



DEUTSCHER CATCH'N SERVE BALL E.V.

REGELWERK

Stand: Juli 2026

Catch'n Serve Ball kurz erklärt

Catch'n Serve Ball ist eine sehr leicht zugängliche Mannschaftssportart, bei der die Spieler den Ball fangen und über das Netz zu ihren Gegnern werfen. Der Sport basiert auf den Grundideen des Volleyballs, bricht jedoch eine entscheidende Barriere: Der Ball wird nicht direkt geschlagen, sondern gefangen und geworfen.

Durch seine Einfachheit ist Catch'n Serve Ball in jedem Alter leicht zu erlernen, auch ohne vorherige sportliche Erfahrung, und bietet dennoch das Potenzial für Wettkampfspiele auf sehr hohem Niveau.

- **Der Clou:** Der Einstieg in den Sport ist kinderleicht. Es braucht keine jahrelange Volleyball-Technik, um sofort epische Ballwechsel und echten Teamgeist zu erleben.
- **Für wen?** Ursprünglich in Südamerika als Sportart für Mütter und Frauen gestartet, verbindet der Sport heute Generationen. Er fördert die Fitness, die Koordination und vor allem den sozialen Zusammenhalt.
- **Das Gefühl:** Schnell, taktisch, extrem teamorientiert – und mit Suchtfaktor ab der ersten Minute!

Die deutschen Catch'n Serve Ball Regeln basieren auf den Regeln des Internationalen Catch'n Serve Ball Verbandes (ICSFB): <https://www.catchandserve-ball.com/>

Catch'n Serve Ball folgt einer Fairplay-Richtlinie

*Respekt – Freundschaft – Teamgeist – Gleichberechtigung – Integrität – Solidarität – Toleranz
– dopingfreier Sport – Einhaltung der Regeln*

Die folgenden Regeln sollen gewährleisten, dass jede/r Spieler*in und jede Mannschaft die gleichen Chancen auf dem Spielfeld erhalten.

1. TEIL – DAS SPIEL.....	4
KAPITEL 1 – SPIELANLAGE UND AUSRÜSTUNG.....	5
1. Die Spielfläche.....	5
2. Netz und Netzpfeosten.....	6
3. Der Ball.....	7
KAPITEL 2 – DIE BETEILIGTEN.....	8
4. Teams.....	8
5. Team Management.....	9
KAPITEL 3 – SPIELFORMAT.....	12
6. Punkt-, Satz- und Spielgewinn.....	12
7. Aufbau des Spiels.....	13
KAPITEL 4 – SPIELAKTIONEN.....	16
8. Spielphasen.....	16
9. Das Spielen des Balles.....	16
10. Ball am Netz.....	18
11. Service.....	20
12. Der Angriff.....	22
13. Block.....	23
KAPITEL 5 – UNTERBRECHUNGEN UND VERZÖGERUNGEN.....	25
14. Reguläre Spielunterbrechungen.....	25
15. Spielverzögerungen.....	27
16. Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen.....	28
17. Pausen zwischen den Sätzen und Seitenwechsel.....	28
KAPITEL 6 – DIE LIBERA.....	29
18. Die Libera.....	29
KAPITEL 7 – VERHALTEN DER TEILNEHMERINNEN.....	31
19. Verhaltensanforderungen.....	31
20. Unkorrektes Verhalten und Sanktionen.....	32
TEIL 2 – DAS SCHIEDSGERICHT, IHRE ZUSTÄNDIGKEITEN UND OFFIZIELLE ZEICHEN.....	34
KAPITEL 8 – DAS SCHIEDSGERICHT.....	35
21. Das Schiedsgericht und Verfahrensweisen.....	35
22. 1. Schiedsrichter*in.....	35
23. 2. Schiedsrichter*in (falls vorhanden).....	37
24. Schreiber*in.....	38

25.	Linienrichter*innen (falls vorhanden).....	39
26.	Offizielle Signale.....	40
TEIL 3 – DIAGRAMME.....		41
ABBILDUNGEN.....		41
Diagramm 1 – Spielfläche und Spielfeld.....		41
Diagramm 2 – Das Netz, die Antennen und der Überquerungssektor.....		42

TEIL 1 – DAS SPIEL

KAPITEL 1 – SPIELANLAGE UND AUSRÜSTUNG

1. Die Spielfläche

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld sowie die Freizone. Sie muss rechteckig und symmetrisch sein (Diagramm 1).

1.1 Abmessungen

1.1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18x9 m und ist an allen Seiten von einer mindestens 3 m breiten Freizone umgeben.

1.1.2 Der freie Spielraum ist der Raum oberhalb der Spielfläche, der frei von jedem Hindernis sein muss. Er ist mindestens 7 m hoch, gemessen von der Oberfläche.

1.2 Oberfläche der Spielfläche

1.2.1 Die Oberfläche der Spielfläche muss eben, waagrecht und gleichmäßig sein. Es dürfen keine Gegenstände am Feld sein, die zu Verletzungen führen können. Es ist verboten, auf rauen oder rutschigen Oberflächen zu spielen.

1.2.2 Die Oberfläche des Spielfeldes muss von heller Farbe sein.

1.3 Die Linien auf dem Feld

1.3.1 Die Linien sind 5 cm breit. Sie müssen gut sichtbar sein und sich von der Umgebung sowie anderen Linien am Feld farblich unterscheiden.

1.3.2 Begrenzungslinien

Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld. Die Seitenlinien und die Grundlinien sind innerhalb der Spielfeldabmessungen gezeichnet.

1.3.3 Mittellinie

Die Mittellinie trennt das Spielfeld in 2 gleichmäßig große Felder mit je 9 x 9 Metern Fläche. Die Mittellinie erstreckt sich unter dem Netz von einer Seitenlinie zur anderen.

1.3.4 Angriffslinie

In jedem Feld markiert die Angriffslinie (3-Meter Linie) die Vorderzone. Die hintere Kante der Angriffslinie ist 3 m von der Achse der Mittellinie entfernt gekennzeichnet.

1.4 Zonen und Flächen

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.

1.4.2 Servicezone

Die Servicezone ist eine 9 m breite Fläche hinter jeder Grundlinie.

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 Servicezone. In der Tiefe erstreckt sich die Servicezone bis zum Ende der Freizone.

1.4.3 Wechselzone

Die Wechselzone wird von der Verlängerung beider Angriffslinien bis zum Schreibertisch begrenzt.

Die Wechselzone der Libera befindet sich zwischen der Spielerinnenbank und der Hinterzone des Spielfeldes.

2. Netz und Netzpfeosten

2.1 Netzhöhe

2.1.1 Senkrecht über der Mittellinie befindet sich ein Netz, dessen Oberkante auf einer Höhe von 2,24 m liegt.

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.

2.2 Beschaffenheit des Netzes

2.2.1 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.

2.2.2 An seiner Oberkante befindet sich ein waagrechtes, auf 7 cm Breite ungefaltetes 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 Pfeosten zu befestigen und die Oberkante straff zu halten.

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

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

2.3 Antennen

Eine Antenne ist ein flexibler Stab, 1,80 Meter lang und 10mm im Durchmesser, hergestellt aus Glasfiber oder ähnlichem Material.

Jede Antenne ist an der äußeren Kante jedes Seitenbandes befestigt. Die Antennen sind auf der jeweils gegenüberliegenden Seite des Netzes platziert.

Die oberen 80 cm jeder Antenne ragen über das Netz und sind durch Streifen von je 10 cm in kontrastierenden Farben gekennzeichnet, vorzugsweise rot und weiß.

Die Antennen gelten als Teil des Netzes und begrenzen seitlich den Überquerungssektor.

2.4 Netzpfeosten

2.4.1 Die Pfeosten, die das Netz halten, befinden sich im Optimalfall in einem Abstand von 0,50 bis 1 m auöerhalb der Seitenlinien. Sie sind 2,55 m hoch und vorzugsweise verstellbar.

2.4.2 Alle geföhrlichen und behindernden Konstruktionen sind zu vermeiden.

Anmerkung: Abweichungen in der Beschaffenheit der Halle sind möglich, aber auf alle Fälle mit dem Deutschen Catch'n Serve Ball Office rechtzeitig abzusprechen.

3. Der Ball

3.1 Der Ball

Der Ball ist kugelförmig, aus weichem Leder oder synthetischem Leder, der Kern ist aus Gummi. Die Farbe ist hell oder eine Kombination verschiedener Farben. Der Umfang beträgt 65-67 cm, das Gewicht 260-280g. Der Balldruck soll 0.30 bis 0.325 kg/cm² (294.3 bis 318.82 mbar/hPa) betragen.

Bei Deutschen Catch'n Serve Ball Ligaspielen ist der eigens angefertigte Catch'n Serve Ball zu verwenden.

3.2 Gleichartigkeit der Bälle

Alle Bälle, die während eines bestimmten Spiels verwendet werden, müssen in Umfang, Gewicht, Druck, Modell, Farbe usw. identisch sein.

KAPITEL 2 – DIE BETEILIGTEN

4. Teams

4.1 Die Zusammensetzung der Teams

4.1.1 Ein Team darf aus nicht mehr als 14 Spieler*innen, einer Coach und einer Assistent*in (Assistant Coach oder anderer Offizieller) bestehen.

4.1.2 Eine der Spieler*innen, aber nicht die Libera, ist die Teamkapitän*in und muss auf dem Spielbericht als solche eingetragen werden.

4.1.3 Eine Spieler*in ist nur spielberechtigt, nachdem sie eine Lizenz vorgelegt hat, die von der Ligaverwaltung ausgegeben wurde.

Eine Spieler*in, die nicht zu Beginn der Spielzeit anwesend ist, darf nicht in dem Satz spielen, bei dem sie zu spät war. Diese Spieler*in darf aber im folgenden Satz spielen, falls die Schiedsrichter*in bestätigt, dass sie sich ausweisen kann.

Ein Team mit weniger als 6 Spieler*innen wird als unvollständig erklärt und darf das Match nicht beginnen. Das Team wird mit einem „Nichtantritt“ bestraft.

Wenn ein Team mindestens 7 Spieler*innen nennt, kann eine der Spieler*innen (aber nicht die Teamkapitänin) vor jedem Satz als Libera ernannt werden.

Wenn ein Team mindestens 8 Spieler*innen hat, können zwei Spieler*innen (aber nicht die Teamkapitän*in) vor jedem Satz als Libera ernannt werden.

*4.2. Plätze für die Spieler*innen*

4.2.1 Während des Spiels müssen die Ersatzspieler*innen sowie die Betreuer*innen auf der Bank ihres Teams sitzen oder sie stehen im dafür vorgesehenen Bereich am Rande der Servicezone (Aufwärmzone). Die Teambänke befinden sich seitlich neben dem Schreibertisch außerhalb der Freizone.

4.2.2 Nur den Teammitgliedern ist es gestattet, während des Spiels auf der Bank zu sitzen und am offiziellen Einspielen teilzunehmen.

4.2.3 Die Spieler*innen, die nicht spielen, dürfen sich ohne Ball wie folgt aufwärmen: Während des Spiels auf den Aufwärmflächen.

Während der Time-outs in der Freizone hinter dem Spielfeld.

Während den Satzpausen ist es den Spieler*innen erlaubt, sich mit dem Ball innerhalb des Spielfeldes aufzuwärmen.

4.3 Kleidung

Die Kleidung der Spieler*innen umfasst ein Trikot, Socken und Sportschuhe, Sporthose (lang oder kurz), sportgerechter, kurzer Rock o.ä.

4.3.1 Die Trikots, Hosen/Röcke und Socken müssen sauber und bezüglich der Farbe und des Designs im gesamten Team einheitlich sein (ausgenommen ist die Libera).

