

Beachvolleyballregeln

Im Beach-Volleyball gibt es zwei Wettkampfformen:

Form A - Ein Gewinnsatz

Gewinner des Satzes und des Spiels ist das Team, das zuerst 15 Punkte mit einem Vorsprung von 2 Punkten erzielt. Bei einem Gleichstand von 16:16 gewinnt das Team, das den 17. Punkt erzielt, den Satz und das Spiel mit einem Vorsprung von nur einem Punkt.

Form B - Zwei Gewinnsätze

Die ersten beiden Sätze eines Spieles werden gespielt, bis ein Team 12 Punkte erzielt hat. Das Team, das als erstes 12 Punkte erzielt hat, gewinnt den Satz. Das Team, das als erstes 2 Sätze gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

Entscheidender Satz: Bei einem Gleichstand von 1:1 nach den ersten beiden Sätzen, muß das Team 12 Punkte mit einem Vorsprung von 2 Punkten erzielen, um den dritten und entscheidenden Satz zu gewinnen. Beim Stand von 11:11 wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Vorsprung von 2 Punkten erreicht ist. Es gibt kein Punktelimit. Der entscheidende dritte Satz wird als Tie-break gespielt, bei dem jedesmal ein Punkt erzielt wird, wenn ein Team einen Spielzug gewinnt.

Kapitel I:

Spielanlage und Ausrüstung

REGELN

1. SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche umfaßt das Spielfeld und die Freizone.

1.1 Abmessungen

1.1.1* Das Spielfeld: Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 x 9 m umgeben von einer Freizone von mindestens 3 m Breite. Ein Raum von mindestens 7 m Höhe über der Spieloberfläche muß frei von jedem Hindernis sein.

1.1.2 Für Wettbewerbe der FIVB muß die Freizone außerhalb des Spielfeldes mindestens 5 m betragen. Der Freiraum ist mindestens 12,5 m hoch, gemessen von der Spielfeldoberfläche.

1.2 Spielfeldoberfläche

1.2.1 Die Spielfeldoberfläche muß aus gleichmäßigem Sand bestehen, so eben und einheitlich wie möglich, ohne Steine, Muscheln etc., die ein Risiko für Schnittwunden und Verletzungen der Spieler darstellen können.

1.2.2* Auf offiziellen internationalen Wettbewerben muß der Sand mindestens 40 cm tief sein und aus locker miteinander verbundenen, abgerundeten Körnern bestehen.

1.2.3 Die Spielfeldoberfläche darf für die Spieler keinerlei Verletzungsgefahr aufweisen. Es ist verboten, auf einer rauhen oder rutschigen Oberfläche zu spielen.

1.2.4 Für Weltwettbewerbe der FIVB sollte der Sand zu einer akzeptablen Größe gesiebt werden; d. h. nicht zu grob, frei von Steinen und anderen gefährdende Partikeln. Er sollte auch nicht zu fein sein, so daß er zu staubig ist und an der Haut klebt.

1.2.5 Für Weltwettbewerbe der FIVB wird im Falle, daß es regnet, eine Plane empfohlen, die bei Regen das Center Court überdeckt.

1.3 Linien auf dem Feld

1.3.1 Das Spielfeld wird von zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzt. Sowohl die Seiten- als auch die Grundlinien gehören zum Spielfeld.

1.3.2 Es gibt keine Mittellinie.

1.3.3 Alle Linien sind 5-8cm breit.

1.3.4* Die Linien müssen von einer Farbe sein, die sich deutlich von der Farbe des Sandes abhebt.

1.3.5 Die Linien sollten Bänder aus widerstandsfähigem Material sein.

1.4 Aufgabezone

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

1.5 Temperatur

Die Temperatur muß einem Freiluftwettbewerb angemessen sein.

1.6 Beleuchtung

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

2. NETZ UND PFOSTEN

2.1 Netz

Das Netz ist in gespanntem Zustand 9,5 m lang und 1 m (+ 3 cm) breit. Es wird senkrecht über der Mittelachse des Spielfeldes befestigt.

* Es besteht aus 10 cm großen quadratischen Maschen. An der Ober- und Unterkante befinden sich zwei auf 5-8cm breite umgefaltete, über die ganze Länge zusammengenähte Bänder, vorzugsweise in dunkelblau oder einer hellen Farbe. An beiden Enden der Oberkante ist eine Öffnung, durch die ein Seil gezogen wird, um das Band an den Pfosten zu befestigen und die Oberkante des Netzes straffzuhalten.

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

2.2 Seitenbänder

Zwei farbige Bänder, 5-8 cm breit und 1 m lang werden vertikal am Netz oberhalb der Seitenlinien befestigt. Sie gehören zum Netz. Werbung ist auf den Seitenbändern erlaubt.

2.3 Antennen

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

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

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

2.4 Höhe des Netzes

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

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

2.5 Pfosten

* Die Pfosten, die das Netz halten, müssen abgerundet und glatt, 2,55 m hoch und vorzugsweise verstellbar sein. Sie müssen im Abstand von 0,5-1 m von jeder Seitenlinie stehen. Ihre Befestigung mittels Spannseilen zum Boden ist untersagt. Alle gefährlichen und behindernden Konstruktionen sind zu vermeiden. Die Pfosten müssen gepolstert sein.

2.6 Zusatzausrüstung

Jegliche Zusatzausrüstung wird durch Regeln der FIVB festgelegt.

3. BALL

3.1 Merkmale

* Der Ball muß kugelförmig sein und aus einer weichen Lederhülle bestehen, die kein Wasser aufnimmt, d. h. er muß den Bedingungen im Freien angepaßt sein, da die Wettbewerbe auch dann ausgetragen werden können, wenn es regnet.

