



OFFIZIELLE VOLLEYBALL- REGELN DES FIVB

INHALT

CHARAKTERISTIK DES SPIELS	14
----------------------------------	-----------

TEIL I DAS SPIEL

Erstes Kapitel **Spielfläche und Ausrüstung**

1.	Spielfläche (Abb. 1a, 1b und 2)	18
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 (Abb. 3)	24
2.1	Netzhöhe	
2.2	Beschaffenheit des Netzes	
2.3	Seitenbänder	
2.4	Antennen	
2.5	Pfosten	
2.6	Zusatzausrüstung	
3.	Bälle	28
3.1	Merkmale	
3.2	Gleichartigkeit der Bälle	
3.3	Drei-Ball-System	



Zweites Kapitel Teilnehmer

4.	Mannschaften	30
4.1	Zusammensetzung der Mannschaften	
4.2	Plätze für die Mannschaften	
4.3	Kleidung	
4.4	Veränderungen der Kleidung	
4.5	Verbotene Gegenstände	
5.	Mannschaftsführung	36
5.1	Kapitän	
5.2	Trainer	
5.3	Trainerassistent	

Drittes Kapitel Spielformat

6.	Punkt-, Satz- und Spielgewinn	40
6.1	Punktgewinn	
6.2	Satzgewinn	
6.3	Spielgewinn	
6.4	Nichtantreten und unvollständige Mannschaft	
7.	Aufbau des Spiels	44
7.1	Auslosung	
7.2	Einspielen	
7.3	Startaufstellung der Mannschaften	
7.4	Positionen	
7.5	Positionsfehler	
7.6	Rotation	
7.7	Rotationsfehler	
8.	Spielerauswechslung	52
8.1	Auswechselbeschränkungen	
8.2	Ausnahmsweise Auswechslung	
8.3	Auswechslung wegen Hinausstellung oder Disqualifikation	
8.4	Irreguläre Auswechslung	



Viertes Kapitel Spielhandlungen

9.	Spielsituationen	56
9.1	Ball im Spiel	
9.2	Ball aus dem Spiel	
9.3	Ball «in»	
9.4	Ball «aus»	
10.	Das Spielen des Balles	58
10.1	Schläge je Mannschaft	
10.2	Merkmale des Schlages	
10.3	Fehler beim Spielen des Balles	
11.	Ball am Netz	62
11.1	Ball überquert das Netz	
11.2	Ball berührt das Netz	
11.3	Ball im Netz	
12.	Spieler am Netz	64
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	68
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 nach dem Aufschlag und Positionsfehler	
14.	Angriffsschlag	74
14.1	Angriffsschlag	
14.2	Einschränkungen für den Angriffsschlag	
14.3	Fehler beim Angriffsschlag	
15.	Block	78
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	82
16.1	Anzahl der regulären 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	88
17.1	Arten von Verzögerungen	
17.2	Sanktionen für Verzögerungen	
18.	Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen	90
18.1	Verletzung	
18.2	Äussere Beeinträchtigung	
18.3	Längere Unterbrechungen	
19.	Pausen und Seitenwechsel	92
19.1	Pausen	
19.2	Seitenwechsel	

Sechstes Kapitel **Der Libero**

20.	Der Libero	94
20.1	Benennung des Liberos	
20.2	Ausrüstung	
20.3	Aktionen mit Beteiligung des Liberos	

Siebtes Kapitel **Verhalten der Teilnehmer**

21.	Anforderungen an das Verhalten	98
21.1	Sportliches Verhalten	
21.2	Fair play	

22.	Unkorrektes Verhalten und Sanktionen	100
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 ZUSTÄNDIGKEITEN UND DIE OFFIZIELLEN ZEICHEN

Achtes Kapitel Schiedsgericht

23.	Das Schiedsgericht und Verfahrensweisen	108
23.1	Zusammensetzung	
23.2	Verfahrensweisen	
24.	Erster Schiedsrichter	112
24.1	Standort	
24.2	Befugnisse	
24.3	Zuständigkeiten	
25.	Zweiter Schiedsrichter	116
25.1	Standort	
25.2	Befugnisse	
25.3	Zuständigkeiten	
26.	Schreiber	120
26.1	Standort	
26.2	Zuständigkeiten	
27.	Linienrichter	124
27.1	Standort	
27.2	Zuständigkeiten	
28.	Offizielle Zeichen	126
28.1	Handzeichen der Schiedsrichter (Abb. 11)	
28.2	Fahnenzeichen der Linienrichter (Abb. 12)	

TEIL III ABBILDUNGEN

Abb. 1a.	Wettkampfbereich	130
Abb. 1b	Spielfläche	131
Abb. 2	Spielfeld	132
Abb. 3	Das Netz	133
Abb. 4	Der Spieler	134
Abb. 5	Der Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes zum Feld des Gegners überquert	135
Abb. 6	Gruppen-Sichtblock	136
Abb. 7	Ausgeführter Block	136
Abb. 8	Angriffsschlag des Hinterspielers	137
Abb. 9	Skala der Sanktionen für unkorrektes Verhalten und Verzögerungen	138
Abb. 10	Standort des Schiedsgerichts und seiner Helfer	139
Abb. 11	Offizielle Handzeichen der Schiedsrichter	140
Abb. 12	Offizielle Fahnenzeichen der Linienrichter	146



CHARAKTERISTIK DES SPIELS

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

Ziel des Spiels ist, den Ball über das Netz zu spielen, um ihn in der gegnerischen Spielfeldhälfte auf den Boden zu bringen und zu verhindern, dass dies 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 Aufschlagsspieler schlägt den Ball über das Netz zum Gegner. Der Spielzug dauert solange, 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. Ihre Spieler rücken um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

Allgemeine Personenbezeichnung

Die allgemeinen Bezeichnungen: Spieler, Trainer, Schiedsrichter, Mannschaften, usw. gelten für Personen sowohl weiblichen als auch männlichen Geschlechts.



TEIL I DAS SPIEL



ERSTES KAPITEL

SPIELANLAGE UND AUSRÜSTUNG

Siehe Regel

1. SPIELFLÄCHE

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

1.1
Abb. 1a, Abb. 1b
Abb. 2
Abb. 2

1.1 ABMESSUNGEN

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 x 9 m und an allen Seiten von einer mindestens 3 m breiten Freizone umgeben. Der freie Spielraum ist der Raum oberhalb der Spielfläche, der frei von jedem Hindernis ist. Er ist mindestens 7 m hoch, gemessen von der Oberfläche.

Bei «World»- und «Official»-Wettbewerben der FIVB muss die Freizone ausserhalb der Seitenlinien mindestens 5 m und ausserhalb der Grundlinien mindestens 8 m betragen. Der freie Spielraum ist mindestens 12,50 m hoch, gemessen von der Spielfeldoberfläche.

1.2 OBERFLÄCHE DER SPIELFLÄCHE

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

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

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

Bei «World»- und «Official»-Wettbewerben der FIVB müssen die Linien weiss sein. Für das Spielfeld und für die Freizone werden andere und voneinander unterschiedliche Farben verlangt.

1.1, 1.3

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

1.3

1.3	LINIEN AUF DEM FELD	Abb. 2
1.3.1	Alle Linien sind 5 cm breit. Sie müssen von heller Farbe und unterschiedlich zu der Farbe des Bodens sowie aller sonstigen Linien sein.	1.2.2
1.3.2	Begrenzungslinien Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld. Die Seitenlinien und die Grundlinien sind innerhalb der Spielfeldabmessungen gezeichnet.	1.1
1.3.3	Mittellinie Die Achse der Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleiche Felder von je 9 x 9 m. Diese Linie erstreckt sich unter dem Netz von einer Seitenlinie zur anderen.	Abb. 2
1.3.4	Angriffslinie In jedem Feld markiert eine Angriffslinie die Vorderzone. Die hintere Kante der Angriffslinie ist 3 m vor der Achse der Mittellinie entfernt gezeichnet. Für «World»- und «Official»-Wettbewerbe der FIVB wird die Angriffslinie durch gestrichelte Linien (fünf 15 cm lange und 5 cm breite, im Abstand von 20 cm gezogene Linien) um jeweils 1,75 m verlängert.	1.3.3, 1.4.1 Abb. 2
1.4	ZONEN UND FLÄCHEN	Abb. 1b, Abb. 2
1.4.1	Vorderzone In jedem Feld ist die Vorderzone durch die Achse der Mittellinie und die hintere Kante der Angriffslinie begrenzt. Die Vorderzone erstreckt sich über die Seitenlinien hinaus bis zum Ende der Freizone.	1.3.3, 1.3.4 1.1, 1.3.2
1.4.2	Aufschlagzone Die Aufschlagzone ist eine 9 m breite Fläche hinter jeder Grundlinie.	

Siehe Regel

- Sie ist seitlich begrenzt durch zwei kurze Linien, jede 15 cm lang gezeichnet, im Abstand von 20 cm hinter der Grundlinie in Verlängerung der Seitenlinien. Beide kurzen Linien gehören zur Breite der Aufschlagzone.
In der Tiefe erstreckt sich die Aufschlagzone bis zum Ende der Freizone.
- 1.3.2
Abb. 1b
- 1.1
- 1.4.3 Auswechselzone
- Die Auswechselzone wird von der Verlängerung beider Angriffslinien bis zum Schreibertisch begrenzt.
- 1.3.4
Abb. 1b
- 1.4.4 Aufwärmfläche
- Bei «World»- und «Official»-Wettbewerben der FIVB befinden sich Aufwärmflächen von etwa 3 x 3 m an beiden Ecken der Spielfläche auf der Seite der Mannschaftsbänke ausserhalb der Freizone.**
- Abb. 1a, Abb. 1b
- 1.4.5 Straffläche
- Straffflächen von etwa 1 x 1 m befinden sich am Rand des Wettkampfbereichs in Verlängerung der Grundlinien. Sie sind mit je 2 Stühlen versehen und können mit einer 5 cm breiten roten Linie begrenzt werden.
- Abb. 1a, Abb. 1b
- 1.5 TEMPERATUR**
- Die Temperatur darf nicht weniger als 10°C (50°F) betragen. Bei «World»- und «Official»-Wettbewerben der FIVB darf die Temperatur nicht höher als 25°C (77°F) und nicht niedriger als 16°C (61°F) sein.**
- 1.6 BELEUCHTUNG**
- Bei «World»- und «Official-Wettbewerben» der FIVB muss die Beleuchtung im Bereich der Spielfläche, gemessen 1 m über dem Boden der Spielfläche, 1000 bis 1500 Lux betragen.**
- 1.

Siehe Regel

2. NETZ UND PFOSTEN

Abb. 3

2.1 NETZHÖHE

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

1.3.3

2.1.2 Die Höhe wird in der Mitte des Spielfeldes gemessen. Die Netzhöhe über den beiden Seitenlinien muss genau gleich sein und darf die vorgeschriebene Höhe nicht um mehr als 2 cm überschreiten.

1.1, 1.3.2,
2.1.1

2.2 BESCHAFFENHEIT DES NETZES

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

Abb. 3

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

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

An der Unterkante des Netzes befindet sich ein anderes waagrechtes Band (5 cm breit, ähnlich wie das obere Band) mit einem durchgefädeltten Seil. Dieses Seil wird an den Pfosten befestigt und hält den unteren Teil des Netzes straff.

2.3 SEITENBÄNDER

Zwei weisse Bänder werden senkrecht am Netz direkt oberhalb der Seitenlinien befestigt.

1.3.2
Abb. 3

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

2.4 ANTENNEN

Eine Antenne ist ein flexibler Stab von 1,80 m Länge und 10 mm Durchmesser, hergestellt aus Glasfiber oder ähnlichem Material. 2.3
Abb. 3

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

Die oberen 80 cm jeder Antenne befinden sich oberhalb des Netzes und sind in Abschnitten von je 10 cm in kontrastierenden Farben markiert, vorzugsweise rot und weiss 11.1.1
Abb. 3, Abb. 5

Die Antennen werden als zum Netz gehörig betrachtet und begrenzen seitlich den Überquerungssektor.

2.5 PFOSTEN

2.5.1 Die Pfosten, die das Netz halten, befinden sich in einem Abstand von 0,50 bis 1 m ausserhalb der Seitenlinien. Sie sind 2,55 m hoch und vorzugsweise verstellbar. Abb. 3

Bei «World»- und «Official»-Wettbewerben der FIVB müssen sich die Pfosten in einem Abstand von 1 m ausserhalb der Seitenlinien befinden.

2.5.2 Die Pfosten müssen abgerundet und glatt sein. Zu ihrer Befestigung am Boden dürfen keine Spannseile verwendet werden. Alle gefährlichen und behindernden Konstruktionen sind zu vermeiden.

2.6 ZUSATZAUSRÜSTUNG

Jegliche Zusatzausrüstung wird durch Vorschriften der FIVB festgelegt.

3. BÄLLE

3.1 MERKMALE

Der Ball muss kugelförmig sein und aus einer weichen Leder- oder Kunstlederhülle bestehen, die eine Blase aus Gummi oder ähnlichem Material enthält.

Der Ball kann einfarbig und hell sein oder aus einer Kombination von Farben bestehen.

Das Material des Kunstleders und die Farbkombinationen der Bälle müssen FIVB Standards genügen.

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

Der Innendruck beträgt 0,30 bis 0,325 kg/cm² (4,26 bis 4,61 psi) (294,3 bis 318,82 mbar oder hPa).

3.2 GLEICHARTIGKEIT DER BÄLLE

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

3.1

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

3.3 DREI-BALL-SYSTEM

Bei «World»- und «Official»-Wettbewerben der FIVB müssen drei Bälle verwendet werden. In diesem Fall werden sechs Ballholer eingesetzt, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter jedem Schiedsrichter.

Abb. 10



ZWEITES KAPITEL TEILNEHMER

Siehe Regel

4. MANNSCHAFTEN

4.1 ZUSAMMENSETZUNG DER MANNSCHAFTEN

- 4.1.1 Eine Mannschaft setzt sich aus höchstens zwölf Spielern, einem Trainer, einem Trainerassistenten, einem Physiotherapeuten und einem Arzt zusammen. 5.2, 5.3

Bei «World»- und «Official»-Wettbewerben der FIVB muss der Arzt vorher von der FIVB akkreditiert sein.

