ICSBF – International
Catch'n Serve BALL
Sports Federation

OFFIZIELLES REGELHANDBUCH

Catch'n Serve Ball

Neu geordnete & überarbeitete Ausgabe

Ausgabe AUGUST 2026 – Version 3.0

Dokument vom Englischen ins Deutsche mit Hilfe von KI übersetzt.

„Play, catch, connect for equality in sport!“

Catch'n Serve Ball ist eine besonders zugängliche Teamsportart, bei der die Spieler*innen den Ball fangen und über das Netz zur Gegner*in werfen. Durch ihre Einfachheit ist sie in jedem Alter leicht zu erlernen, auch ohne sportliche Vorerfahrung, und bietet zugleich das Potenzial für Wettkampfsport auf sehr hohem Niveau.

Catch'n Serve Ball zeichnet sich durch ein schnelles und unterhaltsames Spiel aus und ähnelt in Teamgröße, Feldgröße, Netzhöhe und Regeln dem Volleyball. Die Sportart stammt aus Südamerika und ist unter verschiedenen Namen bekannt, unter anderem als Cachibol, Catchball und Newcomb.

Unser Motto „**Play, catch, connect for equality in sport!**“ soll nicht nur den Spaß und die Gemeinschaft im Spiel hervorheben, sondern auch neue Zielgruppen ansprechen.

„**Serve**“ steht in unserem Claim nicht nur für das Servieren des Balles, sondern auch dafür, der Sache der Gleichstellung im Sport zu dienen und jene Gruppen zu unterstützen, für die Inklusion und Fairness besonders wichtig sind.

Catch'n Serve Ball folgt einem Fair-Play-Grundsatz

Respekt Freundschaft Teamgeist Gleichstellung Integrität Solidarität Toleranz Sport ohne Doping Achtung der Regeln

Diese Regeln sollen einen sicheren Rahmen für Spieler*innen, Coaches, Kapitän*innen und Schiedsrichter*innen sowie für alle am Spiel beteiligten Personen gewährleisten

Als Grundlage der vorliegenden Regeln dienen jene des Internationalen Catch'n Serve Ball Verbandes (ICSBF): https://www.catchandserve-ball.com/

Catch'n Serve Ball Austria unterstützt besonders Gruppen, die eher schwer Zugang zum Sport haben. Die Schreibweise „*“ schließt alle Geschlechter sowie Menschen mit Behinderung ein.

INHALTSVERZEICHNIS

TEIL 1 – DAS SPIEL 7

KAPITEL 1 – ANLAGEN UND AUSRÜSTUNG 8

1. SPIELFLÄCHE 8

1.1 ABMESSUNGEN 8
1.2 SPIELBODEN 8
1.3 LINIEN DES SPIELFELDES 8
1.4 ZONEN UND BEREICHE 8

2. NETZ UND PFOSTEN 8

2.1 HÖHE DES NETZES 8
2.2 AUFBAU DES NETZES 9
2.3 SEITENBÄNDER 9
2.4 ANTENNE 9
2.5 PFOSTEN 9

3. DIE BÄLLE 9

3.1 NORMEN 9
3.2 EINHEITLICHKEIT DER BÄLLE 9

KAPITEL 2 – BETEILIGTE 11

4. TEAMS 11

4.1 ZUSAMMENSETZUNG DES TEAMS 11
4.2 AUFENTHALTSORT DES TEAMS 11
4.3 AUSRÜSTUNG 11
4.4 WECHSEL DER AUSRÜSTUNG 12
4.5 VERBOTENE GEGENSTÄNDE 12

5. TEAMVERANTWORTLICHE 12

5.1 TEAMKAPITÄN*IN 12
5.2 DIE COACH 13
5.3 ASSISTENZ (ASSISTENZ-COACH) 13

KAPITEL 3 – SPIELFORMAT 14

6. EINEN PUNKT ERZIELEN; EINEN SATZ UND DAS SPIEL GEWINNEN 14

6.1 EINEN PUNKT ERZIELEN 14
6.2 EINEN SATZ GEWINNEN 14
6.3 DAS SPIEL GEWINNEN 14
6.4 NICHTANTRETEN UND UNVOLLSTÄNDIGES TEAM 14

7. AUFBAU DES SPIELS 15

7.1 DER LOSENTSCHEID 15
7.2 OFFIZIELLES EINSPIELEN 15
7.3 STARTAUFSTELLUNG DES TEAMS 15
7.4 POSITIONEN 15
7.5 POSITIONSFEHLER 16
7.6 ROTATION 16
7.7 ROTATIONSFEHLER 16

KAPITEL 4 – SPIELZUSTAND 18

8. SPIELZUSTÄNDE 18

8.1 BALL IM SPIEL 18
8.2 BALL AUS DEM SPIEL 18
8.3 BALL „IN“ 18
8.4 BALL „AUS“ 18

9. DAS SPIELEN DES BALLES 18
9.1 BALLBERÜHRUNGEN DES TEAMS 18
9.2 MERKMALE DER BERÜHRUNG 19
9.3 SCHRITTE 19
9.4 HALTEN DES BALLES 19
9.5 FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLES 19
10. BALL AM NETZ20
10.1 BALL ÜBERQUERT DAS NETZ 20
10.2 BALL BERÜHRT DAS NETZ 20
10.3 BALL IM NETZ 20
10.4 ÜBERGREIFEN ÜBER DAS NETZ 20
10.5 EINDRINGEN UNTER DEM NETZ 20
10.6 KONTAKT MIT DEM NETZ 20
10.7 FEHLER DER SPIELER*IN AM NETZ 21
11. SERVICE 21
11.1 ERSTER SERVICE IN EINEM SATZ 21
11.2 SERVICEREIHENFOLGE 21
11.3 FREIGABE DES SERVICE 21
11.4 AUSFÜHRUNG DES SERVICE 21
11.5 FEHLER BEIM SERVICE 22
11.6 SERVICEFEHLER UND POSITIONSFEHLER 22
12. ANGRIFFSHANDLUNG 22
12.1 MERKMALE DER ANGRIFFSHANDLUNG 23
12.2 EINSCHRÄNKUNGEN DER ANGRIFFSHANDLUNG 23
12.3 FEHLER BEI DER ANGRIFFSHANDLUNG 23
13. BLOCK 23
13.1 BLOCKEN 23
13.2 BALLBERÜHRUNG BEIM BLOCK 24
13.3 BLOCKEN IM RAUM DER GEGNER*IN24
13.4 BLOCK UND BALLBERÜHRUNGEN DES TEAMS 24
13.5 BLOCKEN DES SERVICE 24
13.6 BLOCKFEHLER 24
KAPITEL 5 – UNTERBRECHUNGEN, VERZÖGERUNGEN UND PAUSEN 25
14. REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN 25
14.1 ANZAHL DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN 25
14.2 ANTRAG AUF REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN 25
14.3 AUFEINANDERFOLGENDE SPIELUNTERBRECHUNGEN 25
14.4 AUSZEITEN 25
14.5 AUSWECHSLUNG 25
14.6 BESCHRÄNKUNGEN DER AUSWECHSLUNG 25
14.7 AUSNAHMEWECHSEL 25
14.8 AUSWECHSLUNG BEI AUSSCHLUSS ODER DISQUALIFIKATION 26
14.9 UNZULÄSSIGE AUSWECHSLUNG 26
14.10 ABLAUF DER AUSWECHSLUNG 26
14.11 UNZULÄSSIGE ANTRÄGE 26
15. SPIELVERZÖGERUNGEN 27
15.1 ARTEN DER VERZÖGERUNG 27
15.2 SANKTIONEN BEI VERZÖGERUNG 27
16. AUSSERGEWÖHNLICHE SPIELUNTERBRECHUNGEN 27
16.1 VERLETZUNG 27
16.2 ÄUSSERE EINWIRKUNG 27

16.3 LÄNGERE UNTERBRECHUNGEN 27
17. PAUSEN ZWISCHEN DEN SÄTZEN UND SEITENWECHSEL 28
17.1 PAUSEN ZWISCHEN DEN SÄTZEN 28
17.2 SEITENWECHSEL 28
KAPITEL 6 – DIE LIBERA 29
18. DIE LIBERA 29
18.1 BENENNUNG DER LIBERA 29
18.2 AUSRÜSTUNG 29
18.3 HANDLUNGEN UNTER BETEILIGUNG DER LIBERA 29
18.4 NEUBENENNUNG EINER LIBERA 30
18.5 AUSSCHLUSS ODER DISQUALIFIKATION 30
KAPITEL 7 – VERHALTEN DER BETEILIGTEN 31
19. ANFORDERUNGEN AN DAS VERHALTEN 31
19.1 SPORTLICHES VERHALTEN 31
19.2 FAIR PLAY 31
20. FEHLVERHALTEN UND SEINE SANKTIONEN 32
20.1 GERINGFÜGIGES FEHLVERHALTEN 32
20.2 FEHLVERHALTEN MIT SANKTIONSFOLGE 32
20.3 SANKTIONSSKALA 32
20.4 ANWENDUNG DER SANKTIONEN BEI FEHLVERHALTEN 33
20.5 FEHLVERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN 33
20.6 SANKTIONSKARTEN 33
TEIL 2 – DIE SCHIEDSRICHTER*INNEN, IHRE AUFGABEN UND DIE OFFIZIELLEN HANDZEICHEN 34
KAPITEL 8 – DIE SCHIEDSRICHTER*INNEN 35
21. SCHIEDSGERICHT UND VERFAHREN 35
21.1 ZUSAMMENSETZUNG 35
21.2 VERFAHREN 35
22. 1. SCHIEDSRICHTER*IN 35
22.1 STANDORT 35
22.2 BEFUGNISSE 35
22.3 AUFGABEN 36
23. 2. SCHIEDSRICHTER*IN 36
23.1 STANDORT 36
23.2 BEFUGNISSE 36
23.3 AUFGABEN 37
24. SCHREIBER*IN 37
24.1 STANDORT 37
24.2 AUFGABEN 37
25. LINIENRICHTER*INNEN 38
25.1 STANDORT 38
25.2 AUFGABEN 38
26. OFFIZIELLE ZEICHEN 38
26.1 HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER*INNEN 38
26.2 FLAGGENZEICHEN DER LINIENRICHTER*INNEN 39
ANHANG A – OFFIZIELLE DIAGRAMME 40
Diagramm 1 – Die Spielfläche 40

Diagramm 1a – Aufstellung der Spieler*innen 40

Diagramm 2 – Das Spielfeld 41

Diagramm 3 – Das Netz, die Antenne und der Überquerungssektor 41

Diagramm 4 – Offizielle Handzeichen der Schiedsrichter*innen 42

Diagramm 5 – Offizielle Flaggenzeichen der Linienrichter*innen 47

TEIL 1 – DAS SPIEL

KAPITEL 1 – ANLAGEN UND AUSRÜSTUNG

1. SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone. Sie muss rechteckig und symmetrisch sein. (Diagramm 1, Diagramm 2)

1.1 ABMESSUNGEN

1.1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 x 9 m, umgeben von einer Freizone, die auf allen Seiten mindestens 3 m breit ist.

1.1.2 Der Spielraum ist der freie Raum über der Spielfläche, der frei von jeglichen Hindernissen ist. Der Spielraum muss eine Höhe von mindestens 7 m über dem Spielboden aufweisen.

1.2 SPIELBODEN

1.2.1 Die Oberfläche der Spielfläche muss eben, waagrecht und einheitlich sein. Sie darf für die Spieler*innen keine Verletzungsgefahr darstellen. Das Spielen auf rauen oder rutschigen Oberflächen ist verboten.

1.2.2 Die Oberfläche des Spielfeldes muss hell sein.

1.3 LINIEN DES SPIELFELDES

1.3.1 Alle Linien sind 5 cm breit. Sie müssen hell sein und sich farblich vom Boden und von allen anderen Linien unterscheiden.

1.3.2 **Begrenzungslinien:** Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld. Sowohl die Seitenlinien als auch die Grundlinien werden innerhalb der Abmessungen des Spielfeldes gezogen.

1.3.3 **Mittellinie:** Die Achse der Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleich große Felder von je 9 x 9 m; diese Linie verläuft unter dem Netz von Seitenlinie zu Seitenlinie.

1.3.4 **Angriffslinie:** Auf jedem Feld begrenzt eine Angriffslinie, deren hintere Kante 3 m hinter der Achse der Mittellinie gezogen wird, die Vorderzone.

1.4 ZONEN UND BEREICHE

1.4.1 **Vorderzone:** Auf jedem Feld wird die Vorderzone durch die Achse der Mittellinie und die hintere Kante der Angriffslinie begrenzt. Die Vorderzone gilt als über die Seitenlinien hinaus bis zum Ende der Freizone verlängert.

1.4.2 **Servicezone:** Die Servicezone ist ein 9 m breiter Bereich hinter jeder Grundlinie. Sie wird seitlich durch zwei kurze Linien begrenzt (je 15 cm lang, 20 cm hinter der Grundlinie als Verlängerung der Seitenlinien gezogen). Beide kurzen Linien sind in der Breite der Servicezone enthalten. In der Tiefe reicht die Servicezone bis zum Ende der Freizone.

1.4.3 **Wechselzone:** Die Wechselzone wird durch die Verlängerung beider Angriffslinien bis zum Tisch der Schreiber*in begrenzt.

1.4.4 **Libera-Wechselzone:** Die Libera-Wechselzone ist Teil der Freizone auf der Seite der Teambänke und wird durch die Verlängerung der Angriffslinie bis zur Grundlinie begrenzt.

2. NETZ UND PFOSTEN

2.1 HÖHE DES NETZES

2.1.1 Das Netz wird senkrecht über der Mittellinie aufgehängt und gespannt, wobei seine Oberkante auf einer Höhe von 2,24 m liegt.

2.1.2 Seine Höhe wird in der Mitte des Spielfeldes gemessen. Die Netzhöhe über den beiden Seitenlinien muss exakt gleich sein und darf die offizielle Höhe um nicht mehr als 2 cm überschreiten. (Diagramm 3)

2.2 AUFBAU DES NETZES

2.2.1 Das Netz ist 1 m breit und 9,5 bis 10 m lang (mit 25–50 cm auf jeder Seite der Seitenbänder) und besteht aus schwarzen quadratischen Maschen von je 10 x 10 cm.

2.2.2 An seiner Oberkante befindet sich ein 7 cm breites waagrechtes Band aus doppelt gelegtem weißem Segeltuch, das über die gesamte Länge aufgenäht ist. An jedem Ende des Bandes befindet sich eine Öffnung, durch die eine Schnur geführt wird, mit der das Band an den Pfosten befestigt wird, um die Spannung an der Oberkante des Netzes zu halten.

2.2.3 Innerhalb des Bandes verläuft ein flexibles Kabel, das das Netz an den Pfosten befestigt und seine Oberkante straff hält.

2.2.4 An der Unterkante des Netzes befindet sich ein weiteres waagrechtes Band von 5 cm Breite, ähnlich dem oberen Band, durch das ein Seil gezogen ist. Dieses Seil befestigt das Netz an den Pfosten und hält seinen unteren Teil straff.