4.3.2 Die Sportschuhe müssen leicht, flach und flexibel sein, mit einer abriebbaren Sohle, die keine Markierungen auf dem Boden hinterlässt.

4.3.3. Die Trikots der Spieler*innen müssen nummeriert werden.

4.3.3.1 Die Nummer muss auf der Vorderseite der Trikots sowie in der Mitte der Rückseite platziert sein. Die Farbe und Helligkeit der Zahlen müssen mit der Farbe und Helligkeit der Shirts kontrastieren.

4.3.3.2 Die Nummern sollten auf der Vorderseite mindestens 15 cm und auf der Rückseite mindestens 20 cm hoch sein. Die Breite der Streifen sollte mindestens 2 cm sein.

4.3.4 Auf der Vorderseite unter der Zahl der Teamkapitän*in muss ein Streifen (ca. 8 x 2 cm) angebracht sein.

4.3.5 Es ist verboten, Trikots zu tragen, die sich in der Farbe von denen der übrigen Spieler*innen (außer der Libera) unterscheidet und/oder ohne ordnungsgemäße Nummern zu spielen.

4.3.6 Es ist erlaubt, auf eigene Gefahr mit Kopftuch zu spielen. Das Kopftuch muss aber gut befestigt sein, um Verletzungen zu vermeiden.

4.4 Ausnahmen

Die Schiedsrichter*in darf einer Spielerin oder auch mehreren Spieler*innen gestatten:

4.4.1 durchnässte Spielkleidung zwischen den Sätzen oder nach einer Auswechslung zu wechseln, vorausgesetzt, die neue Spielkleidung in Farbe, Modell und Nummer gleich ist;

4.4.3 bei kühlem Wetter in Trainingsanzügen zu spielen, vorausgesetzt, dass diese beim gesamten Team in Farbe und Modell gleich (ausgenommen ist die Libera) sowie entsprechend der Regel 4.3.3 nummeriert sind.

4.4.4 In Ausnahmefällen ist das Spielen mit einer Nummer (nur auf der Rückseite) gestattet, wenn die Nummer deutlich sichtbar ist und alle Voraussetzungen erfüllt.

4.5 Verbotene Gegenstände

4.5.1 Es ist verboten, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen verursachen können (Uhr, Halskette, Ohrringe usw.) oder einer Spielerin einen künstlichen Vorteil verschaffen können.

4.5.2 Spielerinnen dürfen auf eigene Gefahr Brillen oder Kontaktlinsen tragen.

4.5.3 Während des Aufwärmens und des regulären Spiels ist die Verwendung von Magnesium, Cremes und Handschuhen zur Verbesserung des Griffs am Ball nicht gestattet. Nur das Taping zum Schutz der Finger ist zulässig.

5. Team Management

Sowohl die Teamkapitän*in, als auch die Coach sind für das Verhalten und die Disziplin ihrer Teammitglieder verantwortlich.

Die Libera kann nicht als Teamkapitän*in agieren.

5.1. Teamkapitän*in

5.1.1 Vor dem Spiel unterschreibt die Teamkapitän*in den Spielberichtsbogen und repräsentiert ihr Team bei der Auslosung.

5.1.2 Während des Spiels und während sie auf dem Spielfeld ist, ist die Teamkapitän*in auch Spielkapitän*in. Wenn die Teamkapitän*in nicht auf dem Spielfeld ist, ernennt die Coach oder die Teamkapitän*in eine andere Spieler*in, die auf dem Spielfeld steht, aber nicht die Libera, zur Spielkapitän*in. Die neu ernannte Spielkapitän*in ist solange Spielkapitän*in bis sie selbst ersetzt wird oder die Teamkapitän*in auf das Spielfeld zurückkehrt bzw. wenn der Satz zu Ende ist.

5.1.3 Die Spielkapitän*in ist das einzige Teammitglied, dem es gestattet ist, mit der Schiedsrichter*in zu sprechen, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet:

5.1.3.1 um Erläuterungen über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erbitten und auch Bitten oder Fragen ihrer Teammitglieder zu übermitteln. Wenn die Spielkapitän*in mit der Erläuterung der Schiedsrichter*in nicht einverstanden ist, kann sie gegen diese Entscheidung protestieren. Sie muss der Schiedsrichter*in sofort mitteilen, dass sie sich das Recht vorbehält, am Ende des Spiels einen offiziellen Protest im Spielberichtsbogen einzutragen;

5.1.3.2 um die Genehmigung zu erbitten, die Spielkleidung ganz oder teilweise zu wechseln, die Aufstellung der Teams zu überprüfen sowie den Boden, das Netz, den Ball usw. zu überprüfen.

5.1.4 in Abwesenheit der Coaches nach Auszeiten und Spieler*innenauswechslungen zu fragen.

5.1.5 Nach dem Spiel hat die Teamkapitän*in

5.1.3.1 der Schiedsrichter*in zu danken und den Spielberichtsbogen zur Bestätigung des Resultats zu unterschreiben;

5.1.3.2 die Möglichkeit, falls sie (oder die eingewechselte Spielkapitän*in) zuvor ihre gegenteilige Auffassung der Schiedsrichter*in mitgeteilt hat, diese zu bestätigen und als offiziellen Protest im Spielberichtsbogen einzutragen bzw. eintragen zu lassen.

5.2. Die Coach

5.2.1 Während des Spiels leitet die Coach das Spiel ihres Teams von außerhalb des Spielfeldes aus. Sie bestimmt die Startaufstellung, Auswechslungen und nimmt Time-outs. Für diesen Aufgabenbereich ist ihre Ansprechperson die Schiedsrichte*in.

5.2.2 Während des Spiels hat die Coach u.a. folgende Aufgaben:

5.2.2.1 sie übergibt vor jedem Satz der Schreiber*in (oder zweiten bzw. ersten Schiedsrichter*in) den ordnungsgemäß ausgefüllten und unterschriebenen Aufstellungszettel; sie sitzt auf der Teambank am nächsten zur Schreiber*n, darf aber diese verlassen;

5.2.2.2 sie beantragt Auszeiten und Auswechslungen;

5.2.2.3 sie darf ebenso wie die anderen Teammitglieder den auf dem Feld befindlichen Spieler*innen Anweisungen erteilen. Dazu darf sie innerhalb der Freizone im Bereich vor ihrer Teambank, von der Verlängerung der Angriffslinie bis zur Aufwärmfläche stehen oder sich dort bewegen. Dabei darf sie das Spiel nicht beeinträchtigen oder verzögern; 5.2.2.5 sie darf nach einer Überprüfung der Positionen der Teamspieler*innen fragen.

5.3 Die Assistent Coach

5.3.1 Der Assistent Coach sitzt auf der Teambank, hat aber kein Recht, in das Spiel aktiv einzuwirken.

5.3.2 Wenn die Coach ihr Team aus irgendeinem Grund, einschließlich auftretender Sanktionen, verlassen muss, kann die Assistent Coach auf Antrag der Spielkapitän*in und nach Genehmigung der Schiedsrichter*in die Rollen des Coaches für die Dauer der Abwesenheit des Coaches übernehmen.

KAPITEL 3 – SPIELFORMAT

6. Punkt-, Satz- und Spielgewinn

6.1 Punktgewinn

6.1.1 Punkt

Ein Team erhält einen Punkt:

6.1.1.1 wenn es ihm gelingt, den Ball auf den Boden des gegnerischen Spielfeldes zu spielen;

6.1.1.2 wenn das gegnerische Team einen Fehler begeht;

6.1.1.3 wenn das gegnerische Team eine Bestrafung erhält.

6.1.2 Fehler

Ein Team begeht einen Fehler, wenn es eine nicht regelgerechte Spielaktion ausführt (oder die Regel auf andere Weise verletzt). Die Schiedsrichter*innen 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 Services (Einwurf des Balles) bis der Ball aus dem Spiel ist.

6.1.3.1 Gewinnt das servierende Team einen Spielzug, erhält es einen Punkt und behält das Servicerecht.

6.1.3.2 Gewinnt das annehmende Team einen Spielzug, erhält es einen Punkt sowie das Servicerecht.

6.2 Satzgewinn

Das Team, das als erstes 21 Punkte erzielt, mit einem Minimum Vorsprung von 2 Punkten, gewinnt den Satz (außer den entscheidenden Satz, welcher auf 15 Punkte gespielt wird, mit 2 Punkten Unterschied). Im Falle eines Punktegleichstandes, z.B. 20:20, geht das Spiel weiter, bis ein 2-Punkte-Unterschied erreicht wird (20:22, 21:23, 22:24 ...)

6.3 Spielgewinn

6.3.1 Das Team, das 2 Sätze gewinnt, gewinnt das Spiel.

6.3.2 Im Falle eines Satzgleichstandes (1:1 in gewonnenen Sätzen), wird ein

Entscheidungssatz auf 15 Punkte mit einem Minimum von 2 Punkten Unterschied gespielt.

6.4 Nichtantritt und unvollständiges Team

6.4.1 Wenn sich ein Team trotz Aufforderung weigert zu spielen, wird es als nicht angetreten erklärt und verliert das Spiel mit dem Ergebnis von 0-2 für das Spiel und 0-21 für jeden Satz.

6.4.2 Ein Team, das 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 Ein für den Satz oder für das Spiel unvollständig erklärtes Team verliert den Satz oder das Spiel. Dem gegnerischen Team werden die zum Satzgewinn fehlenden Punkte oder die zum Spielgewinn fehlenden Punkte und Sätze zuerkannt. Das unvollständige Team behält ihre Punkte und Sätze.

7. Aufbau des Spiels

7.1 Die Auslosung

Vor dem Spiel führt die Schiedsrichter*in die Auslosung durch, um das Servicerecht und die Spielfeldseite im ersten Satz zu ermitteln. Falls ein Entscheidungssatz erforderlich ist, wird eine neue Auslosung ausgeübt.

7.1.1 Die Auslosung wird in Anwesenheit der beiden Teamkapitän*innen durchgeführt.

7.1.2 Die Gewinnerin der Auslosung wählt:

ENTWEDER

7.1.2.1 das Recht das Service auszuführen oder es anzunehmen,

ODER

7.1.2.2 die Spielfeldseite.

Die Verliererin nimmt die verbleibende Auswahl vor.

7.2 Das offizielle Warmup

7.2.1 Den Teams ist ein 15-minütiges offizielles Aufwärmen vor dem Spiel gestattet.

7.2.2 Die Auslosung wird 16 Minuten vor Beginn des Spiels durchgeführt. Danach dürfen die Teams am Netz aufwärmen.

Jedes Team erhält eine Hälfte des Spielfelds zum Aufwärmen.

7.3 Startaufstellung der Teams

7.3.1 Während der gesamten Spielzeit muss jedes Team 6 Spieler*innen am Spielfeld haben. Die Startaufstellung des Teams zeigt die Rotationsfolge der Spieler*innen auf dem Feld an. Diese Reihenfolge muss im gesamten Satz beibehalten werden.

7.3.2 Vor Beginn jedes Satzes muss die Coach die Startaufstellung ihres Teams auf einem Aufstellungszettel festlegen. Dieser ordnungsgemäß ausgefüllte und unterschriebene Aufstellungszettel muss der Schiedsrichter*in oder Schreiber*in übergeben werden.

7.3.3 Jene Spieler*innen, die nicht in der Startaufstellung aufgeschrieben sind, sind die Auswechselspieler*innen (ausgenommen die Libera).

7.3.4 Sobald der Aufstellungszettel in den Händen der Schiedsrichter*in oder Schreiber*in ist, können keine weiteren Änderungen in der Startaufstellung vorgenommen werden, es sei denn, es erfolgt eine reguläre Auswechslung zu Spielbeginn.