Der Ball enthält eine Blase aus Gummi oder ähnlichem Material

Farbe: Hellgelb oder eine andere helle Farbe

Umfang: 65-67 cm

Gewicht: 260-280 g

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

3.2 Einheitlichkeit der Bälle

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

Bei Masters, Beach Cup und Junior Beach Turnieren muß immer mit dem aktuellen offiziellen ÖRBV-Beachvolleyball gespielt werden.

Bei offiziellen internationalen Wettbewerben muß mit Bällen gespielt werden, die von der FIVB zugelassen wurden.

3.3 Drei-Ball-System

* Bei Weltwettbewerben der FIVB müssen drei Bälle verwendet werden. Es werden dann sechs Ballholer eingesetzt, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter den Schiedsrichtern.

Kapitel II

Teilnehmer

4. TEAMS

4.1 Zusammensetzung und Eintragung

4.1.1 Ein Team besteht aus zwei Spielern.

4.1.2 Nur die beiden auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen am Spiel teilnehmen.

4.2 Kapitän

Der Teamkapitän ist im Spielberichtsbogen kenntlich zu machen.

5. SPIELERAUSRÜSTUNG

5.1 Ausrüstung

5.1.1 Die Spielerkleidung besteht aus Shorts oder einem Badeanzug. Ein Trikot oder ein Trägershirt ist zugelassen, es sei denn die Turniervorschriften schreiben etwas anderes vor. Die Spieler dürfen eine Kopfbedeckung tragen.

5.1.2 Bei Wettbewerben der FIVB ist es den Spielern desselben Teams nicht gestattet, Shorts unterschiedlicher Farbe und Muster zu tragen.

5.1.3 Die Trikots und die Shorts müssen sauber sein.

5.1.4 Die Spieler müssen barfuß spielen, ausgenommen der Schiedsrichter genehmigt etwas anderes.

5.1.5* Die Trikots der Spieler (oder die Shorts, wenn es den Spielern gestattet wird, ohne Hemd zu spielen) müssen mit „1“ und „2“ numeriert sein. Die Nummern müssen auf der Brust plaziert sein (oder auf der Vorderseite der Shorts).

5.1.6 Die Nummern müssen von deutlich anderer Farbe als das Trikot und mindestens 10 cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muß mindestens 1,5 cm breit sein.

5.2 Erlaubte Veränderungen

5.2.1 Treten beide Teams zu einem Spiel in Trikots von gleicher Farbe an, muß das Heimteam diese wechseln. Auf neutralem Spielfeld wechselt das im Spielberichtsbogen erstgenannte Team.

5.2.2 Der erste Schiedsrichter kann einem oder mehreren Spielern gestatten

a) in Socken und/oder Schuhen zu spielen,

b) durchnäßte Trikots zwischen den Sätzen zu wechseln, vorausgesetzt, daß die neuen Trikots den Turnier- und FIVB-Vorschriften entsprechen (Regeln 5.1.4 und 5.1.5).

5.2.3 Der erste Schiedsrichter kann einem Spieler auf Antrag gestatten, in Unterhemd und Trainingshose zu spielen.

5.3 Verbotene Gegenstände und Kleidung

5.3.1 Es ist untersagt, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen verursachen können, z. B. Schmuck, Pins, Armbänder, Verbände usw.

5.3.2 Die Spieler dürfen auf eigenes Risiko Brillen tragen.

5.3.3* Es ist verboten, Spielerkleidung ohne ordnungsgemäße Nummern zu tragen (Regel 5.1.5, 5.1.6).

6. RECHTE UND PFLICHTEN DER TEILNEHMER

6.1 Beide Spieler

6.1.1 Die Teilnehmer müssen die offiziellen Beach Volleyball Regeln kennen und sie befolgen.

6.1.2 Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind im sportlichen Geist widerspruchlos anzuerkennen. Im Zweifelsfall kann um eine Erläuterung gebeten werden.

6.1.3 Die Teilnehmer haben sich im Geiste des Fair play respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern zu verhalten, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, den Gegnern, Teammitgliedern und Zuschauern.

6.1.4 Die Teilnehmer haben Handlungen oder Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen oder vom eigenen Team begangene Fehler zu vertuschen.

6.1.5 Die Teilnehmer haben jede Handlung zu unterlassen, die darauf abzielt, das Spiel zu verzögern.

6.1.6 Kommunikation zwischen den Teammitgliedern während des Spiels ist erlaubt.

6.1.7 Während des Spiels ist es beiden Spielern in den folgenden drei Fällen erlaubt, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet (Regel 6.1.2):

a) um Erläuterungen über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erbitten. Wenn die Erläuterung die Spieler nicht zufriedenstellt, muß einer von ihnen dem Schiedsrichter sofort mitteilen, daß sie sich das Recht vorbehalten, ihre gegenteilige Auffassung am Ende des Spiels im Spielberichtsbogen als offiziellen Einspruch einzutragen (Regel 25.2.4).

b) um die Genehmigung zu erbitten,

* die Spielerkleidung oder Ausrüstung zu wechseln,

* die Nummer des aufgebenden Spielers festzustellen,

* das Netz, den Ball etc. zu überprüfen,

* eine Spielfeldlinie nachzuziehen, die sich nicht mehr an der richtigen Stelle befindet.

c) um reguläre Spielunterbrechungen zu beantragen (Regel 19.3).

