

Volleyball Reglement der Landjugend Salzburg

Stand: Juni 2014

Ausgearbeitet nach den "FIVB Beach Volleyball Rules 2013-2016"



CHARAKTERISTIK DES SPIELS

Volleyball ist eine Sportart, bei der sich zwei Mannschaften auf einem Spielfeld gegenüberstehen, das durch ein Netz geteilt ist.

Eine Mannschaft darf den Ball dreimal berühren, um ihn zurückzuspielen (den Blockkontakt eingeschlossen).

Beim Volleyball erhält die Mannschaft, die einen Spielzug gewinnt, einen Punkt. Gewinnt die annehmende Mannschaft den Spielzug, erhält sie sowohl einen Punkt als auch das Aufschlagrecht. Der Aufschlagspieler muss jedes Mal, wenn dies passiert, abgewechselt werden.

ANLAGEN UND AUSSTATTUNG

1. Spielfläche

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

1.1. Abmessungen

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 8x8 m auf Sand und 9x9 m in der Halle und in allen Seiten von einer mindestens 3 m breiten Freizone umgeben. Wird in der Halle gespielt, gelten die vorliegenden Begrenzungslinien.

Der freie Spielraum ist der Raum oberhalb der Spielfläche, der frei von jedem Hindernis ist.

1.2. Oberfläche des Spielfeldes

Die Oberfläche des Spielfeldes muss eben und so gleichmäßig wie möglich sein, frei von Steinen, etc., die ein Risiko für Schnittwunden oder Verletzungen der Spieler darstellen können.

1.3. Linien auf dem Feld

Die Linien müssen von einer Farbe sein, die sich deutlich vom Spielfeld abhebt. Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld und gehören zu ihm.

1.4. Zonen und Flächen

Es gibt nur das Spielfeld, die Aufschlagzone und die Freizone um das Spielfeld.

Die Aufschlagzone ist eine 8 m breite Fläche hinter jeder Grundlinie, die sich bis zum Ende der Freizone erstreckt.

2. Netz und Pfosten

2.1. Netzhöhe

Senkrecht über der Mittellinie befindet sich ein Netz, dessen Oberkante auf einer Höhe von 2,20-2,30 m liegt.

Die Höhe wird in der Mitte des Spielfeldes gemessen. Die Netzhöhe über den beiden Seitenlinien muss genau gleich sein.

2.2. Beschaffenheit des Netzes

Das Netz wird senkrecht über der Mittelachse des Spielfeldes befestigt.

Die Beschaffenheit des Netzes muss einem ordnungsgemäßen Zustand entsprechen und darf keine Beschädigungen aufweisen.

3. Bälle

3.1. Merkmale

Die Bälle werden von der Landjugend Salzburg oder der austragenden Ortsgruppe zur Verfügung gestellt.

Gespielt wird mit handelsüblichen Volleyball-Bällen

Umfang/Druck/Gewicht des jeweiligen Balls wird vor Beginn des Spiels vom Schiedsrichter überprüft.

TEILNEHMER

4. Startberechtigung

Startberechtigt ist ein Team nur dann, wenn es aus je vier TeilnehmerInnen besteht, wobei mindestens 1 Mädchen und 1 Bursche mitspielen müssen.

Teilnahmeberechtigt sind LJ-Mitglieder bis zum vollendeten 31. Lebensjahr.

Beim Landesentscheid sind die drei besten Teams der Bezirksentscheide in unveränderter Zusammensetzung startberechtigt. Bei besonderen Gründen (Verhinderung, etc.) können Teammitglieder ersetzt werden bzw. kann nach Absprache mit dem LJ-Referat auch ein Ersatzteam teilnehmen.

Insgesamt sind 12 Mannschaften aus dem Bundesland qualifiziert – freie Kontingente können untereinander getauscht werden.

5. Spielplan

5.1. Gruppenphase

gespielt wird innerhalb der Gruppe jeder gegen jeden, also sechs Spiele pro Gruppe, drei Spiele pro Mannschaft.

