

Turnierregeln entsprechend DVV - Hallen Volleyball Regeln

Das Spielfeld ist beim Hallenvolleyball 9 x 9 Meter groß. Ein Team besteht aus 6 Spielern + x Auswechslern. Es darf nach jedem Punkt höchstens ein Spieler nach Zustimmung durch den Schiedsrichter wechseln. Auf dem Feld muss die Rotationsfolge eingehalten werden.

- Anzahl der teilnehmenden Mannschaften: 15
- jeder gewonnene Ballwechsel oder technische Fehler (Netzberührung, Ball im Aus) entspricht einen Punkt;
- 2 Sätze – Spielzeit je 10 min Minuten – nach je einem Satz erfolgt ein Seitenwechsel (der aktuelle Spielpunkt wird immer zu Ende gespielt);
- zentraler An- und Abpfiff → Der Spielzug darf nach Ablauf der Spielzeit und zentralem Schlusssignal zu Ende gespielt werden. Für den Fall des Punktgleichstandes erfolgt das Ausspielen des Entscheidungspunktes. Vorab entscheidet die Seiten- oder Ballwahl der Spielkapitäne beim Schiedsrichter über das Aufschlagrecht.
- Das kleine und große Finale wird mit zwei Gewinnsätzen bis 15 gespielt. Zum Gewinn eines Satzes benötigt ein Team zwei Punkte Vorsprung. Die Pause zwischen zwei Sätzen beträgt drei Minuten.
- Einem Spieler ist es nicht gestattet, den Ball zweimal hintereinander zu spielen (außer er blockt, dies zählt als eine Berührung).
- Sichtblock, um die Flugbahn des Balles beim Aufschlag zu verdecken, ist nicht erlaubt.
- Das Eindringen in den Spielraum des Gegners ist nur dann erlaubt, wenn dieser nicht in seinem Spiel gestört wird. Ein Übertreten mit Gegnerberührung gilt immer als Fehler.
- Wenn das Spiel infolge unbestimmter Ereignisse (Verletzung, Störball, o.ä.) durch den Schiedsrichter unterbrochen werden muss, wird die Spielzug nachfolgend wiederholt.

Weitere Regeln im Detail

1. Spielen des Balls / Abwehr

- Der Ball darf mit jedem Teil des Körpers gespielt werden. Ausnahme: Aufschlag
- Der Ball muss geschlagen werden, er darf nicht gehalten oder geführt werden.
- Der Ball darf mehrere Körperteile berühren, wenn dies gleichzeitig geschieht.

2. Aufschlag

Der Aufschlag muss aus der Hand erfolgen. Der Ball muss innerhalb und ohne Antennenberührung das Netz überqueren. Die Netzberührung des Balles ist erlaubt.

3. Netzberührung

Jede persönliche Netzberührung eines Spielers gilt als technischer Fehler. Der Ball darf während des Spieles innerhalb der Netzantennen das Netz berühren.

4. Skala der Sanktionen

Sanktionen werden nur dann erforderlich, wenn der Sport- und Turniergedanke in Gefahr gerät.

- Vorstufe: gelbe Karte = Verwarnung für das komplette Team
- Sanktion: rote Karte = persönliche Bestrafung mit Punktverlust und Aufschlag für den Gegner
gelb rote Karte = persönliche Bestrafung mit Punktverlust und Aufschlag für den Gegner, der Spieler muss das Spiel verlassen