- 4.1.2 Einer der Spieler, ausgenommen der Libero, ist der Mannschaftskapitän und wird im Spielberichtsbogen kenntlich gemacht. 5.1, 20.1.3

- 4.1.3 Nur die im Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen das Spielfeld betreten und am Spiel teilnehmen. Nach dem Unterzeichnen des Spielberichts bogens durch den Trainer und den Mannschaftskapitän dürfen die eingetragenen Spieler nicht mehr durch andere ersetzt werden. 1., 5.1.1, 5.2.2

4.2 PLÄTZE FÜR DIE MANNSCHAFTEN

- 4.2.1 Die nicht im Spiel befindlichen Spieler müssen entweder auf ihrer Mannschaftsbank sitzen oder sich auf ihrer Aufwärmfläche aufhalten. Der Trainer und die anderen Mannschaftsmitglieder sitzen auf der Bank, dürfen aber diese vorübergehend verlassen. 1.4.4, 5.2.3, 7.3.3

Die Mannschaftsbänke befinden sich seitlich neben dem Schreibertisch ausserhalb der Freizone. Abb. 1a, Abb. 1b

- 4.2.2 Nur den Mannschaftsmitgliedern ist es gestattet, während des Spiels auf der Bank zu sitzen und am Einspielen teilzunehmen. 4.1.1, 7.2

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

- 4.2.3.1 während des Spiels: auf den Aufwärmflächen; 1.4.4, 9.1
Abb. 1a, Abb. 1b

4.2.3.2 während der Auszeiten und der Technischen Auszeiten: in der Freizone hinter dem Spielfeld. 1.3.3, 16.4

4.2.4 Während der Satzpausen dürfen die Spieler zum Aufwärmen in der Freizone Bälle benutzen. 19.1

4.3 KLEIDUNG

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

4.3.1 Die Trikots, Hosen und Socken müssen sauber und bezüglich der Farbe und des Designs in der gesamten Mannschaft einheitlich sein (ausgenommen ist der Libero). 4.1, 20.2

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

Bei «World»- und «Official»-Wettbewerben der FIVB für Erwachsene muss die Farbe der Schuhe einer Mannschaft ebenfalls einheitlich sein, die Warenzeichen dürfen sich aber farblich und im Design unterscheiden. Trikots und Hosen müssen den von der FIVB festgelegten Standards entsprechen.

4.3.3 Die Trikots der Spieler müssen von 1 bis 18 nummeriert sein.

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

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

Für «World»- und «Official»-Wettbewerbe der FIVB sind die Spielernummern auch auf dem rechten Hosenbein anzugeben. Die Nummern müssen 4 bis 6 cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muss mindestens 1 cm breit sein.

4.3.4 Der Mannschaftskapitän muss auf seinem Trikot unter der Nummer auf der Brust einen Streifen von 8 x 2 cm haben. 5.1

- 4.3.5 Es ist verboten, Spielerkleidung von anderer Farbe als die anderen Spieler (ausgenommen ist der Libero), und/oder ohne ordnungsgemässe Nummern zu tragen. 20.2

4.4 VERÄNDERUNGEN DER KLEIDUNG

Der erste Schiedsrichter kann einem oder mehreren Spielern gestatten: 24.

- 4.4.1 barfuss zu spielen;

- 4.4.2 durchnässte Spielerkleidung zwischen den Sätzen oder nach einer Auswechslung zu wechseln, vorausgesetzt, dass die neue Spielerkleidung in Farbe, Modell und Nummer gleich ist; 4.3, 8.

- 4.4.3 bei kühlem Wetter in Trainingsanzügen zu spielen, vorausgesetzt, dass diese bei der gesamten Mannschaft in Farbe und Modell gleich (ausgenommen ist der Libero) sowie entsprechend der Regel 4.3.3 nummeriert sind. 4.1.1, 20.2

4.5 VERBOTENE GEGENSTÄNDE

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

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

5. MANNSCHAFTSFÜHRUNG

Sowohl der Mannschaftskapitän als auch der Trainer sind für das Verhalten und für die Disziplin ihrer Mannschaftsmitglieder verantwortlich. 21.

Der Libero kann nicht als Mannschaftskapitän agieren. 20.1.3

5.1 KAPITÄN

5.1.1 VOR DEM SPIEL unterschreibt der Mannschaftskapitän den Spielberichtsbogen und vertritt seine Mannschaft bei der Auslosung. 7.1, 26.2.1.1

5.1.2 WÄHREND DES SPIELS fungiert der Mannschaftskapitän als Spielkapitän, wenn er spielt. Befindet sich der Mannschaftskapitän nicht auf dem Feld, muss der Trainer oder er selbst einen anderen Spieler, der sich auf dem Spielfeld befindet, ausgenommen der Libero, benennen, der die Aufgaben des Spielkapitäns übernimmt. Dieser Spielkapitän behält seine Verantwortung so lange, bis er ausgewechselt wird, der Mannschaftskapitän wieder spielt oder der Satz endet. 6.2, 20.1.3

Der Spielkapitän ist das einzige Mannschaftsmitglied, dem es gestattet ist, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet: 9.2

5.1.2.1 um Erläuterungen über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erbitten und auch Bitten oder Fragen seiner Mannschaftsmitglieder zu übermitteln. Wenn der Spielkapitän mit der Erläuterung des ersten Schiedsrichters nicht einverstanden ist, kann er gegen diese Entscheidung protestieren. Er muss dem ersten Schiedsrichter sofort mitteilen, dass er sich das Recht vorbehält, am Ende des Spiels einen offiziellen Protest im Spielberichtsbogen einzutragen; 24.2.4

5.1.2.2 um die Genehmigung zu erbitten:

- a) die Spielerkleidung ganz oder teilweise zu wechseln, 4.3, 4.4.2
- b) die Aufstellung der Mannschaften zu überprüfen, 7.4
- c) den Boden, das Netz, den Ball usw. zu überprüfen; 1.2, 2., 3.

5.1.2.3 um Auszeiten und Spielerauswechslungen zu beantragen. 8., 16.2.1, 16.4

5.1.3 NACH DEM SPIEL hat der Mannschaftskapitän: 6.3

5.1.3.1 den Schiedsrichtern zu danken und den Spielberichtsbogen zur Bestätigung des Resultats zu unterschreiben; 26.2.3.3

- 5.1.3.2 die Möglichkeit, falls er (oder der eingewechselte Spielkapitän) zuvor seine gegenteilige Auffassung dem ersten Schiedsrichter mitgeteilt hat, diese zu bestätigen und als offiziellen Protest im Spielberichtsbogen einzutragen bzw. eintragen zu lassen. 5.1.2.1, 26.2.3.2
- 5.2 TRAINER**
- 5.2.1 Während des Spiels leitet der Trainer das Spiel seiner Mannschaft von ausserhalb des Spielfeldes. Er bestimmt die Anfangsaufstellungen, Auswechslungen und nimmt Auszeiten. Für diesen Aufgabenbereich ist seine Ansprechperson der zweite Schiedsrichter. 1.1, 7.3.2, 8., 16.4
- 5.2.2 VOR DEM SPIEL trägt der Trainer die Namen und Nummern seiner Spieler in den Spielberichtsbogen ein oder überprüft sie und unterschreibt diesen. 4.1, 26.2.1.1
- 5.2.3 WÄHREND DES SPIELS gilt: der Trainer
- 5.2.3.1 übergibt vor jedem Satz dem Schreiber oder dem zweiten Schiedsrichter das/die ordnungsgemäss ausgefüllte/n und unterschriebene/n Aufstellungsblatt/blätter; 7.3.2
- 5.2.3.2 sitzt auf der Mannschaftsbank am nächsten zum Schreiber, darf aber diese zeitweilig verlassen; 4.2
- 5.2.3.3 beantragt Auszeiten und Auswechslungen; 8., 16.4
- 5.2.3.4 darf ebenso wie die anderen Mannschaftsmitglieder den auf dem Feld befindlichen Spielern Anweisungen erteilen. Dazu darf der Trainer innerhalb der Freizone im Bereich vor seiner Mannschaftsbank, von der Verlängerung der Angriffslinie bis zur Aufwärmfläche stehen oder sich dort bewegen. Dabei darf er das Spiel nicht beeinträchtigen oder verzögern. 1.3.4, 1.4.4
- 5.3 TRAINERASSISTENT**
- 5.3.1 Der Trainerassistent sitzt auf der Mannschaftsbank, hat aber nicht das Recht, in das Spiel einzugreifen.
- 5.3.2 Falls der Trainer seine Mannschaft verlassen muss, darf auf Antrag des Spielkapitäns und mit Genehmigung des ersten Schiedsrichters der Trainerassistent die Aufgaben des Trainers übernehmen. 5.1.2, 5.2



DRITTES KAPITEL SPIELFORMAT

Siehe Regel

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; 9.3, 11.1.1

6.1.1.2 wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht; 6.1.2

6.1.1.3 wenn die gegnerische Mannschaft eine Bestrafung erhält. 17.2.3, 22.3.1

6.1.2 Fehler

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

6.1.2.1 Werden zwei oder mehrere Fehler 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. 9.1, 9.2

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 5. 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; ...).

6.3.2

6.3 SPIELGEWINN

6.3.1 Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die drei Sätze gewinnt. 6.2

6.3.2 Im Falle eines 2-2-Gleichstands wird der entscheidende (5.) Satz bis 15 Punkte gespielt, wobei ein Vorsprung von zwei Punkten zu erreichen ist. 7.1, 16.4.1

6.4 NICHTANTRETEN UND UNVOLLSTÄNDIGE MANNSCHAFT

6.4.1 Wenn sich eine Mannschaft trotz Aufforderung weigert zu spielen, wird sie als nicht angetreten erklärt und verliert das Spiel mit dem Ergebnis 0-3 für das Spiel und 0-25 für jeden Satz. 6.2, 6.3

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 für 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. 6.2, 6.3, 7.3.1

7. AUFBAU DES SPIELS

7.1 AUSLOSUNG

Vor dem Spiel vollzieht der erste Schiedsrichter eine Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseiten im ersten Satz zu entscheiden. 13.1.1

Ist ein Entscheidungssatz zu spielen, wird eine neue Auslosung durchgeführt. 6.3.2

7.1.1 Die Auslosung findet im Beisein der beiden Mannschaftskapitäne statt. 5.1

7.1.2 Der Gewinner der Auslosung wählt:

ENTWEDER

7.1.2.1 das Recht, den Aufschlag auszuführen oder ihn anzunehmen, 13.1.1

ODER

7.1.2.2 die Spielfeldseite.

Der Verlierer nimmt die verbleibende Auswahl vor.

7.1.3 Erfolgt das Einspielen nacheinander, steht das Netz zuerst derjenigen Mannschaft zur Verfügung, welche den ersten Aufschlag hat. 7.2

7.2 EINSPIELEN

7.2.1 Vor dem Spiel darf jede der Mannschaften sich 3 Minuten am Netz einspielen, wenn sie vorher ein anderes Spielfeld zur Verfügung hatte. Andernfalls erhalten sie je 5 Minuten.

7.2.2 Wenn beide Kapitäne einverstanden sind, sich am Netz gemeinsam einzuspielen, stehen den Mannschaften entsprechend der Regel 7.2.1 entweder 6 oder 10 Minuten zur Verfügung.

7.3 STARTAUFSTELLUNG DER MANNschaften

7.3.1 Es müssen immer sechs Spieler einer Mannschaft im Spiel sein. 6.4.3

	Die Startaufstellung der Mannschaft zeigt die Rotationsfolge der Spieler auf dem Feld an. Diese muss während des Satzes beibehalten werden.	7.6
7.3.2	Vor Beginn jedes Satzes muss der Trainer die Startaufstellung seiner Mannschaft auf einem Aufstellungsblatt festlegen. Dieses ordnungsgemäss ausgefüllte und unterschriebene Blatt ist dem zweiten Schiedsrichter oder dem Schreiber zu übergeben.	5.2.3.1, 20.1.2, 25.3.1, 26.2.1.2
7.3.3	Die Spieler, die in einem Satz nicht zur Startaufstellung gehören, sind für diesen Satz Auswechselspieler (ausgenommen der Libero).	7.3.2, 8., 20.1.2
7.3.4	Nach der Übergabe des Aufstellungsblattes an den zweiten Schiedsrichter oder an den Schreiber ist eine Änderung der Aufstellung nicht gestattet, es sei denn, es erfolgt eine reguläre Auswechslung.	8., 16.2.2
7.3.5	Abweichungen zwischen den Positionen der Spieler auf dem Feld und dem Aufstellungsblatt:	25.3.1
7.3.5.1	Wird eine Abweichung vor Beginn des Satzes festgestellt, müssen die Positionen der Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt berichtigt werden. Es erfolgt keine Bestrafung.	7.3.2
7.3.5.2	Befindet sich vor Beginn des Satzes auf dem Feld ein Spieler, der auf dem Aufstellungsblatt dieses Satzes nicht eingetragen ist, muss dieser Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt ersetzt werden. Es erfolgt keine Bestrafung.	7.3.2
7.3.5.3	Wenn jedoch der Trainer wünscht, dass der (die) nicht eingetragene(n) Spieler auf dem Spielfeld verbleibt (verbleiben), muss er eine reguläre Auswechslung beantragen. Diese wird im Spielberichtsbogen eingetragen.	16.2.2
7.4	POSITIONEN	Abb. 4
	In dem Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, muss jede Mannschaft, ausgenommen der Aufschlagspieler, in ihrem eigenen Feld entsprechend der Rotationsfolge aufgestellt sein.	7.6.1, 9.1, 13.4
7.4.1	Die Positionen der Spieler werden wie folgt nummeriert:	
7.4.1.1	Die drei Spieler entlang des Netzes sind Vorderspieler und nehmen die Positionen 4 (vorne-links), 3 (vorne-Mitte) und 2 (vorne-rechts) ein.	

