

Geschichte des Volleyballs

Als Erfinder des heutigen Volleyballs gilt der Amerikaner William G. Morgan, der im Jahre 1895 in Springfield (USA) beim YMCA (Christlicher Verein Junger Männer) das Spiel einführte. Gespielt wurde mit einer Basketball-Blase über ein 1.98 Meter hohes Tennisnetz. Morgan nannte sein neues Spiel "Mintonette".

Den heute gebräuchlichen Namen "Volleyball" - abgeleitet vom englischen Wort "volley" (Flug) - bekam das Spiel von J. Halsted anlässlich einer Vorführung am Springfield College. Volleyball verbreitete sich zunächst in den USA, dann in Indien und Ostasien. Erst nach dem ersten Weltkrieg kam Volleyball auch nach Europa, wo Amerikaner diese neue Sportart demonstrierten.

Internationale Bedeutung erlangte Volleyball allerdings erst nach dem 2. Weltkrieg und nach der Modifizierung der Technik. Die Veränderungen wurden hauptsächlich von osteuropäischen Staaten wie den UdSSR, vor Polen und Bulgarien sowie von den asiatischen Staaten Japan und Korea eingeleitet.

Die Gründung des Internationalen Volleyballverbandes (FIVB) erfolgte 1947. Seither hat sich der Sport Volleyball auf der ganzen Welt verbreitet und steht zur Jahrtausendwende mit 217 nationalen Verbänden an der Spitze der olympischen Sportarten. Mit mehr als 150 Millionen Spielern weltweit übertrifft der Volleyballsport die Mitgliederzahl des Fußballs um mehr als das Doppelte

Pritschen frontal (oberes Zuspiel frontal)

Anwendungssituation

Das Pritschen frontal wird in folgenden Spielsituationen eingesetzt:

- Das Pritschen ist das ursprüngliche Element des Spiels.
- Im Vergleich zum Baggern ist es genauer und ist diesem auch vorzuziehen.
- Es dient insbesondere dem genauen Zustellen zum Angreifer.

Bei Spielen des Balles im eigenen Feld, sollte immer gepritscht werden, weil es die genaueste Zuspielvariante darstellt.

Bewegungsablauf

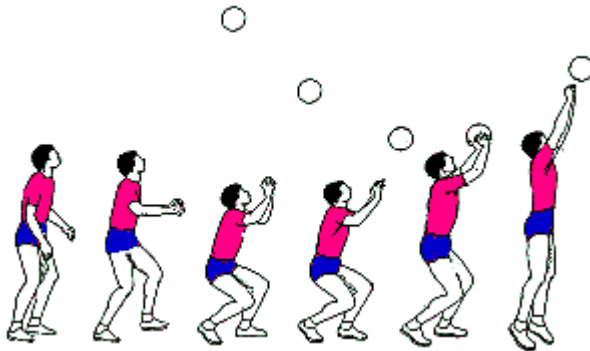
Der Spieler bewegt sich mit schnellen, kurzen Schritten zum anfliegenden Ball.

Alle Bewegungen zum Ball einschließlich der Körperdrehung, die die **Körperachse** auf das anzuspieldende Ziel ausrichtet, sollen bei der Ballberührung **abgeschlossen** sein. Der Spieler befindet sich bei der Ballberührung unter, hinter dem Ball in **Grätsch-Schrittstellung**. Die Füße sind dabei hüftbreit auseinander und ca. einen halben Fuß zueinander nach vorne versetzt. Das Gewicht ruht mehr auf den Fußballen, Arme und Beine sind bei aufgerichtetem Rumpf gebeugt.

Kurz vor der Ballberührung setzt die **Ganzkörperstreckung** ein.

Der Ball wird bei schalenförmiger Hand- und gespreizter Fingerhaltung (**Daumen nach unten, hinten**) während der Streckbewegung mit den oberen Fingergliedern **federnd** (Vorspannung der Finger) in **Stirnhöhe** gespielt.

Die Ganzkörperstreckung wird mehr oder weniger schnell beendet, und der Spieler geht sofort in die Spielbereitschaftsstellung zurück. Die Ganzkörperstreckung ist umso ausgeprägter und zügiger, je weiter der Pass gespielt werden muss.



- Fußstellung ist schulterbreit, leichte Schrittstellung
- die Hände spielbereit über die Stirn führen
- Körper hinter und unter den Ball bringen
- die Hände formen über dem Kopf und vor der Stirn einen Korb
- mit den Spitzen möglichst aller Fingen den Ball spielen
- Hände gegen den Ball schnellen und kontrolliert wegspielen
- unterstützt wird die Bewegung der Arme, Hände und Finger durch eine koordinierte Streckung der vorher gebeugten Beine
- Impulsgebung: Ganzkörperstreckung
- der Flugrichtung des Balles folgen

Pritschen über Kopf (oberes Zuspiel rückwärts)

Anwendungssituation

Das Pritschen über Kopf wird in folgenden Spielsituationen eingesetzt:
Das Pritschen über Kopf dient als Zuspielvariante für den Steller. Er hat damit die Möglichkeit einen Angreifer, der hinter ihm steht, genauso einzusetzen, wie einen der vor ihm steht.

Bewegungsablauf

Der Bewegungsablauf des oberen Zuspiels rückwärts ist in großen Teilen identisch mit dem des oberen Zuspiels frontal. Der wesentliche Unterschied besteht im Körper-Ball-Verhältnis und im Treffpunkt des Balles.
Beim Pritschen über Kopf befindet sich der Spieler im Moment der Ballberührung **unter dem Ball** und spielt den Ball von unten in Verlängerung der Körperlängsachse. Hierbei geht die **Ganzkörperstreckung mehr nach oben** anstatt wie im oberen Zuspiel frontal noch oben vorne.
Die Handflächen zeigen mehr nach oben, d.h. die Handgelenke sind stark nach hinten gebeugt, und die Armstreckung wird leicht nach oben hinten ausgeführt. Alle anderen Bewegungsmerkmale gleichen denen des oberen Zuspiels frontal.

Grundtechnik: Bagger frontal

Anwendungssituation

Der Zuspielbagger frontal wird in folgenden Spielsituationen eingesetzt:

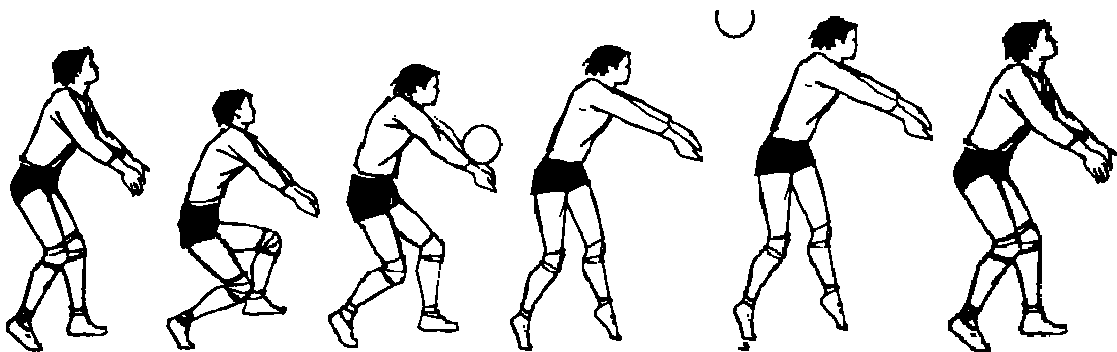
- Bei der Annahme der **gegnerischen** Aufgabe.
- Annahme von tief anfliegenden Bällen aus dem **gegnerischen** Feld.

Bewegungsablauf

Der Spieler bewegt sich mit schnellen, kurzen Schritten zum Annahmeort. Er richtet seine Körperachse in **Richtung der Weitergabe** des Balles aus (nicht in die Richtung, aus der der Ball anfliegt). Bevor der Ball angenommen wird, müssen alle anderen **Bewegungen abgeschlossen** sein. Bei der Annahme befindet sich der Spieler **hinter dem Ball** in der Ausgangshaltung, wobei das Körpergewicht mehr auf den Fußballen ruht, die Füße etwas über hüftbreit auseinander und ca. einen halben Fuß nach vorne versetzt sind. Die Beine sind gebeugt, der Oberkörper etwas nach vorne geneigt, die Arme sind gestreckt und die Hände ineinander gelegt.

Durch **Abknicken der Handgelenke** und **Vorbringen der Schultern** wird eine Überstreckung der Arme erreicht, wobei die aneinander geführten Unterarme mit ihrer **breiten Innenfläche** die Trefffläche bilden.

Kurz vor der Ballberührung setzt eine **Ganzkörperstreckung** ein und der Ball wird mit den Unterarmen in Hüfthöhe gespielt. Der Spieler beendet die Körperstreckung, indem er die Arme **nicht** über Schulterhöhe führt und sofort wieder die Spielbereitschaftsstellung einnimmt.



Unteres Zuspiel - Bagger

- Ball beobachten
- Füße und Hände sollten bewegungsbereit sein
- mit einer leichten Abwärtsbewegung die Arme nach vorn strecken
- gleichzeitig in eine tiefe Kniebeuge gehen, die Füße stehen in einer leichten Grätschstellung
- die Fingerrücken einer Hand in die Handfläche der anderen legen
- Daumen so drehen, dass sie parallel nebeneinander liegen
- Handgelenke zur Kleinfingerseite hin abwinkeln
- Spannung in den Handgelenken
- den Ball etwa in der Höhe der Hüfte mit den gestreckten Unterarmen spielen
- Arme bei festgestellten Schultergelenken nicht nach oben ausschwingen
- gleichzeitig Streckung im Fuß-, Knie- und Hüftgelenk - Impulsgebung
- der Flugrichtung des Balles folgen

Hechtbagger beidarmig

Anwendungssituation

Der Hechtbagger wird in folgenden Spielsituationen eingesetzt:

Nach Täuschungshandlungen des Gegners oder bei Abprallen des Balles vom eigenen Block ist das Hechten oft die einzige Möglichkeit, den Ball noch zu erreichen.

Bewegungsablauf

Der Spieler bewegt sich mit schnellen, kurzen Laufschritten zum anfliegenden Ball und springt aus **tiefer** Spielstellung einbeinig, flach nach vorne, unten ab. Der

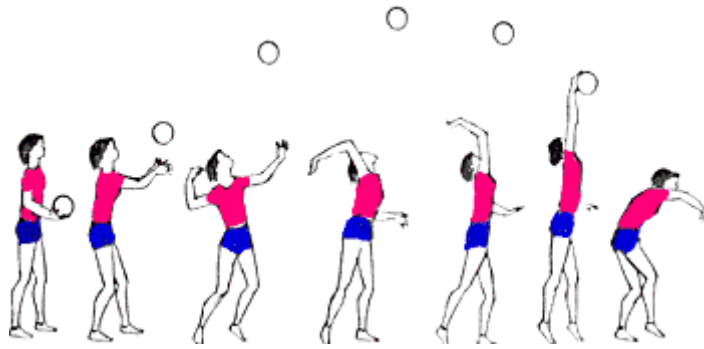
Ball wird mit den Unterarmen oder den Händen gespielt. Dabei wird durch die **Aufwärtsbewegung** der Arme dem Ball der Impuls gegeben. Im Moment der Ballberührung nimmt der Spieler eine Hohlkreuzhaltung (**Bogenspannung**) ein, die durch die Rückführung des Kopfes in den Nacken und durch Hochführen der Beine (leicht angewinkelt) erreicht wird. Nach der Ballberührung setzen die Hände gleichzeitig oder kurz nacheinander und wenig über schulterbreit vor dem Körper auf und leiten die **Landung** auf Brust und Bauch/Hüfte ein. Um eine weiche Landung zu erreichen, wird der Schwung des Körpers zunächst durch die Arme abgefangen (dabei werden die Arme gebeugt) und durch einen aktiven Schub der Hände nach hinten zu einem **Ausgleiten** vorwärts gebracht.

Aufgabe von unten

- Spieler steht frontal zum Spielfeld
- leichte Schrittstellung
- den Ball mit etwas angewinkeltem Arm vor den Körper halten
- Schlaghand am Oberschenkel vorbei nach hinten führen
- dabei ist die Schlaghand mit geschlossener Fingerhaltung und gewölbter Handfläche (löffelförmig) zu führen
- gestreckten Schlagarm am Oberschenkel vorbei nach vorne führen
- dabei wird der Ball leicht angeworfen
- während dessen leichtes Beugen und Strecken der Hüfte
- den Ball mit langem Handgelenk, geschlossener Fingerhaltung und der gesamten Handfläche (löffelförmig) treffen
- leichte Körpervorlagehaltung unterstützt die Schlagbewegung
- Geschwindigkeit und Flugrichtung des Balles durch Hinterstrecken des Schlagarms und Körpers kontrollieren
- aktives Einlaufen ins Spielfeld



Aufschlag frontal von oben



Anwendungssituation

Der Aufschlag frontal von oben wird in folgenden Spielsituationen eingesetzt:
beim Aufschlag.