2.3 SEITENBÄNDER

2.3.1 Zwei weiße Bänder werden senkrecht am Netz befestigt und genau über jeder Seitenlinie angebracht.

2.3.2 Sie sind 5 cm breit und 1 m lang und gelten als Teil des Netzes.

2.4 ANTENNE

2.4.1 Eine Antenne ist ein biegsamer Stab von 1,80 m Länge und 10 mm Durchmesser aus Fiberglas oder einem ähnlichen Material.

2.4.2 An der Außenkante jedes Seitenbandes wird eine Antenne befestigt. Die Antennen werden auf gegenüberliegenden Seiten des Netzes angebracht.

2.4.3 Die oberen 80 cm jeder Antenne ragen über das Netz hinaus und sind mit 10 cm breiten Streifen in kontrastierenden Farben gekennzeichnet, vorzugsweise rot und weiß.

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

2.5 PFOSTEN

2.5.1 Die Pfosten, die das Netz tragen, werden in einem Abstand von 0,50 bis 1,00 m außerhalb der Seitenlinien aufgestellt. Sie sind 2,55 m hoch und vorzugsweise höhenverstellbar.

2.5.2 Die Pfosten sind rund und glatt und ohne Abspannseile am Boden befestigt. Es dürfen keine gefährlichen oder behindernden Vorrichtungen vorhanden sein.

3. DIE BÄLLE

3.1 NORMEN

3.1.1 Der Ball muss kugelförmig sein und aus einer Hülle aus weichem Leder oder Kunstleder mit einer Innenblase aus Gummi oder einem ähnlichen Material bestehen.

3.1.2 Seine Farbe kann eine einheitliche helle Farbe oder eine Farbkombination sein.

3.1.3 Sein Umfang beträgt zwischen 65 und 67 cm, sein Gewicht zwischen 260 und 280 g; der Luftdruck muss den Angaben der Hersteller*in entsprechen.

3.1.4 **Die offiziellen Catch'n Serve Bälle müssen bei internationalen Catch'n Serve Ball Turnieren und bedeutenden nationalen Wettbewerben verwendet werden.**

3.2 EINHEITLICHKEIT DER BÄLLE

Alle in einem Spiel verwendeten Bälle müssen hinsichtlich Umfang, Gewicht, Druck, Typ, Farbe usw. denselben Normen entsprechen.

KAPITEL 2 – BETEILIGTE

4. TEAMS

4.1 ZUSAMMENSETZUNG DES TEAMS

4.1.1 Ein Team kann aus bis zu 14 Spieler*innen, einer Coach und einer Assistenz (der Assistenz-Coach oder einer anderen offiziellen Person des Teams) bestehen.

4.1.2 Eine der Spieler*innen ist die Teamkapitän*in; sie ist auf dem Spielberichtsbogen anzuführen.

4.1.3 Alle Mitglieder eines Teams werden auf dem offiziellen Spielberichtsbogen der Catch'n Serve Ball Liga eingetragen, der vom internationalen Fachkomitee regelmäßig aktualisiert wird. Eine Spieler*in darf erst nach Vorlage eines von der Ligaverwaltung ausgestellten Spieler*innenpasses eingetragen werden.

4.1.4 Nur die auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler*innen dürfen das Spielfeld betreten und am Spiel teilnehmen. Sobald die Coach und die Teamkapitän*in den Spielberichtsbogen unterschrieben haben, können die eingetragenen Spieler*innen nicht mehr geändert werden.

4.1.5 Eine Spieler*in, die zum Spielbeginn zu spät kommt und auf dem Spielberichtsbogen eingetragen ist, darf an dem Satz, zu dem sie zu spät gekommen ist, nicht teilnehmen, nachdem die Schiedsrichter*in bestätigt hat, dass die Spieler*in ordnungsgemäß auf dem Spielberichtsbogen eingetragen war.

4.1.6 Ein Team mit weniger als 6 Spieler*innen wird für UNVOLLSTÄNDIG erklärt, und das Spiel findet nicht statt. Das Team wird mit einer technischen Niederlage belegt.

4.1.7 Besteht ein Team aus mindestens 7 Spieler*innen, kann eine der Spieler*innen (nicht die Teamkapitän*in) als Libera benannt werden; dies ist für einen oder mehrere Sätze möglich.

4.1.8 Besteht ein Team aus mindestens 8 Spieler*innen, können bis zu zwei der Spieler*innen (nicht die Teamkapitän*in) als Libera benannt werden; dies ist für einen oder mehrere Sätze möglich.

4.2 AUFENTHALTSORT DES TEAMS

4.2.1 Während des Spiels sitzen die nicht im Spiel befindlichen Spieler*innen (Auswechselspieler*innen) und die Assistenz auf ihrer Teambank oder stehen hinter ihrer Teambank.

4.3 AUSRÜSTUNG

4.3.1 Die Ausrüstung einer Spieler*in besteht aus T-Shirt, Hose, Socken und Sportschuhen.

4.3.2 Die Ausrüstung des Fachpersonals (auf dem Spielberichtsbogen eingetragen) besteht aus angemessenen T-Shirts und Sportschuhen.

4.3.3 Wird die Kleidungsordnung nicht eingehalten, vermerkt die Schiedsrichter*in dies auf dem Spielberichtsbogen und handelt nach den Weisungen der Fachkoordination der Liga.

4.3.4 Farbe und Design des Trikots müssen für das gesamte Team einheitlich sein (ausgenommen die Liberas); die Hosen der Spieler*innen müssen dieselbe Farbe haben.

4.3.4.1 Das Spieltrikot muss unbeschädigt und ohne Risse sein.

4.3.5 Die Schuhe müssen leicht und biegsam sein, mit Gummi- oder Kunststoffsohlen, die keine Spuren hinterlassen, und ohne Absätze.

4.3.6 Die Trikots bzw. T-Shirts der Spieler*innen müssen nummeriert sein.

4.3.6.1 Die Nummer muss vorne und mittig auf der Rückseite des Trikots angebracht sein. Farbe und Helligkeit der Nummern müssen sich von Farbe und Helligkeit der Trikots abheben. In Ausnahmefällen ist das Spielen mit nur einer Nummer (nur auf dem Rücken) erlaubt, sofern die Nummer deutlich sichtbar ist und alle Anforderungen erfüllt.

4.3.6.2 Die Nummer muss vorne mindestens 15 cm und hinten mindestens 20 cm hoch sein. Der Strich, aus dem die Nummern gebildet werden, muss mindestens 2 cm breit sein.

4.3.6.3 Die Teamkapitän*in muss auf ihrem Trikot einen Streifen (Aufkleber) tragen, der vorne auf dem Trikot angebracht ist und die Nummer unterstreicht; zusätzlich ist eine Kapitänsbinde am Oberarm möglich.

4.3.7 Es ist verboten, eine Spielkleidung in einer anderen Farbe als die der übrigen Spieler*innen (ausgenommen die Liberas) und/oder ohne die vorgeschriebene Nummerierung zu tragen.

4.3.8 Das Spielen mit Kopftuch ist auf eigenes Risiko erlaubt. Das Kopftuch muss jedoch sicher befestigt sein, um Verletzungen zu vermeiden.

4.4 WECHSEL DER AUSRÜSTUNG

4.4.1 Die 1. Schiedsrichter*in kann einer oder mehreren Spieler*innen gestatten:

4.4.1.1 nasse oder beschädigte Spielkleidung zwischen den Sätzen oder nach einer Auswechslung zu wechseln, sofern Farbe, Design und Nummer der neuen Spielkleidung gleich sind.

4.4.1.2 bei kaltem Wetter in Trainingsanzügen zu spielen, sofern diese für das gesamte Team dieselbe Farbe und dasselbe Design haben (ausgenommen die Liberas) und gemäß Regel 4.3.6 nummeriert sind.

4.5 VERBOTENE GEGENSTÄNDE

4.5.1 Es ist verboten, Gegenstände zu verwenden oder zu tragen, die Verletzungen verursachen können (Uhr, Halskette, Ohrringe usw.) oder der Spieler*in einen künstlichen Vorteil verschaffen könnten.

4.5.2 Spieler*innen dürfen auf eigenes Risiko eine Brille oder Kontaktlinsen tragen.

4.5.3 Während des Aufwärmens und des regulären Spiels dürfen Magnesium, Cremes und Handschuhe nicht verwendet werden, um den Griff am Ball zu verbessern. Erlaubt ist ausschließlich Tape zum Schutz der Finger.

5. TEAMVERANTWORTLICHE

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

*5.1 TEAMKAPITÄN*IN*

5.1.1 Vor dem Spiel unterschreibt die Teamkapitän*in den Spielberichtsbogen und vertritt ihr Team beim Losentscheid.

5.1.2 Während des Spiels und solange sie auf dem Spielfeld ist, übt die Teamkapitän*in die Funktion der Spielkapitän*in aus. Befindet sich die Teamkapitän*in nicht auf dem Spielfeld, müssen die Coach oder die Teamkapitän*in eine andere Spieler*in auf dem Spielfeld benennen, die die Rolle der Spielkapitän*in übernimmt. Diese Spielkapitän*in behält ihre Aufgaben, bis sie ausgewechselt wird, die Teamkapitän*in ins Spiel zurückkehrt oder der Satz endet. Ist der Ball aus dem Spiel, darf ausschließlich die Spielkapitän*in mit den Schiedsrichter*innen sprechen:

5.1.2.1 um eine Klarstellung zur Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erbitten und um Anliegen oder Fragen ihrer Teamkolleg*innen vorzubringen. Ist die Spielkapitän*in mit der Erklärung der 1. Schiedsrichter*in nicht einverstanden, kann sie gegen die Entscheidung Einspruch erheben; sie muss der 1. Schiedsrichter*in unverzüglich anzeigen, dass sie sich das Recht vorbehält, am Ende des Spiels einen offiziellen Einspruch auf dem Spielberichtsbogen einzutragen.

5.1.2.2 um eine Erlaubnis zu erbitten:

a) die gesamte Ausrüstung oder Teile davon zu wechseln.

b) die Positionen der Teammitglieder zu überprüfen;

c) den Boden, das Netz, den Ball usw. zu überprüfen.

5.1.2.3 In Abwesenheit der Coach übernimmt die Teamkapitän*in alle in Abschnitt 5.2 beschriebenen Aufgaben der Coach.

5.1.3 Am Ende des Spiels:

5.1.3.1 dankt die Teamkapitän*in den Schiedsrichter*innen und unterschreibt den Spielberichtsbogen, um das Ergebnis zu bestätigen.

5.1.3.2 Hat sie die 1. Schiedsrichter*in rechtzeitig verständigt, kann sie auf dem Spielberichtsbogen einen offiziellen Einspruch gegen die Anwendung oder Auslegung der Regeln durch die Schiedsrichter*in eintragen, sofern der Einspruch innerhalb von 15 Minuten nach Spielende eingetragen wird.

5.2 DIE COACH

5.2.1 Während des gesamten Spiels leitet die Coach das Spiel ihres Teams von außerhalb des Spielfeldes. Sie bestimmt die Startaufstellungen und die Auswechslungen und beantragt Auszeiten.

5.2.2 Vor dem Spiel trägt die Coach die Namen und Nummern ihrer Spieler*innen auf dem Spielberichtsbogen ein oder überprüft sie und unterschreibt anschließend.

5.2.3 Während des Spiels:

5.2.3.1 übergibt die Coach vor jedem Satz der offiziellen Schreiber*in den ordnungsgemäß ausgefüllten und unterschriebenen Aufstellungszettel ihres Teams.

5.2.3.2 sitzt sie auf der Teambank am nächsten zur offiziellen Schreiber*in, darf die Bank jedoch verlassen.

5.2.3.3 beantragt sie Auszeiten und Auswechslungen.

5.2.3.4 erbittet sie die Erlaubnis, die Positionen der Spieler*innen zu überprüfen, indem sie die Position der Spieler*in auf Position 1 kontrolliert, sofern dies das Spiel nicht in unangemessener Weise verzögert oder stört.

5.2.3.5 darf sie gemeinsam mit den übrigen Teammitgliedern den Spieler*innen auf dem Feld Anweisungen geben. Die Coach darf diese Anweisungen im Stehen oder Gehen innerhalb der Freizone vor der eigenen Teambank erteilen, von der Verlängerung der Angriffslinie bis zum Aufwärmbereich, ohne das Spiel zu stören oder zu verzögern.

5.2.4 Eine Spieler*in darf als Coach ihres Teams tätig sein, wenn sie vor Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen als Coach eingetragen wurde.

5.2.4.1 Solange sie nicht als Spieler*in auf dem Spielfeld ist, hat sie alle in Abschnitt 5.2 beschriebenen Aufgaben der Coach.

5.2.4.2 Solange sie im Spiel ist, gilt sie als Spieler*in, und die Spielkapitän*in handelt gemäß Abschnitt 5.1.2.3 (in Abwesenheit einer Coach).

5.3 ASSISTENZ (ASSISTENZ-COACH)

5.3.1 Die Assistenz sitzt auf der Teambank, hat jedoch kein Recht, in das Spiel einzugreifen.

5.3.2 Muss die Coach ihr Team aus irgendeinem Grund verlassen, einschließlich aufgrund einer Sanktion, kann die Assistenz auf Antrag der Spielkapitän*in und nach Zustimmung der 1. Schiedsrichter*in für die Dauer der Abwesenheit die Aufgaben der Coach übernehmen.

KAPITEL 3 – SPIELFORMAT

6. EINEN PUNKT ERZIELEN; EINEN SATZ UND DAS SPIEL GEWINNEN

6.1 EINEN PUNKT ERZIELEN

6.1.1 Punkt: Ein Team erzielt einen Punkt:

6.1.1.1 indem es den Ball erfolgreich im Feld der Gegner*in zu Boden bringt.

6.1.1.2 wenn das gegnerische Team einen Fehler begeht;

6.1.1.3 wenn das gegnerische Team eine Strafe erhält.

6.1.2 Fehler: Ein Team begeht einen Fehler, wenn es eine den Regeln widersprechende Handlung setzt (oder die Regeln auf andere Weise verletzt). Die Schiedsrichter*innen beurteilen die Fehler und bestimmen die Folgen nach den Regeln:

6.1.2.1 Werden im selben Ballwechsel zwei oder mehr Fehler nacheinander begangen, zählt nur der erste Fehler.

6.1.2.2 Werden von beiden Gegner*innen gleichzeitig zwei oder mehr Fehler begangen, wird auf DOPPELFEHLER entschieden, und der Ballwechsel wird wiederholt.

6.1.3 Ballwechsel und abgeschlossener Ballwechsel:

- Ein Ballwechsel ist eine Folge von Spielhandlungen vom Moment des Servicewurfs durch die Servicespieler*in bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Ball aus dem Spiel ist.
- Ein abgeschlossener Ballwechsel ist eine Folge von Spielhandlungen, die zur Vergabe eines Punktes führt.

6.1.3.1 Gewinnt das servierende Team einen Ballwechsel, erzielt es einen Punkt und serviert weiter.

6.1.3.2 Gewinnt das annehmende Team einen Ballwechsel, erzielt es einen Punkt und muss als Nächstes servieren.

6.1.3.3 Ein Team kann während eines abgeschlossenen Ballwechsels nur einen Punkt erhalten, ausgenommen im Fall einer Sanktion.

