



Offizielle Volleyball-Regeln 2025–2028
Règles officielles de Volleyball 2025–2028

© Swiss Volley, 2025

OFFIZIELLE VOLLEYBALL-REGELN 2025-2028

Verabschiedet vom 39. FIVB Kongress 2024

© Swiss Volley, 2025

Swiss Volley dankt allen Beteiligten, die an der Überarbeitung dieser Regeln mitgewirkt haben.

INHALTSVERZEICHNIS

CHARAKTERISTIK DES SPIELS	9
TEIL I: PHILOSOPHIE DER SPIELREGELN UND DER SCHIEDSRICHTERTÄTIGKEIT	11
TEIL II: ABSCHNITT 1: DAS SPIEL.....	15
KAPITEL 1: SPIELANLAGE UND AUSRÜSTUNG	16
1 SPIELFLÄCHE.....	16
1.1 Abmessungen	16
1.2 Oberfläche der Spielfläche	16
1.3 Linien auf dem Feld.....	16
1.4 Zonen und Flächen	17
1.5 Temperatur.....	18
1.6 Beleuchtung	18
2 NETZ UND PFOSTEN	19
2.1 Netzhöhe.....	19
2.2 Beschaffenheit des Netzes.....	19
2.3 Seitenbänder.....	19
2.4 Antennen.....	19
2.5 Pfosten.....	20
2.6 Zusatzausrüstung.....	20
3 BÄLLE.....	21
3.1 Merkmale	21
3.2 Gleichartigkeit der Bälle	21
3.3 Ballholer	21
KAPITEL 2: TEILNEHMER	22
4 MANNSCHAFTEN	22
4.1 Zusammensetzung der Mannschaften	22
4.2 Plätze für die Mannschaften.....	23
4.3 Kleidung	23
4.4 Veränderung der Kleidung	24
4.5 Verbotene Gegenstände	24
5 MANNSCHAFTSFÜHRUNG	25
5.1 Kapitän.....	25
5.2 Trainer.....	26
5.3 Trainerassistent.....	26

KAPITEL 3: SPIELSYSTEM.....	27
6 PUNKT-, SATZ- UND SPIELGEWINN.....	27
6.1 Punktgewinn.....	27
6.2 Satzgewinn.....	28
6.3 Spielgewinn.....	28
6.4 Nichtantreten und unvollständige Mannschaft.....	28
7 AUFBAU DES SPIELS.....	29
7.1 Auslosung	29
7.2 Offizielles Einspielen	29
7.3 Startaufstellung der Mannschaften.....	29
7.4 Positionen	31
7.5 Positionsfehler.....	31
7.6 Rotation.....	32
7.7 Rotationsfehler	32
KAPITEL 4: SPIELHANDLUNGEN.....	33
8 SPIELSITUATIONEN.....	33
8.1 Ball im Spiel	33
8.2 Ball aus dem Spiel	33
8.3 Ball „in“	33
8.4 Ball „aus“	33
9 DAS SPIELEN DES BALLES.....	34
9.1 Berührungen pro Mannschaft.....	34
9.2 Merkmale der Ballberührung	35
9.3 Fehler beim Spielen des Balles.....	35
10 BALL AM NETZ.....	36
10.1 Ball überquert das Netz.....	36
10.2 Ball berührt das Netz.....	36
10.3 Ball im Netz	36
11 SPIELER AM NETZ	37
11.1 Über das Netz reichen	37
11.2 Eindringen unterhalb des Netzes	37
11.3 Kontakt mit dem Netz.....	37
11.4 Spielerfehler am Netz.....	38
12 AUFSCHLAG	39
12.1 Erster Aufschlag im Satz.....	39
12.2 Aufschlagreihenfolge.....	39
12.3 Genehmigung des Aufschlags	39
12.4 Ausführung des Aufschlags.....	39
12.5 Sichtblock.....	40
12.6 Fehler beim Aufschlag	40
12.7 Aufschlagfehler und Positionsfehler	40

13	ANGRIFFSSCHLAG	42
13.1	Merkmale des Angriffsschlags	42
13.2	Einschränkungen für den Angriffsschlag	42
13.3	Fehler beim Angriffsschlag	42
14	BLOCK	44
14.1	Blocken	44
14.2	Blockberührung	44
14.3	Blocken im gegnerischen Raum	44
14.4	Block und Anzahl der Berührungen einer Mannschaft	44
14.5	Blocken des Aufschlags	44
14.6	Fehler beim Blocken	45
KAPITEL 5: UNTERBRECHUNGEN, VERZÖGERUNGEN UND PAUSEN		46
15	UNTERBRECHUNGEN	46
15.1	Anzahl der regulären Spielunterbrechungen	46
15.2	Reihenfolge der regulären Spielunterbrechungen	46
15.3	Anträge auf reguläre Spielunterbrechungen	47
15.4	Auszeiten	47
15.5	Auswechslung	47
15.6	Auswechselbeschränkungen	47
15.7	Ausnahmsweise Auswechslung	48
15.8	Auswechslung wegen Hinausstellung oder Disqualifikation	48
15.9	Irreguläre Auswechslung	48
15.10	Verfahren der Auswechslung	48
15.11	Nicht ordnungsgemässe Anträge	49
16	SPIELVERZÖGERUNGEN	50
16.1	Arten von Verzögerungen	50
16.2	Sanktionen für Verzögerungen	50
17	SPIELUNTERBRECHUNGEN IN AUSNAHMEFÄLLEN	51
17.1	Verletzung/Krankheit	51
17.2	Äussere Beeinträchtigung	51
17.3	Längere Unterbrechungen	51
18	PAUSEN UND SEITENWECHSEL	52
18.1	Pausen	52
18.2	Seitenwechsel	52
KAPITEL 6: DER LIBERO		53
19	DER LIBERO	53
19.1	Benennung des Liberos	53
19.2	Ausrüstung	53
19.3	Aktionen mit Beteiligung des Liberos	53
19.4	Benennung eines neuen Liberos	55
19.5	Hinausstellung und Disqualifikation	56

KAPITEL 7: VERHALTEN DER TEILNEHMER	57
20 ANFORDERUNGEN AN DAS VERHALTEN	57
20.1 Sportliches Verhalten	57
20.2 Fair Play	57
21 UNKORREKTES VERHALTEN UND SANKTIONEN.....	58
21.1 Geringfügige Unkorrektheiten	58
21.2 Unkorrektes Verhalten, das Sanktionen zur Folge hat	58
21.3 Skala der Sanktionen	58
21.4 Anwendung der Sanktionen für unkorrektes Verhalten	59
21.5 Unkorrektes Verhalten vor und zwischen den Sätzen	59
21.6 Zusammenfassung der Sanktionen und der verwendeten Karten.....	60
 TEIL II: ABSCHNITT 2: DIE SCHIEDSRICHTER – IHRE ZUSTÄNDIGKEITEN UND DIE OFFIZIELLEN HANDZEICHEN	 61
KAPITEL 8: SCHIEDSRICHTER.....	62
22 SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN	62
22.1 Zusammensetzung.....	62
22.2 Verfahrensweisen	62
23 1. SCHIEDSRICHTER	64
23.1 Standort	64
23.2 Befugnisse	64
23.3 Zuständigkeiten.....	64
24 2. SCHIEDSRICHTER	66
24.1 Standort	66
24.2 Befugnisse	66
24.3 Zuständigkeiten.....	67
25 CHALLENGE-SCHIEDSRICHTER.....	68
25.1 Standort	68
25.2 Zuständigkeiten.....	68
26 RESERVESCHIEDSRICHTER	69
26.1 Standort	69
26.2 Zuständigkeiten.....	69
27 SCHREIBER	70
27.1 Standort	70
27.2 Zuständigkeiten.....	70

28	SCHREIBERASSISTENT	72
28.1	Standort	72
28.2	Zuständigkeiten	72
29	LINIENRICHTER	73
29.1	Standort	73
29.2	Zuständigkeiten	73
30	OFFIZIELLE ZEICHEN	74
30.1	Handzeichen der Schiedsrichter	74
30.2	Fahnenzeichen der Linienrichter	74
TEIL II: ABSCHNITT 3: DIAGRAMME		145
Abb. 1a	Wettkampfbereich	146
Abb. 1b	Spielfläche	147
Abb. 2	Spielfeld	148
Abb. 3	Eigenschaften des Netzes	149
Abb. 4	Position der Spieler	150
Abb. 5a	Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes in Richtung des gegnerischen Feldes überquert	151
Abb. 5b	Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes in Richtung der gegnerischen Freizone überquert	152
Abb. 6	Gruppen-Sichtblock	153
Abb. 7	Ausgeführter Block	153
Abb. 8	Angriff des Hinterspielers	154
Abb. 9	Skala der Verwarnungen und Sanktionen sowie ihre Folgen	155
Abb. 10	Standort des Schiedsgerichts und seiner Helfer	157
Abb. 11	Offizielle Handzeichen der Schiedsrichter	158
Abb. 12	Offizielle Fahnenzeichen der Linienrichter	167
TEIL III: DEFINITIONEN		169
TEIL IV: ANLEITUNG ZUM AUSFÜLLEN DES MATCHBLATTES		175
INDEX (DEUTSCH)		195

CHARAKTERISTIK DES SPIELS

Volleyball ist eine Sportart, bei der sich zwei Mannschaften auf einem Spielfeld gegenüberstehen, das durch ein Netz geteilt ist. Für die verschiedenen Gegebenheiten gibt es unterschiedliche Versionen, um jedem die Vielseitigkeit des Spiels zugänglich zu machen.

Ziel des Spiels ist es, den Ball über das Netz auf den Boden der gegnerischen Mannschaft zu spielen und zu verhindern, dass dies dem Gegner gelingt. Eine Mannschaft darf den Ball dreimal berühren, um ihn zurückzuspielen (zugänglich zum Blockkontakt).