Erläuterung

Der Aufschläger beobachtet die Aufstellung und das Verhalten der gegnerischen Mannschaft, um Schwachstellen herauszufinden. Dort platziert er dann den Aufschlag. Er wirft den Ball in Verlängerung der Körperachse an und schlägt ihn mit gestrecktem Arm von hinten, unten auf den gewählten Zielpunkt, mit der Absicht einen direkten Punkterfolg zu erzielen oder mindestens den geplanten gegnerischen Angriffsaufbau zu verhindern bzw. zu erschweren.

Bewegungsablauf

Der Spieler steht in schulterbreiter Grätsch-Schrittstellung, wobei beim Rechtshänder das linke Bein vorgestellt ist. Der Ball wird beidhändig in Verlängerung der Körperachse angeworfen. Der zeitliche Ablauf ist so, dass Aushol- und Schlagbewegung zügig ausgeführt werden können. Das Timing lässt sich mittels der **Anwurfhöhe** variieren.

Beim Anwerfen wird der Ball möglichst spät (über Schulterhöhe) abgeworfen, die nichtschlagende Hand ausgleichend vor den Körper gehalten und die Schlaghand **gebeugt hinter** den Kopf geführt. Gleichzeitig wird die Schlagschulter bei leichter Rückbeugung und Verwindung des Oberkörpers zurückgenommen. Der **Impuls** für den Schlag kommt aus dem Vorbringen der Schulter, des Rumpfes, der Arm- und Bein Streckung und dem Handgelenkeinsatz. Hierbei wird der Ellenbogen über Schulterhöhe geführt. **Trefffläche** ist der Handteller, wobei der Ball von hinten, unten getroffen wird. Der Ball wird direkt über dem Kopf mit gestrecktem Arm getroffen. Insbesondere durch den **Handgelenkeinsatz** erfährt der Ball eine Vorwärtsrotation, daher auch die Bezeichnung als Aufschlag mit Effet, die seine Flugbahn stabilisiert.

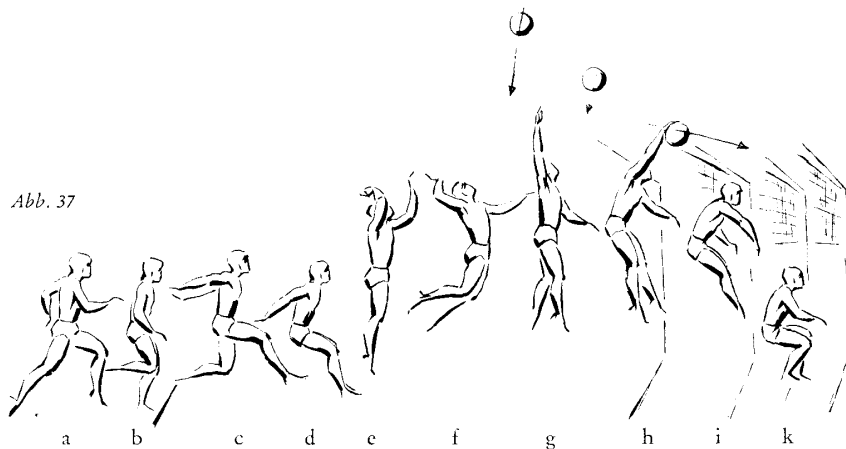
Aufschlag frontal von oben

- Spieler steht frontal zum Spielfeld
- leichte Schrittstellung
- mit beiden Händen den Volleball umfassen
- den Ball ca. 1-2 m über die Schlagschulter anwerfen
- den Schlagarm nach oben-rückwärts mit einer Ausholbewegung führen, bis die Schlaghand hinter dem Kopf ist
- leichte Bogenspannung
- das Gleichgewicht liegt auf dem vorderen Bein
- den Schlagarm nach oben-vorne schwingen
- den Ball mit langem und lockerem Handgelenk mit der gesamten Handfläche (löffelförmig) treffen
- gleichzeitig aus der Bogenspannung nach oben vorne stecken
- der Schlagarm schwingt nach vorne aus
- aktives Einlaufen ins Spielfeld

Grundtechnik: Angriffsschlag geradeaus

1. Anlauf (Abb. 37 a, b;):

Anfänger begnügen sich mit einem Angehschritt; Spitzenkönnner machen zwei bis vier Anlaufschritte in steigender Schnelligkeit. Die günstigste Anlaufrichtung beträgt 45-60 Grad zum Netz. Der letzte Anlaufschritt führt **meist in die Nähe** der Angriffslinie oder über diese hinweg. Beide Arme sind dabei vorne (Abb. 37 b;), manchmal sogar angewinkelt bis beinahe in Brusthöhe angehoben.



2. Stemmschritt, Nachsetzen und Sprung (Abb. 37 c-e):

Der Absprung erfolgt in zwei rasch aufeinander folgenden Takten: zunächst ein flacher und langer Stemmschritt (Abb. 37 c) - viele Spieler bevorzugen dabei das Sprungbein - dann ein schnelles Nachziehen des anderen Beins (Abb. 37 d). Der Fuß setzt rasch auf, genau neben oder etwas vor dem anderen. Beide Arme schwingen beim Stemmschritt in einer großräumigen Ausholbewegung nach hinten (Abb. 37 c).

Nun beugen die Beine stark ab, und der Körperschwerpunkt schiebt sich über die Sprunggelenke (Abb. 37 d). Beide Arme werden kraftvoll am Oberschenkel vorbei hochgerissen und leiten die explosive Beinstreckung ein. Der Schultergürtel macht die Aufwärtsbewegung aktiv mit (Abb. 37 e).

3. Beim Ausholen Bogenspannung und angewinkelter Arm (Abb. 37 e, f):

Den linken Arm führt der Spieler bis zur Hochhalte weiter und von dort, immer noch gestreckt, ausgleichend wieder abwärts. Mit dem angewinkelten Schlagarm holt er aus. Kurz vor dem Schlag liegt seine Schlagschulter tief und zurück (Abb. 37 f) und die offene Hand mit ihrer Daumenkante nahe am Ohr. Der Rumpf spannt sich bei dieser Ausholbewegung weit nach hinten; die Unterschenkel hängen nahezu horizontal).

4. Beim Schlag Rumpf und Arm strecken (Abb. 37 g, h):

Der Schmetterschlag beginnt mit einer kraftvollen Rumpfstreckung. Der Oberkörper zieht die Schlagschulter vorwärts und hoch, die Beine klappen ausgleichend nach vorne, manchmal so weit, dass die Fußspitzen in die Nähe der Netzunterkante kommen. Der zunächst gebeugte Schlagarm peitscht wie beim Speerwurf mit vorausseilendem Ellbogen (oder zurückhängendem Unterarm) hoch und streckt sich.

Dann schmettert die offene und im Handgelenk lockere Hand von hinten über den Ball (Abb. 37 h). Der Schlagarm steht in diesem Augenblick nicht genau in der Senkrechten, sondern schon vor-hoch (Abb. 37 b). Nur solche Spieler, die sehr hoch springen, den Ball schräg vor dem Körper (und nicht genau über dem Kopf) treffen, die dazu mit lockerem Handgelenk über den Ball schlagen (beim Schlag mit der Faust ist das Handgelenk fest), können so steil in den Angriffsraum schmettern.

5. Beidbeinig landen (Abb. 37 i, k):

Die Landung erfolgt elastisch und auf beiden Beinen gleichzeitig. Dabei sollen beim frontalen Schmetterschlag, Gesicht und Brust möglichst zum Netz zeigen.

Driveschlag

Anwendungssituation

Der Driveschlag wird in folgenden Spielsituationen eingesetzt:

- Beim Angriff, wenn sich der Ball in einiger Entfernung vom Netz im eigenen Feld befindet.
- Beim Angriff, wenn sich der Ball in Höhe der Netzkante oder unterhalb befindet.

Erläuterung

Der Angreifer beobachtet die Aufstellung und das Verhalten der gegnerischen Mannschaft, um Schwachstellen herauszufinden. Dort platziert er dann den Driveschlag. Er schlägt den Ball mit gestrecktem Arm von hinten, unten auf den gewählten Zielpunkt, mit der Absicht einen direkten Punkterfolg zu erzielen oder mindestens den geplanten gegnerischen Angriffsaufbau zu verhindern bzw. zu erschweren.

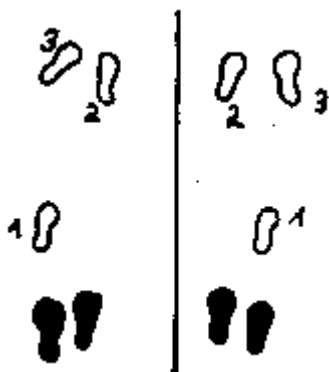
Bewegungsablauf

Beim Drive nach hohem Zuspiel bewegt sich der Spieler aus einer mittelhohen Bereitschaftsstellung hinter der Angriffslinie mit 1-2 Auftaktschritten in die Vorderzone. Um den Anlauf in Höhe umsetzen zu können, führt der Spieler danach einen **langen Stemmsschritt** zum Absprungort unter dem Ball durch; dabei werden betont die Fersen aufgesetzt und die **Arme parallel nach hinten oben** geschwungen, somit wird der **Körperschwerpunkt** überholt und **rückverlagert**. Der letzte Schritt ist ein Beistellschritt neben oder leicht vor bzw. hinter dem Stemmfuß, in Abhängigkeit davon, ob mit rechts oder links gestemmt wird (Abb. 2). Gleichzeitig wird durch **Tiefverlagerung des Körperschwerpunkts** die notwendige Vorspannung der Sprungmuskulatur erreicht. Der beidbeinige Absprung wird durch ein **Hochschwingen beider Arme nach vorne oben** unterstützt.

Während der Schlagarm gebeugt hinter den Kopf geführt wird, verharrt der andere Arm zur Stabilisierung etwa in Schulterhöhe. Der Rumpf ist mehr oder weniger verwunden und in einer leichten **Bogenspannung**. Die Schulter des Schlagarmes wird unmittelbar vor Ballberührung nach vorne gebracht, der Schlagarm-Ellbogen (über Schulterhöhe) wird peitschenartig zum Ball gestreckt und **trifft ihn bei langem Arm mit dem Handteller von hinten unten**.

Dabei passt der Spieler seine Bewegung zeitlich so an, dass er im Kulminationspunkt (oberer Umkehrpunkt bei Sprungbewegung) seines Sprunges den Schlag ausführt (Timing). Durch einen **aktiven**

Handgelenkeinsatz erhält der Ball den letzten Impuls. In der Schlagbewegung wird das Vorbringen des Oberkörpers durch entsprechendes Vorbringen der Beine ausgeglichen. Danach erfolgt eine beidbeinige, **elastische Landung** in der Nähe des Absprungortes. Der Spieler kehrt schnell in die Spielbereitschaftsstellung zurück.



Block (Technikknotenpunkte)

Der Block ist das potentiell wirkungsvollste Mittel zur Verteidigung gegnerischer Angriffe und wird mit steigendem Niveau immer wichtiger. Die Anforderungen an die koordinativen Fähigkeiten und das Wahrnehmungsvermögen sind sehr hoch. Dadurch ist der Block wohl die komplexeste Volleyballtechnik und sollte entsprechend rechtzeitig gründlich eingeführt werden.



- Abstand zum Netz: Oberarmlänge, Beine schulterbreit
 - Füße zeigen zum Angreifer, Knie sind leicht gebeugt, Spannung im ganzen Körper, Schulter parallel zum Netz, Ellbogen sind mindestens auf Kinnhöhe
 - (ganzheitliches) Beobachten der Anlaufrichtung des Angreifers
 - Kontrollierte Bewegung zur antizipierten Verlängerung der Anlaufrichtung
1. Beginn des Absprungs, wenn die Arme des Angreifers vor-hoch schwingen.
 2. Beim Absprung Arme und Hände gestreckt in Richtung der Schlaghand des Angreifers über das Netz schieben (C-Position einnehmen).
 3. Das Spielbrett lenkt den Ball nach innen-unten (Spielfeldmitte).
- Nachgebend landen und Ball im Blick behalten

Volleyball Taktik

1. Die individuelle Taktik

1.1. Die individuelle Taktik bei der Aufgabe

1. Betrachte die Aufgabe als ein Angriffsmittel, das heißt versuche auf jeden Fall, den Angriffsaufbau des Gegners durch eine gute Aufgabe zu stören!
2. Schlage nur Aufgaben, die Du sicher beherrschst! - Sicherheit vor Risiko!
3. Bei der Aufgabe konzentrieren ! - Auf genaues Anwerfen des Balles achten!
4. Wechsele bei mehreren Aufgaben hintereinander die Fluggeschwindigkeit oder die Aufgabenart!
5. Versuche, die gefährdeten Stellen in der gegnerischen Aufstellung zu treffen, das heißt meistens: kurz hinter das Netz, in die Nähe der Grundlinie und in die Spielfeldecken !
6. Schlage die Aufgabe immer zwischen die Spieler !
7. Schlage die Aufgabe in den Bereich des Gegenspielers mit der schlechtesten Annahmetechnik!
8. Versuche, in den Bereich eines frisch eingewechselten oder sonst stark beanspruchten Spielers (z.B. den am meisten eingesetzten Angreifer) zu treffen!
9. Bei vorhergehender Auszeit und Spielerwechseln, nach längeren erfolgreich beendeten Ballwechseln und nach Aufschlagfehlern anderer Spieler Deiner Mannschaft wird von Dir eine sichere Aufgabe erwartet.
10. Schlage die Aufgabe so, dass der gegnerische Zuspieler den Ball in einem ungünstigen Winkel erhält!

