaar nach dem anderen. Wenn eine der beantragten Auswechslungen irregulär ist, so wird (werden) die reguläre(n) Auswechslung(en) gestattet und die irreguläre Auswechslung wird zurückgewiesen und mit einer Sanktion wegen Verzögerung geahndet.(1.4.3, 15.2.2) Fall 4.1

15.11 Nicht ordnungsgemässe Anträge

15.11.1 Es ist nicht ordnungsgemäss, eine reguläre Spielunterbrechung zu beantragen:(15)

15.11.1.1 während eines Spielzuges oder im Augenblick bzw. nach dem Pfiff zum Aufschlag, (6.1.3, 12.3, 15.4.1, 15.10.3.1) Fall 9.12

15.11.1.2 durch ein dazu nicht berechtigtes Mannschaftsmitglied, (5.1.2.3, 5.2.3.3, 15.3.1)

15.11.1.3 für eine zweite Spielerauswechslung durch dieselbe Mannschaft innerhalb der gleichen Unterbrechung (das heisst vor Ende des nächsten abgeschlossenen Spielzuges), ausgenommen bei Verletzung/Krankheit/Hinausstellung/Disqualifikation eines Spielers auf dem Spielfeld, (15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 27.2.2.6) Fälle 4.2, 4.25, 4.29.1, 9.11, 9.13

15.11.1.4 nachdem die zulässige Anzahl der Auszeiten und Spielerauswechslungen bereits ausgeschöpft wurde. (15.1) Fall 4.26.1

15.11.2 Der erste nicht ordnungsgemässe Antrag einer Mannschaft in einem Spiel, der das Spiel nicht beeinflusst oder verzögert, wird ohne weitere Folgen zurückgewiesen, muss jedoch auf dem Matchblatt eingetragen werden. (16.1, 27.2.2.6) Fälle 4.18, 9.7

15.11.3 Jeder weitere nicht ordnungsgemässe Antrag durch dieselbe Mannschaft in einem Spiel stellt eine Verzögerung dar. (16.1.4, D11(25))

16. Spielverzögerungen

16.1 Arten von Verzögerungen

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

16.1.1 die Verzögerung von regulären Spielunterbrechungen, (15.10.2) Fälle 4.4, 4.6, 4.15, 4.17, 4.18, 9.7, 9.11

16.1.2 die Verlängerung von Unterbrechungen nach der Aufforderung, das Spiel fortzusetzen,(15) Fälle 4.31, 9.10, 9.11

16.1.3 die Beantragung einer irregulären Auswechslung, (15.9) Fall 4.13

16.1.4 die Wiederholung eines nicht ordnungsgemässen Antrages, (15.11.3) Fall 4.18

16.1.5 die Verzögerung des Spiels durch ein Mannschaftsmitglied. Fälle 3.28, 4.26.1, 4.31, 7.7, 8.1, 9.6, 9.26

16.2 Sanktionen für Verzögerungen (D9)

16.2.1 „Verwarnung wegen Verzögerung“ oder „Bestrafung wegen Verzögerung“ sind Mannschaftssanktionen.Fälle 4.4, 4.5, 4.6

16.2.1.1 Sanktionen wegen Verzögerung sind über das ganze Spiel wirksam.(6.3)

16.2.1.2 Alle Sanktionen wegen Verzögerung werden im Matchblatt eingetragen. (27.2.2.6)

16.2.2 Die erste Verzögerung durch ein Mannschaftsmitglied in einem Spiel wird mit einer „VERWARNUNG WEGEN VERZÖGERUNG“ geahndet. (4.1.1, D11(25))

16.2.3 Die zweite und die folgenden Verzögerungen jeglicher Art durch irgendein Mitglied derselben Mannschaft im selben Spiel werden als Fehler mit einer „BESTRAFUNG WEGEN VERZÖGERUNG“ geahndet: ein Punkt und Aufschlag für den Gegner.(6.1.3, D11(25))

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/Krankheit

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) Fall 4.27, 9.25

17.1.2 Kann ein verletzter/kranker Spieler weder regulär noch ausnahmsweise ausgewechselt werden, wird dem Spieler eine Wiederherstellungszeit von 3 Minuten gewährt, jedoch nur einmal je Spieler in einem Spiel.(15.6, 15.7, 24.2.8)

Kann der Spieler nicht weiterspielen, wird seine Mannschaft für unvollständig erklärt.(6.4.3, 7.3.1) Fall 4.28, 9.25

17.2 Äussere Beeinträchtigung

Tritt während des Spiels eine äussere Beeinträchtigung auf, wird das Spiel unterbrochen und der Spielzug wiederholt.(6.1.3, D11(23))

17.3 Längere Unterbrechungen

17.3.1 Wenn durch unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrochen wird, entscheiden der 1. Schiedsrichter, die Organisatoren und, falls vorhanden, die Wettkampfleitung, welche Massnahmen zu treffen sind, um wieder normale Bedingungen herzustellen. (23.2.3)

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 wieder aufgenommen wird, der Satz mit gleichem Spielstand, gleichen Spielern (ausgenommen hinausgestellte oder disqualifizierte Spieler) 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 wieder aufgenommen wird, der unterbrochene Satz zu annullieren und mit den gleichen Spielern und der gleichen Startaufstellung zu wiederholen (ausgenommen hinausgestellte oder disqualifizierte Spieler); alle eingetragenen Sanktionen werden ebenfalls beibehalten. Die Resultate der vorangegangenen Sätze bleiben bestehen. (7.3, 21.4.1, D9) Fall 8.3

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

18. Pausen und Seitenwechsel

18.1 Pausen

Eine Pause ist die Zeit zwischen zwei Sätzen. Alle Pausen dauern 3 Minuten.(4.2.4)

Während dieser Zeit werden der Seitenwechsel vorgenommen und die Aufstellungen der Mannschaften im Matchblatt eingetragen.(7.3.2, 18.2, 27.2.1.2)

Die Pause zwischen dem 2. und dem 3. Satz kann auf Antrag des Organisators durch das zuständige Gremium auf 10 Minuten verlängert werden.