- 7.4.1.2 Die anderen drei Spieler sind Hinterspieler und besetzen die Positionen 5 (hinten-links), 6 (hinten-Mitte) und 1 (hinten-rechts).
- 7.4.2 Die Positionen der Spieler untereinander:
- 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: Abb. 4
- 7.4.3.1 Bei jedem Vorderspieler muss zumindest ein Teil seines Fußes der Mittellinie näher sein als die Füße des jeweiligen Hinterspielers. 1.3.3
- 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. 1.3.2
- 7.4.4 Nach dem Aufschlag dürfen die Spieler ihre Position verlassen und jeden beliebigen Platz auf ihrem Feld und in der Freizone einnehmen. 12.2.2
- 7.5 POSITIONSFEHLER** Abb. 4
- 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. 7.3, 7.4
- 7.5.2 Wenn der Aufschlagspieler im Moment des Schlages einen Fehler begeht, gilt dieser in Bezug auf einen Positionsfehler als der zuerst begangene. 13.4, 13.7.1
- 7.5.3 Wenn der Aufschlag nach dem Schlagen des Balles fehlerhaft wird, ist der Positionsfehler zu ahnden. 13.7.2
- 7.5.4 Ein Positionsfehler führt zu folgenden Konsequenzen:
- 7.5.4.1 die Mannschaft wird mit einem Spielzugverlust belegt; 6.1.3
- 7.5.4.2 die Positionen der Spieler werden berichtigt. 7.3, 7.4

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. 7.3.1, 7.4.1, 13.2
- 7.6.2 Hat die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen, rücken die Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn weiter: der Spieler auf der Position 2 nach Position 1 zum Aufschlag, der Spieler auf der Position 1 zur Position 6 usw. 13.2.2.2

7.7 ROTATIONSFEHLER

- 7.7.1 Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der Aufschlag nicht entsprechend der Rotationsfolge erfolgt. Er führt zu folgenden Konsequenzen: 7.6.1, 13.
- 7.7.1.1 die Mannschaft wird mit einem Spielzugverlust belegt; 6.1.3
- 7.7.1.2 die Rotationsfolge der Spieler wird berichtigt. 7.6.1
- 7.7.2 Zusätzlich muss der Schreiber den genauen Zeitpunkt des Fehlers feststellen. Alle durch die schuldige Mannschaft danach erzielten Punkte werden annulliert. Die Punkte des Gegners bleiben erhalten. 26.2.2.2
- Kann dieser Zeitpunkt nicht ermittelt werden, werden keine Punkte annulliert und ein Spielzugverlust ist die einzige Sanktion. 6.1.3

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

16.5,
20.3.2

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.

7.3.1

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.

7.3.1

8.2 AUSNAHMSWEISE AUSWECHSLUNG

Ein verletzter Spieler (ausgenommen der Libero), der nicht weiter spielen 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.

8.1,
20.3.3

Eine ausnahmsweise Auswechslung bedeutet, dass jeder Spieler, der sich im Augenblick der Verletzung nicht auf dem Feld befindet (ausgenommen der Libero oder sein Austauschspieler), 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.

6.4.3, 7.3.1,
8.1, 22.3.2,
22.3.3

8.4 IRREGULÄRE AUSWECHSLUNG

- 8.4.1 Eine Auswechslung ist irregulär, wenn sie 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: 9.1
- 8.4.2.1 die Mannschaft wird mit einem Spielzugverlust belegt; 6.1.3
- 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.



VIERTES KAPITEL SPIELHANDLUNGEN

Siehe Regel

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. 13.3

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. 1.1, 1.3.2

9.4 BALL «AUS»

Der Ball ist «aus», wenn er:

9.4.1 vollständig ausserhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt (die Berührungsfläche ist massgebend); 1.3.2

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; 2.3
Abb. 5

9.4.4 die senkrechte Ebene des Netzes entweder teilweise oder vollständig ausserhalb des Überquerungssektors überquert, ausgenommen der Fall in Regel 11.1.2; 11.1.1
Abb. 5

9.4.5 die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchquert. 24.3.2.3
Abb. 5

10. DAS SPIELEN DES BALLES

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 Schläge 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. 6.1.2.2, 10.2.2

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. 1.

Ist jedoch ein Spieler im Begriff, einen Fehler zu begehen (das Netz zu berühren oder die Mittellinie zu überqueren usw.), 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 und/oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurückprallen.

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

Ausnahmen:

10.2.3.1 Beim Block sind aufeinanderfolgende Ballberührungen von einem oder mehreren Blockspielern erlaubt, wenn diese innerhalb einer Aktion geschehen. 15.1.1, 15.2

10.2.3.2 Beim ersten Schlag einer Mannschaft darf der Ball mehrere Körperteile hintereinander berühren, vorausgesetzt, diese Berührungen erfolgen innerhalb einer Aktion. 10.1, 15.4.1

10.3 FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLES

10.3.1 VIER SCHLÄGE: Eine Mannschaft schlägt den Ball viermal, bevor er zurückgespielt ist. 10.1

10.3.2 SCHLAG MIT HILFESTELLUNG: Ein Spieler bedient sich innerhalb der Spielfläche der Hilfe eines Mitspielers oder eines Geräts/Gegenstandes, um den Ball zu erreichen. 10.1.3

10.3.3 GEHALTENER BALL: Der Ball wird nicht geschlagen, sondern gehalten und/oder geworfen. 10.2.2

10.3.4 DOPPELSCHLAG: Ein Spieler schlägt den Ball zweimal hintereinander, oder der Ball berührt mehrere Körperteile hintereinander. 10.2.3

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: | 11.2
Abb. 5 |
| 11.1.1.1 | unten durch die Oberkante des Netzes; | 2.2 |
| 11.1.1.2 | seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung; | 2.4 |
| 11.1.1.3 | oben durch die Decke. | |
| 11.1.2 | Ein Ball, der die Netzebene vollständig oder teilweise im Bereich des Aussensektors in die Freizone des Gegners durchquert hat, darf im Rahmen der zulässigen Anzahl der Schläge zurückgespielt werden, vorausgesetzt, dass: | 10.1 |
| 11.1.2.1 | das Spielfeld des Gegners vom Spieler nicht berührt wird; | 12.2.2 |
| 11.1.2.2 | der Ball beim Zurückspielen die Netzebene wieder vollständig oder teilweise im Bereich des Aussensektors auf derselben Seite des Feldes durchquert. | |

Die gegnerische Mannschaft darf diese Aktion nicht behindern.

11.2 BALL BERÜHRT DAS NETZ

Der Ball darf beim Überqueren des Netzes dieses berühren. 11.1.1

11.3 BALL IM NETZ

- | | | |
|--------|--|------|
| 11.3.1 | Ein ins Netz gespielter Ball darf im Rahmen der drei Schläge der Mannschaft weiterspielt werden. | 10.1 |
| 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 des Netzes berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschlages behindert. 15.1, 15.3
- 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: 1.3.3
- 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). 1.3.3
- 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. 9.2
- 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 oder der Antenne ist kein Fehler, ausser die Berührung durch den Spieler findet während einer Aktion statt, in der er den Ball spielt, oder die Berührung beeinflusst das Spielgeschehen. 12.4.4, 25.3.2.3

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 Gegner im Spielraum des Gegners vor oder während des gegnerischen Angriffsschlages. 12.1.1

12.4.2 Ein Spieler dringt in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ein und behindert dessen Spiel. 12.2.1

12.4.3 Ein Spieler dringt in das gegnerische Feld ein. 12.2.2.2

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. 12.3.1

13. AUFSCHLAG

Der Aufschlag ist die Handlung, durch die der in der Aufschlagzone befindliche rechte Hinterspieler den Ball ins Spiel bringt. 9.1, 13.4.1

13.1 ERSTER AUFSCHLAG IM SATZ

13.1.1 Der erste Aufschlag des ersten Satzes und des entscheidenden (5.) Satzes wird von der Mannschaft ausgeführt, die bei der Auslosung das Recht dazu erlangt hat. 6.3.2, 7.1

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. 7.3.1, 7.3.2

13.2.2 Nach dem ersten Aufschlag in einem Satz wird der nächste Aufschlagsspieler wie folgt bestimmt: 13.1

13.2.2.1 Wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug gewinnt, schlägt der Spieler, der zuvor aufgeschlagen hat (bzw. sein Auswechselspieler), erneut auf. 6.1.3, 8.

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. 6.1.3, 7.6.2

13.3 GENEHMIGUNG DES AUFSCHLAGS

Der erste Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er sich überzeugt hat, dass die Mannschaften spielbereit sind und der Aufschlagsspieler im Ballbesitz ist. 13.

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 Hinundherbewegen des Balles in den Händen ist erlaubt.
- 13.4.3 Im Moment des Aufschlags oder des Absprungs zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagspieler weder das Spielfeld (einschliesslich der Grundlinie) noch die Fläche ausserhalb der Aufschlagzone berühren. Nach dem Schlag darf er ausserhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Spielfeldes aufkommen bzw. dorthin treten. 1.4.2
- 13.4.4 Der Aufschlagspieler muss den Ball nach dem Pfiff des ersten Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 8 Sekunden schlagen. 13.3
- 13.4.5 Ein vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag wird annulliert und wiederholt. 13.3
- 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 Gruppensichtblock verdecken. 13.5.2
- 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 oder sich seitwärts bewegen oder wenn sie zusammenstehen, um die Flugbahn des Balles zu verdecken. 13.4
Abb. 6
- 13.6 FEHLER BEIM AUFSCHLAG**
- 13.6.1 Aufschlagfehler
- Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel, selbst wenn der Gegner einen Positionsfehler begeht. Der Aufschlagspieler: 13.2.2.2,
13.7.1
- 13.6.1.1 hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein; 13.2
- 13.6.1.2 führt den Aufschlag nicht korrekt aus. 13.4

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; | 13.4,
13.7.2
9.4.4, 9.4.5,
11.1.1 |
| 13.6.2.2 | «aus» geht; | 9.4 |
| 13.6.2.3 | über einen Sichtblock fliegt. | 13.5 |

13.7 FEHLER NACH DEM 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. | 7.5.1,
7.5.2,
13.6.1 |
| 13.7.2 | War jedoch die Ausführung des Aufschlags korrekt und der Aufschlagfehler entstand erst danach (der Ball geht «aus», Sichtblock usw.), wird der Positionsfehler als der zuerst begangene geahndet. | 7.5.3,
13.6.2 |

14. ANGRIFFSSCHLAG

14.1 ANGRIFFSSCHLAG

- | | | |
|--------|---|----------------|
| 14.1.1 | Alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffsschläge. | 13.,
15.1.1 |
| 14.1.2 | Bei einem Angriffsschlag sind Lobbälle nur dann erlaubt, wenn der Ball sauber geschlagen und nicht gehalten oder geworfen wird. | 10.2.2 |
| 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. | 7.4.1.1 |

14.2 EINSCHRÄNKUNGEN FÜR DEN ANGRIFFSSCHLAG

- | | | |
|----------|--|---------------------------------------|
| 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). | 7.4.1.1 |
| 14.2.2 | Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, wenn dieser hinter der Vorderzone erfolgt: | 1.4.1, 7.4.1.2,
20.3.1.2
Abb. 8 |
| 14.2.2.1 | beim Absprung darf/dürfen der Fuss/die Füße des Spielers die Angriffslinie weder berührt noch überschritten haben; | 1.3.4 |
| 14.2.2.2 | nach dem Schlag darf der Spieler in der Vorderzone landen. | 1.4.1 |
| 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. | 1.4.1,
7.4.1.2
Abb. 8 |
| 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. | 1.4.1 |

14.3 FEHLER BEIM ANGRIFFSSCHLAG

- | | | |
|--------|--|--------|
| 14.3.1 | Ein Spieler schlägt den Ball im Spielraum der gegnerischen Mannschaft. | 14.2.1 |
| 14.3.2 | Ein Spieler schlägt den Ball «aus». | 9.4 |

Siehe Regel

- | | | |
|--------|---|------------------------|
| 14.3.3 | Ein Hinterspieler führt in der Vorderzone einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball beim Schlag vollständig oberhalb der Netzkante befindet. | 1.4.1, 7.4.1.2, 14.2.3 |
| 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 Netzkante befindet. | 14.2.4 |
| 14.3.5 | Ein Libero führt einen Angriffsschlag aus, wobei sich beim Schlag der Ball vollständig oberhalb der Netzkante befindet. | 20.3.1.2 |
| 14.3.6 | Ein Spieler führt nach einem oberen (Finger-) Zuspiel des in der Vorderzone befindlichen Liberos einen Angriffsschlag aus, wobei sich beim Schlag der Ball vollständig oberhalb der Netzkante befindet. | 20.3.1.4 |

15. BLOCK**15.1 BLOCKEN**

- 15.1.1 Das Blocken ist eine Aktion von in der Nähe des Netzes befindlichen und über die Netzkante reichenden Spielern, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren. Nur Vorderspieler dürfen einen Block ausführen. 7.4.1
- 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. Abb. 7
- 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. 14.1.1

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. 10.1
- 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. | 15.3 |
| 15.6.2 | Ein Hinterspieler oder der Libero führt einen Block aus oder ist an einem ausgeführten Block beteiligt | 15.1, 15.5, 20.3.1.3 |
| 15.6.3 | Der gegnerische Aufschlag wird geblockt. | 15.5 |
| 15.6.4 | Der Ball wird vom Block «aus» gespielt. | 9.4 |
| 15.6.5 | Der Ball wird im gegnerischen Raum ausserhalb der Antenne geblockt. | |
| 15.6.6 | Ein Libero versucht zu blocken (Einzel- oder Gruppenblock). | 15.1, 20.3.1.3 |



FÜNFTES KAPITEL UNTERBRECHUNGEN UND VERZÖGERUNGEN

Siehe Regel

16. REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN

Reguläre Spielunterbrechungen sind AUSZEITEN und SPIELER-AUSWECHSLUNGEN. 16.4, 16.5

16.1 ANZAHL DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN

Jede Mannschaft hat in jedem Satz das Recht höchstens zwei Auszeiten und sechs Spielerauswechslungen zu beantragen. 6.2, 16.4, 16.5