1.2. Die individuelle Taktik bei der Abwehr der Aufgabe

1. Nimm nach einem Ballverlust schnell Deine Position im vorgesehenen Spielsystem ein.
2. Überprüfe den Standort und Laufweg Deines Zuspielers, so dass Du sicher weißt, wohin Du den Ball spielen sollst! Spiele immer vor den Zuspieler, das heißt in den Laufweg!
3. Sei vor der Ballannahme zu schnellen Änderungen Deines Standortes bereit, d. h. nimm eine nicht zu tiefe und zu breite Bereitschaftsstellung ein.
4. Denke daran, dass Du schneller vor- als rückwärts laufen kannst!
5. Du bist für den Dir zugewiesenen Annahmehbereich verantwortlich; verständige Dich mit Deinen Nebenspielern durch Zuruf.
6. Beobachte den Aufgabenspieler genau und versuche, sehr früh die Flugbahn des Balles und seinen voraussichtlichen Auftreffpunkt zu erkennen!
7. Nach einer Reaktion musst Du auch handeln, da Deine Nebenspieler sich auf Dich verlassen !
8. Versuche immer, den Körper hinter den Ball zu bekommen! Auf der Position V sollst Du den linken, auf der Position 1 den rechten Fuß vorne haben.

9. Spiele den Ball nicht zu nah an da Netz und nicht zu flach!
10. Harte Aufgaben durch weiches *Nachgeben* abfangen; leichte Aufgaben durch aktive Körperstreckung nach vorne spielen.

1.3. Die individuelle Taktik beim Zuspiel

1. Beobachte die Abwehr der Aufgabe durch Deine Partner genau und versuche, die Flugbahn des Balles früh zu bestimmen (Antizipation der Ball- und Spielbewegung).
2. Laufe schnell in die Spielstellung unter und hinter den Ball!
3. Beobachte den Anlauf und das Verhalten Deiner angreifenden Mitspieler!
(Fortgeschrittene: und das Verhalten der Blockspieler)
4. Spiele lieber zu hoch als zu flach!
5. Vermeide unnötiges Risiko durch schwierige Pässe; das Zuspiel in Blickrichtung *ist* meistens am sichersten!
6. Spiele den Ball immer nur auf eine Angriffsposition; durch ein Zuspiel über alle Angriffspositionen und über die ganze Netzbreite vermeidest Du ein gleichförmiges Spiel, das vom Gegner leicht erkannt werden kann.
7. Berücksichtige die Stärken und Schwächen Deiner Mitspieler!
8. Spiele den Ball besonders für kleinere Spieler und bei einem guten Block nicht zu nah an das Netz!
9. Nach längeren Ballwechseln und in unübersichtlichen Situationen gibt ein hoher Pass Deinen Mitspielern wieder die Gelegenheit, sich zu orientieren, ihre Spielpositionen einzunehmen und sicher zu werden.
10. Berücksichtige die Stärke des gegnerischen Blocks; spiele oft dorthin, wo der vermeintlich schlechteste (oft der kleinste) Blockspieler steht

1.4. Die individuelle Taktik beim Angriff

1. Beobachte genau die Flugbahn des Balles bei der Abwehr der Aufgabe, das Verhalten des Zuspielers und die Flugbahn des gestellten Balles!
2. Löse Dich rechtzeitig vom Netz, um Deine Anlaufposition einzunehmen!
3. Teile dem Zuspieler rechtzeitig durch Zuruf mit, wie er Dir den Pass stellen soll (hoch, kurz, lang, etc. ...).
4. Setze Dich besonders bei flachen schnellen Pässen rechtzeitig in Bewegung.
5. Versuche, vor dem Angriffsschlag auch das Feld des Gegners und die Aufstellung der Gegenspieler zu erfassen.
6. Schlage den Ball lieber sicher über das Netz als hart in den Block - Sicherheit vor Hatte!
7. Versuche oft die Schlagrichtung zu *wechseln*; wende auch die Varianten des frontalen Schmetterschlages (z. B. Drehschlag, Handgelenksschlag) an, **wenn Du sie beherrscht!**

8. Bei einem guten Zweierblock können eine Finte oder ein Anschlagen des Blockes nach außen erfolgreicher als ein harter Schlag sein.
9. Nach mehrmals abgewehrten Schmetterbällen hat eine Finte einen hohen Überraschungseffekt.
10. Sei vorsichtig bei Bällen, die hoch aus dem Feld des Gegners kommen! Die Flugbahn des Balles ist anders als im Normalfall!
11. Zu weit nach innen gestellte Bälle lassen sich am besten scharf diagonal schlagen !
12. Sehr nah an das Netz bzw. auf die Netzkante gestellte Bälle können einhändig in den Block und nach außen gedrückt werden. Auf keinen Fall hart schlagen!
13. Als Angreifer solltest Du auch schlecht gestellte Bälle in das Feld des Gegners schlagen können; im Zweifelsfall musst Du den Ball ins Feld pritschen!

1.5. Die individuelle Taktik beim Block

1. Beobachte nah am Netz den Angriffsaufbau des Gegners und versuche, rechtzeitig zu erkennen, von welcher Netzposition der Angriff erfolgen wird!
2. Wenn der Ball vom Geber nur leicht, das heißt im oberen oder unterem Zuspiel, über das Netz gespielt oder aus größerer Entfernung (2-3 m und mehr) geschmettert werden kann, löse Dich schnell vom Netz!
3. Beobachte immer die Flugbahn des Balles und den Anlauf des Angreifers, da daraus Rückschlüsse über die Ausführung des Angriffes (z.B. Ort, Zeitpunkt) gezogen werden können.
4. Bewege Dich - falls erforderlich - schnell zum voraussichtlichen Ort des Angriffes!
5. Springe im Normalfall nach dem Angreifer ab; bei sehr hohen Bällen, sehr großen und sprungkräftigen Angreifern sowie sehr weit vorn Netz entfernten Bällen musst Du noch später abspringen!
6. Bildest Du allein den Block, versuche, die Hauptschlagrichtung abzudecken, d.h. auf den Außenpositionen die Diagonale!
7. Im Zweierblock sollst Du als Außenspieler vor allen Dingen den Ball blocken (möglichst mit der äußeren Hand).
8. Als Innenspieler eines Zweierblocks - also meistens auf der Position III - sollst Du zum Außenspieler aufschließen und damit die Hauptschlagrichtung blocken!
9. Versuche möglichst jeden Ball zu berühren!
10. Orientiere Dich nach dem Angriffsschlag sofort zum eigenen Spielfeld, um gegebenenfalls abgewehrte Bälle weiterspielen zu können!

1.6. Die individuelle Taktik bei der Feldabwehr

1. Beobachte den Angriff des Gegners und versuche, rechtzeitig zu erkennen, von welcher Netzposition der Angriff erfolgt; nimm dann Deine Ausgangsstellung im Rahmen des vereinbarten Abwehrsystems ein!
- 2.. Beachte, dass weit vom Netz entfernte Bälle nicht hart in den vorderen Teil des Spielfeldes und sehr nahe an das Netz gestellte Bälle nicht hart in den hinteren Teil des Spielfeldes geschlagen werden können!
3. Beobachte den Angreifer, die Flugbahn des Balles und den eigenen Block und versuche daraus zu erkennen, welche Angriffsmöglichkeiten der Angreifer noch hat
4. Du sollst den Angreifer und den Ball sehen können, d. h. Du darfst nicht im Blockschatten stehen! Achtung: Dieses gilt im allgemeinen nicht für die Position VI; es ist abhängig von der Aufgabe im Abwehrsystem).
5. Denke daran, dass eine Angriffsfinte meistens frühzeitig am ausgestreckten Arm und der Handhaltung zu erkennen ist!
6. Bewege Dich nicht zu früh von hinten nach vorn!
7. Wenn Du einen harten Angriffsschlag in Deinem Abwehrbereich erwartest, musst Du eine tiefe Spielstellung einnehmen!
8. Du sollst Stellungsfehler Deiner Mitspieler durch energischen Einsatz ausgleichen!
9. Versuche, möglichst jeden Ball zu berühren und ihn noch zu spielen; eine beidhändige Abwehr ist genauer und deshalb immer anzustreben!
10. Unterstütze bei vom Block abspringenden Bällen Deine abwehrenden Partner, indem Du ebenfalls in Ballnähe läufst!

2. Mannschaftstaktik für das Spiel auf großem Feld

Erst die grundlegenden Kenntnisse der kollektiven Taktik erlauben ein zweckdienliches zielgerichtetes Mannschaftsspiel. Bei der Anwendung der kollektiven Taktik muss in jedem Fall eine Übereinstimmung mit der individuellen Taktik bei der Ausführung der einzelnen Elemente vorhanden sein.

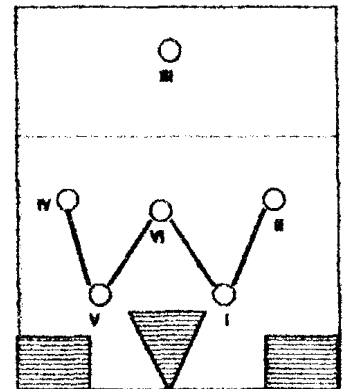
Bei der Einführung des Spiels auf dem großen Feld erscheint es sinnvoll, den Schülern einerseits eine Aufstellung zur Abwehr von Bällen anzugeben, ihnen andererseits aber auch erste Hinweise für den Aufbau des Angriffs zu vermitteln. Wir beginnen dementsprechend mit der Darstellung des Fünferriegels als wesentliches Element der Abwehr, sowie dem einfachsten System des Angriffsaufbaus, dem Angriffsaufbau über die vorgezogene Position III. Es schließen sich dann Hinweise zur Verbesserung der Abwehr (Feldverteidigung im System mit der vorgezogenen Position IV, Sicherung des eigenen Angriffs) und zur Spezialisierung, d. h. zur Verbesserung des Angriffs (2:4 - System für den Angriffsaufbau, Seitenläufer) an.

2.1 Abwehr der Aufgabe im Fünferriegel

Wie schon auf dem kleinen Feld ist auch auf dem großen Feld eine genaue Abwehr der Aufgabe Voraussetzung für längere Ballwechsel und einen systematischen Spielaufbau. Durch eine sinnvolle Aufstellung der Spieler soll der größte Bereich des Spielfeldes so abgedeckt werden, dass eine erfolgreiche Abwehr der Aufgabe gewährleistet ist. Wir wählen die Aufstellung der Spieler im Fünferriegel, die sowohl für Anfänger als auch Fortgeschrittene eine hinreichend gute Abwehraufstellung ist.

Der Name dieser Aufstellung besagt, dass nur fünf Spieler an der Abwehr der Aufgabe beteiligt sind. Der sechste Spieler - auf Position III - stellt sich an das Netz und hat die Aufgabe, von dort den Angriff aufzubauen (vgl. Abb. 1).

Die Formation der fünf Spieler gleicht einem "W". Hier ist ebenfalls die Entfernung der Spieler untereinander und vorn Spielfeldrand zu erkennen, wobei zu berücksichtigen ist, dass solche Skizzen jeweils nur einen Ausgangsrahmen angeben können. Im Spielgeschehen sind Art der Aufgabe, Qualität der Spieler und andere Faktoren mit zu berücksichtigen. Bei Anfängern kann man davon ausgehen, dass die meisten Bälle nicht weit nach hinten geschlagen werden, so dass alle Spieler näher am Netz stehen müssen.



Außerdem werden noch viele Bälle in den Bereich der vorgezogenen Position VI kommen, so dass dieser Spieler entscheidenden Anteil am Spielgeschehen hat. Die einzelnen Abwehrbereiche der Spieler überschneiden sich, so dass gute Absprache und Verständigung der Spieler untereinander erforderlich sind. Die am meisten gefährdeten Stellen in dieser Aufstellung im Fünferriegel sind in der Abb. 1 schraffiert gezeichnet. Die Abwehr von Bällen, die in diese Bereiche kommen, sollte in jedem Fall dem besseren der betreffenden Spieler übertragen werden, der damit seine schwächeren Nebenspieler unterstützen kann. Im übrigen gelten die individuellen taktischen Hinweise für die Abwehr der Aufgabe.