5.2. Halbfinale

Die Erst- und Zweitplatzierten jeder Gruppe spielen jeweils ein Kreuzspiel.

1. Platz Gruppe A – 2. Platz Gruppe B

1. Platz Gruppe B – 2. Platz Gruppe C

1. Platz Gruppe C – 2. Platz Gruppe A

Sollten 3 Mannschaften in der Gruppenphase gleich viele Siege errungen haben, so steigen diejenigen zwei Mannschaften in das Halbfinale auf, welche mit den größten Punktabständen (Punktesumme), in den ersten beiden Sätzen aller Spiele, gewonnen haben.

5.3. Finale

Die jeweiligen Sieger der Kreuzspiele des Halbfinals spielen im Finale in drei Spielen jeder gegen jeden, um die Plätze 1-3.

Je nach Zeit- und Spielplatzkapazität können auch noch die Plätze 4-6 ausgespielt werden.

6. Punkt- Satz- und Spielgewinn

6.1. Punktgewinn

6.1.1. Punkt

Eine Mannschaft erhält einen Punkt:

- wenn es ihr gelingt, den Ball auf den Boden des gegnerischen Teams Spielfeldes zu spielen;
- wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht;
- wenn die gegnerische Mannschaft eine Bestrafung erhält.

6.1.2. Fehler

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

- werden zwei oder mehrere Fehler nacheinander begangen, wird nur der erste geahndet;
- werden zwei oder mehrere Fehler von Gegnern gleichzeitig begangen, wird auf DOPPELFEHLER entschieden und der Spielzug wiederholt.
- Hallenvolleyball: Berührt der Ball fest verbaute Einrichtungsgegenstände der Turnhalle (z.B. Ringe, Gegengewichte, Basketballkörbe), liegt kein Fehler vor! In diesem Fall wird der Spielzug wiederholt.

6.1.3. Spielzug und vollendeter Spielzug

Ein Spielzug ist die Folge von Spielaktionen vom Moment des Aufschlags, bis der Ball „aus dem Spiel“ ist.

Ein vollendeter Spielzug ist die Folge von Spielaktionen, die mit der Erteilung eines Punktes endet.

Gewinnt die aufschlagende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt weiter auf.

Gewinnt die annehmende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt danach auf.

6.2. Satzgewinn

Gewinner eines Satzes (ausgenommen des entscheidenden 3. Satzes) ist die Mannschaft, die als erste 15 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens zwei Punkten erzielt. Im Falle des Gleichstandes von 15:15 wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Vorsprung von zwei Punkten erreicht ist (15:17; 18:20; ...).

Ein Satz darf maximal 10 Minuten lang sein, ansonsten wird abgebrochen und die Mannschaft mit der höheren Punktezahl gewinnt.

6.3. Spielgewinn

Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die zwei Sätze gewinnt.

Im Falle eines 1:1 – Satzgleichstandes wird der entscheidende 3. Satz bis 10 Punkte gespielt, wobei ein Vorsprung von zwei Punkten zu erreichen ist.

Im Halbfinale und Finale wird auf zweimal 15 Punkte – mit 2 Punkten Unterschied (max. 20 Pkt.) gespielt, bei Gleichstand nach diesen Spielen wird ein Entscheidungsspiel bis 10 Punkte gespielt.

7. Spielplan

Wird an Ort und Stelle je nach Gruppenanzahl festgelegt! Der Spielplan wird vom Oberrichter zusammengestellt und geführt!

In jeder Gruppe ist jeder Bezirk nur einmal vertreten.

AUFBAU DES SPIELS

8. Auslosung

Vor jedem ersten Satz wird ausgelost. Der Gewinner der Auslosung wählt:

ENTWEDER

- das Recht, den ersten Aufschlag auszuführen oder ihn anzunehmen,

ODER

- die Spielfeldseite.

Der Verlierer der Auslosung nimmt die verbleibende Auswahl vor.

Nach der Auslosung beginnt unmittelbar das Spiel – es gibt keine Proberunde.