16.2 ANTRÄGE AUF REGULÄRE UNTERBRECHUNGEN

16.2.1 Unterbrechungen dürfen ausschliesslich vom Trainer oder vom Spielkapitän beantragt werden. 5.1.2, 5.2, 16.

Der Antrag wird durch das Zeigen des entsprechenden Handzeichens gestellt, wenn der Ball aus dem Spiel ist und vor dem Pfiff zum Aufschlag. 9.2, 13.3

16.2.2 Ein Antrag auf Spielerauswechslung vor Beginn eines Satzes ist erlaubt und wird als reguläre Auswechslung in diesem Satz behandelt. 7.3.4

16.3 REIHENFOLGE DER UNTERBRECHUNGEN

16.3.1 Jede Mannschaft darf aufeinanderfolgende Anträge auf ein oder zwei Auszeiten und auf eine Spielerauswechslung stellen, ohne dass das Spiel wieder aufgenommen werden muss. 16.4, 16.5

16.3.2 Eine Mannschaft darf jedoch nicht während einer Spielunterbrechung aufeinanderfolgende Anträge auf Spielerauswechslungen stellen. Bei einer Spielunterbrechung dürfen zwei oder mehr Spieler ausgewechselt werden. 8.1.1, 16.5

16.4 AUSZEITEN UND TECHNISCHE AUSZEITEN

16.4.1 Alle beantragten Auszeiten dauern 30 Sekunden.

	Bei «World»- und «Official»-Wettbewerben der FIVB gilt für Auszeiten folgende Regelung:	6.3.1
	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.	6.3.2
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 20.3.2 und 20.3.3)	
16.5.1	Auswechslungen müssen in der Auswechselzone erfolgen.	1.4.3 Abb. 1b
16.5.2	Eine Auswechslung darf nur so lange dauern, wie für ihre Eintragung im Spielberichtsbogen und das Betreten und Verlassen des Spielfeldes durch den Spieler benötigt wird.	16.5.3, 26.2.2.3
16.5.3	Zum Zeitpunkt des Antrags auf Auswechslung muss der (müssen die) Auswechselspieler in der Nähe der Auswechselzone zum Betreten des Feldes bereit sein.	1.4.3, 7.3.3, 8.1.3
	Ist dies nicht der Fall, wird die Auswechslung nicht gewährt und als Verzögerung der Mannschaft geahndet.	17.2
	Bei «World»- und «Official»-Wettbewerben der FIVB werden zur Erleichterung der Auswechslung nummerierte Auswechseltafeln benutzt.	
16.5.4	Beabsichtigt der Trainer, mehr als einen Spieler auszuwechseln, muss er dies bei seinem Antrag anzeigen. In einem solchen Falle müssen die Auswechslungen nacheinander ausgeführt werden, ein Spielerpaar nach dem anderen.	5.2, 16.2.1, 16.3.2

16.6 NICHT ORDNUNGSGEMÄSSE ANTRÄGE

16.6.1	Es ist nicht ordnungsgemäss, eine Unterbrechung zu beantragen:	16.
16.6.1.1	während eines Spielzugs oder im Augenblick bzw. nach dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags;	6.1.3, 16.2.1
16.6.1.2	durch ein dazu nicht berechtigtes Mannschaftsmitglied;	16.2.1
16.6.1.3	für eine Spielerauswechslung, ohne dass das Spiel nach einer vorausgegangenen Auswechslung derselben Mannschaft zwischendurch wieder aufgenommen wurde;	16.3.2
16.6.1.4	über die zulässige Anzahl der Auszeiten und Spielerauswechslungen hinaus.	16.1
16.6.2	Der erste nicht ordnungsgemässe Antrag im Spiel, der das Spiel nicht beeinflusst oder verzögert, muss ohne Folgen zurückgewiesen werden.	17.1
16.6.3	Die Wiederholung eines nicht ordnungsgemässen Antrags im selben Spiel führt zu einer Verzögerung.	17.

17. SPIELVERZÖGERUNGEN

17.1 ARTEN VON VERZÖGERUNGEN

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

- | | | |
|--------|---|--------|
| 17.1.1 | die Verzögerung einer Auswechslung; | 16.5.2 |
| 17.1.2 | die Verlängerung anderer Unterbrechungen nach der Aufforderung, das Spiel fortzusetzen; | 16. |
| 17.1.3 | die Beantragung einer irregulären Auswechslung; | 8.4 |
| 17.1.4 | die Wiederholung eines nicht ordnungsgemässen Antrags; | 16.6.2 |
| 17.1.5 | die Verzögerung des Spiels durch ein Mannschaftsmitglied. | |

17.2 SANKTIONEN FÜR VERZÖGERUNGEN

- | | | |
|----------|--|------------|
| 17.2.1 | «Verwarnung wegen Verzögerung» oder «Bestrafung wegen Verzögerung» sind Mannschaftssanktionen. | |
| 17.2.1.1 | Alle Sanktionen wegen Verzögerungen sind über das ganze Spiel wirksam. | 6.3 |
| 17.2.1.2 | Alle Sanktionen wegen Verzögerungen (Verwarnungen eingeschlossen) werden im Spielberichtsbogen eingetragen. | 26.2.2.6 |
| 17.2.2 | Die erste Verzögerung durch ein Mannschaftsmitglied in einem Spiel wird mit einer «VERWARNUNG WEGEN VERZÖGERUNG» geahndet. | 4.1.1, 6.3 |
| 17.2.3 | Die zweite und die folgenden Verzögerungen jeglicher Art durch irgendein Mitglied derselben Mannschaft im selben Spiel, werden als Fehler mit einer «BESTRAFUNG WEGEN VERZÖGERUNG» geahndet, mit der Folge eines Spielzugverlusts. | 6.1.3 |
| 17.2.4 | Sanktionen wegen Verzögerungen vor und zwischen den Sätzen werden im folgenden Satz wirksam. | 6.3, 19.1 |

18. SPIELUNTERBRECHUNGEN IN AUSNAHMEFÄLLEN

18.1 VERLETZUNG

- 18.1.1 Wenn sich ein ernsthafter Unfall ereignet, während der Ball im Spiel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und der medizinischen Hilfe gestatten, das Feld zu betreten. 9.1
- Der Spielzug wird anschliessend wiederholt. 6.1.3
- 18.1.2 Kann ein verletzter Spieler weder regulär noch ausnahmsweise ausgewechselt werden, wird dem Spieler eine Wiederherstellungszeit von 3 Minuten gewährt, jedoch nur einmal je Spieler in einem Spiel. 6.3, 8.1, 8.2
- Kann der Spieler nicht weiterspielen, wird seine Mannschaft für unvollständig erklärt. 6.4.3, 7.3.1

18.2 ÄUSSERE BEEINTRÄCHTIGUNG

- Tritt während des Spiels eine äussere Beeinträchtigung auf, wird das Spiel unterbrochen und der Spielzug wiederholt. 6.1.3

18.3 LÄNGERE UNTERBRECHUNGEN

- 18.3.1 Wenn durch unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrochen wird, entscheiden der erste Schiedsrichter, die Organisatoren und, falls vorhanden, die Wettkampfleitung, welche Massnahmen zu treffen sind, um wieder normale Bedingungen herzustellen. 6.3
- 18.3.2 Falls die Gesamtdauer einer oder mehrerer Unterbrechungen 4 Stunden nicht überschreitet, so ist, 18.3.1
- 18.3.2.1 wenn das Spiel auf demselben Spielfeld wiederaufgenommen wird, der Satz mit gleichem Spielstand, gleichen Spielern und gleichen Positionen fortzusetzen. Die Resultate der vorangegangenen Sätze bleiben bestehen, 1, 7.3
- 18.3.2.2 wenn das Spiel auf einem anderen Spielfeld wiederaufgenommen wird, ist der unterbrochene Satz zu annullieren sowie mit den gleichen Spielern und der gleichen Anfangsaufstellung zu wiederholen. Die Resultate der vorangegangenen Sätze bleiben bestehen. 7.3



Siehe Regel

18.3.3 Bei einer oder mehreren Unterbrechungen mit einer Gesamtdauer von mehr als 4 Stunden ist das ganze Spiel zu wiederholen. 6.3

19. PAUSEN UND SEITENWECHSEL

19.1 PAUSEN

Alle Pausen zwischen den Sätzen betragen 3 Minuten. 6.2

Während dieser Zeit werden der Seitenwechsel vorgenommen und die Aufstellungen der Mannschaften im Spielberichtsbogen eingetragen. 19.2, 26.2.1.2

Die Pause zwischen dem zweiten und dem dritten Satz kann auf Antrag des Organisers durch das zuständige Gremium bis auf 10 Minuten verlängert werden.

19.2 SEITENWECHSEL

19.2.1 Nach jedem Satz, ausser vor dem entscheidenden Satz, wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten. 7.1

19.2.2 Im entscheidenden Satz wechseln die Mannschaften unverzüglich die Spielfeldseiten, sobald eine Mannschaft 8 Punkte erzielt hat. Die Positionen der Spieler bleiben unverändert. 6.3.2, 7.4.1

Wird der Seitenwechsel nicht vollzogen, wenn die führende Mannschaft 8 Punkte erzielt hat, muss er ausgeführt werden, sobald der Irrtum bemerkt wird. Der Punktstand zum Zeitpunkt des Wechsels bleibt unverändert.



SECHSTES KAPITEL DER LIBERO

Siehe Regel

20. DER LIBERO

20.1 BENENNUNG DES LIBEROS

20.1.1 Jede Mannschaft hat das Recht, auf ihrer 12 Spieler umfassenden Liste einen (1) spezialisierten Defensivspieler, den «Libero», zu benennen. 4.1.1

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. 7.3.2

20.1.3 Der Libero darf weder Mannschafts- noch Spielkapitän sein. 5.

20.2 AUSTRÜSTUNG

Der Libero (oder der neubenannte Libero) muss eine Spielerkleidung, eine Weste bzw. ein Leibchen tragen, dessen Trikot sich zumindest in Farbe von denen der anderen Mannschaftsmitgliedern abhebt. Die Spielerkleidung des Liberos kann ein anderes Design aufweisen, muss aber auf gleiche Art wie die anderen Mannschaftsmitglieder mit Nummern versehen werden. 4.3

20.3 AKTIONEN MIT BETEILIGUNG DES LIBEROS

20.3.1 Spielaktionen

20.3.1.1 Der Libero darf für jeden Hinterspieler eingetauscht werden. 7.4.1.2

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 Netzoberkante befindet. 14.2.2, 14.2.3, 14.3.5

20.3.1.3 Er darf weder aufschlagen, blocken noch einen Blockversuch durchführen. 13, 15.1, 15.6.2, 15.6.6

20.3.1.4 Ein Spieler darf nach einem oberen (Finger-)Zuspiel des in der Vorderzone befindlichen Liberos den Angriff nicht oberhalb der

Netzoberkante 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. 8.

20.3.2.2 Austauschaktionen dürfen nur stattfinden während der Ball aus dem Spiel ist und vor dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags. 13.3

Am Anfang eines jeden Satzes darf der Libero das Spielfeld erst dann betreten, nachdem der zweite Schiedsrichter die Startaufstellung kontrolliert hat. 7.3.2, 13.1

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 dem Ende des Spielzuges muss eine mündliche Verwarnung erfolgen. 13.3, 13.4, 22.1

Für nachfolgende zu späte Austauschaktionen muss eine Sanktion wegen Verzögerung erteilt werden. 17.2

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. Abb. 1a

20.3.3 Benennung eines neuen Liberos

20.3.3.1 Im Falle einer Verletzung des eingetragenen Liberos kann der Trainer nach 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. 7.3.2, 20.1.2, 26.2.2.7



SIEBTES KAPITEL VERHALTEN DER TEILNEHMER

Siehe Regel

21. ANFORDERUNGEN AN DAS VERHALTEN

21.1 SPORTLICHES VERHALTEN

21.1.1 Die Teilnehmer müssen die «Offiziellen Volleyball-Regeln» kennen und sie befolgen.

21.1.2 Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind in sportlichem Geist widerspruchslös anzuerkennen.

Im Zweifelsfalle kann nur der Spielkapitän eine Erläuterung verlangen. 5.1.2.1

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. 5.2.3.4

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 eines Mannschaftsmitglieds oder der Mannschaft über den Mannschaftskapitän (verbal oder mittels Handzeichen).

5.1.2,
22.3

Diese Verwarnung ist keine Bestrafung und hat keine unmittelbaren Folgen. 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.

4.1.1

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

Abb. 9

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

22.2,
26.2.2.6

22.3.1 Bestrafung:

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

4.1.1,
22.2.1

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.

1.4.5, 4.1.1,
5.2.1, 5.3.2

Siehe Regel

	Ein hinausgestellter Trainer verliert sein Recht, im laufenden Satz einzugreifen, und muss auf der Straffläche Platz nehmen.	Abb.1a, Abb.1b
22.3.2.2	Das erste beleidigende Verhalten eines Mannschaftsmitglieds wird mit einer Hinausstellung ohne weitere Folgen geahndet.	4.1.1, 22.2.2
22.3.2.3	Das zweite ungebührliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Hinausstellung ohne weitere Folgen geahndet.	4.1.1, 22.2.1
22.3.3	Disqualifikation	
22.3.3.1	Ein disqualifiziertes Mannschaftsmitglied muss den Wettkampfbereich für den Rest des Spiels ohne weitere Folgen verlassen.	4.1.1 Abb.1a
22.3.3.2	Die erste Tätlichkeit wird mit einer Disqualifikation ohne weitere Folgen geahndet.	22.2.3
22.3.3.3	Das zweite beleidigende Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Disqualifikation ohne weitere Folgen geahndet.	4.1.1, 22.2.2
22.3.3.4	Das dritte ungebührliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Disqualifikation ohne weitere Folgen geahndet.	4.1.1, 22.2.1
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.	22.3, 26.2.2.6
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).	4.1.1, 22.2, 22.3 Abb. 9
22.4.3	Eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation nach einem beleidigenden Verhalten oder nach einer Tätlichkeit erfordert keine vorausgegangene Sanktion.	22.2, 22.3

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.