Die hier für die *Abwehr der Aufgabe* angegebene Aufstellung im Fünferriegel gilt in ähnlicher Form für die Abwehr von leichten Bällen während eines Ballwechsels und für die Abwehr von Angriffsschlägen, bei denen auf eine Blockbildung verzichtet worden ist. Im letzteren Fall ist wichtig, dass die vorderen Spieler, das heißt die Spieler auf den Positionen IV, VI und II, etwas weiter zurückgehen und auch eine andere Abwehrtechnik, den Abwehrbagger anwenden.

2.2 Der Angriffsaufbau über die vorgezogene Position III

Aus der Beschreibung des Fünferriegels ging schon deutlich hervor, dass dem Spieler auf der vorgezogenen Position IR für den Aufbau des Angriffs eine besondere Rolle zukommt. Durch die Herausnahme aus dem Riegel zur Abwehr der Aufgabe hat der Spieler auf der Position III mehr Zeit, sich auf das Zuspiel des angenommenen Balles zu konzentrieren. Es gehen folgende Regeln für die Abwehr der Aufgabe: Spiele den ersten Ball möglichst immer hoch auf die Position III! Der Spieler auf der Position III hat jetzt die Aufgabe, den Ball weiter auf einen der Spieler auf den Außenpositionen (IV oder II) zu spielen, der den Ball über das Netz spielt (später schmettert). Diese einfache Bestimmung des Ballweges erlaubt nach kurzer Zeit einen systematischen Angriffsaufbau, der durch die Einführung des Pritschens rückwärts über den Kopf bald variabler gestaltet werden kann.

Bei Anfängern wird durch die schlechte Annahme des Balles sehr oft der Angriffsaufbau vom ebenfalls vorgezogenen Spieler auf der Position VI vorgenommen werden müssen, so dass gelegentlich auch von der Hilfszuspielerfunktion des Spielers auf der Position VI gesprochen wird.

2.3 Feldverteidigung im System mit der vorgezogenen Position VI

Bei immer besser werdenden Zuspiel- und Angriffsleistungen reicht die Abwehr im Hinterfeld nicht mehr aus, um die Symmetrie des Spiels aufrecht zu erhalten. Neben der Einfuhrung des Einer- und Zweierblocks, die jetzt zwingend notwendig wird, muss auch neu überlegt werden, wie die Aufstellung der nicht am Block beteiligten Spieler auszusehen hat, um eine erfolgreiche Abwehr der Angriffsschläge zu erreichen.

Die Aufstellung der Spieler im Hinterfeld ist abhängig von der Art der Blockbildung, und zwar einerseits davon, wo der Block gebildet wird, und andererseits davon, wie viele Spieler daran beteiligt sind. In der folgenden Darstellung werden wir die Aufstellung der Spieler unter Berücksichtigung der genannten Abhängigkeiten angeben. Das Volleyballspiel kennt nicht viele verschiedene Aufstellungssysteme für die Feldverteidigung. Alle Systeme müssen aber folgende Probleme lösen: Zum einen soll der vom Gegner durch harte Angriffsschläge erreichbare Teil des Spielfeldes gut abgedeckt sein, und zum anderen soll die unmittelbare Nähe des Blockes vor abspringenden, gelegten bzw. weich über und neben den Block gespielten Bällen geschützt sein (Nahdeckung des Blockes). Ohne auf die anderen Spielsysteme näher einzugehen, entscheiden wir uns für das System mit der vorgezogenen Position VI, das sowohl für Anfänger das vorteilhafteste ist, als auch von Spitzenmannschaften mit Erfolg angewendet wird.

Das gewählte System ist dadurch charakterisiert, dass der Spieler auf der Position VI vorgezogen ist. Ihm wird die Aufgabe übertragen, die unmittelbare Umgebung des Blocks (Einer-, Zweier- oder Dreierblocks) zu verteidigen. Die beiden anderen Grundspieler (auf den Positionen I und V), sowie die nicht am Block beteiligten Netzspieler übernehmen die Verteidigung des Hinterfeldes. Aus diesem Grundkonzept ergeben sich leicht die Aufstellungen in Abhängigkeit von der jeweiligen Blockbildung auf den verschiedenen Netzpositionen. Als Grundsatz ist zu beachten, dass im Normalfall nur der Spieler auf der Position VI im Blockschatten (= theoretischer Bereich, der vom Block vor harten Bällen geschützt wird) sein darf. Alle übrigen Spieler in der Feldverteidigung müssen den Ball und den Angreifer sehen können!

Ein wesentlicher Vorteil dieses Systems ist die enge Verwandtschaft mit dem Fünferriegel, bei dem ebenfalls der Spieler auf der Position VI vorgezogen ist. Wie schon dort beschrieben, wird bei einer Feldverteidigung ohne Block eine Aufstellung eingenommen, die dem Fünferriegel entspricht (Abb. 1).

Betrachten wir nun die Aufstellung der Spieler bei der Bildung eines Einerblocks, z. B. auf der Position 11 gegen einen Angriff von der gegnerischen Position IV (Abb. 2). Wie aus den individuellen taktischen Hinweisen zur Feldabwehr entnommen werden kann, ist unbedingt darauf zu achten, dass die Ausgangsstellung der Spieler genügend weit hinten und ausreichend tief ist, je nachdem, wie hart der Angriffsschlag zu erwarten ist. Die nicht am Block beteiligten Netzspieler lösen sich vom Netz und unterstützen die Grundspieler bei der Abwehr im Hinterfeld. Dieses gilt auch für den bei Anfängern relativ selten vorkommenden Einerblock auf der Position III (Abb. 3).

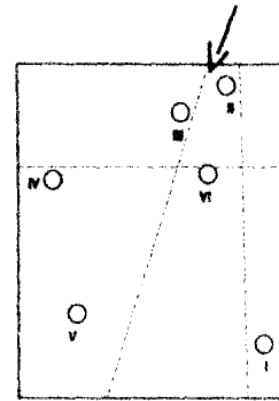


Abb.2

Auch wenn methodisch der Einerblock vor dem Zweierblock eingeführt wird, sollte man möglichst schnell darauf hinarbeiten, im Spiel nur noch mit dem Zweierblock zu spielen. Einerseits lässt der Spielaufbau mit ausschließlich hohen Pässen dem Spieler auf der Position III ausreichend Zeit zur Blockbildung, und andererseits erhöht sich die anfangs sehr geringe Effektivität des Blocks deutlich. Schließlich wird auch die Aufgabenverteilung der Spieler im Hinterfeld eindeutiger.

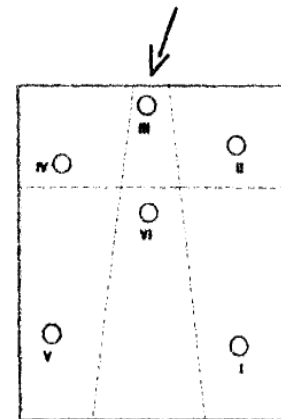


Abb.3

Bei einem Angriff des Gegners von der Position IV (Abb. 4) - entsprechendes gilt auch bei einem Angriff von der Position II - wird eine Schwache des von uns gewählten Abwehrsystems deutlich. Der in Abb. 4 schraffiert gezeichnete Bereich ist zwar theoretisch gegen harte Schläge geschützt (durch den Block), kann aber gut durch leichte Schläge über den Block getroffen werden. Da der Ball aber durch seine sehr geringe Geschwindigkeit länger fliegt, bleibt entschlossfreudigen Spielern von der Position V und 1 dennoch genügend Zeit zur Abwehr.

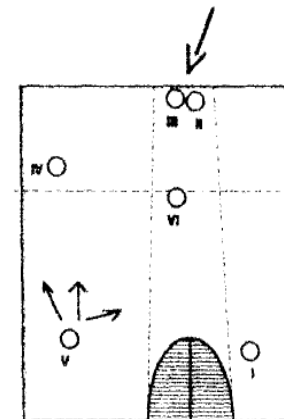


Abb.4

Nicht viel auszurichten ist dagegen, wenn unserer Block ein "Loch" hat. Harte Schläge durch den Block kann der Spieler auf der Position VI nur bei ausgezeichnetem Antizipationsvermögen (Vorwegnahme der Bewegung des Angreifers) abwehren.

Muss einmal auf der Position III ein Zweierblock gebildet werden (Abb. 5), beteiligt sich der Netzspieler an der Blockbildung, von dessen Seite das Zuspiel für den gegnerischen Angreifer kommt (hier der Spieler auf der Position IV). Im übrigen gelten die oben genannten Grundsätze und die aus der Abb. ä ersichtlichen Ausgangspositionen.

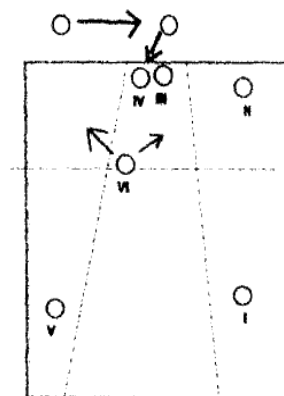


Abb.5

2.4 Sicherung des eigenen Angriffs

Mit der Verbesserung des Blocks - insbesondere des Zweierblocks - ergibt sich die Sicherung des eigenen Angriffs. Diese konnte bisher vernachlässigt werden, da nur selten ein Angriff schon am Netz, das heißt durch den Block abgewehrt wurde. Um die vom gegnerischen Block zurückspringenden Bälle gut weiterspielen zu können, ist neben der individuellen Aufmerksamkeit der Nebenspieler des Angreifers ein System notwendig, das jedem Spieler bestimmte Bereiche des Spielfeldes zur Sicherung überträgt. Am Anfang genügt die Einhaltung des folgenden Grundsatzes, der vor allen Dingen im Feldverteidigungssystem mit der vorgezogenen Position VI gilt: Die Nahsicherung des Angreifers übernehmen immer der (die) unmittelbare(n) Nebenspieler und der Spieler auf der Position VI; die Fernsicherung für weit abspringende Bälle übernehmen die übrigen Spieler.

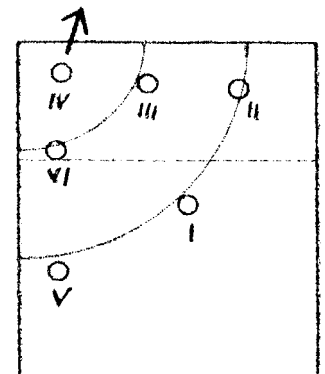


Abb.6

Damit ergeben sich zwei Sicherungsringe, die in Abb. 6 erkennbar sind. Beim Angriff von einer Außenposition (z.B. von der Position IV - Abb. 6) kann auch von einer "2-3 Sicherung" gesprochen werden. Wenn von der mittleren Netzposition III angegriffen wird, erfolgt die Nahsicherung unserem Grundsatz entsprechend mit drei Spielern.

Mit der oben genannten Regel wird man relativ lange auskommen. Erst bei weiter steigenden Leistungen in der Blockarbeit und härteren Angriffsschlägen wird man gezwungen, die Nahsicherung zu verstärken. Zusätzlich sollen sich dann der jeweilige Hinterspieler und auch der andere Netzspieler (beim Angriff auf einer Außenposition) näher zum Angreifer bewegen (Abb. 8). In diesem Fall kann man sich als Regel merken: Der diagonal zum Angreifer stehende Hinterspieler übernimmt die Fernsicherung und rückt etwas zur Spielfeldmitte (hinter den Spieler auf der Position I). Bei einem Angriff auf Position II gilt die entsprechende Aufstellung wie auf Abb. B. Wird auf der Position III angegriffen, können entweder beide Hinterspieler etwas vorrücken, oder ein Hinterspieler (meistens der Spieler auf der Position I) unterstützt die Nahsicherung, während der andere die Fernsicherung etwa in der Spielfeldmitte übernimmt.