Vor dem 2. bzw. 3. Satz werden die Spielfeldseiten getauscht. Der Verlierer des vorangegangenen Satzes hat das Recht den ersten Aufschlag auszuführen.

9. Positionen

In dem Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, muss sich jede Mannschaft, ausgenommen der Aufschlagspieler, in ihrem Feld befinden.

Die Spieler dürfen sich beliebig im Feld aufstellen. Es gibt KEINE festgelegten Positionen auf dem Feld.

10. Aufschlagreihenfolge

Die Aufschlagreihenfolge muss während des gesamten Satzes eingehalten werden. Hat die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen, „rotieren“ ihre Spieler um eine Position.

SPIELAKTIONEN

11. Spielhandlungen

11.1. Ball „im Spiel“

Der Ball ist „im Spiel“ von dem Zeitpunkt an, in dem der vom Schiedsrichter durch ein akustisches Signal genehmigte Aufschlag ausgeführt ist.

11.2. Ball „aus dem Spiel“

Der Ball ist in dem Augenblick „aus dem Spiel“, in dem ein von einem der Schiedsrichter gepfiffener Fehler begangen wird. Liegt kein Fehler vor, ist der Zeitpunkt des Pfiiffs maßgebend.

11.3. Ball „in“

Der Ball ist „in“, wenn er die Oberfläche des Spielfeldes einschließlich der Begrenzungslinien berührt.

11.4. Ball „aus“

Der Ball ist „aus“, wenn er:

- Vollständig außerhalb der Begrenzungslinien (ohne sie zu berühren) auf den Boden fällt;
- Einen Gegenstand außerhalb des Feldes und/oder die Decke der Halle oder eine außerhalb des Spiels befindliche Person berührt;
- unter das Netz hindurch auf das gegnerische Spielfeld auftrifft

12. Das Spielen des Balles

Jede Mannschaft muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraums spielen. Der Ball darf aber von außerhalb der Freizone zurückgespielt werden.

12.1. Berührungen pro Mannschaft

Jeder Kontakt eines Spielers mit dem Ball wird als Berührung bezeichnet.

Jede Mannschaft hat das Recht auf höchstens drei Berührungen, um den Ball zurückzuspielen. Werden mehr ausgeführt, begeht die Mannschaft den Fehler „VIER BERÜHRUNGEN“.

Berührungen schließen sowohl beabsichtigte als auch unbeabsichtigte Ballkontakte der Spieler ein.

Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal direkt nacheinander berühren.

Zwei Spieler dürfen den Ball gleichzeitig berühren.

Wenn zwei Mitspieler den Ball gleichzeitig berühren, so zählt dies als zwei Berührungen (außer beim Block).

Wenn sie versuchen, den Ball zu erreichen, aber nur einer ihn berührt, zählt dies als eine Berührung.

Ein Zusammenprall von Spielern stellt keinen Fehler dar.

Wenn zwei Gegner den Ball oberhalb des Netzes gleichzeitig berühren und der Ball im Spiel bleibt, hat die Mannschaft, auf deren Seite der Ball fällt, das Recht auf drei weitere Berührungen. Geht ein solcher Ball „aus“, ist dies ein Fehler der Mannschaft auf der gegenüberliegenden Seite.

12.2. Fehler beim Spielen des Balles

VIER BERÜHRUNGEN: Eine Mannschaft berührt den Ball viermal, bevor er zurückgespielt wird.

BERÜHRUNG MIT HILFESTELLUNG: Ein Spieler bedient sich innerhalb der Spielfläche der Hilfe eines Mitspielers oder eines Gerätes/Gegenstandes, um den Ball zu spielen.

GEHALTENER BALL: Der Ball wird gefangen und/oder geworfen, er prallt nach der Berührung nicht zurück.

DOPPELBERÜHRUNG: Ein Spieler berührt den Ball zweimal direkt nacheinander, oder der Ball berührt mehrere Körperteile nacheinander.

13. Ball am Netz

13.1. Ball berührt das Netz

Der Ball darf das Netz beim Überqueren berühren.