18.2 Seitenwechsel

18.2.1 Nach jedem Satz, ausser vor dem entscheidenden (5.) Satz, wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten.(D11(3), 7.1)

18.2.2 Im entscheidenden (5.) Satz wechseln die Mannschaften unverzüglich die Spielfeldseiten, sobald die führende 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 Punktestand zum Zeitpunkt des Seitenwechsels bleibt unverändert.(6.3.2, 7.4.1, 27.2.2.3)

19. Der Libero

19.1 Benennung des Liberos

19.1.1 Jede Mannschaft hat das Recht, in ihrer Spielerliste auf dem Matchblatt bis zu zwei spezialisierte Defensivspieler zu benennen: „Liberos“. (4.1.1) Fall 5.4

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben für Erwachsene müssen zwingend 2 Liberos in der Mannschaftsliste aufgeführt werden, falls eine Mannschaft mehr als 12 Spieler im Matchblatt eingetragen hat.

19.1.2 Alle Liberos müssen auf dem Matchblatt in die dafür vorgesehenen speziellen Zeilen eingetragen werden.(5.2.2, 27.2.1.1, 28.2.1.1) Fall 5.20

19.1.3 Derjenige Libero, welcher sich auf dem Spielfeld befindet, ist der amtierende Libero. Gibt es einen weiteren Libero, ist er der zweite Libero der Mannschaft. Nur ein einziger Libero darf sich zu jedem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befinden. Fall 5.9

19.2 Ausrüstung

Die Liberos müssen eine Spielerkleidung (oder der neu benannte Libero eine Weste bzw. ein Leibchen) tragen, deren dominierende Farbe sich von allen anderen Farben der restlichen Mannschaftsmitglieder unterscheidet. Die Spielerkleidung der Liberos muss sich klar von derjenigen der restlichen Mannschaftsmitglieder abheben. Beide Liberos dürfen Spielerkleidung tragen, welche sich voneinander unterscheidet.

Die Spielerkleidung der Liberos muss auf die gleiche Art wie die der restlichen Mannschaftsmitglieder nummeriert sein.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben sollte der neu benannte Libero, sofern möglich, ein Trikot mit demselben Design und derselben Farbe tragen wie das ursprünglichen Liberos, aber mit seiner eigenen Nummer, welche er beibehalten sollte.

19.3 Aktionen mit Beteiligung des Liberos

19.3.1 Spielaktionen: 19.3.1.1 Der Libero darf für jeden Hinterspieler eingetauscht werden.(7.4.1.2) Fall 5.12

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 Netzkante befindet. (13.2.2, 13.2.3, 13.3.5, 23.3.2.3d)

19.3.1.3 Er darf weder aufschlagen, blocken noch einen Blockversuch durchführen. (12, 12.4.1, 14.1, 14.6.2, 14.6.6, D11(12)) Fälle 3.34, 3.46

19.3.1.4 Ein Spieler darf nach einem oberen (Finger-)Zuspiel des in der eigenen Vorderzone befindlichen Liberos keinen Angriffsschlag ausführen, wenn sich beim Schlag der Ball vollständig oberhalb der Netzkante befindet. Erfolgt die gleiche Aktion des Liberos ausserhalb der eigenen Vorderzone, bestehen beim Angriffsschlag keine Einschränkungen. (1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3e, D1b) Fall 9.19, 9.20

19.3.2 Libero-Austauschaktionen: Fall 9.6

19.3.2.1 Austauschaktionen mit dem Libero zählen nicht als (Spieler-)Auswechslungen. (6.1.3, 15.5)

Sie sind in ihrer Anzahl unbeschränkt, es muss aber ein abgeschlossener Spielzug zwischen zwei Austauschaktionen mit Libero-Beteiligung liegen (ausser eine Be- strafung bewirkt, dass die Mannschaft um eine Position rotieren und der Libero auf Position 4 gehen muss, oder der amtierende Libero ist nicht mehr in der Lage weiterzuspielen, obwohl dann kein abgeschlossener Spielzug vorliegt). Fälle 5.4, 5.5, 5.7, 5.11, 5.14, 5.15, 5.16, 5.18, 5.23, 9.14, 9.15, 9.16, 9.17, 9.18, 9.19

19.3.2.2 Der reguläre Austauschspieler kann durch den einen oder den anderen Libero ein- und wieder ausgetauscht werden. Der amtierende Libero kann nur durch denjenigen Spieler wieder ausgetauscht werden, für den er auf der entsprechenden Position eingetauscht wurde, oder durch den zweiten Libero. Fälle 5.9, 5.11, 5.19, 9.18, 9.19

19.3.2.3 Am Anfang eines jeden Satzes darf der Libero das Spielfeld erst dann betreten, nachdem der 2. Schiedsrichter die Startaufstellung kontrolliert und den Austausch des Liberos mit einem Spieler der Startaufstellung genehmigt hat. (7.3.2, 12.1) Fälle 5.8, 9.15, 9.16

19.3.2.4 Andere Libero-Austauschaktionen dürfen nur stattfinden, während der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Pfiff zur Ausführung des Aufschlags erfolgt ist. (8.2, 12.3) Fall 5.1

19.3.2.5 Eine Libero-Austauschaktion nach dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags, aber bevor der Ball beim Aufschlag geschlagen wurde, soll nicht zurückgewiesen werden. Nach Ende des Spielzuges muss jedoch der Spielkapitän informiert werden, dass dies keine erlaubte Vorgehensweise ist und dass solche Vorfälle künftig mit einer Sanktion wegen Verzögerung geahndet werden. (12.3, 12.4) Fälle 5.6, 5.8, 9.16, 9.18

