

1. Spielgedanke

Ziel des Spiels ist es den Ball so über das Netz in der Spielfeldmitte zu spielen, dass er den Boden in der gegnerischen Spielfeldhälfte berührt oder dass die gegnerische Mannschaft den Ball nicht mehr regelgerecht über das Netz zurückspielen kann. Der Ball darf im eigenen Feld den Boden nicht berühren.

2. Schiedsrichter und Kampfgericht

Ein Volleyballspiel wird von zwei Schiedsrichtern geleitet, die hinsichtlich ihrer Entscheidungsgewalt gleichgestellt sind und ein Team bilden. Sie unterscheiden sich lediglich durch ihre Aufgabengebiete.

Der **erste Schiedsrichter** befindet sich mit seinen Augen ca. 50 cm über der Netzkante. In seinen Tätigkeitsbereich fallen vor allem technische Entscheidungen.

Der **zweite Schiedsrichter** steht ihm gegenüber am anderen Ende des Netzes. Er entscheidet in eigener Zuständigkeit unter anderem über Netzfehler im unteren Netzbereich (auch Übertreten der Mittellinie durch Spieler) und über Aufstellungsfehler der annehmenden Mannschaft.

3. Aufschlag und Zählweise

Im Volleyball erzielt die Mannschaft, die einen Spielzug gewinnt, einen Punkt.

Macht die aufschlagende Mannschaft einen Fehler, erhält die andere Mannschaft sowohl einen Punkt als auch das Aufschlagrecht. Ihre Spieler wechseln die Positionen gemäß der Rotationsfolge, Aufschläger ist dann der Spieler, welcher nach der Rotation auf Position 1 steht.

Es wird in einem Satz so lange gespielt, bis eine Mannschaft 25 Punkte erreicht hat. Für den Satzgewinn muss sie jedoch mindestens zwei Punkte mehr haben als der Gegner, ansonsten wird der Satz bis zur Entscheidung verlängert. Um das Spiel zu gewinnen, muss eine Mannschaft drei Sätze (Gewinnsätze) für sich entscheiden. Sieger eines eventuellen fünften Satzes (Tie-Break) ist die Mannschaft, die 15 Punkte erreicht und zwei Punkte Vorsprung hat. Vor dem fünften Satz werden sowohl das erste Aufschlagrecht als auch die Spielfeldseiten neu gewählt. Sobald eine Mannschaft 8 Punkte erreicht hat, wechseln beide Mannschaften die Spielfeldseiten.

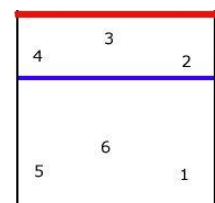
Jede Mannschaft kann pro Satz zwei Auszeiten von maximal 30 Sekunden nehmen.

4. Mannschaft und Spielpositionen

Eine Mannschaft besteht aus sechs Feldspielern und bis zu sechs Auswechselspielern.

In der ersten Reihe stehen drei Angriffsspieler, in der hinteren drei Abwehrspieler. Die Nummer der einzelnen Positionen kannst du der Skizze entnehmen.

Wenn jemand z.B. zu dir sagt, du spielst „auf der Eins“, dann spielst du rechts hinten.



5. Rotationsregelung

Im Spiel wird rotiert, das heißt, dass im Spielverlauf die Positionen gewechselt werden. Jedes Mal, wenn der Aufschlag zur eigenen Mannschaft wechselt, wechseln die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Position. So rutscht z.B. der Spieler von der Position 1 auf die Position 6, der Spieler von der Position 6 auf die Position 5 usw..

Dies ist möglich, da die Mannschaften die vorgeschriebene Aufstellung nur beim Aufschlag einnehmen müssen. Sobald der Ball die Hand des Aufschlägers verlassen hat, dürfen die Spieler sich entsprechend den vom Trainer zugewiesenen Aufgaben auf dem Feld positionieren. Erst wenn der Ballwechsel beendet ist, müssen sie vor dem nächsten Aufschlag wieder ihre korrekte Position gemäß der Rotationsfolge einnehmen.

6. Techniken

Aufschlag (Service)

Mit dem Aufschlag beginnt ein neuer Ballwechsel. Der aufschlagende Spieler steht hinter der Grundlinie und versucht, den Ball so über das Netz zu spielen, dass die gegnerische Mannschaft ihn nicht regelgerecht zurückspielen kann. Die Richtung und Geschwindigkeit des Balles dürfen variiert werden. Der aufschlagende Spieler hat nur einen Aufschlagversuch. D.h. nach dem Anwerfen des Balles muss dieser Richtung Netz gespielt werden.

Der Aufschlag kann von unten oder oben gespielt werden.

Bagger/ Unteres Zuspiel

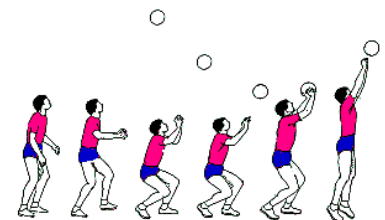
Baggern ist ein Spielen des Balles mit beiden Unterarmen. Dabei werden die gestreckten Unterarme eng beieinander liegend nach vorne geschoben. Die eigentliche Schiebebewegung nach vorne kommt aus den Beinen. Diese Technik wird als Annahme des gegnerischen Angriffs oder der gegnerischen Aufgabe verwendet, dabei sollte der Ball gezielt dem Steller in einer hohen Flugkurve zugespielt werden.



Als **Hechtbagger** kommt das untere Zuspiel zum Einsatz, wenn der Ball nicht mehr im Laufen, sondern nur noch durch einen Hechtsprung erreicht werden kann, um z. B. einen schlecht abgewehrten Angriffsball aus dem „Aus“ zu holen und ihn wieder ins Spiel zu bringen.