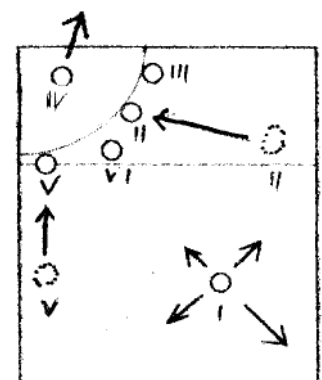


Abb.8

2.5 Angriffsaufbau im 2:4 System

Bisher haben wir auf jede Spezialisierung verzichtet, um die Zuspiel- und Angriffsqualitäten aller Schüler gleichmäßig zu fördern. So wurde beim Spielaufbau über die vorgezogene Position III jeder einmal als Zuspieler eingesetzt und musste für seine Mitspieler stellen. Mit der Rotation änderte sich am Netz neben der Position auch die Funktion der Spieler: der Angreifer auf der Position IV wurde zum Zuspieler auf der Position III und der Zuspieler (Pos. III) wurde zum Angreifer auf der Position II. Im fortgeschrittenen Stadium sind nun bei den Schülern unterschiedliche Neigungen festzustellen und zu berücksichtigen. Die technisch besseren, schnelleren und beweglicheren Spieler - nicht unbedingt nur die kleineren - sollten als Zuspieler eingesetzt werden. Alle übrigen werden als Angreifer eingestuft und am Netz von Zuspielaufgaben befreit. Sie müssen dennoch schlecht angenommene Bälle aus dem Hinterfeld zum Nebenspieler pritschen können, sobald der Ball in ihren Bereich kommt. Wenn diese Spezialisierung vorgenommen worden ist, ist es vorteilhaft, wenn mindestens immer ein Zuspieler vorn am Netz ist, der die Bälle an seine Nebenspieler zum Angriff weiterspielen kann. Dieses erreicht man durch eine Aufstellung der Mannschaft im 2:4 System. Auf dem *Feld* werden zwei Zuspieler und vier Angreifer derart aufgestellt, dass die beiden Zuspieler diagonal zueinander stehen. Damit ist bei jeder Rotation mindestens ein Zuspieler in der vorderen Reihe am Netz. Wechselt der eine Zuspieler von der Position II nach hinten auf die Position 1, erscheint gleichzeitig auf der Position

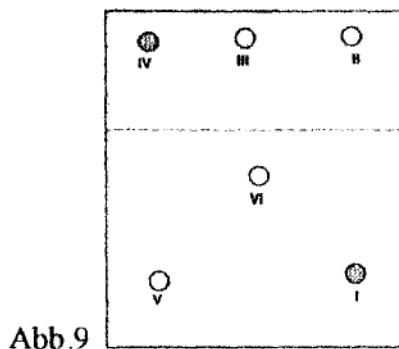


Abb. 9

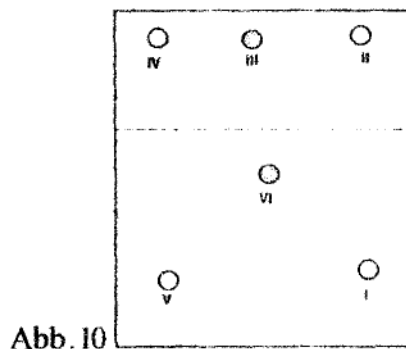


Abb. 10

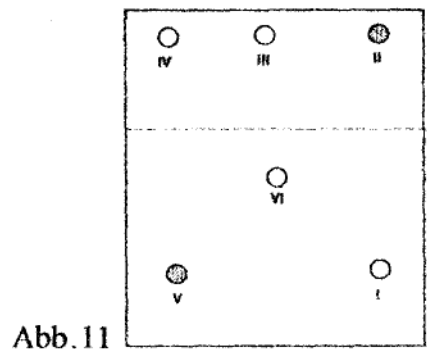


Abb. 11

TV der andere Zuspieler (Abb. 9-11).

Die Abwehr der Aufgabe kann auch in diesem System immer im Fünferriegel erfolgen, wobei jeweils der Zuspieler aus der Annahmearrangement herausgenommen wird (Abb. 12 -14). Der Spielaufbau erfolgt dann immer über den Zuspieler, das heißt nacheinander über die Positionen IV, III und II.

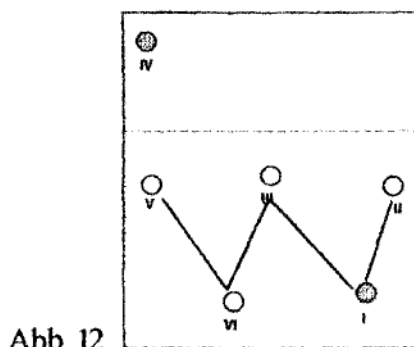


Abb. 12

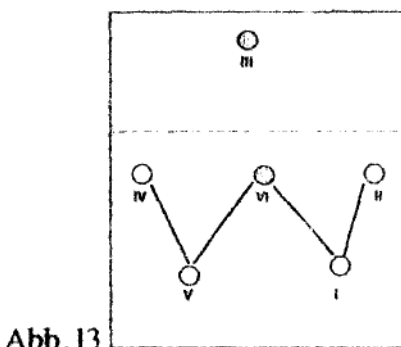


Abb. 13

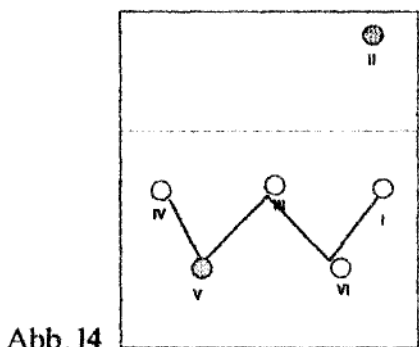


Abb. 14

2.6 Seitenläufer

Als Nachteil der geschilderten Spezialisierung ergibt sich, dass in zwei von drei Fällen, nämlich beim Zuspiel von der Position IV und der Position II, nicht die gesamte Netzbreite zum Angriff ausgenutzt werden kann. Außerdem ist das Zuspiel von der Position IV für Rechtshänder ungünstig, da sie erst den Ball am Körper vorbeifliegen lassen müssen, bevor sie ihn schlagen können. Die genannten Nachteile können durch die Einführung des Spiels mit Seitenläufer behoben werden.

Die Spielregeln erlauben einen Platzwechsel innerhalb des Spielfeldes, sobald der Ball in der Luft, d. h. im Spiel ist. Bei eigener Aufgabe ist es keine Schwierigkeit, das von uns angestrebte Ziel - der Angriffsaufbau soll immer von der Position III vorgenommen werden - zu erreichen. Befindet sich der Zuspieler auf der Position IV oder II, hat er nach der erfolgreichen Aufgabe genügend Zeit, mit dem Angreifer auf der Position III den Platz zu tauschen (Abb. 15).

Auch bei Ballsitz des Gegners ist dieser Platzwechsel möglich, indem wir den Zuspieler von der Seite (Pos. IV oder II) zur Mitte laufen lassen. In diesem Falle wird der Zuspieler von der Abwehr der Aufgabe befreit und stellt sich außen nah am Netz auf (Abb. 16 und 17).

Die übrigen Spieler bilden unter Beachtung der Aufstellungsregeln einen Fünferriegel, wobei

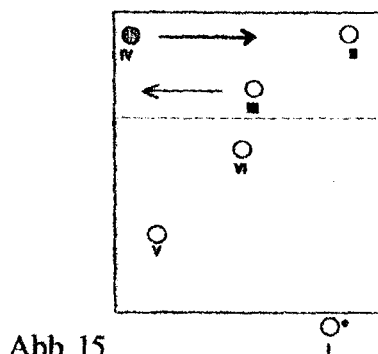


Abb. 15

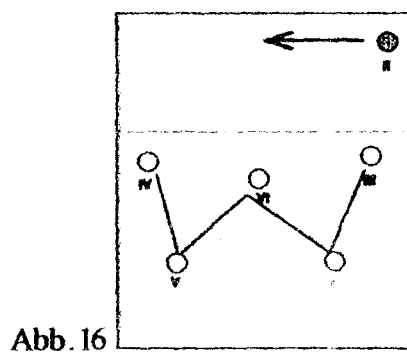


Abb. 16

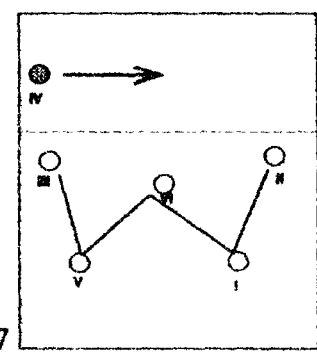


Abb. 17

der Spieler auf der Position III weit nach außen rückt. Nach der Aufgabe durch den Gegner läuft der Zuspieler auf die Position III und kann von dort den Angriff aufbauen. Zu beachten ist, dass nach Beendigung des Ballwechsels immer die ursprüngliche Aufstellungsreihenfolge eingenommen werden muss.

VOLLEYBALL REGELN

2001 – 2004

NEUE AUSGABE

Fédération Internationale de Volleyball © 2001

TEIL I**DAS SPIEL**Erstes Kapitel**Spielanlage und Ausrüstung****1. Spielfläche**

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

2. Netz und Pfosten

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

3. Bälle

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

Zweites Kapitel**Teilnehmer****4. Mannschaften**

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

5. Mannschaftsführung

- 5.1 Kapitän
- 5.2 Trainer
- 5.3 Trainerassistent

Drittes Kapitel**Spielformat****6. Punkt-, Satz- und Spielgewinn**

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

7. Aufbau des Spiels

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

8. Spielerauswechslung

- 8.1 Auswechselbeschränkungen
- 8.2 Ausnahmsweise Auswechslung
- 8.3 Auswechslung wegen Hinausstellung oder Disqualifikation
- 8.4 Irreguläre Auswechslung

Viertes Kapitel**Spielhandlungen****9. Spielsituationen**

- 9.1 Ball „im Spiel“
- 9.2 Ball „aus dem Spiel“
- 9.3 Ball „in“
- 9.4 Ball „aus“

10. Das Spielen des Balles

- 10.1 Schläge je Mannschaft
- 10.2 Merkmale des Schlages
- 10.3 Fehler beim Spielen des Balles

11. Ball am Netz

- 11.1 Ball überquert das Netz
- 11.2 Ball berührt das Netz
- 11.3 Ball im Netz

12. Spieler am Netz

- 12.1 Über das Netz reichen
- 12.2 Eindringen unterhalb des Netzes
- 12.3 Kontakt mit dem Netz
- 12.4 Spielerfehler am Netz

13. Aufschlag

- 13.1 Erster Aufschlag im Satz
- 13.2 Aufschlagreihenfolge
- 13.3 Genehmigung des Aufschlags
- 13.4 Ausführung des Aufschlags
- 13.5 Sichtblock
- 13.6 Fehler beim Aufschlag
- 13.7 Fehler beim Aufschlag und

Positionenfehler**14. Angriffsschlag**

- 14.1 Angriffsschlag
- 14.2 Einschränkungen für den Angriffsschlag
- 14.3 Fehler beim Angriffsschlag

15. Block

- 15.1 Blocken
- 15.2 Blockberührung
- 15.3 Blocken im gegnerischen Raum
- 15.4 Block und Anzahl der Schläge einer Mannschaft
- 15.5 Das Blocken des Aufschlags
- 15.6 Fehler beim Blocken

Fünftes Kapitel**Unterbrechungen und****Verzögerungen****16. Reguläre Spielunterbrechungen**

- 16.1 Anzahl der reguläre Spielunterbrechungen
- 16.2 Anträge auf reguläre Unterbrechungen
- 16.3 Reihenfolge der Unterbrechungen
- 16.4 Auszeiten und Technische Auszeiten
- 16.5 Spielerauswechslung
- 16.6 Nicht ordnungsgemäße Anträge

17. Spielverzögerungen

- 17.1 Arten von Verzögerungen
- 17.2 Sanktionen für Verzögerungen

18. Spielunterbrechungen in**Ausnahmefällen**

- 18.1 Verletzung

18.2 Äußere Beeinträchtigung**18.3 Längere Unterbrechungen****19. Pausen und Seitenwechsel**

- 19.1 Pausen
- 19.2 Seitenwechsel

Sechstes Kapitel**Der Libero****20. Der Libero**

- 20.1 Benennung des Libero
- 20.2 Ausrüstung
- 20.3 Aktionen mit Beteiligung des Libero

Siebentes Kapitel**Verhalten der Teilnehmer****21. Anforderungen an das Verhalten**

- 21.1 Sportliches Verhalten
- 21.2 Fair play

22. Unkorrektes Verhalten und Sanktionen

- 22.1 Geringfügige Unkorrektheiten
- 22.2 Unkorrektes Verhalten, das Sanktionen zur Folge hat
- 22.3 Skala der Sanktionen
- 22.4 Anwendung der Sanktionen für unkorrektes Verhalten
- 22.5 Unkorrektes Verhalten vor und zwischen den Sätzen
- 22.6 Karten für Sanktionen

TEIL II**DAS SCHIEDSGERICHT, IHRE ZUSTÄNDIG-KEITEN UND DIE OFFIZIELLEN ZEICHEN****23. Das Schiedsgericht und Verfahrensweisen**

- 23.1 Zusammensetzung
- 23.2 Verfahrensweisen

24. Erster Schiedsrichter

- 24.1 Standort
- 24.2 Befugnisse
- 24.3 Zuständigkeiten

25. Zweiter Schiedsrichter

- 25.1 Standort
- 25.2 Befugnisse
- 25.3 Zuständigkeiten

26. Schreiber

- 26.1 Standort
- 26.2 Zuständigkeiten

27. Linienrichter

- 27.1 Standort
- 27.2 Zuständigkeiten

28. Offizielle Zeichen

- 28.1 Handzeichen der Schiedsrichter
- 28.2 Fahnenzeichen der Linienrichter

Teil III**DIAGRAMS**

Charakteristik des Spiels

Volleyball ist eine Sportart, bei der sich zwei Mannschaften auf einem durch ein Netz geteiltes Spielfeld gegenüberstehen. Es gibt unterschiedliche Versionen, um bei besonderen Gelegenheiten die Vielseitigkeit des Spiels jedermann zugänglich zu machen.

