

Offizielle BEACHVOLLEYBALL Regeln 2009-2012



FIVB
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

This is the German translation of the Official Beach Volleyball Rules. In any case, the English version prevails.


SwissVolley

Das ist die deutsche Übersetzung der Offiziellen Beachvolleyball Regeln. In jedem Fall setzt sich die englische Version durch.

SPIELEIGENSCHAFTEN 4

KAPITEL I:

SPIELANLAGE UND AUSTRÜSTUNG 5

1 SPIELFLÄCHE (DIAGRAMM 1) 5

1.1 ABMESSUNGEN 5

1.2 SPIELFELDOBERFLÄCHE 5

1.3 SPIELFELDLINIEN 5

1.4 AUFSCHLAGZONE 5

1.5 WETTER 5

1.6 BELEUCHTUNG 5

2 NETZ UND PFOSTEN (DIAGRAMM 2) 6

2.1 NETZ 6

2.2 SEITENBÄNDER 6

2.3 ANTENNEN 6

2.4 HÖHE DES NETZES 6

2.5 PFOSTEN 6

2.6 ZUSATZAUSRÜSTUNG 7

3 BALL 7

3.1 EIGENSCHAFTEN 7

3.2 EINHEITLICHKEIT DER BÄLLE 7

3.3 DREI-BALL-SYSTEM 7

KAPITEL II:

TEILNEHMER 7

4 TEAMS 7

4.1 ZUSAMMENSETZUNG UND EINTRAGUNG 7

4.2 KAPITÄN 7

5 SPIELERAUSRÜSTUNG 7

5.1 AUSTRÜSTUNG 7

5.2 ERLAUBTE VERÄNDERUNGEN 8

5.3 VERBOTENE GEGENSTÄNDE UND KLEIDUNG 8

6 RECHTE UND PFLICHTEN DER TEILNEHMER 8

6.1 BEIDE SPIELER 8

6.2 KAPITÄN 9

6.3 POSITION DER TEILNEHMER 9

KAPITEL III:

PUNKT-, SATZ- UND SPIELGEWINN 9

7 ZÄHLWEISE 9

7.1 SPIELGEWINN 9

7.2 SATZGEWINN 9

7.3 SPIELZUGGEWINN 9

7.4 NICHTANTRETEN UND UNVOLLSTÄNDIGES TEAM 9

KAPITEL IV:

VORBEREITUNG UND AUFBAU DES SPIELS 10

8 VORBEREITUNG DES SPIELS 10

8.1 AUSLOSUNG 10

8.2 EINSPIELEN 10

9 TEAMAUFSTELLUNG 10

9.1 SPIELER 10

9.2 ERSATZ 10

10 POSITIONEN DER SPIELER 10

10.1 POSITIONEN 10

10.2 AUFSCHLAGREIHENFOLGE 10

10.3 FEHLER BEI DER AUFSCHLAGREIHENFOLGE 11

KAPITEL V:

SPIELAKTIONEN 11

11 ZUSTAND DES SPIELS 11

11.1 BALL IM SPIEL 11

11.2 BALL AUS DEM SPIEL 11

11.3 BALL „IN“ 11

11.4 BALL „OUT“ 11

12 SPIELFEHLER 11

12.1 DEFINITION 11

12.2 FOLGEN EINES FEHLERS 11

13 DAS SPIELEN DES BALLES 11

13.1 SCHLÄGE JE TEAM 12

13.2 GLEICHZEITIGE KONTAKTE 12

13.3 SCHLAG MIT HILFESTELLUNG 12

13.4 MERKMALE DES SCHLAGES 12

13.5 FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLES 12

14 BALL AM NETZ 13

14.1 BALL ÜBERQUERT DAS NETZ 13

14.2 BALL BERÜHRT DAS NETZ 13

14.3 BALL IM NETZ 13

15 SPIELER AM NETZ 13

15.1 ÜBER DAS NETZ REICHEN 13

15.2 EINDRINGEN IN DEN SPIELRAUM, DAS SPIELFELD UND/ODER DIE FREIZONE DES GEGNERS 14

15.3 KONTAKT MIT DEM NETZ 14

15.4 SPIELERFEHLER AM NETZ 14

16 AUFSCHLAG 14

16.1 DEFINITION 14

16.2 ERSTER AUFSCHLAG IM SATZ 14

16.3	AUFSCHLAGREIHENFOLGE	14
16.4	GENEHMIGUNG DES AUFSCHLAGES	14
16.5	AUSFÜHRUNG DES AUFSCHLAGES	15
16.6	SICHTBLOCK	15
16.7	FEHLER BEIM AUFSCHLAG	15
16.8	FEHLER BEIM AUFSCHLAG NACH DEM SCHLAGEN DES BALLES	15
17	ANGRIFFSSCHLAG	15
17.1	DEFINITION	15
17.2	FEHLER BEIM ANGRIFFSSCHLAG	15
18	BLOCK	16
18.1	DEFINITION	16
18.2	ANZAHL DER SCHLÄGE DER BLOCKSPIELER	16
18.3	BLOCK IM GEGNERISCHEN SPIELRAUM	16
18.4	BLOCKKONTAKT	16
18.5	BLOCKFEHLER	16

KAPITEL VI:

AUSZEITEN UND VERZÖGERUNGEN 16

19	AUSZEITEN	16
19.1	DEFINITION	16
19.2	ANZAHL DER AUSZEITEN	16
19.3	ANTRAG AUF AUSZEIT	17
19.4	NICHT ORDNUNGSGEMÄSSE ANTRÄGE	17
20	SPIELVERZÖGERUNGEN	17
20.1	ARTEN VON VERZÖGERUNGEN	17
20.2	SANKTIONEN UND VERZÖGERUNGEN	17
21	AUSSERGEWÖHNLICHE SPIELUNTERBRECHUNGEN	17
21.1	VERLETZUNGEN	17
21.2	ÄUSSERE BEEINTRÄCHTIGUNG	17
21.3	LÄNGERE UNTERBRECHUNGEN	17
22	SEITENWECHSEL UND PAUSEN	18
22.1	SEITENWECHSEL	18
22.2	PAUSEN	18

KAPITEL VII:

UNKORREKTES VERHALTEN 18

23	UNKORREKTES VERHALTEN	18
23.1	KATEGORIEN	18
23.2	SANKTIONEN	18
23.3	SANKTIONSSKALA (Diagramm 7)	19
23.4	UNKORREKTES VERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN	19

KAPITEL VIII:

DAS SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN 19

24	DAS SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN	19
24.1	ZUSAMMENSETZUNG	19
24.2	VERFAHRENSWEISEN	19
25	ERSTER SCHIEDSRICHTER	20
25.1	STANDORT	20
25.2	BEFUGNISSE	20
25.3	AUFGABEN	20
26	ZWEITER SCHIEDSRICHTER	20
26.1	STANDORT	20
26.2	BEFUGNISSE	20
26.3	AUFGABEN	21
27	SCHREIBER	21
27.1	STANDORT	21
27.2	AUFGABEN	21
28	LINIENRICHTER	22
28.1	STANDORT	22
28.2	AUFGABEN	22
29	OFFIZIELLE HANDZEICHEN	22
29.1	HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER (Diagramm 8)	22
29.2	FAHNENZEICHEN DER LINIENRICHTER (Diagramm 9)	22

DIAGRAMME 23

1	Die Spielfläche	24
2	Netzdesign	25
3	Ball, der die vertikale Netzebene in Richtung des gegnerischen Feldes überquert	26
4	Sichtblock	27
5	Ausgeführter Block	27
6	Standort des Schiedsgerichts und seiner Helfer	28
7	Sanktionsskala für unkorrektes Verhalten	29
8	Offizielle Handzeichen der Schiedsrichter	30
9	Offizielle Fahnenzeichen der Linienrichter	35

SPIELEIGENSCHAFTEN

Beachvolleyball ist eine Sportart, die von zwei Teams bestehend aus zwei Spielern gespielt wird. Die Sportart wird auf einem Sandfeld ausgeübt, welches in der Mitte durch ein Netz getrennt ist. Für die verschiedenen Gegebenheiten gibt es unterschiedliche Versionen, um jedem das Spiel zugänglich zu machen.

Die Absicht des Spiels ist es, den Ball über das Netz ins gegnerische Feld zu spielen, und das gleiche Bestreben des Gegners zu verhindern.

Das Team hat drei Berührungen, um den Ball zurückzuspielen (einschliesslich der Blockberührung).

Der Aufschlagspieler spielt den Ball über das Netz zum Gegner. Der Spielzug dauert so lange, bis der Ball die Spielfläche berührt, "out" geht, oder ein Team ihn nicht regelgerecht zurück spielen kann.

Das Team, das einen Spielzug gewinnt erhält einen Punkt (Rally Point System).

Gewinnt das annehmende Team den Spielzug, erhält sie sowohl einen Punkt als auch das Aufschlagrecht. Der Aufschlagspieler muss jedes Mal abgewechselt werden wenn dies geschieht.



KAPITEL I: SPIELANLAGE UND AUSRÜSTUNG

1 SPIELFLÄCHE (DIAGRAMM 1)

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone.

1.1 ABMESSUNGEN

1.1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 x 8 m, umgeben von einer Freizone von mindestens 3 m Breite. Ein Raum von mindestens 7 m Höhe über der Spielfeldoberfläche muss frei von jedem Hindernis sein.

1.1.2 **Für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB muss die Freizone ausserhalb der Seitenlinie und der Grundlinie mindestens 5 m und maximal 6 m betragen. Der Freiraum ist mindestens 12,5 m hoch, gemessen von der Spielfeldoberfläche.**

1.2 SPIELFELDOBERFLÄCHE

1.2.1 Die Spielfeldoberfläche muss planiert sein und aus Sand bestehen, so eben und einheitlich wie möglich, ohne Steine, Muscheln, etc., die ein Risiko für Schnittwunden und Verletzungen der Spieler darstellen können.

1.2.2 **Für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB muss der Sand mindestens 40 cm tief sein und aus locker miteinander verbundenen, abgerundeten Körnern bestehen.**

1.2.3 Die Spielfeldoberfläche darf für die Spieler keinerlei Verletzungsgefahr aufweisen.

1.2.4 **Für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB sollte der Sand zu einer akzeptablen Grösse gesiebt werden; d.h. nicht zu grob, frei von Steinen und anderen gefährdenden Partikeln. Er sollte auch nicht zu fein sein, so dass er zu staubig ist und an der Haut klebt.**

1.2.5 **Für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB wird im Falle, dass es regnet, eine Plane zur Abdeckung des Center Court empfohlen.**

1.3 SPIELFELDLINIEN

1.3.1 Das Spielfeld wird von zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzt. Sowohl die Seiten- als auch die Grundlinien gehören zum Spielfeld.