13.2. Ball im Netz

Ein ins Netz gespielter Ball darf im Rahmen der drei Berührungen der Mannschaft weitergespielt werden.

14. Spieler am Netz

Ein Spieler darf beim Blocken den Ball auf der gegnerischen Seite berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschlages behindert.

Nach dem Angriffsschlag darf ein Spieler seine Hände über das Netz führen, wenn der Ballkontakt im eigenen Spielraum stattgefunden hat.

Das Eindringen in den gegnerischen Spielraum, das Spielfeld und/oder die Freizone ist erlaubt, wenn dabei das gegnerische Spiel nicht beeinflusst wird.

Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz ist kein Fehler, außer die Berührung beeinflusst das Spielgeschehen.

Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und es dadurch einen Gegner berührt.

14.1. Spielerfehler am Netz

Ein Spieler berührt den Ball oder einen Gegner im Spielraum des Gegners vor oder während des gegnerischen Angriffsschlages.

Ein Spieler dringt in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ein und beeinflusst das Spiel des Gegners.

Ein Spieler beeinflusst das gegnerische Spiel u.a. durch:

- Zuhilfenahme des Netzes beim Spielen des Balles, oder
- Erlangung eines Vorteils gegenüber dem Gegner durch eine Netzberührung, oder
- Aktionen, die den Gegner bei dessen erlaubtem Versuch, den Ball zu spielen, behindern.

15. Aufschlag

Der Aufschlag ist die Handlung, durch die der in der Aufschlagzone befindliche richtige Aufschlagsspieler den Ball ins Spiel bringt.

Der erste Aufschlag eines Satzes wird von der Mannschaft ausgeführt, die bei der Auslosung das Recht dazu erlangt hat.

15.1. Aufschlagreihenfolge

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

- >>wenn die aufschlaggebende Mannschaft den Spielzug gewinnt, schlägt der Spieler, der zuvor aufgeschlagen hat, erneut auf;
- >>wenn die annehmende Mannschaft den Spielzug gewinnt, erhält sie das Recht zum Aufschlag. Der in der Reihenfolge nächste Spieler führt den Aufschlag aus.

15.2. Genehmigung des Aufschlags

Der Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag mit einem akustischen Signal, nachdem er sich davon überzeugt hat, dass die Mannschaften spielbereit sind und der Aufschlagsspieler im Ballbesitz ist.

15.3. Ausführung des Aufschlags

Der Ball muss mit einer Hand oder einem beliebigen Teil des Arms geschlagen werden, nachdem er zuvor aus der Hand (den Händen) hochgeworfen oder losgelassen wurde.

Der Ball darf nur einmal hochgeworfen (bzw. losgelassen) werden. Das Hin- und Her-Bewegen des Balles in den Händen ist erlaubt.

Der Aufschlagsspieler darf sich in der Aufschlagzone frei bewegen. Im Moment des Schlages oder des Absprunges zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagsspieler weder das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) noch den Boden außerhalb der Aufschlagzone berühren. Er darf nicht unter die Grundlinie treten.

Nach dem Schlag darf er außerhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Spielfeldes aufkommen bzw. dorthin treten.

Ein vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag wird annulliert und wiederholt.

Wenn der Ball, nachdem er hochgeworfen (bzw. losgelassen) wurde, unberührt zu Boden fällt oder vom Aufschlagsspieler gefangen wird, wird dies nicht als Aufschlag gewertet.

15.4. Sichtblock

Ein Spieler der aufschlagenden Mannschaft darf dem Gegner die Sicht auf den Aufschlagsspieler und auf die Flugbahn des Balles nicht durch einen individuellen Sichtblock verdecken.

Ein Spieler der aufschlagenden Mannschaft bildet einen Sichtblock, wenn er während der Ausführung des Aufschlags die Arme hin und her schwenkt, springt oder sich seitwärts bewegt, um den Aufschlagsspieler und die Flugbahn des Balles zu verdecken.