6.1.8 Nach dem Spiel

a) danken beide Spieler dem Schiedsrichter,

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

6.2 Kapitän

6.2.1 Vor dem Spiel: Der Teamkapitän

a) unterschreibt den Spielberichtsbogen,

b) vertritt sein Team bei der Auslosung.

6.3 Platz der Teilnehmer

Die Spielerstühle befinden sich seitlich nahe dem Schreibertisch ca. 3 m von der Seitenlinie entfernt.

Kapitel III:

Punkt-, Satz- und Spielgewinn

7. ZÄHLWEISE

7.1 Spielgewinn

7.1.1 Form A-Ein-Satz-Spiel: Gewinner des Spiels ist das Team, das den Einzelsatz gewinnt.

7.1.2* Form B-Die besten zwei aus einem 3-Satz-Spiel: Gewinner des Spiels ist das Team, das 2 Sätze gewinnt.

7.1.3 Im Falle eines 1 : 1-Gleichstands (Form B, Regel 7.1.2) wird der entscheidende (dritte) Satz als Tie-Break nach dem „Rally-point-System“ (Regel 7.4) gespielt.

7.2 Satzgewinn

Gewinner eines Satzes ist das Team, das als erstes 15 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens 2 Punkten erzielt. Im Falle eines Gleichstands von 14 : 14 wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Vorsprung von 2 Punkten erreicht ist (16 : 14, 17 : 15).

Es gibt jedoch eine Punktbegrenzung bei 17, d. h. nach einem Gleichstand von 16 : 16 gewinnt das Team, das den 17. Punkt erzielt, den Satz mit nur einem Punkt Vorsprung.

7.3 Spielzuggewinn

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

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

7.3.2 War der Gegner das annehmende Team, gewinnt er das Aufgaberecht, ohne einen Punkt zu erzielen (Aufgabewechsel/side-out), ausgenommen, im entscheidenden (dritten Satz).

7.4 Spielzuggewinn im entscheidenden (dritten) Satz

Im entscheidenden dritten Satz wird stets ein Punkt erzielt, wenn ein Team einen Spielzug gewinnt, und zwar mit einer der folgenden Auswirkungen:

7.4.1 Das aufgebende Team erhält einen Punkt und gibt weiter auf.

7.4.2 Das die Aufgabe annehmende Team erhält einen Punkt und gewinnt das Aufgaberecht.

7.4.3 Gewinner des Satzes ist das Team, das zuerst 12 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens zwei Punkten erzielt. Bei einem Gleichstand von 11 : 11 wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Vorsprung von zwei Punkten erreicht wird. Im dritten Satz gibt es keine Punktbegrenzung

7.5 Nichtantreten und unvollständiges Team

7.5.1 Wenn sich ein Team trotz Aufforderung weigert zu spielen, wird es als nicht angetreten erklärt und verliert infolge Verzichts das Spiel mit dem Ergebnis 0:1 (0:2 in Form B, Regel 7.1.2) für das Spiel und 0:15 (0:12, 0:12, in Form B, Regel 7.1.2) für den Satz bzw. die Sätze.

7.5.2 Ein Team, das sich ohne triftigen Grund nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld einfindet, wird mit dem gleichen Ergebnis wie in Regel 7.5.1 als nicht angetreten erklärt.

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

Kapitel IV:

Vorbereitung und Aufbau des Spiels

8. VORBEREITUNG DES SPIELS

8.1. Auslosung

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

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

Dem Verlierer verbleibt die Alternative:

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

8.2 Einspielen

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

9. TEAMAUFSTELLUNG

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

9.2 Die Spieler dürfen nicht ersetzt oder ausgewechselt werden.

10. POSITIONEN DER SPIELER

10.1 Positionen

10.1.1 In dem Moment, in dem der Aufgabespieler den Ball schlägt, muß sich jedes Team (ausgenommen des Aufgabespielers) in seiner eigenen Spielfeldhälfte befinden .

10.1.2 Die Spieler können die Position einnehmen, die sie möchten. Es gibt auf dem Spielfeld keine festgelegten Positionen.

10.1.3 Es gibt keine Positions- oder Rotationsfehler.

Kapitel V:

Spielaktionen

11. ZUSTAND DES SPIELS

11.1 Ball im Spiel

Die Aufgabe wird durch Pfiff des ersten Schiedsrichters bewilligt. Der Ball befindet sich mit dem Schlagen der Aufgabe "im Spiel".

11.2 Ball aus dem Spiel

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

11.3 Ball innerhalb

Der Ball ist "innerhalb", wenn er den Boden des Spielfeldes einschließlich der Begrenzungslinie berührt (Regel 1.3).

11.4 Ball außerhalb

Der Ball ist „außerhalb“, wenn er:

- a) vollständig außerhalb der Begrenzungslinien auf den Boden fällt (ohne sie zu berühren);
- b) einen Gegenstand außerhalb des Feldes, die Decke oder eine außerhalb des Spiels befindliche Person berührt;
- c) die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz selbst außerhalb der Antennen bzw. Seitenbänder berührt;
- d) die senkrechte Ebene des Netzes ganz oder nur teilweise außerhalb des Überquerungssektors, vollständig überquert (Regel 14.12, 14.13).

12. SPIELFEHLER

12.1 Definition

12.1.1 Jede Handlung entgegen den Spielregeln ist ein Spielfehler.

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

12.2 Folgen eines Fehlers

12.2.1 Jeder Fehler wird bestraft: Der Gegner des Teams das den Fehler begeht, gewinnt entsprechend Regel 7.3 oder Regel 7.4 (im entscheidenden Satz) den Spielzug.