1.3.2 Es gibt KEINE Mittellinie.

1.3.3 Alle Linien sind 5-8 cm breit.

1.3.4 Die Linien müssen von einer Farbe sein, die sich deutlich von der Farbe des Sandes abhebt.

1.3.5 Die Linien sollten Bänder aus widerstandsfähigem Material sein. Alle freistehenden Anker sollten aus einem weichen, elastischen Material sein.

1.4 AUFSCHLAGZONE

Die Aufschlagzone ist der Bereich hinter der Grundlinie, seitlich begrenzt durch die Verlängerung der beiden Seitenlinien. In der Tiefe erstreckt sie sich bis zum Ende der Freizone.

1.5 WETTER

Aus den Wetterverhältnissen darf für die Spieler keinerlei Verletzungsgefahr ausgehen.

1.6 BELEUCHTUNG

Für offizielle internationale Wettbewerbe, die abends stattfinden, sollte die Beleuchtung der Spielfläche, gemessen 1 m über der Spielfeldoberfläche, 1000-1500 Lux betragen.

Für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB entscheiden der Supervisor, der Schiedsrichter und der Turnierrichter, ob aus einem der oben aufgeführten Verhältnisse eine Verletzungsgefahr für die Spieler ausgeht.

2 NETZ UND PFOSTEN (DIAGRAMM 2)

2.1 NETZ

Das Netz ist in gespanntem Zustand 8,5 m lang und 1 m (+/- 3 cm) breit. Es wird senkrecht über der Mittelachse des Spielfeldes befestigt.

Es besteht aus 10 cm grossen, quadratischen Maschen. An der Ober- und Unterkante befinden sich zwei auf 7-10 cm breite, umgefaltete, über die ganze Länge zusammengenähte Bänder, vorzugsweise in dunkelblau oder einer hellen Farbe. An beiden Enden der Oberkante ist eine Öffnung, durch die ein Seil gezogen wird, um das Band an den Pfosten zu befestigen und die Oberkante des Netzes straff zu halten.

Innerhalb der Bänder verläuft ein flexibles Seil durch die Oberkante und ein Seil durch die Unterkante, mit denen das Netz an den Pfosten befestigt wird und seine Ober- und Unterkante gespannt werden. Werbung ist auf den horizontalen Bändern erlaubt.

Für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB kann ein 8,0 m langes Netz mit kleineren Maschen und Brandings zwischen den Netzenden und den Pfosten verwendet werden, sofern die Sicht für Spieler und Schiedsrichter bewahrt wird. Werbung darf auf die oben erwähnten Objekte gedruckt werden gemäss den FIVB Bestimmungen.

2.2 SEITENBÄNDER

Zwei farbige Bänder, 5-8 cm breit (dieselbe Breite wie die Spielfeldlinien) und 1 m lang werden vertikal am Netz oberhalb der Seitenlinien befestigt. Sie gehören zum Netz. Werbung ist auf den Seitenbändern erlaubt.

2.3 ANTENNEN

Eine Antenne ist ein flexibler Stab von 1,8 m Länge und 10 mm Durchmesser. Sie besteht aus Glasfiber oder einem ähnlichen Material. Zwei Antennen werden an den Aussenkanten eines jeden Seitenbandes auf zwei gegenüberliegenden Seiten des Netzes befestigt (Diagramm 2).

Die oberen 80 cm einer jeden Antenne befinden sich oberhalb des Netzes und sind in Abschnitten von je 10 cm in kontrastierenden Farben markiert, vorzugsweise rot und weiss.

Die Antennen werden als zum Netz gehörig getrachtet und begrenzen seitlich den Überquerungssektor (Diagramm 3, Regel 14.1.1).

2.4 HÖHE DES NETZES

Die Netzhöhe beträgt für Männer 2,43 m und für Frauen 2,24 m.

Bemerkung: Die Netzhöhe kann in den folgenden Altersgruppen variieren:

Altersgruppen	Frauen	Männer
16 Jahre und jünger	2,24 m	2,24 m
14 Jahre und jünger	2,12 m	2,12 m
12 Jahre und jünger	2,00 m	2,00 m

Sie wird in der Mitte des Spielfeldes mit einer Messlatte gemessen. Über den Seitenlinien muss das Netz gleich hoch sein und darf die vorgeschriebene Höhe nicht um mehr als 2 cm überschreiten.

2.5 PFOSTEN

Die Pfosten, die das Netz halten, müssen 2,55 m hoch, abgerundet und glatt und vorzugsweise verstellbar sein. Sie müssen in einem, auf beiden Seiten gleichen,

Abstand von 0,7-1,0 m von jeder Seitenlinie bis zur Polsterung der Pfosten befestigt sein. Ihre Befestigung mittels Spannseilen zum Boden ist untersagt. Alle gefährlichen und behindernden Konstruktionen sind zu vermeiden. Die Pfosten müssen gepolstert sein.

2.6 ZUSATZAUSRÜSTUNG

Jegliche Zusatzausrüstung wird durch Reglemente der FIVB festgelegt.

3 BALL

3.1 EIGENSCHAFTEN

Der Ball muss kugelförmig sein und aus einem weichen Material (Leder, Kunstleder oder ähnlichem) bestehen, das kein Wasser aufnimmt, d.h. er muss den Bedingungen im Freien angepasst sein, da die Wettbewerbe auch dann ausgetragen werden können, wenn es regnet. Der Ball enthält eine Blase aus Gummi oder ähnlichem Material. Die Zulassung von synthetischem Leder ist durch FIVB Reglemente festgelegt.

Farbe: helle Farben (gelb, orange, pink, weiss, etc.)
 Umfang: 66-68 cm für offizielle internationale Wettbewerbe der FIVB
 Gewicht: 260-280 g
 Innendruck: 171-221 mbar oder hPa (0,175-0,225 kg/cm²)

3.2 EINHEITLICHKEIT DER BÄLLE

Die während eines Wettkampfes verwendeten Bälle, müssen die gleichen Eigenschaften bezüglich Farbe, Umfang, Gewicht, Druck, Fabrikat, usw. aufweisen.
Bei offiziellen internationalen Wettbewerben muss mit Bällen gespielt werden, die von der FIVB zugelassen sind.

3.3 DREI-BALL-SYSTEM

Bei offiziellen internationalen Wettbewerben der FIVB müssen drei Bälle verwendet werden. Es werden dann sechs Ballholder eingesetzt, je einer an den Ecken der Freizonen und je einer hinter den Schiedsrichtern (Diagramm 6).

KAPITEL II: TEILNEHMER

4 TEAMS

4.1 ZUSAMMENSETZUNG UND EINTRAGUNG

- 4.1.1 Ein Team besteht nur aus zwei Spielern.
- 4.1.2 Nur die beiden auf dem Spielberichtsbogen (Scoresheet) eingetragenen Spieler dürfen am Spiel teilnehmen.
- 4.1.3 **Bei offiziellen internationalen Wettbewerben der FIVB ist Coaching während des Spiels nicht erlaubt.**

4.2 KAPITÄN

Der Teamkapitän ist im Spielberichtsbogen (Scoresheet) kenntlich zu machen.

5 SPIELERAUSRÜSTUNG

5.1 AUSRÜSTUNG

- 5.1.1 Die Spielbekleidung besteht aus Shorts oder einem Badeanzug. Ein Trikot oder Trägershirt ist zugelassen, es sei denn die Turniervorschriften schreiben etwas anderes vor. Die Spieler dürfen eine Kopfbedeckung tragen.
- 5.1.2 **Bei offiziellen internationalen Wettbewerben der FIVB müssen die Spieler desselben Teams bezüglich Farbe und Muster die gleiche Spielerkleidung tragen. Sie muss den Turnierbestimmungen entsprechen.**

- 5.1.3 Die Trikots und die Shorts müssen sauber sein.
- 5.1.4 Die Spieler müssen barfuss spielen, ausgenommen der Schiedsrichter genehmigt etwas anderes.
- 5.1.5 Die Trikots der Spieler (oder die Shorts, wenn es den Spielern gestattet wird, ohne Trikot zu spielen) müssen mit 1 und 2 nummeriert sein. Die Nummern müssen auf der Brust platziert sein (oder auf der Vorderseite der Shorts).
- 5.1.6 Die Nummern müssen von deutlich anderer Farbe als das Trikot und mindestens 10 cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muss mindestens 1,5 cm breit sein.

5.2 ERLAUBTE VERÄNDERUNGEN

- 5.2.1 Treten beide Teams zu einem Spiel in Trikots von gleicher Farbe an, entscheidet das Los welches Team das Trikot wechseln muss.
- 5.2.2 Der erste Schiedsrichter kann einem oder mehreren Spieler gestatten:
 - a) in Socken und/oder Schuhen zu spielen,
 - b) durchnässte Trikots zwischen den Sätzen zu wechseln, vorausgesetzt, dass die neuen Trikots den Turnier- und FIVB-Vorschriften entsprechen (Regeln 5.1.5 und 5.1.6).
- 5.2.3 Der erste Schiedsrichter kann einem Spieler auf Antrag gestatten in Unterhemd und Trainingshosen zu spielen.

5.3 VERBOTENE GEGENSTÄNDE UND KLEIDUNG

- 5.3.1 Es ist untersagt, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen verursachen können, wie z.B. Schmuck, Pins, Armbänder, Verbände, usw.
- 5.3.2 Die Spieler dürfen auf eigenes Risiko Brillen tragen.
- 5.3.3 Es ist verboten, Spielerkleidung ohne ordnungsgemässe Nummern zu tragen (Regeln 5.1.5 und 5.1.6).

6 RECHTE UND PFLICHTEN DER TEILNEHMER

6.1 BEIDE SPIELER

- 6.1.1 Die Teilnehmer müssen die offiziellen Beachvolleyball-Regeln kennen und befolgen.
- 6.1.2 Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind im sportlichen Geist widerspruchsfrei anzuerkennen. Im Zweifelsfall kann um eine Erläuterung gebeten werden.
- 6.1.3 Die Teilnehmer haben sich im Geiste des Fair Play respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern zu verhalten, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, den Gegnern, Teammitgliedern und Zuschauern.
- 6.1.4 Die Teilnehmer haben Handlungen oder Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen oder vom eigenen Team begangene Fehler zu vertuschen.
- 6.1.5 Die Teilnehmer haben Handlungen zu unterlassen, die darauf abzielen, das Spiel zu verzögern.
- 6.1.6 Kommunikation zwischen den Teammitgliedern während des Spiels ist erlaubt.
- 6.1.7 Während des Spiels ist es beiden Spielern in den folgenden drei Fällen erlaubt, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet (Regel 6.1.2):
 - a) um Erläuterung über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erbitten. Wenn die Erläuterung die Spieler nicht zufrieden stellt, muss einer von ihnen dem Schiedsrichter sofort mitteilen, dass sie wünschen ein Protestprotokoll einzuleiten.
 - b) um die Genehmigung zu erbitten:

- die Spielbekleidung oder Ausrüstung zu wechseln
 - die Nummer des aufschlagenden Spielers festzustellen,
 - das Netz, den Ball, die Spielfläche, etc. zu überprüfen,
 - eine Spielfeldlinie auszurichten.
- c) um eine Auszeit zu beantragen (Regel 19.3).
Bemerkung: Die Spieler müssen die Erlaubnis vom Schiedsrichter einholen, um die Spielfläche zu verlassen.
- 6.1.8 Nach dem Spiel:
- a) danken beide Spieler den Schiedsrichtern und den Gegnern.
 - b) falls einer der beiden gegenüber dem ersten Schiedsrichter ein Protestprotokoll beantragt hat, kann er den Protest bestätigen, der auf Spielberichtsbogen (Scoresheet) festgehalten wurde (Regel 6.1.7 a) oben).