6.2 EINEN SATZ GEWINNEN

6.2.1 Das Team, das zuerst 21 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens 2 Punkten erreicht, gewinnt den Satz (ausgenommen der Entscheidungssatz). Bei einem Gleichstand von 20:20 wird weitergespielt, bis ein Vorsprung von zwei Punkten erreicht ist (20:22, 21:23, 22:24 ...). (Diagramm 4.10)

6.3 DAS SPIEL GEWINNEN

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

6.3.2 Haben beide Teams gleich viele Sätze gewonnen, wird der Entscheidungssatz bis 15 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens 2 Punkten gespielt.

6.4 NICHTANTRETEN UND UNVOLLSTÄNDIGES TEAM

6.4.1 Weigert sich ein Team nach entsprechender Aufforderung, zur angesetzten Zeit zu spielen, wird auf Nichtantreten entschieden, und es wird eine technische Niederlage mit dem Ergebnis 0:2 für das Spiel und 0:21 für jeden Satz eingetragen.

6.4.2 Ein Team, das ohne triftigen Grund nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld erscheint, wird mit demselben Ergebnis wie in Regel 6.4.1 als nicht angetreten gewertet.

6.4.3 Ein Team mit weniger als 6 Spieler*innen wird für UNVOLLSTÄNDIG erklärt, und das Spiel findet nicht statt. Das Team wird mit demselben Ergebnis wie in Regel 6.4.1 als nicht angetreten gewertet.

6.4.4 Ein Team, das für den Satz oder für das Spiel als unvollständig erklärt wird, verliert den Satz beziehungsweise das Spiel. Dem gegnerischen Team werden die zum Satzgewinn erforderlichen Punkte

beziehungsweise die zum Spielgewinn erforderlichen Punkte und Sätze zugesprochen. Das unvollständige Team behält die bis zu dieser Erklärung gewonnenen Punkte und Sätze.

7. AUFBAU DES SPIELS

7.1 DER LOSENTSCHEID

*Vor dem Spiel führt die 1. Schiedsrichter*in einen Münzwurf durch, um den ersten Service und die Spielfeldseiten für den ersten Satz zu bestimmen. Wird ein Entscheidungssatz gespielt, erfolgt ein neuer Losentscheid.*

7.1.1 Der Losentscheid wird in Anwesenheit der beiden Teamkapitän*innen durchgeführt.

7.1.2 Die Gewinner*in des Losentscheids wählt entweder:

7.1.2.1 das Recht zu servieren oder den Service anzunehmen,

7.1.2.2 die Spielfeldseite.

– Der*dem Verlierer*in bleibt die jeweils andere Wahl.

7.2 OFFIZIELLES EINSPIELEN

7.2.1 Die Teams haben Anspruch auf eine Aufwärmzeit von 15 Minuten.

7.2.2 Der Münzwurf wird 13 Minuten vor Spielbeginn durchgeführt; anschließend begeben sich die Teams zum offiziellen Einspielen am Netz. Jedes Team erhält für das offizielle Einspielen am Netz eine halbe Spielfeldseite auf beiden Seiten des Netzes.

7.3 STARTAUFSTELLUNG DES TEAMS

7.3.1 Jedes Team muss jederzeit sechs Spieler*innen im Spiel haben. Die Startaufstellung des Teams gibt die Rotationsreihenfolge der Spieler*innen auf dem Spielfeld an. Diese Reihenfolge muss während des gesamten Satzes beibehalten werden.

7.3.2 Vor Beginn jedes Satzes muss die Coach die Startaufstellung ihres Teams auf einem Aufstellungszettel abgeben. Der Bogen wird ordnungsgemäß ausgefüllt und unterschrieben der Schreiber*in übergeben.

7.3.3 Die Spieler*innen, die nicht in der Startaufstellung eines Satzes stehen, sind die Auswechselspieler*innen für diesen Satz (ausgenommen die Liberas).

7.3.4 Sobald der Aufstellungszettel der Schreiber*in übergeben wurde (oder die Erfassung der Startaufstellung abgeschlossen ist), darf keine Änderung des Aufstellungszettels ohne eine reguläre Auswechslung genehmigt werden.

7.3.5 Abweichungen zwischen dem Aufstellungszettel und den Positionen der Spieler*innen auf dem Spielfeld werden wie folgt behandelt:

7.3.5.1 Wird eine solche Abweichung vor Beginn des Satzes festgestellt, müssen die Positionen der Spieler*innen entsprechend dem Aufstellungszettel berichtigt werden – es erfolgt keine Sanktion.

7.3.5.2 Wird vor Beginn des Satzes festgestellt, dass eine Spieler*in auf dem Spielfeld nicht auf dem Aufstellungszettel dieses Satzes eingetragen ist, muss diese Spieler*in ausgetauscht werden, um dem Aufstellungszettel zu entsprechen – es erfolgt keine Sanktion.

7.3.5.3 Möchte die Coach solche nicht eingetragenen Spieler*innen jedoch auf dem Spielfeld behalten, muss sie mit dem entsprechenden Handzeichen reguläre Auswechslungen beantragen, die dann auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden.

7.3.5.4 Wird eine Abweichung zwischen den Positionen der Spieler*innen und dem Aufstellungszettel erst später festgestellt, muss das fehlerhafte Team die richtigen Positionen wiederherstellen. Das gegnerische Team erhält einen Punkt und den nächsten Service.

7.4 POSITIONEN

*Im Moment, in dem der Ball von der Servicespieler*in geworfen wird, muss jedes Team in der Rotationsreihenfolge innerhalb des eigenen Spielfeldes positioniert sein (ausgenommen die Servicespieler*in). Siehe Diagramm* 1a Aufstellung der Spieler*innen

7.4.1 Die Positionen der Spieler*innen sind wie folgt nummeriert:

7.4.1.1 Die drei Spieler*innen entlang des Netzes sind Spieler*innen der vorderen Reihe und nehmen die Positionen IV (vorne links), III (vorne Mitte) und II (vorne rechts) ein.

7.4.1.2 Die anderen drei sind Spieler*innen der hinteren Reihe und nehmen die Positionen V (hinten links), VI (hinten Mitte) und I (hinten rechts) ein.

7.4.2 Verhältnis der Positionen der Spieler*innen zueinander:

7.4.2.1 Jede Spieler*in der hinteren Reihe muss weiter von der Mittellinie entfernt stehen als die ihr entsprechende Spieler*in der vorderen Reihe.

7.4.2.2 Die Spieler*innen der vorderen Reihe beziehungsweise der hinteren Reihe müssen seitlich in der in Regel 7.4.1 angegebenen Reihenfolge positioniert sein.

7.4.3 Die Positionen der Spieler*innen werden anhand der Stellung ihrer den Boden berührenden Füße wie folgt bestimmt und kontrolliert:

7.4.3.1 Jede Spieler*in der vorderen Reihe muss zumindest mit einem Teil ihres Fußes näher zur Mittellinie stehen als die Füße der ihr entsprechenden Spieler*in der hinteren Reihe.

7.4.3.2 Jede Spieler*in auf der rechten (linken) Seite muss zumindest mit einem Teil ihres Fußes näher zur rechten (linken) Seitenlinie stehen als die Füße der mittleren Spieler*in dieser Reihe.

7.4.4 Nach dem Servicewurf dürfen sich die Spieler*innen frei bewegen und jede beliebige Position auf ihrem Spielfeld und in der Freizone einnehmen.

7.5 POSITIONSFEHLER

7.5.1 Das Team begeht einen Positionsfehler, wenn eine Spieler*in im Moment des Servicewurfs nicht auf ihrer richtigen Position steht.

7.5.2 Begeht die Servicespieler*in im Moment des Servicewurfs einen Servicefehler, gilt der Fehler der Servicespieler*in als dem Positionsfehler vorausgehend.

7.5.3 Ein Positionsfehler hat folgende Konsequenzen:

7.5.3.1 Das Team wird mit einem Punkt sanktioniert, und der Service geht an die Gegner*in über.

7.5.3.2 Die Positionen der Spieler*innen werden von der Schiedsrichter*in berichtigt.

7.6 ROTATION

7.6.1 Die Rotationsreihenfolge wird durch die Startaufstellung des Teams bestimmt und während des gesamten Satzes anhand der Servicereihenfolge und der Positionen der Spieler*innen kontrolliert.

7.6.2 Hat das annehmende Team das Servicerecht erlangt, rotieren seine Spieler*innen um eine Position im Uhrzeigersinn: Die Spieler*in auf Position II rotiert auf Position I, um zu servieren; die Spieler*in auf Position I rotiert auf Position VI usw.

7.7 ROTATIONSFEHLER

7.7.1 Ein Rotationsfehler liegt vor, wenn der SERVICE nicht gemäß der Rotationsreihenfolge ausgeführt wird.

7.7.2 Ein Rotationsfehler geht jedem anderen Fehler vor, auch wenn er erst nach Abschluss des Ballwechsels festgestellt wird, und hat folgende Konsequenzen:

7.7.2.1 Das Team wird mit einem Punkt sanktioniert, und der Service geht an die Gegner*in über.

7.7.2.2 Die Rotationsreihenfolge der Spieler*innen muss berichtigt werden.

7.7.2.3 Hat das Team während eines Rotationsfehlers mehr als 1 Punkt in abgeschlossenen Ballwechseln erzielt und/oder sind mehrere aufeinanderfolgende Rotationsfehler aufgetreten, wird

das Team nach Feststellung des Rotationsfehlers mit einem Punkt und dem Service für die Gegner*in sanktioniert, ohne dass Punkte gestrichen werden.

KAPITEL 4 – SPIELZUSTAND

8. SPIELZUSTÄNDE

8.1 BALL IM SPIEL

*Der Ball gilt ab dem Moment als „im Spiel“, in dem die 1. Schiedsrichter*in den Servicewurf freigibt.*

8.2 BALL AUS DEM SPIEL

*Der Ball gilt in dem Moment als „aus dem Spiel“, in dem ein Fehler auftritt, der von einer der Schiedsrichter*innen gepfiffen wird; liegt kein Fehler vor, im Moment des Pfiffs.*

8.3 BALL „IN“

Der Ball gilt als „in“, wenn ein Teil des Balles das Spielfeld einschließlich der Begrenzungslinien berührt.

8.4 BALL „AUS“

Ein Ball ist „aus“, wenn:

8.4.1 der Teil des Balles, der den Boden berührt hat, vollständig außerhalb der Begrenzungslinien liegt.

8.4.2 er einen Gegenstand außerhalb des Spielfeldes, die Decke oder eine nicht am Spiel beteiligte Person berührt.

8.4.3 er die Antennen, Kabel, Pfosten oder das Netz selbst außerhalb der Seitenbänder berührt.

8.4.4 er die senkrechte Ebene des Netzes ganz oder teilweise außerhalb des Überquerungssektores überquert.

8.4.5 er die senkrechte Ebene im unteren Raum unter dem Netz zur Gänze überquert.

9. DAS SPIELEN DES BALLES

Jedes Team muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraums spielen. Der Ball darf jedoch auch von außerhalb der eigenen Freizone gerettet (zurückgeholt) werden.

9.1 BALLBERÜHRUNGEN DES TEAMS

*Eine Berührung ist jeder Kontakt einer Spieler*in mit dem Ball. Das Team hat Anspruch auf höchstens 3 Berührungen (zusätzlich zum Block), um den Ball zurückzuspielen. Somit sind höchstens 2 Zuspiele zwischen den Spieler*innen des Teams erlaubt. Kommt es zu mehr Berührungen, begeht das Team den Fehler „VIER BERÜHRUNGEN“.*

9.1.1 Aufeinanderfolgende Berührungen

9.1.1.1 Einer Spieler*in sind aufeinanderfolgende Berührungen beim Versuch, den Ball zu fangen, erlaubt, sofern alle aufeinanderfolgenden Berührungen unmittelbar hintereinander während einer Handlung und ohne Abstützen an einer Vorrichtung oder einem Gegenstand erfolgen. Aufeinanderfolgende Berührungen, die eine Spieler*in zu einem anderen Zweck als dem Fangen des Balles einsetzt, gelten als Fehler.

9.1.2 Gleichzeitige Berührungen Zwei oder drei Spieler*innen dürfen den Ball gleichzeitig berühren.

9.1.2.1 Berühren zwei (oder drei) Teamkolleg*innen den Ball gleichzeitig, zählt dies als 2 (oder 3) Berührungen (ausgenommen beim Block). Greifen sie gemeinsam nach dem Ball, berührt ihn aber nur eine von ihnen, wird eine Berührung gezählt.

9.1.2.2 Berühren zwei Gegner*innen den Ball gleichzeitig über dem Netz und bleibt der Ball im Spiel, hat das Team, auf dessen Seite der Ball verblieben ist, Anspruch auf weitere 3 Berührungen.

Geht ein solcher Ball „aus“, ist es der Fehler des Teams auf der Seite, die derjenigen gegenüberliegt, auf der der Ball zu Boden gegangen ist.

9.1.3 Kontakt mit Hilfestellung (Assisted Contact) Innerhalb der Grenzen der Spielfläche darf sich eine Spieler*in nicht von einer Teamkolleg*in oder einer Vorrichtung beziehungsweise einem Gegenstand unterstützen lassen, um den Ball zu fangen.

9.2 MERKMALE DER BERÜHRUNG

9.2.1 Der Ball darf jeden Teil des Körpers der Spieler*in berühren.

9.2.2 Der Ball darf verschiedene Körperteile berühren, sofern die Berührungen gleichzeitig oder als aufeinanderfolgende Berührungen erfolgen. Ausnahmen:

9.2.2.1 Beim Block dürfen eine oder mehrere blockende Spieler*innen mehrere aufeinanderfolgende Berührungen ausführen, sofern die Berührungen während einer Handlung erfolgen.

9.2.3 Es ist verboten, den Ball absichtlich zu schlagen, zu stoßen oder zu treten, um ihn zu fangen.

9.2.4 Ein Ball, der unbeabsichtigt von einer Spieler*in abprallt und (durch den Überquerungssektor) in das Feld der Gegner*in gelangt, ohne von der Spieler*in des Teams gefangen worden zu sein, gilt als regelkonform, und der Ballwechsel wird fortgesetzt, bis ein Team einen Punkt erzielt.

9.3 SCHRITTE

9.3.1 Ein Schritt ist definiert als das Anheben des Fußes vom Boden und das Wiederaufsetzen auf den Boden.

9.3.2 Befindet sich der Ball in den Händen einer Spieler*in, sind folgende Schritte erlaubt:

9.3.2.1 Ein einzelner Schritt, sofern der Wurf vor oder im Moment des Abschlusses des Schrittes ausgeführt wird.

9.3.2.2 Bis zu 2 Schritte nach vorne, die mit einem Absprung von einem Fuß enden, sofern der Wurf vor der Landung der Spieler*in ausgeführt wird.