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

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

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

TEIL I DAS SPIEL

ERSTES KAPITEL

SPIELANLAGE UND AUSRÜSTUNG

1. SPIELFLÄCHE (siehe Anhang)

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

Zweites Kapitel

TEILNEHMER

4. Mannschaften

5. MANNSCHAFTSFÜHRUNG

SOWOHL DER MANNSCHAFTSKAPITÄN ALS AUCH DER TRAINER SIND FÜR DAS VERHALTEN UND FÜR DIE DISZIPLIN IHRER MANNSCHAFTSMITGLIEDER VERANTWORTLICH.

Drittes Kapitel

SPIELFORMAT

6. Punkt-, Satz- und Spielgewinn

6.1 Punktgewinn

6.1.1 Punkt

Eine Mannschaft erhält einen Punkt:

6.1.1.1 wenn es ihr gelingt, den ball auf den Boden des gegnerischen Spielfeldes zu spielen;

6.1.1.2 wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht;

6.1.1.3 wenn die gegnerische Mannschaft eine Bestrafung erhält.

6.1.2 Fehler

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

6.1.2.1 Werden zwei oder mehrere Fehler hintereinander begangen, wird nur der erste geahndet.

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

6.1.3 Die Folgen eines Spielzuggewinns

Ein Spielzug ist die Folge von Spielaktionen vom Moment des Aufschlags (Schlagen des Balles durch den Aufschläger) bis der Ball „aus dem Spiel“ ist.

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

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

6.2 SATZGEWINN

Gewinner eines Satzes (ausgenommen der entscheidende fünfte Satz) 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 SPIELGEWINN

6.3.1 Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die drei Sätze gewinnt.

6.3.2 Im Falle eines 2 : 2-Gleichstands wird der entscheidende (fünfte) Satz bis 15 Punkte gespielt, wobei ein Vorsprung von zwei Punkten zu erreichen ist.

6.4 NICHTANTRETEN UND UNVOLLSTÄNDIGE MANNSCHAFT

6.4.1 Wenn sich eine Mannschaft trotz Aufforderung weigert zu spielen, wird sie als nicht angetreten erklärt und verliert das Spiel mit dem Ergebnis 0 : 3 für das Spiel und 0 : 25 für jeden Satz.

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

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

7. Aufbau des Spiels

7.3 STARTAUFSTELLUNG DER MANNSCHAFT

- 7.3.1 Es müssen immer sechs Spieler einer Mannschaft im Spiel sein.
Die Startaufstellung der Mannschaft zeigt die Rotationsfolge der Spieler auf dem Feld an. Diese muss während des Satzes beibehalten werden.

7.4 POSITIONEN

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

- 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:

- 7.4.2.1 Jeder Hinterspieler muss sich weiter entfernt vom Netz befinden als der entsprechende Vorderspieler.

- 7.4.2.2 Die jeweiligen Vorderspieler und Hinterspieler müssen sich seitlich entsprechend der in der Regel 7.4.1 bestimmten Reihenfolge aufstellen.

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

- 7.4.3.1 Bei jedem Vorderspieler muss zumindest ein Teil seines Fußes der Mittellinie näher sein als die Füße des jeweiligen Hinterspielers.

- 7.4.3.2 Bei jedem rechten oder linken Spieler muss zumindest ein Teil seines Fußes der rechten bzw. linken Seitenlinie näher sein als die Füße des Mittelspielers der entsprechenden Reihe.

- 7.4.4 Nach dem Aufschlag dürfen die Spieler ihre Positionen verlassen und jeden beliebigen Platz auf ihrem Feld und in der Freizone einnehmen.

7.5 POSITIONSFehler

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

- 7.5.2 Wenn der Aufschlagspieler im Moment des Schlagens einen Fehler begeht, gilt dieser in bezug auf einen Positionsfehler als der zuerst begangene.

- 7.5.3 Wenn der Aufschlag nach dem Schlagen des Balles fehlerhaft wird, ist der Positionsfehler zu ahnden.

- 7.5.4 Ein Positionsfehler führt zu folgenden Konsequenzen:

- 7.5.4.1 die Mannschaft wird mit einem Spielzugverlust belegt;

- 7.5.4.2 die Positionen der Spieler werden berichtigt.

7.6 ROTATION

- 7.6.1 Die Rotationsfolge wird durch die Anfangsaufstellung der Mannschaft festgelegt und anhand der Aufschlagreihenfolge sowie der Positionen der Spieler während des gesamten Satzes überprüft.

- 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.

7.7 ROTATIONSFEHLER

- 7.7.1 Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der Aufschlag nicht entsprechend der Rotationsfolge erfolgt. Er führt zu folgenden Konsequenzen:

- 7.7.1.1 die Mannschaft wird mit einem Spielzugverlust belegt;

7.7.1.2 die Rotationsfolge wird berichtigt.

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.

Kann dieser Zeitpunkt nicht ermittelt werden, werden keine Punkte annulliert und ein Spielzugverlust ist die einzige Sanktion.

8. SPIELERAUSWECHSLUNG

Eine Auswechslung ist der Vorgang, bei dem ein Spieler nachdem er vom Schreiber notiert worden ist, ins Spiel kommt und den Platz eines anderen Spielers einnimmt, der das Feld verlassen muss (ausgenommen der Libero). Eine Auswechslung muss vom Schiedsrichter genehmigt werden.

8.1 AUSWECHSELBESCHRÄNKUNGEN

8.1.1 Einer Mannschaft sind höchstens sechs Auswechslungen je Satz erlaubt. Ein oder mehrere Spieler können zur gleichen Zeit ausgewechselt werden.

8.1.2 Ein Spieler der Startaufstellung kann aus dem Spiel genommen werden und wieder zurückkehren, dies aber nur einmal im Satz und nur auf seine vorherige Position in der Aufstellung.

8.1.3 Ein Auswechselspieler kann nur einmal im Satz anstelle eines Spielers der Startaufstellung ins Spiel eintreten, und er kann nur durch den Spieler ersetzt werden, für den er eingewechselt wurde.

8.2 AUSNAHMSWEISE AUSWECHSLUNG

Ein verletzter Spieler (ausgenommen der Libero) der nicht weiterspielen kann, muss regulär ausgewechselt werden. Wenn das nicht möglich ist, darf die Mannschaft eine AUSNAHMSWEISE Auswechslung durchführen, die über die Einschränkungen der Regel 8.1 hinausgeht.

Eine ausnahmsweise Auswechslung bedeutet, dass jeder Spieler, der sich im Augenblick der Verletzung nicht auf dem Feld befindet (ausgenommen der Libero), für den verletzten Spieler eingewechselt werden darf. Der ersetzte verletzte Spieler darf nicht in das Spiel zurückkehren.

Eine ausnahmsweise Auswechslung zählt in keiner Weise als reguläre Auswechslung.

8.3 AUSWECHSLUNG WEGEN HINAUSSTELLUNG ODER DISQUALIFIKATION

Ein HINAUSGESTELLTER oder DISQUALIFIZIERTER Spieler muss durch eine reguläre Auswechslung ersetzt werden. Ist das nicht möglich, wird die Mannschaft als UNVOLLSTÄNDIG erklärt.

8.4 IRREGULÄRE AUSWECHSLUNG

8.4.1 Eine Auswechslung ist irregulär, wenn sie über die über die Beschränkungen der Regel 8.1 hinausgeht (ausgenommen der Fall in Regel 8.2).

8.4.2 Wenn eine Mannschaft eine irreguläre Auswechslung vollzogen hat und das Spiel wieder fortgesetzt wurde, ist wie folgt zu verfahren:

8.4.2.1 die Mannschaft wird mit einem Spielzugverlust belegt,

8.4.2.2 die Auswechslung wird berichtigt,

8.4.2.3 die von der schuldhaften Mannschaft seit dem Begehen des Fehlers erzielten Punkte werden annulliert. Die Punkte des Gegners bleiben erhalten.

9. SPIELSITUATIONEN

9.1 BALL „IM SPIEL“

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

9.2 BALL „AUS DEM SPIEL“

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

9.3 BALL „IN“

Der Ball ist „in“, wenn er den Boden des Spielfeldes einschließlich der Begrenzungslinien berührt.

9.4 BALL „AUS“

Der Ball ist „aus“, wenn er:

9.4.1 vollständig außerhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt (die Berührungsfläche ist maßgebend);

9.4.2 einen Gegenstand außerhalb des Feldes, die Decke oder eine außerhalb des Spiels befindliche Person berührt;

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

- 9.4.4 die senkrechte Ebene des Netzes entweder teilweise oder vollständig außerhalb des Überquerungssektors überquert, ausgenommen der fall in Regel 11.1.2;
- 9.4.5 die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchquert.

10. DAS SPIELEN DES BALLE

Jede Mannschaft muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraumes spielen (ausgenommen Regel 11.1.2). Der Ball darf aber von außerhalb der Freizone zurückgespielt werden.

10.1 SCHLÄGE JE MANNSCHAFT

Eine Mannschaft hat das Recht auf höchstens drei Schläge (zusätzlich zum Block, Regel 15.4.1), um den Ball zurückzuspielen. Werden mehr verwendet, begeht die Mannschaft den Fehler „VIER SCHLÄGE“.

Die Schläge der Mannschaft schließen nicht nur absichtliche Schläge der Spieler, sondern auch unbeabsichtigte Ballkontakte ein.

10.1.1 AUFEINANDERFOLGENDE BERÜHRUNGEN

Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander schlagen (ausgenommen Regeln 10.2.3, 15.2 und 15.4.2).

10.1.2 GLEICHZEITIGE BERÜHRUNGEN

Zwei oder drei Spieler dürfen den Ball zur gleichen Zeit berühren.

10.1.2.1 Wenn zwei (drei) Mitspieler den Ball gleichzeitig berühren, so zählt dies als zwei (drei) Schläge (außer beim Block). Wenn diese Spieler versuchen den Ball zu erreichen, aber nur einer berührt ihn, zählt dies als ein Schlag. Ein Zusammenprall von Spielern stellt keinen Fehler dar.

10.1.2.2 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 Schläge. Geht ein solcher Ball aus, ist dies ein Fehler der Mannschaft auf der gegenüberliegenden Seite.

10.1.2.3 Führen gleichzeitige Ballberührungen von Gegnern zu einem „GEHALTENEN BALL“, wird auf „DOPPELFEHLER“ erkannt und der Spielzug wiederholt.

10.1.3 SCHLAG MIT HILFESTELLUNG

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

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

10.2 MERKMALE DES SCHLAGES

10.2.1 Der Ball darf jeden Körperteil berühren.

10.2.2 Der Ball muss geschlagen, er darf nicht gehalten oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurückprallen.

10.2.3 Der Ball darf mehrere Körperteile gleichzeitig berühren, wenn die gleichzeitig geschieht.

Ausnahmen:

10.2.3.1 Beim Block sind aufeinanderfolgende Ballberührungen erlaubt von einem oder mehreren Spielern erlaubt, wenn diese innerhalb einer Aktion geschehen.

10.2.3.2 Beim ersten Schlag einer Mannschaft darf der Ball mehrer Körperteile hintereinander berühren, vorausgesetzt, diese Berührungen erfolgen innerhalb einer Aktion.

10.3 Fehler beim Spielen des Balles

10.3.1 VIER SCHLÄGE: Eine Mannschaft schlägt den Ball viermal, bevor er zurückgespielt ist.

10.3.2 SCHLAG MIT HILFESTELLUNG: Ein Spieler bedient sich innerhalb der Spielfläche der Hilfe eines Mitspielers oder eines Gerätes/Gegenstandes, um den Ball zu erreichen.

10.3.3 GEHALTENER BALL: Der Ball wird nicht geschlagen, sondern gehalten und/oder geworfen.

10.3.4 DOPPELSCHLAG: Ein Spieler schlägt den Ball zweimal hintereinander, oder der Ball berührt mehrer Körperteile hintereinander.