Der Ball wird durch einen Aufschlag ins Spiel gebracht: Der Aufschlagsspieler spielt den Ball über das Netz zum Gegner. Der Spielzug dauert so lange, bis der Ball die Spielfläche berührt, „aus“ geht oder eine Mannschaft ihn nicht regelgerecht zurückspielen kann.

Beim Volleyball erhält die Mannschaft, die einen Spielzug gewinnt, einen Punkt (Rally-Point-Zählweise). Gewinnt die annehmende Mannschaft den Spielzug, erhält sie sowohl einen Punkt als auch das Aufschlagrecht und ihre Spieler rücken um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

Allgemeine Personenbezeichnung:

Die allgemeinen Bezeichnungen Spieler, Trainer, Schiedsrichter, Mannschaften usw. gelten für alle Personen, unabhängig vom Geschlecht.

TEIL I:

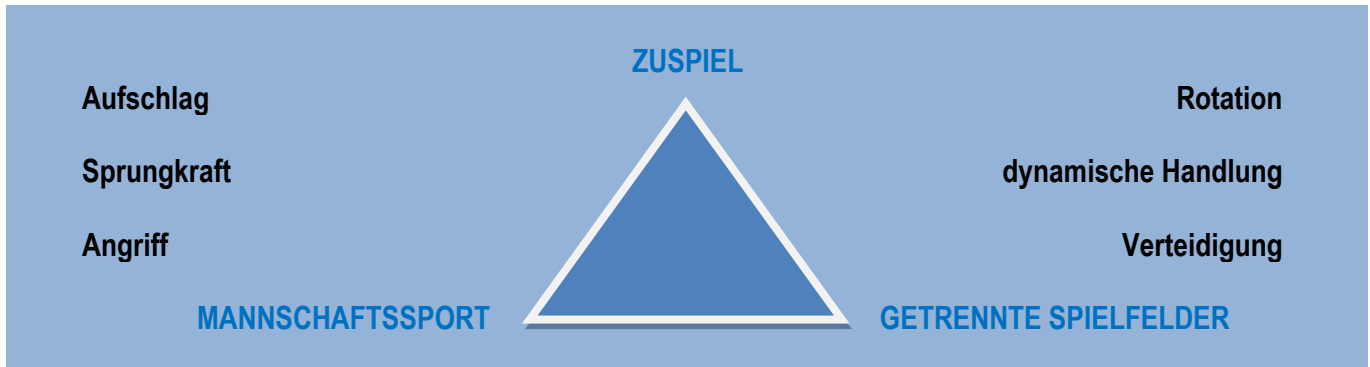
PHILOSOPHIE DER

SPIELREGELN UND DER

SCHIEDSRICHTERTÄTIGKEIT

EINLEITUNG

Volleyball ist in jeder Hinsicht eine der Spitzensportarten weltweit – sie hat mehr angegliederte Nationalverbände, grössere Zuschauerzahlen im Fernsehen, eine grössere Anzahl an Followern in den sozialen Medien sowie eine grössere Anzahl an lizenzierten Spielern und Freizeitspielern als fast alle anderen Sportarten, und ein dynamisches, sauberes sowie facettenreiches Erscheinungsbild, wobei eine äusserst wettkampfbetonte Sportart mit einer hochklassigen Show verbunden wird.



William Morgan, der Erfinder des Spiels, würde es immer noch wiedererkennen, weil Volleyball über all die Jahre bestimmte kennzeichnende und wesentliche Elemente beibehalten hat. Einige davon teilt es mit anderen Netz-/Ball-/Rückschlagspielen: Aufschlag – Rotation (abwechselnder Aufschlag) – Angriff – Abwehr – Spieler, die sowohl am Netz als auch im Rückraum agieren können. Aber die Sportart hat sich weiterentwickelt. Sie ist explosiv, spannend, schnell und dynamisch, sie lässt athletischen Spielern Raum für fantastische Aktionen auf dem Spielfeld vor vollen Zuschauerrängen.

Darüber hinaus ist Volleyball einzigartig unter den Netzspielen, weil der Ball ständig in der Luft sein muss – ein fliegender Ball – und es jeder Mannschaft gestattet ist, den Ball innerhalb der Mannschaft zuzuspielen, bevor er zum Gegner zurückgespielt werden muss, so dass eine freundschaftliche Weitergabe des Balles entsteht und dadurch gleiche Möglichkeiten für das Erzielen von Punkten geschaffen werden.

In jüngerer Zeit hat die FIVB grosse Schritte unternommen, das Spiel einem modernen Publikum anzupassen, indem sie die Kriterien für die Handhabung des Balles gelockert hat, bis zu zwei spezialisierte Abwehrspieler – die Liberos – sowie die Technologie des Video Challenge Systems eingeführt hat, welches Gerechtigkeit bringt für den Einsatz der Sportler, und Strategien unterstützt, welche den Spielfluss erhöhen, um die Zuschauer zu unterhalten, sowohl im Stadion als auch am Bildschirm.

DER REGELTEXT

Dieser Text zielt auf ein breites Volleyball-Publikum ab – Spieler, Trainer, Schiedsrichter, Zuschauer, Spielkommentatoren und andere, weil das Verständnis der Spielregeln ein besseres Spiel und persönliche Genugtuung ermöglicht, Trainer können bessere Mannschaftsstrukturen und Taktiken entwickeln, die es den Spielern ermöglichen, ihre Fähigkeiten voll auszuspielen, und das Verständnis der Beziehungen zwischen den geschriebenen Spielregeln und den effektiven Ereignissen auf dem Spielfeld erlaubt es dem Schiedsgericht, bessere Entscheidungen zu treffen.

Volleyball ist beides, Freizeit- und Wettkampfsport. Freizeitsport zielt auf den menschlichen Geist ab und vermittelt "Spas" sowie eine gesunde Lebensweise. Wettkampfsport ermöglicht den Menschen, das Beste an Fähigkeit, Kreativität und Kampfgeist zu zeigen sowie sich frei auszudrücken. Die Spielregeln sind so konzipiert und aufgebaut, dass sie es ermöglichen, dass all diese Eigenschaften aufblühen können.

DER SCHIEDSRICHTER IN DIESEM RAHMEN

Das Wesen eines guten Schiedsrichters liegt im Konzept von Fairness, Gerechtigkeit und Konstanz (die Positionierung in der Mitte beider Spielfeldseiten symbolisiert diese Ausgeglichenheit). Dies alles ermöglicht es den Spielern, Vertrauen in die Entscheidungen des Schiedsrichters zu haben. Jedenfalls muss der Schiedsrichter vielmehr ein Vermittler anstatt ein Kontrolleur, ein Orchesterdirigent anstatt ein Diktator, ein wirksamer Förderer anstatt ein "effizienter" Bestrafer sein.

Indem der Schiedsrichter die Beweggründe, weshalb eine Spielregel erlassen wurde, versteht, und indem er sich im Klaren über deren Zweck innerhalb des Gesamtrahmens der "Show" ist, trägt er einen grossen Anteil am Gesamterfolg der Veranstaltung, wobei er grösstenteils im Hintergrund bleibt und nur dann eingreift, wenn es erforderlich ist. Man kann sagen, dass ein guter Schiedsrichter die Spielregeln dazu benutzt, um den Wettkampf zu einem erfüllenden Erlebnis für alle Beteiligten zu machen.

Wer bis hierher gelesen hat, sollte die folgenden Spielregeln als augenblicklichen Entwicklungsstand einer grossartigen Sportart betrachten, aber auch im Gedächtnis behalten, weshalb diese einleitenden Erläuterungen grosse Bedeutung für die eigene Position innerhalb der Sportart besitzen können.

Mach mit! Get involved!
Halte den Ball im Spiel! Keep the ball flying!
Versteh das Spiel! Understand the game!

TEIL II:

ABSCHNITT 1:

DAS SPIEL

KAPITEL 1:

SPIELANLAGE UND AUSRÜSTUNG

1 SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone. Sie muss rechteckig und symmetrisch sein.

1.1, Abb. 1a,
Abb. 1b

1.1 ABMESSUNGEN

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 x 9 m und an allen Seiten von einer mindestens 3 m breiten Freizone umgeben.

Abb. 2

Der freie Spielraum ist der Raum oberhalb der Spielfläche, der frei von jedem Hindernis ist. Er ist mindestens 7 m hoch, gemessen von der Oberfläche.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben muss die Freizone ausserhalb der Seitenlinien 5 m und ausserhalb der Grundlinien 6.5 m betragen. Der freie Spielraum ist mindestens 12.5 m hoch, gemessen von der Oberfläche (der Spielfläche).

1.2 OBERFLÄCHE DER SPIELFLÄCHE

1.2.1 Die Oberfläche muss auf der gesamten Spielfläche eben, waagrecht und gleichmässig sein. Sie darf für die Spieler keinerlei Verletzungsgefahr aufweisen. Es ist verboten, auf einer rauen oder rutschigen Oberfläche zu spielen.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben ist nur eine Oberfläche aus Holz oder Kunststoff zugelassen. Jede Oberfläche muss von der FIVB vorher genehmigt werden.

1.2.2 In Hallen muss die Oberfläche des Spielfeldes von heller Farbe sein.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben müssen die Linien weiss sein. Für das Spielfeld und die Freizone werden andere und voneinander unterschiedliche Farben verlangt. Das Spielfeld kann aus unterschiedlichen Farben bestehen, welche die Vorderzone und die Hinterzone farblich voneinander unterscheiden.

1.1, 1.3

1.2.3 Für Spielfelder im Freien ist eine Ablaufneigung von 5 mm je Meter zulässig. Spielfeldlinien aus harten Materialien sind verboten.