19.3.2.6 Bei nachfolgenden zu späten Libero-Austauschaktionen muss das Spiel sofort unterbrochen und eine Sanktion wegen Verzögerung verhängt werden. Die als nächstes aufschlagende Mannschaft ergibt sich aus der Art der Sanktion wegen Verzögerung. (16.2, D9)

19.3.2.7 Der Libero und der Austauschspieler dürfen das Spielfeld nur durch die Libero-Austauschzone betreten oder verlassen. (1.4.4, D1b) Fall 9.18, 9.19

19.3.2.8 Alle Libero-Austauschaktionen müssen im Libero-Kontrollblatt (sofern ein solches verwendet wird) oder im elektronischen Matchblatt eingetragen werden. (28.2.2.1, 28.2.2.2) Fälle 5.1, 5.4, 5.5, 5.9, 5.13, 5.16, 5.17, 5.19, 5.24, 9.16, 9.17, 9.18, 9.19

19.3.2.9 Eine irreguläre Libero-Austauschaktion kann u.a. beinhalten:

- kein abgeschlossener Spielzug zwischen zwei Libero-Austauschaktionen; (6.1.3, 19.3.2.1) - Austausch des Liberos durch einen anderen Spieler als den zweiten Libero oder seinen regulären Austauschspieler.(15.2)

Eine irreguläre Libero-Austauschaktion sollte gleich behandelt werden wie eine irreguläre (Spieler-)Auswechslung: (28.2.2.2)

Falls die irreguläre Libero-Austauschaktion vor Beginn des nächsten Spielzuges bemerkt wird, ist sie durch die Schiedsrichter zu berichtigen und die Mannschaft erhält eine Sanktion wegen Verzögerung; (D9)

Falls die irreguläre Libero-Austauschaktion erst nach Ausführung des Aufschlags (Schlagen des Balles) bemerkt wird, so sind die Folgen dieselben wie bei einer irregulären (Spieler-)Auswechslung. (15.9) Fälle 5.7, 5.14, 9.14, 9.23

19.4 Neubenennung eines neuen Liberos

19.4.1 Ein Libero ist nicht mehr in der Lage weiterzuspielen, wenn er sich verletzt, krank wird, hinausgestellt oder disqualifiziert wird. (21.3.2, 21.3.3, D9)

Der Libero kann durch den Trainer oder, bei Abwesenheit eines Trainers, durch den Trainerassistenten oder den Spielkapitän als nicht mehr spielfähig bezeichnet werden, egal aus welchen Gründen. (5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1) Fall 5.4

19.4.2 Mannschaft mit **einem Libero**:

19.4.2.1 Falls eine Mannschaft gemäss Regel 19.4.1 nur noch einen Libero zur Verfügung hat oder die Mannschaft auf dem Matchblatt nur einen Libero eingetragen hat, und ist dieser Libero nicht mehr in der Lage weiterzuspielen oder wird (von der Mannschaft) als nicht mehr spielfähig bezeichnet, kann der Trainer (der Trainerassistent oder der Spielkapitän, falls kein Trainer anwesend ist) für den Rest des Spieles jeden anderen Spieler (ausgenommen den Austauschspieler des Liberos), der im Augenblick der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld ist, als neuen Libero benennen. (19.4.1) Fälle 5.9, 5.24

19.4.2.2 Wenn der amtierende Libero nicht mehr in der Lage ist weiterzuspielen, kann er durch seinen regulären Austauschspieler oder sofort und unmittelbar auf dem Spielfeld durch einen neu benannten Libero ersetzt werden. Ein Libero, der im Rahmen einer Neubenennung ersetzt wurde, darf jedoch für den Rest des Spieles nicht mehr eingesetzt werden.

Befindet sich der Libero nicht auf dem Spielfeld und wird er (von der Mannschaft) als nicht mehr spielfähig bezeichnet, kann er ebenfalls im Rahmen einer Neubenennung ersetzt werden. Der Libero, welcher (von der Mannschaft) als nicht mehr spielfähig bezeichnet wird, darf ebenfalls für den Rest des Spieles nicht mehr eingesetzt werden.

19.4.2.3 Der Trainer (der Trainerassistent oder der Spielkapitän, falls kein Trainer anwesend ist) nimmt Kontakt zum 2. Schiedsrichter auf und informiert ihn über die Neubenennung. (5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1)

19.4.2.4 Falls ein neu benannter Libero nicht mehr in der Lage ist weiterzuspielen oder (von der Mannschaft) als nicht mehr spielfähig bezeichnet wird, sind weitere Neubenennungen gestattet. (19.4.1) Fall 5.24

19.4.2.5 Verlangt der Trainer, dass der Mannschaftskapitän als neuer Libero benannt wird, so ist dies zu gestatten. (5.1.2, 19.4.1) Fälle 5.13, 4.29.2

19.4.2.6 Im Falle der Neubenennung eines Liberos muss dessen Spielnummer in die Rubrik „Bemerkungen“ des Matchblattes sowie auf dem Libero-Kontrollblatt eingetragen werden (oder im elektronischen Matchblatt, sofern ein solches verwendet wird). (27.2.2.7, 28.2.2.1)

19.4.3 MANNSCHAFT MIT ZWEI LIBEROS

19.4.3.1 Falls eine Mannschaft zwei Liberos auf dem Matchblatt eingetragen hat, aber einer von diesen nicht mehr in der Lage ist weiterzuspielen, hat die Mannschaft das Recht, mit nur einem Libero weiterzuspielen. (4.1.1, 19.1.1)

Es ist keine Neubenennung des Liberos zulässig, es sei denn, auch der verbleibende Libero ist für den Rest des Spiels nicht mehr einsetzbar. (19.4.1, 19.4.2)