19.1,
22.2

22.6 KARTEN FÜR SANKTIONEN

Verwarnung:	verbal oder mittels Handzeichen, keine Karte	22.1
Bestrafung:	gelbe Karte	22.3.1
Hinausstellung:	rote Karte	22.3.2
Disqualifikation:	gelbe und rote Karte (zusammen)	22.3.3



TEIL II

DAS SCHIEDSGERICHT, IHRE ZUSTÄNDIGKEITEN UND DIE OFFIZIELLEN ZEICHEN



ACHTES KAPITEL SCHIEDSGERICHT

Siehe Regel

23. DAS SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN

23.1 ZUSAMMENSETZUNG

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

- dem ersten Schiedsrichter 24.
- dem zweiten Schiedsrichter 25.
- dem Schreiber 26.
- vier (zwei) Linienrichtern 27.

Ihr Standort ist in Abb. 10 dargestellt

Für «World»- und «Official»-Wettbewerbe der FIVB ist ein Schreiber-Assistent erforderlich.

23.2 VERFAHRENSWEISEN

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

23.2.1.1 Der erste Schiedsrichter pfeift zur Ausführung des Aufschlags, der den Spielzug eröffnet. 6.1.3, 13.3

23.2.1.2 Der erste und der zweite Schiedsrichter pfeifen das Ende des Spielzugs, wenn sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie die Art des Fehlers erkannt haben.

23.2.2 Ist der Ball aus dem Spiel, dürfen sie pfeifen, um anzuzeigen, dass sie einen Antrag einer Mannschaft genehmigen oder zurückweisen. 9.2, 5.1.2

23.2.3 Unverzüglich nach dem Pfiff eines Schiedsrichters zur Beendigung des Spielzugs müssen sie mit offiziellen Handzeichen folgendes anzeigen: 23.2.1.2, 28.1

23.2.3.1 Pfeift der erste Schiedsrichter den Fehler, zeigt er an:

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

13.2.2

Der zweite Schiedsrichter wiederholt die Handzeichen des ersten Schiedsrichters.

23.2.3.2 Pfeift der zweite Schiedsrichter den Fehler, zeigt er an:

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

In diesem Fall zeigt der erste Schiedsrichter nur die Mannschaft an, die aufschlagen wird, nicht aber die Art des Fehlers und nicht den Spieler, der den Fehler begangen hat.

23.2.3.3 Im Falle eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter an:

- a) die Art des Fehlers,
- b) die Spieler, die die Fehler begangen haben (falls erforderlich),
- c) die Mannschaft, die erneut aufschlagen wird (wie vom ersten Schiedsrichter bestimmt).

24. ERSTER SCHIEDSRICHTER

24.1 STANDORT

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

Abb. 1a,
Abb. 1b,
Abb. 10

24.2 BEFUGNISSE

24.2.1 Der erste Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis Ende mit Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und der Mannschaften.

4.1.1, 6.3

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

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

24.2.2 Der erste Schiedsrichter kontrolliert auch die Arbeit der Ballholer, der Wischer und der Mobber.

3.3

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

24.2.4 Der erste Schiedsrichter erlaubt keine Diskussionen über seine Entscheidungen.

21.1.2

Jedoch gibt der erste Schiedsrichter auf Verlangen des Spielkapitäns diesem eine Erläuterung über die Anwendung oder Auslegung der Regeln, die seiner Entscheidung zugrunde liegen.

5.1.2.1

Ist der Spielkapitän mit der Erläuterung des ersten Schiedsrichters nicht einverstanden und entscheidet sich, gegen diese Entscheidung zu protestieren, so muss er sich sofort das Recht vorbehalten, am Ende des Spiels diesen Protest aktenkundig zu machen und niederzuschreiben. Der erste Schiedsrichter hat dieses Recht des Spielkapitäns zu akzeptieren.

5.1.2.1,
5.1.3.2,
26.2.3.2

24.2.5	Der erste Schiedsrichter muss vor und während des Spiels verantwortlich beurteilen, ob die Spielfläche, die Ausrüstung und die äusseren Bedingungen den Spielerfordernissen entsprechen.	Erstes Kapitel
24.3	ZUSTÄNDIGKEITEN	
24.3.1	Vor dem Spiel hat der erste Schiedsrichter:	
24.3.1.1	den Zustand der Spielfläche, der Bälle und der weiteren Ausrüstung zu überprüfen;	Erstes Kapitel
24.3.1.2	mit den Mannschaftskapitänen die Auslosung durchzuführen;	7.1
24.3.1.3	das Einspielen der Mannschaften zu überwachen.	7.2
24.3.2	Während des Spiels hat nur der erste Schiedsrichter die Befugnis:	
24.3.2.1	den Mannschaften Verwarnungen auszusprechen;	22.1
24.3.2.2	unkorrektes Verhalten und Verzögerungen zu ahnden;	17.2, 22.2
24.3.2.3	zu entscheiden über:	
	a) Fehler des Aufschlagspielers und Positionsfehler der aufschlagenden Mannschaft einschliesslich Sichtblock;	7.4, 13.4, 13.5, 13.7.1
	b) Fehler beim Spielen des Balles;	10.3
	c) Fehler oberhalb des Netzes und am oberen Teil des Netzes;	12.4.1, 12.4.4
	d) Fehler bei Angriffsschlägen des Liberos und von Hinterspielern;	14.3.3, 14.3.5
	e) Angriffsschläge eines Spielers nach einem oberen (Finger-) Zuspiel des in der Vorderzone befindlichen Liberos;	14.3.6
	f) Bälle, die die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes durchqueren.	9.4.5
24.3.3	Am Ende des Spiels unterschreibt er den Spielberichtsbogen.	26.2.3.3

25. ZWEITER SCHIEDSRICHTER

25.1 STANDORT

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

Abb. 1a,
Abb. 1b,
Abb. 10

25.2 BEFUGNISSE

- 25.2.1 Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, hat aber auch seine eigenen Zuständigkeiten. 25.3
- Falls der erste Schiedsrichter nicht mehr in der Lage ist, seine Tätigkeit fortzusetzen, kann der zweite Schiedsrichter den ersten Schiedsrichter ersetzen.
- 25.2.2 Der zweite Schiedsrichter kann ohne zu pfeifen auch Fehler ausserhalb seiner Zuständigkeit anzeigen, darf aber gegenüber dem ersten Schiedsrichter nicht darauf beharren. 25.3
- 25.2.3 Der zweite Schiedsrichter überwacht die Arbeit des Schreibers (der Schreiber). 26.2
- 25.2.4 Der zweite Schiedsrichter überwacht die Mannschaftsmitglieder auf der Mannschaftsbank und meldet deren unkorrektes Verhalten dem ersten Schiedsrichter. 4.2.1
- 25.2.5 Der zweite Schiedsrichter überwacht die Spieler auf den Aufwärmflächen. 4.2.3
- 25.2.6 Der zweite Schiedsrichter genehmigt Spielunterbrechungen, kontrolliert deren Dauer und weist unberechtigte Anträge zurück. 16, 16.6, 26.2.2.3
- 25.2.7 Der zweite Schiedsrichter kontrolliert die Anzahl der von jeder Mannschaft in Anspruch genommenen Auszeiten und Auswechslungen und zeigt bei der zweiten Auszeit sowie bei der fünften und sechsten Auswechslung die entsprechende Anzahl dem ersten Schiedsrichter und dem betreffenden Trainer an. 16.1, 26.2.2.3
- 25.2.8 Im Falle der Verletzung eines Spielers genehmigt der zweite Schiedsrichter eine ausnahmsweise Auswechslung oder bewilligt eine Wiederherstellungszeit von 3 Minuten. 8.2, 18.1.2

25.2.9	Der zweite Schiedsrichter überprüft den Zustand des Fussbodens, vor allem in der Vorderzone. Ebenso überprüft er während des Spiels, ob die Bälle den Regeln entsprechen.	1.2.1, 3.
25.2.10	Der zweite Schiedsrichter überwacht die Mannschaftsmitglieder auf den Strafflächen und informiert den ersten Schiedsrichter über deren unsportliches Verhalten.	1.4.5 22.3.2
25.3	ZUSTÄNDIGKEITEN	
25.3.1	Zu Beginn jedes Satzes, beim Seitenwechsel im entscheidenden Satz und immer, wenn es erforderlich ist, überprüft der zweite Schiedsrichter, ob die jeweiligen Positionen der Spieler auf dem Feld mit den auf den Aufstellungsblättern vermerkten übereinstimmen.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 19.2.2
25.3.2	Während des Spiels entscheidet der zweite Schiedsrichter, pfeift und zeigt an:	
25.3.2.1	das Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte und in den gegnerischen Raum unter dem Netz;	12.2
25.3.2.2	Positionsfehler der annehmenden Mannschaft;	7.5
25.3.2.3	die unzulässige Berührung des unteren Teils des Netzes, oder der Antenne auf seiner Seite des Feldes;	12.3.1
25.3.2.4	jeden ausgeführten Block eines Hinterspielers oder Blockversuch des Liberos;	14.3.3, 15.6.2, 15.6.6
25.3.2.5	den Kontakt des Balles mit einem fremden Gegenstand oder mit dem Boden, falls der erste Schiedsrichter nicht in der Lage ist, die Berührung zu sehen.	9.4.1, 9.4.2, 9.4.3, 9.4.4
25.3.3	Am Ende des Spiels unterschreibt er den Spielberichtsbogen.	26.2.3.3

26. SCHREIBER

26.1 STANDORT

Der Schreiber erfüllt seine Aufgaben am Schreibertisch auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite des Feldes und ihm zugewandt.

Abb. 1a,
Abb. 1b,
Abb. 10

26.2 ZUSTÄNDIGKEITEN

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

Er benutzt einen Summer oder ein anderes akustisches Gerät, um im Rahmen seiner Zuständigkeiten den Schiedsrichtern Zeichen zu geben.

26.2.1 Vor dem Spiel bzw. Satz hat der Schreiber:

26.2.1.1 die Angaben über das Spiel und die Mannschaften entsprechend den gültigen Regularien einzutragen und die Unterschriften der Kapitäne und Trainer zu beschaffen;

4.1, 5.1.1,
5.2.2

26.2.1.2 die Anfangsaufstellung jeder Mannschaft vom Aufstellungsblatt zu übertragen. Wenn er das Aufstellungsblatt nicht rechtzeitig erhält, teilt er dies unverzüglich dem zweiten Schiedsrichter mit;

5.2.3.1,
7.3.2

26.2.1.3 die Nummer und den Namen des Liberos einzutragen.

7.3.2, 20.1.2,
20.3.3.2

26.2.2 Während des Spiels hat der Schreiber:

26.2.2.1 die erzielten Punkte zu vermerken und sicherzustellen, dass die Anzeigetafel den richtigen Spielstand anzeigt;

6.1

26.2.2.2 die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft zu kontrollieren und die Schiedsrichter auf einen diesbezüglichen Fehler sofort nach der Ausführung des Aufschlags aufmerksam zu machen;

13.2

26.2.2.3 die Auszeiten und Spielerauswechslungen zu vermerken, ihre Anzahl zu kontrollieren und den zweiten Schiedsrichter darüber zu informieren;

16.1, 16.4.1,
25.2.6,
25.2.7

Siehe Regel

26.2.2.4	die Schiedsrichter auf einen regelwidrigen Antrag auf Unterbrechung aufmerksam zu machen;	16.6
26.2.2.5	den Schiedsrichtern das Ende der Sätze, den Beginn und das Ende der Technischen Auszeit, sowie das Erreichen des 8. Punktes im entscheidenden Satz anzukündigen;	6.2, 16.4.1, 19.2.2
26.2.2.6	alle Sanktionen einzutragen;	17.2, 22.3
26.2.2.7	nach den Anweisungen des zweiten Schiedsrichters alle anderen Vorkommnisse einzutragen, wie z. B. ausnahmsweise Auswechslungen, Wiederherstellungszeit, längere Unterbrechungen, äussere Beeinträchtigung, usw.	8.2, 18.1.2, 18.2, 18.3
26.2.3	Am Ende des Spiels hat der Schreiber:	
26.2.3.1	das Endresultat einzutragen;	6.3
26.2.3.2	im Falle eines Protestes, nach der Zustimmung des ersten Schiedsrichters, eine Erklärung des Mannschaftskapitäns über den Vorfall, der Anlass für den Protest ist, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen oder dem Mannschaftskapitän zu erlauben, dies selbst zu tun;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 24.2.4
26.2.3.3	nachdem er selbst den Spielberichtsbogen unterschrieben hat, die Unterschriften der Mannschaftskapitäne und danach der Schiedsrichter einzuholen.	5.1.3.1, 24.3.3, 25.3.3

27. LINIENRICHTER

27.1 STANDORT

Beim Einsatz von nur zwei Linienrichtern stehen diese an den beiden den Schiedsrichtern auf deren rechten Seite nähergelegenen Spielfeldecken, diagonal in 1 bis 2 m Abstand von der Ecke. Abb. 1a, Abb. 1b, Abb. 10

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

Bei «World»- und «Official»-Wettbewerben der FIVB sind vier Linienrichter vorgeschrieben. Abb. 10

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

27.2 ZUSTÄNDIGKEITEN

- 27.2.1 Die Linienrichter führen ihre Aufgaben durch Zeichen mit einer Fahne (40 x 40 cm) aus, wie es in Abb. 12 zu sehen ist, um zu signalisieren:
- 27.2.1.1 den Ball «in» oder «aus», wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) zu Boden fällt; 9.3, 9.4
 - 27.2.1.2 Berührungen der annehmenden Mannschaft von Bällen, die «aus» sind; 9.4
 - 27.2.1.3 wenn der Ball die Antenne berührt, der Ball nach dem Aufschlag das Netz ausserhalb des Überquerungssektors überfliegt usw.; 9.4.3, 9.4.4
 - 27.2.1.4 wenn ein Spieler (ausgenommen der Aufschlagspieler) im Augenblick des Schlages aus dem Spielfeld tritt; 7.4
 - 27.2.1.5 Fussfehler des Aufschlagspielers; 13.4.3
 - 27.2.1.6 jede auf ihrer Spielfeldseite stattfindende Antennenberührung eines Spielers während seiner Ballspielaktion oder wenn die Antennenberührung das Spielgeschehen beeinflusst; 12.3.1
 - 27.2.1.7 den Ball, der das Netz ausserhalb des Überquerungsraumes in das gegnerische Spielfeld überfliegt oder die Antenne auf seiner Spielfeldseite berührt. 11.1.1

27.2.2 Auf Verlangen des ersten Schiedsrichters muss ein Linienrichter sein Zeichen wiederholen.

28 OFFIZIELLE ZEICHEN

28.1 HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

Abb. 11

Die Schiedsrichter müssen den Grund für ihren Pfiff (Art des gepfiffenen Fehlers oder den Zweck der genehmigten Unterbrechung) durch das offizielle Handzeichen anzeigen. Das Zeichen wird für einen Moment beibehalten. Wenn es mit einer Hand ausgeführt wird, dann mit derjenigen auf der Seite der Mannschaft, die den Fehler begangen oder den Antrag gestellt hat.