7.3.5 Abweichungen zwischen den Positionen der Spieler*innen auf dem Feld und dem Aufstellungszettel:

7.3.5.1 Wenn eine solche Abweichung vor dem Beginn des Satzes festgestellt wird, müssen die Positionen der Spieler*innen gemäß dem Aufstellungszettel korrigiert werden. Dies erfolgt ohne Bestrafung.

7.3.5.2 Wenn vor Beginn des Satzes eine Spieler*in auf dem Spielfeld steht, die nicht auf dem Aufstellungszettel eingetragen ist, muss diese Spieler*in gemäß des Aufstellungzettels ersetzt werden. Dies erfolgt ohne Bestrafung.

7.3.5.3 Will die Coach jedoch eine Spieler*in auf dem Spielfeld lassen, die nicht am Aufstellungszettel eingetragen ist, so muss sie einen Spieler*innenwechsel anfordern, welcher am Spielberichtsbogen auch eingetragen werden muss.

Wenn eine Abweichung später entdeckt wird, muss das fehlerhafte Team in die richtigen Positionen zurückkehren. Das gegnerische Team erzielt einen Punkt und erhält das nächste Servicerecht.

7.4 Positionen

In dem Moment, in dem der Ball von der servierenden Spieler*in eingeworfen wird, müssen sich alle Spieler*innen in der richtigen Position auf dem Spielfeld befinden (außer der Servicespieler*in).

7.4.1 Die Spieler*innenpositionen sind wie folgt nummeriert:

7.4.1.1 Die drei Spieler*innen entlang des Netzes sind Vorderspielerinnen und besetzen die Positionen IV (vorne links), III (vorne Mitte) und II (vorne rechts).

7.4.1.2 Die drei anderen Spieler*innen sind Hinterfeldspieler*innen und besetzen die Positionen V (hinten links) VI (hintere Mitte) und I (hinten rechts) besetzen.

7.4.2 Die regelkonforme Positionierung der Spieler*innen untereinander:

Jede Hinterfeldspieler*in muss hinter ihrer diagonalen Vorderspieler*in positioniert sein. Alle Spieler*innen müssen gemäß ihrer Position aufgestellt sein.

Die Positionierung der Spieler*innen wird gemäß den Positionen ihrer Füße, bestimmt und kontrolliert: Mindestens ein Teil des Fußes jeder Vorderspieler*in muss näher an der Mittellinie sein als die Füße der jeweiligen Hinterfeldspieler*in. Mindestens ein Teil des Fußes jeder rechten (linken) Spieler*in muss näher an der rechten (linken) Seitenlinie sein als die Füße der mittleren Spieler*in in derselben Reihe.

Nach der Durchführung des Services, dürfen sich die Spieler*innen von ihrem Platz bewegen und einen anderen Platz in derselben Reihe besetzen.

7.5 Positionsfehler

7.5.1 Ein Team begeht einen Positionsfehler, wenn eine Spieler*in nicht in der richtigen Position ist, wenn der Ball von der Servierenden eingeworfen wird.

7.5.2 Wenn die Servierer*in im Moment des Wurfes einen Fehler begeht, gilt dieser in Bezug auf einen Positionsfehler als der zuerst begangene.

7.5.3 Wenn das Service nach dem Wurf des Balles fehlerhaft wird, ist der Positionsfehler zu ahnden.

7.5.4 Ein Positionsfehler führt zu folgenden Konsequenzen:

7.5.4.1 das Team wird mit einem Spielzugverlust belegt;

7.5.4.2 die Positionen der Spieler*innen werden berichtigt.

7.6 Rotation

7.6.1 Die Reihenfolge der Rotation wird durch die Startaufstellung des Teams bestimmt und durch die Servicereihenfolge sowie der Positionen der Spieler*innen während des Spiels kontrolliert.

7.6.2 Wenn das annehmende Team das Servicerecht erhalten hat, drehen sich dessen Spieler*innen um eine Position im Uhrzeigersinn weiter. Die Spieler*in in Position II dreht sich auf Position I weiter und macht das Service. Die Spielerin in Position I rotiert auf Position VI weiter usw.

7.7 Rotationsfehler

7.7.1 Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn das Service nicht gemäß der Rotationsreihenfolge ausgeführt wird. Der Rotationsfehler führt zu folgenden Konsequenzen:

7.7.1.1 Das Team wird mit einem Spielzugverlust belegt;

7.7.1.2 die Rotationsfolge der Spieler*innen wird berichtet.

7.7.2 Zusätzlich muss die Schreiber*in den genauen Zeitpunkt des Fehlers feststellen. Alle durch das schuldige Team danach erzielten Punkte werden annulliert. Die Punkte der Gegner bleiben erhalten.

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

KAPITEL 4 – SPIELAKTIONEN

8. Spielphasen

8.1 Ball im Spiel

Ein Ball wird als „im Spiel“ betrachtet, wenn der von der Schiedsrichter*in genehmigte Service ausgeführt wird.

8.2 Ball aus dem Spiel

Ein Ball wird in dem Moment als „aus dem Spiel“ betrachtet, wenn von der Schiedsrichter*in abgepfiffen wird.

8.3 Ball „in“

Der Ball ist "in", wenn er den Boden des Spielfeldes innerhalb der Spielfeldlinien einschließlich der Begrenzungslinien berührt.

8.4 Ball „out“

Der Ball ist „out“, wenn:

8.4.1 Der Ball den Boden außerhalb der Spielfeldlinien berührt.

8.4.2 Der Ball einen Gegenstand außerhalb des Spielfeldes berührt, die Decke oder auch eine Person, die nicht Teil des Spiels ist.

8.4.3 Der Ball die Antennen berührt, die Pfosten oder das Netz außerhalb der Seitenbänder.

8.4.4 Der Ball das Netz außerhalb des regelkonformen Überquerungssektors überquert.

8.4.5 Der Ball die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig überquert.

9. Das Spielen des Balles

Jedes Team muss innerhalb seiner eigenen Spielfläche und innerhalb seines eigenen Spielraumes spielen. Der Ball darf aber von außerhalb der Freizone zurückgespielt werden.

9.1 Kontakte innerhalb des Teams

Als Kontakt ist jeder Kontakt einer Spieler*in mit dem Ball zu verstehen. Jedes Team hat maximal 3 Kontakte mit dem Ball (zusätzlich zum Block), um den Ball zurückzuspielen. Daher sind maximal 2 Pässe zwischen den Spieler*innen eines Teams erlaubt. Wenn es zu mehr Kontakten kommt, ist das ein Fehler ("4-Kontaktfehler").

9.1.1 Aufeinanderfolgende Kontakte:

Eine Spieler*in darf den Ball mehrfach hintereinander berühren, wenn sie den Ball fängt, vorausgesetzt, dass alle aufeinanderfolgenden Kontakte nacheinander und ohne Unterstützung eines äußeren Gegenstandes passieren. Aufeinanderfolgende Kontakte, die von Spieler*innen nicht zum Zweck des Fangens des Balles verwendet werden, gelten als Fehler.

9.1.2 Gleichzeitige Kontakte:

Zwei oder drei Spieler*innen dürfen den Ball gleichzeitig berühren. Wenn 2 (3) Teamspieler*innen den Ball gleichzeitig berühren, so wird das auch als 2 (3) Kontakte gezählt (mit Ausnahme vom Block). Wenn nur eine Spieler*in den Ball berührt, wird nur ein Kontakt gezählt.

Wenn zwei Gegner*innen den Ball gleichzeitig über dem Netz berühren und der Ball im Spiel bleibt, erhält das Team, auf dessen Seite der Ball fällt, das Recht auf 3 weitere Kontakte. Wenn ein solcher Ball ins "aus" geht, ist es ein Fehler für das Team auf der gegenüberliegenden Seite.

9.1.3 Kontakt mit Hilfestellung:

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

9.1.4 Ein „Herholen“ des Balles ist erlaubt.

9.2 Der Kontakt

9.2.1 Der Ball darf jeden Körperteil der Spieler*innen berühren.

9.2.2 Der Ball kann verschiedene Teile des Körpers berühren, wenn die Kontakte gleichzeitig oder aufeinanderfolgend erfolgen.

9.2.3 Ausnahmen:

9.2.3.1 Beim Blocken können mehrere aufeinander folgende Kontakte von ein oder zwei blockierenden Spieler*innen durchgeführt werden, vorausgesetzt, dass der Kontakt im Verlauf einer Aktion auftritt.

9.2.3.2 Es ist nicht erlaubt, den Ball absichtlich zu schlagen oder zu treten, um ihn zu fangen.

9.2.3.3 Ein Ball, der unbeabsichtigt von einer Spieler*in abprallt und regelkonform das Netz überquert, gilt als regelkonform gespielt und das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Team einen Punkt erzielt.

9.3 Schritte

9.3.1 Ein Schritt wird definiert als das Heben eines Fußes vom Boden und Platzieren an einem anderen Ort auf dem Platz.

9.3.2 Wenn der Ball in der Hand der Spieler*in ist, sind Schritte verboten mit Ausnahme der folgenden Situationen:

9.3.3 Wenn der Ball zwischen den Teammitgliedern gepasst wird, ist es gestattet, während des Passes einen Schritt zu machen.

9.3.4 Bis zu 2 Schritte, die mit einem Sprung enden, vorausgesetzt, dass ein Wurf erfolgt, bevor die Spieler*in landet.

9.3.5. Bis zu 3 Schritte, die mit einem Sprung auf beiden Füßen enden. Das Ziel der ersten beiden Schritte ist, sich vorwärts zu bewegen, und der dritte muss ein paralleler Beistellschritt sein, der nicht über die Linie des zweiten Schritts hinausgeht, und unter der Bedingung, dass der Wurf abgeschlossen ist, wenn die Spieler*in landet. Anmerkung: Diese Bewegung ist gleich einem Anlaufschritt beim Volleyball.

9.3.6 Beim Versuch den Ball zu fangen, sind Schritte nur erlaubt, wenn die Spieler*in versucht, sobald wie möglich stehen zu bleiben.

9.4 Den Ball halten

Es ist erlaubt, den Ball max. 1 Sekunde zu halten, bevor er weitergespielt wird.

9.5 Fehler beim Ballspielen

9.5.1 2 Kontakte: Eine Spieler*in berührt den Ball mehr als einmal und das nicht infolge aufeinanderfolgender Kontakte.

9.5.2 4 Kontakte: Ein Team berührt den Ball viermal, bevor er wieder an die Gegner*innen returniert wird.

9.5.3 Fangen mit Hilfestellungen: Eine Spieler*in fängt den Ball mittels Unterstützung einer Teamkolleg*in oder eines Gegenstandes innerhalb der Spielfläche.

9.5.4 Absichtliches Schlagen oder Treten des Balles.

9.5.5 Eine Spieler*in hält den Ball länger als eine Sekunde in den Händen.

9.5.6 Eine Spieler*in bewegt sich mit dem Ball in der Hand nicht regelkonform.

9.5.7 Eine Spieler*in fängt den Ball im Fallen, steht wieder auf und passt erst dann weiter. Erlaubt ist aber, wenn der Ball gleich vom Boden aus weitergespielt wird.

10. Ball am Netz

10.1 Ball überquert das Netz

10.1.1 Ein Ball, der auf die gegnerische Seite gespielt wird, muss das Netz über den dafür vorgesehenen Überquerungssektor queren. Der Überquerungssektor ist jener Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der wie folgt begrenzt ist:

10.1.1.1 unten, durch die Oberkante des Netzes;

10.1.1.2 seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung nach oben hin.

10.1.1.3 oben durch die Decke.