19.5 Hinausstellung und Disqualifikation

Wird ein Libero hinausgestellt oder disqualifiziert, kann er unmittelbar durch den zweiten Libero der Mannschaft ausgetauscht werden. Falls eine Mannschaft (in diesem Moment) nur einen Libero hat, hat sie das Recht, eine Neubenennung vorzunehmen. (19.4, 21.3.2, 21.3.3)

20. Anforderungen an das Verhalten

Während des Spiels müssen die Schiedsrichter die Aufmerksamkeit auf den disziplinarischen Aspekt lenken und entschlossen bei der Anwendung der Strafen für Fehlverhalten von Spielern oder anderen Mannschaften-Mitglieder handeln. Grundsätzlich sollen die Schiedsrichter aber daran erinnert werden, dass ihre Funktion aus dem Auswerten von Spielaktionen und nicht aus der Jagd nach kleinen, individuellen Fehlern besteht. Es ist notwendig, dass Schiedsrichter, Spieler und Trainer die Unterschiede zwischen den Strafen für Fehlverhalten und Verzögerungen und deren Handzeichen studieren!

20.1 Sportliches Verhalten

20.1.1 Die Teilnehmer müssen die „Offiziellen Volleyball-Regeln“ kennen und sie befolgen. Fall 1.3

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

Im Zweifelsfall darf nur der Spielkapitän eine Erläuterung verlangen. (5.1.2.1)

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

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. Fall 1.6

20.2.2 Kommunikation zwischen allen Mannschaftsmitgliedern während des Spiels ist erlaubt. (5.2.3.4) Fall 1.8

21. Fehlverhalten und seine Sanktionen

21.1 Geringfügiges Fehlverhalten

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. (5.1.2, 21.3) Fälle 1.9, 6.1, 6.3

Dies geschieht zweistufig: (D9, D11(6a))

Stufe 1: durch Aussprechen einer mündlichen Verwarnung über den Spielkapitän.

Stufe 2: durch Zeigen der GELBEN KARTE an das (die) betreffende(n) Mannschaftsmitglied(er). Diese formelle Verwarnung ist für sich genommen noch keine Sanktion, aber ein Zeichen dafür, dass das entsprechende Mannschaftsmitglied (und darüber hinaus die gesamte Mannschaft) in diesem Spiel die Grenze zum Aussprechen von Sanktionen erreicht hat. Die gelbe Karte wird im Matchblatt eingetragen, hat aber keine unmittelbaren Auswirkungen.

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) Fälle 1.3, 1.9, 6.1, 6.6

21.2.1 **Ungebührliches Verhalten:** Verstoss gegen den Anstand oder die Moral. 6.2, 6.5, 7.7

21.2.2 **Beleidigendes Verhalten:** diffamierende oder beleidigende Äusserungen oder Gesten, oder jede Art verächtlicher Handlungen.

21.2.3 **Aggressives Verhalten:** tatsächlicher physischer Angriff oder aggressives bzw. bedrohliches Verhalten.

21.3 Skala der Sanktionen

Je nach Schwere des Vergehens sind nach dem Urteil des 1. Schiedsrichters folgende Sanktionen anzuwenden und im Matchblatt einzutragen: **Bestrafung, Hinausstellung oder Disqualifikation.** (21.2, 27.2.2.6) Fälle 1.9, 6.2, 6.3, 6.5, 6.6, 6.8

21.3.1 BESTRAFUNG (D11(6b))

Das erste ungebührliche Verhalten eines beliebigen Mannschaftsmitglieds in einem Spiel wird mit einem Punkt und Aufschlag für den Gegner bestraft. (4.1.1, 21.2.1) Fall 1.3, 7.7

21.3.2 HINAUSSTELLUNG (D11(7))

21.3.2.1 Ein hinausgestelltes Mannschaftsmitglied muss sofort regulär/ausnahmsweise ausgewechselt werden (falls auf dem Spielfeld), darf für den Rest des Satzes nicht mehr am Spiel teilnehmen und muss sich bis zum Abschluss des laufenden Satzes in die Umkleidekabine der Mannschaft begeben. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft. (4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b)

Ein hinausgestellter Trainer verliert sein Recht, im laufenden Satz einzugreifen und muss sich bis zum Abschluss des laufenden Satzes in die Umkleidekabine der Mannschaft begeben. (5.2.3.3)

21.3.2.2 Das erste beleidigende Verhalten eines Mannschaftsmitglieds wird mit seiner Hinausstellung geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft. (4.1.1, 21.2.2)

21.3.2.3 Das zweite ungebührliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit seiner Hinausstellung geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft. (4.1.1, 21.2.1)

21.3.3 DISQUALIFIKATION (D11(8))

21.3.3.1 Ein disqualifiziertes Mannschaftsmitglied muss sofort regulär/ausnahmsweise ausgewechselt werden (falls auf dem Spielfeld) und muss sich für den Rest des Spiels in die Umkleidekabine der Mannschaft begeben. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft. (4.1.1, D1a)

21.3.3.2 Der erste physische Angriff oder das erste angedeutete oder angedrohte aggressive Verhalten eines Mannschaftsmitglieds wird mit seiner Disqualifikation geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft. (21.2.3)

21.3.3.3 Das zweite beleidigende Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit seiner Disqualifikation geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft. (4.1.1, 21.2.2)

21.3.3.4 Das dritte ungebührliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit seiner Disqualifikation geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft. (4.1.1, 21.2.1)

21.4 Anwendung der Sanktionen für unkorrektes Verhalten

21.4.1 Alle Sanktionen für unkorrektes Verhalten sind persönliche Sanktionen, gültig für das gesamte Spiel und werden im Matchblatt eingetragen. (21.3, 27.2.2.6)

