

Zusammenfassung Volleyballregeln für den Hobbybereich

Zusammengestellt nach den internationalen VB Regeln von Robert Läßig

1) Positionen

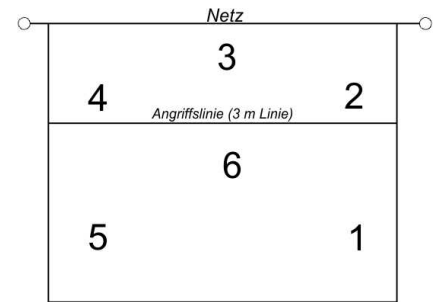
-> 5-4, 6-3, 1-2

der jeweilige vordere Spieler (4,3,2) muss augenscheinlich mit einem den Boden berührenden Fuß näher zur Mittellinie (Netz) stehen als sein Hinterspieler

-> 4-3-2 (Vorderspieler), 5-6-1 (Hinterspieler)

4 muss augenscheinlich mit einem den Boden berührenden Fuß

näher an der linken Außenlinie stehen als 3; 2 näher an der rechten Außenlinie als 3; dies gilt auch für die hinteren Spieler zueinander.



Diese Zuordnungen/Positionen müssen solange eingehalten werden, bis der Aufschlagspieler den Ball schlägt; danach kann sich jeder Spieler frei in seinem Feld bzw. Freizone (außerhalb des Feldes) bewegen.

Wird dies nicht beachtet, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt und das Aufschlagrecht
Handzeichen: eine Kreisbewegung mit dem Zeigefinger machen (wie wenn man mit dem Finger in einer Schüssel rührt)

2) Zonen

Vorderzone: wird durch das Netz und die Angriffslinie (3-Meter-Linie) begrenzt

> alle anderen Zonen kann man im Hobby-Bereich relativ vernachlässigen

3) Rotation

jedes Mal wenn eine Mannschaft das Aufschlagrecht zurückbekommt, müssen sie eine Position im Uhrzeigersinn weiterdrehen; geschieht dies nicht, verlieren sie nach ihrem Aufschlag sofort wieder das Aufschlagrecht und der Gegner bekommt einen Punkt

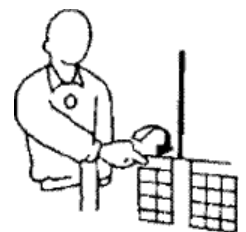
Handzeichen: wie bei Positionsfehler

4) Netz

Höhe: Herren...2,43 m, Damen...2,24 m, Mix...2,36 m

Eine Netzberührung ist nur ein Fehler, wenn ein Spieler die obere Netzkante innerhalb der 9 Meter (Mittellinie) im Spielgeschehen berührt. Das Netz darunter ("schwarzes" Netz) bzw. außerhalb der Antennen sowie Pfosten und Spannseile darf berührt werden, aber nur, wenn der Gegenspieler nicht behindert wird bzw. der eigenen Mannschaft kein Vorteil dadurch entsteht (z.B. Netz nach unten ziehen, so dass der Ball besser rüber kommt)

Handzeichen: entsprechende Hand zeigt auf das Netz (Handinnenfläche zum Netz)



Wenn das Netz vom Ball gegen einen Gegenspieler gespielt wird, ist dies kein Fehler.

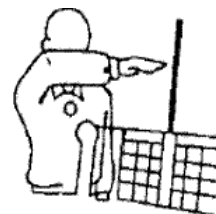
Der Ball darf solange unterhalb des Netzes (Raum zwischen Netz und Mittellinie) gespielt werden, solange er nicht vollständig im gegnerischen Raum ist.

Handzeichen: entsprechender Zeigefinger zeigt auf die Mittellinie



Ein Spieler darf beim Blocken bzw. mit einer anderen Spielaktion den Ball auf der gegnerischen Seite nur berühren, solange er nicht dabei das Spiel des Gegners weder vor noch während des Angriffsschlags behindert (z.B. Eingreifen ins Zuspiel). Ein Fehler dieser Art wird als Übergreifen gewertet.