1.3

1.3 LINIEN AUF DEM FELD

Abb. 2

1.3.1 Alle Linien sind 5 cm breit. Sie müssen von heller Farbe sein und sich farblich vom Boden und irgendwelchen anderen Linien unterscheiden.

1.2.2

1.3.2	BEGRENZUNGSLINIEN	
	Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld. Die Seitenlinien und die Grundlinien sind innerhalb der Spielfeldabmessungen eingezeichnet.	1.1
1.3.3	MITTELLINIE	
	Die Achse der Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleiche Spielfeldhälften von je 9 x 9 m. Jedoch wird die gesamte Breite der Mittellinie gleichwertig als zu beiden Spielfeldhälften gehörig betrachtet. Diese Linie erstreckt sich unter dem Netz von der einen Seitenlinie zur anderen.	Abb. 2
1.3.4	ANGRIFFSLINIE	
	In jeder Spielfeldhälfte wird die Vorderzone durch eine Angriffslinie begrenzt, deren hintere Kante im Abstand von 3 m von der Achse der Mittellinie gezogen wird.	1.3.3, 1.4.1
	Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben wird die Angriffslinie durch 5 gestrichelte Linien (je 15 cm lang, 5 cm breit und mit einem Abstand von je 20 cm) um jeweils 1.75 m verlängert.	Abb. 2
1.4	ZONEN UND FLÄCHEN	Abb. 1b, Abb. 2
1.4.1	VORDERZONE	
	Die Vorderzone wird in jeder Spielfeldhälfte begrenzt durch die Achse der Mittellinie und die hintere Kante der Angriffslinie.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, Abb. 2
	Die Vorderzone erstreckt sich über die Seitenlinien hinaus bis zum Ende der Freizone.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	AUFSCHLAGZONE	
	Die Aufschlagzone ist eine 9 m breite Fläche hinter jeder Grundlinie.	
	Sie ist seitlich begrenzt durch zwei 15 cm lange Linien, die im Abstand von 20 cm hinter der Grundlinie in Verlängerung der Seitenlinien angebracht sind und zur Breite der Aufschlagzone gehören.	1.3.2, 12, Abb. 1b
	In der Tiefe erstreckt sich die Aufschlagzone bis zum Ende der Freizone.	1.1
1.4.3	AUSWECHSELZONE	
	Die Auswechselzone wird von der Verlängerung beider Angriffslinien bis zum Schreibertisch begrenzt.	1.3.4, 15.10.1, Abb. 1b

1.4.4 LIBERO-AUSTAUSCHZONE

Die Libero-Austauschzone ist der Teil der Freizone auf der Seite der Mannschaftsbänke, der von der Verlängerung der Angriffslinie und der Grundlinie begrenzt wird.

19.3.2.7,
Abb. 1b

1.4.5 AUFWÄRMFLÄCHE

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben befinden sich Aufwärmflächen von etwa 3 x 3 m an beiden Ecken der Spielfläche auf der Seite der Mannschaftsbänke ausserhalb der Freizone, wo sie die Sicht der Zuschauer nicht beeinträchtigen, oder alternativ hinter der Mannschaftsbank, falls die Zuschauertribüne 2.5 m über der Spielfeldoberfläche beginnt.

24.2.5, Abb. 1a,
Abb. 1b

1.5 TEMPERATUR

Die Temperatur darf nicht weniger als 10° C (50° F) betragen.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben wird die Höchsttemperatur durch den FIVB Technical Delegate des Spiels festgesetzt.

1.6 BELEUCHTUNG

Die Beleuchtung muss mindestens 300 Lux betragen.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben muss die Beleuchtung im Bereich der Spielfläche, gemessen 1 m über dem Boden der Spielfläche, mindestens 2000 Lux betragen.

1

2	NETZ UND PFOSTEN	Abb. 3
2.1	NETZHÖHE	
2.1.1	Senkrecht über der Mittellinie befindet sich ein Netz, dessen Oberkante auf einer Höhe von 2.43 m für Männer und 2.24 m für Frauen liegt.	1.3.3, 2.1.2
2.1.2	Die Höhe wird in der Mitte des Spielfeldes gemessen. Die Netzhöhe über den beiden Seitenlinien muss genau gleich sein und darf die vorgeschriebene Höhe nicht um mehr als 2 cm überschreiten.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	BESCHAFFENHEIT DES NETZES	
	Das Netz ist 1 m breit (± 3 cm) und 9.50 bis 10 m lang (auf jeder Seite 25 bis 50 cm ausserhalb der Seitenbänder). Es besteht aus quadratischen Maschen von schwarzem Material mit 10 cm Seitenlänge.	Abb. 3
	Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben können die Netzmaschen, in Verbindung mit spezifischen Wettkampfbestimmungen, von den obigen Bestimmungen abweichen, um Netzwerbung zu ermöglichen, entsprechend allfälliger Marketingvereinbarungen.	
	An seiner Oberkante befindet sich ein waagrechtes, auf 7 cm Breite umgefaltetes und über die ganze Länge zusammengefügtes weisses Band. An beiden Enden dieses Bandes ist eine Öffnung, durch die ein Seil durchgezogen wird, um das Band an den Pfosten zu befestigen und die Oberkante straff zu halten.	
	Innerhalb des Bandes verläuft ein flexibles Seil, mit dem das Netz an den Pfosten befestigt und seine Oberkante gespannt wird.	
	An der Unterkante befindet sich ein anderes waagrechtes Band (5 cm breit, ähnlich wie das obere Band) mit einem durchgefädelten Seil. Dieses Seil wird an den Pfosten befestigt und hält den unteren Teil des Netzes straff.	
2.3	SEITENBÄNDER	
	Zwei weisse Bänder werden am Netz senkrecht direkt über den Seitenlinien befestigt.	1.3.2, Abb. 3
	Sie sind 5 cm breit und 1 m lang und gehören zum Netz.	
2.4	ANTENNEN	
	Eine Antenne ist ein flexibler Stab von 1.80 m Länge und 10 mm Durchmesser aus Glasfaser oder ähnlichem Material.	
	Je eine Antenne ist an der äusseren Kante jedes Seitenbandes befestigt. Die Antennen befinden sich auf gegenüberliegenden Seiten des Netzes.	2.3, Abb. 3
	Die oberen 80 cm jeder Antenne ragen über das Netz hinaus und sind in Abschnitten von je 10 cm in kontrastierenden Farben markiert, vorzugsweise rot und weiss.	
	Die Antennen gehören zum Netz und begrenzen seitlich den Überquerungssektor.	10.1.1, Abb. 3, Abb. 5a, Abb. 5b

2.5 PFOSTEN

- 2.5.1 Die Pfosten, die das Netz halten, befinden sich in einem Abstand von 0.50 m bis 1.00 m ausserhalb der Seitenlinien. Sie sind 2.55 m hoch und vorzugsweise verstellbar.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben müssen sich die Pfosten, die das Netz halten, in einem Abstand von 1 m ausserhalb der Seitenlinien befinden und gepolstert sein.

- 2.5.2 Die Pfosten müssen abgerundet und glatt sein. Zu ihrer Befestigung am Boden dürfen keine Spannseile verwendet werden. Alle gefährlichen und behindernden Konstruktionen sind zu vermeiden.

2.6 ZUSATZAUSRÜSTUNG

Jegliche Zusatzausrüstung wird durch Vorschriften der FIVB festgelegt.

Abb. 3

3 BÄLLE

3.1 MERKMALE

Der Ball muss kugelförmig sein und aus einer weichen Leder- oder Kunstlederhülle bestehen, die eine Blase aus Gummi oder ähnlichem Material enthält.

Der Ball kann einfarbig und hell oder mit einer Kombination von Farben gestaltet sein.

Das Material des Kunstleders und die Farbkombinationen der Bälle müssen bei internationalen Official-Wettbewerben FIVB Standards entsprechen.

Der Umfang muss 65 bis 67 cm und das Gewicht 260 bis 280 g betragen.

Der Innendruck beträgt 0.30 bis 0.325 kg/cm² (4.26 bis 4.61 psi; 294.3 bis 318.82 mbar bzw. hPa).

3.2 GLEICHARTIGKEIT DER BÄLLE

Die während des Wettkampfes verwendeten Bälle müssen die gleichen Merkmale bezüglich Umfang, Gewicht, Druck, Fabrikat, Farbe usw. haben.

FIVB-, World- und Official-Wettbewerbe sowie nationale oder Liga-Meisterschaften müssen mit von der FIVB zugelassenen Bällen gespielt werden, es sei denn, die FIVB genehmigt andere Verfahrensweisen.

3.3 BALLHOLER

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben müssen fünf Bälle verwendet werden. In diesem Fall werden sechs Ballholer eingesetzt, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter jedem Schiedsrichter.

3.1

Abb. 10

KAPITEL 2:

TEILNEHMER

4 MANNSCHAFTEN

4.1 ZUSAMMENSETZUNG DER MANNSCHAFTEN

4.1.1 Für das Spiel besteht eine Mannschaft aus höchstens 12 Spielern sowie zusätzlich

5.2, 5.3

- Trainerpersonal: einem Trainer und höchstens zwei Trainerassistenten,
- medizinisches Personal: einem Physiotherapeuten und einem Arzt.

Nur diejenigen Personen, welche im Matchblatt eingetragen sind, dürfen im Normalfall den Wettkampfbereich betreten und am offiziellen Einspielen sowie am Spiel teilnehmen.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben für Erwachsene gilt:

Bis zu 14 Spieler dürfen auf dem Matchblatt eingetragen werden und am Spiel teilnehmen.