6.2 KAPITÄN

- 6.2.1 Vor dem Spiel, muss der Teamkapitän:
- a) den Spielberichtsbogen (Scoresheet) unterschreiben.
 - b) sein Team bei der Auslosung vertreten.
- 6.2.2 Am Ende des Spiels kontrollieren die Kapitäne den Spielberichtsbogen (Scoresheet) und das Resultat und bestätigen diesen mit ihrer Unterschrift.

6.3 POSITION DER TEILNEHMER (DIAGRAMM 2)

Die Spielerstühle müssen sich 5 m von der Seitenlinie und nicht näher als 3 m vom Schreibertisch befinden.

KAPITEL III: PUNKT-, SATZ- UND SPIELGEWINN

7 ZÄHLWEISE

7.1 SPIELGEWINN

- 7.1.1 Das Spiel ist gewonnen wenn ein Team zwei Sätze gewinnt.
- 7.1.2 Im Falle eines 1-1 Gleichstands, wird der entscheidende (dritte) Satz auf 15 Punkte gespielt, mit einem Minimum von zwei Punkten Unterschied.

7.2 SATZGEWINN

- 7.2.1 Ein Satz (mit Ausnahme vom entscheidenden, dritten Satz) ist gewonnen, wenn ein Team als erster 21 Punkte macht, mit einem Minimum von zwei Punkten Unterschied. Im Falle eines 20:20 Gleichstands, wird weiter gespielt bis zwei Punkte Unterschied erreicht sind (22-20, 23-21, etc.).
- 7.2.2 Der entscheidende, dritte Satz wird entsprechend Regel 7.1.2 gespielt.

7.3 SPIELZUGGEWINN

Wann immer einem Team der Aufschlag oder das Zurückspielen des Balles misslingt bzw. es einen anderen Fehler begeht, gewinnt der Gegner den Spielzug mit einer der folgenden Auswirkungen:

- 7.3.1 War der Gegner das aufschlagende Team, gewinnt es einen Punkt und schlägt weiter auf.
- 7.3.2 War der Gegner das annehmende Team, gewinnt es das Aufschlagrecht und erhält einen Punkt.

7.4 NICHTANTRETEN UND UNVOLLSTÄNDIGES TEAM

- 7.4.1 Wenn sich ein Team trotz Aufforderung weigert zu spielen, wird es als nicht angetreten erklärt und verliert das Spiel mit dem Spielergebnis von 0-2 und den Satzergebnissen von 0-21, 0-21.

- 7.4.2 Ein Team, das sich ohne triftigen Grund nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld befindet, wird mit dem gleichen Ergebnis wie Regel 7.4.1 als nicht angetreten erklärt.
- 7.4.3 Ein für den Satz oder für das Spiel als unvollständig erklärtes Team verliert den Satz oder das Spiel (Regel 9.1). Dem gegnerischen Team werden die zum Satzgewinn oder die zum Spielgewinn fehlenden Punkte und Sätze zugestanden. Das unvollständige Team behält seine Punkte und Sätze.
- Bei offiziellen internationalen Wettbewerben der FIVB wann immer im Pool Play Format gespielt wird, kann die Regel 7.4 geändert werden, wie es in dem von der FIVB fristgerecht veröffentlichten, spezifischen Wettkampfreglement erwähnt ist. Dieses Reglement legt auch die Art und Weise der Behandlung der auftretenden Fällen von Nichtantreten oder unvollständiger Teams fest.**

KAPITEL IV: VORBEREITUNG UND AUFBAU DES SPIELS

8 VORBEREITUNG DES SPIELS

8.1 AUSLOSUNG

- Vor dem Einspielen vollzieht der erste Schiedsrichter im Beisein der beiden Teamkapitäne die Auslosung. Der Gewinner der Auslosung wählt:
- a) entweder das Recht den Aufschlag auszuführen bzw. die Annahme des Aufschlags oder
 - b) die Spielfeldseite
- Dem Verlierer verbleibt die Alternative.
- Im zweiten Satz hat der Verlierer der Auslosung vom ersten Satz das Recht der Wahl von a) oder b). Eine neue Auslosung wird vor dem entscheidenden Satz vollzogen.

8.2 EINSPIELEN

Vor dem Spiel dürfen die Teams sich 3 Minuten am Netz aufwärmen, wenn sie vorher ein anderes Spielfeld zur Verfügung hatten. Wenn nicht, erhalten sie 5 Minuten Aufwärmzeit.

9 TEAMAUFSTELLUNG

9.1 SPIELER

Es müssen sich immer beide Teilnehmer eines jeden Teams im Spiel befinden (Regel 4.1.1).

9.2 ERSATZ

Die Spieler dürfen NICHT ersetzt oder ausgewechselt werden.

10 POSITIONEN DER SPIELER

10.1 POSITIONEN

- 10.1.1 In dem Moment, in dem der Aufschlagsspieler den Ball schlägt, muss sich jedes Team (ausgenommen des Aufschlagsspielers) in seiner eigenen Spielfeldhälfte befinden.
- 10.1.2 Die Spieler können die Position einnehmen, die sie möchten. Es gibt auf dem Spielfeld keine festgelegten Positionen.
- 10.1.3 Es gibt KEINE Positionsfehler.

10.2 AUFSCHLAGREIHENFOLGE

Die Aufschlagreihenfolge (wie vom Teamkapitän unmittelbar nach der Auslosung festgelegt) muss während des gesamten Satzes beibehalten werden.

10.3 FEHLER BEI DER AUFSCHLAGREIHENFOLGE

- 10.3.1 Ein Fehler bei der Aufschlagreihenfolge wird begangen, wenn der Aufschlag nicht entsprechend der Aufschlagreihenfolge aufgeführt wird.
- 10.3.2 Der Schreiber muss die Aufschlagreihenfolge korrekt anzeigen und einen falschen Spieler korrigieren.
- 10.3.3 Ein Fehler in der Aufschlagreihenfolge wird mit einem Spielzugverlust geahndet (Regel 12.2.1).

KAPITEL V: SPIELAKTIONEN

11 ZUSTAND DES SPIELS

11.1 BALL IM SPIEL

Der Ball ist "im Spiel" von dem Zeitpunkt an, in dem der vom ersten Schiedsrichter genehmigte Aufschlag ausgeführt ist.

11.2 BALL AUS DEM SPIEL

Der Spielzug endet mit dem Pfiff des Schiedsrichters. Erfolgt der Pfiff aber aufgrund eines im Spiel begangenen Fehlers, ist der Ball in dem Augenblick aus dem Spiel, in dem der Fehler begangen wurde (Regel 12.2.2).

11.3 BALL „IN“

Der Ball ist „in“, wenn er den Boden des Spielfeldes einschliesslich der Begrenzungslinien berührt (Regel 1.3).

11.4 BALL „OUT“

Der Ball ist „out“ wenn er:

- a) vollständig ausserhalb der Begrenzungslinien auf den Boden fällt (ohne sie zu berühren);
- b) einen Gegenstand ausserhalb des Feldes, die Decke oder eine ausserhalb des Spiels befindliche Person berührt;
- c) die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz selbst ausserhalb der Antennen bzw. Seitenbänder berührt;
- d) während des Aufschlags oder nach der dritten Berührung eines Teams die senkrechte Ebene des Netzes ganz oder nur teilweise ausserhalb des Überquerungssektors vollständig überquert (Regel 14.1.3, Diagramm 3).

12 SPIELFEHLER

12.1 DEFINITION

- 12.1.1 Jede Handlung entgegen den Spielregeln ist ein Spielfehler.
- 12.1.2 Die Schiedsrichter beurteilen die Fehler und bestimmen entsprechend den Regeln die Strafen.

12.2 FOLGEN EINES FEHLERS

- 12.2.1 Jeder Fehler wird bestraft. Der Gegner des Teams, welches den Fehler begeht, gewinnt entsprechend Regel 7.3. den Spielzug.
- 12.2.2 Wenn zwei oder mehrere Fehler nacheinander begangen werden, zählt nur der erste.
- 12.2.3 Werden zwei oder mehrere Fehler von den beiden Teams gleichzeitig begangen, zählt dies als DOPPELFEHLER und der Spielzug wird wiederholt.

13 DAS SPIELEN DES BALLES

Jedes Team muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraumes spielen (ausgenommen Regel 14.1.2). Der Ball darf aber auch von ausserhalb der Freizone zurückgespielt werden.

13.1 SCHLÄGE JE TEAM

- 13.1.1 Jedes Team hat das Recht auf höchstens drei Schläge, um den Ball über das Netz zurückzuspielen.
- 13.1.2 Diese Schläge des Teams schliessen nicht nur absichtliche Schläge des Spielers ein, sondern auch alle unbeabsichtigten Ballkontakte.
- 13.1.3 Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander berühren (Ausnahmen siehe Regeln: 13.4.3 a) und 18.2).

13.2 GLEICHZEITIGE KONTAKTE

- 13.2.1 Zwei Spieler dürfen den Ball zur gleichen Zeit berühren.
- 13.2.2 Wenn zwei Spieler eines Teams den Ball gleichzeitig berühren, so zählt dies als zwei Schläge (Ausnahme siehe Regel 18.4.2).
Wenn zwei Spieler nach dem Ball greifen aber nur einer berührt ihn, wird nur eine Berührung gezählt.
Falls zwei Spieler zusammenstossen, wird dies nicht als Fehler gewertet.
- 13.2.3 Bei gleichzeitigem Ballkontakt durch zwei Gegner oberhalb des Netzes hat das Team, auf dessen Seite der Ball danach fällt, wenn der Ball im Spiel bleibt, das Recht auf drei weitere Schläge. Geht ein solcher Ball „out“, ist dies ein Fehler des Teams der gegenüberliegenden Seite.
Führen gleichzeitige Ballkontakte von Gegnern zu einem „gehaltenen Ball“, so wird dies NICHT als Fehler gewertet.