21.4.2 Die Wiederholung eines unkorrekten Verhaltens durch dasselbe Mannschaftsmitglied im selben Spiel wird stufenweise geahndet (für jedes weitere Vergehen erhält das Mannschaftsmitglied eine höhere Sanktion). (4.1.1, 21.2, 21.3, D9)

21.4.3 Eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation nach einem beleidigenden Verhalten oder nach einem aggressiven Verhalten erfordert keine vorausgegangene Sanktion. (21.2, 21.3)

21.5 Unkorrektes Verhalten vor und zwischen den Sätzen

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) Fall 6.4

21.6 Zusammenfassung der Sanktionen und der verwendeten Karten

Verwarnung (keine Sanktion):

- Stufe 1: mündliche Verwarnung
- Stufe 2: anzuzeigen mittels gelber Karte (21.1)

Bestrafung (Sanktion): anzuzeigen mittels roter Karte (21.3.1)

Hinausstellung (Sanktion): anzuzeigen mittels gelber und roter Karte zusammen (in einer Hand) (21.3.2)

Disqualifikation (Sanktion): anzuzeigen mittels gelber und roter Karte getrennt (in beiden Händen) (21.3.3)

22. Schiedsgericht und Verfahrensweisen

22.1 Zusammensetzung

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

- dem 1. Schiedsrichter, (23)
- dem 2. Schiedsrichter, (24)
- dem Challenge-Schiedsrichter, (25)
- dem Reserveschiedsrichter, (26)
- dem Schreiber, (27, 28)
- vier (zwei) Linienrichtern. (29)

Ihr Standort ist in Abbildung 10 dargestellt.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben sind ein Challenge-Schiedsrichter (sofern das Video Challenge System benutzt wird), ein Reserve-Schiedsrichter und ein Schreiberassistent erforderlich. (25, 26, 28)

22.2 Schiedsgericht und Verfahrensweisen

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

22.2.1.1 Der 1. Schiedsrichter pfeift zur Ausführung des Aufschlags, der den Spielzug eröffnet. (6.1.3, 12.3)

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

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, 30.1)

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

- a) die Mannschaft, die aufgeschlagen wird, (12.2.2, D11(2))
- b) die Art des Fehlers,
- c) den Spieler, der den Fehler begangen hat (falls erforderlich).

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

- a) die Art des Fehlers,
- b) den Spieler, der den Fehler begangen hat (falls erforderlich),
- c) die Mannschaft, die aufgeschlagen wird, dem Handzeichen des 1. Schiedsrichters folgend.(12.2.2)

In diesem Fall zeigt der 1. Schiedsrichter nur die Mannschaft an, die aufgeschlagen wird, nicht aber die Art des Fehlers und nicht den Spieler, der den Fehler begangen hat.(D11(2))

22.2.3.3 Bei einem fehlerhaften Angriffsschlag oder Blockfehler eines Hinterspielers oder Liberos zeigen beide Schiedsrichter entsprechend den Regeln 22.2.3.1 und 22.2.3.2 an. (12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, 23.3.2.3e, D11(21))

22.2.3.4 Im Falle eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter in dieser Reihenfolge an:

- a) die Art des Fehlers, (17.2, D11(23))
- b) die Spieler, die die Fehler begangen haben (falls erforderlich).
Die Mannschaft, welche als nächste aufschlägt, wird danach vom 1. Schiedsrichter angezeigt. (12.2.2, D11(2))

23. 1. Schiedsrichter

23.1 Standort

Der 1. Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend auf einem Schiedsrichterstuhl aus, der sich auf einer Seite in der Verlängerung des Netzes befindet, auf der gegenüberliegenden Seite des Schreibers. Seine Augenhöhe muss sich ungefähr 50 cm über der Netzoberkante befinden. (D1a, D1b, D10)

23.2 Befugnisse

23.2.1 Der 1. 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. (4.1.1, 6.3)

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

Fälle 2.6, 3.28, 4.14, 7.5, 8.5, 9.24, 9.26

23.2.2 Er kontrolliert auch die Arbeit der Ballholder und der Quick-Mopper. (3.3)

23.2.3 Er hat das Recht, über alles zu entscheiden, was das Spiel betrifft, auch darüber, was in den Regeln nicht festgelegt ist. Fälle 2.5, 4.15, 4.35, 5.7, 5.14, 6.8, 9.15, 9.14

23.2.4 Er erlaubt keine Diskussionen über seine Entscheidungen. (20.1.2)

Der 1. Schiedsrichter 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 dieser Erläuterung nicht einverstanden und entscheidet sich, gegen diese Entscheidung zu protestieren, so muss er sofort das Recht anmelden, am Ende des Spiels diesen Protest in das Matchblatt einzutragen. Der 1. Schiedsrichter muss dies zulassen. (5.1.3.2, 27.2.3.2)
Fälle 1.7, 7.4

23.2.5 Es liegt in der Verantwortung des 1. Schiedsrichters, vor und während des Spiels zu beurteilen, ob die Spielfläche, die Ausrüstung und die äusseren Bedingungen den Spielerfordernissen entsprechen. (1, 23.3.1.1) Fall 4.35

23.3 Zuständigkeiten

23.3.1 **Vor dem Spiel** hat der 1. Schiedsrichter:

23.3.1.1 den Zustand der Spielfläche, der Bälle und der weiteren Ausrüstung zu überprüfen; (1, 23.2.5)

23.3.1.3 das offizielle Einspielen der Mannschaften zu überwachen. (7.2)

23.3.2 **Während des Spiels** hat er 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, D9, D11(6a), D11(6b), D11(7), D11(8), D11(25)) Fall 7.1