9.3.2.3 Bis zu zwei Schritte nach vorne, gefolgt von einem dritten Schlussschritt und einem Absprung von beiden Füßen, sofern der Wurf vor der Landung der Spieler*in ausgeführt wird. Der dritte Schritt ist ausschließlich ein Schlussschritt: Er muss den Schlussfuß neben den Fuß bringen, der den zweiten Schritt abgeschlossen hat, und darf zu keiner weiteren Vorwärtsbewegung führen.

9.3.2.4 Versucht eine Spieler*in, den Ball in der Bewegung zu fangen, darf sie die durch ihren Schwung natürlich entstehende Bewegung fortsetzen. Sobald dieser Schwung beendet ist, unterliegen alle weiteren Schritte der Regel 9.3.2.

9.4 HALTEN DES BALLES

Die Zeit des Haltens des Balles vor dem Zuspiel ist auf 1 Sekunde begrenzt.

9.5 FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLES

9.5.1 Zwei Berührungen: Eine Spieler*in berührt den Ball mehr als einmal, und zwar nicht als aufeinanderfolgende Berührungen. (Diagramm 4.17)

9.5.2 Vier Berührungen: Ein Team berührt den Ball 4-mal, bevor es ihn zurückspielt. (Diagramm 4.18)

9.5.3 Assisted Contact (Kontakt mit Hilfestellung): Eine Spieler*in wird von einer Teamkolleg*in oder einer Vorrichtung beziehungsweise einem Gegenstand unterstützt, um den Ball innerhalb der Spielfläche zu fangen. (Diagramm 4.28)

9.5.4 Absichtliches Schlagen, Stoßen oder Treten des Balles. (Diagramm 4.26)

9.5.5 Halten: Der Ball wird von einer Spieler*in länger als 1 Sekunde gehalten, es sei denn, die Spieler*in befindet sich beim Versuch, den Ball zu fangen, in Bewegung und hat noch keine Kontrolle über den Ball erlangt. (Diagramm 4.16)

9.5.6 Schritte: Eine Spieler*in macht mehr Schritte als in Regel 9.3 erlaubt. (Diagramm 4.5)

10. BALL AM NETZ

10.1 BALL ÜBERQUERT DAS NETZ

10.1.1 Ein in das Feld der Gegner*in gespielter Ball muss das Netz innerhalb des Überquerungssektores überqueren. Der Überquerungssektor ist der Teil der senkrechten Netzebene, der wie folgt begrenzt wird:

10.1.1.1 nach unten durch die Oberkante des Netzes.

10.1.1.2 seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung.

10.1.1.3 nach oben durch die Decke.

10.2 BALL BERÜHRT DAS NETZ

Beim Überqueren des Netzes darf der Ball dieses berühren.

10.3 BALL IM NETZ

10.3.1 Das Spiel wird fortgesetzt, wenn ein Ball innerhalb der dem Team erlaubten drei Berührungen ins Netz gespielt wird.

10.3.2 Zerreißt ein Ball die Maschen des Netzes oder reißt er es herunter, wird der Ballwechsel annulliert und wiederholt.

10.3.3 Es ist nicht zulässig, das Netz als stützende Berührung zu nutzen, um einen Ball zu fangen, der in Richtung Netz abgeprallt ist.

10.4 ÜBERGREIFEN ÜBER DAS NETZ

*Beim Blocken darf eine Spieler*in den Ball jenseits des Netzes berühren, sofern sie das Spiel der Gegner*in nicht vor oder während deren Angriffshandlung behindert.*

10.5 EINDRINGEN UNTER DEM NETZ

10.5.1 Es ist erlaubt, unter dem Netz in den Raum der Gegner*in einzudringen, sofern dies das Spiel der Gegner*in nicht behindert und/oder die Spieler*in nicht gefährdet

10.5.2 Eindringen in das Feld der Gegner*in über die Mittellinie hinaus:

10.5.2.1 Es ist erlaubt, das Feld der Gegner*in mit einem Fuß oder beiden Füßen zu berühren, sofern ein Teil des eindringenden Fußes beziehungsweise der eindringenden Füße die Mittellinie berührt oder sich unmittelbar darüber befindet.

10.5.2.2 Es ist erlaubt, das Feld der Gegner*in mit jedem Körperteil oberhalb der Füße zu berühren, sofern dies das Spiel der Gegner*in nicht behindert.

10.5.3 Spieler*innen dürfen in die Freizone der Gegner*in eindringen, sofern sie deren Spiel nicht behindern.

10.6 KONTAKT MIT DEM NETZ

10.6.1 Der Kontakt einer Spieler*in mit dem Netz gilt als Fehler, wenn er erfolgt, während der Ball im Spiel ist, oder wenn er das Spiel behindert. Als Behinderung gilt in folgenden Fällen:

- das Berühren des Netzes, während der Ball im Spiel ist; oder
- das Anlehnen an das Netz, während der Ball im Spiel ist; oder

- das Ziehen am Netz – wodurch ein Vorteil gegenüber der Gegner*in entsteht.

10.6.2 Als Ausnahme von Regel 10.6.1 darf eine Spieler*in den Teil des Netzes außerhalb der Antennen sowie jeden Gegenstand außerhalb der Antennen berühren, sofern dieser Kontakt das Spiel nicht behindert und der Spieler*in oder dem Team keinen Vorteil verschafft.

10.6.3 Wird der Ball ins Netz gespielt und berührt das Netz dadurch eine gegnerische Spieler*in, liegt kein Fehler vor.

*10.7 FEHLER DER SPIELER*IN AM NETZ*

10.7.1 Eine Spieler*in berührt den Ball oder eine Gegner*in im Raum der Gegner*in vor oder während deren Angriffshandlung.

10.7.2 Eine Spieler*in behindert das Spiel der Gegner*in, während sie unter dem Netz in deren Raum eindringt.

10.7.3 Ein Fuß oder beide Füße einer Spieler*in dringen vollständig in das Feld der Gegner*in ein.

10.7.4 Der Ball hat die senkrechte Ebene im Raum unter dem Netz vollständig überquert, während er sich in den Händen der Spieler*in befand.

11. SERVICE

*Der Service ist die Handlung, mit der die Spieler*in auf Position 1, die sich in der Servicezone befindet, den Ball ins Spiel bringt.*

11.1 ERSTER SERVICE IN EINEM SATZ

11.1.1 Der erste Service des ersten Satzes sowie jener des Entscheidungssatzes wird von dem durch den Münzwurf bestimmten Team ausgeführt.

11.1.2 Die übrigen Sätze beginnen mit dem Service jenes Teams, das im vorangegangenen Satz nicht zuerst serviert hat.

11.2 SERVICEREIHENFOLGE

11.2.1 Die Spieler*innen müssen die auf dem Aufstellungszettel eingetragene Servicereihenfolge einhalten.

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

11.2.3 Gewinnt das servierende Team den Ballwechsel, schlägt die Spieler*in, die zuvor serviert hat (oder ihre Auswechselspieler*in), erneut auf.

11.2.4 Gewinnt das annehmende Team den Ballwechsel, erlangt es das Servicerecht und rotiert vor der Ausführung des Service. Die Spieler*in, die von der Position vorne rechts auf die Position hinten rechts wechselt, serviert, das heißt Rotation im Uhrzeigersinn von Position 2 auf Position 1.

11.3 FREIGABE DES SERVICE

*Die 1. Schiedsrichter*in gibt den Service frei, nachdem sie überprüft hat, dass beide Teams spielbereit sind und die Servicespieler*in den Ball in Händen hält.*

11.4 AUSFÜHRUNG DES SERVICE

11.4.1 Der Ball muss in Richtung des gegnerischen Feldes geworfen werden.

11.4.2 Der Service darf nicht mit einem Schlag oder Stoß ausgeführt werden.

11.4.3 Während des Service darf die Servicespieler*in weder das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) noch den Boden außerhalb der Servicezone berühren.

11.4.4 Die Servicespieler*in muss den Ball innerhalb von 8 Sekunden nach dem Servicepfiff der 1. Schiedsrichter*in werfen.

11.4.5 Ein vor dem Pfiff der Schiedsrichter*in ausgeführter Service wird annulliert und ist zu wiederholen.

11.4.6 Sichtblock

Spieler*innen des servierenden Teams dürfen das annehmende Team nicht daran hindern, den Service oder die Flugbahn des Balles zu sehen.

Eine Spieler*in oder eine Gruppe von Spieler*innen des servierenden Teams betreibt Screening, wenn sie die Sicht des annehmenden Teams absichtlich behindert durch:

> - Wedeln oder Heben der Arme; - Springen während der Ausführung des Service; - seitliches Bewegen, um die Sicht der Gegner*innen zu versperren; - Stehen oder Gruppenbildung in einer Weise, die den Service und/oder die Flugbahn des Balles verdeckt.

Solche Handlungen stellen einen Sichtblock und unfaires Spiel dar und können zudem als unangemessenes oder aggressives Verhalten gewertet werden.

Sanktionen – Beim ersten Verstoß spricht die Schiedsrichter*in eine Verwarnung gegen das servierende Team aus; wird das Screening-Verhalten nach der Verwarnung wiederholt, erhält das annehmende Team einen Punkt sowie das Servicerecht.
Stehen in einer Gruppe – zwei oder mehr Spieler*innen stehen mit weniger als einer ausgestreckten Armlänge Abstand zwischen benachbarten Spieler*innen.
Wedeln mit den Armen – ein oder beide Arme werden von einer Spieler*in der vorderen Reihe des servierenden Teams in dem Moment, in dem der Ball zum Service geworfen wird, über Schulterhöhe gehoben.

11.5 FEHLER BEIM SERVICE

11.5.1 Servicevergehen Die folgenden Fehler führen zum Übergang des Servicerechts, auch wenn das annehmende Team nicht auf den richtigen Positionen steht:

11.5.1.1 Die Servicespieler*in hat die Servicereihenfolge nicht eingehalten; Rotationsfehler; (Diagramm 4.13)

11.5.1.2 Die Servicespieler*in führt den Service nicht ordnungsgemäß aus; (Diagramm 4.11, 4.22)

11.5.1.3 Spieler*innen in Netznähe haben gemäß Abschnitt 11.4.6 gehandelt, um die Flugbahn des Balles zu verdecken (Diagramm 4.12)

11.5.2 Fehler nach dem Service: Nachdem der Ball ordnungsgemäß geworfen wurde, liegt ein Servicefehler vor (sofern nicht eine der Spieler*innen falsch steht), wenn der Ball:

11.5.2.1 eine Spieler*in des servierenden Teams berührt oder die senkrechte Netzebene nicht zur Gänze durch den Überquerungssektor überquert; (Diagramm 4.19)

11.5.2.2 „aus“ geht; (Diagramm 4.15)

11.6 SERVICEFEHLER UND POSITIONSFEHLER

11.6.1 Begeht die Servicespieler*in bei der Ausführung des Service einen Fehler (nicht ordnungsgemäße Ausführung, falsche Rotationsreihenfolge usw.) und steht die Gegner*in falsch, geht der Servicefehler vor und wird sanktioniert.

11.6.2 Wurde der Service hingegen korrekt ausgeführt und wird der Service erst nach der Ballabgabe fehlerhaft (geht aus, geht über einen Sichtblock usw.), geht der Positionsfehler vor und wird sanktioniert.

12. ANGRIFFSHANDLUNG

*Alle Handlungen, deren Zweck es ist, den Ball zur Gegner*in zu spielen, gelten mit Ausnahme des Service und des Blocks als Angriffshandlungen.*

12.1 MERKMALE DER ANGRIFFSHANDLUNG

12.1.1 Ein Angriffswurf ist eine Angriffshandlung, die im Stand oder im Sprung ausgeführt wird. Bei einem Angriffswurf mit Anlauf darf die Spieler*in gemäß Regel 9.3 bis zu zwei Schritte nach vorne machen, bevor sie abspringt. Bei einem Absprung von beiden Füßen darf zusätzlich der nach Regel 9.3.2.3 erlaubte Schlussschritt ausgeführt werden.

12.1.2 Die Anlaufschritte werden erst ab dem Moment gezählt, in dem der Ball gefangen wurde. Fängt eine Spieler*in den Ball in der Bewegung, werden die Anlaufschritte erst nach Abschluss jenes Schrittes gezählt, in dem sie die Kontrolle über den Ball erlangt.

12.2 EINSCHRÄNKUNGEN DER ANGRIFFSHANDLUNG

12.2.1 Eine Spieler*in der hinteren Reihe (ausgenommen eine Libera) darf eine Angriffshandlung aus der hinteren Zone abschließen:

12.2.1.1 Im Moment des Absprungs darf der Fuß beziehungsweise dürfen die Füße der Spieler*in die Angriffslinie weder berührt noch überschritten haben.

12.2.1.2 Nach dem Werfen des Balles darf die Spieler*in in der Vorderzone landen.

12.2.2 Eine Spieler*in der hinteren Reihe darf eine Angriffshandlung auch aus der Vorderzone auf beliebige Weise abschließen, sofern sich der Ball im Moment des Wurfes nicht zur Gänze oberhalb der Netzoberkante befindet.

12.2.3 Keine Spieler*in darf eine Angriffshandlung gegen den Service der Gegner*in abschließen, es sei denn, sie fängt den Ball im Stand und greift erst danach an. Fängt die Spieler*in den Service in der Luft und führt sie vor der Landung einen Angriffswurf in das gegnerische Feld aus, gilt der Angriff als Fehler „ANGRIFFSHANDLUNG“.

12.3 FEHLER BEI DER ANGRIFFSHANDLUNG

12.3.1 Eine Spieler*in wirft den Ball „aus“. (Diagramm 4.15)

12.3.2 Eine Spieler*in der hinteren Reihe schließt eine Angriffshandlung aus der Vorderzone ab, wenn sich der Ball im Moment der Ballabgabe zur Gänze oberhalb der Netzoberkante befindet. (Diagramm 4.21)

12.3.3 Eine Spieler*in schließt gemäß Regel 12.2.3 eine Angriffshandlung gegen den Service der Gegner*in ab. (Diagramm 4.21)

12.3.4 Eine Libera schließt eine Angriffshandlung ab, wenn sich der Ball im Moment der Ballabgabe zur Gänze oberhalb der Netzoberkante befindet. (Diagramm 4.21)

12.3.5 Eine angreifende Spieler*in, deren Hand den Ball berührt, muss den Ball abgeben, bevor die Hand die senkrechte Netzebene in das Feld der Gegner*in überschreitet. Kehrt der Ball auf die Seite der angreifenden Spieler*in zurück, ohne in das gegnerische Feld abgegeben worden zu sein, gilt dies als Fehler der Angreifer*in.

12.3.6 Eine Spieler*in macht Schritte entgegen Abschnitt 12.1. (Diagramm 4.5)

13. BLOCK

13.1 BLOCKEN

13.1.1 Blocken ist die Handlung von Spieler*innen in Netznähe mit dem Zweck, den aus dem Feld der Gegner*in kommenden Ball daran zu hindern, in das Feld des blockenden Teams zu gelangen. Geblockt wird, indem die Hände ausgestreckt werden und der Ball oberhalb der Netzoberkante berührt wird.

