



Hobby- Quattro- Mixed- Turnier des DSC Duingen um den Pöttjerkrug-Cup

Es gelten im allgemeinen die Hallen-Spielregeln (mit ein paar Änderungen)

CHARAKTERISTIK DES SPIELS

Volleyball ist eine Sportart, bei der sich zwei Mannschaften auf einem durch ein Netz geteiltes Spielfeld gegenüberstehen. Es gibt unterschiedliche Versionen, um bei besonderen Gelegenheiten die Vielseitigkeit des Spiels jedermann zugänglich zu machen.

Ziel des Spiels ist es, den Ball über das Netz auf den Boden der gegnerischen Spielfeldhälfte zu spielen und zu verhindern, dass Gleiches dem Gegner gelingt.

Eine Mannschaft darf den Ball dreimal schlagen, um ihn zurückzuspielen (zuzüglich zum Blockkontakt). Einem Spieler ist es nicht gestattet, den Ball zweimal hintereinander zu schlagen (außer wenn er blockt). Der Ball wird durch einen Aufschlag ins Spiel gebracht. Der Aufschlagsspieler schlägt den Ball über das Netz zum Gegner. Der Spielzug dauert so lange, bis der Ball die Spielfläche berührt, „aus“ geht, oder es einer Mannschaft nicht gelingt, ihn regelgerecht zurückzuspielen.

Im Volleyball erzielt die Mannschaft, die einen Spielzug gewinnt, einen Punkt („Rally-Point-Zählweise“). Wenn die annehmende Mannschaft einen Spielzug gewinnt, erhält sie sowohl einen Punkt als auch das Aufschlagrecht und ihre Spieler rücken um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

DAS SPIEL

NETZHÖHE: ca. 2,30 m

BÄLLE: werden vom Veranstalter gestellt

MANNSCHAFTEN: Eine Mannschaft setzt sich aus 4 Spielern und bis zu 2 Auswechselspielern zusammen. Mixed-Mannschaften sind zulässig.

- MODUS:** In der Vor- und Zwischenrunde und im Spiel um Platz 3 wird mit 2 Gewinnsätzen und in dem Endspiel mit 3 Gewinnsätzen gespielt, wobei die ersten 2 bzw. 4 Sätze bis 15 Punkte und der ggf. erforderliche 3. bzw. 5. Satz bis 21 Punkte gespielt werden. Die Satzpausen betragen 1 Minute.
- EINSPIELEN:** Das Einspielen muss abseits der Spielfläche erfolgen, damit der Zeitplan eingehalten werden kann.
- KLEIDUNG:** Einzige Vorgabe: Es wird ausschließlich barfuß gespielt.
- SPIELERZAHL:** Jede Mannschaft benennt vor Turnierbeginn die Spieler (max. 6). Die Form der Auswechslungen ist vor Spielbeginn mit dem Schiedsrichter und dem Gegner abzustimmen.
- SATZGEWINN:** Gewinner eines Satzes (ausgenommen der entscheidende dritte bzw. fünfte Satz) ist die Mannschaft, die als erste 15 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens zwei Punkten erzielt. Im Falle des Gleichstandes von 14:14 wird das Spiel fortgesetzt bis ein Vorsprung von zwei Punkten erreicht ist (16:14; 17:15; ...).
- SPIELGEWINN:** Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die zwei bzw. drei Sätze gewinnt. Im Falle eines Gleichstands wird der entscheidende (dritte bzw. fünfte) Satz bis 21 Punkte gespielt, wobei ein Vorsprung von zwei Punkten zu erreichen ist.
- NICHTANTRETEN UND UNVOLLSTÄNDIGE MANNSCHAFT:**
Eine Mannschaft, die sich nicht zum offiziellen Spielbeginn auf dem Spielfeld einfindet, verliert mit dem Ergebnis 0 : 2 für das Spiel und 0 : 15 für jeden Satz.
Tritt eine Mannschaft mit weniger als 4 Spielern an, so kann das Spiel trotzdem stattfinden und wird auch normal gewertet.
- AUSLOSUNG:** Vor dem Spiel vollzieht der Schiedsrichter eine Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseiten im ersten Satz zu entscheiden.
- ROTATION:** Die Rotationsfolge wird durch die Anfangsaufstellung der Mannschaft festgelegt und anhand der Aufschlagreihenfolge sowie der Positionen der Spieler während des gesamten Spieles überprüft. Während eines Ballwechsels können die Spieler ihre Position verlassen.
- BALL „AUS“:** Der Ball ist „aus“, wenn er vollständig außerhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt oder einen Gegenstand berührt (z.B. Pfosten)
- SCHLÄGE JE MANNSCHAFT:** Eine Mannschaft hat das Recht auf höchstens drei Schläge (zusätzlich zum Block), um den Ball zurückzuspielen.
- MERKMALE DES SCHLAGES:**
Der Ball darf jedes Körperteil berühren. Ausgenommen sind die Füße!!!
Der Ball muss geschlagen, er darf nicht gehalten oder geworfen werden.
Er darf in jede Richtung zurückprallen.

