

Spielregeln für das Volleyballturnier der DWJ im OWK



Auslosung:

Vor dem Einspielen vollzieht der erste Schiedsrichter im Beisein der beiden Mannschaftskapitäne die Auslosung.

Der Gewinner der Auslosung wählt:

- entweder das Recht, die Aufgabe auszuführen oder sie anzunehmen
- oder die Spielfeldseite

Ist ein Entscheidungssatz zu spielen, vollzieht der erste Schiedsrichter eine neue Auslosung.

Einspielen:

Vor jedem Spiel dürfen sich die Mannschaften (jeder in einem Feld) 3 Minuten einspielen.

Mannschaftsaufstellung:

Eine Mannschaft muß aus mindestens 6 Spielern bestehen, von denen immer mindestens 2 Frauen im Spiel sein müssen.

Auswechslung:

Eine Mannschaft kann bis zu 6 Auswechslenspieler haben. Pro Satz sind 6 Auswechslungen möglich. Rotierender Wechsel ist auch erlaubt. Spieler von fremden Mannschaften dürfen nur in Absprache mit der Turnierleitung eingesetzt werden.

Rotationsfolge:

Die durch die Grundaufstellung festgelegte Rotationsfolge muß während des Satzes beibehalten werden. Nach der Angabe können die Positionen geändert werden, jedoch muß zur nächsten Angabe wieder die Grundaufstellung gemäß der Rotationsfolge eingenommen werden.

Zählweise:

Jeder Fehler gibt einen Punkt.(Ralley - Point)

Satzgewinn:

Gewinner eines Satzes ist die Mannschaft, die als erste 25 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens zwei Punkten erzielt.

Im Falle des Gleichstandes von 24:24 wird das Spiel fortgesetzt bis ein Vorsprung von 2 Punkten erreicht ist (26:24, 27:25).

Es gibt jedoch eine Punktbegrenzung bei 27, das heißt, nach einem Spielstand von 26:26 gewinnt die Mannschaft, die den 27ten Punkt erzielt. Beim Entscheidungssatz wird bis 2 Punkte Differenz gespielt.

Anzahl der Sätze:

Es werden zwei Sätze gespielt und bei den Platzierungsspielen werden zwei Gewinnsätze gespielt.

Angabe:

Die Angabe muß als Schlag erfolgen und das Spielfeld darf zum Zeitpunkt des Schlages nicht berührt werden. Sie kann an jeder Stelle innerhalb der Spielfeldbreite erfolgen. Ein berühren der Linie zählt als Übertritt und wird abgepfiffen.

**Annahme:**

Die erste Annahme nach der Angabe darf nicht geblockt werden.

Abspielen:

Beim Abspielen im eigenen Feld und über das Netz ins Gegenfeld sind an sich Schläge, also ganz kurze Ballberührungen, mit jedem Körperteil oberhalb der Hüfte erlaubt. Geführte Bälle sowie das Spiel mit dem Fuß wird abgepfiffen.

Schmettern:

Im Angriffsraum (bis 3m Linie) dürfen nur die Spieler der ersten Reihe der Grundaufstellung gemäß der Rotationsfolge schmettern. Die Spieler der zweiten Reihe dürfen sobald sie den Angriffsraum berührt haben den Ball nur unterhalb der Netzkante über das Netz spielen. Ein abspringen hinter der 3m Linie ist erlaubt wobei der Ball vor dem landen im Angriffsraum gespielt werden muß.

Block:

Die Blockberührung zählt nicht als Schlag, man darf also trotzdem noch dreimal spielen. Auch derjenige, der beim Block berührt, darf unmittelbar danach die folgende Ballberührung ausführen.

Übergreifen:

Wer angreift darf nicht übergreifen (d. h. einen über dem gegnerischen Spielfeld befindlichen Ball berühren). Beim Block ist dies erlaubt, vorausgesetzt, es geschieht nach der Angriffsaktion des Gegners.(Der Ball wird eindeutig über das Netz gespielt.)

Übertritt:

Übertritte werden bei Berührung der Mittellinie abgepfiffen. (wegen Verletzungsgefahr)

Netzbälle:

Berührt der Ball bei der Angabe die Netzkante und fällt ins gegnerische Feld ist dies kein Fehler. Fällt er zurück ins eigene Feld zählt es als Fehler. Berührt der Ball während des Spieles das Netz läuft das Spiel ohne Unterbrechung weiter.

Netzberührung:

Berührt ein Spieler nach Anpfiff des Spielzuges das Netz zählt es als Fehler.

Antenne:

Berührt der Ball während des Spieles die Antenne zählt es als Fehler. Überquert der Ball außerhalb der Antenne(Senkrechte zu Auslinie) das Netz ist der Ball als aus zu geben.

Deckenberührung:

Berührt der Ball die Decke oder von der Decke ein herunterragendes Teil (z.B. Basketballkorb) ist das ein Fehler.

Auszeit:

Jede Mannschaft kann pro Satz maximal 2 mal eine Auszeit von 30 sec. nehmen. Nach der Auszeit muß die letzte Aufstellung wieder eingenommen werden.