13.1.2 Nur Spieler*innen der vorderen Reihe dürfen einen Block abschließen.

13.1.3 Blockversuch: Ein Blockversuch ist eine Blockhandlung, bei der der Ball nicht berührt wird.

13.1.4 Abgeschlossener Block: Ein Block ist abgeschlossen, wenn mindestens eine Blockspieler*in den Ball berührt.

13.1.5 Gemeinschaftsblock: Ein Gemeinschaftsblock wird von zwei oder drei nahe beieinander stehenden Spieler*innen ausgeführt und ist abgeschlossen, wenn eine von ihnen den Ball berührt.

13.2 BALLBERÜHRUNG BEIM BLOCK

*Eine oder mehrere Blockspieler*innen dürfen den Ball aufeinanderfolgend (schnell und ohne Unterbrechung) berühren, sofern die Berührungen während einer Handlung erfolgen.*

*13.3 BLOCKEN IM RAUM DER GEGNER*IN*

*Beim Blocken darf die Spieler*in ihre Hände und Arme über das Netz strecken, sofern diese Handlung das Spiel der Gegner*in nicht behindert. Daher ist es nicht erlaubt, den Ball jenseits des Netzes zu berühren, bevor eine Gegner*in eine Angriffshandlung ausgeführt hat.*

13.4 BLOCK UND BALLBERÜHRUNGEN DES TEAMS

13.4.1 Eine Blockberührung zählt nicht als Ballberührung des Teams. Folglich hat ein Team nach einer Blockberührung Anspruch auf drei Berührungen, um den Ball zurückzuspielen.

13.4.2 Die erste Berührung nach dem Block darf von jeder Spieler*in ausgeführt werden, einschließlich jener Spieler*in, die den Ball beim Block berührt hat.

13.4.3 Die Blockspieler*in darf den Ball beim Blocken fangen; dies zählt dann als erste Berührung.

13.5 BLOCKEN DES SERVICE

*Es ist verboten, den Service der Gegner*in zu blocken.*

13.6 BLOCKFEHLER

13.6.1 Die Blockspieler*in berührt den Ball im Raum der Gegner*in vor oder gleichzeitig mit deren Angriffshandlung. (Diagramm 4.12)

13.6.2 Eine Spieler*in der hinteren Reihe oder eine Libera schließt einen Block ab oder beteiligt sich an einem abgeschlossenen Block. (Diagramm 4.12)

13.6.3 Blocken des Service der Gegner*in. (Diagramm 4.12)

13.6.4 Der Ball geht vom Block „aus“. (Diagramm 4.15)

13.6.5 Eine Libera hat sich an einem einzelnen oder gemeinschaftlichen Blockversuch beteiligt. (Diagramm 4.12)

KAPITEL 5 – UNTERBRECHUNGEN, VERZÖGERUNGEN UND PAUSEN

14. REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN

*Reguläre Spielunterbrechungen sind „Auszeiten" und „Auswechslungen". Eine Spielunterbrechung ist die Zeit zwischen einem abgeschlossenen Ballwechsel und dem Pfiff der 1. Schiedsrichter*in für den nächsten Service.*

14.1 ANZAHL DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN

Jedes Team darf pro Satz höchstens zwei Auszeiten und sechs Auswechslungen beantragen.

14.2 ANTRAG AUF REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN

14.2.1 Die regulären Spielunterbrechungen können von der Coach oder, in deren Abwesenheit, von der amtierenden Spielkapitän*in beantragt werden, und zwar ausschließlich von diesen. Der Antrag erfolgt mit dem entsprechenden Handzeichen, wenn der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Pfiff für den nächsten Service erfolgt. (Diagramm 4.4, 4.5)

14.2.2 Ein vor Beginn eines Satzes gestellter Antrag auf Auswechslung ist zulässig und ist als reguläre Auswechslung in diesem Satz einzutragen.

14.3 AUFEINANDERFOLGENDE SPIELUNTERBRECHUNGEN

14.3.1 Ein oder zwei Anträge auf Auszeit und ein Antrag auf Auswechslung desselben Teams können unmittelbar nacheinander gestellt werden, ohne dass das Spiel dazwischen fortgesetzt werden muss.

14.3.2 Hingegen darf ein Team in derselben Spielunterbrechung keine aufeinanderfolgenden Anträge auf Auswechslung stellen. Zwei oder mehr Spieler*innen dürfen während derselben Spielunterbrechung ausgewechselt werden.

14.4 AUSZEITEN

14.4.1 Alle beantragten Auszeiten dauern 30 Sekunden.

14.4.2 Während aller Auszeiten müssen sich die im Spiel befindlichen Spieler*innen in die Freizone nächst ihrer Teambank begeben.

14.5 AUSWECHSLUNG

*Eine Auswechslung ist die Handlung, mit der eine Spieler*in – ausgenommen die Libera und jene Spieler*in, die die Libera ersetzt hat – ins Spiel kommt, um die Position einer anderen Spieler*in einzunehmen, die in diesem Moment das Spielfeld verlassen muss. Dies erfolgt nach Eintragung durch die Schreiber*in. Eine Auswechslung bedarf der Erlaubnis der Schiedsrichter*in.*

14.6 BESCHRÄNKUNGEN DER AUSWECHSLUNG

14.6.1 Jedem Team sind bis zu sechs Auswechslungen pro Satz erlaubt. Eine oder mehrere Spieler*innen dürfen gleichzeitig ausgewechselt werden.

14.6.2 Eine Spieler*in der Startaufstellung darf ausgewechselt werden und zurückkehren, jedoch nur einmal pro Satz und nur auf ihre bisherige Position in der Aufstellung.

14.6.3 Eine Auswechselspieler*in darf nur einmal pro Satz anstelle einer Spieler*in der Startaufstellung ins Spiel kommen, und sie darf nur durch dieselbe Spieler*in der Startaufstellung ersetzt werden.

14.7 AUSNAHMEWECHSEL

14.7.1 Eine verletzte oder erkrankte Spieler*in (ausgenommen die Libera), die nicht weiterspielen kann, ist im Wege einer regulären Auswechslung zu ersetzen. Ist dies nicht möglich, darf das Team einen Ausnahmewechsel vornehmen, der nicht den in Abschnitt 14.6 genannten Beschränkungen unterliegt.

14.7.2 Ein Ausnahmewechsel bedeutet, dass jede Spieler*in, die sich zum Zeitpunkt der Verletzung oder Erkrankung nicht auf dem Spielfeld befindet – ausgenommen die Libera, die zweite Libera und die von ihnen ersetzte reguläre Spieler*in – für die verletzte oder erkrankte Spieler*in eingewechselt werden darf. Die ausgewechselte verletzte oder erkrankte Spieler*in darf während des gesamten Spiels nicht auf das Spielfeld zurückkehren.

14.7.3 Beantragt ein Team einen Ausnahmewechsel mit der Libera, ist die Libera auf dem Spielfeld durch die reguläre Spieler*in zu ersetzen; die Libera zieht ein Spieltrikot an, das dem der übrigen Teamkolleg*innen entspricht und entsprechend nummeriert ist, und führt anschließend den Ausnahmewechsel mit der verletzten oder erkrankten Spieler*in durch.

14.7.4 Ein Ausnahmewechsel mit einer Libera ist nur unter der Bedingung zulässig, dass kein Ausnahmewechsel mit einer Spieler*in möglich ist, die nicht als Libera benannt ist.

14.7.5 Eine Libera, die an einem Ausnahmewechsel teilgenommen hat, kann in diesem Spiel nicht wieder Libera werden.

14.7.6 Ein Ausnahmewechsel darf unter keinen Umständen als reguläre Auswechslung gezählt werden.

14.8 AUSWECHSLUNG BEI AUSSCHLUSS ODER DISQUALIFIKATION

*Eine ausgeschlossene oder disqualifizierte Spieler*in muss unverzüglich im Wege einer regulären Auswechslung ersetzt werden. Ist dies nicht möglich, wird das Team für UNVOLLSTÄNDIG erklärt.*

14.9 UNZULÄSSIGE AUSWECHSLUNG

14.9.1 Eine Auswechslung ist unzulässig, wenn sie den in Abschnitt 14.6 genannten Beschränkungen nicht entspricht (ausgenommen im Fall der Regel 14.7).

14.9.2 Hat ein Team eine unzulässige Auswechslung vorgenommen und wurde das Spiel fortgesetzt, ist wie folgt vorzugehen:

14.9.2.1 Das verstoßende Team wird mit einem Punkt sanktioniert, und der Service wird der Gegner*in zugesprochen.

14.9.2.2 Die Auswechslung muss berichtigt werden.

14.10 ABLAUF DER AUSWECHSLUNG

14.10.1 Die Auswechslung muss innerhalb der Wechselzone erfolgen.

14.10.2 Eine Auswechslung darf nur so lange dauern, wie es für die Eintragung der Auswechslung auf dem Spielberichtsbogen sowie für das Betreten und Verlassen des Spielfeldes durch die Spieler*innen erforderlich ist.

14.10.3 Beim Antrag auf eine Auswechslung müssen die betreffenden Spieler*innen bereit sein, das Spielfeld zu betreten, und sich in der Nähe der Wechselzone aufhalten.

14.10.4 Ist dies nicht der Fall, wird die Auswechslung nicht gestattet, und das Team wird wegen Verzögerung sanktioniert.

14.10.5 Beabsichtigt das Team, mit demselben Antrag mehr als eine Auswechslung vorzunehmen, ist die Anzahl der Auswechslungen bereits beim Antrag anzugeben. In diesem Fall müssen die Auswechslungen nacheinander erfolgen, ein Spieler*innenpaar nach dem anderen.

14.11 UNZULÄSSIGE ANTRÄGE

14.11.1 Es ist nicht zulässig, eine Spielunterbrechung zu beantragen:

14.11.1.1 während eines Ballwechsels oder während beziehungsweise nach dem Servicepfiff,

14.11.1.2 durch ein nicht dazu berechtigtes Teammitglied.

14.11.1.3 für eine zweite Auswechslung desselben Teams während derselben Unterbrechung.

14.11.1.4 nach Ausschöpfung der zulässigen Anzahl an Auszeiten und Auswechslungen.

14.11.2 Der erste unzulässige Antrag im Spiel, der das Spiel weder beeinflusst noch verzögert, wird mit einer Verwarnung und ohne weitere Folgen zurückgewiesen.

14.11.3 Jeder weitere unzulässige Antrag desselben Teams im Spiel stellt eine Verzögerung dar und ist entsprechend zu sanktionieren. (Diagramm 4.25)

15. SPIELVERZÖGERUNGEN

15.1 ARTEN DER VERZÖGERUNG

Eine unzulässige Handlung eines Teams, die die Fortsetzung des Spiels verhindert, ist eine Verzögerung und umfasst unter anderem:

15.1.1 eine Verzögerung bei der Auswechslung von Spieler*innen.

15.1.2 das Ausdehnen von Unterbrechungen, nachdem zur Fortsetzung des Spiels aufgefordert wurde.

15.1.3 den Antrag auf eine unzulässige Auswechslung.

15.1.4 die Wiederholung eines unzulässigen Antrags.

15.1.5 die Verzögerung des Spiels durch ein Teammitglied.

15.2 SANKTIONEN BEI VERZÖGERUNG

15.2.1 Die „Verwarnung wegen Verzögerung“ und die „Strafe wegen Verzögerung“ sind Teamsanktionen.

15.2.1.1 Sanktionen wegen Verzögerung gelten für das gesamte Spiel.

15.2.1.2 Alle Sanktionen wegen Verzögerung werden auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

15.2.2 Die erste Verzögerung durch ein Teammitglied in einem Spiel wird mit einer „Verwarnung wegen Verzögerung“ sanktioniert. (Diagramm 4.25)

15.2.3 Die zweite und jede weitere Verzögerung jeglicher Art durch ein Mitglied desselben Teams im selben Spiel stellt einen Fehler dar und wird mit einer „Strafe wegen Verzögerung“ sanktioniert: ein Sanktionspunkt und der Service für die Gegner*in. (Diagramm 4.25)

15.2.4 Vor oder zwischen den Sätzen verhängte Sanktionen wegen Verzögerung gelten für den folgenden Satz.

16. AUSSERGEWÖHNLICHE SPIELUNTERBRECHUNGEN

16.1 VERLETZUNG

16.1.1 Kommt es zu einer schweren Verletzung, während der Ball im Spiel ist, muss die Schiedsrichter*in das Spiel sofort unterbrechen und der medizinischen Betreuung das Betreten des Spielfeldes gestatten. Der Ballwechsel wird anschließend wiederholt.

16.1.2 Der verletzten Spieler*in wird eine Erholungszeit von 3 Minuten gewährt, jedoch nur einmal pro Spieler*in und Spiel.

16.1.3 Erholt sich die Spieler*in nicht innerhalb der 3 Minuten und ist weder eine reguläre noch eine Ausnahmeauswechslung möglich, wird das Team für unvollständig erklärt.

16.2 ÄUSSERE EINWIRKUNG

Kommt es während des Spiels zu einer äußeren Einwirkung, ist der Ballwechsel zu unterbrechen und zu wiederholen.

16.3 LÄNGERE UNTERBRECHUNGEN

16.3.1 Wird das Spiel durch unvorhergesehene Umstände unterbrochen, entscheidet die Schiedsrichter*in über die Maßnahmen zur Wiederherstellung normaler Spielbedingungen.

16.3.2 Wird das Spiel auf demselben Spielfeld fortgesetzt, wird der unterbrochene Satz mit demselben Spielstand, denselben Spieler*innen und denselben Positionen normal fortgesetzt. Die Ergebnisse der bereits gespielten Sätze bleiben erhalten.

16.3.3 Wird das Spiel auf einem anderen Spielfeld fortgesetzt, wird der unterbrochene Satz annulliert und mit denselben Spieler*innen und denselben Startaufstellungen wiederholt. Die Ergebnisse der bereits gespielten Sätze bleiben erhalten.

16.3.4 Wird das Spiel an einem anderen Tag fortgesetzt, ist das gesamte Spiel zu wiederholen.

17. PAUSEN ZWISCHEN DEN SÄTZEN UND SEITENWECHSEL

17.1 PAUSEN ZWISCHEN DEN SÄTZEN

Die Pausen zwischen den Sätzen dauern 3 Minuten. In dieser Zeit erfolgt der Seitenwechsel, und die Aufstellungen der Teams werden auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

17.2 SEITENWECHSEL

Nach jedem Satz wechseln die Teams die Spielfeldseiten, ausgenommen vor dem Entscheidungssatz. (Diagramm 4.3)

KAPITEL 6 – DIE LIBERA

18. DIE LIBERA

18.1 BENENNUNG DER LIBERA

18.1.1 Jedes Team hat das Recht, aus seiner Spieler*innenliste bis zu zwei Abwehrspezialist*innen zu benennen: Liberas, unter der Bedingung:

18.1.1.1 Besteht ein Team aus mindestens 8 Spieler*innen, können 1 bis 2 der Spieler*innen als Libera benannt werden; dies ist für 1 oder mehrere Sätze möglich. Zwischen den Sätzen können 1 oder 2 neue Spieler*innen als Libera benannt werden.