11. BALL AM NETZ

11.1 BALL ÜBERQUERT DAS NETZ

11.1.1 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

11.1.1.1 unten durch die Oberkante des Netzes,

- 11.1.1.2 seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung
- 11.1.1.3 oben durch die Decke
- 11.1.2 Ein Ball, der die Netzeben vollständig oder teilweise im Bereich des Außensektors in die Freizone des Gegners durchquert hat, darf im Rahmen der zulässigen Anzahl der Schläge zurückgespielt werden, vorausgesetzt, dass
 - 11.1.2.1 das Spielfeld des Gegners vom Spieler nicht berührt wird,
 - 11.1.2.2 der Ball beim Zurückspielen die Netzebene wieder im Bereich des Außensektors auf derselben Seite des Netzes durchquert. Die gegnerische Mannschaft darf diese Aktion nicht behindern.
- 11.2 **BALL BERÜHRT DAS NETZ**
Der Ball darf beim Überqueren des Netzes dieses berühren.
- 11.3 **BALL IM NETZ**
 - 11.3.1 Ein ins Netz gespielter Ball darf im Rahmen der drei Schläge der Mannschaft weitergespielt werden.
 - 11.3.2 Wenn durch den Ball die Maschen des Netzes beschädigt, oder das Netz heruntergerissen wird, ist der Spielzug zu annullieren und zu wiederholen.
- 12. **SPIELER AM NETZ**
 - 12.1 **ÜBER DAS NETZ REICHEN**
 - 12.1.1 Ein Blockspieler darf beim Blocken den Ball auf der gegnerischen Seite berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschlages behindert.
 - 12.1.2 Ein Spieler darf seine Hände nach dem Angriffsschlag über das Netz führen, wenn der Ballkontakt im eigenen Spielraum stattgefunden hat.
 - 12.2 **EINDRINGEN UNTERHALB DES NETZES**
 - 12.2.1 Das Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ist erlaubt, wenn dabei der Gegner nicht behindert wird.
 - 12.2.2 Eindringen in das gegnerische Feld über die Mittellinie:
 - 12.2.2.1 Die Berührung des gegnerischen Feldes mit einem Fuß (beiden Füßen) oder mit einer Hand (beiden Händen) ist gestattet, wenn ein Teil des übertretenden Fußes (Füße) oder der Hand (Hände) sich auf der Mittellinie oder direkt über ihr befindet (befinden).
 - 12.2.2.2 Das Berühren des gegnerischen Feldes mit einem anderen Körperteil ist untersagt.
 - 12.2.3 Nachdem der Ball aus dem Spiel ist, darf ein Spieler in das gegnerische Feld eindringen.
 - 12.2.4 Ein Spieler darf in die gegnerische Freizone eindringen, vorausgesetzt, dass er das gegnerische Spiel nicht behindert.
 - 12.3 **KONTAKT MIT DEM NETZ**
 - 12.3.1 Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz ist kein Fehler, außer die Berührung findet während einer Aktion statt, in der er den Ball spielt, oder die Berührung beeinflusst das Spielgeschehen.
Ballspielaktionen können Handlungen von Spielern ohne tatsächliche Ballberührung beinhalten.
 - 12.3.2 Nachdem der Spieler den Ball geschlagen hat, darf er den Pfosten, das Spannseil oder jeden Gegenstand außerhalb der gesamten Länge des Netzes berühren, vorausgesetzt, dass das Spielgeschehen dadurch nicht beeinflusst wird.
 - 12.3.3 Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und dadurch das Netz einen Gegner berührt.
 - 12.4 **SPIELERFEHLER AM NETZ**
 - 12.4.1 Ein Spieler berührt den Ball oder einen Gegnern im Spielraum des Gegners vor oder während des gegnerischen Angriffsschlages.
 - 12.4.2 Ein Spieler dringt in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ein und behindert dessen Spiel.
 - 12.4.3 Ein Spieler dringt in das gegnerische Feld ein.
 - 12.4.4 Ein Spieler berührt das Netz oder die Antenne während einer Aktion, in der er den Ball spielt, oder die Berührung beeinflusst das Spielgeschehen.

13. AUFSCHLAG

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

13.1 ERSTER AUFSCHLAG IM SATZ

13.1.1 Der erste Aufschlag des ersten Satz und des entscheidenden (5.) Satzes wird von der Mannschaft ausgeführt, die bei der Auslosung das Recht dazu erlangt hat.

13.1.2 Die anderen Sätze werden durch den Aufschlag derjenigen Mannschaft begonnen, die im vorangegangenen Satz nicht als erste aufgeschlagen hat.

13.2 AUFSCHLAGREIHENFOLGE

13.2.1 Die Spieler müssen die im Aufstellungsblatt eingetragene Aufschlagreihenfolge einhalten.

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

13.2.2.1 Wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug gewinnt, schlägt der Spieler, der zuvor aufgeschlagen hat (bzw. sein Auswechselspieler), erneut auf.

13.2.2.2 Wenn die annehmende Mannschaft den Spielzug gewinnt, erhält sie das Recht zum Aufschlag und rückt vor dem Aufschlag um eine Position vor. Der Spieler, der von der vorne-rechts-Position zur hinten-rechts-Position wechselt, führt den Aufschlag aus.

13.3 GENEHMIGUNG DES AUFSCHLAGS

Der erste Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er sich überzeugt hat, dass die Mannschaften spielbereit sind und der Aufschlagspieler im Ballbesitz ist.

13.4 AUSFÜHRUNG DES AUFSCHLAGS

13.4.1 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.

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

13.4.3 Im Moment des Schlages oder des Absprungs zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagspieler weder das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) noch die Fläche außerhalb der Aufschlagzone berühren.

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

13.4.4 Der Aufschlagspieler muss den Ball nach dem Pfiff des ersten Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 8 Sekunden schlagen.

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

13.5 SICHTBLOCK

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

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

13.6 FEHLER BEIM AUFSCHLAG

13.6.1 Aufschlagfehler:

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

13.6.1.1 hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein,

13.6.1.2 führt den Aufschlag nicht korrekt aus.

13.6.2 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:

13.6.2.1 einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt oder die senkrechte Ebene des Netzes nicht überfliegt,

13.6.2.2 „aus“ geht,

13.6.2.3 über einen Sichtblock fliegt

13.7 FEHLER BEIM AUFSCHLAG UND POSITIONSFEHLER

13.7.1 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.

13.7.2 War jedoch die Ausführung des Aufschlags korrekt und der Aufschlagfehler entstand erst danach (der Ball berührt das Netz, geht „aus“, Sichtblock usw.), wird der Positionsfehler als der zuerst begangene geahndet.

14. ANGRIFSSCHLAG

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

14.1.2 Bei einem Angriffsschlag sind Lob-Bälle nur dann erlaubt, wenn der Ball sauber geschlagen und nicht gehalten oder geworfen wird.

14.1.3 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.

14.2 EINSCHRÄNKUNGEN FÜR DEN ANGRIFSSCHLAG

14.2.1 Ein Vorderspieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, wenn der Kontakt mit dem Ball in seinem eigenen Spielraum erfolgt (außer Regel 14.2.4).

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

14.2.2.1 Beim Absprung darf/dürfen der Fuß/die Füße des Spielers die Angriffslinie weder berührt noch überschritten haben.

14.2.2.2 Nach dem Schlag darf der Spieler in der Vorderzone landen

14.2.3 Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag auch innerhalb der Vorderzone ausführen, wenn sich der Ball im Augenblick des Kontaktes nicht vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.

14.2.4 Kein Spieler darf direkt nach dem Aufschlag des Gegners einen Angriffsschlag ausführen, wenn sich der Ball dabei in der Vorderzone und vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.

14.3 FEHLER BEIM ANGRIFSSCHLAG

14.3.1 Ein Spieler schlägt den Ball im Spielraum der gegnerischen Mannschaft.

14.3.2 Ein Spieler schlägt den Ball „aus“.

14.3.3 Ein Hinterspieler führt in der Vorderzone einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball beim Schlag vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.

14.3.4 Ein Spieler führt einen Angriffsschlag direkt nach dem Aufschlag des Gegners aus, wobei sich der Ball in der Vorderzone und vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.

14.3.5 Ein Libero führt einen Angriffsschlag innerhalb der Spielfläche aus, wobei sich beim Schlag der Ball vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.

14.3.6 Ein Spieler führt nach einem oberen Zuspiel des in der Vorderzone befindlichen Liberos einen Angriffsschlag aus, wobei sich beim Schlag der Ball vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.

15. BLOCK

15.1 BLOCKEN

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

15.1.2 Blockversuch

Ein Blockversuch ist eine Blockaktion ohne Ballberührung.

15.1.3 Ausgeführter Block

Ein Block ist ausgeführt, wenn der Ball von einem Blockspieler berührt wird.

15.1.4 Gruppenblock

Ein Gruppenblock wird von zwei oder drei nahe nebeneinander befindlichen Spielern vollzogen und ist ausgeführt, wenn einer von ihnen den Ball berührt.

15.2 BLOCKBERÜHRUNG

Aufeinanderfolgende Berührungen (schnell und hintereinander) dürfen von einem oder mehreren Spielern erfolgen, wenn diese

Berührungen innerhalb einer Aktion stattfinden.

15.3 **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.

15.4 **BLOCK UND ANZAHL DER SCHLÄGE EINER MANNSCHAFT**

15.4.1 Eine Blockberührung wird nicht als ein Schlag für die Mannschaft gewertet. Folglich hat die Mannschaft nach einer Blockberührung Anspruch auf drei Schläge, um den Ball zurückzuspielen.

15.4.2 Der erste Schlag nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, einschließlich denjenigen, der den Ball während des Blocks berührt hat.

15.5 **DAS BLOCKEN DES AUFSCHLAGS**

Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.

15.6 **FEHLER BEIM BLOCKEN**

15.6.1 Der Blockspieler berührt den Ball im gegnerischen Raum entweder vor oder gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners.

15.6.2 Ein Hinterspieler führt einen Block aus oder ist an einem ausgeführten Block beteiligt.

15.6.3 Der gegnerische Aufschlag wird geblockt.

15.6.4 Der Ball wird vom Block „aus“ gespielt.

15.6.5 Der Ball wird im gegnerischen Raum außerhalb der Antenne geblockt.

15.6.6 Ein Libero versucht zu blocken (Einzel oder Gruppenblock)

FÜNFTES KAPITEL

UNTERBRECHUNGEN UND VERZÖGERUNGEN

16. **REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN**

Reguläre Spielunterbrechungen sind AUSZEITEN und SPIELERAUSWECHSLUNGEN

16.1 **ANZAHL DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN**

Jede Mannschaft hat in jedem Satz das Recht höchstens zwei Auszeiten und sechs Spielerauswechslungen zu beantragen.

16.4 **AUSZEITEN UND TECHNISCHE AUSZEITEN**

16.4.1 Alle beantragten Auszeiten betragen 30 Sekunden.

Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB gilt für Auszeiten folgende Regelung:

Während der Sätze 1-4 sind in jedem Satz zwei zusätzliche „Technische Auszeiten“ mit einer Dauer von je 60 Sekunden vorgesehen. Sie erfolgen automatisch, sobald die führende Mannschaft 8 bzw. 16 Punkte erreicht hat.

Im entscheidenden (5.) Satz gibt es keine „Technischen Auszeiten“. Es dürfen von jeder Mannschaft nur zwei reguläre Auszeiten von je 30 Sekunden beantragt werden.

16.4.2 Während der Auszeiten müssen die im Spiel befindlichen Spieler in die Freizone nahe ihrer Bank kommen.

16.5 **SPIELERAUSWECHSLUNG**

(bezüglich Einschränkungen siehe Regel 8.1)

(bezüglich Austauschaktionen unter Beteiligung eines Liberos siehe Regeln 20.3 und 20.3.3)

16.5.1 Auswechslungen müssen in der Auswechslzone erfolgen.

17. **SPIELVERZÖGERUNGEN**

18. **SPIELUNTERBRECHUNGEN IN AUSNAHMEFÄLLEN**

19. **PAUSEN UND SEITENWECHSEL**

SECHSTES KAPITEL

DER LIBERO

20. **DER LIBERO**

20.1 **BENENNUNG DES LIBERO**

- 20.1.1 Jede Mannschaft hat das Recht, auf ihrer 12 Spieler umfassenden Liste einen (1) spezialisierten Defensivspieler, den Libero, zu benennen.
- 20.1.2 Der Libero muss vor dem Spiel auf dem Spielberichtsbogen in eine eigene, dafür vorgesehene Zeile eingetragen werden. Seine Nummer muss ebenfalls auf dem Aufstellungsblatt des ersten Satzes vermerkt werden.
- 20.1.3 Der Libero kann darf weder Mannschafts- noch Spielkapitän sein.

20.2 **AUSRÜSTUNG**

Der Libero muss eine Spielerkleidung (oder der neu benannte Libero eine Weste oder ein Leibchen) tragen, deren Trikot sich zumindest in der Farbe von den der anderen Mannschaftsmitgliedern abhebt. Die Spielerkleidung des Libero kann ein anderes Design aufweisen, muss aber auf gleiche Art wie die anderen Mannschaftsmitglieder mit Nummern versehen werden.

20.3 **AKTIONEN MIT BETEILIGUNG DES LIBEROS**

20.3.1 **Spielaktionen**

- 20.3.1.1 Der Libero darf für jeden Hinterspieler eingetauscht werden.
- 20.3.1.2 Er darf nur als Hinterspieler agieren, und es ist ihm nicht erlaubt, einen Angriffsschlag, von wo auch immer (sowohl aus dem Spielfeld als auch aus der Freizone), auszuführen, wenn sich der Ball im Augenblick der Berührung vollständig oberhalb der Netzkante befindet.
- 20.3.1.3 Er darf weder aufschlagen, blocken, noch einen Blockversuch durchführen.
- 20.3.1.4 Ein Spieler darf nach einem oberen Zuspiel des in der Vorderzone befindlichen Liberos den Angriff nicht oberhalb der Netzkante ausführen. Erfolgt die gleiche Aktion des Liberos hinter der Vorderzone, bestehen beim Angriff keine Einschränkungen.