13.3 SCHLAG MIT HILFESTELLUNG

Innerhalb der Spielfläche darf ein Spieler weder von einem Teammitglied noch durch irgendein Gerät oder Gegenstand Unterstützung erhalten, um den Ball zu erreichen. Ist jedoch der Spieler im Begriff einen Fehler zu begehen (z.B. das Netz zu berühren oder einen Gegner zu behindern, etc.) darf er von seinem Mitspieler gehindert oder zurückgehalten werden.

13.4 MERKMALE DES SCHLAGES

- 13.4.1 Der Ball darf mit jedem Teil des Körpers berührt werden.
- 13.4.2 Der Ball muss geschlagen werden, er darf nicht gefangen oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurückspringen.
Ausnahmen:
 - a) Zur Verteidigung gegen einen hart geschlagenen Ball. In diesem Fall kann der Ball einen Moment lang mit den Fingern im oberen Zuspiel gehalten werden.
 - b) Wenn gleichzeitige Ballkontakte der beiden Gegner über dem Netz zu einem „gehaltenen Ball“ führen.
- 13.4.3 Der Ball darf mehrere Körperteile berühren, wenn dies gleichzeitig geschieht.
Ausnahmen:
 - a) Beim Block dürfen Ballkontakte von einem oder mehreren Spielern aufeinander folgen, wenn diese Berührungen innerhalb derselben Aktion geschehen (Regel 18.4.2).
 - b) Beim ersten Schlag eines Teams, ausser wenn der Ball mit den Fingern im oberen Zuspiel gespielt wird (Ausnahme Regel 13.4.2), darf der Ball nacheinander Kontakt mit verschiedenen Körperteilen haben, vorausgesetzt diese Kontakte erfolgen innerhalb derselben Aktion.

13.5 FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLES

- 13.5.1 VIER SCHLÄGE: Ein Team schlägt den Ball viermal bevor es ihn zurückspielt (Regel 13.1.1).

- 13.5.2 SCHLAG MIT HILFESTELLUNG: Ein Spieler bedient sich innerhalb der Spielfläche der Hilfe des Mitspielers oder eines Geräts/Gegenstandes, um den Ball zu erreichen (Regel 13.3).
- 13.5.3 GEHALTENER BALL: Ein Spieler schlägt den Ball nicht regelgerecht (Regel 13.4.2) ausser zur Abwehr eines hart geschlagenen Balls (Regel 13.4.2 a) oder ausser wenn ein gleichzeitiger Ballkontakt der Gegner über dem Netz zu einem kurzzeitig „gehaltenen Ball“ führen (Regel 13.4.2 b).
- 13.5.4 DOPPELSCHLAG: Ein Spieler schlägt den Ball zweimal hintereinander oder der Ball hat hintereinander Kontakt mit verschiedenen Teilen des Körpers (Regeln 13.1.3, 13.4.3).

14 BALL AM NETZ

14.1 BALL ÜBERQUERT DAS NETZ

- 14.1.1 Der Ball, der in die gegnerische Spielfeldhälfte gespielt wird, muss innerhalb des Überquerungssektors über das Netz gehen (Diagramm 3). Der Überquerungssektor ist der Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der begrenzt wird:
- unten durch die Oberkante des Netzes,
 - seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung,
 - oben durch die Decke oder Aufbau (falls vorhanden).
- 14.1.2 Ein Ball der teilweise oder ganz ausserhalb des Überquerungssektors in Richtung der gegnerischen Freizone (Regel 15) fliegt, kann zurückgespielt werden, sofern:
- der Ball beim zurückfliegen in die eigene Feldhälfte den Überquerungssektor teilweise oder ganz ausserhalb und auf derselben Seite überquert.
- Der Gegner darf eine solche Aktion nicht hindern.
- 14.1.3 Der Ball ist „out“ wenn er die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig überquert (Diagramm 3).
- 14.1.4 Ein Spieler darf jedoch die gegnerische Spielfeldhälfte betreten, um den Ball zu spielen bevor dieser die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig überquert oder ausserhalb des Überquerungssektors fliegt (Regel 15.2).

14.2 BALL BERÜHRT DAS NETZ

Ein Ball, der das Netz überquert, darf das Netz berühren (Regel 14.1.1).

14.3 BALL IM NETZ

- 14.3.1 Ein ins Netz gegangener Ball darf mit einem der drei Schläge des Teams weitergespielt werden.
- 14.3.2 Wenn der Ball die Maschen des Netzes beschädigt oder das Netz herunterreisst, wird der Spielzug annulliert und wiederholt.

15 SPIELER AM NETZ

15.1 ÜBER DAS NETZ REICHEN

- 15.1.1 Dem Blockspieler ist erlaubt, beim Block den Ball jenseits des Netzes zu berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor oder während dessen Angriffsschlages stört (Regel 18.3).

- 15.1.2 Dem Spieler ist erlaubt, die Hände nach seinem Angriffsschlag über das Netz zu führen, wenn der Ballkontakt im eigenen Spielraum stattgefunden hat.

15.2 EINDRINGEN IN DEN SPIELRAUM, DAS SPIELFELD UND/ODER DIE FREIZONE DES GEGNERS

Das Eindringen in den gegnerischen Raum, das Spielfeld oder die Freizone ist erlaubt, wenn dabei der Gegner nicht behindert wird.

15.3 KONTAKT MIT DEM NETZ

- 15.3.1 Der Kontakt mit dem Netz durch einen Spieler ist kein Fehler, ausser wenn dies während der Spielaktion mit dem Ball geschieht, oder dadurch das Spiel gestört wird. Ein zufälliger Kontakt von Haaren mit dem Netz ist kein Fehler. Manche Aktionen, um den Ball zu spielen, können auch Aktionen einbeziehen, bei denen der Ball nicht berührt wird.

- 15.3.2 Nachdem der Spieler den Ball geschlagen hat, darf er die Pfosten, die Spannseile, oder jeden Gegenstand ausserhalb der gesamten Länge des Netzes berühren, wenn er dadurch das Spiel nicht stört.

- 15.3.3 Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und dadurch das Netz einen Gegenspieler berührt.

15.4 SPIELERFEHLER AM NETZ

- 15.4.1 Ein Spieler berührt den Ball im Spielraum des Gegners vor oder während des gegnerischen Angriffsschlages (Regel 15.1.1).
- 15.4.2 Ein Spieler dringt in den Spielraum, das Spielfeld oder die Freizone des Gegners ein und stört dessen Spiel (Regel 15.2).
- 15.4.3 Ein Spieler berührt das Netz oder die Antenne während der Spielaktion oder die Berührung stört das Spiel (Regel 15.3.1).

16 AUFSCHLAG

16.1 DEFINITION

Der Aufschlag ist das „ins Spiel bringen“ des Balles durch den Aufschlagspieler, der sich in der Aufschlagzone befindet und den Ball mit der Hand oder einem Arm schlägt.

16.2 ERSTER AUFSCHLAG IM SATZ

Der erste Aufschlag eines Satzes wird von dem Team ausgeführt, das bei der Auslosung das Recht dazu erlangt hat (Regel 8.1).

16.3 AUFSCHLAGREIHENFOLGE

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

- a) Wenn das aufschlagende Team den Spielzug gewinnt, schlägt der Spieler, welcher zuvor aufgeschlagen hat, erneut auf.
- b) Wenn das annehmende Team den Spielzug gewinnt, erhält es das Recht zur Ausführung des Aufschlages und der Spieler, der beim letzten Mal nicht aufgeschlagen hat, schlägt nun auf.

16.4 GENEHMIGUNG DES AUFSCHLAGES

Der erste Schiedsrichter bewilligt den Aufschlag nachdem er sich überzeugt hat, dass der Aufschlagspieler in Ballbesitz ist, sich hinter der Grundlinie befindet und die Teams spielbereit sind (Diagramm 8, Abb.1).

16.5 AUSFÜHRUNG DES AUFSCHLAGES

- 16.5.1 Der Aufschlagspieler kann sich innerhalb der Aufschlagzone frei bewegen. Im Moment des Aufschlages oder des Absprungs zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagspieler weder das Spielfeld (einschliesslich der Feldlinien) noch die Fläche ausserhalb der Aufschlagzone berühren. Er darf nicht unterhalb der Linie treten. Nach seinem Aufschlag darf der Aufschlagspieler ausserhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Spielfeldes treten.
- 16.5.2 Es ist kein Fehler, wenn sich die Linie durch den vom Aufschlagspieler in Bewegung gebrachten Sand verlagert.
- 16.5.3 Der Aufschlagspieler muss den Ball nach dem Pfiff des ersten Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 5 Sekunden schlagen.
- 16.5.4 Ein vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag wird annulliert und wiederholt.
- 16.5.5 Der Ball muss mit einer Hand oder einem beliebigen Teil des Armes geschlagen werden, nachdem er zuvor hochgeworfen beziehungsweise fallengelassen wurde und bevor er die Spielfläche berührt.
- 16.5.6 Wenn der Ball, nachdem er hochgeworfen, bzw. fallengelassen wurde, ohne Berührung auf den Boden fällt oder gefangen wird, zählt dieses als Aufschlag und das Aufschlagrecht wechselt zum gegnerischen Team.
- 16.5.7 Kein weiterer Aufschlag wird erlaubt.

16.6 SICHTBLOCK

Der Mitspieler des Aufschlagspielers darf dem Gegner weder den Aufschlagspieler noch die Flugbahn des Balles durch einen Sichtblock verdecken. Auf Anfrage des Gegners müssen sie sich seitwärts verschieben (Diagramm 4).

16.7 FEHLER BEIM AUFSCHLAG

Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel. Der Aufschlagspieler:

- a) hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein (Regel 16.3).
- b) führt den Aufschlag nicht korrekt aus (Regel 16.5).

16.8 FEHLER BEIM AUFSCHLAG NACH DEM SCHLAGEN DES BALLES

Nach dem korrekten Schlagen des Balles wird der Aufschlag als Fehler geahndet, wenn der Ball:

- a) einen Spieler des aufschlagenden Teams berührt oder die senkrechte Ebene des Netzes nicht überfliegt.
- b) ins „out“ fliegt (Regel 11.4).

17 ANGRIFSSCHLAG

17.1 DEFINITION

- 17.1.1 Alle Handlungen, um den Ball in Richtung des Gegners zu spielen, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffsschläge.
- 17.1.2 Ein Angriffsschlag gilt in dem Moment als ausgeführt, in dem der Ball die senkrechte Ebene des Netzes vollständig überquert hat oder von einem Blockspieler berührt wurde.
- 17.1.3 Jeder Spieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, vorausgesetzt der Ballkontakt erfolgt innerhalb des eigenen Spielraumes (ausgenommen Regel 17.2.4).

