

Die wichtigsten Volleyballregeln

1. Vergleich von Hallen- und Beachvolleyball



1

Hallenvolleyball

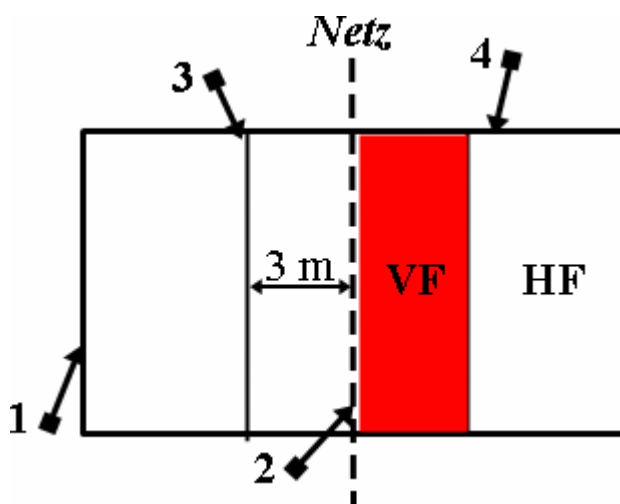


2

Beachvolleyball

Spielfeldgröße	9 x 18 m (Vorder- & Hinterzone!)	8 x 16 m
Punkte pro Satz	25 Punkte (2 Punkte Unterschied)	21 Punkte (2 Punkte Unterschied)
Spieler	12 pro Team (6 Spieler auf dem Feld)	2 pro Team (keine Auswechselspieler)
Spielerrotation	Aufschlagsrotation und Aufstellung ist vorgegeben	Aufschlagsrotation, sonst freie Positionswahl!
Berührungen	Max. 3, Blocktouch zählt nicht als erste Berührung	Max. 3, aber Blocktouch zählt als erste Berührung

2. Hallenspielfeld – „da gibt es einiges zu beachten!“



- 1 – Grundlinie 3- Angriffslinie
2 – Mittellinie: 4- Seitenlinie

Die Mittellinie darf man übertreten,

1. solange man keinen Gegenspieler negativ beeinflusst.
2. wenn ein Teil des Fußes noch lotrecht über der Mittellinie ist.

Merke:

Das Berühren des gegnerischen Feldes ist mit jedem Körperteil oberhalb der Füße erlaubt, sofern dadurch das gegnerische Spiel nicht beeinflusst wird.

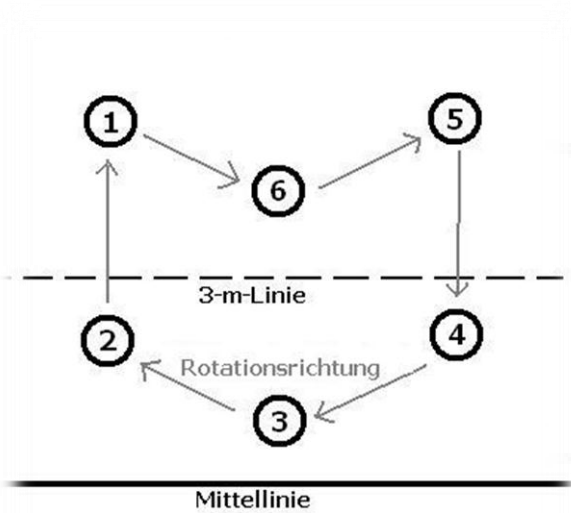
¹ <http://178.77.79.38:9999/vfb/content/e35/e470/e232/e432/Volleyball-Bowinkelmann.jpg>

² <http://www.sexiestmen.de/wp-content/uploads/2009/07/beachvolleyball.jpg>

3 - Angriffslinie:

Die Angriffslinie trennt das Vorderfeld (VF) vom Hinterfeld (HF). Die Angriffslinie ist 3 Meter vom Netz/ von der Mittellinie entfernt und begrenzt somit die Angriffszone. Die Spieler im Hinterfeld können keine Spielhandlungen oberhalb der Netzkante ausführen. Nur wenn sie vor der Angriffslinie abspringen dürfen sie sich am Angriff direkt beteiligen. Nachdem der Angriff beendet ist, dürfen sie natürlich im Vorderfeld landen und sich in diesem auch bewegen.

Welche Spieler sind im Hinterfeld positioniert?