Der maximal aus fünf Personen bestehende Betreuerstab, welcher auf der Mannschaftsbank sitzen darf (einschliesslich des Trainers), wird vom Trainer selbst bestimmt, muss jedoch auf dem Matchblatt eingetragen werden und auf dem Formular O-2(bis) aufgeführt sein.

Der Mannschftsverantwortliche (Team Manager) und/oder der Mannschfts-journalist dürfen nicht auf oder hinter der Mannschaftsbank innerhalb des Wettkampfbereichs sitzen.

Jeder Arzt oder Physiotherapeut, welcher bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben eingesetzt wird, muss Teil der offiziellen Mannschftsdelegation und vorgängig von der FIVB akkreditiert worden sein. Falls bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben für Erwachsene diese Personen nicht zu denjenigen Mannschftsmitgliedern zählen, welche auf der Mannschaftsbank Platz nehmen dürfen, müssen sie innerhalb des Wettkampfbereichs bei der äusseren Abgrenzung oder an einem speziell bezeichneten Ort gemäss den Angaben in den betreffenden Wettkampfregrarien (Competition Handbook) Platz nehmen; sie dürfen nur eingreifen, wenn sie von den Schiedsrichtern dazu aufgefordert werden, um bei einem Notfall die Spieler zu behandeln.

Abb. 1a

Der Physiotherapeut (selbst wenn er nicht auf der Mannschaftsbank Platz nehmen darf) darf die Mannschaft beim Aufwärmen unterstützen bis zum Beginn des offiziellen Einspiels am Netz.

7.2.1

Die offiziellen Regelungen für die jeweiligen Veranstaltungen werden in den betreffenden Wettkampfregrarien (Competition Handbook) aufgeführt.

4.1.2 Einer der Spieler ist der Mannschftskapitän und wird im Matchblatt kenntlich gemacht.

5.1

- | | | |
|-------|---|---------------------------|
| 4.1.3 | Nur die im Matchblatt eingetragenen Spieler dürfen das Spielfeld betreten und am Spiel teilnehmen. Nach dem Unterzeichnen des Matchblattes (bzw. der Mannschaftsliste beim elektronischen Matchblatt) durch den Trainer und den Mannschaftskapitän kann die Zusammensetzung der Mannschaft nicht mehr verändert werden. | 1, 4.1.1,
5.1.1, 5.2.2 |
|-------|---|---------------------------|

4.2 PLÄTZE FÜR DIE MANNSCHAFTEN

- | | | |
|---------|---|----------------------------|
| 4.2.1 | Die nicht im Spiel befindlichen Spieler müssen entweder auf ihrer Mannschaftsbank sitzen oder sich auf ihrer Aufwärmfläche aufhalten. Der Trainer und die anderen Mannschaftsmitglieder sitzen auf der Bank, dürfen diese aber vorübergehend verlassen. | 1.4.5, 5.2.3,
7.3.3 |
| | Die Mannschaftsbänke befinden sich seitlich neben dem Schreibertisch ausserhalb der Freizone. | Abb. 1a,
Abb. 1b |
| 4.2.2 | Nur den Mannschaftsmitgliedern ist es gestattet, die Spielfläche zu betreten, während des Spiels auf der Bank zu sitzen und am offiziellen Einspielen teilzunehmen. | 4.1.1, 7.2 |
| 4.2.3 | Die nicht im Spiel befindlichen Spieler dürfen sich ohne Bälle wie folgt aufwärmen: | |
| 4.2.3.1 | während des Spiels: auf den Aufwärmflächen; | 1.4.5, Abb. 1a,
Abb. 1b |
| 4.2.3.2 | während der Auszeiten: in der Freizone hinter ihrem Spielfeld. | 1.3.3, 15.4 |
| 4.2.4 | Während der Satzpausen dürfen die Spieler zum Aufwärmen in ihrer eigenen Freizone Bälle benutzen. | 18.1 |

4.3 KLEIDUNG

- | | | |
|---------|--|-----------|
| | Die Spielerkleidung besteht aus Trikot, Hose, Socken (die Uniform) und Sportschuhen. | |
| 4.3.1 | Farbe und Design der Trikots, Hosen und Socken müssen für die gesamte Mannschaft einheitlich sein (ausgenommen für die Liberos). Die Spielerkleidung (Uniform) muss sauber sein. | 4.1, 19.2 |
| 4.3.2 | Die Schuhe müssen leicht und geschmeidig, mit Sohlen aus Gummi oder Kunststoff und ohne Absätze sein. | |
| 4.3.3 | Die Trikots der Spieler müssen von 1 bis 20 nummeriert sein. | 4.3.3.2 |
| | Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben für Erwachsene, in welchen eine grössere Anzahl an Spielern zugelassen sind, können die (Trikot)Nummern erweitert werden. | |
| 4.3.3.1 | Die Nummern sind auf dem Trikot vorne und hinten jeweils in der Mitte anzubringen. Die Farbe und die Helligkeit der Nummern müssen sich von der Farbe und der Helligkeit der Trikots deutlich abheben. | |

4.3.3.2	Die Nummern müssen auf der Brust mindestens 15 cm und auf dem Rücken mindestens 20 cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muss mindestens 2 cm breit sein.	
4.3.4	Der Mannschaftskapitän muss auf seinem Trikot unter der Nummer auf der Brust einen Streifen von 8 x 2 cm haben.	5.1
4.3.5	Es ist verboten, Spielerkleidung von anderer Farbe als die anderen Spieler (ausgenommen die Liberos) und/oder ohne ordnungsgemässe Nummern zu tragen.	19.2
4.4 VERÄNDERUNG DER KLEIDUNG		
	Der 1. Schiedsrichter kann einem oder mehreren Spielern gestatten:	23
4.4.1	barfuss zu spielen;	
4.4.2	durchnässte oder beschädigte Spielerkleidung zwischen den Sätzen oder nach einer Auswechslung zu wechseln, vorausgesetzt, dass die neue Spielerkleidung in Farbe, Modell und Nummer gleich ist;	4.3, 15.5
4.4.3	bei kühlem Wetter in Trainingsanzügen zu spielen, vorausgesetzt, dass diese bei der gesamten Mannschaft in Farbe und Modell gleich (ausgenommen die Liberos) sowie gemäss <i>Regel 4.3.3</i> nummeriert sind.	4.1.1, 19.2
4.5 VERBOTENE GEGENSTÄNDE		
4.5.1	Es ist untersagt, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen verursachen oder dem Spieler einen künstlichen Vorteil bringen können.	
4.5.2	Die Spieler dürfen auf ihr eigenes Risiko Brillen oder Kontaktlinsen tragen.	
4.5.3	Zum Schutz vor Verletzungen oder zur Stabilisierung dürfen (gepolsterte) Hilfsmittel getragen werden.	
	Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben für Erwachsene müssen diese Hilfsmittel von gleicher Farbe sein wie der entsprechende Teil der Spielerkleidung (Uniform). Schwarz, Weiss oder neutrale Farben dürfen ebenfalls verwendet werden, sofern alle Spieler, welche sie verwenden, die gleiche Farbe tragen.	

5 MANNSCHAFTSFÜHRUNG		
	Sowohl der Mannschaftskapitän als auch der Trainer sind für das Verhalten und für die Disziplin ihrer Mannschaftsmitglieder verantwortlich.	20
	Die Liberos können sowohl Mannschafts- als auch Spielkapitän sein.	
5.1 KAPITÄN		
5.1.1	VOR DEM SPIEL vertritt der Mannschaftskapitän seine Mannschaft bei der Auslosung und unterschreibt danach das Matchblatt.	7.1, 27.2.1.1
5.1.2	WÄHREND DES SPIELS ist der Mannschaftskapitän gleichzeitig Spielkapitän, solange er sich auf dem Spielfeld befindet. Befindet er sich nicht auf dem Feld, muss er oder der Trainer einen anderen Spieler, der sich auf dem Spielfeld befindet, benennen, der die Aufgaben des Spielkapitäns übernimmt. Dieser Spielkapitän behält seine Verantwortung so lange, bis er ausgewechselt wird, der Mannschaftskapitän wieder spielt oder der Satz endet.	15.3.1
	Nur dem Spielkapitän ist es gestattet, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet:	8.2
5.1.2.1	um Erläuterungen über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu erbitten und auch Bitten und Fragen seiner Mannschaftsmitglieder zu übermitteln. Wenn der Spielkapitän mit der Erläuterung des 1. Schiedsrichters nicht einverstanden ist, kann er gegen diese Entscheidung protestieren. Er muss dem 1. Schiedsrichter sofort mitteilen, dass er sich das Recht vorbehält, am Ende des Spiels einen offiziellen Protest im Matchblatt einzutragen;	23.2.4
5.1.2.2	um die Genehmigung zu erbitten:	
	a) die Spielerkleidung ganz oder teilweise wechseln zu dürfen,	4.3, 4.4.2
	b) die Aufstellung der Mannschaften zu überprüfen,	7.4, 7.6
	c) den Boden, das Netz, den Ball usw. zu überprüfen;	1.2, 2, 3
5.1.2.3	um bei Abwesenheit des Trainers Auszeiten und Spielerauswechslungen zu beantragen, ausser die Mannschaft hat einen Trainerassistenten, der die Aufgaben des Trainers übernommen hat.	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	NACH DEM SPIEL hat der Mannschaftskapitän:	6.3
5.1.3.1	den Schiedsrichtern zu danken und das Matchblatt zur Bestätigung des Resultats zu unterschreiben;	27.2.3.3
5.1.3.2	die Möglichkeit, falls er (oder der eingewechselte Spielkapitän) zuvor seine gegenteilige Auffassung (bezüglich der Anwendung oder Auslegung der Regeln durch den Schiedsrichter) dem 1. Schiedsrichter mitgeteilt hat, diese zu bestätigen und als offiziellen Protest im Matchblatt einzutragen bzw. eintragen zu lassen.	5.1.2.1, 27.2.3.2