15.5. Fehler beim Aufschlag

Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel:

- Der Aufschlagsspieler hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein.
- Der Aufschlagsspieler führt den Aufschlag nicht korrekt aus.
- Wenn der Ball einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt oder die senkrechte Ebene des Netzes nicht vollständig innerhalb des Überquerungssektors überquert,
- „aus“ geht, oder
- über einen Sichtblock fliegt.

16. Angriffsschlag

Alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffsschläge.

Ein Angriffsschlag gilt in dem Moment als ausgeführt, in dem der Ball die senkrechte Ebene des Netzes vollständig überquert hat oder von einem Gegner berührt wird.

Jeder Spieler darf einen Angriffsschlag in der Höhe ausführen, sofern der Ballkontakt innerhalb des eigenen Spielraums erfolgt.

16.1. Fehler beim Angriffsschlag

Ein Spieler berührt den Ball im gegnerischen Spielraum.

Ein Spieler schlägt den Ball „aus“.

Ein Spieler führt einen Angriffsschlag mit den Fingern einer geöffneten Hand aus.

Ein Spieler führt einen Angriffsschlag direkt nach dem Aufschlag des Gegners aus, wobei sich der Ball vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.

17. Block

17.1. Blocken

Das Blocken ist eine Aktion von in der Nähe des Netzes befindlichen und über die Netzoberkante reichenden Spielern, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren, unabhängig von der Höhe des Ballkontaktes. Im Augenblick des Ballkontakts muss sich ein Teil des Körpers oberhalb der Netzoberkante befinden.

Ein Blockversuch ist eine Blockaktion ohne Ballberührung.

Ein Block ist ausgeführt, wenn der Ball von einem Blockspieler berührt wird.

Ein Gruppenblock wird von zwei nahe beieinander befindlichen Spielern vollzogen und ist ausgeführt, wenn einer von ihnen den Ball berührt.

17.2. Blockberührung

Aufeinanderfolgende Ballkontakte (schnell und nacheinander) dürfen von einem oder mehreren am Block beteiligten Spielern erfolgen, wenn diese Berührungen innerhalb einer Aktion stattfinden. Sie werden nur als eine Ballberührung gezählt. Die Berührungen dürfen mit jedem Körperteil erfolgen.

17.3. Blocken im gegnerischen Raum

Beim Blocken darf der Spieler seine Arme und Hände über das Netz führen, wenn diese Aktion das Spiel des Gegners nicht behindert. Deshalb ist es nicht erlaubt, den Ball jenseits des Netzes zu berühren, bevor der Gegner einen Angriffsschlag ausgeführt hat.

17.4. Block und Anzahl der Berührungen der Mannschaft

Eine Blockberührung wird der Mannschaft als Berührung angerechnet. Der blockenden Mannschaft verbleiben nach der Blockberührung zwei weitere Ballberührungen.

Die erste Berührung nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, einschließlich desjenigen, der den Ball während des Blocks berührt hat.

17.5. Blocken des Aufschlags

Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.

17.6. Fehler beim Blocken

- Der Blockspieler berührt den Ball im gegnerischen Raum entweder vor oder gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners.
- Der gegnerische Aufschlag wird geblockt.
- Der Ball wird vom Block „aus“ gespielt.

18. Fußspiel

Der Aufschlag des Gegners darf nicht mit dem Fuß angenommen werden.

Generelles Fußspiel ist beim Beachvolleyballturnier erlaubt, beim Hallenvolleyballturnier nicht.

VERHALTEN DER TEILNEHMER

Die Teilnehmer haben sich im Geiste des FAIR PLAY respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, Gegnern, Mitspielern und Zuschauern zu verhalten.

Stark alkoholisierte Teilnehmer können vom Schiedsgericht vom Spiel ausgeschlossen werden.

Das Schiedsgericht besteht aus den Schiedsrichtern und den jeweiligen Bezirks- bzw. Landesfunktionären.

Entscheidungen des Schiedsrichters ist Folge zu leisten. Im Zweifelsfall gilt das Urteil des Schiedsrichters.