12.2.2 Wenn zwei oder mehrere Fehler nacheinander begangen werden, zählt nur der erste.

12.2.3 Werden zwei oder mehrere Fehler von den beiden Teams gleichzeitig begangen, zählt dies als Doppelfehler und der Spielzug wird wiederholt.

13. DAS SPIELEN DES BALLE

13.1 Schläge je Team

13.1.1 Jedes Team hat das Recht auf höchstens drei Schläge, um den Ball über das Netz zurückzuspielen.

13.1.2 Diese Schläge des Teams schließen nicht nur absichtliche Schläge des Spielers, sondern auch unbeabsichtigte Ballkontakte ein.

13.1.3 Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander schlagen (außer beim Blocken, Regel 18.2).

13.2 Gleichzeitige Kontakte

13.2.1 Zwei Spieler dürfen den Ball zur gleichen Zeit berühren.

13.2.2 Wenn zwei Spieler eines Teams den Ball gleichzeitig berühren, so zählt dies als zwei Schläge (außer beim Blocken, Regel 18.2).

Wenn zwei Spieler eines Teams den Ball zu erreichen versuchen, aber nur einer ihn berührt, zählt dies als ein Schlag. Ein Zusammenprall von Spielern stellt keinen Fehler dar.

13.2.3 Bei gleichzeitigen Ballkontakten durch Gegner oberhalb des Netzes hat, wenn der Ball im Spiel bleibt, das Team, auf dessen Seite der Ball danach fliegt, das Recht auf drei weitere Schläge. Geht ein solcher Ball "aus", ist dies ein Fehler des Teams auf der gegenüberliegenden Seite.

Führen gleichzeitige Ballkontakte von Gegnern zu einem gehaltenen Ball", so wird dies nicht als Fehler gewertet.

13.3 Schlag mit Hilfestellung

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

13.4 Merkmale des Schlages

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

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

Ausnahmen:

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

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

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

Ausnahmen:

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

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

13.5 Fehler beim Spielen des Balls

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

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

13.5.3 Gehaltener Ball: Ein Spieler schlägt den Ball nicht regelgerecht (Regel 13.4.2 oben) außer zur Abwehr eines hart geschlagenen Balles (Regel 13.4.2 a) oder außer wenn ein gleichzeitiger Ballkontakt der Gegner über dem Netz zu einem kurzzeitig gehaltenen Ball" führt (Regeln 13.4.2 b, 13.2.3).

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

14. BALL AM NETZ

14.1 Ball überquert das Netz

14.1.1 Der Ball, der in die gegnerische Spielhälfte gespielt wird, muß innerhalb des Überquerungssektors über das Netz gehen. Der Überquerungssektor ist der Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der begrenzt wird.

a) unten durch die Oberkante des Netzes,

b) seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung,

c) oben durch die Decke oder einen Aufbau (falls vorhanden).

14.1.2 Ein Ball, der außerhalb des Überquerungssektors in Richtung der gegnerischen Spielhälfte fliegt, kann zurückgespielt werden.

14.1.3 Der Ball ist "außerhalb", wenn er die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig überquert hat.

14.2 Ball berührt das Netz

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

14.3 Ball im Netz

14.3.1 Ein ins Netz gegangener Ball darf mit einem der drei Schläge des Teams weitergespielt werden.

14.3.2 Wenn der Ball die Maschen des Netzes beschädigt oder das Netz herunterreißt, wird der Spielzug annulliert und wiederholt.

15. SPIELER AM NETZ

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

15.1 Über das Netz langen

15.1.1 Dem Blockspieler ist erlaubt, beim Block den Ball jenseits des Netzes zu berühren, vorausgesetzt, daß er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschlages stört (Regel 18.3).

15.1.2 Dem Spieler ist erlaubt, die Hände nach seinem Angriffsschlag über das Netz zu führen, wenn der Ballkontakt im eigenen Spielraum stattgefunden hat.

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

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

15.3 Kontakt mit dem Netz

15.3.1 Es ist untersagt, irgendein Teil des Netzes oder der Antennen zu berühren. (Ausnahme Regel 15.3.4)

15.3.2 Nachdem der Spieler den Ball geschlagen hat, darf er die Pfosten, die Spannseile oder jeden Gegenstand außerhalb der gesamten Länge des Netzes berühren, wenn er dadurch das Spiel nicht stört.

15.3.3 Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und dadurch das Netz einen Gegenspieler berührt.

15.3.4 Ein zufälliger Kontakt von Haaren mit dem Netz ist kein Fehler.

15.4 Spielerfehler am Netz

15.4.1 Ein Spieler berührt den Ball im Spielraum des Gegners vor oder während des gegnerischen Angriffsschlages (Regel 15.1.1).

15.4.2 Ein Spieler dringt in den Spielraum, das Spielfeld oder die Freizone des Gegners ein und stört dessen Spiel (Regel 15.2).

15.4.3. Ein Spieler berührt das Netz (Regel 15.3.1).

16. AUFGABE

16.1 Definition

Die Aufgabe ist das Insspielbringen des Balles durch den Aufgabespieler, der sich in der Aufgabezone befindet und den Ball mit einer Hand oder einem Arm schlägt.

16.2 Erste Aufgabe im Satz

Die erste Aufgabe eines Satzes wird von dem Team ausgeführt, das bei der Auslösung das Recht dazu erlangt hatte (Regel 8.1).