Pritschen/ Oberes Zuspiel

Pritschen ist ein beidhändiges Spielen des Balles vor und oberhalb der Stirn. Der Ball wird mit den Fingern gespielt, er wird nicht ganz in die Hand genommen. Wichtig hierbei ist der Übergang von einer gebeugten Haltung (Beine und Arme) in eine gestreckte Haltung. Dadurch bekommt der Ball den nötigen Schwung mit. Diese Technik wird hauptsächlich zum Zuspiel zu einem Mitspieler genutzt. Das Zuspiel ist die Vorbereitung für einen Schmetterschlag des Mitspielers.



Angriffsschlag

Ein Angriffsschlag ist jede Aktionen, bei der der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block.

- **Schmetterschlag (Smash)**

Der Schmetterschlag ist die wirkungsvollste und meist verwendete Art einen Punkt zu erzielen.

Unmittelbar nach dem Absprungschritt erfolgt der Absprung, bei dem die Arme schnell nach oben geführt werden. Bei Erreichen einer geeigneten Sprunghöhe wird der Ball kräftig nach unten über das Netz geschlagen, so dass er im Idealfall im Spielfeld der gegnerischen Mannschaft auftrifft.

- **Heber**

Bei einem Heber wird der Ball lediglich mit den Fingern der Schlaghand über das Netz gespielt; oft auch über einen gegnerischen Block hinweg.

- **Lob**

Ein Lob ist ein langer, hoch gespielter Ball, der meist in den hinteren Teil des gegnerischen Felds gespielt wird.



Block

Ein oder mehrere Spieler (höchstens drei) springen in der Nähe des Netzes hoch und versuchen, mit ausgestreckten Armen und gespreizten Fingern dem gegnerischen Angriff als Hindernis entgegenzutreten und ihn so abzuwehren. Wenn der Ball trotzdem in die Hälfte der abwehrenden Mannschaft fällt, kann er weitergespielt werden. Der Block besitzt eine Sonderstellung, da er beim Hallen- Volleyball nicht als eigentlicher Ballkontakt zählt und die blockende Mannschaft danach noch bis zu drei weitere Ballkontakte durchführen darf, auch die Blockspieler dürfen in diesem Fall den Ball nach einer Blockberührung unmittelbar noch einmal spielen, ohne dass dies als zweimal berührt gilt. Blocken dürfen allerdings nur Vorderspieler.

7. Fehler

Als Fehler und damit Punkt für den Gegner gelten unter anderem folgende Ereignisse:

- Der Ball fällt zu Boden, trifft aber nicht ins gegnerische Feld („Aus“), wobei die Linie mit zum Feld gehört.
- Eine Mannschaft berührt den Ball mehr als dreimal nacheinander (Ausnahme: Block).
- Ein Spieler berührt den Ball zweimal direkt hintereinander (Ausnahmen: a) nach dem Block darf derselbe Spieler den ersten Ballkontakt durchführen. b) bei der Annahme darf der Ball mehrere Körperteile des annehmenden Spielers gleichzeitig oder unmittelbar hintereinander berühren).
- Ein Spieler hält den Ball, statt ihn zu schlagen („führen“, „lange Berührung“).
- Ein Spieler berührt das Netz, während er den Ball spielt. Eine sonstige unabsichtliche Netzberührung durch einen Spieler ist kein Fehler, sofern der Spielverlauf nicht beeinträchtigt wird.
- Der Ball überquert das Netz nicht im vollen Durchmesser zwischen den Antennen oder deren gedachter Verlängerung bis zur Hallendecke.
- Bestimmte „Eingriffe“ in den gegnerischen Spielbereich bzw. Behinderung des Gegners („übergreifen“, „übertreten“).

Berührt bei Überquerung des Netzes ein aufgeschlagener Ball die Netzkante, so gilt dies nicht als Fehler. Fällt ein solcher Ball im gegnerischen Feld auf den Boden, so handelt es sich um ein Ass, und die aufschlagende Mannschaft hat einen Punktgewinn erzielt. Der Ball darf mit dem gesamten Körper berührt werden, außer beim Aufschlag.

9. Beachvolleyball

Die Beachvolleyball-Regeln basieren auf den Vorschriften des Hallenvolleyballs, sind aber nicht identisch. Das sind die auffälligsten Unterschiede:

1. Wie der Name „Beachvolleyball“ schon sagt, wird auf Sand gespielt.
2. Pro Mannschaft gibt es zwei Spieler.
3. Es gibt keine vorgeschriebenen Positionswechsel und deshalb auch keine Positions- oder Rotationsfehler.
4. Eine Spielfeldhälfte beträgt 8m x 8m; das ganze Feld ist also 16m x 8m groß
5. Ein Spiel geht über zwei statt drei Gewinnsätze und ein Satz geht entweder bis 15 oder bis 21 Punkte. Ein dritter Satz (Entscheidungssatz) wird immer bis 15 Punkte gespielt. Der Vorsprung von zwei Punkten ist auch im Beachvolleyball erforderlich um einen Satz zu gewinnen.
6. Der Block zählt als erste Ballberührung. Beim normalen Volleyball zählt die Blockberührung noch nicht als erster Ballkontakt.
7. Der Ball ist größer und hat einen geringeren Innendruck. Damit ist dieser Ball weicher. Er wird vom Wind nicht so leicht verweht, wie ein Hallen-Volleyball.
8. Es gibt keinen Spielerwechsel.
9. Der Lob ist nicht erlaubt.
10. Pritschen über das Netz zum Gegner ist nur im rechten Winkel erlaubt. Die Schulterachse muss senkrecht zur Spielrichtung sein.