BALL BERÜHRT DAS NETZ:

Der Ball darf beim Überqueren des Netzes dieses berühren.
Dies gilt auch für den Aufschlag.

BALL IM NETZ: Ein ins Netz gespielter Ball darf im Rahmen der drei Schläge der Mannschaft weitergespielt werden.

SPIELER AM NETZ:

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

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

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

SPIELERFEHLER AM NETZ:

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

Ein Spieler berührt das Netz.

AUFSCHLAG: Der Ball darf nur ein Mal hochgeworfen (bzw. losgelassen) werden.

Das Auftippen oder das hin und her Bewegen des Balles in den Händen ist erlaubt.

Der Aufschlagspieler muss den Ball nach dem Pfiff des Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 8 Sekunden schlagen. Ein vor dem Pfiff geschlagener Ball wird wiederholt.

SICHTBLOCK: Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dürfen dem Gegner weder die Sicht auf den Aufschlagspieler noch auf die Flugbahn des Balles durch einen individuellen oder durch einen Gruppen-Sichtblock verdecken. Auf Anfrage des Gegners müssen sie sich seitwärts bewegen.

ANGRIFFSSCHLAG:

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

Kein Spieler darf direkt nach dem Aufschlag des Gegners einen Angriffsschlag ausführen, indem er den Ball direkt von oben zurück spielt oder zurückpritscht.

In allen anderen Fällen darf ein Angriffsball auch gepritscht werden, sofern dies in etwa senkrecht geschieht. Wobei der Ball jedoch nicht geführt werden darf.

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.

BLOCK UND ANZAHL DER SCHLÄGE EINER MANNSCHAFT:

Eine Blockberührung wird nicht als ein Schlag für die Mannschaft gewertet. Folglich hat die Mannschaft nach einer Blockberührung Anspruch auf drei Schläge, um den Ball zurückzuspielen.

Der erste Schlag nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, einschließlich denjenigen, der den Ball während des Blocks berührt hat.

DAS BLOCKEN DES AUFSCHLAGS:

Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.

REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN

Auszeiten werden nicht gewährt und erfolgen auch nicht automatisch.

ÄÜßERE BEEINTRÄCHTIGUNG

Tritt während des Spiels eine äußere Beeinträchtigung auf, wird das Spiel unterbrochen und der Spielzug wiederholt.

SEITENWECHSEL:

Nach jedem Satz wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten.

Der Seitenwechsel während des entscheidenden Satzes entfällt.

DER LIBERO: Diese Position wird nicht besetzt.

VERHALTEN DER TEILNEHMER:

Die Teilnehmer müssen diese Regeln kennen und sie befolgen.

Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind in sportlichem Geist widerspruchslos anzuerkennen.

PLATZIERUNGSKRITERIEN IN DEN GRUPPEN:

1. Gewonnene Spiele
2. Satzverhältnis (gewonnene abz. verlorene Sätze)
3. Direkter Vergleich
4. Punktverhältnis (gewonnene abz. verlorene Punkte)

FAIR PLAY: 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.

DAS SCHIEDSGERICHT:

Das Schiedsgericht für ein Spiel besteht aus einem Schiedsrichter und der anwesenden Turnierleitung des DSC Duingen.

ANMERKUNG: Vorschlägen zur Änderung dieser Regeln stehen wir offen gegenüber und werden diese bei einem eventuellen Folgeturnier berücksichtigen.