16.3 Aufgabenreihenfolge

Nach der ersten Aufgabe in einem Satz wird der Aufgabespieler wie folgt bestimmt:

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

16.4 Bewilligung der Aufgabe

Der erste Schiedsrichter bewilligt die Aufgabe, nachdem er sich überzeugt hat, daß der Aufgabespieler in Ballbesitz ist, sich hinter der Grundlinie befindet und die Teams spielbereit sind. Die Zeitspanne zwischen Beendigung des vorhergegangenen Spielzuges und der darauffolgenden Angabe ist mit 12 Sekunden limitiert.

16.5 Ausführung der Aufgabe

16.5.1 Der Aufgabespieler kann sich innerhalb der Aufgabezone frei bewegen. Im Moment des Aufschlags oder des Absprungs zu einer Sprungaufgabe darf der Aufgabespieler weder das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) noch die Fläche außerhalb der Aufgabezone berühren. Er darf nicht unterhalb der Linie auftreten. Nach seinem Schlag darf der Aufgabespieler außerhalb der Aufgabezone oder innerhalb des Spielfeldes bzw. dorthin treten.

16.5.2 Es ist kein Fehler, wenn sich die Linie durch den vom Spieler in Bewegung gebrachten Sand verlagert.

16.5.3 Der Aufgabespieler muß den Ball nach dem Pfiff des ersten Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 5 Sekunden schlagen.

16.5.4 Eine vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführte Aufgabe wird annulliert und wiederholt.

16.5.5 Der Ball muß mit einer Hand oder einem beliebigen Teil des Armes geschlagen werden, nachdem er zuvor hochgeworfen bzw. fallengelassen wurde und bevor er die Spielfläche berührt.

16.5.6 Wenn der Ball, nachdem er hochgeworfen bzw. fallengelassen wurde, zu Boden fällt oder gefangen wird, zählt dieses als Aufgabe und das Aufgaberecht wechselt zum gegnerischen Team.

16.5.7 Kein weiterer Aufgabeversuch wird erlaubt.

16.6 Sichtblock

Der Mitspieler des Aufgabespielers darf dem Gegner weder den Aufgabespieler noch die Flugbahn des Balles durch einen Sichtblock verdecken. Auf Anfrage des Gegners müssen sie sich seitwärts bewegen.

16.7 Fehler bei der Aufgabe

Folgende Fehler führen zu einem Aufgabewechsel

Der Aufgabespieler:

- a) hält die Aufgabenreihenfolge nicht ein (Regel 16.3),
- b) führt die Aufgabe nicht korrekt aus (Regel 16.5).

16.8 Fehler bei der Aufgabe nach dem Schlagen des Balles

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

- a) einen Spieler des aufgebenden Teams berührt oder nicht die senkrechte Ebene des Netzes überfliegt,
- b) das Netz berührt (Regel 14.2),
- c) "aus" geht (Regel 11.4).

17. ANGRIFSSCHLAG

17.1 Definition

17.1.1 Alle Handlungen, um den Ball in Richtung des Gegners zu spielen, ausgenommen Aufgabe und Block, gelten als Angriffsschläge.

17.1.2 Ein Angriffsschlag gilt in dem Moment als ausgeführt, in dem der Ball die senkrechte Ebene des Netzes vollständig überquert hat oder von einem Blockspieler berührt wird.

17.1.3 Jeder Spieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, vorausgesetzt der Ballkontakt erfolgt innerhalb des eigenen Spielraumes (ausgenommen Regel 17.2.4).

17.2 Fehler beim Angriffsschlag

17.2.1 Ein Spieler schlägt den Ball im Spielraum des gegnerischen Teams (Regel 15.1.2).

17.2.2 Ein Spieler schlägt den Ball "aus" (Regel 11.4).

17.2.3 Ein Spieler führt einen Angriffsschlag als Lob mit der offenen Hand aus, wobei er den Ball mit den Fingern lenkt.

17.2.4 Ein Spieler führt nach einer Aufgabe des Gegners einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.

17.2.5 Ein Spieler führt einen Angriffsschlag im oberen Zuspiel aus, wobei der Ball nicht senkrecht zur Schulterachse gespielt wird.

Ausnahme: Der Spieler versucht (die Beurteilung des Versuches ist Ermessenssache des Schiedsrichters) den Ball aufzuspielen.

Anmerkung: Oberes Zuspiel als Angriffsschlag ist auch im Sprung erlaubt, wenn der Ball rechtwinkelig zur Schulterachse gespielt wird.

18. BLOCK

18.1 Definition

Der Block ist eine Handlung von über die Netzoberkante reichenden Spielern, um in der Nähe des Netzes den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren.

18.2 Anzahl der Schläge der Blockspieler

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

18.3 Block im gegnerischen Spielraum

Beim Block dürfen die Spieler ihre Hände und Arme über das Netz führen, wenn diese Aktion das Spiel des Gegners nicht behindert. Deshalb ist es nicht erlaubt, den Ball jenseits des Netzes zu berühren, bevor der Gegner einen Angriffsschlag vollzogen hat.

18.4 Blockkontakt

18.4.1 Ein Blockkontakt wird als Schlag des Teams gezählt. Das blockende Team hat nach dem Block nur noch zwei weitere Schläge.

18.4.2 Aufeinanderfolgende Kontakte (schnell und hintereinander) dürfen mit einem oder mehreren Blockspielern erfolgen, wenn diese Kontakte innerhalb derselben Aktion stattfinden. Diese werden als nur ein Schlag des Teams gezählt (Regel 18.4.1).

18.4.3 Diese Kontakte dürfen mit jedem Körperteil erfolgen.

18.5 Blockfehler

18.5.1 Der Blockspieler berührt den Ball im gegnerischen Spielraum entweder vor oder gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners (Regel 18.3).