28.2 FAHNENZEICHEN DER LINIENRICHTER

Abb. 12

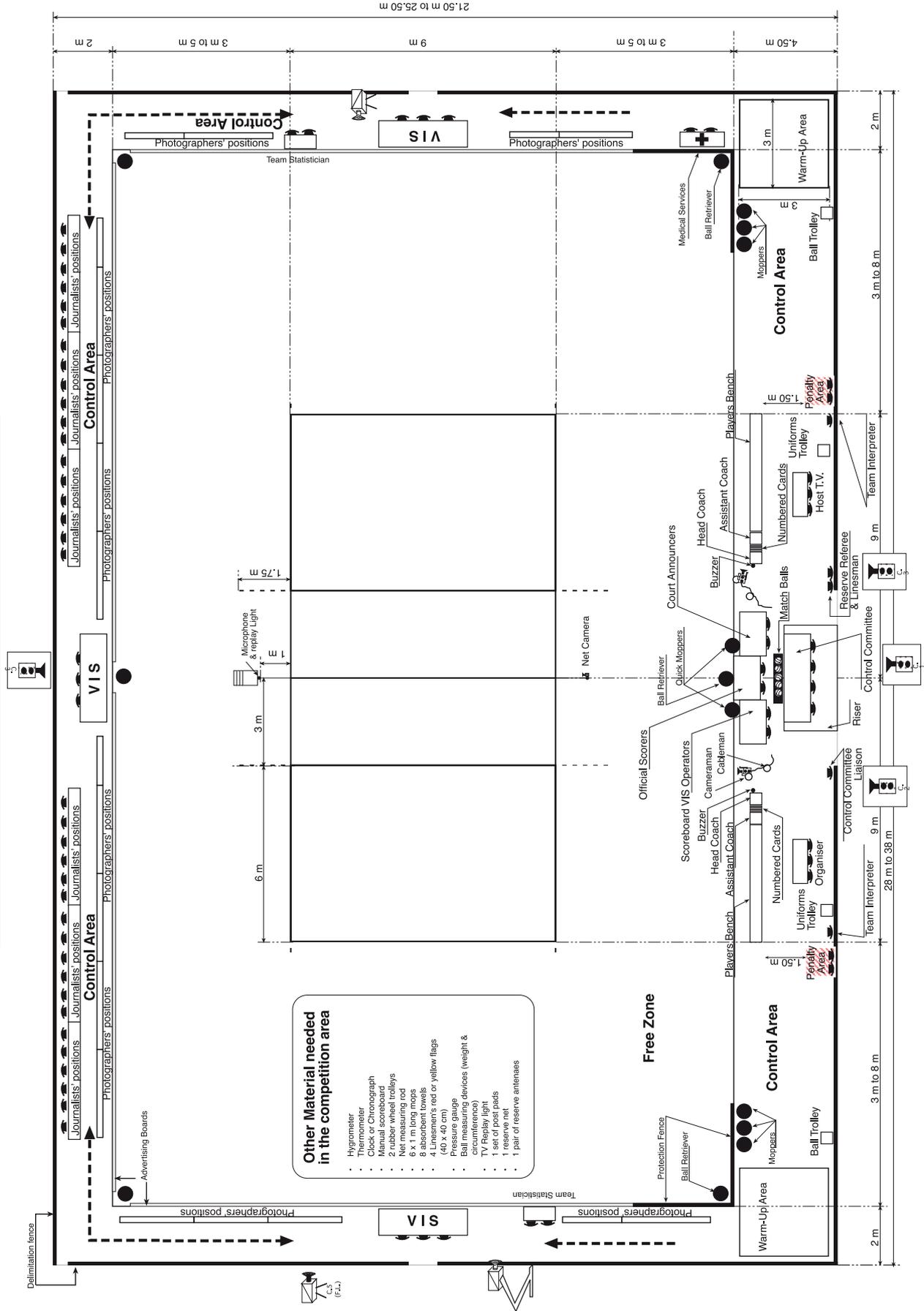
Die Linienrichter müssen die Art des begangenen Fehlers durch das offizielle Fahnenzeichen anzeigen und dieses Zeichen für einen Moment beibehalten.



TEIL III

DIAGRAMME ABBILDUNGEN

COMPETITION AREA / AIRE DE COMPETITION



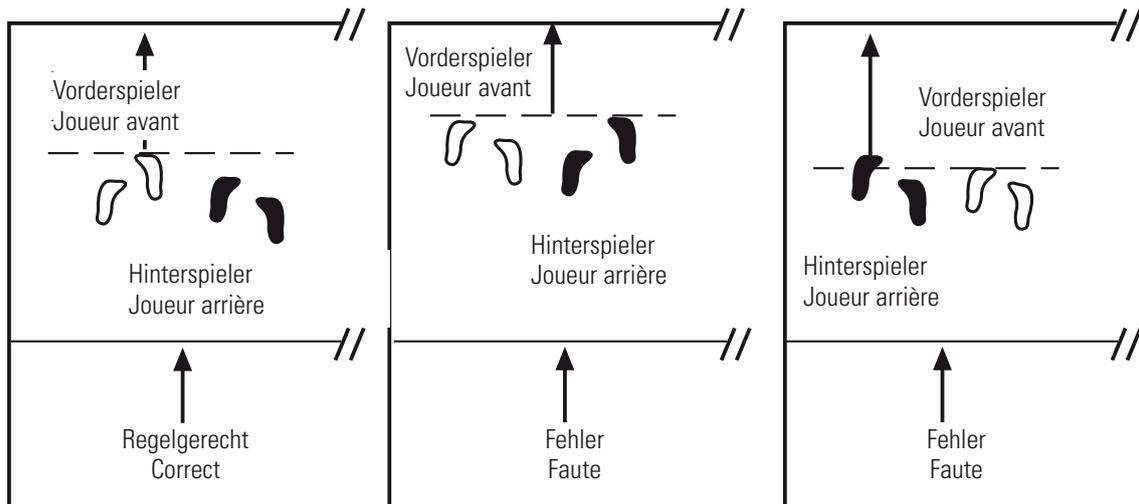
Diagram/Fig. 1a R. 1, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 20.3.2.4, 22.3.2.1, 22.3.3.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

KORREKTE POSITIONEN IM MOMENT DER AUFGABE

POSITIONS DES JOUEURS

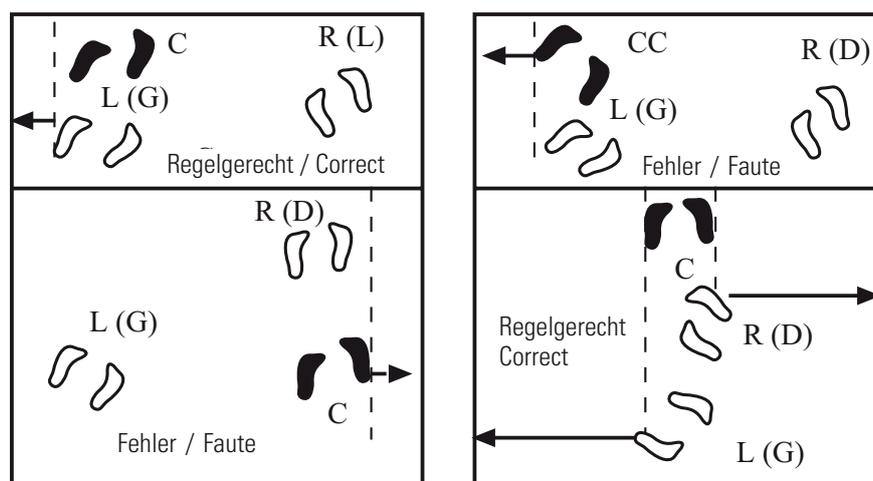
Beispiel A: Bestimmung der Position zwischen einem Vorder- und seinem jeweiligen Hinterspieler

Exemple A: Détermination des positions entre un joueur avant et son arrière correspondant



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

Exemple B: Détermination des positions entre les joueurs de la même ligne



C = Mittelspieler/Joueur centre
 R(D) = Rechter Spieler/Joueur droit
 L(G) = Linker Spieler/Joueur gauche

GRUPPEN-SICHTBLOCK / ECRAN COLLECTIF

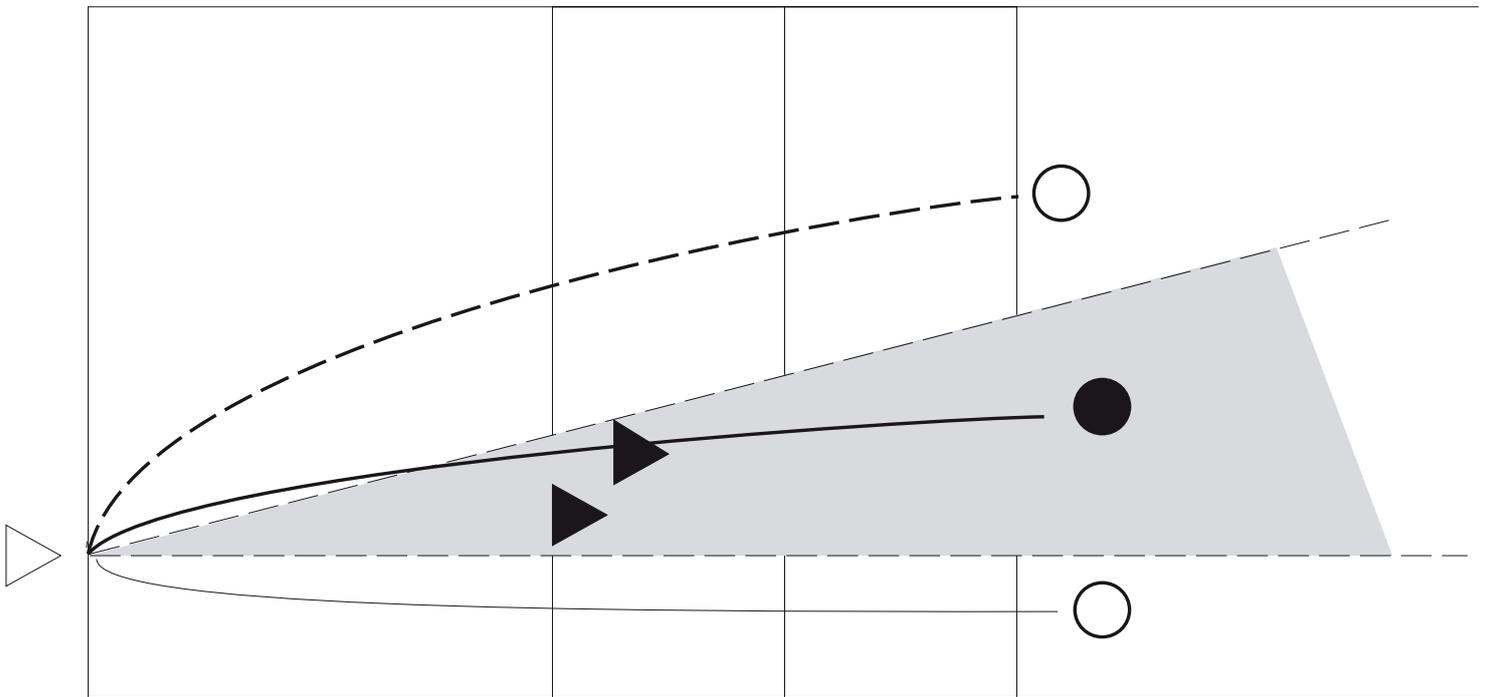
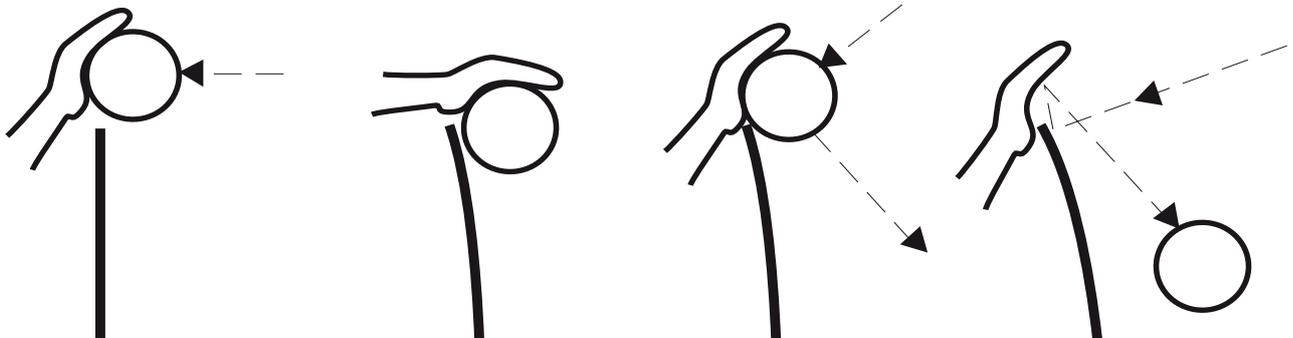