20.3.2 **Austausch von Spielern**

- 20.3.2.1 Austauschaktionen mit dem Libero zählen nicht als reguläre Auswechslungen. Sie sind in ihrer Anzahl unbeschränkt, es muss aber mindestens ein Spielzug zwischen zwei Austauschaktionen liegen. Ein Libero kann nur durch denjenigen Spieler wieder ausgetauscht werden, für den er eingetauscht wurde.
- 20.3.2.2 Austauschaktionen dürfen nur stattfinden während der Ball aus dem Spiel ist und vor dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags.
Am Anfang eines jeden Satzes darf der Libero das Spielfeld erst dann betreten, nachdem der zweite Schiedsrichter die Startaufstellung kontrolliert hat.
- 20.3.2.3 Eine Austauschaktion nach dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags, aber bevor der Ball beim Aufschlag geschlagen wird, sollte nicht zurückgewiesen werden. Nach Ende des Spielzuges muss eine mündliche Verwarnung erfolgen. Für nachfolgende zu späte Austauschaktionen muss eine Sanktion wegen Verzögerung erteilt werden.
- 20.3.2.4 Sowohl der Libero als auch der an der Austauschaktion beteiligte Spieler dürfen das Spielfeld nur über die vor der Mannschaftsbank befindliche Seitenlinie zwischen der Angriffslinie und der Grundlinie betreten oder verlassen.

20.3.3 **Benennung eines neuen Liberos.**

- 20.3.3.1 Im Falle einer Verletzung des eingetragenen Liberos kann der Trainer mit Genehmigung des ersten Schiedsrichters einen anderen Spieler als neuen Libero benennen. Dieser Spieler darf sich zum Zeitpunkt der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld befinden.
Der verletzte Libero darf nicht wieder in das Spiel zurückkehren.
Der neubenannte Libero agiert als Libero für den Rest des Spiels.
- 20.3.3.2 Im Falle der Neubenennung eines Liberos muss dessen Spielernummer in die Rubrik „Bemerkungen“ des Spielberichts Bogens und in das Aufstellungsblatt des folgenden Satzes eingetragen werden.

SIEBENTES KAPITEL

VERHALTEN DER TEILNEHMER

21. ANFORDERUNGEN AN DAS VERHALTEN

21.1 SPORTLICHES VERHALTEN

- 21.1.1 Die Teilnehmer müssen die „Offiziellen Regeln“ kennen und sie befolgen.
- 21.1.2 Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind in sportlichem Geist widerspruchslos anzuerkennen. Im Zweifelsfall kann nur der Spielkapitän eine Erläuterung verlangen.

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

21.2 **Fair play**

21.2.1 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.

21.2.2 Kommunikation zwischen allen Mannschaftsmitgliedern während des Spiels ist erlaubt.

22. **UNKORREKTES VERHALTEN UND SANKTIONEN**

22.1 **GERINGFÜGIGE UNKORREKTHEITEN**

Geringfügige Unkorrektheiten werden nicht mit Sanktionen belegt. Der 1. Schiedsrichter hat die Aufgabe vorzubeugen, dass dabei nicht ein Ausmaß erreicht wird, das Sanktionen zur Folge hätte. Dies geschieht durch Verwarnung der Mannschaft über den Mannschaftskapitän (verbal oder mittels Handzeichen).

Diese Verwarnung ist keine Bestrafung und hat keine unmittelbaren Auswirkungen. Sie wird nicht im Spielberichtsbogen eingetragen.

22.2 **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.

22.2.1 **Ungebührliches Verhalten:**

Verstoß gegen den Anstand oder die Moral, verächtliche Äußerungen.

22.2.2 **Beleidigendes Verhalten:**

Diffamierende oder beleidigende Äußerungen oder Gesten.

22.2.3 **Tätlichkeit:**

Tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff.

22.3 **SKALA DER SANKTIONEN**

Je nach Schwere des Vergehens sind nach dem Urteil des 1. Schiedsrichters folgende Sanktionen anzuwenden und im Spielberichtsbogen einzutragen:

22.3.1 **Bestrafung**

Das erste ungebührliche Verhalten eines beliebigen Mannschaftsmitglieds in einem Spiel wird mit einem Spielzugverlust bestraft.

22.3.2 **Hinausstellung**

22.3.2.1 Ein hinausgestelltes Mannschaftsmitglied darf für den Rest des Satzes nicht spielen und muss auf der Straffläche ohne weitere Folgen Platz nehmen.

Ein hinausgestellter Trainer verliert sein Recht, im laufenden Satz einzugreifen, und muss auf der Straffläche Platz nehmen.

22.3.2.2 Das erste beleidigende Verhalten eines Mannschaftsmitglieds wird mit einer Hinausstellung ohne weitere Folgen geahndet.

22.3.2.3 Das zweite ungebührliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Hinausstellung ohne weitere Folgen geahndet.

22.3.3 **Disqualifikation**

22.3.3.1 **Ein disqualifiziertes Mannschaftsmitglied muss den Wettkampfbereich für den Rest des Spiels ohne weitere Folgen verlassen.**

22.3.3.2 Die erste Tätlichkeit wird mit einer Disqualifikation ohne weitere Folgen geahndet.

22.3.3.3 Das zweite beleidigende Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Disqualifikation ohne weitere Folgen geahndet.

22.3.3.4 Das dritte ungebührliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Disqualifikation ohne weitere Folgen geahndet.

22.4 **ANWENDUNG DER SANKTIONEN FÜR UNKORREKTES VERHALTEN**

22.4.1 Alle Sanktionen für unkorrektes Verhalten sind persönliche Sanktionen, gültig für das gesamte Spiel und werden im Spielberichtsbogen eingetragen.

22.4.2 Die Wiederholung eines unkorrekten Verhaltens durch dasselbe Mannschaftsmitglied im selben Spiel wird stufenweise geahndet (für jedes weitere Vergehen erhält das Mannschaftsmitglied eine höhere Sanktion).

22.4.3 Eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation nach einem beleidigenden Verhalten oder nach einer Tätlichkeit erfordert keine vorausgegangene Sanktion.

- 22.5 UNKORREKTES VERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN
Jedes unkorrekte Verhalten vor und zwischen den Sätzen wird gemäß Regel 22.3 geahndet, und die Sanktionen werden im folgenden Satz wirksam.
- 22.6 KARTEN FÜR SANKTIONEN
- Verwarnung: verbal oder mittels Handzeichen, keine Karte
Bestrafung: gelbe Karte
Hinausstellung: rote Karte
Disqualifikation: gelbe und rote Karte (zusammen)

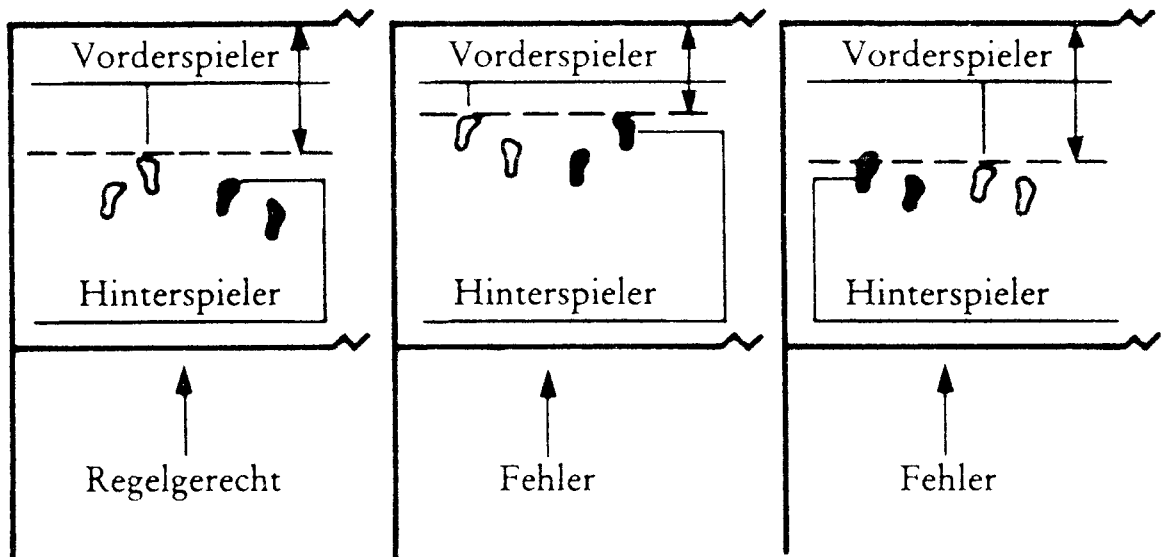
Teil II
DAS SCHIEDSGERICHT,
IHRE ZUSTÄNDIGKEITEN
UND DIE OFFIZIELLEN ZEICHEN

Schiedsrichterzeichen (Auswahl)

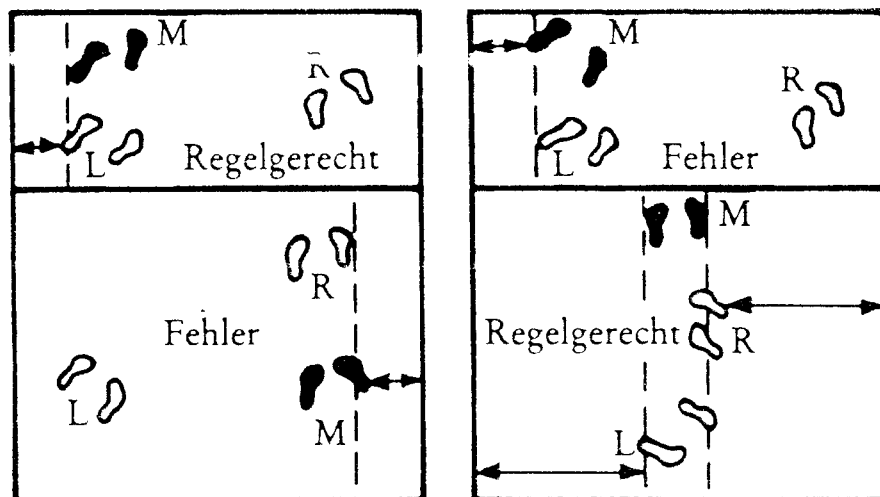
<p>Aufschlagrecht - Arm zeigt zur entsprechenden Mannschaft</p>		<p>Satzgewinn (Satzende, Spielende) - die Arme werden vor dem Körper verschränkt</p>	
<p>Wiederholung (Doppelfehler) - beide Daumen zeigen nach oben</p>		<p>Spielerwechsel - (Auswechslung) - die Arme werden horizontal im Kreis bewegt</p>	
<p>Auszeit - Hände bilden ein T (Time out)</p>		<p>Bewilligung der Aufgabe - Arm schwenkt zur Seite der aufschlagenden Mannschaft</p>	
<p>Blockfehler - Beide Arme werden senkrecht nach oben gehoben</p>		<p>Positionsfehler - (Rotationsfehler) - eine Hand zeichnet einen horizontalen Kreis in die Luft</p>	
<p>Gehaltener Ball - Ball gehoben - mit einer Hand wird eine hebende Bewegung ausgeführt, während die Handfläche nach oben zeigt</p>		<p>Vier Berührungen - eine Mannschaft berührt den Ball viermal - vier Finger werden hochgehalten</p>	
<p>Netzberührung - Netz berührt - das wird Netz auf der Seite der Mannschaft, die im Netz war, berührt</p>		<p>Übergreifen - Ball im gegnerischen Feld angegriffen - eine Hand greift über das Netz</p>	
<p>Übertreten - Eindringen ins gegnerische Spielfeld Mittellinie übertreten - ein Zeigefinger weist auf die Mittellinie</p>		<p>Ball berührt - Ball geht ins Aus nach Berühren eines Spielers - eine flache Hand streicht über die Fingerkuppen der anderen, senkrecht gehaltenen Hand</p>	
<p>Aufschlagfehler - Aufgabe aus der Hand geschlagen - eine Hand wird mit der flachen Handfläche nach oben vor den Körper gehalten</p>		<p>Punktgewinn - ein ausgestreckter Arm weist ins Feld der Gewinnermannschaft</p>	
<p>Ball im Aus - die Unterarme werden in paralleler Haltung nach oben an die Schultern geführt</p>		<p>Ball im Spielfeld - ein Arm weist auf den Boden in die Mitte des Feldes</p>	
<p>Aufschlagverzögerung - Aufschlag wird nicht innerhalb von 8 Sekunden gespielt - acht Finger werden hochgehalten</p>		<p>Seitenwechsel - Unterarme werden wechselweise vor und hinter dem Körper bewegt</p>	

Korrekte Positionen im Moment der Aufgabe

Beispiel A: Bestimmung der Position zwischen einem Vorder- und seinem jeweiligen Hinterspieler



Beispiel B: Bestimmungen der Positionen zwischen den Spielern der gleichen Reihe



- M Mittelspieler
- R Rechter Spieler
- L Linker Spieler