17.2 FEHLER BEIM ANGRIFSSCHLAG

- 17.2.1 Ein Spieler schlägt den Ball im Spielraum des gegnerischen Teams (Regel 15.1.2).
- 17.2.2 Ein Spieler schlägt den Ball „out“ (Regel 11.4).

- 17.2.3 Ein Spieler führt einen Angriffsschlag als Lob mit der offenen Hand aus, wobei er den Ball mit den Fingern lenkt.
- 17.2.4 Ein Spieler führt nach einem Aufschlag des Gegners einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball vollständig oberhalb der Netzkante befindet.
- 17.2.5 Ein Spieler führt einen Angriffsschlag im oberen Zuspiel aus, wobei der Ball nicht senkrecht zur Schulterachse gespielt wird (ausgenommen, wenn der Ball zum eigenen Mitspieler zugespielt wird).

18 BLOCK

18.1 DEFINITION

Der Block ist eine Aktion eines sich in der Nähe des Netzes befindlichen und über die Netzkante reichenden Spielers, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren (Diagramm 5).

18.2 ANZAHL DER SCHLÄGE DER BLOCKSPIELER

Der erste Schlag nach dem Block kann von jedem beliebigen Spieler ausgeführt werden, einschliesslich des Spielers, der den Ball beim Block berührt hat.

18.3 BLOCK IM GEGNERISCHEN SPIELRAUM

Beim Block dürfen Spieler ihre Hände und Arme 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 den Angriffsschlag vollzogen hat.

18.4 BLOCKKONTAKT

- 18.4.1 Ein Blockkontakt wird als Schlag des Teams gezählt. Das blockende Team hat nach dem Block nur noch zwei weitere Schläge.
- 18.4.2 Aufeinanderfolgende Kontakte (schnell und hintereinander) dürfen mit einem oder mehreren Blockspielern erfolgen, wenn diese Kontakte innerhalb derselben Aktion stattfinden. Diese werden als nur ein Schlag des Teams gezählt (Regel 18.4.1).
- 18.4.3 Diese Kontakte können mit irgendeinem Körperteil erfolgen.

18.5 BLOCKFEHLER

- 18.5.1 Der Blockspieler berührt den Ball im gegnerischen Spielraum entweder vor oder gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners (Regel 18.3).
- 18.5.2 Ein Spieler blockt den Ball im gegnerischen Spielraum ausserhalb der Antenne.
- 18.5.3 Ein Spieler blockt den gegnerischen Aufschlag.
- 18.5.4 Der Ball fliegt vom Block ins „out“.

KAPITEL VI: AUSZEITEN UND VERZÖGERUNGEN

19 AUSZEITEN

19.1 DEFINITION

Eine Auszeit ist eine reguläre Spielunterbrechung. Sie dauert 30 Sekunden.

Bei offiziellen internationalen Wettbewerben der FIVB gibt es im ersten und im zweiten Satz eine zusätzliche Technische Auszeit, sobald die Summe der Punkte der beiden Teams 21 ergeben.

19.2 ANZAHL DER AUSZEITEN

Jedes Team hat in jedem Satz eine Auszeit.

19.3 ANTRAG AUF AUSZEIT

Auszeiten dürfen von den Spielern nur dann beantragt werden, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet und vor dem Pfiff zum Aufschlag, wobei das entsprechende Handzeichen zu zeigen ist (Diagramm 8, Abb.4). Auszeiten dürfen beliebig aufeinanderfolgen, ohne dass das Spiel inzwischen wieder aufgenommen wird. Das Verlassen der Spielfläche muss von den Schiedsrichtern genehmigt werden.

19.4 NICHT ORDNUNGSGEMÄSSE ANTRÄGE

Unter anderem ist es unzulässig, eine Auszeit zu beantragen:

- a) während eines Spielzugs oder im Augenblick, beziehungsweise nach dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags (Regel 19.3).
 - b) über die zulässige Anzahl der Auszeiten hinaus (Regel 19.2.).
- Jeder unzulässige Antrage, der keinen Einfluss auf das Spiel hat oder es nicht verzögert, muss ohne jede Bestrafung zurückgewiesen werden, ausgenommen er erfolgt wiederholt im selben Satz (Regel 20.1 b).

20 SPIELVERZÖGERUNGEN

20.1 ARTEN VON VERZÖGERUNGEN

Eine unzulässige Handlung eines Teams, die davon abhält, das Spiel wiederaufzunehmen, ist eine Spielverzögerung. Dazu gehören:

- a) Auszeiten zu verlängern nach der Aufforderung, das Spiel fortzusetzen.
- b) unzulässige Anträge im selben Satz zu wiederholen (Regel 19.4).
- c) das Spiel zu verzögern (unter normalen Bedingungen sind vom Ende des Spielzugs bis zum Pfiff zur Ausführung des Aufschlags höchstens 12 Sekunden vorgesehen).

20.2 SANKTIONEN UND VERZÖGERUNGEN

20.2.1 Die erste Verzögerung durch ein Team in einem Satz wird mit einer VERWARNUNG WEGEN VERZÖGERUNG geahndet.

20.2.2 Die zweite und die nachfolgenden Verzögerungen jeglicher Art desselben Teams im selben Satz werden mit einer BESTRAFUNG WEGEN VERZÖGERUNG geahndet: Spielzugverlust.

21 AUSSERGEWÖHNLICHE SPIELUNTERBRECHUNGEN

21.1 VERLETZUNGEN

21.1.1 Wenn sich ein ernsthafter Unfall ereignet, während der Ball im Spiel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen.

Der Spielzug wird dann wiederholt.

21.1.2 Einem verletzten Spieler wird pro Spiel eine Erholungszeit von maximal 5 Minuten gewährt. Der Schiedsrichter muss dem ordnungsgemäss akkreditierten, medizinischen Stab gestatten das Spielfeld zu betreten, um den Spieler zu behandeln. Nur der Schiedsrichter darf dem Spieler gestatten die Spielfläche ohne Bestrafung zu verlassen. Nach der Erholungszeit von 5 Minuten pfeift der Schiedsrichter und fordert den Spieler auf weiterzuspielen. In diesem Augenblick kann nur der Spieler beurteilen, ob er weiterspielen kann.

Ist im Anschluss an die Erholungszeit der Spieler nicht fit oder kehrt nicht auf die Spielfläche zurück, wird sein Team für unvollständig erklärt (Regel 7.4.3, 9.1).

Bemerkung: die Erholungszeit beginnt, wenn der ordnungsgemäss akkreditierte, medizinische Stab des Turniers das Spielfeld betritt, um den Spieler zu behandeln. Ist kein Arzt vorhanden, beginnt die Erholungszeit vom Augenblick der Genehmigung durch den ersten Schiedsrichter.

21.2 ÄUSSERE BEEINTRÄCHTIGUNG

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

21.3 LÄNGERE UNTERBRECHUNGEN

Wenn durch unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrochen wird, entscheidet der erste Schiedsrichter, der Organisator und falls vorhanden, das Kontrollkomitee, welche Massnahmen zu treffen sind, um wieder normale Bedingungen herzustellen.

21.3.1 Falls die Gesamtdauer einer oder mehreren Unterbrechungen vier Stunden nicht überschreitet, so ist das Spiel mit gleichem Spielstand fortzusetzen, egal ob auf demselben oder auf einem anderen Spielfeld.

Die Resultate der vorangehenden Sätze bleiben erhalten.

21.3.2 Bei einer oder mehreren Unterbrechungen mit einer Gesamtdauer von mehr als vier Stunden ist das Spiel zu wiederholen.

22 SEITENWECHSEL UND PAUSEN

22.1 SEITENWECHSEL

22.1.1 In den Sätzen 1 und 2 wechseln die Teams immer die Spielfeldseite, wenn 7 Punkte erzielt wurden. Im dritten Satz werden die Seitenwechsel immer nach 5 gespielten Punkten vollzogen.

22.2 PAUSEN

22.2.1 Die Pause zwischen den Sätzen beträgt eine Minute.

In der Pause vor einem Entscheidungssatz vollzieht der Schiedsrichter eine neue Auslosung gemäss Regel 8.1.

22.2.2 Bei einem Seitenwechsel (Regel 22.1) müssen die Teams die Spielfeldseite sofort und ohne Verzögerung wechseln.

22.2.3 Wenn der Seitenwechsel nicht zum vorgeschriebenen Zeitpunkt vollzogen wurde, muss er ausgeführt werden, sobald der Irrtum bemerkt wird.
Der Punktestand zum Zeitpunkt des Wechsels bleibt unverändert.

KAPITEL VII: UNKORREKTES VERHALTEN

23 UNKORREKTES VERHALTEN

Unkorrektes Verhalten eines Teammitglieds gegenüber Offiziellen, Gegner, Mitspielern oder Zuschauern wird je nach Schwere des Verstosses in vier Kategorien unterteilt.

23.1 KATEGORIEN

23.1.1 UNSPORTLICHKEIT: Diskutieren, Einschüchtern, usw.

23.1.2 GROBE UNSPORTLICHKEIT: Verstoss gegen den Anstand oder die Moral, verächtliche Äusserungen.

23.1.3 BELEIDIGENDES VERHALTEN: Diffamierende oder beleidigende Äusserungen oder Gesten.

23.1.4 TÄTLICHKEIT: Tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff.

23.2 SANKTIONEN

23.2.1 VERWARNUNG: Für unsportliches Verhalten erfolgt keine Bestrafung, aber das betroffene Teammitglied wird vor einer Wiederholung im selben Satz gewarnt.

23.2.2 BESTRAFUNG: Für grobe Unsportlichkeit oder wiederholtes unkorrektes Verhalten wird das Team mit einem Spielzugverlust bestraft.

- 23.2.3 **HINAUSSTELLUNG:** Beleidigendes Verhalten oder wiederholte grobe Unsportlichkeit wird mit einer Hinausstellung geahndet. Das mit einer Hinausstellung geahndete Teammitglied muss die Spielfläche verlassen und das Team wird für den laufenden Satz als unvollständig erklärt (Regeln 7.4.3, 9.1).
- 23.2.4 **DIQUALIFIKATION:** Tötlichkeit oder wiederholtes beleidigendes Verhalten wird mit einer Disqualifikation geahndet. Das mit einer Disqualifikation geahndete Teammitglied muss die Spielfläche verlassen und das Team wird für das Spiel als unvollständig erklärt (Regeln 7.4.3, 9.1).

23.3 SANKTIONSSKALA

Unkorrektes Verhalten wird analog der Sanktionsskala sanktioniert (Diagramm 7). Ein Spieler kann in einem Satz mehrere Bestrafungen für unkorrektes Verhalten erhalten.

Die Sanktionen sind immer nur innerhalb eines Satzes kumulativ.

Die Disqualifikation wegen einer Tötlichkeit erfordert keine vorausgegangen Sanktion.