23.3.2.3 zu entscheiden über:

a) Fehler des Aufschlagspielers und Positionsfehler der aufschlagenden Mannschaft, einschliesslich Sichtblock; (7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11(12), D11(13), D11(22)) Fall 9.11, 9.12

b) Fehler beim Spielen des Balles; (9.3, D11(16), D11(17), D11(18))

c) Fehler oberhalb des Netzes und die unzulässige Berührung eines Spielers mit dem Netz, in erster Linie (aber nicht ausschliesslich) auf der Angriffssseite; (11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11(19), D11(20))

d) Fehler bei Angriffsschlägen von Libero und Hinterspielern; (13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11(21))

e) ausgeführte Angriffsschläge eines Spielers nach einem oberen (Finger-)Zuspiel des in der eigenen Vorderzone befindlichen Liberos, wenn sich der Ball bei der Berührung oberhalb der Netzoberkante befindet; (1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11(21))

f) Bälle, die die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchqueren; (8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11(22))

g) den ausgeführten Block von Hinterspielern oder den Blockversuch des Liberos; (14.6.2, 14.6.6, D11(12))

h) den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes vollständig oder teilweise ausserhalb des Überquerungssektors in Richtung des gegnerischen Feldes überquert, oder den Kontakt des Balles mit der Antenne auf seiner Seite des Feldes; (D11(15))

i) den Ball, der nach dem Aufschlag sowie nach dem dritten Schlag (einer Mannschaft) über die Antenne oder ausserhalb dieser auf seiner Seite des Feldes fliegt. (D11(15))

23.3.3 **Am Ende des Spiels** überprüft und unterschreibt er das Matchblatt. (24.3.3, 27.2.3.3)

24. 2. Schiedsrichter

24.1 Standort

Der 2. Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend ausserhalb des Spielfeldes in der Nähe des Pfostens auf der dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ihm zugewandt aus. (D1a, D1b, D10)

24.2 Befugnisse

24.2.1 Der 2. Schiedsrichter ist der Assistent des 1. Schiedsrichters, hat aber auch seine eigenen Zuständigkeiten. (24.3)

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

24.2.2 Er kann ohne zu pfeifen auch Fehler ausserhalb seiner Zuständigkeit anzeigen, darf aber gegenüber dem 1. Schiedsrichter nicht darauf beharren. (24.3)

24.2.3 Er überwacht die Arbeit des Schreibers (der Schreiber). (27.2, 28.2) Fall 4.14

24.2.4 Er überwacht die Mannschaftsmitglieder auf der Mannschaftsbank und meldet deren unkorrektes Verhalten dem 1. Schiedsrichter. (4.2.1)
Fall 7.2, 9.9

24.2.5 Er überwacht die Spieler auf den Aufwärmflächen. (4.2.3) Fall 7.2

24.2.6 Er genehmigt reguläre Spielunterbrechungen, kontrolliert deren Dauer und weist nicht ordnungsgemässe Anträge zurück. (15, 15.11, 27.2.2.3) Fall 7.6, 9.9

24.2.7 Er kontrolliert die Anzahl der von jeder Mannschaft in Anspruch genommenen Auszeiten und Auswechslungen und zeigt bei der zweiten Auszeit sowie bei der fünften und sechsten Auswechslung die entsprechende Anzahl dem 1. Schiedsrichter und dem betreffenden Trainer an. (15.1, 27.2.2.3) Fall 7.6

24.2.8 Im Falle einer Verletzung eines Spielers genehmigt er eine ausnahmsweise Auswechslung oder bewilligt eine Wiederherstellungszeit von 3 Minuten. (15.7, 17.1.2)

24.2.9 Er 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 Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben wird die unter Regel 24.2.5 aufgeführte Aufgabe durch den Reserveschiedsrichter übernommen. (26.2.6)

24.3 Zuständigkeiten

24.3.1 **Zu Beginn jedes Satzes**, beim Seitenwechsel im entscheidenden (5.) Satz und immer, wenn es erforderlich ist, überprüft der 2. 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) Fall 3.28, 5.1, 9.23, 9.26

24.3.2 **Während des Spiels** entscheidet er, pfeift und zeigt an:

24.3.2.1 das Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte und in den gegnerischen Raum unter dem Netz; (1.3.3, 11.2, D5a, D11(22))

24.3.2.2 Positionsfehler der annehmenden Mannschaft; (7.5, D4, D11(13)) Fall 9.11, 9.12

24.3.2.3 die unzulässige Berührung eines Spielers mit dem Netz, in erster Linie (aber nicht ausschliesslich) auf der Blockseite, und der Antenne auf seiner Seite des Feldes; (11.3.1, D11(19), D11(15))

24.3.2.4 den ausgeführten Block von Hinterspielern, den Blockversuch eines Liberos oder einen fehlerhaften Angriffsschlag von Hinterspielern oder des Liberos; (13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, 23.3.2.3e, 23.3.2.3g, D11(12), D11(21))

24.3.2.5 den Kontakt des Balles mit einem fremden Gegenstand; (8.4.2, 8.4.3, D11(15))

24.3.2.6 den Kontakt des Balles mit dem Boden, falls der 1. Schiedsrichter nicht in der Lage ist, diese Berührung zu sehen; (8.3)

24.3.2.7 den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes vollständig oder teilweise ausserhalb des Überquerungssektors in Richtung des gegnerischen Feldes überquert, oder den Kontakt des Balles mit der Antenne auf seiner Seite des Feldes. (8.4.3, 8.4.4, D5a, D5b, D11(15))

24.3.2.8 den Ball, der nach dem Aufschlag sowie nach dem dritten Schlag (einer Mannschaft) über die Antenne oder ausserhalb dieser auf seiner Seite des Feldes fliegt. (D11(15))

24.3.3 **Am Ende des Spiels** überprüft und unterschreibt er das Matchblatt. (23.3.3, 27.2.3.3)

25. CHALLENGE-SCHIEDSRICHTER

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben ist ein Challenge-Schiedsrichter erforderlich, sofern das Video Challenge System (VCS) benutzt wird.