10.2 Ball berührt das Netz

Der Ball darf das Netz berühren, wenn er das Netz überquert. Der Ball darf jedoch die Antennen nicht berühren.

10.3 Ball im Netz

10.3.1 Es ist erlaubt, den Ball weiterzuspielen, falls er ins Netz fällt und von dort innerhalb der 3 erlaubten Fänge weitergespielt wird.

10.3.2 Falls der Ball das Netz zerreißt oder das Netz nach unten fällt, wird der Ballwechsel abgebrochen und muss erneut ausgespielt werden.

10.3.4 Es ist nicht erlaubt das Netz zu berühren oder es als Unterstützung zu benutzen, um einen Ball zu fangen, der aus dem Netz zurückprallt.

10.4 Über das Netz reichen

10.4.1 Eine Blockspieler*in darf beim Blocken den Ball, der von der gegnerischen Seite Richtung Netz gespielt wird, berühren, vorausgesetzt, dass sie das Spiel der Gegner*in weder vor noch während dessen Angriffswurfes behindert.

10.5 Eindringen unterhalb des Netzes

10.5.1 Das Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ist erlaubt, wenn dabei die Gegner*in nicht behindert wird.

10.5.2 Übertreten in das Spielfeld des Gegners, über die Mittellinie hinaus:

10.5.2.1 Es ist gestattet, das Spielfeld der Gegner*innen mit dem Fuß (den Füßen) zu berühren, solange dabei nicht der komplette Fuß (die kompletten Füße) übertritt und die Mittellinie noch berührt wird.

10.5.2.2 Es ist gestattet, das Spielfeld der Gegner*innen mit irgendeinem Teil des Körpers zu berühren, sofern es das Spiel der Gegner*innen nicht stört.

10.5.3 Nachdem der Ball aus dem Spiel ist, darf eine Spieler*in in das gegnerische Feld eindringen.

10.5.4 Eine Spieler*in darf in die gegnerische Freizone eindringen, vorausgesetzt, dass sie das gegnerische Spiel nicht behindert.

10.6 Kontakt mit dem Netz

10.6.1 Während der Ball im Spiel ist, ist allen Spieler*innen, die in der Ballspielaktion beteiligt sind, der Kontakt mit dem Netz nicht erlaubt und gilt als ein Fehler. Es ist kein Netzfehler, wenn die Netzberührung außerhalb der Spielsituation stattfindet und keinen Einfluss auf die Spielsituation hat.

10.6.2 Netzfehler einer Spieler*in: Berühren des oberen Bandes des Netzes beim Spielen des Balls; Anlehnen an das Netz beim Spielen des Balls; Ziehen am Netz – Verschaffung eines Vorteils gegenüber dem Gegner.

10.6.3 Spieler*innen dürfen die Pfosten, Seile oder andere Objekte außerhalb der Antennen, einschließlich des Netzes selbst, berühren, solange sie das Spiel dabei nicht stören.

10.6.4 Wenn eine Spieler*in mit dem Netz in Kontakt kommt, weil die gegnerischen Spieler*innen

den Ball in das Netz spielen, ist das kein Fehler.

10.7 Fehler am Netz

10.7.1 Eine Spieler*in berührt den Ball oder die Gegnerin im Spielraum der Gegner*in vor oder während des Angriffs der Gegner*in.

10.7.2 Eine Spieler*in behindert das Spiel der Gegner*in, indem sie in den Spielraum der Gegner*in unter dem Netz eindringt.

10.7.3 Der Fuß (die Füße) einer Spieler*in übertritt vollständig das gegnerische Spielfeld.

10.7.4 Der Ball in den Händen der Spieler*in überquert die vertikale Ebene unterhalb des Netzes vollständig.

10.7.5 Eine Spieler*in behindert das Spiel der Gegner*in (unter anderem) durch:

10.7.5.1 Berühren des Netzes beim Spielen des Balls;

10.7.5.2 Lehen auf dem Netz beim Spielen des Balls;

10.7.5.3 Reißen am Netz - Vorteil gegenüber den Gegner*innen.

11. Service

Als Service wird jener Akt bezeichnet, bei dem die Spieler*in auf der Position I den Ball ins Spiel wirft.

11.1. Das erste Service in einem Satz

11.1.1 Das erste Servicerecht im ersten Satz (und im entscheidenden Satz) wird von dem Team ausgeführt, das die Auslosung gewonnen hat und sich für das Servicerecht entschieden hat.

11.1.2 Die anderen Sätze werden durch das Service desjenigen Teams begonnen, das im vorangegangenen Satz nicht als erstes serviert hat.

11.2. Die Servicereihenfolge

11.2.1 Die Spieler*innen müssen gemäß der Reihenfolge auf dem Aufstellungszettel servieren.

11.2.2 Nach dem ersten Service in einem Satz wird die nächste Servicespieler*in wie folgt bestimmt:

11.2.2.1 Solange das Team, welches serviert, den Ballwechsel gewinnt, bleibt das Servicerecht bei derselben Spieler*in (oder ihrer Ersatzspieler*in).

11.2.2.2 Wenn das annehmende Team den Ballwechsel gewinnt, gewinnt es auch das Servicerecht und dreht vor dem Service eine Position weiter. Jene Spieler*in von Position II dreht zur Position I weiter und muss somit das Service ausführen.

11.3. Servicefreigabe

Die Schiedsrichter*in gibt das Service frei, nachdem sie überprüft hat, dass die Teams bereit sind zu spielen und dass die servierende Spieler*in im Besitz des Balles ist.

11.4. Service ausführen

11.4.1 Der Ball muss ins Spielfeld der Gegner*innen geworfen werden. Dies muss innerhalb 8 Sekunden nach Anpfiff der Schiedsrichter*in erfolgen.

11.4.2 Ein Service kann nicht mit einem Schlag erfolgen, sondern muss geworfen werden.

11.4.3 Die Servicespieler*in darf während des Servierens das Spielfeld nicht berühren.

11.4.4 Die Servicespieler*in muss den Ball innerhalb von 8 Sekunden nach dem Pfiff der Schiedsrichter*in werfen.

11.4.5 Ein Service, welches vor dem Abpfiff der Schiedsrichter*in ausgeführt wird, muss wiederholt werden.

11.4.6 Sichtblock

Ein Sichtblock ist nicht erlaubt und bedeutet aggressives Verhalten. Definition: ein Sichtblock ist, wenn eine Spieler*in oder eine Gruppe von Spieler*innen des servierenden Teams während der Ausführung des Services die Arme hinter dem Kopf bzw. oberhalb des Kopfes absichtlich positionieren, diese hin und her schwenken und/oder springen, sich seitwärts bewegen oder sich absichtlich zusammenstellen, um die Servicespieler*in und die Flugbahn des Balles zu verdecken. Die Kapitän*in des annehmenden Teams darf bei auffallendem Verhalten bei der/dem SR nachfragen bzw. sie/ihn darauf hinweisen. Ein Sichtblock ist aus der Sicht der/s SR schwer zu entscheiden, da ihr/sein Blickwinkel ein völlig anderer ist, als der einer Spieler*in. SR können die Teams darauf hinweisen, sich beim eigenen Service weiter auseinanderzustellen und auf die Arme zu achten. Entscheidet der/die SR schlussendlich auf Sichtblock, so ist dies ein Fehler des servierenden Teams und führt damit zum Punktgewinn für das annehmende Team. Das annehmende Team darf dann den nächsten Service ausführen.

11.5. Fehler beim Service

11.5.1 Servicefehler:

Die folgenden Fehler führen zu einem Wechsel des Servicerechts zum gegnerischen Team, auch wenn das gegnerische Team einen Aufstellungsfehler (Positionsfehler) begeht. Die Servicespieler*in:

11.5.1.1 begeht einen Aufstellungsfehler und ist nicht am Service (auf Position I).

11.5.1.2 begeht einen Servicefehler.

11.5.2 Fehler nach dem Serviceeinwurf:

Nach dem korrekten Serviceeinwurf, kommt es zum Servicefehler (es sei denn, eine der Spieler*innen macht einen Aufstellungsfehler), wenn der Ball:

11.5.2.1 eine der servierenden Teamkolleg*innen trifft,

11.5.2.2 die senkrechte Ebene des Netzes nicht vollständig über dem Überquerungssektor überquert,

11.5.2.5 ins „aus“ geht.

11.6. Fehler nach dem Service und Aufstellungsfehler

11.6.1 Wenn die Servicespieler*in einen Fehler während des Services begeht (fehlerhafte Ausführung, falsche Rotationsreihenfolge, etc.) und das gegnerische Team gleichzeitig einen Aufstellungsfehler hat, wird der Fehler der Servicespieler*in geahndet.

11.6.2 Wenn jedoch das Service korrekt ausgeführt wurde, es danach aber zu einem Fehler kommt (Sichtblock, Ball fliegt ins „aus“ etc.), so wird der Aufstellungsfehler des gegnerischen Teams geahndet.

12. Der Angriff

Jede Aktion mit dem Ball, die nicht Service oder Block ist und sich gegen die Gegner*innen richtet, gilt als Angriffsaktion.

12.1 Eigenschaften des Angriffs

12.1.1 Als Angriffsaktionen gelten alle Aktionen, deren Zweck es ist, den Ball ins gegnerische Feld zu werfen, mit Ausnahme von Service und Block.

12.1.2 Charakteristik eines Angriffs

12.1.2.1 Ein Angriffswurf ist eine Aktion, die im Stehen oder Springen ausgeführt wird. Bei einem Angriffswurf sind bis zu 2 Angriffsschritte zulässig, die mit einem Sprung enden, wie in Abschnitt 9.3 (Schritte) beschrieben.

12.1.3 Die Angriffsschritte werden erst ab dem Moment gezählt, ab dem der Ball von der Angriffsspieler*in gefangen wurde. Wenn eine Spieler*in den Ball in der Bewegung fängt, werden die Angriffsschritte erst ab dem Zeitpunkt gezählt, ab dem sie den Ball gefangen hat.

12.2. Einschränkungen

12.2.1 Eine Hinterfeldspieler*in (nicht die Libera) darf einen Angriff im Sprung nur aus der Hinterfeldzone (hinter der Angriffslinie = 3-Meter-Linie) ausführen.

12.2.2 Beim Springen darf der Fuß (die Füße) die Angriffslinie nicht berühren oder überqueren. Nach dem Werfen des Balles darf die Spieler*in in der Vorderzone landen.

12.2.3 Eine Hinterfeldspieler*in kann auch eine Angriffsaktion aus der Vorderzone ausführen, vorausgesetzt, dass der Ball beim Werfen in seinem Umfang nicht bereits vollständig über dem Netz ist.

12.2.4 Nach dem Service ist es nur erlaubt anzugreifen, nachdem die gegnerische Spieler*in den Ball gefangen hat. Wenn eine Spieler*in das geworfene Service direkt aus der Luft fängt

und vor der Landung in das gegnerische Feld zurückwirft, so ist das ein Fehler.12.3
Angriffsfehler

12.3.1 Der Angriff geht ins „aus“.

12.3.2 Eine Hinterfeldspieler*in berührt oder übertritt beim Angriff die Angriffslinie und der Wurf überquert korrekt das Netz.

12.3.3 Eine Spieler*in fängt direkt das gegnerische Service ab und greift ohne den Boden zu berühren direkt an.

12.3.4 Die Libera greift an und dabei befindet sich der Ball in seinem gesamten Umfang über dem Netzband.

12.3.5 Eine angreifende Spieler*in muss den Ball loslassen, bevor ihre ganze Hand die vertikale Ebene des Netzes in das gegnerische Feld überquert. Falls der Ball nicht angegriffen wird und auf die Seite der angreifenden Spieler*in zurückgeholt wird, gilt dies als Fehler der Angreifer*in.