23.4 UNKORREKTES VERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN

Jedes unkorrekte Verhalten vor und zwischen den Sätzen wird gemäss der Sanktionsskala (Diagramm 7) geahndet. Die Sanktion wird im folgenden Satz wirksam.

KAPITEL VIII: DAS SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN

24 DAS SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN

24.1 ZUSAMMENSETZUNG

Das Schiedsgericht für ein Spiel setzt sich aus den folgenden Offiziellen zusammen:

- dem ersten Schiedsrichter
- dem zweiten Schiedsrichter
- dem Schreiber
- vier (zwei) Linienrichter

Ihr Standort ist in Diagramm 6 dargestellt.

24.2 VERFAHRENSWEISEN

- 24.2.1 Nur der erste und der zweite Schiedsrichter dürfen während des Spiels mit einer Pfeife Signale geben:
- a) Der erste Schiedsrichter pfeift zur Ausführung des Aufschlags, der den Spielzug einleitet.
 - b) Der erste und der zweite Schiedsrichter beenden durch einen Pfiff den Spielzug, wenn sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie die Art des Fehlers erkannt haben.
- 24.2.2 Ist das Spiel unterbrochen, dürfen sie pfeifen, um anzuzeigen, dass sie einen Antrag eines Teams genehmigen oder zurückweisen.
- 24.2.3 Unverzüglich nach dem Pfiff des Schiedsrichters zur Beendigung des Spielzugs muss er mittels der offiziellen Handzeichen (Regel 29.1) zeigen:
- a) das Team, welches den nächsten Aufschlag ausführen wird,
 - b) die Art des Fehlers (falls erforderlich),
 - c) den Spieler, der den Fehler begangen hat (falls erforderlich).

25 ERSTER SCHIEDSRICHTER

25.1 STANDORT

Der erste Schiedsrichter übt seine Tätigkeit auf einem Schiedsrichterstuhl aus, der sich in der Verlängerung eines der Netzen befindet. Seine Augenhöhe muss sich ungefähr 50 cm über der Netzkante befinden (Diagramm 6).

25.2 BEFUGNISSE

- 25.2.1 Der erste Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis Ende. Er hat Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und der Teams. Während des Spiels sind seine Entscheidungen endgültig. Er ist berechtigt, die Entscheidungen der anderen Mitglieder des Schiedsgerichts aufzuheben, wenn er sicher ist, dass diese sich geirrt haben.
Er kann ein Mitglied des Schiedsgerichts, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäss erfüllt sogar ersetzten lassen.
- 25.2.2 Der erste Schiedsrichter kontrolliert auch die Tätigkeit der Ballhüter.
- 25.2.3 Der erste Schiedsrichter hat das Recht über alles zu entscheiden, was das Spiel betrifft, auch über das, was in den Regeln nicht festgelegt ist.
- 25.2.4 Der erste Schiedsrichter erlaubt keine Diskussionen über seine Entscheidungen. Auf Fragen eines Spielers gibt er eine Erläuterung bezüglich der Anwendung oder Auslegung der Regeln, die seiner Entscheidung zugrunde liegen. Wenn ein Spieler mit den Erläuterungen nicht einverstanden ist und formell protestiert, muss der erste Schiedsrichter gestatten, das offizielle Protestprotokoll einzuleiten.
- 25.2.5 Er ist vor und während dem Spiel verantwortlich zu beurteilen, ob die Spielfläche und die äusseren Bedingungen den Spielerfordernissen entsprechen.

25.3 AUFGABEN

- 25.3.1 Vor dem Spiel hat der erste Schiedsrichter:
- den Zustand der Spielfläche, der Bälle und der weiteren Ausrüstung zu überprüfen.
 - mit den Teamkapitänen die Auslosung durchzuführen.
 - das Einspielen der Teams zu überwachen.
- 25.3.2 Während des Spiels hat nur der erste Schiedsrichter das Recht:
- unkorrektes Verhalten und Verzögerungen zu ahnden.
 - zu entscheiden über:
 - Fehler des Aufschlagspielers,
 - Sichtblock des aufschlagenden Teams,
 - Fehler beim Spielen des Balles,
 - Fehler oberhalb des Netzes und an seinem oberen Teil.
- 25.3.3 Am Ende des Spiels kontrolliert der erste Schiedsrichter den Spielberichtsbogen (Scoresheet) und unterschreibt ihn.

26 ZWEITER SCHIEDSRICHTER

26.1 STANDORT

Der zweite Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend, in der Nähe des Pfostens, ausserhalb des Spielfeldes, auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ihm zugewandt aus (Diagramm 6).

26.2 BEFUGNISSE

- 26.2.1 Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters. Er hat aber auch seinen eigenen Aufgabenbereich (Regel 26.3). Falls der erste Schiedsrichter nicht mehr in der Lage ist seine Tätigkeit fortzuführen, kann der zweite Schiedsrichter ihn ersetzen.

- 26.2.2 Er kann ohne zu pfeifen auch Fehler ausserhalb seiner Zuständigkeit anzeigen, darf aber gegenüber dem ersten Schiedsrichter nicht darauf beharren.
- 26.2.3 Er überwacht die Arbeit des Schreibers.
- 26.2.4 Er genehmigt Auszeiten und Seitenwechsel, überwacht die Dauer und weist unzulässige Anträge zurück.
- 26.2.5 Er kontrolliert die Anzahl der von jedem Team in Anspruch genommenen Auszeiten und zeigt diese dem ersten Schiedsrichter und den betroffenen Spieler nach dessen Verwendung an.
- 26.2.6 Er genehmigt im Falle einer Verletzung eines Spielers eine Erholungszeit (Regel 21.1.2).
- 26.2.7 Er überprüft während des Spiels, ob die Bälle stets den Regeln entsprechen.

26.3 AUFGABEN

- 26.3.1 Während des Spiels entscheidet der zweite Schiedsrichter, pfeift und zeigt an:
 - a) den fehlerhaften Kontakt des Spielers mit dem unteren Teil des Netzes und mit der Antenne auf seiner Seite des Spielfeldes (Regel 15.3.1).
 - b) Behinderung beim Eindringen in den gegnerischen Raum unter dem Netz (Regel 15.2).
 - c) den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes teilweise oder komplett ausserhalb des Überquerungssektors zum gegnerischen Feld überfliegt oder die auf seiner Seite befindliche Antenne berührt (Regel 11.4).
 - d) Den Kontakt des Balles mit einem fremden Gegenstand (Regel 11.4).
- 26.3.2 Am Ende des Spiels unterschreibt der zweite Schiedsrichter den Spielberichtsbogen (Scoresheet).

27 SCHREIBER

27.1 STANDORT

Der Schreiber erfüllt seine Aufgabe sitzend am Schreibertisch auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ist ihm zugewandt (Diagramm 6).

27.2 AUFGABEN

- Der Schreiber führt den Spielberichtsbogen (Scoresheet) entsprechend den Regeln, wobei er mit dem zweiten Schiedsrichter zusammenarbeitet.
- 27.2.1 Entsprechend den gültigen Verfahrensweisen hat der Schreiber vor dem Spiel bzw. Satz die Angaben zum Spiel und zu den Teams in den Spielberichtsbogen (Scoresheet) einzutragen und die Unterschriften der Kapitäne einzuholen.
- 27.2.2 Während des Spiels hat der Schreiber:
 - a) die erzielten Punkte zu vermerken und sicherzustellen, dass die Anzeigetafel den richtigen Spielstand anzeigt.
 - b) die Aufschlagreihenfolge zu kontrollieren, jedes mal wenn ein Spieler aufschlägt.
 - c) die Aufschlagreihenfolge jedes Teams anzuzeigen, indem er entsprechend dem Spieler, der den Aufschlag hat ein mit 1 und 2 nummeriertes Schild vorzeigt. Er hat den Schiedsrichtern einen Fehler sofort kundzutun.
 - d) die Auszeiten zu vermerken, ihre Anzahl zu kontrollieren und den zweiten Schiedsrichter darüber zu informieren.
 - e) die Schiedsrichter auf einen unzulässigen Antrag auf eine Auszeit aufmerksam zu machen (Regel 19.4).
 - f) den Schiedsrichtern die Satzenden und die Seitenwechsel anzukündigen.
- 27.2.3 Am Ende des Spiels hat der Schreiber:
 - a) das Endresultat einzutragen,
 - b) nachdem er selbst den Spielberichtsbogen (Scoresheet) unterschrieben hat, die Unterschriften der Teamkapitäne und dann der Schiedsrichter einzuholen.
 - c) Im Falle eines Protests (Regel 6.1.7 a), eine Beschreibung des protestierten Vorfalls in den Spielberichtsbogen (Scoresheet) einzutragen.

28 LINIENRICHTER

28.1 STANDORT

- 28.1.1 Bei offiziellen internationalen Spielen sind zwei Linienrichter Pflicht. Sie stehen diagonal an zwei sich gegenüberliegenden Spielfeldecken in 1-2 m Abstand von der Ecke (Diagramm 6).
- 28.1.2 Bei vier Linienrichtern stehen sie in der Freizone 1-3 m von jeder Spielfeldecke entfernt in den gedachten Verlängerungen der Linie, die sie kontrollieren (Diagramm 6).

28.2 AUFGABEN

- 28.2.1 Die Linienrichter erfüllen ihre Aufgabe durch Zeichen mit der Fahne (30 x 30 cm) wie es in Diagramm 9 zu sehen ist:
- Sie zeigen den Ball „in“ oder „out“, wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) zu Boden fällt,
 - Sie zeigen die Ballberührungen des annehmenden Teams bei Bällen, die „out“ sind,
 - Sie zeigen an, wenn der Ball das Netz ausserhalb des Überquerungssektors ins gegnerische Feld überquert, die Antennen berührt, usw. (Regel 14.1.1). Der Flugbahn des Balles am nächsten stehenden Linienrichter ist in erster Linie für das Zeigen verantwortlich.
 - Fussfehler des Aufschlagspielers werden von dem für die Grundlinie zuständigen Linienrichters angezeigt (Regel 16.5.1).
Bei Aufforderung durch den ersten Schiedsrichter muss ein Linienrichter sein Zeichen wiederholen.

29 OFFIZIELLE HANDZEICHEN

29.1 HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER (Diagramm 8)

- Die Schiedsrichter und die Linienrichter müssen den Grund der Spielunterbrechung durch offizielle Handzeichen in folgender Weise anzeigen.
- 29.1.1 Der Schiedsrichter zeigt das Team an, das den nächsten Aufschlag hat.
- 29.1.2 Falls erforderlich zeigt der Schiedsrichter die Art des gepfiffenen Fehlers oder den Grund der Unterbrechung an. Das Zeichen wird für einen Moment beibehalten, und wird es mit einer Hand ausgeführt, wird es auf derjenigen Seite des Teams angezeigt, welche den Fehler begangen hat oder einen Antrag gestellt hat.
- 29.1.3 Falls erforderlich, zeigt der Schiedsrichter abschliessend auf den Spieler, der den Fehler begangen hat, oder auf das Team das den Antrag gestellt hat.