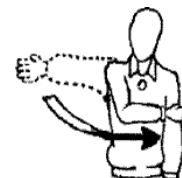
Handzeichen: entsprechender rechte oder linke Arm wird über die Netzkante (Handinnenfläche nach unten) geführt



5) Spielsituationen

Der Ball ist "im Spiel", wenn der 1. Schiedsrichter den Aufschlag genehmigt/freigegeben hat.

Handzeichen: geschreckten rechten bzw. linken Arm vom Aufschlagsspieler zum Netz führen)



Beim Aufschlag muss der Ball mit einem Teil des Armes geschlagen werden. Dabei muss der Ball vorher sichtbar hochgeworfen oder fallengelassen worden sein. Sonst Aufschlagfehler.

Handzeichen: entsprechender geschreckter Arm (Handinnenseite nach oben) wird von unten nach oben "geführt"



Gelangt der Aufschlag nicht über den Überquerungssektor, so ist dies ein Fehler.

Handzeichen: wie bei Netzberührung

Der Aufschlag muss innerhalb von 8 Sekunden nach Anpfiff des Schiedsrichters geschlagen werden, sonst ist es ein Fehler.

Handzeichen: mit den Fingern eine "8" in die Luft zeigen



Der Ball ist "in", wenn ein Teil des Balles das Feld einschließlich seiner Begrenzungslinien berührt.

Handzeichen: Schiedsrichter zeigt mit dem entsprechenden geschreckten rechten bzw. linken Arm (Handinnenfläche nach oben) ins Feld



Der Ball ist "aus",

...wenn er außerhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt,

...wenn er einen Gegenstand außerhalb des Feldes, die Pfosten, die Spannseile, das Netz außerhalb der 9 Meter (Mittellinie) oder einen "Nichtspieler" berührt

...wenn er an die Decke geht, egal auf welcher Seite

...wenn mit Antennen gespielt wird, auch dann wenn der Ball die Antennen bzw. die gedachte Verlängerung bis zur Decke berührt bzw. außerhalb davon zum Gegner gespielt wird.

Der Ball muss also innerhalb des Überquerungssektors (obere Netzkante - Antennen und deren gedachte Verlängerung - Decke) zum Gegner gespielt werden, sonst ist der Ball aus.

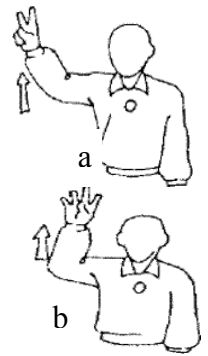
Handzeichen: beide Arme werden nach oben gehoben (rechter Winkel zwischen Unter- und Oberarm), dabei zeigen die Handinnenflächen nach hinten



(Das Zurückspielen außerhalb des Überquerungssektors innerhalb der 3 Berührungen lasse ich hier außen vor.)

6) Berührungen

Jede Mannschaft darf den Ball max. 3x "schlagen"/berühren. Zu diesen Berührungen zählt aber nicht eine Blockberührung. Das heißt, dass z.B. ein Blockspieler nachdem er den Ball beim Blocken berührt hat den Ball gleich noch mal spielen darf. Jede 1. Berührung (der 3 erlaubten) kann eine Mehrfachberührung sein, solange sie in einer Spielbewegung geschieht (z.B. springt der Ball beim Baggern von den Armen an den Kopf) Verstößt aber einer dagegen, ist dies eine Doppelberührung (a) oder Vierfachberührung (b).
Handzeichen: entsprechender Zeige- und Ringfinger oder alle vier Finger einer Hand nach oben halten



Kommt es zu einer gleichzeitigen Berührung zweier Gegner oberhalb des Netzes und der Ball fällt dann ins "Aus", so erhält die Mannschaft einen Punkt, auf deren Seite der Ball ins "Aus" gefallen ist.

Ein Ball darf nicht geführt, gefangen, geworfen oder gehalten werden. Ein Ball muss grundsätzlich kurz berührt werden. Er muss abprallen. Beim Zuspiel wird das Abprallen etwas "lockerer" gesehen.