Abb./Fig. 6 - R. 13.5.2

○ = Regelgerecht / Correct

● = Regelwidrig / Faute

AUSGEFÜHRTER BLOCK / CONTRE EFFECTIF



Ball oberhalb des Netzes
Le ballon est au-dessus du
filet

Ball unterhalb der Netzoberkante
Le ballon est en dessous du
bord supérieur du filet

Ball berührt das Netz
Le ballon touche le filet

Ball prallt vom Netz ab
Le ballon rebondit sur le filet

Abb. 7, R. 15.1.3



SKALA DER SANKTIONEN FÜR UNKORREKTES VERHALTEN

Grad der Unkorrektheit	Häufigkeit	Tatperson	Sanktion	Karten	Folge
Ungebührliches Verhalten	erstes Mal	beliebiges Mitglied	Bestrafung	gelb	Verlust des Spielzugs
	zweites Mal	dasselbe Mitglied	Hinausstellung	rot	Verlassen der Spielfläche und Platznehmen auf der Straffläche hinter der Mannschaftsbank für den Rest des Satzes
	drittes Mal	dasselbe Mitglied	Disqualifikation	rot und gelb zusammen	Verlassen des Wettkampfbereichs für den Rest des Spiels
Beleidigendes Verhalten	erstes Mal	beliebiges Mitglied	Hinausstellung	rot	Verlassen der Spielfläche und Platznehmen auf der Straffläche hinter der Mannschaftsbank für den Rest des Satzes
	zweites Mal	dasselbe Mitglied	Disqualifikation	rot und gelb zusammen	Verlassen des Wettkampfbereichs für den Rest des Spiels
Tätlichkeit	erstes Mal	beliebiges Mitglied	Disqualifikation	rot und gelb zusammen	Verlassen des Wettkampfbereichs für den Rest des Spiels

SKALA DER SANKTIONEN FÜR VERZÖGERUNGEN

Verzögerungen	erstes Mal	beliebiges Mitglied	Verwarnung wegen Verzögerung	Handzeichen Nr. 25 ohne Karte	Vorbeugung - keine Bestrafung
	zweites Mal (und weitere Male)	beliebiges Mitglied	Bestrafung wegen Verzögerung	Handzeichen Nr. 25 mit gelber Karte	Verlust des Spielzugs

ECHELLE DES SANCTIONS POUR MECONDUITE

Catégories	Occurrence (dans une équipe)	Auteur	Sanction	Cartons	Consequence
Conduite Grossiere	Première	Un joueur quelconque	Pénalité	Jaune	Perte de l'échange de jeu
	Deuxième	Le même joueur	Expulsion	Rouge	Doit quitter l'aire jeu et demeurer derrière le banc dans la zone de pénalisation pour le reste du set
	Troisième	Le même joueur	Disqualification	Rouge + Jaune	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match
Conduite Injurieuse	Première	Un joueur quelconque	Expulsion	Rouge	Doit quitter l'aire de jeu et demeurer derrière le banc dans la zone de pénalisation pour le reste du set
	Deuxième	Le même joueur	Disqualification	Rouge + Jaune ensemble	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match
Agression	Première	Un joueur quelconque	Disqualification	Rouge + Jaune ensemble	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match

ECHELLE DES SANCTIONS POUR RETARD

RETARD	Première	Un joueur de l'équipe	Avertissement pour retard	Signal N° 25 sans carton	Prévention - Pas de pénalisation
	Deuxième (et suivantes)	Un joueur de l'équipe	Pénalité pour retard	Signal N° 25 avec carton jaune	Perte de l'échange de jeu

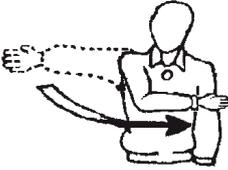
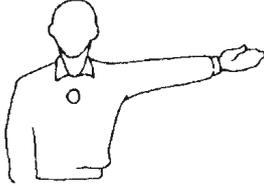
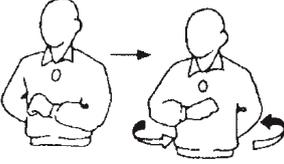
Abb./Fig. 9 - R. 22.3/22.4.2

OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

Abb. 11, 1 bis 5, 28.1

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Fig. 11, 1 à 5, 28.1

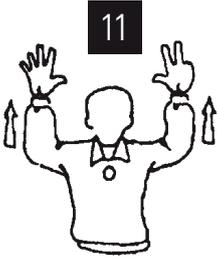
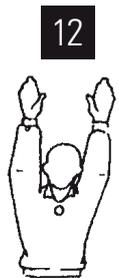
Anzuzeigender Sachverhalt	Handzeichen auszuführen durch	Gestes à exécuter par	Faits à signaler
	1. Schiedsrichter  2. Schiedsrichter 	le premier arbitre le second arbitre	
Bewilligung der Aufgabe R. 13.3	  Mit der Handbewegung die Richtung der Aufgabe anzeigen 	 Déplacer la main pour indiquer la direction du service	Autorisation de servir R. 13.3
Mannschaft, die aufschlägt R. 13.3 R. 23.2.3.1	   Den Arm auf der Seite ausstrecken, die aufgeschlagen wird 	  Etendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir	Equipe au service R. 13.3 R. 23.2.3.1
Seitenwechsel R. 19.2	   Einen Arm vor der Brust, den anderen hinter dem Rücken anwinkeln und um den Körper herum kreisen 	  Lever les avant-bras en avant et en arrière, et les tourner autour du corps	Changement de terrain R. 19.2
Auszeit R. 16.2.1 R. 16.4	   Die Handfläche einer Hand auf die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand legen (ein T bilden) 	  Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T)	Temps-mort R. 16.2.1 R. 16.4
Spielauswechslung R. 16.2.1 R. 16.5	   Rotation eines Unterarms um den anderen 	  Rotation d'un avant-bras autour de l'autre	Remplacement R. 16.2.1 R. 16.5

OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

Abb. 11, 11 bis 15

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Fig. 11, 11 à 15

Anzuzeigender Sachverhalt	Handzeichen auszuführen durch	Gestes à exécuter par	Faits à signaler
	1. Schiedsrichter  2. Schiedsrichter 	le premier arbitre le second arbitre	
Verzögerung bei der Aufgabe R. 13.4.4	  <p>Die acht gespreizten Finger heben</p>	 <p>Lever huit doigts écartés</p>	Retard dans le service R. 13.4.4
Blockfehler R. 15.6 oder R. 13.5 (Sichtblock)	  <p>Beide Arme, mit der Handfläche nach vorn, senkrecht nach oben heben</p>	 <p>Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant</p>	Faute du bloc R. 15.6 ou écran R. 13.5
Positions- oder Rotationsfehler R. 7.5 oder R. 7.7	  <p>Eine Kreisbewegung mit dem Zeigefinger machen</p>	 <p>Faire un mouvement circulaire avec l'index</p>	Faute de position ou de rotation R. 7.5 ou R. 7.7
Ball innerhalb (in) R. 9.3	  <p>Mit den Fingern des ausgestreckten Armes auf den Boden zeigen</p>	 <p>Etendre le bras et les doigts vers le sol</p>	Ballon «dedans» (in) R. 9.3
Ball ausserhalb (aus) R. 9.4	  <p>Die Unterarme mit geöffneten Händen, die Handflächen zum Körper, senkrecht nach oben heben</p>	 <p>Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi</p>	Ballon «dehors» (out) R. 9.4

OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

Abb. 11, 21 bis 23

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Fig. 11, 21 à 23

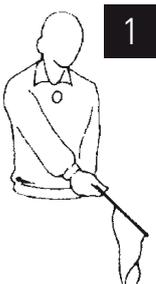
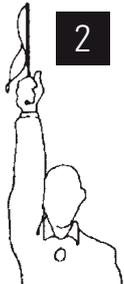
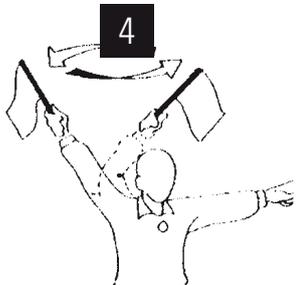
Anzuzeigender Sachverhalt	Handzeichen auszuführen durch	Gestes à exécuter par	Faits à signaler
	1. Schiedsrichter  2. Schiedsrichter 	le premier arbitre le second arbitre	
Fehler beim Angriffsschlag durch einen Hinterspieler, durch den Libero oder nach dem Aufschlag des Gegners R. 14.3.3 R. 14.3.4 Der Libero führt einen Angriffsschlag oberhalb der Netzkante aus oder Schlag des Balles oberhalb der Netzkante nach oberem Fingerzuspiel des Liberos R. 14.3.5 R. 14.3.6	  Mit dem Unterarm bei geöffneter Hand eine Bewegung von oben nach unten machen 	 Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte Frappe d'attaque au-dessus du bord supérieur du filet pour le Libéro, ou par un joueur après une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro.	Faute d'attaque d'un arrière, du Libéro ou sur le service adverse R. 14.3.3 R. 14.3.4 R. 14.3.5 R. 14.3.6
Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte oder der Ball durchquert unterhalb des Netzes R. 12.2.2.2 R. 9.4.5	  Auf die Mittellinie zeigen 	 Montrer du doigt la ligne centrale	Pénétration dans le camp adverse ou ballon franchissant l'espace sous le filet R. 12.2.2.2 R. 9.4.5
Doppelfehler und Wiederholung R. 6.1.1.2 R. 10.1.2.3	  Beide Daumen senkrecht heben 	 Lever verticalement les deux pouces	Double faute et échange à rejouer R. 6.1.1.2 R. 10.1.2.3

OFFIZIELLE FAHNENZEICHEN DER LINIENRICHTER

GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE

Abb. 12/28.2/1 bis 5

Fig. 12/28.2/1 à 5

Anzuzeigender Sachverhalt	Handzeichen auszuführen durch	Signaux à exécuter par	Faits à signaler
	Linienrichter 	Juge de ligne	
Ball «innerhalb» (in) R. 9.3	 1 Die Fahne senken	 L Abaisser le fanion	Ballon «dedans» (in) R. 9.3
Ball «ausserhalb» (aus) R. 9.4.1	 2 Die Fahne zur Senkrechten heben	 L Lever le fanion	Ballon «dehors» (out) R. 9.4.1
Ball berührt R. 27.2.1.2	 3 Die Fahne heben und deren Spitze mit der Handfläche der freien Hand berühren	 L Lever le fanion et toucher le dessus avec la paume de la main libre	Ballon touché R. 27.2.1.2
Ball überquert das Netz ausserhalb des Überquerungssektors oder Fussfehler des Aufgabespielers R. 9.4.2, 9.4.3, 9.4.4, R. 13.4.3	 4 Die Fahne über dem Kopf schwenken und je nach Sachverhalt auf die Antenne oder die Grundlinie zeigen	 L Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne de fond	Ballon hors jeu ou faute de pied au service R. 9.4.2, 9.4.3, 9.4.4, R. 13.4.3
Entscheidung nicht möglich	 5 Arme anwinkeln und vor der Brust kreuzen	 L Lever et croiser les deux avant-bras et mains devant la poitrine	Jugement impossible



TEIL IV

ANLEITUNG ZUM AUSFÜLLEN DES MATCHBLATTES

ANLEITUNG ZUM AUSFÜLLEN DES MATCHBLATTES

DIRECTIVES POUR REMPLIR LA FEUILLE DE MATCH

ACHTUNG
VOR DEM AUSFÜLLEN DES MATCHBLATTES
UNBEDINGT DEN UNTERTEILUNGSKARTON
EINLEGEN

ATTENTION!
PLACER LE CARTON DE SEPERATION
AVANT DE COMMENCER D'ECRIRE

I. VOR DEM SPIEL

Vor der Auslosung muss der Schreiber alle für das Spiel benötigten Angaben in die dafür vorgesehenen Zeilen und Kästchen sorgfältig eintragen:

I. AVANT LE MATCH

Avant le tirage au sort, le marqueur doit enregistrer les inscriptions suivantes:

A. Im oberen Teil des Matchblattes

A. Dans la partie supérieure (en-tête de la feuille de match):

Meisterschaft Championnat Campionato	<input checked="" type="checkbox"/>	Cup Coupe Coppa	<input type="checkbox"/>
Freundschaftsspiel Match amical Incontro amichevole	<input type="checkbox"/>	Turnier Tournoi Torneo	<input type="checkbox"/>

1.1 Art des Wettbewerbs

1.1 Nom de la compétition

National National Nazionale	<input type="checkbox"/>	Regional Régional Regionale	<input checked="" type="checkbox"/>
International International Internazionale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.2 Veranstaltungsklasse

1.2 Niveau de compétition

Männer Hommes Maschile	<input type="checkbox"/>	Jun. A	<input type="checkbox"/>	Jun. C	<input type="checkbox"/>
Frauen Femmes Femminile	<input checked="" type="checkbox"/>	Jun. B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.3 Männer, Frauen Junioren

1.3 Hommes, femmes, juniors

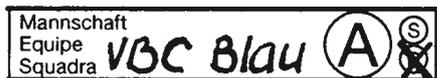
Bezeichnung der Liga Désignation de la ligue Designazione della lega	D5A
--	------------

1.4 Bezeichnung der Liga

1.4 Désignation de la ligue

2.2 Vom 2. Schiedsrichter:
das Aufstellungsblatt mit den Nummern der Spieler auf deren Anfangsposition und mit der Nummer des Liberos.

2.3 Nach Erhalt dieser Information geht der Schreiber wie folgt vor:



- a) Er trägt in das obere linke Feld mit der Bezeichnung «Satz 1» die Namen (Kürzel) der Mannschaften «A» und «B» in die Kästchen entsprechend der Spielfeldseiten der Mannschaften zum Beginn des Satzes (Mannschaft «A» befindet sich auf der linken Seite des Schreibers und «B» auf der rechten Seite) und versieht mit einem Kreuz (X) jeweils den Kreis S der zuerst aufgebenden Mannschaft sowie den Kreis R der zuerst abnehmenden Mannschaft.