18.5.2 Ein Spieler blockiert den Ball im gegnerischen Spielraum außerhalb der Antennen.

18.5.3 Ein Spieler blockiert die gegnerische Aufgabe.

18.5.4 Der Ball wird vom Block „aus“ gespielt

Kapitel VI:

Auszeiten und Verzögerungen

19. AUSZEITEN

19.1 Definition

Eine Auszeit ist eine reguläre Spielunterbrechung. Sie dauert 30 Sekunden. Die Teams haben den Platz zu verlassen und erst auf Aufforderung des Schiedsrichters wieder zu betreten.

19.2 Anzahl der Auszeiten

Jedes Team hat in jedem Satz ein Recht auf maximal zwei Auszeiten.

19.3 Antrag auf Auszeit

Auszeiten dürfen von den Spielern nur dann beantragt werden, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet und vor dem Pfiff zur Aufgabe, wobei das entsprechende Handzeichen zu zeigen ist.. Auszeiten dürfen beliebig aufeinanderfolgen, ohne daß das Spiel wiederaufgenommen werden muß.

19.4 Nicht ordnungsgemäße Anträge

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

- während eines Spielzugs oder im Augenblick bzw. nach dem Pfiff zur Ausführung der Aufgabe (Regel 19.3),
- über die zulässige Anzahl der Auszeiten hinaus (Regel 19.2). Jeder nicht ordnungsgemäße Antrag, der keinen Einfluß auf das Spiel hat oder es nicht verzögert, muß ohne jede Bestrafung zurückgewiesen werden, ausgenommen er erfolgt im selben Satz (Regel 20.1 b).

20. SPIELVERZÖGERUNGEN

20.1 Arten von Verzögerungen

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

- a) Auszeiten zu verlängern nach der Aufforderung, das Spiel fortzusetzen,
- b) nicht ordnungsgemäße Anträge im selben Satz zu wiederholen (Regel 19.4),
- c) das Spiel zu verzögern.

20.2 Sanktionen für Verzögerungen

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

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

21. AUSNAHME-SPIELUNTERBRECHUNGEN

21.1 Verletzungen

21.1.1 Wenn sich ein ernsthafter Unfall ereignet, während der Ball im Spiel ist, muß der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen. Der Spielzug wird dann wiederholt.

21.1.2 Einem verletzten Spieler wird pro Satz eine Wiederherstellungszeit von 5 Minuten gewährt. Nur der Spieler entscheidet ob er weiterspielen kann. Wird der Spieler nicht wiederhergestellt, ist sein Team für unvollständig zu erklären (Regeln 7.5.3, 9.1).

21.2 Äußere Beeinträchtigung

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

21.3 Längere Unterbrechungen

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

21.3.1 Falls die Gesamtdauer einer oder mehrerer Unterbrechungen vier Stunden nicht überschreitet, so ist:

- a) auf demselben Spielfeld: Der unterbrochene Satz normal mit gleichem Spielstand und gleichen Spielern fortzusetzen. Die Resultate der vorangegangenen Sätze bleiben erhalten;
- b) auf einem anderen Spielfeld: Der unterbrochene Satz zu annullieren und mit den gleichen Spielern zu wiederholen. Die Resultate der bereits gespielten Sätze bleiben bestehen.

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

22. SEITENWECHSEL UND PAUSEN

22.1 Seitenwechsel

Form A : alle 5 Punkte (insgesamt von beiden Teams erzielt)

Form B : alle 4 Punkte (insgesamt von beiden Teams erzielt)

22.2 Pausen

22.2.1 Die Pausen zwischen den Sätzen (wenn mehr als ein Satz gespielt wird) dauern fünf Minuten. Während der Pause nimmt der erste Schiedsrichter eine Auslosung vor (Regel 8.1).

22.2.2 Bei einem Seitenwechsel (Regel 22.1) haben die Teams ein Recht auf eine Pause von maximal 30 Sekunden.

Während dieser Pause dürfen die Spieler auf ihren Stühlen sitzen.

Ausnahme: Im entscheidenden (dritten) Satz, Form B (Regel 7.3.1) gibt es beim Seitenwechsel keine Pause. Die Teams müssen die Seiten ohne Verzögerung wechseln.

Kapitel VII:

Unkorrektes Verhalten

23. UNKORREKTES VERHALTEN

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

23.1 Kategorien

23.1.1 Unsportlichkeit: Diskutieren, Einschüchtern usw.

23.1.2 Grobe Unsportlichkeit: Verstoß gegen den Anstand oder die Moral, verächtliche Äußerungen.

23.1.3 beleidigendes Verhalten: Diffamierende oder beleidigende Äußerungen oder Gesten.

23.1.4 Tätlichkeit: Tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff.

23.2 Sanktionen

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

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

23.2.2 Bestrafung für unkorrektes Verhalten: Für eine grobe Unsportlichkeit wird das Team mit dem Verlust der Aufgabe oder mit einem Punkt für den Gegner bestraft, falls der Gegner das Aufgaberecht hatte.

23.2.3 Herausstellung: Eine wiederholte grobe Unsportlichkeit wird mit einer Herausstellung bestraft. Das mit der Herausstellung bestrafte Teammitglied muß die Spielfläche verlassen, und sein Team wird für den Rest des Satzes für unvollständig erklärt (Regeln 7.5.3, 9.1).

23.2.4 Disqualifikation: Bei beleidigendem Verhalten und bei Tätlichkeit muß der Spieler die Spielfläche verlassen. Sein Team wird für den Rest des Spiels für unvollständig erklärt (Regeln 7.5.3, 9).