18.1.1.2 Besteht ein Team aus mindestens 7 Spieler*innen, kann eine der Spieler*innen als Libera benannt werden; dies ist für 1 oder mehrere Sätze möglich. Zwischen den Sätzen kann eine neue Spieler*in als Libera benannt werden.

18.1.2 Alle Liberas müssen vor Beginn des Satzes auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden.

18.1.3 Pro Team dürfen 2 Liberas benannt werden.

- Die Libera auf dem Spielfeld ist die amtierende Libera.
- Es darf sich immer nur eine Libera auf dem Spielfeld befinden.

18.1.4 Eine Libera darf nicht als Teamkapitän*in, Spielkapitän*in oder Coach tätig sein.

18.2 AUSRÜSTUNG

Die Libera muss eine Spielkleidung tragen, bei der zumindest das Trikot eine zur Farbe des übrigen Teams kontrastierende Farbe aufweist. Die Spielkleidung der Libera darf ein anderes Design haben, muss jedoch wie die des übrigen Teams nummeriert sein.

18.3 HANDLUNGEN UNTER BETEILIGUNG DER LIBERA

18.3.1 Spielhandlungen:

18.3.1.1 Die Libera darf jede Spieler*in auf einer Position der hinteren Reihe ersetzen.

18.3.1.2 Die Libera darf ausschließlich als Spieler*in der hinteren Reihe agieren und darf von keiner Stelle aus eine Angriffshandlung abschließen, wenn sich der Ball im Moment des Wurfes zur Gänze oberhalb der Netzoberkante befindet.

18.3.1.3 Die Libera darf weder servieren noch blocken.

18.3.2 Auswechslungen unter Beteiligung der Libera.

18.3.2.1 Libera-Wechsel zählen nicht als reguläre Auswechslungen. Sie sind unbegrenzt, jedoch muss zwischen zwei Libera-Wechseln mindestens ein abgeschlossener Ballwechsel stattfinden.

18.3.2.2 Eine reguläre Spieler*in darf jede der beiden Liberas ersetzen und von ihnen ersetzt werden. Die aktive Libera kann entweder durch die reguläre Spieler*in dieser Position oder durch die zweite Libera ersetzt werden.

18.3.2.3 Libera-Wechsel dürfen nur erfolgen, wenn der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Servicepfiff erfolgt. Zu Beginn jedes Satzes darf die Libera das Spielfeld erst betreten, nachdem die Schiedsrichter*in beziehungsweise die Schreiber*in überprüft hat, dass die Startaufstellung mit dem Spielberichtsbogen übereinstimmt.

18.3.2.4 Ein Libera-Wechsel, der nach dem Servicepfiff, aber vor dem Servicewurf erfolgt, darf nicht zurückgewiesen werden; am Ende des Ballwechsels wird jedoch eine mündliche Verwarnung ausgesprochen. Weitere verspätete Libera-Wechsel führen zur sofortigen Unterbrechung des Ballwechsels und zu einer Sanktion wegen Verzögerung. Welches Team als Nächstes serviert, richtet sich nach der Stufe der Sanktion wegen Verzögerung.

18.3.2.5 Die Libera und die sie ersetzende Spieler*in dürfen das Spielfeld ausschließlich durch die Libera-Wechselzone betreten oder verlassen.

18.3.2.6 Ein unzulässiger Libera-Wechsel kann unter anderem vorliegen, wenn:

- zwischen zwei Libera-Wechseln kein Ballwechsel abgeschlossen wurde.
- die Libera durch eine andere Spieler*in als die reguläre Ersatzspieler*in dieser Position ersetzt wurde.
- Ein unzulässiger Libera-Wechsel ist wie ein Rotationsfehler zu sanktionieren.

18.4 NEUBENENNUNG EINER LIBERA

18.4.1 Zwischen den Sätzen darf die Coach anstelle einer regulären Spieler*in eine neue Libera benennen. Die neue Libera muss die vollständige Libera-Spielkleidung des Spiels tragen, und die ersetzte Libera muss die vollständige Spielkleidung einer regulären Spieler*in des Spiels tragen.

18.4.2 Wird während eines Satzes festgestellt, dass eine der auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Liberas nicht weiterspielen kann, darf die Coach jede andere Spieler*in (ausgenommen eine ausgewechselte reguläre Spieler*in), die sich zum Zeitpunkt der Benennung nicht auf dem Spielfeld befindet, bis zum Ende des Satzes als neue Libera benennen. Die Coach muss bei der Schiedsrichter*in einen Antrag auf Benennung der neuen Libera stellen. Die Spieler*in muss die vollständige Libera-Spielkleidung des Spiels tragen.

18.5 AUSSCHLUSS ODER DISQUALIFIKATION

Wird eine Libera ausgeschlossen oder disqualifiziert, kann sie unverzüglich durch die zweite Libera des Teams ersetzt werden. Hat das Team nur eine Libera, spielt es für die Dauer der Sanktion ohne Libera weiter.

KAPITEL 7 – VERHALTEN DER BETEILIGTEN

19. ANFORDERUNGEN AN DAS VERHALTEN

19.1 SPORTLICHES VERHALTEN

19.1.1 Jedes Team muss den offiziellen Verhaltenskodex (Ethikkodex) unterzeichnen.

19.1.2 Die Beteiligten müssen die „Offiziellen Catch'n Serve Ball Spielregeln“ kennen und einhalten.

19.1.3 Die Beteiligten müssen die Entscheidungen der Schiedsrichter*innen sportlich und ohne Widerspruch akzeptieren. Im Zweifelsfall darf ausschließlich die Spielkapitän*in eine Klarstellung erbitten.

19.1.4 Die Beteiligten müssen Handlungen oder Verhaltensweisen unterlassen, die darauf abzielen, die Entscheidungen der Schiedsrichter*innen zu beeinflussen oder von ihrem Team begangene Fehler zu verdecken.

19.2 FAIR PLAY

19.2.1 Die Beteiligten müssen sich im Geist des FAIR PLAY respektvoll und höflich verhalten, und zwar nicht nur gegenüber den Schiedsrichter*innen, sondern auch gegenüber anderen offiziellen Personen, der Gegner*in, den Teamkolleg*innen und den Zuschauer*innen.

19.2.2 Die ICSBF International Catch'n Serve Ball Federation aktualisiert die Richtlinien des FAIR PLAY regelmäßig; diese Richtlinien gelten für alle Beteiligten.

19.2.3 Die wichtigsten Grundsätze des FAIR PLAY sind: fairer Wettkampf, gegenseitiger Respekt, Freundschaft, Teamgeist und Chancengleichheit. Hinzu kommen ungeschriebene Regeln wie Integrität, Solidarität, Toleranz, Rücksichtnahme, Leistungsstreben und die Liebe zum Spiel.

19.2.4 Die FAIR-PLAY-Karte ist eine grüne Karte, mit der Handlungen der Beteiligten im Sinne des Fair Play während des Spiels gewürdigt werden; sie wird von der Schiedsrichter*in gezeigt. Eine grüne Karte kann einer Spieler*in, einer Coach, einem Mitglied eines anderen Teams oder Zuschauer*innen in folgenden Situationen gezeigt werden:

- 19.2.4.1 bei einer besonderen sportlichen Handlung oder Geste.
- 19.2.4.2 bei Akzeptanz und Respektierung der Entscheidung der Schiedsrichter*in.
- 19.2.4.3 bei fairem Verhalten gegenüber Spieler*innen des gegnerischen Teams.
- 19.2.4.4 bei einer Unterstützung von Spieler*innen im Sinne der FAIR-PLAY-Grundsätze.

19.2.5 Die Verständigung zwischen Teamkolleg*innen während des Spiels ist erlaubt.

19.2.6 Ein Team haftet für jede unsportliche Handlung einer Spieler*in des Teams, eines Mitglieds des Teamstabs, von Fans des Teams, einer mit dem Team verbundenen Einrichtung und/oder jeder anderen mit dem Team verbundenen Stelle.

19.2.7 Die Haftung des Teams geht über die Spielzeit hinaus und verpflichtet das Team, sportliches Verhalten zu wahren und jede Verunglimpfung durch negative Öffentlichkeitsarbeit zu unterbinden.

19.2.8 Es ist verboten, in unsportlicher Weise, in unangemessener Lautstärke oder in dem FAIR PLAY widersprechender Weise zu buhen oder anzufeuern.

19.2.9 Die Werte der Sportlichkeit gelten für alle in Abschnitt 19.2.6 genannten Stellen.

19.2.10 Zur Durchsetzung der sportlichen Werte hat die Schiedsrichter*in folgende Befugnisse:

- 19.2.10.1 eine mündliche Verwarnung an die Spielkapitän*in verbunden mit der Aufforderung, das unsportliche Verhalten einzustellen, und/oder die Unterbrechung und Wiederholung des Ballwechsels (Ballwechsel wiederholen) wegen der durch das unsportliche Verhalten verursachten Störung und/oder
- 19.2.10.2 die Sanktionierung des Teams nach der Sanktionsskala, einschließlich einer Strafe mit Zuerkennung eines Punktes an das gegnerische Team, und/oder

19.2.10.3 den Spielabbruch. In diesem Fall entscheidet die Fachkoordination über die Fortsetzung des Spiels oder über eine technische Niederlage im Satz beziehungsweise im Spiel.

20. FEHLVERHALTEN UND SEINE SANKTIONEN

20.1 GERINGFÜGIGES FEHLVERHALTEN

*Geringfügiges Fehlverhalten erfordert keine Sanktionen. Es ist Aufgabe der 1. Schiedsrichter*in, die Teams durch eine mündliche Verwarnung oder durch Handzeichen an das Teammitglied beziehungsweise über die Teamkapitän*in an das Team davon abzuhalten, die Sanktionsschwelle zu erreichen. Diese Verwarnung ist keine Sanktion und hat keine unmittelbaren Folgen. Sie wird nicht auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.*

20.2 FEHLVERHALTEN MIT SANKTIONSFOLGE

*Fehlverhalten eines Teammitglieds gegenüber offiziellen Personen, Gegner*innen, Teamkolleg*innen oder Zuschauer*innen wird je nach Schwere des Vergehens in drei Kategorien eingeteilt.*

20.2.1 Grobes Fehlverhalten: eine Handlung, die guten Sitten und moralischen Grundsätzen widerspricht, oder jede Handlung, die Geringschätzung zum Ausdruck bringt.

20.2.2 Beleidigendes Verhalten: verleumderische oder beleidigende Worte oder Gesten.

20.2.3 Gewalttätiges Verhalten: ein tatsächlicher körperlicher Angriff oder aggressives beziehungsweise bedrohliches Verhalten.

20.3 SANKTIONSSKALA

*Nach dem Ermessen der 1. Schiedsrichter*in und je nach Schwere des Vergehens werden folgende Sanktionen verhängt und auf dem Spielberichtsbogen eingetragen: Strafe, Ausschluss oder Disqualifikation.*

20.3.1 Strafe (Diagramm 4.7) Grobes Fehlverhalten eines Teammitglieds wird beim ersten Mal in einem Spiel mit einem Punkt und dem Service für die Gegner*in bestraft.

20.3.2 Ausschluss (Diagramm 4.8)

20.3.2.1 Ein Teammitglied, das mit einem Ausschluss sanktioniert wird, darf für den Rest des Satzes nicht mehr spielen und muss auf der Teambank sitzen bleiben; weitere Folgen treten nicht ein. Eine ausgeschlossene Coach verliert für diesen Satz das Recht einzugreifen und muss auf der Teambank sitzen bleiben.

20.3.2.2 Das erste beleidigende Verhalten eines Teammitglieds wird ohne weitere Folgen mit einem Ausschluss sanktioniert.

20.3.2.3 Das zweite grobe Fehlverhalten desselben Teammitglieds im selben Spiel wird ohne weitere Folgen mit einem Ausschluss sanktioniert.

20.3.3 Disqualifikation (Diagramm 4.9)

20.3.3.1 Ein mit einer Disqualifikation sanktioniertes Teammitglied muss das Spielfeld für den Rest des Spiels unverzüglich verlassen; weitere Folgen treten nicht ein.

20.3.3.2 Der erste körperliche Angriff oder eine angedeutete beziehungsweise angedrohte Aggression wird ohne weitere Folgen mit einer Disqualifikation sanktioniert.

20.3.3.3 Das zweite beleidigende Verhalten desselben Teammitglieds im selben Spiel wird ohne weitere Folgen mit einer Disqualifikation sanktioniert.

20.3.3.4 Das dritte grobe Fehlverhalten desselben Teammitglieds im selben Spiel wird mit der Disqualifikation vom Spiel sanktioniert.

Zusätzlich zur Sanktion im Spiel muss die Schiedsrichter*in den Vorfall dem zuständigen Disziplinarorgan melden. Je nach Schwere des Verhaltens können auf internationaler Ebene und/oder durch den zuständigen nationalen Verband, die Union oder eine angeschlossene

Organisation der Athlet*in weitere Disziplinarmaßnahmen nach den geltenden Bestimmungen ergriffen werden.

Über jede zusätzliche Sanktion entscheidet die zuständige Disziplinarstelle; sie ist von der im Spiel verhängten Sanktion unabhängig.

.

20.4 ANWENDUNG DER SANKTIONEN BEI FEHLVERHALTEN

20.4.1 Alle Sanktionen wegen Fehlverhaltens sind persönliche Sanktionen, gelten für das gesamte Spiel und werden auf dem Spielberichtsbogen eingetragen.

20.4.2 Wiederholtes Fehlverhalten desselben Teammitglieds im selben Spiel wird mit zunehmender Schwere sanktioniert (das Teammitglied erhält für jedes weitere Vergehen eine strengere Sanktion).

20.4.3 Ein Ausschluss oder eine Disqualifikation wegen beleidigenden oder gewalttätigen Verhaltens setzt keine vorangegangene Sanktion voraus.

20.5 FEHLVERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN

Jedes Fehlverhalten vor oder zwischen den Sätzen wird nach Abschnitt 20.3 sanktioniert; die Sanktionen gelten für den folgenden Satz.

20.6 SANKTIONSKARTEN

- Verwarnung: keine Sanktion – Stufe 1: mündliche Verwarnung oder Handzeichen, keine Karte
- Stufe 2: Gelbe Karte wird gezeigt (Diagramm 4.6)
- Strafe: Rote Karte wird gezeigt (Diagramm 4.7)
- Ausschluss: Rote und Gelbe Karte werden in einer Hand gezeigt (Diagramm 4.8)
- Disqualifikation: Rote und Gelbe Karte werden in beiden Händen gezeigt (Diagramm 4.9)

TEIL 2 – DIE SCHIEDSRICHTER*INNEN, IHRE AUFGABEN UND DIE OFFIZIELLEN HANDZEICHEN

KAPITEL 8 – DIE SCHIEDSRICHTER*INNEN

21. SCHIEDSGERICHT UND VERFAHREN

21.1 ZUSAMMENSETZUNG

Das Schiedsgericht eines Spiels besteht aus folgenden offiziellen Personen:

- der 1. Schiedsrichter*in.
- der 2. Schiedsrichter*in (nach Ermessen der Fachkoordination)
- der Schreiber*in
- vier (zwei) Linienrichter*innen (nach Ermessen der Fachleitung)

21.2 VERFAHREN

21.2.1 Nur die 1. und die 2. Schiedsrichter*in dürfen während des Spiels pfeifen.

21.2.1.1 Die 1. Schiedsrichter*in gibt das Zeichen für den Service, mit dem der Ballwechsel beginnt.

21.2.1.2 Die 1. und die 2. Schiedsrichter*in zeigen das Ende eines Ballwechsels an, wenn sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde, und dessen Art erkannt haben.