13. Block

13.1. Die Block Aktion

13.1.1 Das Blocken ist eine Aktion von der in der Nähe des Netzes befindlichen und über die Netzoberkante reichenden Spieler*in, um den von der Gegnerin kommenden Ball abzuwehren. Nur Vorderspieler*innen dürfen einen Block ausführen.

13.1.2 Blockversuch: Ein Blockversuch ist eine Block Aktion, ohne den Ball zu berühren.

13.1.3 Ein ausgeführter Block: Der Block ist ausgeführt, sobald eine Blockspieler*in den Ball berührt.

13.1.4 Ein Gruppenblock: Ein Gruppenblock wird von 2 oder 3 nahe nebeneinander befindlichen Spieler*innen vollzogen und ist ausgeführt, wenn eine von ihnen den Ball berührt.

13.2. Block Kontakte

Eine oder mehrere Blockspieler*inn/en dürfen aneinander folgende Kontakte (schnell und nacheinander) machen, sofern diese Kontakte innerhalb einer Aktion geschehen.

13.3. Das Blocken im gegnerischen Raum

Während eines Blocks darf eine Spieler*in mit ihren Händen und Armen über das Netz greifen, vorausgesetzt, dass diese Aktion das Spiel der Gegner*innen nicht behindert. Es ist nicht gestattet, den Ball über dem Netz zu berühren noch bevor die Gegner*in eine Angriffsaktion durchgeführt hat (Z.B. bei oder nach dem letzten Pass I).

13.4. Blocken und Kontakte im Team

13.4.1 Ein Blockkontakt wird nicht als erster Ballkontakt des Teams gezählt. Daher hat das Team nach einem Blockkontakt noch 3 weitere Kontakte, um den Ball zu retournieren.

13.4.2 Der erste Kontakt nach einem Block (Fangen des Balls) kann von jeder Spieler*in gemacht werden, einschließlich derjenigen, die den Ball während des Blocks berührt hat.

13.4.3 Die blockierende Spieler*in darf den Ball fangen, während sie blockiert. Das Fangen zählt dann als erster Ballkontakt.

13.4.4 Passives Blocken gilt als 1. Berührung.

13.5. Blockieren des Service

Es ist nicht erlaubt, das gegnerischen Service zu blockieren.

13.6. Blockfehler

13.6.1 Die Blockspieler*in berührt den Ball im gegnerischen Raum noch vor oder gleichzeitig mit dem Angriff der Gegner*in.

13.6.2 Eine Hinterfeldspieler*in oder die Libera machen einen Blockversuch oder beteiligen sich an einer Blockaktion.

13.6.3 Eine Spieler*in blockiert das gegnerische Service.

13.6.4 Der Ball wird ins "aus" geblockt.

13.6.5 Die Libera versucht zu blocken (Einzel- oder Gruppenblock).

KAPITEL 5 – UNTERBRECHUNGEN UND VERZÖGERUNGEN

14. Reguläre Spielunterbrechungen

Reguläre Spielunterbrechungen sind "Time-outs" und "Spieler*innenwechsel".

Als eine Spielunterbrechung wird jene Zeit bezeichnet, die zwischen einem abgeschlossenen Ballwechsel und dem Serviceanpfiff der Schiedsrichter*in vergeht.

14.1. Anzahl der regulären Spielunterbrechungen

Jedes Team hat das Recht 2 Time-outs und 6 Spieler*innenwechsel zu beantragen.

14.2. Beantragung regulärer Spielunterbrechungen

14.2.1 Reguläre Spielunterbrechungen können nur von der Coach oder von der Spielkapitän*in beantragt werden.

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

14.2.2 Ein Antrag auf Spieler*innenwechsel vor Beginn eines Satzes ist erlaubt und wird als regulärer Wechsel in diesem Satz behandelt.

14.3 Reihenfolge der Unterbrechungen

14.3.1 Jedes Team darf aufeinanderfolgende Anträge auf ein oder zwei Auszeiten und auf einen Spieler*innenwechsel stellen, ohne dass das Spiel wieder aufgenommen werden muss.

14.3.2 Ein Team darf jedoch nicht während einer Spielunterbrechung aufeinanderfolgende Anträge auf Spieler*innenwechselstellen. Bei einer Spielunterbrechung dürfen zwei oder mehr Spieler*innen gewechselt werden.

14.4. Time-outs

14.4.1 Jedes Time-out dauert 30 Sekunden.

14.4.2 Während des Time-outs müssen sich die im Spiel befindlichen Spieler*innen auf den dafür vorgesehenen Bereich außerhalb des Spielfeldes vor den Spielerbänken begeben.

14.5. Spieler*innenwechsel

Ein Spieler*innenwechsel ist die Handlung, bei der eine Spieler*in (nicht die Libera) anstatt einer anderen Spieler*in (nicht der Libera) ins Spiel kommt und ihre Position einnimmt. Diese Handlung muss von der Schreiber*in eingetragen werden (mit dem Punktestand zum Zeitpunkt des Wechsels). Eine Auswechslung erfordert die Erlaubnis der Schiedsrichter*in.

14.6. Wechselbeschränkungen

14.6.1 Einem Team sind höchstens sechs Wechsel je Satz erlaubt. Eine oder mehrere Spieler*innen können zur gleichen Zeit gewechselt werden.

14.6.2 Eine Spieler*in der Startaufstellung kann aus dem Spiel genommen werden und

wieder zurückkehren, dies aber nur einmal im Satz und nur auf ihre vorherige Position in der Aufstellung.

14.6.3 Eine Wechselspieler*in kann nur einmal im Satz anstelle einer Spieler*in der Startaufstellung in das Spiel eintreten und sie kann nur durch die Spieler*in ersetzt werden, für die sie eingewechselt wurde.

14.7. Ausnahmsweiser Wechsel

Eine verletzte Spieler*in (ausgenommen der Libera), die nicht weiterspielen kann, muss regulär gewechselt werden. Wenn das nicht möglich ist, darf das Team einen AUSNAHMSWEISEN Wechsel durchführen, der über die Einschränkung der Regel 8.1 hinausgeht.

Ein ausnahmsweiser Wechsel bedeutet, dass jede Spieler*in, die sich im Augenblick der Verletzung nicht auf dem Spielfeld befindet (ausgenommen der Libera oder ihrer Austauschspieler*in), für die verletzte Spieler*in eingewechselt werden darf. Die ersetzt verletzte Spieler*in darf nicht in das Spiel zurückkehren.

Wenn ein Team einen ausnahmsweisen Wechsel mit der Libera beantragt, muss die Libera mit der entsprechenden Feldspieler*in ersetzt werden, sich ein regelkonformes Spieler*innendress anziehen und kann der ausnahmsweise Wechsel mit der verletzten Spieler*in vollzogen werden. Diese Vorgehensweise ist nur erlaubt, falls keine andere Feldspieler*in als Wechselspieler*in mehr vorhanden ist.

Ein ausnahmsweiser Wechsel zählt in keiner Weise als regulärer Wechsel.

14.8 Auswechslung wegen Hinausstellung oder Disqualifikation

Eine HINAUSGESTELLTE oder DISQUALIFIZIERTE Spieler*in muss durch einen regulären Wechsel ersetzt werden. Ist das nicht möglich, wird das Team als unvollständig erklärt.

14.9 Irregulärer Wechsel

14.9.1 Ein Wechsel ist irregulär, wenn er über die Beschränkungen der Regel 8.1 hinausgeht (ausgenommen der Fall in Regel 8.2).

14.9.2 Wenn ein Team einen irregulären Wechsel vollzogen hat und das Spiel wieder fortgesetzt wurde, ist wie folgt zu verfahren:

14.9.2.1 das Team wird mit einem Spielzugverlust belegt;

14.9.2.2 der Wechsel wird berichtigt;

14.9.2.3 die vom schuldhaften Team seit dem Begehen des Fehlers erzielten Punkte werden annulliert. Die Punkte der Gegner*innen bleiben erhalten.

14.10 Wechselprozedere

14.10.1 Wechsel müssen in der Wechselzone erfolgen.

14.10.2 Ein Wechsel darf nur so lange dauern, wie für ihre Eintragung im

Spielberichtsbogen und das Betreten und Verlassen des Spielfeldes durch die Spieler*in benötigt wird.

14.10.3 Zum Zeitpunkt des Antrages auf Wechsel muss die/müssen die Wechselspieler*in/nen in der Wechselzone sein und ein weiteres Paar in der Nähe der Wechselzone zum Betreten des Feldes bereit sein. Ist dies nicht der Fall, wird der Wechsel nicht gewährt und als Verzögerung des Teams geahndet.

14.11 Nicht ordnungsgemäße Anträge

14.11.1 Es ist nicht ordnungsgemäß, eine Unterbrechung zu beantragen:

14.11.2 während eines Spielzugs oder im Augenblick bzw. nach dem Pfiff zur Ausführung des Services;

14.11.3 durch ein nicht dazu berechtigtes Teammitglied;

14.11.4 für einen Wechsel, ohne dass das Spiel nach einem vorausgegangenen Wechsel desselben Teams zwischendurch wieder aufgenommen wurde;

14.11.5 über die zulässige Anzahl der Time-outs und Spieler*innenwechsel hinaus.

14.11.6 Der erste nicht ordnungsgemäße Antrag im Spiel, der das Spiel nicht beeinflusst oder verzögert, muss ohne Folgen zurückgewiesen werden.

14.11.7 Die Wiederholung eines nicht ordnungsgemäßen Antrags im selben Spiel führt zu einer Verzögerung.

15. Spielverzögerungen

15.1 Arten der Verzögerung

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

15.1.1 die Verzögerung beim Wechseln einer Spieler*in.

15.1.2 die Verlängerung von Unterbrechungen, nach Aufforderung das Spiel fortzusetzen;

15.1.3 die Beantragung eines irregulären Wechsels;

15.1.4 die Wiederholung eines nicht ordnungsgemäßen Antrags;

15.1.5 die Verzögerung des Spiels durch ein Mitglied des Teams.

15.2. Sanktionen für Verzögerungen

15.2.1 „Verwarnung wegen Verzögerung“ oder „Bestrafung wegen Verzögerung“ sind Teamsanktionen.

15.2.1.1 Alle Sanktionen wegen Verzögerung sind über das ganze Spiel wirksam.

15.2.1.2 Alle Sanktionen wegen Verzögerung werden auf dem Spielberichtsbogen vermerkt.

15.2.2 Die erste Verzögerung durch ein Teammitglied in einem Spiel wird mit einer „Verwarnung wegen Verzögerung“ geahndet.

15.2.3 Die zweite und die folgenden Verzögerungen jeglicher Art durch irgendein Mitglied des Teams im selben Spiel, werden als Fehler mit einer „Bestrafung wegen Verzögerung“ geahndet mit der Folge eines Punktverlusts.

16. Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen

16.1. Verletzung

16.1.1 Wenn während des Ballwechsels eine Verletzung auftritt, ist die Schiedsrichter*in aufgefordert das Spiel sofort zu stoppen und medizinische Hilfe auf dem Spielfeld zu ermöglichen. Der Ballwechsel muss wiederholt werden. Die verletzte Spieler*in erhält SOFORT eine 3 Minuten Wiederherstellungszeit, um sich zu erholen. Es ist nicht erlaubt, dass dieselbe Spieler*in diese Pause mehr als 1x im Spiel erhält.

16.1.2 Sollte es keine Möglichkeit geben, eine verletzte Spieler*in regulär oder ausnahmsweise zu wechseln wird das Team als unvollständig erklärt.