23.3 Skala der Sanktionen

Die Wiederholung eines unkorrekten Verhaltens durch dieselbe Person im selben Satz wird mit einer Bestrafung für unkorrektes Verhalten entsprechend der Skala der Sanktionen bestraft. Ein Spieler kann mehrere Bestrafungen für unkorrektes Verhalten in einem Satz erhalten.

Die Disqualifikation nach einem beleidigenden Verhalten oder nach einer Tätlichkeit erfordert keine vorausgegangene Sanktion.

23.4 Unkorrektes Verhalten vor und zwischen den Sätzen

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

Kapitel VIII:

Schiedsgericht und Verfahrensweisen

24.1 Zusammensetzung

* Das Schiedsgericht für ein Spiel setzt sich in der Regel wie folgt zusammen:

- * der erste Schiedsrichter
- * der zweite Schiedsrichter
- * der Schreiber
- * vier (zwei) Linienrichter

24.2 Verfahrensweisen

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

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

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

24.2.3 Unverzüglich nach dem Pfiff des Schiedsrichters zur Beendigung des Spielzugs muß er mittels der offiziellen Handzeichen (Regel 29.1) zeigen:

- a) die Art des Fehlers,
- b) den Spieler, der den Fehler begangen hat,
- c) das Team, das die nächste Aufgabe ausführen wird.

Punkt a) und b) nur wenn notwendig.

25. ERSTER SCHIEDSRICHTER

25.1 Standort

* Der erste Schiedsrichter übt seine Tätigkeit auf einem Schiedsrichterstuhl, der sich in der Verlängerung eines der Netzenden befindet, sitzend oder stehend aus. Seine Augenhöhe muß sich ungefähr 50 cm über der Netzoberfläche befinden.

25.2 Befugnisse

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

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

Er kann sogar ein Mitglied des Schiedsgerichtes, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäß erfüllt, austauschen lassen.

25.2.2 Der erste Schiedsrichter kontrolliert auch die Tätigkeit der Ballholer.

25.2.3 Er hat das Recht, alles zu entscheiden, was das Spiel betrifft, einschließlich dessen, was in den Regeln nicht vorgesehen ist.

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

Wenn ein Spieler, nachdem er unverzüglich seine gegenteilige Auffassung zur Erläuterung zum Ausdruck gebracht hat, wünscht, am Ende des Spiels einen offiziellen Einspruch über den Vorfall einzureichen, muß der erste Schiedsrichter dies gestatten (Regel 6.1.7 a).

25.2.5 Er ist vor und während des Spiels verantwortlich, zu beurteilen, ob die Spielfläche und

- * die äußeren Bedingungen den Spielerfordernissen entsprechen.

25.3 Aufgaben

25.3.1 Vor dem Spiel hat der erste Schiedsrichter

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

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

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

- * Fehler des Aufgabespielers,
- * Sichtblock des aufgebenden Teams,
- * Fehler beim Spielen des Balles,
- * Fehler oberhalb des Netzes und an seinem oberen Teil.

26. ZWEITER SCHIEDSRICHTER

26.1 Standort

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

26.2 Befugnisse

26.2.1 Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, er hat aber auch sein eigenes Aufgabengebiet (Regel 26.3). Falls der erste Schiedsrichter nicht mehr in der Lage ist, seine Tätigkeit fortzusetzen, kann er ihn ersetzen.

26.2.2 Er kann, ohne zu pfeifen, auch Fehler außerhalb seiner Zuständigkeit anzeigen, darf aber gegenüber dem ersten Schiedsrichter nicht darauf beharren.

26.2.3 Er überwacht die Arbeit des Schreibers.

26.2.4 Er genehmigt Auszeiten, überwacht ihre Dauer und weist unberechtigte Anträge zurück.

26.2.5 Er kontrolliert die Anzahl der von jedem Team in Anspruch genommenen Auszeiten und zeigt dem ersten Schiedsrichter und den betroffenen Spielern die vierte Auszeit an.

26.2.6 Er genehmigt im Falle der Verletzung eines Spielers eine Wiederherstellungszeit (Regel 21.1.2).

26.2.7 Er überprüft während des Spiels, ob die Bälle stets den Regeln entsprechen.

26.3 Aufgaben

26.3.1 Während des Spiels entscheidet der zweite Schiedsrichter, pfeift und zeigt an:

a) den Kontakt des Spielers mit dem unteren Teil des Netzes und mit der Antenne auf seiner Seite des Spielfeldes (Regel 15.3.1).

b) Behinderungen beim Eindringen in die gegnerische Spielhälfte und in den gegnerischen Raum unter dem Netz (Regel 15.2).

c) den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes außerhalb des Überquerungssektors überfliegt oder die auf seiner Seite befindliche Antenne berührt (Regel 11.4).

d) den Kontakt des Balles mit einem fremden Gegenstand (Regel 11.4).

27. SCHREIBER

27.1 Standort

Der Schreiber erfüllt seine Aufgabe sitzend am Schreibertisch oder stehend, auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ist ihm zugewandt.