Handzeichen "gehaltener Ball": gestreckter Unterarm von unten nach oben führen (Handinnenfläche nach oben)



Beim Spielen darf man sich keines Gegenstandes oder Mitspielers behelfen.

7) Übertreten

Grundsätzlich gilt als Übertreten der Mittellinien nur noch, wenn ein Fuß den gegnerischen Boden berührt und dabei in der Draufsicht vollständig die Mittellinie nicht mehr berührt. So gesehen kann ich mit jedem andern Körperteil "übertreten" bzw. mit den Füßen solange sie in der Luft sind. Hierbei gilt aber auch, dass das gegnerische Spiel bzw. der Gegner nicht beeinflusst/behindert wird. Wenn dies der Fall ist, so gilt dies dann trotzdem als Fehler.

Handzeichen: jeweilige Zeigefinger zeigt auf die Mittellinie



8) Angriffsschlag

Angriffsschlag...alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block. Der Ball muss sichtbar das Netz überqueren (können).

Ein Vorderspieler darf überall und ein Hinterfeldspieler hinter der Angriffslinie (3-Meter-Linie) einen Angriffsschlag ausführen.

Bei einem Hinterfeldspieler gilt: Wenn sich beim Absprung mindestens ein Teil eines Fußes in der Vorderzone befand bzw. die Angriffslinie berührte, so darf er dann den Ball nicht oberhalb der Netzkante schlagen. Wenn er dies doch tut, dann begeht er einen Fehler.

Handzeichen: der jeweilige nach oben gestreckte Arm wird eingeknickt (Handinnenfläche zeigt nach unten)



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

9) Blocken

Blocken...ist eine Aktion in der Nähe des Netzes und oberhalb der Netzoberkante, um einen vom Gegner kommenden Ball abzuwehren. Nur Vorderspieler dürfen blocken. Ein Teil des Körpers muss dabei beim Ballkontakt oberhalb der Netzoberkante sein.

Blocken mehrere Spieler den Ball und jeder berührt ihn dabei, so gilt dies als eine Blockberührung.

Beim Blocken darf der Spieler seine Arme/Hände nur über das Netz führen, wenn dies das gegnerische Spiel nicht behindert. Also erst nach einem Angriffsschlag des Gegners.

Ein Aufschlag darf nicht geblockt werden.

Handzeichen für Blockfehler: beide Arme nach oben strecken (Handinnenflächen zeigen nach vorn)

10) Weitere Handzeichen

Punkt für eine Mannschaft: seitlich gestreckter Arm in Richtung der Mannschaft, die den Punkt bekommt

Auszeit: mit den Händen eine "T" machen und dann auf die Mannschaft zeigen, welche die Auszeit nimmt

Satz- u. Spielende: Arme vor der Brust kreuzen



Doppelfehler/"Nullball": beide Daumen nach mit seitlich gestreckten Armen nach oben halten)



Ball berührt: mit einer Handfläche über die Finger der anderen Hand streichen (Erläuterung: Spieler berührt Ball und dieser geht danach in "Aus" der eigenen Spielfeldseite)



Linienrichter: 5 Zeichen (Wichtig für den 1. Schiedsrichter!)

1) Ball im Feld: gestreckten Arm ins Feld zeigen



2) Ball „aus“: wie 1. u. 2. Schiedsrichter (oder gestreckten Arm/Fahne nach oben zeigen)



3) Ball berührt: wie 1. u. 2. Schiedsrichter (oder die Fahne senkrecht vor den Körper halten und die andere Handfläche wie bei einem T draufsetzen)
(Erläuterung: Spieler berührt Ball und dieser geht danach in "Aus" der eigenen Spielfeldseite)



4) Bei folgenden Fehlern: Außerhalb des Überquerungssektors, Linie, Antenne, beim Aufschlag übertreten = mit dem Arm oder Fahne wedeln und mit der anderen Hand den Fehler anzeigen.

5) Bei Unsicherheit bzw. keine Entscheidung möglich = Arme vor der Brust kreuzen

(Regeln zu Sichtblock, Libero, Auswechslungen, Spielunterbrechungen, Bestrafungen diverse Befugnisse der Schiedsrichter haben ich nicht mit aufgeführt)