16.2. Äußere Beeinträchtigung

Wenn während des Spiels eine äußere Beeinträchtigung auftritt, muss das Spiel gestoppt und der Ballwechsel wiederholt werden.

16.3. Längere Unterbrechungen

16.3.1 Wenn aufgrund unvorhergesehener Umstände das Spiel unterbrochen wird, muss die Schiedsrichter*in, die Organisatoren und, falls vorhanden, die Wettkampfleitung entscheiden, welche Maßnahmen getroffen werden müssen, um normale Spielbedingungen wiederherzustellen.

16.3.2 Wenn das Spiel auf dem gleichen Platz wiederaufgenommen werden kann, wird der gestoppte Satz normal mit der gleichen Punktzahl, den gleichen Spieler*innen und den gleichen Spieler*innenpositionen fortgesetzt. Die Spielstände der vorherigen Sätze werden beibehalten.

16.3.3 Wenn das Spiel auf einem anderen Platz wiederaufgenommen wird, wird der gestoppte Satz abgebrochen und wieder mit den gleichen Spielerinnen und den gleichen Startaufstellungen begonnen. Die Spielstände der vorherigen Sätze werden beibehalten.

16.3.4 Wenn das Spiel zu einem anderen Datum wiederaufgenommen wird, muss das gesamte Spiel wiederholt werden.

17. Pausen zwischen den Sätzen und Seitenwechsel

17.1. Pausen zwischen den Sätzen

Pausen zwischen den Sätzen dauern 3 Minuten. Während dieser Zeit findet der Seitenwechsel statt und die Startaufstellungen der Teams werden auf dem Spielberichtsbogen notiert.

17.2. Seitenwechsel

Nach jedem Satz wechseln die Teams die Spielfeldseiten, mit Ausnahme des entscheidenden Satzes.

KAPITEL 6 – DIE LIBERA

18. Die Libera

18.1. Die Benennung der Libera

Jedes Team hat das Recht, unter seinen Spieler*innen bis zu zwei Liberas festzulegen, vorausgesetzt dass:

18.1.1 das Team mindestens 7 Spieler*innen hat. In diesem Fall kann eine Spieler*in Libera sein. Die Benennung der Libera muss am Aufstellungszettel eingetragen werden und kann vor jedem Satz neu erfolgen.

18.1.2 das Team mindestens 8 Spieler*innen hat. In diesem Fall können zwei Spieler*innen als Liberas fungieren. Die Benennungen der zwei Libera muss am Aufstellungszettel eingetragen werden und kann vor jedem Satz neu erfolgen.

18.1.3 Es darf immer nur eine Libera am Spielfeld spielen (Unterschiede in anderen Ländern möglich).

18.1.4 Eine Libera kann weder Teamkapitän*in noch Spielkapitän*in sein, solange sie als Libera fungiert.

18.2. Ausrüstung

Die Libera muss ein Trikot tragen, welche sich in der Farbe deutlich von den Trikots ihrer Teamkolleginnen zu unterscheiden hat. Das Trikot der Libera darf ein anderes Design haben, es muss aber auf gleiche Art wie die anderen Teammitglieder mit Nummer versehen werden.

18.3. Aktionen, die die Libera ausführen darf

18.3.1 Spielaktionen

18.3.1.1 Die Libera darf jede Hinterfeldspieler*in ersetzen.

18.3.1.2 Die Libera darf nur als Hinterfeldspieler*in agieren und darf keine Angriffsaktionen ausführen, bei denen sich der Ball im Moment des Wurfes mit gesamtem Umfang oberhalb der Netzkante befindet.

18.3.1.3 Die Libera darf weder servieren noch blocken oder einen Blockversuch durchführen.

18.3.2 Austausch von Spieler*innen

18.3.2.1 Libera-Wechsel werden nicht als reguläre Wechsel gezählt. Die Anzahl der Wechsel ist nicht beschränkt, es muss aber mindestens ein abgeschlossener Ballwechsel/Spielzug zwischen zwei Libera Wechseln gespielt werden. Eine Libera kann nur durch diejenige Spieler*in wieder ausgetauscht werden, für die sie eingetauscht wurde.

18.3.2.2 Austauschaktionen dürfen nur zwischen 2 Ballwechseln stattfinden.

Am Anfang eines jeden Satzes darf die Libera das Spielfeld erst dann betreten, nachdem die Schiedsrichter*in die Startaufstellung kontrolliert hat.

18.3.2.3 Ein Libera-Wechsel, der nach dem Anpfiff, aber vor dem Service gemacht wird, wird nicht geahndet, jedoch mit einer mündlichen Warnung am Ende des Ballwechsels ermahnt.

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

18.3.2.4 Sowohl die Libera als auch die an der Austauschaktion beteiligte Spieler*in dürfen das Spielfeld nur über die vor der Teambank befindlichen Seitenlinie zwischen Angriffslinie (Dreimeterlinie) und der Grundlinie betreten oder verlassen.

18.3.3 Benennung einer neuen Libera

18.3.3.1 Im Falle einer Verletzung der eingetragenen Libera kann die Coach (oder in Abwesenheit der Coaches die Spielkapitän*in) nach Genehmigung der Schiedsrichter*in eine andere Spieler*in als neue Libera benennen. Diese Spieler*in darf sich zum Zeitpunkt der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld befinden.

Die verletzte Libera darf nicht wieder in das Spiel zurückkehren.

Die neubenannte Libera agiert als Libera für den Rest des Satzes.

18.3.3.2 Im Falle der Neubenennung der Libera muss diese am Aufstellungszettel eingetragen werden.

18.3.3.3 Falls eine Feldspieler*in verletzt ausfällt und keine andere Spieler*in, als die Libera als Ersatz anwesend ist, kann die Libera zur Feldspieler*in ernannt werden.

Wenn ein Team einen ausnahmsweisen Wechsel mit der Libera beantragt, muss die Libera mit der entsprechenden Feldspieler*in ersetzt werden, sich ein regelkonformes Spieler*innendress anziehen und kann der ausnahmsweise Wechsel mit der verletzten Spieler*in vollzogen werden. Diese Vorgehensweise ist nur erlaubt, falls keine andere Feldspieler*in als Wechselspieler*in mehr vorhanden ist.

18.3.3.4 Ausschluss und Verweis

Wenn eine Libera ausgeschlossen oder des Spiels verwiesen wird, kann sie direkt mit der zweiten Libera des Teams ersetzt werden.

KAPITEL 7 – VERHALTEN DER TEILNEHMERINNEN

19. Verhaltensanforderungen

19.1. Sportliches Verhalten

19.1.1 Alle Teilnehmer*innen müssen die "Offiziellen deutschen Catch'n Serve Ball Regeln" kennen und sich an sie halten.

19.1.2 Die Teilnehmer*innen müssen die Entscheidungen der Schiedsrichter*innen sportlich akzeptieren und widerspruchlos anerkennen.

Im Zweifelsfalle kann eine Klarstellung beantragt werden, aber nur durch die Spielkapitän*in.

19.1.3 Die Teilnehmer*innen müssen auf Handlungen oder Verhaltensweisen verzichten, die darauf abzielen, die Entscheidungen der Schiedsrichter*innen zu beeinflussen oder Fehler, die ihr eigenes Team begangen hat, zu vertuschen.

19.2. Fair Play

21.2.1 Die Teilnehmer*innen müssen sich nicht nur gegenüber dem Schiedsgericht, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, den Gegner*innen, Teamkolleg*innen und den Zuschauern respektvoll und höflich im Sinne des FAIR PLAY verhalten.

19.2.2 Catch'n Serve Ball aktualisiert die FAIR PLAY-Richtlinien regelmäßig und diese Richtlinien gelten für alle Ligateilnehmer*innen.

19.2.3 Die Hauptprinzipien von FAIR PLAY sind: ein fairer Wettbewerb, gegenseitiger Respekt, Freundschaft, Teamgeist und Chancengleichheit. Darüber hinaus gibt es ungeschriebene Regeln wie: Integrität, Toleranz, Rücksichtnahme (z.B. Rücksichtnahme des gegnerischen Teams beim Anfeuern), Exzellenz und Liebe zum Spiel.

19.2.4 Die FAIR PLAY-Karte ist eine grüne Karte, die faires Verhalten der Teilnehmer*innen während des Spiels würdigt und wird von der Schiedsrichter*in erteilt. Eine grüne Karte kann einer Teamspieler*in, Coach, Mitglied eines anderen Teams oder Zuschauern in den folgenden Situationen überreicht werden:

19.2.4.1 Eine einzigartige Handlung oder Geste sportlichen Verhaltens.

19.2.4.2 Akzeptanz und Respekt für die Entscheidung der Schiedsrichter*in.

19.2.4.3 Faires Verhalten gegenüber Spieler*innen des gegnerischen Teams.

19.2.4.4 Ein Zeichen der Unterstützung von Spieler*innen gemäß den FAIR PLAY-Grundsätzen.

19.2.5 Die Kommunikation zwischen den Teammitgliedern während des Spiels ist erlaubt.

19.2.6 Jedes Team haftet stellvertretend für jede unsportliche Handlung, die von folgenden Personen durchgeführt wird: Teamspieler*innen; Betreuer*innen, Team-Fans; und jedem/jeder, der/die in irgendeiner Weise dem Team angehört.

19.2.7 Die Teamhaftung erstreckt sich über die Spielzeit hinaus und verpflichtet das Team, sich sportlich zu verhalten und jegliche Verleumdung durch negative Publicity zu vermeiden.

19.2.8 Es ist verboten, auf unsportliche oder gegen FAIR PLAY verstoßende Weise zu buhen oder zu jubeln.

19.2.9 Die Werte des Sportsgeists gelten für alle in Abschnitt 19.2.6 aufgeführten Einheiten.

19.2.10 Um die sportlichen Werte durchzusetzen, hat die Schiedsrichter*in folgende Befugnisse:

19.2.10.1 Eine mündliche Verwarnung an die Teamkapitän*in zusammen mit der Aufforderung, das unsportliche Verhalten zu beenden und/oder den Ballwechsel (Wiederholungsballwechsel) aufgrund der durch das unsportliche Verhalten verursachten Behinderung zu unterbrechen und/oder

19.2.10.2 Das Team gemäß der Sanktionsskala zu bestrafen, einschließlich der Verhängung einer Strafe, der Zuerkennung eines Punktes an das gegnerische Team und/oder

19.2.10.3. Abbruch des Spiels.

20. Unkorrektes Verhalten und Sanktionen

Catch'n Serve Ball zeichnet sich durch Fair Play aus. Sanktionen sollten nicht notwendig sein. Falls doch, müssen folgende Punkte beachtet werden.

20.1. *Geringfügige Unkorrektheiten*

Geringfügige Unkorrektheiten werden nicht sanktioniert. Es ist die Pflicht der Schiedsrichter*in, zu verhindern, dass ein Team sanktioniert wird, indem sie/er verbal oder durch Zeichen direkt oder durch die Spielkapitänin das Teammitglied verwarnt.

Diese Verwarnung ist keine Bestrafung, führt zu keiner Sanktion und hat keine unmittelbaren Folgen. Sie wird nicht auf dem Spielberichtsbogen vermerkt.

20.2. *Unkorrektes Verhalten, das Sanktionen zur Folge hat*

Unkorrektes Verhalten gegenüber Offiziellen, Spieler*innen, Gegner*innen, Teamkolleg*innen oder Zuschauern wird je nach Schwere des Vergehens in folgende Kategorien eingeteilt.

20.2.1 Ungebührliches und beleidigendes Verhalten: Verstoß gegen den Anstand oder die Moral, verächtliche Äußerungen. Erniedrigende oder beleidigende Äußerungen oder Gesten.