27.2 Aufgaben

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

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

27.2.2 Während des Spiels hat der Schreiber

a) die erzielten Punkte zu vermerken und sicherzustellen, daß die Anzeigetafel den richtigen Spielstand anzeigt,

b) die Aufgabereihenfolge zu vermerken, wenn jeder Spieler seine erste Aufgabe in zu spielenden Satz ausführt,

c) die Aufgabenreihenfolge jedes Teams anzuzeigen, indem er - entsprechend dem Spieler, der die Aufgabe hat - ein mit 1 und 2 nummeriertes Schild vorzeigt oder dies mündlich kundtut.. Er hat die Pflicht den Schiedsrichtern einen Fehler sofort nach dem Schlagen der Aufgabe mitzuteilen,

d) die Auszeiten zu vermerken, ihre Anzahl zu kontrollieren und den zweiten Schiedsrichter darüber zu informieren,

e) die Schiedsrichter auf einen nicht ordnungsgemäßen Antrag auf Auszeit aufmerksam zu machen (Regel 19.4)

f) den Schiedsrichter die Satzenden und die Seitenwechsel anzukündigen,

27.2.3 Am Ende des Spiels hat der Schreiber

a) das Endresultat einzutragen,

b) nachdem er selbst den Spielberichtsbogen unterschrieben hat, die Unterschriften der Teamkapitäne und dann der Schiedsrichter einzuholen,

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

28. LINIENRICHTER

28.1 Standort

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

Jeder Linienrichter kontrolliert die Grundlinie und die Seitenlinie auf seiner Seite.

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

28.2 Aufgaben

28.2.1 Die Linienrichter erfüllen ihre Aufgaben durch Zeichen mit der Fahne (30 x 30 cm):

a) Sie zeigen den Ball "innerhalb" oder "außerhalb", wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) zu Boden fällt.

b) Sie zeigen die Ballberührungen des annehmenden Teams bei Bällen, die "außerhalb" sind.

c) Sie zeigen an, wenn der Ball das Netz außerhalb des Überquerungssektors überfliegt, die Antennen berührt usw. (Regel 14.1.1).

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

d) Fußfehler des Aufgabespielers werden von dem für die Grundlinie zuständigen Linienrichter angezeigt (Regel 16.5.1).

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

29. OFFIZIELLE HANDZEICHEN

29.1 Handzeichen der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter und die Linienrichter müssen die Art des Fehlers oder den Grund der Unterbrechung durch das offizielle Handzeichen in folgender Weise anzeigen:

29.1.1 Das Zeichen wird für einen Moment beibehalten, und wird es mit einer Hand ausgeführt, so mit derjenigen auf der Seite des Teams, das den Fehler begangen oder den Antrag gestellt hat.

29.1.2 Der Schiedsrichter zeigt dann auf den Spieler, der den Fehler begangen, oder auf das Team, das den Antrag gestellt hat.

29.1.3 Der Schiedsrichter beendet das Handzeichen, indem er auf das Team zeigt, das die nächste Aufgabe hat.

29.2 Fahnenzeichen der Linienrichter

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

B ABWEICHENDE BZW. ERGÄNZENDE BESTIMMUNGEN DES ÖRBV

geltend für den Bereich des Österreichischen Volleyball Verbandes (im Text mit * gekennzeichnet)

zum Wettkampfformat:

Die FIVB testet in der Saison 2000 im Rahmen von Satellitte und Challenger Beach-Turnieren ein neues Wettkampfformat: gespielt wird dabei auf zwei Gewinnsätze bis 25 Punkte im Running Score. Eventueller dritter Entscheidungssatz auf 15 Punkte.

zu 1.1.1 Das Spielfeld:

Es ist seitlich ein Freiraum von 3 m und hinter der Grundlinie einer von 4 m vorgeschrieben.

zu 1.2.2 Bei einem Turnier der Masters Serie, des Beach Cups und des Junior Beachs muß der Sand mindestens 30 cm tief sein. Die Art des Sandes ist den Technischen Beschreibungen (Punkt VI) zu entnehmen.

zu 1.3.4 Werbung auf den Linien ist erlaubt.

zu 2.1 Die Bänder an der Ober- und Unterkante des Netzes können bis zu 10 cm breit sein.

zu 2.2 Die Seitenbänder können bis zu 10 cm breit sein.

zu 2.5 Die Pfosten, die das Netz halten, können bis zu 2,60 m hoch sein. Sie sollten im Abstand von 1-1,25 m von jeder Seitenlinie stehen. (siehe auch Punkt VI)

zu 3.1 Bei ÖRBV Turnieren (Masters Serie, Beach Cup und Junior Beach) muß 1999 mit den offiziellen MIKASA VLS 200 Micro - Bällen gespielt werden.

zu 3.3 Nur bei der Masters Serie müssen die Endspiele (die letzten 4 Spiele) im Drei-Ball-System gespielt werden.

zu 5.1.5 Die Trikots der Spieler bei ÖRBV-Turnieren müssen nicht nummeriert sein.

zu 5.3.3 Dieser Punkt gilt nur, wenn bei internationalen Turnieren in Österreich das Tragen von Nummer auf den Trikots der Spieler vorgeschrieben ist.

zu 14.2 (Netzberührung des Balls beim Service wird nicht als Fehler gewertet) gilt bis auf Widerruf der FIVB wie angegeben.

zu 24.1 Für offizielle ÖRBV Turniere (Master Serie, Beach Cup, Junior Beach) reicht in der Regel der erste Schiedsrichter und ein Schreiber.

Nur bei der Masters Serie muß sich das Schiedsgericht bei den Endspielen (die letzten 4 Spiele) aus dem ersten Schiedsrichter, dem zweiten Schiedsrichter und einem Schreiber zusammensetzen.

zu 25.1 Dieser Punkt gilt nur für den Center Court der Masters Serie.

Für Beach-Cup: Dem Schiedsrichter ist nicht gestattet, während seiner Tätigkeit zu rauchen oder Alkohol zu trinken bzw. sie auf der Tribüne sitzend auszuüben.

zu 25.2.5 Für Beach-Cup: Beurteilung der Spielfläche und der äußeren Spielbedingungen erfolgt durch den Turnierdirektor.