29.2 FAHNENZEICHEN DER LINIENRICHTER (Diagramm 9)

Die Linienrichter müssen die Art des begangenen Fehlers durch die offiziellen Fahnenzeichen anzeigen und das Zeichen für einen Moment beibehalten.



Diagramme



FIVB
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

SwissVolley

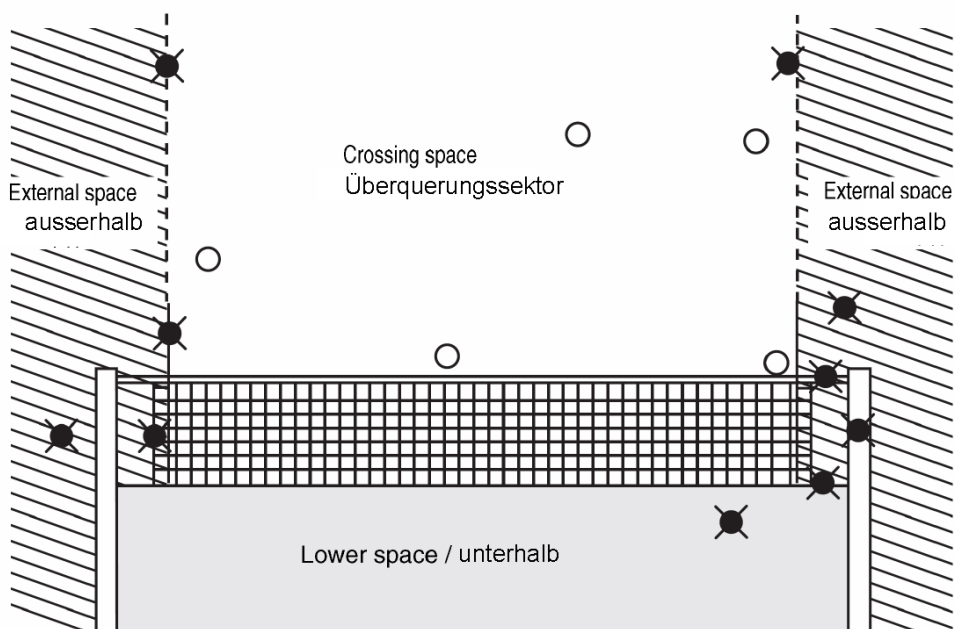
www.fivb.org

www.swissvolley.ch



BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET

BALL, DER DIE VERTIKALE NETZEBENE IN RICHTUNG DES GEGNERISCHEN FELDES ÜBERQUERT



- ✕ = Fault / Fehler
- = Correct crossing / Korrektes überqueren

Diagram 3 / R. 2.3; 11.4; 14.1

Diagramm 3 / R. 2.3; 11.4; 14.1

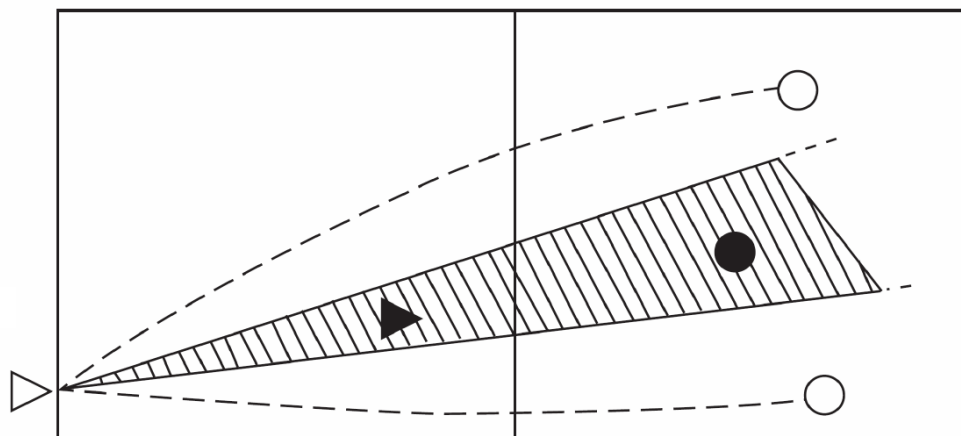
SCREEN SICHTBLOCK

Diagram 4 / R. 16.6

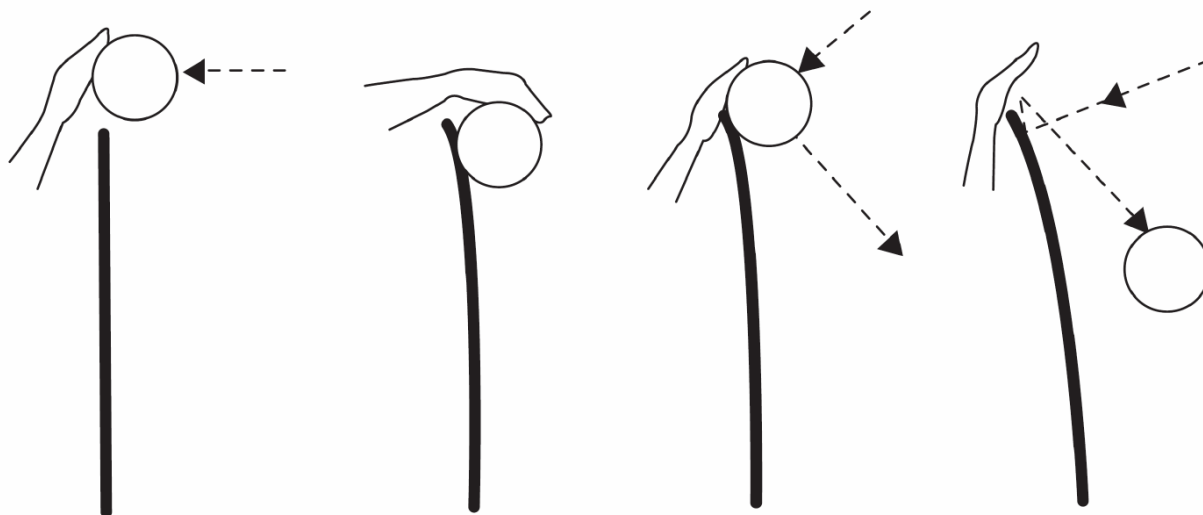
Diagramm 4 / R. 16.6

● - Screen / Sichtblock

○ - Correct / korrekt



COMPLETED BLOCK AUSGEFÜHRTER BLOCK



Ball above the net

Ball oberhalb
des Netzes

Ball lower than the top
of the net

Ball unterhalb
der Netzoberkante

Ball touches the net

Ball berührt das Netz

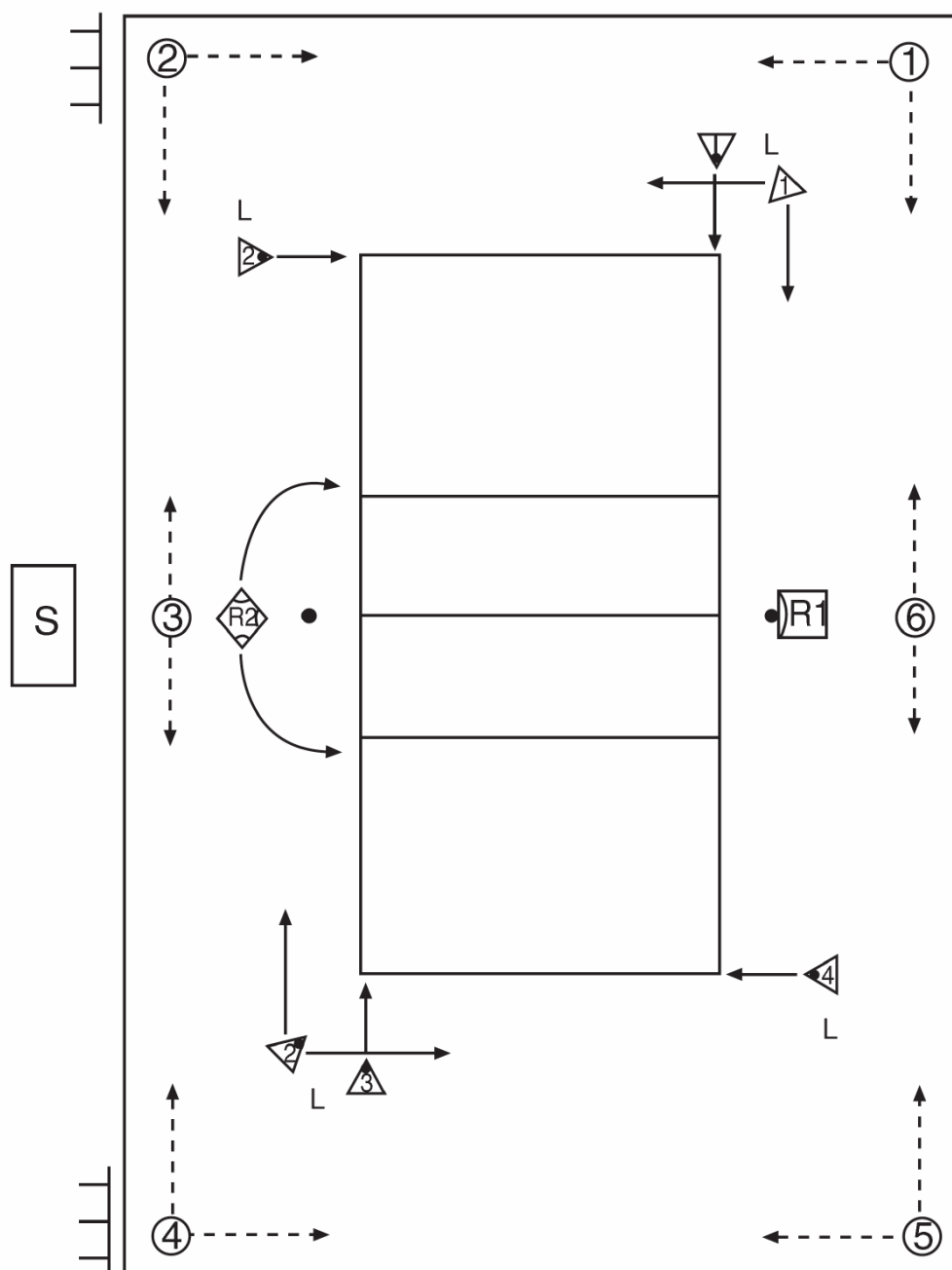
Ball bounces off the net

Ball prallt vom Netz ab

Diagram 5 / R. 18.1

Diagramm 5 / R. 18.1

LOCATION OF THE REFEREEING CORPS AND THEIR ASSISTANTS STANDORT DES SCHIEDSGERICHTS UND SEINER HELFER



● R1 = First Referee / Erster Schiedsrichter

◆ R2 = Second Referee / Zweiter Schiedsrichter

S = Scorer / Schreiber

▶ = Line Judges / Linienrichter (numbers 1-4 or 1-2 / Nummern 1-4 und 1-2)