20.2.2 Tätlichkeit: Tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff.

20.3. *Skala der Sanktionen*

Je nach Schwere des Vergehens sind nach dem Urteil der Schiedsrichter*in folgende Sanktionen anzuwenden und im Spielberichtsbogen einzutragen:

20.3.1 Bestrafung (rote Karte): Ein ungebührliches Verhalten eines beliebigen Teammitglieds

in einem Spiel wird mit einem Punktverlust und Servicerecht bei den Gegner*innen bestraft.

20.3.2 Hinausstellung (gelbe und rote Karte in einer Hand)

20.3.3 Ein hinausgestelltes Teammitglied darf für den Rest des Satzes nicht spielen und muss auf der Straffläche Platz nehmen.

Eine hinausgestellte Coach verliert das Recht im laufenden Satz zu coachen und muss für die Dauer des Satzes auf der Teambank Platz nehmen.

Keine Konsequenzen für den Rest des Teams.

20.3.4 Disqualifikation (gelbe und rote Karte in zwei Händen)

20.3.4.1 Ein disqualifiziertes Teammitglied muss den Wettkampfbereich für den Rest des Spiels verlassen.

Keine Konsequenzen für den Rest des Teams.

20.4. Anwendung der Sanktionen für unkorrektes Verhalten

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

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

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

20.5. 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.

20.6. Karten für Sanktionen

20.6.1 Verwarnung: Keine Sanktion

Schritt 1: Verbal oder durch Handzeichen der Schiedsrichter*in, keine Karte

Schritt 2: gelbe Karte durch die Schiedsrichter*in

20.6.2 Bestrafung: rote Karte (Punktverlust und Servicerecht bei den Gegnerinnen)

20.6.3 Hinausstellung: rote und gelbe Karte in einer Hand (Keine Konsequenzen für den Rest des Teams)

20.6.4 Disqualifikation: rote und gelbe Karte getrennt in beiden Händen (Keine Konsequenzen für den Rest des Teams)

TEIL 2 - DAS SCHIEDSGERICHT, IHRE ZUSTÄNDIGKEITEN UND OFFIZIELLE ZEICHEN

KAPITEL 8 – DAS SCHIEDSGERICHT

Schiedsrichter*innen haben Vorbildfunktion und sollten im Sinne des Genderprojekts Weiblichkeitsformen verwenden.

21. Das Schiedsgericht und Verfahrensweisen

21.1. Zusammensetzung

Das Schiedsrichterteam setzt sich aus folgenden Offiziellen zusammen:

- Der Schiedsrichter*in
- Der zweiten Schiedsrichter*in (wird vom Schiedsrichterreferat bei Bedarf besetzt)
- Der Schreibe*in
- Der Linienrichter*innen (falls vorhanden)

21.2. Verfahrensweisen

21.2.1 Nur die Schiedsrichter*in darf während des Spiels pfeifen.

21.2.1.1 Die Schiedsrichter*in pfeift, um einen Ballwechsel zu eröffnen.

21.2.1.2 Die Schiedsrichter*in pfeift das Ende eines Ballwechsels, wenn sie sicher ist/sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie diesen erkannt hat.

21.2.3 Unverzüglich nach dem Pfiff der Schiedsrichter*in zur Beendigung des Ballwechsels muss sie mit dem offiziellen Handzeichen folgendes anzeigen:

21.2.3.1 das Team, das servieren wird,

21.2.3.2 die Art des Fehlers,

21.2.3.3 die Spieler*in, die den Fehler begangen hat (falls erforderlich).

21.2.4 Im Falle eines Doppelfehlers zeigt die Schiedsrichter*in an:

21.2.4.1 die Art des Fehlers,

21.2.4.2 die Spieler*innen, die die Fehler begangen haben (falls erforderlich),

21.2.4.3 das Team, das erneut servieren wird (wie von der Schiedsrichter*in bestimmt).

22.1. Schiedsrichter*in

22.1. Standort

Sie führt ihre Tätigkeit stehend auf einem Schiedsrichterstuhl (oder ähnlichem), der sich in der Verlängerung eines Netz-endes befindet, aus. Ihre Augenhöhe sollte sich ungefähr 50 cm über der Netzkante befinden.

22.2. Befugnisse

22.2.1 Die Schiedsrichter*in leitet das Spiel von Anfang bis Ende mit Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und der Teams.

Während eines Spiels sind ihre Entscheidungen endgültig. Sie ist berechtigt, die Entscheidungen der anderen Mitglieder des Schiedsgerichts aufzuheben, wenn sie feststellt, dass diese sich geirrt haben.

Die Schiedsrichter*in kann ein Mitglied des Schiedsgerichts, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäß erfüllt, sogar ersetzen.

22.2.2 Die Schiedsrichter*in kontrolliert auch die Arbeiten der Personen um das Spielfeld (Ballroller*innen, Wischer*innen etc.)

22.2.3 Die Schiedsrichter*in hat das Recht über alles zu entscheiden, was das Spiel betrifft, auch über das, was in den Regeln nicht festgelegt ist.

22.2.4 Die Schiedsrichter*in erlaubt keine Diskussionen über ihre Entscheidungen.

Jedoch gibt die Schiedsrichter*in auf Verlangen der Spielkapitän*in dieser eine Erläuterung über die Anwendung oder Auslegung der Regeln, die ihrer Entscheidung zugrunde liegen.

Ist die Spielkapitän*in mit der Erläuterung der Schiedsrichter*in nicht einverstanden und entscheidet sich gegen diese Entscheidung zu protestieren, so muss sie sich sofort das Recht vorbehalten, am Ende des Spiels diesen Protest aktenkundig zu machen und am Spielberichtsbogen niederzuschreiben. Die Schiedsrichter*in hat dieses Recht der Spielkapitän*in zu akzeptieren.

22.2.5 Die Schiedsrichter*in ist verantwortlich, vor dem Spiel und während des Spiels festzustellen, ob die Oberfläche des Spielfeldes, die Ausrüstung und die Bedingungen den Spielerfordernissen entsprechen.

22.3. Verantwortlichkeiten

22.3.1 Vor dem Spiel hat die Schiedsrichter*in:

22.3.1.1 den Zustand der Spielfläche, der Bälle sowie weiteren Ausrüstung zu überprüfen;

22.3.1.2 Die Auslosung in Anwesenheit der Teamkapitän*innen durchzuführen;

22.3.1.3 Das Einspielen der Teams zu überwachen.

22.3.2 Während des Spiels hat die Schiedsrichter*in die Befugnis:

22.3.2.2 unkorrektes Verhalten und Verzögerungen zu ahnden;

22.3.2.3 zu entscheiden über:

22.3.2.3.1 Fehler der Servierenden und Positionsfehler des servierenden Teams einschließlich Sichtblock;

22.3.2.2 Fehler beim Spielen des Balles;

22.3.2.3 Netzfehler;

22.3.2.4 Fehler in der Angriffsaktion der Libera und der Hinterfeldspieler*innen;

22.3.2.5 einen Fehler, wenn der Ball komplett den Raum unter dem Netz überquert;

22.3.2.6 Blockfehler, der von Hinterfeldspieler*innen begangen wurde bzw. einem versuchten Block von der Libera.

22.3.3 Am Ende des Spiels prüft sie den Spielberichtsbogen und unterschreibt ihn.

22.3.4 Die Schiedsrichter*in überwacht die Arbeit der offiziellen Schreiber*in.

22.3.5 Die Schiedsrichter*in überwacht die Teammitglieder auf der Bank.

22.3.6 Die Schiedsrichter*in überwacht die Spielerinnen auf den Aufwärmflächen.

22.2.7 Die Schiedsrichter*in genehmigt Spielunterbrechungen, kontrolliert deren Dauer und weist unberechtigte Anträge zurück.

22.2.8 Die Schiedsrichter*in kontrolliert die Anzahl der von jedem Team genommenen Time-outs und Auswechslungen und zeigt bei der zweiten Auszeit sowie der fünften und sechsten Auswechslung die entsprechende Anzahl der betreffenden Coach an.

22.2.9 Wenn sich eine Spieler*in verletzt, genehmigt die Schiedsrichter*in eine Ausnahmsweise Auswechslung oder bewilligt eine Wiederherstellungszeit von 3 Minuten.

22.2.10 Die Schiedsrichter*in überwacht die Teammitglieder auf den Strafflächen auf unsportliches Verhalten.

23. 2. Schiedsrichter*in (falls vorhanden)

23.1 Standort

Sie führt ihre Aufgaben aus, während sie außerhalb des Spielfelds, in der Nähe des Pfostens und der 1. Schiedsrichter*in gegenübersteht.

23.2 Befugnisse

23.2.1 Die 2. Schiedsrichter*in ist die Assistent*in der 1. Schiedsrichter*in, hat aber auch eigene Aufgabenbereiche. Falls die 1. Schiedsrichter*in ihre Aufgaben nicht nachkommen kann, kann die 2. Schiedsrichter*in ihre Rolle übernehmen.

23.2.2 Die 2. Schiedsrichter*in darf Fehler außerhalb ihres Verantwortungsbereichs ohne zu pfeifen diskret anzeigen, darf sie jedoch nicht gegenüber der 1. Schiedsrichter*in geltend machen.

23.2.3 Die 2. Schiedsrichter*in überwacht die Arbeit der Schreiber*in.

23.2.4. Die 2. Schiedsrichter*in überwacht die Teammitglieder auf der Teambank und meldet ihr Fehlverhalten der 1. Schiedsrichter*in.

23.2.5. Die 2. Schiedsrichter*in genehmigt Spielunterbrechungen, überwacht deren Dauer und weist unzulässige Forderungen zurück.

23.2.6. Die 2. Schiedsrichter überwacht die Anzahl der Auszeiten und Spieler*innenwechsel, die von jedem Team in Anspruch genommen werden.

23.2.7. Im Falle einer Verletzung einer Spieler*in genehmigt die 2. Schiedsrichter*in einen außerordentlichen Wechsel oder gewährt eine Erholungszeit von 3 Minuten.

23.3 Verantwortlichkeiten

23.3.1. Zu Beginn jedes Satzes, beim Feld Seitenwechsel, im Entscheidungssatz und wann immer erforderlich, überprüft die 2. Schiedsrichter*in, ob die tatsächlichen Positionen der Spieler*innen auf dem Feld mit jenen am Aufstellungszettel übereinstimmen.

23.3.2. Während des Spiels entscheidet, pfeift und signalisiert die 2. Schiedsrichter*in:

23.3.2.1. Eindringen in das gegnerische Feld und den Raum unter dem Netz;

23.3.2.2. Positionsfehler des annehmenden Teams;

23.3.2.3. Fehlerhafter Kontakt einer Spieler*in mit dem Netz;

23.3.2.4. Ein abgeschlossener Block durch eine Hinterfeldspieler*in oder ein Blockversuch durch die Libera; oder ein Angriffsaktionsfehler durch eine Hinterfeldspieler*in oder der Libera.

23.3.2.5. Kontakt des Balls mit einem externen Gegenstand.

23.3.2.6. Kontakt des Balls mit dem Boden, wenn sich die 1. Schiedsrichter*in in einer Position befindet, die es ihr nicht ermöglicht, den Kontakt zu sehen.

23.3.2.7. Ein Ball, der die Netzebene in Richtung des gegnerischen Spielfelds überquert, ganz oder teilweise aus dem Überquerungsraum herauskommt oder die Antenne auf der ihr am nächsten gelegenen Seite des Spielfelds berührt.