25.1 Standort

Der Challenge-Schiedsrichter übt seine Tätigkeit an einem abgesonderten Ort aus, der vom FIVB Technical Delegate festgelegt wird.

25.2 Zuständigkeiten

25.2.1 Der Challenge-Schiedsrichter überwacht den Ablauf der Video Challenge und stellt sicher, dass dieser nach den gültigen Bestimmungen erfolgt.

25.2.2 Der Challenge-Schiedsrichter muss eine offizielle Schiedsrichteruniform tragen, während er seine Aufgaben erfüllt.

25.2.3 Nach erfolgtem Ablauf der Video Challenge berät er den 1. Schiedsrichter bezüglich der Art des Fehlers.

25.2.4 Am Ende des Spiels unterschreibt er das Matchblatt.

26. RESERVESCHIEDSRICHTER

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

26.1 Standort

Der Reserveschiedsrichter übt seine Tätigkeit von einem besonderen Ort her aus, welcher durch das FIVB Court Layout festgelegt wird.

26.2 Zuständigkeiten

Der Reserveschiedsrichter muss:

26.2.1 eine offizielle Schiedsrichteruniform tragen, während er seine Aufgaben erfüllt;

26.2.2 den 2. Schiedsrichter ersetzen, falls dieser nicht anwesend ist, nicht mehr in der Lage ist, seine Tätigkeit fortzusetzen, oder dieser den 1. Schiedsrichter ersetzt hat;

26.2.3 vor dem Spiel und zwischen den Sätzen die (Auswechsel-)Tafeln kontrollieren (falls solche verwendet werden);

26.2.4 vor dem Spiel und zwischen den Sätzen das Funktionieren der elektronischen Geräte der Mannschaften (zur Übermittlung der Informationen an das Schiedsgericht) überprüfen, falls ein Problem auftritt;

26.2.5 den 2. Schiedsrichter unterstützen, die Freizone in reglementsgemäsem Zustand zu halten; (1.1)

26.2.6 den 2. Schiedsrichter unterstützen, ein hinausgestelltes/disqualifiziertes Mannschaftsmitglied darauf hinzuweisen, sich in die Umkleidekabine der Mannschaft zu begeben; (21.3.2.1, 21.3.3.1)

26.2.7 die Auswechselspieler auf den Aufwärmflächen und den Mannschaftsbänken überwachen; (1.4.5, 24.2.5, 24.2.10)

26.2.8 dem 2. Schiedsrichter unmittelbar nach der Vorstellung der Spieler der Startaufstellung vier Matchbälle bringen und dem 2. Schiedsrichter einen Matchball geben, nachdem dieser die Positionen der Spieler auf dem Spielfeld überprüft hat; (24.3.1)

26.2.9 den 1. Schiedsrichter bei der Kontrolle der Arbeit der Quick-Mopper unterstützen. (23.2.2)

27. Schreiber

27.1 Standort

Der Schreiber erfüllt seine Aufgaben am Schreibtisch auf der dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite des Feldes und ihm zugewandt. (D1a, D1b, D10)

27.2 Zuständigkeiten

Er füllt das Matchblatt entsprechend den Regeln aus, wobei er mit dem 2. Schiedsrichter zusammenarbeitet. Er benutzt einen Summer oder ein anderes akustisches Gerät, um die Schiedsrichter im Rahmen seiner Zuständigkeiten auf Regelwidrigkeiten aufmerksam zu machen oder ihnen Zeichen zu geben.

27.2.1 **Vor dem Spiel bzw. Satz** hat der Schreiber:

27.2.1.1 die Angaben über das Spiel und die Mannschaften einschliesslich der Namen und der Nummern der Liberos entsprechend den gültigen Weisungen einzutragen und die Unterschriften der (Mannschafts-)Kapitäne und Trainer einzuholen; (4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6)

27.2.1.2 die Startaufstellung jeder Mannschaft vom Aufstellungsblatt zu übertragen (oder die elektronisch übermittelten Daten zu überprüfen). (5.2.3.1, 7.3.2)

Wenn er das Aufstellungsblatt nicht rechtzeitig erhält, teilt er dies unverzüglich dem 2. Schiedsrichter mit. (5.2.3.1)

Der Schreiber muss zusätzlich nach Erhalt der Aufstellungsblätter und vor jedem Satzbeginn überprüfen, ob die Nummern auf den Aufstellungsblättern auch in den Mannschaftslisten des Matchblattes vorkommen. Falls nicht muss er dies sofort dem 2. Schiedsrichter melden.

27.2.2 **Während des Spiels** hat der Schreiber: Fall 7.3

27.2.2.1 die erzielten Punkte zu vermerken; (6.1) Fall 9.21, 9.22

27.2.2.2 die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft zu kontrollieren und die Schiedsrichter auf einen diesbezüglichen Fehler sofort nach Ausführung des Aufschlags (Schlagen des Balles) aufmerksam zu machen; (12.2) Fall 3.23

27.2.2.3 das Recht, Anträge auf Auswechslungen entgegenzunehmen und durch Gebrauch des Summers anzuzeigen, die Auszeiten und Auswechslungen zu vermerken, ihre Anzahl zu kontrollieren und den 2. Schiedsrichter darüber zu informieren; (15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7) Fall 4.14, 9.9

27.2.2.4 die Schiedsrichter auf einen regelwidrigen Antrag auf eine reguläre Spielunterbrechung aufmerksam zu machen; (15.11) Fall 4.14

27.2.2.5 den Schiedsrichtern das Ende der Sätze und das Erreichen des 8. Punktes im entscheidenden (5.) Satz anzukündigen; (6.2, 15.4.1, 18.2.2)

27.2.2.6 alle formellen Verwarnungen, Sanktionen und nicht ordnungsgemässen Anträge einzutragen; (15.11.3, 16.2, 21.3) Fälle 4.25, 4.26, 9.10, 9.11, 9.12, 9.21, 9.22