④ = Ball Retrievers / Ballholer (numbers 1-6 / Nummern 1-6)

— = Sand Levelers / Sandabzieher

Diagram 6 / R. 3.3; 24; 25; 26; 27; 28

Diagramm 6 / R. 3.3; 24; 25; 26; 27; 28

MISCONDUCT SANCTION SCALE

Categories	Times	Sanction	Cards to Show	Consequence
1. Unsportsmanlike conduct	First	Warning	Yellow	Prevention no penalty
	2 and subs.	Penalty	Red	Loss of rally
2. Rude conduct	First	Penalty	Red	Loss of rally
	Second	Expulsion	Both together	Team declared incomplete for the set. Loss of set
3. Offensive conduct	First	Expulsion	Both together	Team declared incomplete for the set. Loss of set
4. Aggression	First	Disqualification	Both separately	Team declared incomplete for the match. Loss of match

SANKTIONSSKALA FÜR UNKORREKTES VERHALTEN

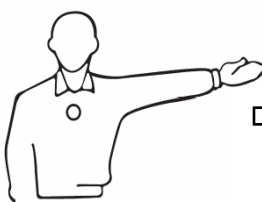
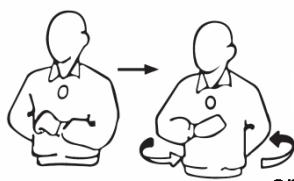
Kategorien	Häufigkeit	Sanktion	Karten	Folge
1. Unsportlichkeit	Erstes Mal	Verwarnung	gelb	Vorbeugung, keine Strafe
	Zweites Mal und weitere	Bestrafung	rot	Verlust des Spielzugs
2. Grobe Unsportlichkeit	Erstes Mal	Bestrafung	rot	Verlust des Spielzugs
	Zweites Mal	Hinausstellung	beide zusammen	Team unvollständig für Satz. Satzverlust
3. Beleidigendes Verhalten	Erstes Mal	Hinausstellung	beide zusammen	Team unvollständig für Satz. Satzverlust
4. Tätlichkeit	Erstes Mal	Disqualifikation	beide getrennt	Team unvollständig für das Spiel. Spielverlust

Diagram 7 / R. 23
Diagramm 7 / R. 23

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

Diagram 8.1 - 8.5

Diagramm 8.1 - 8.5

Situations to be indicated	Hand signals be executed by	Handzeichen auszuführen durch	Anzuzeigender Sachverhalt
	First referee 1 Second referee 2	Erster Schiedsrichter Zweiter Schiedsrichter	
Authorisation to serve R: 16.4	1 Move the hand to indicate the direction of service	1  Mit der Handbewegung die Richtung des Aufschlags anzeigen	Bewilligung des Aufschlags R: 16.4
Team to serve R: 7.3 R: 24.2.3.a	1 2 Extend the arm to the side of team that will serve	2  Den Arm auf der Seite der Mannschaft ausstrecken, die aufgeschlagen wird	Mannschaft, die aufschlägt R: 7.3 R: 24.2.3.a
Change of courts R: 22.1	1 Raise the forearms front and back and twist them around the body	3  Einen Arm vor der Brust, den anderen hinter dem Rücken anwinkeln und um den Körper herum kreisen	Seitenwechsel R: 22.1
Time-out R: 19.3	1 2 Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a T)	4  Die Handfläche einer Hand auf die Finger der senkrechten gehaltenen Hand legen (ein T bilden)	Auszeit R: 19.3
Delay Warning R: 20.2.1 Delay Penalty R: 20.2.2	1 Point the wrist with yellow (warning) or red (Penalty) Card.	5  Das Handgelenk mit der gelben (Verwarnung) oder der roten (Bestrafung) Karte gegen das Handgelenk halten	Verwarnung wegen Verzögerung R: 20.2.1 Bestrafung wegen Verzögerung R: 20.2.2

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

Diagram 8.6 - 8.10

Diagramm 8.6 - 8.10

Situations to be indicated	Hand signals be executed by	Handzeichen auszuführen durch	Anzuzeigender Sachverhalt
	First referee 1	Erster Schiedsrichter	
	Second referee 2	Zweiter Schiedsrichter	
Misconduct Warning R: 23.2.1 or Penalty R: 23.2.2	1 Show a yellow card for warning and a red card for penalty	6  Bei Verwarnung die gelbe Karte und bei Bestrafung die rote Karte zeigen	Verwarnung wegen unkorrekten Verhaltens R:23.2.1 oder Bestrafung R:23.2.2
Expulsion R: 23.2.3	1 Show both cards together for expulsion	7  Bei Hinausstellung beide Karten zusammen zeigen	Hinausstellung R:23.2.3
Disqualification R: 23.2.4	1 Show both cards separately for disqualification	8  Bei Disqualifikation beide Karten getrennt zeigen	Disqualifikation R:23.2.4
End of set (or match) R: 7.1 R: 7.2	1 2 Cross the forearms in front of the chest, hands open.	9  Die Unterarme mit geöffneten Händen vor der Brust kreuzen	Satz- oder Spielende R: 7.1 R: 7.2
Ball not tossed or released at the service hit R: 16.5.5	1 Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards.	10  Den ausgestreckten Arm, mit der Handfläche nach oben, heben	Ball beim Aufschlag aus der Hand geschlagen R: 16.5.5

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

Diagram 8.11 - 8.15

Diagramm 3.11 - 8.15

Situations to be indicated	Hand signals be executed by Handzeichen auszuführen durch		Anzuzeigender Sachverhalt
	First referee 1 Erster Schiedsrichter	Second referee 2 Zweiter Schiedsrichter	
Delay in Service R: 16.5.3	1 Raise five fingers, spread open	11  Fünf gespreizte Finger heben	1 Verzögerung beim Aufschlag R:16.5.3
Screening R: 16.6	1 2 Raise both arms vertically, palms forward.	12  Beide Arme, mit der Handfläche nach vorn, senkrecht nach oben heben	1 2 Sichtblock R:16.6
Ball touched	1 2 Bruch with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically.	13  Mit der Handfläche einer Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen	1 2 Ball berührt
Ball "in" R: 11.3	1 2 Point the arm and finger(s) towards the court.	14  Mit dem ausgestreckten Zeigefinder auf den Boden zeigen	1 2 Ball „in“ R:11.3
Ball "out" R: 11.4	1 2 Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body.	15  Die Unterarme mit den geöffneten Händen, die Handflächen zum Körper, senkrecht nach oben heben	1 2 Ball „out“ R:11.4

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

Diagram 8.16 - 8.20

Diagramm 8.16 - 8.20

Situations to be indicated	Hand signals be executed by Handzeichen auszuführen durch		Anzuzeigender Sachverhalt
	First referee 1 Erster Schiedsrichter		
	Second referee 2 Zweiter Schiedsrichter		
Held ball R: 13.5.3	1 Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards.	16 	1 Langsam den Unterarm, mit der Handfläche nach oben, heben Gehaltener Ball R:13.5.3
Double contact R: 13.5.4	1 2 Raise two fingers, spread open	17 	1 2 Zwei gespreizte Finger heben Doppelschlag R:13.5.4
Four hits R: 13.5.1	1 2 Raise four fingers, spread open.	18 	1 2 Vier gespreizte Finger heben Vier Schläge R:13.5.1
Net touched by a player R: 15.4.3	1 2 Touch the top of the net or its side, according to the fault.	19 	1 2 Fläche des Netzes berühren Netz berührt durch einen Spieler R:15.4.3
Reaching beyond the net R: 15.4.1	1 Place a hand above the net, palm facing downwards.	20 	1 Eine Hand, mit der Handfläche nach unten, über das Netz heben Über das Netz langen R:15.4.1

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

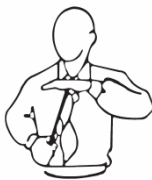
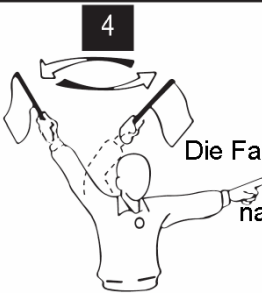
Diagram 8.21 - 8.23

Diagramm 8.21 - 8.23

Situations to be indicated	Hand signals be executed by		Handzeichen auszuführen durch		Anzuzeigender Sachverhalt
		First referee	1	Erster Schiedsrichter	
		Second referee	2	Zweiter Schiedsrichter	
Attack hit fault R: 17.2.3 R: 17.2.5 or on the opponent's service R: 17.2.4	1 2		21	 Mit dem Unterarm bei geöffneter Hand eine Bewegung von oben nach unten machen	1 2 Angriffsfehler R:17.2.3 R:17.2.5 oder Angriff auf den gegnerischen Aufschlag R:17.2.4
Interference by penetration into the opponent's court or ball crossing the lower space under the net R: 15.2 R: 14.1.3	1 2		22	 Point to the court centre.	1 2 Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte oder Ball durchquert unterhalb des Netzes R:15.2 R:14.1.3
Double fault and replay R: 12.2.3	1		23	 Raise both thumbs vertically.	1 Doppelfehler und Wiederholung R:12.2.3

Diagram 9.1 - 9.5

Diagramm 9.1 - 9.5

Situations to be indicated	Flag signals to be executed by Linejudge L Linienrichter	Fahnenzeichen auszuführen durch	Anzuzeigender Sachverhalt
Ball "in" R: 11.3	L Point down with flag.	1  Die Fahne senken	Ball „in“ R: 11.3
Ball "out" R: 11.4 a)	L Raise flag vertically.	2  Die Fahne senkrecht heben	Ball „out“ R: 11.4 a)
Ball touched R: 28.2.1.b	L Raise flag and touch the top with the palm of the free hand.	3  Die Fahne heben und deren Spitze mit der Handfläche der freien Hand berühren	Ball berührt R:28.2.1. b
Ball passing outside the crossing space or server's foot fault R: 11.4 b) c) and d) R: 16.5.1	L Wave flag over the head and point to the antenna or to the respective line.	4  Die Fahne über dem Kopf schwenken und je nach Sachverhalt auf die Antenne oder Grundlinie zeigen	Ball überquert das Netz ausserhalb des Überquerungssektors oder Fussfehler des Aufschlagspielers R: 11.4 b) c) und d) R:16.5.1
Judgement impossible	L Raise and cross both arms and hands in front of the chest.	5  Arme anwinkeln und vor der Brust kreuzen	Entscheidung nicht möglich

