

Volleyball: Regeln

gekürzte Fassung für die Schule

Regelkunde für die Oberstufe

Spiel

- Gewonnen hat die Mannschaft, die 3 Sätze gewinnt. Ein Satz gilt als gewonnen, wenn die Mannschaft 25 Punkte (mit mind. 2 Punkten Abstand) erreicht hat. Steht es nach 4 gespielten Sätzen 2:2, geht der 5. und entscheidende Satz nur bis 15 Punkte.
- Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt. Beim 5. Satz nach 7 Punkten.
- Jede Mannschaft darf pro Satz 2 Auszeiten nehmen.

Spielfeld

- Jede Spielfeldseite ist 9×9 m, das Spielfeld insgesamt also 18×9 m groß.
- Das Netz ist bei Herren 2,43 m und bei Damen 2,24 m hoch. Gemischte Mannschaften spielen häufig mit einer Netzhöhe von 2,35 m.
- 3 m vor dem Netz befindet sich die Angriffslinie, die beim Angriff von den hinteren Spielern beachtet werden muss. Diese dürfen nicht in der Angriffszone abspringen und dann den Ball über der Netzkante schlagen – Rückraumangriffe, bei denen noch vor der Angriffslinie abgesprungen wird, sind jedoch erlaubt, selbst dann, wenn der Ball über der Netzkante geschlagen wird.

Spieler

- Pro Mannschaft dürfen sich maximal 6 Spieler auf dem Feld befinden.

Fehler & Punktgewinn

Macht eine Mannschaft einen Fehler, erhält die andere Mannschaft einen Punkt und das Aufschlagsrecht. Gezählt wird nach dem Rally-Point-System, d.h. grundsätzlich führt jeder gespielte Ball zu einem Punkt.

Die häufigsten Fehler:

- Der Ball berührt innerhalb des Feldes den Boden. Die Linien gehören zum Feld.
- Der Ball kann nicht regelgerecht ins gegnerische Feld gespielt werden, sondern geht ins „Aus“.
- Der Ball wird innerhalb der Mannschaft öfter als 3x gespielt.
- Es gelingt einer Mannschaft nicht, den Ball nach maximal 3 Ballkontakten über das Netz auf die gegnerische Seite zu spielen.
- Ein Spieler spielt den Ball direkt hintereinander 2x. Ausnahme: Der Block zählt im Hallenvolleyball nicht als Berührung!

- Der Ball wird von einem Spieler gefangen, gehalten oder geworfen. Man spricht davon, dass der Ball „geführt“ wurde.
- Der Ball überquert beim Aufschlag das Netz nicht innerhalb der Antennen. (Eine Netzberührung des Balles zählt nicht als Fehler.)
- Ein Spieler berührt das Netz oder überquert die Mittellinie und gefährdet so Spieler der gegnerischen Mannschaft. ¹⁾

Schiedsrichterzeichen

Grundsätzlich gliedert sich das Eingreifen des Schiedsrichters in 3 Aktionen:

1. Piff als Signal der Spielunterbrechung
2. Anzeigen der Seite, die das Aufschlagsrecht erhält
3. Die Art des Fehler wird angezeigt (z.B. Ball im Aus)

Eine typische Reihenfolge der Schiedsrichteraktionen im Spiel könnte folgendermaßen aussehen:

1. Der SR bewilligt den Aufschlag und zeigt dies an: Der Aufschlag erfolgt und der Ball wird ins Spiel gebracht.
2. Eine Mannschaft begeht einen Fehler und der SR unterbricht mit einem Piff das Spiel.
3. Der SR zeigt die Seite an, die das Aufschlagsrecht erhält.
4. Die Art des Fehler wird angezeigt (z.B. Ball im Aus)
5. Der aufschlagende Spieler erhält den Ball und wartet auf die Bewilligung des SRs.

Folgende Schiedsrichterzeichen sind besonders wichtig: (Bilder zu den Gesten finden sich z.B. auf kva-sued-volleyball.de)

- Bewilligung des Aufschlags
- Aufschlagende Mannschaft
- Ball im Feld
- Ball im Aus
- „Touch“: Ball berührt den Boden außerhalb des eigenen Feldes oder einen Gegenstand ²⁾
- Übertreten / Netzberührung
- Doppelfehler / Wiederholung
- Doppelberührung des Balles durch den gleichen Spieler
- Auszeit
- Seitenwechsel
- Satz- bzw. Spielende

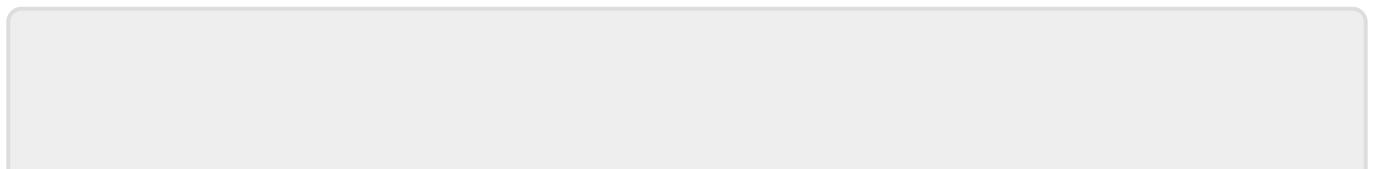
[Sport](#), [Volleyball](#), [Regeln](#), [Oberstufe](#)

¹⁾

Diese Regel ist im offiziellen Volleyball differenzierter geregelt.

²⁾

sehr häufig nach dem Block: der Block der Mannschaft B wird angeschlagen und der Ball geht dann ins Aus → Fehler der Mannschaft B, A erhält das Aufschlagsrecht



From:

<https://herr-zimmerer.de/> - **herr-zimmerer.de**

Permanent link:

<https://herr-zimmerer.de/doku.php/open:vb-regeln>

Last update: **2016/03/15 09:50**