5.2	TRAINER	
5.2.1	Während des Spiels leitet der Trainer das Spiel seiner Mannschaft von ausserhalb des Spielfeldes. Er bestimmt die Startaufstellungen, deren Auswechselspieler und beantragt Auszeiten. Für diesen Aufgabenbereich ist seine Ansprechperson der 2. Schiedsrichter.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	VOR DEM SPIEL trägt der Trainer die Namen und Nummern seiner Spieler in die Mannschaftsliste des Matchblattes ein oder überprüft den Eintrag und unterschreibt ihn.	4.1, 19.1.2, 27.2.1.1
5.2.3	WÄHREND DES SPIELS hat der Trainer:	
5.2.3.1	vor jedem Satz dem 2. Schiedsrichter oder dem Schreiber das (die) ordnungsgemäss ausgefüllte(n) und unterschriebene(n) Aufstellungsblatt(blätter) zu übergeben; falls die Mannschaften elektronische Geräte zur Übermittlung der Aufstellung verwenden, wird diese als verbindlich angesehen.	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	auf der Mannschaftsbank am nächsten zum Schreiber zu sitzen; er darf diese aber auch verlassen;	4.2
5.2.3.3	das Recht, Auszeiten und Auswechslungen zu beantragen;	15.4, 15.5
5.2.3.4	ebenso wie die anderen Mannschaftsmitglieder das Recht, den auf dem Feld befindlichen Spielern Anweisungen zu erteilen. Dazu darf er innerhalb der Freizone im Bereich vor seiner Mannschaftsbank, von der Verlängerung der Angriffslinie bis zur Aufwärmfläche (sofern sich diese in der Ecke des Wettkampfbereichs befindet) stehen oder sich dort bewegen. Er darf dabei das Spiel nicht beeinträchtigen oder verzögern. Falls sich die Aufwärmfläche hinter der Mannschaftsbank befindet, darf der Trainer sich von der Verlängerung der Angriffslinie bis zum Ende seiner Spielfeldhälfte bewegen, ohne jedoch die Sicht der Linienrichter zu beeinträchtigen.	1.3.4, 1.4.5, Abb. 1a, Abb. 1b, Abb. 2
5.3	TRAINERASSISTENT	
5.3.1	Der Trainerassistent sitzt auf der Mannschaftsbank, hat aber nicht das Recht, in das Spiel einzugreifen.	4.2.1
5.3.2	Falls der Trainer seine Mannschaft aus irgendeinem Grund, einschliesslich Sanktionen, verlassen muss (ausgenommen jedoch infolge eines Einsatzes als Spieler auf dem Feld), darf einer der Trainerassistenten die Aufgaben des Trainers für die Dauer der Abwesenheit übernehmen, sobald dies der Spielkapitän dem Schiedsrichter mitgeteilt hat.	5.1.2.3, 5.2

KAPITEL 3:

SPIELSYSTEM

6 PUNKT-, SATZ- UND SPIELGEWINN

6.1 PUNKTGEWINN

6.1.1 PUNKT

Eine Mannschaft erhält einen Punkt:

6.1.1.1 wenn es ihr gelingt, den Ball auf den Boden des gegnerischen Spielfeldes zu spielen; 8.3

6.1.1.2 wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht; 6.1.2

6.1.1.3 wenn die gegnerische Mannschaft eine Bestrafung erhält. 16.2.3, 21.3.1

6.1.2 FEHLER

Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn sie eine nicht regelgerechte Spielaktion ausführt (oder die Regeln auf andere Weise verletzt). Die Schiedsrichter bewerten die Fehler und setzen entsprechend den Regeln die Folgen fest:

6.1.2.1 Werden zwei oder mehrere Fehler nacheinander begangen, wird nur der erste geahndet.

6.1.2.2 Werden zwei oder mehrere Fehler von Gegnern gleichzeitig begangen, wird auf DOPPELFEHLER entschieden und der Spielzug wiederholt. Abb. 11 (23)

6.1.3 SPIELZUG UND ABGESCHLOSSENER SPIELZUG

Ein Spielzug ist die Folge von Spielaktionen vom Augenblick des Aufschlags (Schlagen des Balles) durch den Aufschlagspieler bis der Ball aus dem Spiel ist. Ein abgeschlossener Spielzug ist die Folge von Spielaktionen, die zur Erteilung eines Punktes führen. 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9

Darunter fallen auch:

- das Aussprechen einer Bestrafung, 21.3.1
- der Verlust des Aufschlags infolge Ausführung des Aufschlags nach Ablauf der Zeitlimite. 12.4.4

6.1.3.1 Gewinnt die aufschlagende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt weiter auf.

6.1.3.2 Gewinnt die annehmende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt als nächste auf.

6.2	SATZGEWINN	Abb. 11 (9)
	Gewinner eines Satzes (ausgenommen des entscheidenden 5. 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 zwei Punkten erreicht ist (26:24, 27:25; etc.).	6.3.2
6.3	SPIELGEWINN	Abb. 11 (9)
6.3.1	Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die drei Sätze gewinnt.	6.2
6.3.2	Im Falle eines 2:2-Gleichstands wird der entscheidende 5. Satz bis 15 Punkte gespielt, wobei ein Vorsprung von mindestens zwei Punkten zu erreichen ist.	7.1
6.4	NICHTANTRETEN UND UNVOLLSTÄNDIGE MANNSCHAFT	
6.4.1	Wenn sich eine Mannschaft trotz Aufforderung weigert zu spielen, wird sie als nicht angetreten erklärt und verliert das Spiel mit dem Ergebnis 0:3 für das Spiel und 0:25 für jeden Satz.	6.2, 6.3
6.4.2	Eine Mannschaft, die sich ohne triftigen Grund nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld einfindet, wird mit dem gleichen Ergebnis wie in <i>Regel 6.4.1</i> als nicht angetreten erklärt.	
6.4.3	Eine für den Satz oder das Spiel für UNVOLLSTÄNDIG erklärte Mannschaft verliert den Satz oder das Spiel. Der gegnerischen Mannschaft werden die zum Satzgewinn fehlenden Punkte oder die zum Spielgewinn fehlenden Punkte und Sätze zuerkannt. Die unvollständige Mannschaft behält ihre Punkte und Sätze.	6.2, 6.3, 7.3.1

7	AUFBAU DES SPIELS	
7.1	AUSLOSUNG	
	Vor dem Spiel vollzieht der 1.Schiedsrichter eine Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseiten im 1. Satz zu entscheiden.	12.1.1
	Ist ein entscheidender (5.) Satz zu spielen, wird eine neue Auslosung durchgeführt.	6.3.2
7.1.1	Die Auslosung findet im Beisein der beiden Mannschaftskapitäne statt.	5.1
7.1.2	Der Gewinner der Auslosung wählt: ENTWEDER	
7.1.2.1	das Recht, den Aufschlag auszuführen oder ihn anzunehmen, ODER	12.1.1
7.1.2.2	die Spielfeldseite. Der Verlierer nimmt die verbleibende Auswahl vor.	
7.2	OFFIZIELLES EINSPIELEN	
7.2.1	Vor dem Spiel dürfen sich die Mannschaften zusammen 6 Minuten am Netz offiziell einspielen, wenn sie vorher ein anderes Spielfeld zur alleinigen Verfügung hatten, andernfalls erhalten sie 10 Minuten. Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben erhalten die Mannschaften 10 Minuten für ein gemeinsames (offizielles) Einspielen am Netz.	
7.2.2	Wenn einer der Kapitäne ein getrenntes (aufeinander folgendes) offizielles Einspielen am Netz beantragt, stehen den Mannschaften je 3 oder 5 Minuten zur Verfügung.	7.2.1
7.2.3	Erfolgt das offizielle Einspielen nacheinander, steht das Netz zuerst derjenigen Mannschaft zur Verfügung, die den ersten Aufschlag hat. Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben müssen alle Spieler während des gesamten Protokolls und Aufwärmens die Spielerkleidung (Uniform) tragen.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3	STARTAUFSTELLUNG DER MANNSCHAFTEN	
7.3.1	Es müssen immer sechs Spieler einer Mannschaft im Spiel sein.	6.4.3
	Die Startaufstellung der Mannschaft gibt die Rotationsfolge der Spieler auf dem Feld an. Diese muss während des Satzes beibehalten werden.	7.6