27.2.2.7 nach den Anweisungen des 2. Schiedsrichters alle anderen Vorkommnisse einzutragen, wie z.B. ausnahmsweise Auswechslungen, Wiederherstellungszeiten, längere Unterbrechungen, äussere Beeinträchtigung, Neubenennung (eines Liberos) usw.; (15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4) Fälle 4.29.2, 9.21, 9.22

27.2.2.8 die Dauer der Pausen zwischen den Sätzen zu kontrollieren. (18.1)

27.2.3 Am Ende des Spiels hat der Schreiber:

27.2.3.1 das Endresultat einzutragen; (6.3)

27.2.3.2 im Falle eines Protestes nach der Zustimmung des 1. Schiedsrichters eine Erklärung des Mannschafts- oder Spielkapitäns über den Vorfall, der Anlass für den Pro-Test ist, auf dem Matchblatt einzutragen oder dem Mannschafts- bzw. Spielkapitän zu erlauben, dies selbst zu tun; (5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4)

27.2.3.3 nachdem er selbst das Matchblatt unterschrieben hat, die Unterschriften der Mannschaftskapitäne und danach der Schiedsrichter einzuholen. (5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3)

28. Schreiberassistent

28.1 Standort

Der Schreiberassistent sitzt zur Ausübung seiner Aufgaben neben dem Schreiber am Schreibtisch. (22.1, D1a, D1b, D10)

28.2 Zuständigkeiten

Er vermerkt die Libero-Austauschaktionen. (19.3.2, 19.3.2.8)

Er hilft dem Schreiber bei der Erfüllung seiner administrativen Aufgaben.

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

28.2.1 **Vor dem Spiel bzw. Satz** hat der Schreiberassistent:

28.2.1.1 das Libero-Kontrollblatt vorzubereiten;

28.2.1.2 das Reserve-Matchblatt vorzubereiten.

28.2.2 **Während des Spiels** hat der Schreiberassistent:

28.2.2.1 die Daten der Libero-Austauschaktionen/Neubenennungen festzuhalten(19.3.1.1, 19.4) Fall 5.12

28.2.2.2 die Schiedsrichter über alle Fehler bei Libero-Austauschaktionen durch Verwendung eines Summers zu informieren; (19.3.2) Fall 5.12

28.2.2.3 die manuelle Anzeigetafel am Schreibtisch zu bedienen;

28.2.2.4 darauf zu achten, dass die Anzeigetafeln den korrekten Spielstand anzeigen und übereinstimmen; (27.2.2.1) Fall 9.21, 9.22

28.2.2.5 falls notwendig das Reserve-Matchblatt auf den aktuellen Stand zu bringen und es dem Schreiber zu übergeben. (27.2.1.1) Fall 9.22

28.2.3 **Nach Spielende** hat der Schreiberassistent:

28.2.3.1 das Libero-Kontrollblatt zu unterschreiben und zur Kontrolle zu übergeben;

28.2.3.2 das Matchblatt zu unterschreiben.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben, bei denen ein elektronisches Matchblatt verwendet wird, unterstützt der Schreiberassistent den Schreiber beim Anzeigen von Auswechslungen, beim Lenken der Aufmerksamkeit des 2. Schiedsrichters auf diejenige Mannschaft, welche eine Spielunterbrechung beantragt, sowie beim Erkennen von Libero-Austauschaktionen.

29. Linienrichter

29.1 Standort

Beim Einsatz von nur zwei Linienrichtern stehen diese an den beiden den Schiedsrichtern auf deren rechten Seite nähergelegenen Spielfelddecken, diagonal in 1 bis 2 m Abstand von der Ecke. (D1a, D1b, D10)

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

Falls bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben vier Linienrichter eingesetzt werden, stehen diese in der Freizone 1 bis 3 m von jeder Spielfelddecke entfernt in der gedachten Verlängerung der Linie, die sie kontrollieren. (D10)

29.2 Zuständigkeiten

29.2.1 Die Linienrichter führen ihre Aufgaben durch Zeichen mit einer Fahne (40 x 40 cm) aus, um zu signalisieren: (D12)

29.2.1.1 den Ball „in“ oder „aus“, wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) zu Boden fällt; (8.3, 8.4, D12(1), D12(2))

29.2.1.2 Berührungen der annehmenden Mannschaft von Bällen, die „aus“ sind; (8.4, D12(3))

29.2.1.3 wenn der Ball die Antenne berührt, der Ball nach dem Aufschlag und nach dem dritten Schlag einer Mannschaft das Netz ausserhalb des Überquerungssektors überquert usw.; (8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5a, D12(4)) Fall 3.26

29.2.1.4 wenn sich ein Spieler (ausgenommen der Aufschlagspieler) im Augenblick des Aufschlags nicht auf dem Spielfeld befindet wenn ein Spieler (ausgenommen der Aufschlagspieler) im Augenblick des Aufschlags (Schlagen des Balles) aus seinem Spielfeld tritt; (7.4, 12.4.3, D12(4))

29.2.1.5 Fussfehler des Aufschlagspielers; (12.4.3)

29.2.1.6 jede auf ihrer Spielfeldseite stattfindende Berührung der oberen 80 cm der Antenne durch einen Spieler während seiner Ballspielaktion oder wenn dies das Spielgeschehen beeinflusst; (11.3.1, 11.4.4, D3, D12(4))

29.2.1.7 den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes ausserhalb des Überquerungssektors in Richtung des gegnerischen Feldes überquert oder die Antenne auf seiner Spielfeldseite berührt. (10.1.1, D5a, D12(4))

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

30. Offizielle Zeichen

30.1 Handzeichen der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter müssen den Grund für ihren Pfiff (die 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.

30.2 Fahnenzeichen der Linienrichter

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