Anschliessend trägt er in die leeren Kreise im oberen Teil des Bogens («Mannschaften», siehe 1.6) und im unteren Teil rechts («Mannschaften», siehe 1.11) die entsprechenden Buchstaben «A» oder «B» ein.



- b) Er trägt in das obere rechte Feld mit der Bezeichnung «Satz 2» auf der rechten Seite den Namen der Mannschaft «A» und auf der linken Seite den Namen der Mannschaft «B» ein. Er versieht mit einem Kreuz die Kreise S oder R bei jeder Mannschaft, um anzuzeigen, dass in diesem Satz diejenige Mannschaft aufgibt, die im Satz davor zuerst angenommen hatte und umgekehrt.
- c) Unter dem Feld «Satz 1» befindet sich das Feld «Satz 3». Hier erfolgen die Eintragungen wie im 1. Satz.

2.2 Du second arbitre:
la fiche de position avec les numéros indiquant les positions initiales des joueurs et le numéro du Libéro.

2.3 Après avoir reçu ces informations, le marqueur procédera aux inscriptions suivantes:



- a) Dans la partie supérieure gauche, intitulée «SET 1», il inscrit le nom des équipes «A» et «B» conformément au tirage au sort pour le premier set (l'équipe «A» est à gauche et l'équipe «B» à droite du marqueur). Il coche avec une croix le «S» cerclé de l'équipe qui sert en premier ainsi que le «R» cerclé de l'équipe qui est en réception.

Les désignations d'équipe «A» respectivement «B» doivent être reportées dans les cercles correspondants dans la partie supérieure (voir 1.6) et dans la partie inférieure droite (inscriptions des équipes). (voir 1.11)



- b) Dans la partie supérieure droite intitulée «SET 2t», il inscrit le nom de l'équipe «A» dans la moitié droite et le nom de l'équipe «B» dans la moitié gauche. Il coche avec une croix les lettres «R» respectivement «S» cerclées de telle sorte que l'équipe qui débute ce set au service soit celle qui était en réception lors du set précédent, et vice versa.
- c) Sous la partie intitulée «SET 1» se trouve la partie intitulée «SET 3». Là, il inscrit le nom des équipes et marque les lettres «S» et «R» comme au premier set.

Mannschafts-Aufstellung Formation des équipes Formazione delle squadre	Aufgabenfolge/Ordre au service/ Ordine del servizio		Nr. Spieler/No joueur/ No Giocatore		Spielstand Résultat Risultato		Beginn Début Inizio		Mannschaft Equipe Squadra					
	Startaufstellung/Formation initiale/Formazione iniziale						A		S		R		R	
	Spieler- auswechslung Remplacement des joueurs Sostituzioni													
	Aufschlagrunden Tours au service Turni al servizio		1. 5.		2. 6.		3. 7.		4. 8.					

SATZ • SET 3	I	II	III	IV	V	VI
	:	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:	:
	3	5	1	5	1	5
	2	6	2	6	2	6
3	7	3	7	3	7	
4	8	4	8	4	8	

a) Die erste Aufgabe wird durch Streichen der Hochzahl des Kästchens 1 in der Spalte des aufgebenden Spielers angezeigt. Verliert die Mannschaft das Aufgaberecht, wird in dieses Kästchen die zu diesem Zeitpunkt von der aufgebenden Mannschaft erzielte Gesamtpunktzahl eingetragen.

a) Le premier service est indiqué en biffant le numéro «1» placé en haut de la case de la colonne du joueur au service. Au changement de service le marqueur reporte dans la cette case le score total atteint par l'équipe qui a perdu le service.

Mannschaft Equipe Squadra	B						Ende Fin Fine		
	I	II	III	IV	V	VI			
	:	:	:	:	:	:			
	:	:	:	:	:	:			
X	5	1	5	1	5	1	5		
2	6	2	6	2	6	2	6		
3	7	3	7	3	7	3	7		
4	8	4	8	4	8	4	8		

b) Der Schreiber wechselt nun zu dem zur anderen Mannschaft gehörenden Teil des Satzfeldes und markiert ein X in das Aufgabekästchen 1 der Spalte I der Gegenmannschaft. Diese Mannschaft muss rotieren und der Spieler, dessen Nummer in der Spalte II eingetragen ist, wird aufgegeben. Die Hochzahl im Kästchen 1 der Spalte II ist durchzustreichen.

b) Puis le marqueur passe à la section de «l'équipe B» du premier set et remplit la case numéro «1» de la colonne «I» avec une croix. L'équipe «B» doit faire une rotation et le joueur dont le numéro est inscrit dans la colonne «II» servira. Le marqueur trace le numéro dans la première case de la colonne «II».

X	5	1 ¹	5	2 ¹	5	4 ¹	5	5 ¹	5	6 ¹	5
7 ²	6	9 ²	6	10 ²	6	11 ²	6	13 ²	6	14 ²	6
16 ³	7	18 ³	7	19 ³	7	21 ³	7	23 ³	7	25 ³	7
4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8

f) Die erzielte Punktezahl jeder Mannschaft wird in das Satzfeld der jeweiligen Mannschaft eingetragen und mit einem Kreis versehen.

f) Le résultat final obtenu par chaque équipe est entouré d'un cercle.

3.2 Im Falle eines Entscheidungssatzes (5. Satz) ist wie folgt vorzugehen:

3.2 Dans le cas d'un set décisif (5e set):

a) Nach der Auslosung trägt der Schreiber in die leeren Kreise des Feldes für «Satz 5» die Buchstaben «A» und «B» ein, wobei die links spielende Mannschaft links vermerkt wird.

a) Après le tirage au sort, le marqueur inscrit les lettres «A» et «B» dans les cerles vides du «SET 5», l'équipe à gauche devant être inscrite à gauche.

b) Der Schreiber benutzt die beiden ersten Teile des Feldes für «Satz 5» und verfährt wie im ersten Satz.

b) Jusqu'à ce qu'une équipe atteigne le score de 8 points, il sera procédé comme pour les sets précédents dans les deux premières des trois sections du «SET 5».

c) Der Wechsel der Spielfeldseiten erfolgt, nachdem der 8. Punkt durch die Mannschaft erzielt wird, die das Aufgaberecht hat oder es erhält. Nach dem Wechsel der Spielfeldseiten beim 8. Punkt setzt der Schreiber im dritten Teil auf der rechten Seite des Satzfeldes die Eintragungen der Aufgabenfolge und der Punkte der Mannschaft fort, die davor im ersten Teil erfolgten. Der Punktestand dieser Mannschaft im Augenblick des Seitenwechsels wird im Rechteck mit der Bezeichnung «Punkte beim Seitenwechsel» in der obersten Zeile des hier erwähnten dritten Teils des Satzfeldes eingetragen. Die nach dem Wechsel erzielten Punkte werden in der Spalte «Punkte» am rechten Rand vermerkt.

c) Les changements de joueurs, les temps-morts et les points marqués par l'équipe jouant à gauche seront inscrits en même temps dans la troisième section, à droite. Après le changement de côté, sur le score de 8 points, toutes les inscriptions de l'équipe qui a joué au début à gauche seront poursuivies à droite sur la troisième section. Là, dans le carré «Points au changement de camp» sera reporté le score atteint au changement de camp.

(Spielers der Grundaufstellung) identisch ist. Die untere Nummer wird mit einem Kreis versehen, das zeigt, dass dieser Spieler im selben Satz nicht mehr legal eingewechselt werden darf.

- d) Der aktuelle Spielstand wird im unteren Kästchen der Zeile «Auswechselfspieler/ Spielstand» vermerkt. Die erste Zahl des Spielstandes ist immer die Punktezahl der Mannschaft die ausgewechselt hat.
- e) Ausnahmsweise Auswechslungen eines verletzten Spielers oder Ersatz eines verletzten Liberos müssen unter «Bemerkungen» eingetragen werden. Der Schreiber muss den Satz, Name der Mannschaft, Nummer und Name des verletzten Spielers oder Liberos und den neuen Spieler oder Libero, sowie den Punktestand beim Wechsel eintragen.

du joueur qui quitte le terrain. Ce dernier numéro est entouré afin d'indiquer que le joueur n'a plus le droit à faire un remplacement régulier pendant le set en cours.

- d) Le score atteint par les équipes à ce moment-là sera enregistré dans la case du bas de la ligne «Résultat» (comme sous b).
- e) Pour un changement exceptionnel d'un joueur ou du Libéro blessé, l'inscription se fera sous «Remarques». Le marqueur inscrit le set, le nom de l'équipe, numéro et nom du joueur ou Libéro et le nouveau joueur ou Libéro blessé et les points au moment du changement.

3.4 Auszeiten

Unterhalb der «Punkte» Skala befinden sich zwei Kästchen mit der Bezeichnung «Auszeit».

"T"
8 : 17
12 : 22

- a) Bei der ersten Auszeit einer Mannschaft trägt der Schreiber den aktuellen Spielstand in das obere Kästchen ein.
- b) Bei der zweiten Auszeit dieser Mannschaft trägt der Schreiber den derzeitigen Spielstand in das untere Kästchen ein. Die erste Zahl des Spielstandes ist immer die aktuelle Punktezahl der Mannschaft, die die Auszeit beantragt hat.

3.4 Temps-morts

Sous la colonne des points de chaque équipe se trouvent deux cases surmontées de la lettre «T».

- a) Lorsqu'une équipe demande son premier temps-mort, le marqueur enregistre, dans la case du haut, le score atteint par les deux équipes à ce moment-là.
- b) Lorsque la même équipe demande son second temps-mort, le marqueur enregistre, dans la case du bas, le score atteint par les deux équipes à ce moment-là. Le premier nombre du score est toujours celui atteint par l'équipe qui a fait la demande du temps-mort.

b) Sanktionen für Verzögerungen

Punkte	Points	Punti
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20

1. Sanktionen für Verzögerungen werden im linken unteren Rechteckfeld des Spielberichts Bogens vermerkt, dabei erscheint in der entsprechenden Spalte (für Verwarnung, für Bestrafung) ein «D». In die folgende Spalte ist zur Bezeichnung der Mannschaft ein «A» oder «B» einzusetzen. Der Satz und der Spielstand im Augenblick der Sanktion werden in den letzten Spalten aufgeführt.
2. Alle anderen Eintragungen (z. B. Verzögerung des Spielbeginns, usw.) werden in der Rubrik «Bemerkungen» eingetragen. Der Schreiber vermerkt dies, in dem er die entsprechend erzielten Punkte in der «Punkte» Skala mit einem Kreis versieht.

b) Sanctions pour retard

1. Pour les sanctions d'équipe pour retard de jeu, il faut inscrire la lettre «D» dans la case correspondante. Ensuite inscrire l'équipe «A» ou «B», le set et le score.
2. Pour les autres inscriptions (ex: retard du début du match, etc.) on utilisera la rubrique «Remarques». Les points obtenus suite à une pénalisation (retard de jeu) d'un adversaire sont entourés d'un cercle dans la colonne des points.

IV. NACH DEM SPIEL

Nach jedem Satz und nach dem Spiel füllt der Schreiber u.a. die Tabelle "Endresultat" aus:

- 4.1 Er trägt den Namen der Mannschaft «A» in den linken Teil und den Namen der Mannschaft «B» in den rechten Teil der Tabelle ein.
- 4.2 In der Spalte «Satz (Dauer)» wird zwischen den Klammern die Dauer eines jeden Satzes und darunter die Gesamtspielzeit aller Sätze in Minuten eingetragen (ohne Satzpausen).

IV. APRES LE MATCH

Le marqueur remplit le tableau «Résultat final» comme suit:

- 4.1 Les noms des équipes «A» et «B» dans la partie gauche, respectivement droite du tableau.
- 4.2 Dans la colonne «durée (des sets)», entre parenthèses, la durée de chaque set et dessous, dans la case «Total min.», la durée totale du match (sans les pauses entre les sets).

Protesten. Der Mannschaftskapitän diktiert den Protest oder schreibt ihn in die Rubrik «Bemerkungen» selbst.

remarques ou éventuels protêts dans la rubrique «Remarques».

4.10 Abschliessend werden an den dafür vorgesehenen Stellen die Unterschriften zur Bestätigung in folgender Reihenfolge geleistet:

4.10 A la fin, les signatures sont enregistrées dans la section «Approbation» dans l'ordre suivant:

- a) der Schreiber-Assistent und/oder der Schreiber
- b) die beiden Mannschaftskapitäne
- c) der zweite Schiedsrichter
- d) der erste Schiedsrichter.

- a) le marqueur (et le marqueur assistant, si présent)
- b) les deux capitaines
- c) le second arbitre
- d) le premier arbitre.

4.11 Der Spielberichtsbogen wird in der Regel dreifach ausgegeben (für den Ausrichter (RV, SVBV, CEV, FIVB) und für beide Mannschaften). Falls erforderlich, sind zusätzliche Exemplare herzustellen.

4.11 La feuille de match est en général remplie en trois exemplaires:
 - l'original pour l'organisateur (ex: AR, FSVB, CEV, FIVB);
 - une copie pour chaque équipe.
 En cas de nécessité, on effectuera des copies supplémentaires.

Endresultat/Résultat final/Risultato finale									
Mannschaft A Equipe Squadra					Mannschaft B Equipe Squadra				
T	S/R	G/V	Punkte Points Punti	Satz (Dauer) Set (Durée) Set (Durata)	Punkte Points Punti	G/V	S/R	T	
0	2	1	25	1. (27)	22	0	0	2	
2	4	0	21	2. (23)	25	1	0	1	
2	4	0	19	3. (22)	25	1	0	1	
2	0	1	25	4. (23)	18	0	0	2	
2	1	1	18	5. (13)	16	0	0	2	
8	11	3	108	Total (108)	106	2	0	8	
Beginn/Début/Inizio				Ende/Fin/Fine		Dauer/Durée/Durata			
20 h 30 min				22 h 30 min		2 h 0 min			
Gewinner/Vainqueur/Vincitore									
VBC Blau 3: 2									



NOTIZEN

NOTES



NOTIZEN

NOTES