7.3.2	Vor Beginn jedes Satzes muss der Trainer die Startaufstellung seiner Mannschaft auf einem Aufstellungsblatt oder über ein elektronisches Gerät, sofern ein solches verwendet wird, angeben. Dieses ordnungsgemäss ausgefüllte und unterschriebene Blatt ist dem 2. Schiedsrichter oder dem Schreiber zu übergeben – oder die Startaufstellung ist direkt auf elektronischem Weg an den Schreiber (e-Scorer) zu senden.	5.2.3.1, 24.3.1, 27.2.1.2
7.3.3	Die Spieler, die in einem Satz nicht zur Startaufstellung gehören, sind für diesen Satz Auswechselspieler (ausgenommen die Liberos).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Nach der Übergabe des Aufstellungsblattes an den 2. Schiedsrichter oder Schreiber ist eine Änderung der Aufstellung nur durch eine reguläre Auswechslung möglich.	15.3.2, 15.5, Abb. 11 ⁽⁵⁾
7.3.5	Abweichungen zwischen den Positionen der Spieler auf dem Feld und dem Aufstellungsblatt werden wie folgt behandelt:	24.3.1
7.3.5.1	Wird eine Abweichung vor Beginn des Satzes festgestellt, müssen die Positionen der Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt berichtigt werden. Es erfolgt keine Sanktion.	7.3.2
7.3.5.2	Befindet sich vor Beginn des Satzes auf dem Feld irgendein Spieler, der auf dem Aufstellungsblatt dieses Satzes nicht eingetragen ist, muss dieser Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt ersetzt werden. Es erfolgt keine Sanktion.	7.3.2
7.3.5.3	Wenn jedoch der Trainer wünscht, dass der (die) nicht eingetragene(n) Spieler auf dem Spielfeld verbleibt (verbleiben), muss er (eine) reguläre Auswechslung(en) beantragen (mit dem entsprechenden Handzeichen), die im Matchblatt eingetragen wird (werden).	15.3.2, Abb. 11 ⁽⁵⁾
	Wenn zu einem späteren Zeitpunkt eine Abweichung zwischen Positionen der Spieler und Aufstellungsblatt festgestellt wird, muss die fehlerhafte Mannschaft die korrekte Aufstellung einnehmen. Die Punkte des Gegners bleiben erhalten und zusätzlich erhält der Gegner einen Punkt sowie den nächsten Aufschlag. Alle von der fehlerhaften Mannschaft erzielten Punkte vom Moment des Fehlers bis zum Zeitpunkt, wo der Fehler festgestellt wurde, werden annulliert.	
7.3.5.4	Falls sich ein Spieler auf dem Spielfeld befindet, welcher nicht in der Mannschaftsliste (des Matchblattes) eingetragen ist, bleiben die Punkte des Gegners erhalten, und zusätzlich erhält der Gegner einen Punkt sowie den nächsten Aufschlag. Die fehlerhafte Mannschaft verliert sämtliche Punkte und/oder Sätze (0:25, falls notwendig), welche sie von dem Moment an erzielt hat, als der nicht eingetragene Spieler das Spielfeld betreten hat. Zudem muss sie ein korrigiertes Aufstellungsblatt abgeben sowie einen neuen Spieler, welcher im Matchblatt eingetragen ist, auf das Spielfeld auf die Position des nicht eingetragenen Spielers schicken.	6.1.2, 7.3.2

7.4	POSITIONEN	Abb. 4
	In dem Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, muss jede Mannschaft, ausgenommen der Aufschlagspieler, in ihrem eigenen Feld aufgestellt sein. Die Spieler der annehmenden Mannschaft müssen beim Aufschlag (Schlagen des Balles) entsprechend der Rotationsfolge aufgestellt sein. Die Spieler der aufschlagenden Mannschaften hingegen dürfen beim Aufschlag (Schlagen des Balles) jede beliebige Position einnehmen.	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Die Positionen der Spieler werden wie folgt nummeriert:	
7.4.1.1	Die drei Spieler entlang des Netzes sind Vorderspieler und nehmen die Positionen 4 (vorne-links), 3 (vorne-Mitte) und 2 (vorne-rechts) ein.	
7.4.1.2	Die anderen drei Spieler sind Hinterspieler und besetzen die Positionen 5 (hinten-links), 6 (hinten-Mitte) und 1 (hinten-rechts).	
7.4.2	Die Positionen der Spieler untereinander:	
7.4.2.1	Jeder Hinterspieler muss sich weiter entfernt von der Mittellinie befinden als der entsprechende Vorderspieler.	
7.4.2.2	Die jeweiligen Vorderspieler und Hinterspieler müssen sich seitlich entsprechend der in der <i>Regel 7.4.1</i> bestimmten Reihenfolge befinden.	
7.4.3	Die Positionen der Spieler werden durch die Stellung ihrer den Boden berührenden Füße (der letzte Kontakt mit dem Boden bestimmt die Position des Spielers) wie folgt bestimmt und kontrolliert:	Abb. 4
7.4.3.1	Jeder Hinterspieler muss sich auf gleicher Höhe befinden oder zumindest einen Teil eines Fusses weiter von der Mittellinie entfernt haben als der vordere Fuss des jeweiligen Vorderspielers.	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2	Jeder rechte (linke) Spieler muss sich auf gleicher Höhe befinden oder zumindest einen Teil eines Fusses näher an der rechten (linken) Seitenlinie haben als der jeweils weiter entfernte Fuss von der rechten (linken) Seitenlinie der anderen Spieler der entsprechenden Reihe.	1.3.2, 7.4.1.1, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4	Nach dem Aufschlag (Schlagen des Balles) dürfen die Spieler beider Mannschaften ihre Positionen verlassen und jede beliebige Position auf ihrem Feld und in der Freizone einnehmen.	
7.5	POSITIONSFEHLER	
7.5.1	Eine Mannschaft begeht einen Positionsfehler, wenn ein Spieler im Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, sich nicht auf seiner richtigen Position befindet. Wenn sich ein Spieler infolge einer irregulären Auswechslung auf dem Spielfeld befindet und das Spiel fortgeführt wird, so wird dies als Positionsfehler angesehen, mit den Konsequenzen einer irregulären Auswechslung.	Abb. 4, Abb. 11 ⁽¹³⁾ , 7.3, 7.4, 15.9

7.5.2	Wenn der Aufschlagspieler im Moment des Schlagens (des Balles) einen Fehler begeht, gilt dieser in Bezug auf einen Positionsfehler als der zuerst begangene.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Wenn der Aufschlag nach dem Schlagen des Balles fehlerhaft wird, ist der Positionsfehler zu ahnden.	12.7.2
7.5.4	Ein Positionsfehler führt zu folgenden Konsequenzen:	
7.5.4.1	die Mannschaft wird mit einem Punkt und Aufschlag für den Gegner sanktioniert;	6.1.3
7.5.4.2	die Positionen der Spieler müssen berichtigt werden.	7.3, 7.4
7.6 ROTATION		
7.6.1	Die Rotationsfolge wird durch die Startaufstellung der Mannschaft festgelegt und anhand der Aufschlagreihenfolge sowie der Positionen der Spieler während des gesamten Satzes überprüft.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Hat die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen, rücken die Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn weiter: der Spieler auf der Position 2 nach Position 1 zum Aufschlag, der Spieler auf der Position 1 zur Position 6 usw.	12.2.2.2
7.7 ROTATIONSFEHLER		
		Abb. 11 ⁽¹³⁾
7.7.1	Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der AUFSCHLAG nicht entsprechend der Rotationsfolge erfolgt. Er führt zu folgenden Konsequenzen (in dieser Reihenfolge):	7.6.1, 12
7.7.1.1	der Schreiber unterbricht das Spiel mittels Summer; der Gegner erhält einen Punkt und den nächsten Aufschlag;	6.1.3
	falls der Rotationsfehler erst nach Abschluss des Spielzuges entdeckt wird, welcher mit einem Rotationsfehler begonnen wurde, dann wird dem Gegner nur ein einziger Punkt zugesprochen, unabhängig vom Ausgang des soeben erfolgten Spielzuges;	
7.7.1.2	die Rotationsfolge der fehlerhaften Mannschaft muss berichtigt werden.	7.6.1
7.7.2	Zusätzlich muss der Schreiber den genauen Zeitpunkt des Fehlers feststellen. Alle durch die schuldige Mannschaft danach erzielten Punkte werden annulliert. Die Punkte des Gegners bleiben erhalten.	27.2.2.2
	Kann dieser Zeitpunkt nicht bestimmt werden, werden keine Punkte aberkannt, und ein Punkt und Aufschlag für den Gegner sind die einzige Sanktion.	6.1.3

KAPITEL 4:

SPIELHANDLUNGEN

8 SPIELSITUATIONEN

8.1 BALL IM SPIEL

Der Ball ist im Spiel von dem Zeitpunkt an, in dem der vom 1. Schiedsrichter genehmigte Aufschlag ausgeführt ist (Schlagen des Balles).

12, 12.3

8.2 BALL AUS DEM SPIEL

Der Ball ist in dem Augenblick aus dem Spiel, in dem ein von einem der Schiedsrichter gepfiffener Fehler begangen wird. Liegt kein Fehler vor, ist der Zeitpunkt des Pfiffs massgebend.

8.3 BALL „IN“

Der Ball ist „in“, wenn – egal zu welchem Zeitpunkt der Berührung mit dem Boden – ein Teil des Balles das Spielfeld einschliesslich der Begrenzungslinien berührt.

Abb. 11 ⁽¹⁴⁾,
Abb. 12 ⁽¹⁾
1.1, 1.3.2

8.4 BALL „AUS“

Der Ball ist „aus“, wenn er:

- 8.4.1 vollständig ausserhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt (die gesamte Berührungsfläche ist massgebend);
- 8.4.2 einen Gegenstand ausserhalb des Feldes, die Decke oder eine ausserhalb des Spiels befindliche Person berührt;
- 8.4.3 die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz ausserhalb der Seitenbänder berührt;
- 8.4.4 die senkrechte Ebene des Netzes entweder teilweise oder vollständig ausserhalb des Überquerungssektors überquert, ausgenommen der Fall in *Regel 10.1.2*;
- 8.4.5 die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchquert.

1.3.2,
Abb. 11 ⁽¹⁵⁾,
Abb. 12 ⁽²⁾
Abb. 11 ⁽¹⁵⁾,
Abb. 12 ⁽⁴⁾
2.3, Abb. 3,
Abb. 5a,
Abb. 11 ⁽¹⁵⁾,
Abb. 12 ⁽⁴⁾
10.1.1, Abb. 5a,
Abb. 5b,
Abb. 11 ⁽¹⁵⁾,
Abb. 12 ⁽⁴⁾
23.3.2.3f,
Abb. 5a,
Abb. 11 ⁽²²⁾

9 DAS SPIELEN DES BALLE

Jede Mannschaft muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraumes spielen (ausgenommen *Regel 10.1.2*). Der Ball darf aber von ausserhalb der eigenen Freizone sowie über dem Schreibertisch auf seiner gesamten Länge zurückgespielt werden.