21.2.2 Sie dürfen pfeifen, wenn der Ball aus dem Spiel ist, um anzuzeigen, dass sie einen Antrag eines Teams genehmigen oder zurückweisen.

21.2.3 Unmittelbar nach dem Pfiff, mit dem der Abschluss eines Ballwechsels angezeigt wird, müssen sie mit den offiziellen Handzeichen anzeigen:

21.2.3.1 Wird der Fehler von der 1. Schiedsrichter*in gepfiffen, zeigt sie an: a) das Team, das als Nächstes serviert; b) die Art des Fehlers. Die 2. Schiedsrichter*in soll die Handzeichen der 1. Schiedsrichter*in wiederholen.

21.2.3.2 Wird der Fehler von der 2. Schiedsrichter*in gepfiffen, zeigt sie an: a) die Art des Fehlers; b) das Team, das als Nächstes serviert, indem sie das Handzeichen der 1. Schiedsrichter*in wiederholt. In diesem Fall zeigt die 1. Schiedsrichter*in nicht die Art des Fehlers an, sondern nur das Team, das als Nächstes serviert.

21.2.3.3 Bei einem Fehler bei der Angriffshandlung durch eine Spieler*in der hinteren Reihe oder durch die Libera zeigen beide Schiedsrichter*innen gemäß den obigen Abschnitten 21.2.3.1 und 21.2.3.2 an.

21.2.3.4 Bei einem Doppelfehler zeigen beide Schiedsrichter*innen an: a) die Art des Fehlers; b) die fehlerhaften Spieler*innen (falls erforderlich); c) das Team, das als Nächstes serviert, wie von der 1. Schiedsrichter*in angezeigt.

22. 1. SCHIEDSRICHTER*IN

22.1 STANDORT

*Die 1. Schiedsrichter*in übt ihre Aufgaben stehend auf einem Schiedsrichterstuhl an einem Ende des Netzes aus. Ihre Augenhöhe soll etwa 50 cm über dem Netz liegen.*

22.2 BEFUGNISSE

22.2.1 Die 1. Schiedsrichter*in leitet das Spiel von Beginn bis Ende. Sie hat Weisungsbefugnis gegenüber allen Mitgliedern des Schiedsgerichts und allen Teammitgliedern. Während des Spiels sind die Entscheidungen der 1. Schiedsrichter*in endgültig. Sie ist befugt, Entscheidungen anderer Mitglieder des Schiedsgerichts aufzuheben, wenn sie diese für unrichtig hält. Die 1. Schiedsrichter*in ist auch befugt, ein Mitglied des Schiedsgerichts auszutauschen, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäß erfüllt.

22.2.2 Die 1. Schiedsrichter*in ist befugt, über alle das Spiel betreffenden Angelegenheiten zu entscheiden, einschließlich jener, die in den Regeln nicht vorgesehen sind.

22.2.3 Die 1. Schiedsrichter*in darf keine Diskussion über ihre Entscheidungen zulassen. Auf Verlangen der Spielkapitän*in erläutert die 1. Schiedsrichter*in jedoch die Anwendung oder Auslegung der Regeln, auf denen die Entscheidung beruht. Akzeptiert die Spielkapitän*in diese Erläuterung nicht und entscheidet sie sich, gegen diese Entscheidung Einspruch zu erheben, muss sie unverzüglich ankündigen, dass sie sich das Recht vorbehält, den Einspruch nach Spielende einzubringen und eintragen zu lassen. Die 1. Schiedsrichter*in muss der Spielkapitän*in dieses Recht gewähren.

22.2.4 Die 1. Schiedsrichter*in ist dafür verantwortlich, vor und während des Spiels festzustellen, ob die Spielfläche, die Ausrüstung und die Bedingungen den Anforderungen für das Spiel entsprechen, wie etwa die notwendigen Sicherheitsabstände

22.3 AUFGABEN

22.3.1 Vor dem Spiel:

22.3.1.1 überprüft die 1. Schiedsrichter*in den Zustand der Spielfläche, der Bälle und der sonstigen Ausrüstung.

22.3.1.2 führt sie den Münzwurf in Anwesenheit der Teamkapitän*innen durch;

22.3.1.3 beaufsichtigt sie das Aufwärmen der Teams.

22.3.2 Während des Spiels hat die 1. Schiedsrichter*in die Gesamtbefugnis über das Spiel und ist für die korrekte Anwendung dieser Regeln und Bestimmungen verantwortlich. Die 1. Schiedsrichter*in hat das Letztentscheidungsrecht in allen während des Spiels auftretenden Angelegenheiten, ausgenommen dort, wo nach diesen Regeln bestimmte Aufgaben ausdrücklich einer anderen offiziellen Person des Spiels zugewiesen sind.

Insbesondere ist die 1. Schiedsrichter*in befugt:

22.3.2.1 Verwarnungen gegen die Teams auszusprechen;

22.3.2.2 Fehlverhalten und Verzögerungen zu sanktionieren;

22.3.2.3 zu entscheiden über:

a) Fehler der Servicespieler*in und die Positionen des servierenden Teams,

b) Fehler beim Spielen des Balles;

c) Fehler über dem Netz und im oberen Bereich des Netzes;

d) Fehler bei der Angriffshandlung durch die Libera und durch Spieler*innen der hinteren Reihe;

e) das vollständige Überqueren des unteren Raumes unter dem Netz durch den Ball;

f) einen abgeschlossenen Block durch Spieler*innen der hinteren Reihe oder einen Blockversuch der Libera.

22.3.3 Nach Spielende überprüft sie den Spielberichtsbogen und unterschreibt ihn.

23. 2. SCHIEDSRICHTER*IN

23.1 STANDORT

*Die 2. Schiedsrichter*in übt ihre Aufgaben stehend außerhalb des Spielfeldes in der Nähe des Pfostens aus, gegenüber der 1. Schiedsrichter*in und dieser zugewandt.*

23.2 BEFUGNISSE

23.2.1 Die 2. Schiedsrichter*in ist die Assistenz der 1. Schiedsrichter*in, hat jedoch auch eigene Zuständigkeitsbereiche. Ist die 1. Schiedsrichter*in nicht in der Lage, ihre Aufgaben zu erfüllen, kann die 2. Schiedsrichter*in deren Rolle übernehmen.

23.2.2 Die 2. Schiedsrichter*in darf ohne zu pfeifen dezent auf Fehler außerhalb ihres Zuständigkeitsbereichs hinweisen, darf jedoch nicht darauf beharren.

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

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

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

23.2.6 Die 2. Schiedsrichter*in überwacht die Anzahl der von jedem Team in Anspruch genommenen Auszeiten und Auswechslungen.

23.2.7 Bei einer verletzten Spieler*in genehmigt die 2. Schiedsrichter*in einen Ausnahmewechsel oder gewährt eine Erholungszeit von 3 Minuten.

23.3 AUFGABEN

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

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

23.3.2.1 das Eindringen in das Feld der Gegner*in und in den Raum unter dem Netz;

23.3.2.2 Positionsfehler des annehmenden Teams;

23.3.2.3 fehlerhaften Kontakt einer Spieler*in mit dem Netz;

23.3.2.4 einen abgeschlossenen Block durch Spieler*innen der hinteren Reihe oder einen Blockversuch der Libera; oder den Fehler bei der Angriffshandlung durch Spieler*innen der hinteren Reihe oder durch die Libera.

23.3.2.5 die Berührung des Balles mit einem außenstehenden Gegenstand.

23.3.2.6 die Berührung des Balles mit dem Boden, wenn sich die 1. Schiedsrichter*in in einer Position befindet, aus der sie die Berührung nicht sehen kann.

23.3.2.7 einen Ball, der die Netzebene ganz oder teilweise außerhalb des Überquerungssektores in das Feld der Gegner*in überquert oder die Antenne auf der ihr nächstgelegenen Spielfeldseite berührt.

23.3.3 Nach Spielende unterschreibt sie den Spielberichtsbogen.

24. SCHREIBER*IN

24.1 STANDORT

*Die Schreiber*in übt ihre Aufgaben sitzend am offiziellen Schreibertisch auf der der 1. Schiedsrichter*in gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes und dieser zugewandt aus.*

24.2 AUFGABEN

*Die Schreiber*in führt den Spielberichtsbogen nach den Regeln und arbeitet dabei mit der 2. Schiedsrichter*in zusammen. Sie verwendet eine Hupe oder ein anderes Tongerät, um im Rahmen ihrer Zuständigkeitsbereiche auf Unregelmäßigkeiten hinzuweisen oder den Schiedsrichter*innen Zeichen zu geben.*

24.2.1 Vor dem Spiel und vor jedem Satz:

24.2.1.1 trägt die Schreiber*in die Daten des Spiels und der Teams ein und holt die Unterschriften der Teamkapitän*innen und der Coaches ein;

24.2.1.2 überträgt sie die Startaufstellung jedes Teams vom Aufstellungszettel. Erhält sie die Aufstellungszettel nicht rechtzeitig, verständigt sie unverzüglich die 2. Schiedsrichter*in.

24.2.2 Während des Spiels:

24.2.2.1 trägt die Schreiber*in die erzielten Punkte ein;

24.2.2.2 überprüft sie die Servicereihenfolge jedes Teams und weist die Schiedsrichter*innen unmittelbar nach dem Servicewurf auf Fehler hin;

24.2.2.3 trägt sie die Auszeiten und Auswechslungen ein;

24.2.2.4 informiert sie die Schiedsrichter*innen über einen unzulässigen Antrag auf Unterbrechung;

24.2.2.5 informiert sie die Schiedsrichter*innen über das Ende der Sätze;

24.2.2.6 trägt sie Verwarnungen wegen Fehlverhaltens, Sanktionen und unzulässige Anträge ein;

24.2.2.7 trägt sie alle weiteren Vorkommnisse nach Anweisung der 2. Schiedsrichter*in ein, etwa Ausnahmewechsel, Erholungszeiten, längere Unterbrechungen, äußere Einwirkungen usw.

24.2.2.8 überwacht sie die Pause zwischen den Sätzen.

24.2.3 Nach Spielende:

24.2.3.1 trägt die Schreiber*in das Endergebnis ein;

24.2.3.2 schreibt sie im Fall eines Einspruchs nach Genehmigung durch die 1. Schiedsrichter*in die Einzelheiten zum beeinspruchten Vorfall auf den Spielberichtsbogen oder gestattet der Team- beziehungsweise Spielkapitän*in, dies zu tun.

24.2.3.3 holt sie, nachdem sie selbst den Spielberichtsbogen unterschrieben hat, die Unterschriften der Teamkapitän*innen und anschließend jene der Schiedsrichter*innen ein.

25. LINIENRICHTER*INNEN

25.1 STANDORT

*Werden nur zwei Linienrichter*innen eingesetzt, stehen sie diagonal an jenen Ecken des Spielfeldes, die der rechten Hand der jeweiligen Schiedsrichter*in am nächsten liegen, in einem Abstand von 1 bis 2 Metern von der Ecke. Jede von ihnen überwacht die ihr nächstgelegene Grundlinie und Seitenlinie.*

25.2 AUFGABEN

25.2.1 Die Linienrichter*innen üben ihre Aufgaben mit Flaggen (Größe 40 x 40 cm) aus und zeigen damit an:

25.2.1.1 den Ball „in“ und „aus“, wenn der Ball in der Nähe ihrer Linien zu Boden geht; (Diagramm 5.1, 5.2)

25.2.1.2 eine Ballberührung durch eine Spieler*in, bevor der Ball „aus“ geht. (Diagramm 5.3)

25.2.1.3 einen Ball, der eine Antenne berührt, einen servierten Ball, der das Netz außerhalb des Überquerungssektores überquert, usw.; (Diagramm 5.4)

25.2.1.4 jede Spieler*in (ausgenommen die Servicespieler*in), die im Moment des Servicewurfs außerhalb ihres Spielfeldes tritt; (Diagramm 5.4)

25.2.1.5 Fußfehler der Servicespieler*in (Diagramm 5.4)

25.2.2 Auf Verlangen der 1. Schiedsrichter*in muss eine Linienrichter*in ihr Zeichen wiederholen.

26. OFFIZIELLE ZEICHEN

*26.1 HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER*INNEN*

*Die Schiedsrichter*innen müssen offizielle Handzeichen verwenden, um den Grund ihres Pfiffs anzuzeigen (die Art des gepfiffenen Fehlers oder den Zweck der genehmigten Unterbrechung). Das Zeichen ist einen*

Moment lang zu halten; wird es mit einer Hand gegeben, ist jene Hand zu verwenden, die der Seite des Teams entspricht, das den Fehler begangen oder den Antrag gestellt hat. (Diagramm 4)

*26.2 FLAGGENZEICHEN DER LINIENRICHTER*INNEN*

*Die Linienrichter*innen müssen ein offizielles Flaggenzeichen verwenden, um die Art des angezeigten Fehlers anzuzeigen, und das Zeichen einen Moment lang halten. (Diagramme 5)*