23.3.3. Am Ende des Spiels unterschreibt sie den Spielberichtsbogen.

24. Schreiber*in

24.1. Standort

Die offizielle Schreiber*in erfüllt ihre Aufgaben am Schreibertisch auf der der ersten Schiedsrichter*in der gegenüberliegenden Seite des Feldes und ihr zugewandt. Bei für die erste Schiedsrichter*in uneinsehbaren Bällen kann die Schreiber*in sie bei ihrer Entscheidung unterstützen.

24.2. Verantwortlichkeiten

Sie ist verantwortlich für das regelkonforme Ausfüllen des Spielberichts Bogens und arbeitet mit der zweiten Schiedsrichter*in (falls vorhanden) zusammen.

24.2.1 Vor dem Spiel bzw. Satz hat die Schreiber*in:

24.2.1.1 die Daten des Spiels und der Teams einzutragen sowie die Unterschriften der Teamkapitäninnen und der Coaches einzufordern.

24.2.1.2 die Startaufstellung beider Teams gemäß dem Aufstellungszettel aufschreiben. Erhält sie den Aufstellungszettel nicht rechtzeitig, muss sie die Schiedsrichter*in unverzüglich darüber informieren.

24.2.2 Während des Spiels hat die Schreiber*in:

24.2.2.1 Jeden erzielten Punkt zu vermerken und sicherzustellen, dass die Anzeigetafel den richtigen Spielstand anzeigt;

24.2.2.2 Die Servicereihenfolge jedes Teams zu kontrollieren und die Schiedsrichter*innen auf einen diesbezüglichen Fehler sofort nach der Ausführung des Services aufmerksam zu machen;

24.2.2.3 Jede Auszeit und jeden Wechsel aufzuzeichnen ihre Anzahl zu kontrollieren und die Schiedsrichter*in darüber zu informieren;

24.2.2.4 Die Schiedsrichter*in auf einen regelwidrigen Antrag auf Unterbrechung aufmerksam zu machen;

24.2.2.5 Alle Sanktionen einzutragen;

24.2.2.6 Nach Anweisung der Schiedsrichter*in alle anderen Vorkommnisse einzutragen, wie z.B. ausnahmsweise Auswechslungen, Wiederherstellungszeit, längere Unterbrechungen, äußere Beeinträchtigungen, usw.

24.2.3 Am Ende des Spiels muss die offizielle Schreiber*in:

24.2.3.1 Das Endresultat eintragen;

24.2.3.2 Der Teamkapitän*in bzw. der Spielkapitän*in genehmigen, ihren Protest einzutragen und zwar nach Genehmigung der Schiedsrichter*in.

24.2.3.3 Den Spielberichtsbogen selbst unterschreiben, bevor sie die Unterschriften der Teamkapitän*innen und dann der Schiedsrichter*in erhält/einfordert.

25. Linienrichter*innen (falls vorhanden)

25.1 Standort

Wenn nur zwei Linienrichter*innen eingesetzt werden, stehen sie diagonal an den Ecken des Spielfelds, die der rechten Hand jeder Schiedsrichter*in am nächsten sind, in einem Abstand von 1-2 Metern von der Ecke. Jede von ihnen überwacht die Grundlinie und die Seitenlinie, die ihnen am nächsten ist.

25.2 Verantwortlichkeiten

25.2.1 Die Linienrichter*innen erfüllen ihre Aufgaben mit Flaggen (40 x 40 cm), um Folgendes zu signalisieren:

25.2.1.1 Der Ball ist „in“ und „aus“, wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) auf dem Boden landet

25.2.1.2 Ein Kontakt mit dem Ball durch eine Spieler*in, bevor er „aus“ ist.

25.2.1.3 Der Ball, der eine Antenne berührt, ein servierter Ball, der das Netz außerhalb des Überquerungsraums überquert, usw.

25.2.1.4 Jede Spieler*in (außer der Servicespieler*in), die im Moment des Services das Spielfeld verlässt

25.2.1.5 Fußfehler der servierenden Spieler*in

25.2.2 Auf Anfrage der 1. Schiedsrichter*in muss einen Linienrichter*in ihr Signal wiederholen.

26. Offizielle Signale

26.1. Handsignale der Schiedsrichter*innen

Die Schiedsrichter*in zeigt als erstes das Servicerecht an und muss dann den Grund für ihren Pfiff (Art des Fehlers oder den Zweck der genehmigten Unterbrechung) durch das offizielle Handzeichen anzeigen. Das Zeichen wird für einen Moment beibehalten.

26.2 Die Linienrichter*innen müssen mit einem offiziellen Flaggensignal die Art des angezeigten Fehlers anzeigen und das Signal einen Moment aufrechterhalten.

TEIL 3 – DIAGRAMME

ABBILDUNGEN

Diagramm 1 – Spielfläche und Spielfeld

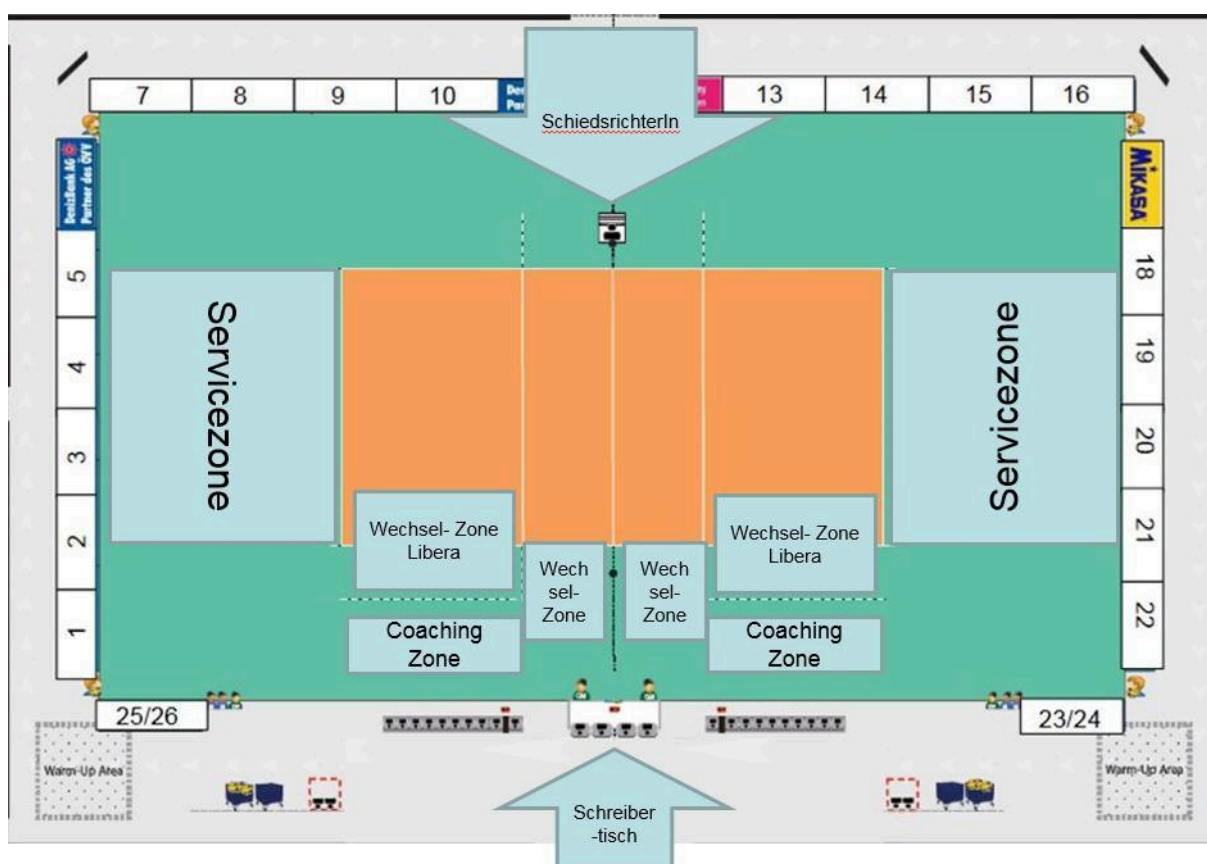
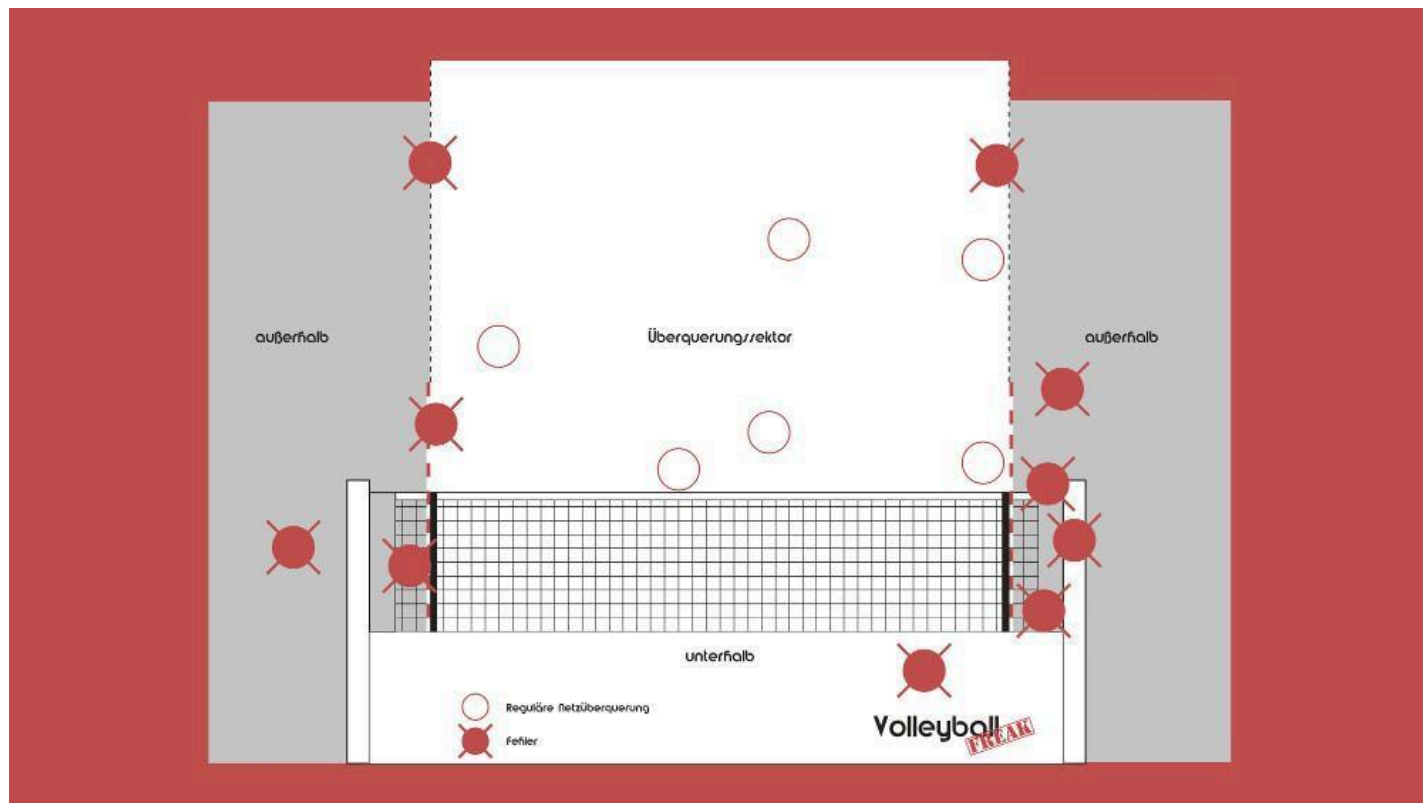


Diagramm 2 – Das Netz, die Antennen und der Überquerungssektor



Quelle: <http://www.volleyballfreak.de/volleyballfeld>