Abb. 1b

9.1 BERÜHRUNGEN PRO MANNSCHAFT

Jede Berührung eines im Spiel befindlichen Spielers mit dem Ball wird als Schlag bezeichnet.

Eine Mannschaft hat das Recht auf höchstens drei Berührungen (zusätzlich zum Block), um den Ball zurückzuspielen. Werden mehr ausgeführt, begeht die Mannschaft den Fehler „VIER BERÜHRUNGEN“.

14.4.1

9.1.1 AUFEINANDER FOLGENDE BERÜHRUNGEN

Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal direkt nacheinander berühren (ausgenommen *Regeln 9.2.3, 14.2 und 14.4.2*).

9.2.3, 14.2,
14.4.2

9.1.2 GLEICHZEITIGE BERÜHRUNGEN

Zwei oder drei Spieler dürfen den Ball gleichzeitig berühren.

9.1.2.1 Wenn zwei (oder drei) Mitspieler den Ball gleichzeitig berühren, so zählt dies als zwei (oder drei) Berührungen (ausser beim Block). Wenn mehrere Spieler versuchen, den Ball zu erreichen, aber nur einer berührt ihn, zählt dies als eine Berührung. Ein Zusammenprall von Spielern stellt keinen Fehler dar.

9.1.2.2 Wenn zwei Gegner den Ball oberhalb des Netzes gleichzeitig berühren und der Ball im Spiel bleibt, hat die Mannschaft, auf deren Seite der Ball fällt, das Recht auf drei weitere Berührungen. Geht ein solcher Ball „aus“, ist dies ein Fehler der Mannschaft auf der gegenüberliegenden Seite.

9.1.2.3 Führen gleichzeitige Ballberührungen von zwei Gegnern oberhalb des Netzes zu einer längeren Ballberührung, so läuft das Spiel weiter, selbst wenn der Kontakt über dem gegnerischen Spielfeld erfolgt ist.

9.1.3 BERÜHRUNG MIT HILFESTELLUNG

Innerhalb der Spielfläche darf ein Spieler weder von einem Mitspieler noch durch irgendein Gerät oder einen Gegenstand Unterstützung erhalten, um den Ball zu spielen.

1

Ist jedoch ein Spieler im Begriff, einen Fehler zu begehen (das Netz zu berühren oder die Mittellinie zu überqueren etc.), darf er von einem Mitspieler daran gehindert oder zurückgehalten werden.

1.3.3, 11.4.4

9.2 MERKMALE DER BALLBERÜHRUNG

9.2.1 Der Ball darf jeden Körperteil berühren.

9.2.2 Der Ball darf nicht gehalten und/oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurückprallen.

9.2.3 Der Ball darf mehrere Körperteile berühren, wenn dies gleichzeitig geschieht.

Ausnahmen:

9.2.3.1 Beim Block sind aufeinander folgende Ballberührungen eines oder mehrerer Spieler erlaubt, wenn diese innerhalb einer Aktion geschehen.

9.2.3.2 Beim ersten Kontakt einer Mannschaft darf der Ball mehrere Körperteile nacheinander berühren, vorausgesetzt, diese Berührungen erfolgen innerhalb einer Aktion.

9.3 FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLES

9.3.1 VIER BERÜHRUNGEN: Eine Mannschaft berührt den Ball viermal, bevor er zurückgespielt wird.

9.3.2 BERÜHRUNG MIT HILFESTELLUNG: Ein Spieler bedient sich innerhalb der Spielfläche der Hilfe eines Mitspielers oder eines Gerätes/Gegenstandes, um den Ball zu spielen.

9.3.3 GEHALTENER BALL: Der Ball wird gehalten und/oder geworfen, er prallt nach der Berührung nicht zurück.

9.3.4 DOPPELBERÜHRUNG: Ein Spieler berührt den Ball zweimal direkt nacheinander, oder der Ball berührt mehrere Körperteile nacheinander.

9.3.3,
Abb. 11 ⁽¹⁶⁾

14.1.1, 14.2

9.1, 14.4

9.1,
Abb. 11 ⁽¹⁸⁾

9.1.3

9.2.2,
Abb. 11 ⁽¹⁶⁾

9.2.3,
Abb. 11 ⁽¹⁷⁾

10	BALL AM NETZ	
10.1	BALL ÜBERQUERT DAS NETZ	
10.1.1	Der zum Feld des Gegners gespielte Ball muss innerhalb des Überquerungssektors über das Netz fliegen. Der Überquerungssektor ist der Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der begrenzt wird:	2.4, 10.2, Abb. 5a
10.1.1.1	unten durch die Oberkante des Netzes,	2.2
10.1.1.2	seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung,	2.4
10.1.1.3	oben durch die Decke.	
10.1.2	Ein Ball, der die Netzebene nach der ersten Berührung der Mannschaft vollständig oder teilweise im Bereich des Aussensektors in die Freizone des Gegners durchquert hat, darf im Rahmen der zulässigen Anzahl der Berührungen zurückgespielt werden, vorausgesetzt, dass:	9.1, Abb. 5b
10.1.2.1	das Spielfeld des Gegners vom Spieler nicht berührt wird (ausgenommen der Fall in Regel 11.2.2.1),	11.2.2
10.1.2.2	der Ball beim Zurückspielen die Netzebene wieder vollständig oder teilweise im Bereich des Aussensektors auf derselben Seite des Feldes durchquert; andernfalls ist der Ball „aus“. Die gegnerische Mannschaft darf diese Aktion nicht behindern.	11.4.4, Abb. 5b
10.1.2.3	Ein Ball, der die Netzebene nach der zweiten oder dritten Berührung der Mannschaft vollständig oder teilweise im Bereich des Aussensektors in die Freizone des Gegners durchquert hat, darf nicht zurückgespielt werden und ist im Moment der Durchquerung der Netzebene als Ball „aus“ zu bewerten.	Abb. 5b
10.1.3	Ein Ball, der unter dem Netz in Richtung gegnerisches Feld fliegt, ist solange im Spiel, bis er die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchquert hat.	23.3.2.3f, Abb. 5a, Abb. 11 ⁽²²⁾
10.2	BALL BERÜHRT DAS NETZ	
	Der Ball darf das Netz beim Überqueren berühren.	10.1.1
10.3	BALL IM NETZ	
10.3.1	Ein ins Netz gespielter Ball darf im Rahmen der drei Berührungen der Mannschaft weitergespielt werden.	9.1
10.3.2	Wenn durch den Ball die Maschen des Netzes beschädigt werden oder das Netz heruntergerissen wird, ist der Spielzug zu annullieren und zu wiederholen.	

11	SPIELER AM NETZ	
11.1	ÜBER DAS NETZ REICHEN	
11.1.1	Ein Spieler darf beim Blocken den Ball auf der gegnerischen Seite des Netzes berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners nicht vor dessen Angriffsschlag behindert.	14.1, 14.3
11.1.2	Nach dem Angriffsschlag darf ein Spieler seine Hände über das Netz führen, wenn der erste Kontakt mit dem Ball im eigenen Spielraum stattgefunden hat und der Ball nicht gehalten oder geworfen wird.	
11.2	EINDRINGEN UNTERHALB DES NETZES	
11.2.1	Das Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ist erlaubt, wenn dabei das Spiel des Gegners nicht beeinflusst wird.	
11.2.2	Eindringen in das gegnerische Feld über die Mittellinie:	1.3.3, 11.2.2.1, Abb. 11 (22)
11.2.2.1	Die Berührung des gegnerischen Feldes mit einem Fuss (beiden Füßen) ist gestattet, wenn ein Teil des (der) übertretenden Fusses (Füsse) sich auf der Mittellinie oder direkt über ihr befindet (befinden) und diese Aktion das Spiel des Gegners nicht beeinflusst.	1.3.3, Abb. 11 (22)
11.2.2.2	Das Berühren des gegnerischen Feldes mit irgendeinem Körperteil oberhalb der Füße ist erlaubt, wenn dabei das Spiel des Gegners nicht beeinflusst wird.	1.3.3, 11.2.2.1, Abb. 11 (22)
11.2.3	Nachdem der Ball aus dem Spiel ist, darf ein Spieler in das gegnerische Feld eindringen.	8.2
11.2.4	Ein Spieler darf in die gegnerische Freizone eindringen, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners nicht beeinflusst.	
11.3	KONTAKT MIT DEM NETZ	
11.3.1	Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz innerhalb der Antennen ist ein Fehler, wenn die Berührung während einer Aktion stattfindet, in der er den Ball spielt. Ballspielaktionen umfassen (unter anderem) den Absprung, das Schlagen des Balles (oder ein diesbezüglicher Versuch) und die sichere Landung – bereit für eine neue Spielaktion.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, Abb. 3
11.3.2	Die Spieler dürfen Pfosten, Spannseile oder jeden anderen Gegenstand ausserhalb der Antennen, einschliesslich das Netz selbst, berühren, vorausgesetzt, dass das Spielgeschehen dadurch nicht beeinflusst wird (ausgenommen im Fall von Regel 9.1.3).	Abb. 3
11.3.3	Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und dadurch das Netz einen Gegner berührt.	