ANHANG A – OFFIZIELLE DIAGRAMME

Diagramm 1 – Die Spielfläche

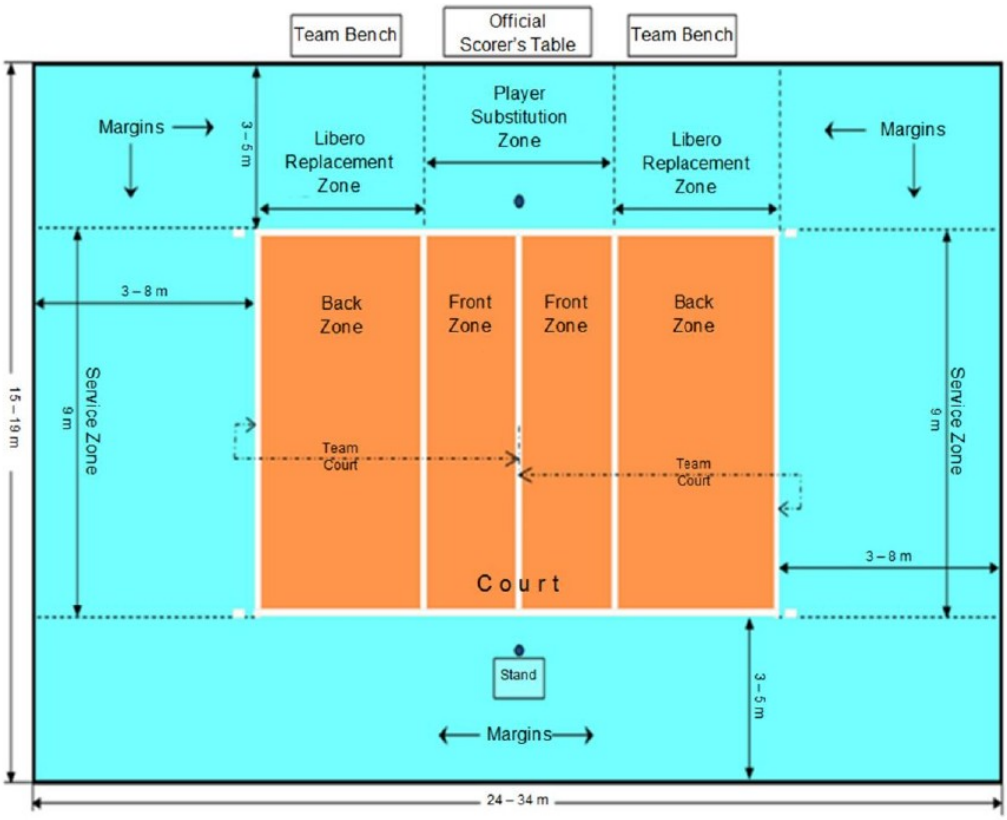


Diagramm 1a – Aufstellung der Spieler*innen

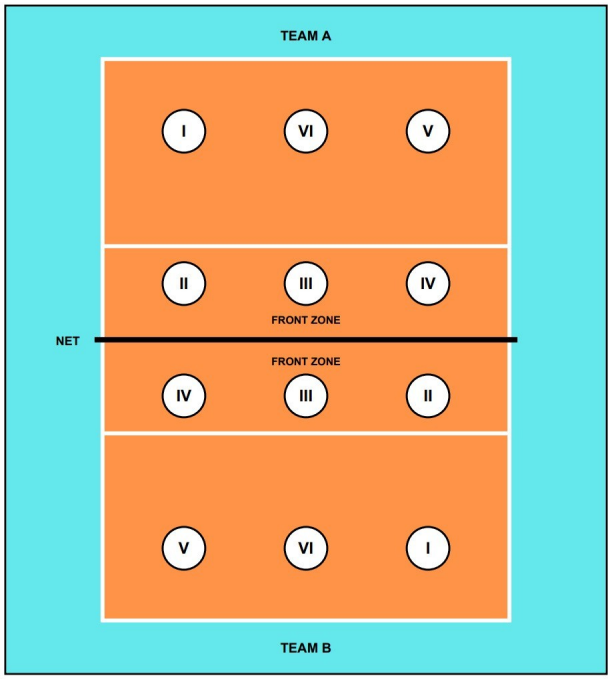


Diagramm 2 – Das Spielfeld

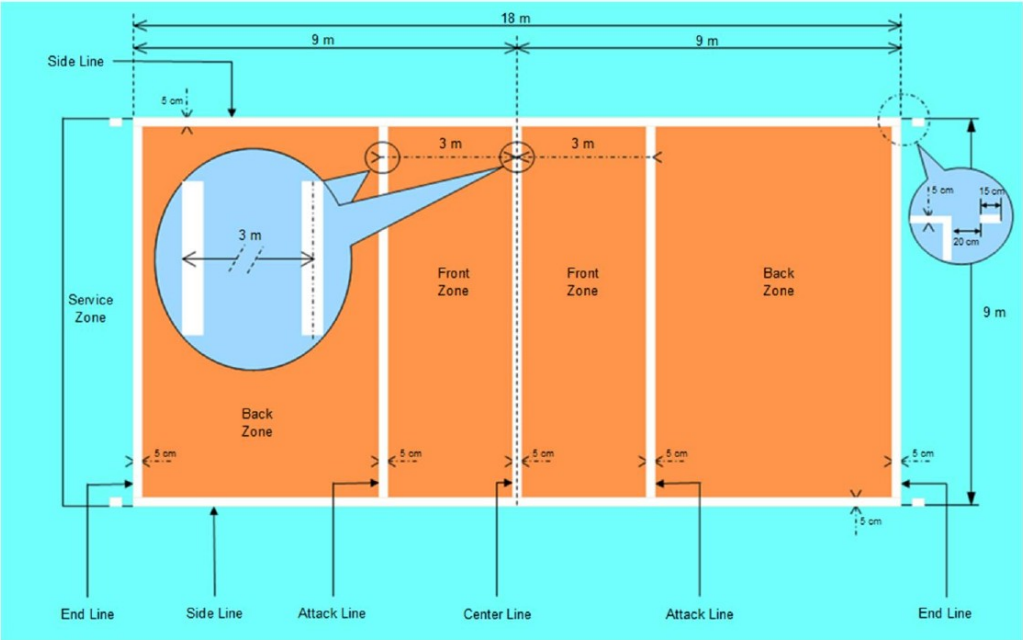


Diagramm 3 – Das Netz, die Antenne und der Überquerungssektor

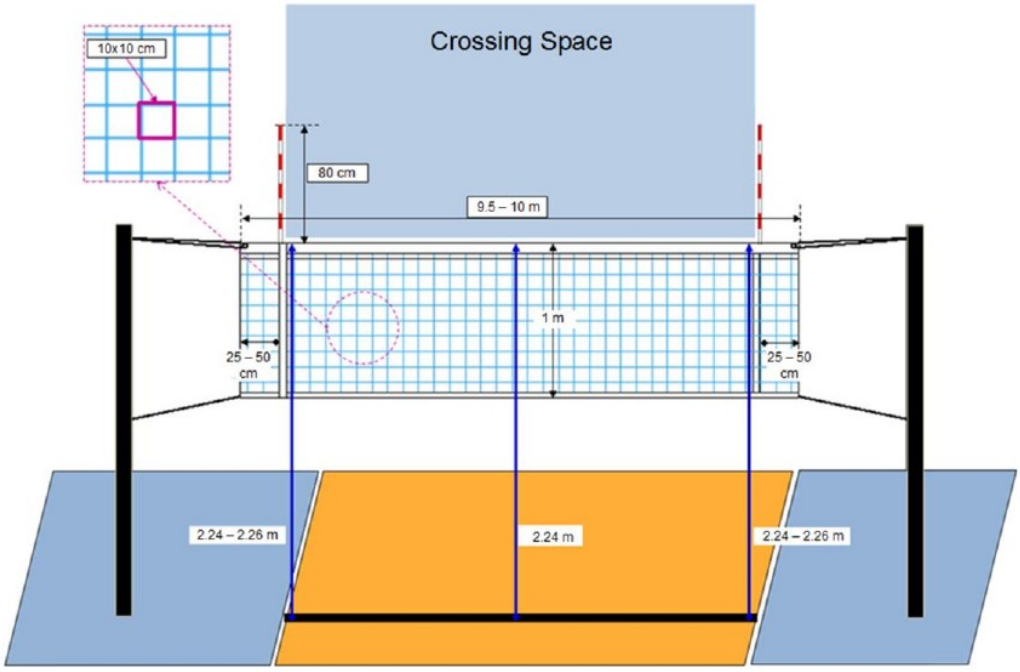
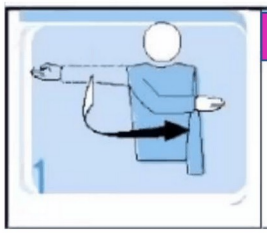
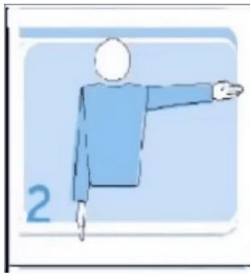


Diagramm 4 – Offizielle Handzeichen der Schiedsrichter*innen



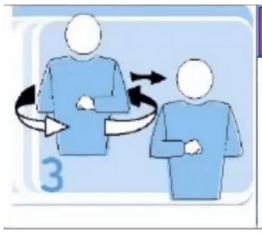
SERVICEFREIGABE

Mit der Handbewegung die Richtung des Service anzeigen



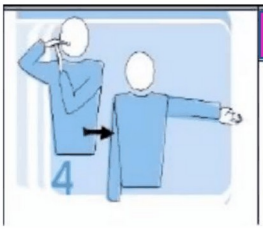
TEAM, DAS SERVIEREN WIRD

Den Arm auf der Seite des Teams ausstrecken, das serviert



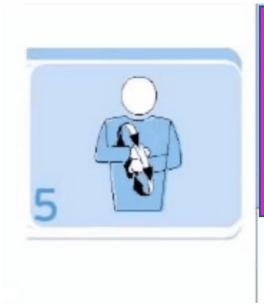
SEITENWECHSEL

Einen Arm vor der Brust, den anderen hinter dem Rücken anwinkeln und um den Körper kreisen



TIME-OUT

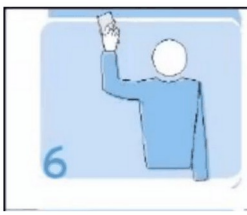
Die Handfläche einer Hand auf die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand legen (ein T bilden)



1. Spieler*innenwechsel

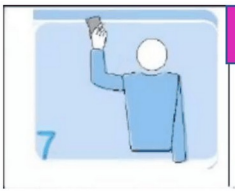
2. Schrittfehler: Während des Anlaufschrittes; mehr als ein Ausfallschritt beim Passen; mit dem Ball in der Hand gehen/laufen

Rotation eines Unterarms um den anderen



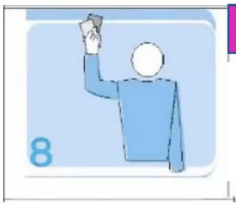
VERWARNUNG WEGEN FEHLVERHALTEN

Gelbe Karte: Verwarnung keine Konsequenz



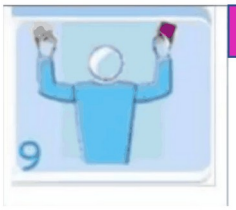
BESTRAFUNG WEGEN FEHLVERHALTEN

Rote Karte: Bestrafung
Punkt für und Servicerecht bei Gegnerinnen



HINAUSSTELLEN

Gelbe und Rote Karte in einer Hand: Hinausstellung
Spielerin darf in dem Satz nicht mehr spielen.
Keine Konsequenzen für den Rest des Teams



DISQUALIFIKATION

Gelbe und rote Karte in zwei Händen: Disqualifikation
Spielerin muss den Wettkampfbereich für den Rest des Spiels verlassen.
Keine Konsequenzen für den Rest des Teams



SATZ- ODER MATCHENDE

Die Unterarme mit geöffneten Händen vor der Brust kreuzen



VERZÖGERUNG BEIM SERVICE

Acht gespreizte Finger zeigen
Hinweis: Servicespielerin hat max. 8 Sekunden Zeit, um das Service auszuführen



FEHLER BEIM BLOCK ODER SICHTBLOCK

Beide Arme mit der Handfläche nach vorn senkrecht nach oben heben



POSITIONS- ODER ROTATIONSFEHLER

Kreisbewegung mit dem Zeigefinger



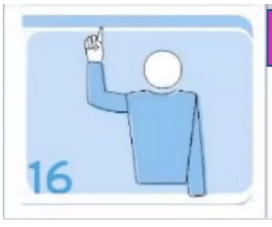
BALL „IN“

Mit den Fingern des ausgestreckten Arms auf den Boden zeigen



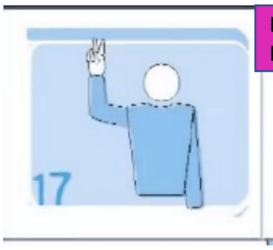
BALL „OUT“

Die Unterarme mit geöffneten Händen, die Handflächen zum Körper, senkrecht nach oben heben



BALL ÜBER 1 SEKUNDE GEHALTEN

Einen Finger heben



DOPPELKONTAKT (UNERLAUBTE AUFEINANDERFOLGENDE KONTAKTE)

Zeige- und Mittelfinger heben



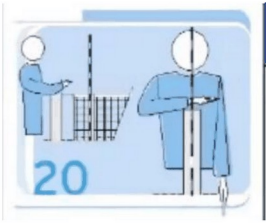
4 KONTAKTE

Zeige- Mittel- Ring- und kleinen Finger heben



1. NETZFEHLER VON EINER SPIELERIN
2. SERVICE ÜBERQUERT DAS NETZ NICHT VOLLSTÄNDIG

Zeige auf die relevante Seite vom Netz mit der dazugehörigen Hand



Netzberührung durch eine Spieler*in; Service, das nicht über dasn Netz auf die gegnerische Seite gelangt

Eine Hand mit der Handfläche nach unten über das Netz halten



ANGRIFFSFEHLER

Mit dem Unterarm bei geöffneter Hand eine Bewegung von oben nach unten ausführen



EINDRINGEN IN GEGNERISCHES SPIELFELD (Übertritt) ODER BALL DURCHQUERT DEN UNTEREN SEKTOR VOLLSTÄNDIG ODER DIE SERVICESPIELERIN BERÜHRT DIE GRUNDLINIE (Übertritt) ODER EINE SPIELERIN STEHT IM MOMENT DES SERVICES AUSSERHALB DES EIGENES FELDES

Auf die Mittellinie oder entsprechende Linie zeigen



DOPPELFEHLER UND SPIELZUGWIEDERHOLUNG

Beide Daumen senkrecht halten



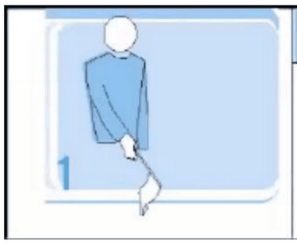
BALL BERÜHRT (TOUCHIERT)

Mit der Handfläche einer Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen

VERWARNUNG/BESTRAFUNG BEI SPIELVERZÖGERUNG	
Das Handgelenk mit einer gelben Karte (Verwarnung) und einer roten Karte (Bestrafung) abdecken	
ABSICHTLICHES SCHLAGEN ODER TRETEN DES BALLES	
Heben des ausgestreckten Armes mit der Handfläche nach oben.	
FAIR PLAY	
Einer Spieler*in, die herausragendes Fairplay gezeigt hat, die grüne Karte zeigen.	

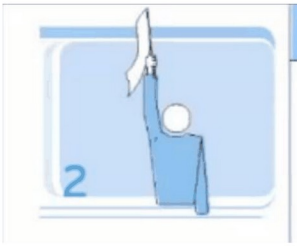
ASSISTED CONTACT (KONTAKT MIT HILFESTELLUNG)	
Umfassen des Handgelenks der einen Hand mit der anderen Hand vor dem Körper.	

Diagramm 5 – Offizielle Flaggenzeichen der Linienrichter*innen



Ball "in"

Fahne senken



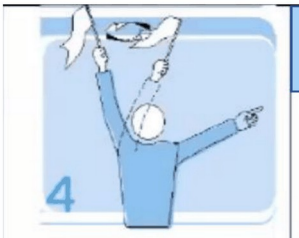
Ball "out"

Fahne senkrecht heben



Ball berührt

Fahne senkrecht vor der Brust haben und deren Spitze mit der Handfläche der freien Hand berühren



FEHLER BEI NETZÜBERQUERUNG; BALL BERÜHRT SPIELFREMDES OBJEKT ODER FUSSFEHLER BEIM SERVICE

Fahne über dem Kopf schwenken und je nach Sachverhalt auf die Antenne oder die entsprechende Linie zeigen



KEINE ENTSCHEIDUNG MÖGLICH

Arme anwinkeln und vor der Brust kreuzen