Die **Spielerpositionen** werden **gegen** den Uhrzeigersinn besetzt. Es gibt somit 3 Spieler im Vorderfeld (2, 3, 4) und 3 Spieler im Hinterfeld (1, 5, 6).

Daraus kann man schließen, dass nur Spieler 2,3 bzw. 4 direkt an der Netzkante Angriffe ausführen können. Die Spieler 1, 5 und 6 können zwar vom Hinter- in das Vorderfeld springen, aber sie dürfen während dieses Angriffes nicht das vordere Feld betreten.

Rotationsfehler: Die Spieler müssen **im** Uhrzeigersinn ihre Positionen wechseln. Wenn das nicht geschieht, geht der Punkt an das gegnerische Team.

3. die Besonderheiten am Netz

Netzhöhe	Männer	Frauen
	2,43 Meter	2,24 Meter

Wozu sind die Netzantennen da?



³ Die Antennen sind am Netz über der Seitenlinie angebracht. Der Schiedsrichter kann dadurch besser erkennen, ob der Ball sich beim Netzübergang im Spielfeld befindet.

Der Spielzug ist also nur erfolgreich, wenn man diesen zwischen den beiden Antennen, welche 9 Meter voneinander entfernt sind, ausführt.

³ http://www.wallenreiter.de/img/221233/134925-Haltetaschen_fuer_Volleyball-Netzantennen.jpg

Netzberührung:

Kein Fehler: Man darf das Netz berühren, solange die Berührung nicht das gegnerische Spielgeschehen beeinflusst. Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und dadurch das Netz einen Gegner berührt.

**Kurz und knapp:****Folgende Dinge sind als Fehler zu werten:**

1. Das Netz wird absichtlich zur Vorteilserlangung benutzt
2. Ein Spieler berührt das obere weiße Netzband innerhalb der Antennen
3. Ein Spieler berührt den über das Netz hinausragenden Teil der Antenne
4. Die Netzberührung beeinflusst das Spielgeschehen
5. Das weiße Band an der Netzoberkante darf nicht berührt werden.

4. Techniken

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Aufgabe (Service) | 4. Angriffsschlag |
| 2. Annahme | 5. Block ($\hat{=}$ einzige Möglichkeit beim Gegner zu handeln) |
| 3. Zuspiel | |

Spielzug: besteht aus 3 Berührungen, aber ein Spieler darf nicht zweimal hintereinander den Ball berühren.

5. Schiedsrichter

4

Beim Volleyball gibt es insgesamt **4 Schiedsrichter:**

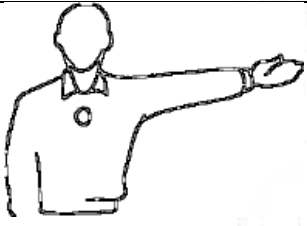

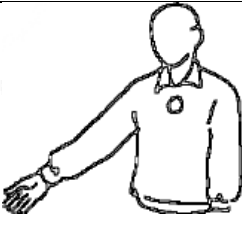

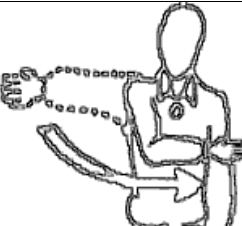
- den 1. und 2. Schiedsrichter
- zwei Linienrichter, die an den gegenüberliegenden Spielfeldecken positioniert sind

⁴ http://volleyball.de/uploads/pics/jugend_schiri.jpg

Die für den Schulsport wichtigsten Schiedsrichterzeichen und deren Reihenfolge**Reihenfolge:**

1. Abpiff des Spielzuges (Abpiff einer Spielhandlung)
2. Handzeichen in Richtung des Teams, welches als nächstes im Ballbesitz ist
3. Fehler über Handzeichen ausdrücken
4. Handzeichen für den Aufschlag + Anpiff

**Handzeichen:** (nach Spielunterbrechung durch Abpiff)

				
Man zeigt an, welches Team den nächsten Aufschlag ausführt.	Der Ball berührt außerhalb des Feldes den Boden. („Aus“)	Der Ball berührt innerhalb des Feldes den Boden	Technischer Fehler	Der Schiedsrichter gibt den neuen Aufschlag frei.

Der begangene Fehler wird durch Handzeichen ausgedrückt

Beachte: Die Seitenlinien und die Grundlinien gehören mit zum Spielfeld!