11.4 SPIELERFEHLER AM NETZ

11.4.1	Ein Spieler berührt den Ball im Spielraum des Gegners vor dem gegnerischen Angriffsschlag.	11.1.1, Abb. 11 (20)
11.4.2	Ein Spieler dringt in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ein und beeinflusst das Spiel des Gegners.	11.2.1
11.4.3	Ein Spieler dringt mit seinem Fuss (seinen Füßen) vollständig in das gegnerische Feld ein.	11.2.2.2, Abb. 11 (22)
11.4.4	Ein Spieler beeinflusst das Spiel u.a. durch: - Berührung des Netzes innerhalb der Antennen oder der Antenne selbst während einer Aktion, in der er den Ball spielt, - Verwendung des Netzes innerhalb der Antennen als Stütze oder Stabilisierungshilfe, - Erlangung eines ungerechtfertigten Vorteils gegenüber dem Gegner durch Berührung des Netzes, - Aktionen, die den Gegner an seinem rechtmässigen Versuch, den Ball zu spielen, behindern, - sich festhalten am Netz oder herunterziehen des Netzes. Jeder Spieler, der sich nahe bei einem Ball befindet, wenn dieser gespielt wird, und der selber versucht, den Ball zu spielen, nimmt an einer Ballspielaktion teil, selbst wenn keine Berührung des Balles stattfindet. Die Berührung des Netzes ausserhalb der Antenne(n) stellt jedoch keinen Fehler dar (ausgenommen im Fall von <i>Regel 9.1.3</i>).	Abb. 11 (19) 11.3.1

12	AUFSCHLAG	
	Der Aufschlag ist die Handlung, durch die der in der Aufschlagzone befindliche rechte Hinterspieler den Ball ins Spiel bringt.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1	ERSTER AUFSCHLAG IM SATZ	
12.1.1	Der erste Aufschlag im 1. Satz und im entscheidenden 5. Satz wird von der Mannschaft ausgeführt, die bei der Auslosung das Recht dazu erlangt hat.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Die anderen Sätze werden durch den Aufschlag derjenigen Mannschaft begonnen, die im vorangegangenen Satz nicht als erste aufgeschlagen hat.	
12.2	AUFSCHLAGREIHENFOLGE	
12.2.1	Die Spieler müssen die im Aufstellungsblatt eingetragene Aufschlagreihenfolge einhalten.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Nach dem ersten Aufschlag in einem Satz wird der nächste Aufschlagspieler wie folgt bestimmt:	12.1
12.2.2.1	Wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug gewinnt, schlägt der Spieler, der zuvor aufgeschlagen hat (bzw. sein Auswechselspieler), erneut auf.	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	Wenn die annehmende Mannschaft den Spielzug gewinnt, erhält sie das Recht zum Aufschlag und rotiert vor dem Aufschlag um eine Position. Der Spieler, der von der Position vorne-rechts zur Position hinten-rechts wechselt, führt den Aufschlag aus.	6.1.3, 7.6.2
12.3	GENEHMIGUNG DES AUFSCHLAGS	
	Der 1. Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er sich davon überzeugt hat, dass beide Mannschaften spielbereit sind und der Aufschlagspieler im Ballbesitz ist.	12, Abb. 11 ⁽¹⁾
12.4	AUSFÜHRUNG DES AUFSCHLAGS	Abb. 11 ⁽¹⁰⁾
12.4.1	Der Ball muss mit einer Hand oder einem beliebigen Teil des Armes geschlagen werden, nachdem er zuvor aus der Hand (den Händen) hochgeworfen oder losgelassen wurde.	
12.4.2	Der Ball darf nur ein Mal hochgeworfen (bzw. losgelassen) werden. Das Auftippen oder das Hin- und Herbewegen des Balles in den Händen ist erlaubt.	
12.4.3	Im Moment des Aufschlags (Schlagen des Balles) oder des Absprunghes zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagspieler weder das Spielfeld (einschliesslich der Grundlinie) noch den Boden ausserhalb der Aufschlagzone berühren. Nach dem Schlag darf er ausserhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Spielfeldes aufkommen bzw. dorthin treten.	1.4.2, 29.2.1.4, Abb. 11 ⁽²²⁾ , Abb. 12 ⁽⁴⁾
12.4.4	Der Aufschlagspieler muss den Ball nach dem Pfiff des 1. Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 8 Sekunden schlagen.	12.3, Abb. 11 ⁽¹¹⁾

12.4.5	Ein vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag wird annulliert und wiederholt.	12.3
12.5	SICHTBLOCK	Abb. 6, Abb. 11 ⁽¹²⁾ 12.5.2
12.5.1	Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dürfen dem Gegner die Sicht auf den Aufschlag (Schlagen des Balles) und auf die Flugbahn des Balles nicht durch einen individuellen oder durch einen Gruppensichtblock verdecken.	
12.5.2	Ein Spieler oder eine Gruppe von Spielern der aufschlagenden Mannschaft bilden einen Sichtblock, wenn sie während der Ausführung des Aufschlags die Arme hin und her schwenken, springen, sich seitwärts bewegen oder zusammenstehen, und dadurch sowohl den Aufschlag (Schlagen des Balles) als auch die Flugbahn des Balles verdecken, bis der Ball die senkrechte Ebene des Netzes erreicht. Sollte eines von beidem für die annehmende Mannschaft sichtbar sein, liegt kein Sichtblock vor.	12.4, Abb. 6
12.5.3	Den Spielern der aufschlagenden Mannschaft ist es nicht erlaubt, während des Aufschlags die Hände höher als den Kopf zu halten, bis der Ball die Netzebene überquert hat. Der 1. Schiedsrichter darf die Mannschaft über den Spielkapitän ermahnen (bzw. darauf hinweisen), wenn er dies als vorsätzlichen Sichtblock beurteilt.	12.4, 12.5.2, Abb. 6, Abb. 11 ⁽¹²⁾
12.6	FEHLER BEIM AUFSCHLAG	
12.6.1	AUFSCHLAGFEHLER Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel, selbst wenn der Gegner einen Positionsfehler begeht. Der Aufschlagspieler:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein,	12.2
12.6.1.2	führt den Aufschlag nicht korrekt aus.	12.4
12.6.2	FEHLER NACH DEM SCHLAGEN DES BALLES Nach dem korrekten Schlagen des Balles wird der Aufschlag als Fehler geahndet (es sei denn, ein Spieler begeht einen Positionsfehler), wenn der Ball:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt oder die senkrechte Ebene des Netzes nicht vollständig durch den Überquerungssektor überquert,	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, Abb. 11 ⁽¹⁹⁾
12.6.2.2	„aus“ geht,	8.4, Abb. 11 ⁽¹⁵⁾
12.6.2.3	über einen Sichtblock fliegt.	12.5, Abb. 11 ⁽¹²⁾
12.7	AUFSCHLAGFEHLER UND POSITIONSFEHLER	
12.7.1	Begeht der Aufschlagspieler im Augenblick des Schlagens des Balles einen Fehler (nicht ordnungsgemässe Ausführung, falsche Rotationsfolge usw.) und der Gegner einen Positionsfehler, wird der Aufschlagfehler geahndet.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1

12.7.2 War jedoch die Ausführung des Aufschlags korrekt und der Aufschlagfehler entstand erst danach (der Ball geht „aus“, Sichtblock usw.), wird der Positionsfehler als der zuerst begangene Fehler geahndet.

7.5.3, 12.6.2

13	ANGRIFFSSCHLAG	
13.1	MERKMALE DES ANGRIFFSSCHLAGS	12., 14.1.1
13.1.1	Alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffsschläge.	
13.1.2	Bei einem Angriffsschlag sind Lob-Bälle nur dann erlaubt, wenn der Ball sauber gespielt und nicht gehalten oder geworfen wird.	9.2.2
13.1.3	Ein Angriffsschlag gilt in dem Moment als ausgeführt, in dem der Ball die senkrechte Ebene des Netzes vollständig überquert hat oder von einem Gegner berührt wird.	
13.2	EINSCHRÄNKUNGEN FÜR DEN ANGRIFFSSCHLAG	
13.2.1	Ein Vorderspieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, wenn der Kontakt mit dem Ball in seinem eigenen Spielraum erfolgt (ausser <i>Regeln</i> 13.2.4 und 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2	Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, wenn dieser hinter der Vorderzone erfolgt (ausser <i>Regel</i> 13.3.6):	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, Abb. 8
13.2.2.1	beim Absprung darf (dürfen) der Fuss (die Füße) des Spielers die Angriffslinie weder berührt noch überschritten haben;	1.3.4
13.2.2.2	nach dem Schlag darf der Spieler in der Vorderzone landen.	1.4.1
13.2.3	Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag auch innerhalb der Vorderzone ausführen, wenn im Augenblick der Ballberührung ein Teil des Balles unterhalb der Netzoberkante ist.	1.4.1, 7.4.1.2, Abb. 8
13.2.4	Kein Spieler darf direkt nach dem Aufschlag des GEGNERS einen Angriffsschlag ausführen, wenn sich der Ball dabei in der Vorderzone und vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	1.4.1
13.3	FEHLER BEIM ANGRIFFSSCHLAG	
13.3.1	Ein Spieler schlägt den Ball im Spielraum der gegnerischen Mannschaft.	13.2.1, Abb. 11 (20)
13.3.2	Ein Spieler schlägt den Ball „aus“.	8.4, Abb. 11 (15)
13.3.3	Ein Hinterspieler führt in der Vorderzone einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball im Augenblick des Schlages vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, Abb. 11 (21)
13.3.4	Ein Spieler führt einen Angriffsschlag direkt nach dem Aufschlag des Gegners aus, wobei sich der Ball in der Vorderzone und vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	1.4.1, 13.2.4, Abb. 11 (21)
13.3.5	Ein Libero führt einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball im Augenblick des Schlages vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, Abb. 11 (21)

13.3.6 Ein Spieler führt nach einem oberen (Finger-)Zuspiel des in der eigenen Vorderzone befindlichen Liberos einen Angriffsschlag aus, wobei sich beim Schlag der Ball vollständig oberhalb der Netzkante befindet.

1.4.1, 19.3.1.4,
23.3.2.3e,
Abb. 11 ⁽²¹⁾

14	BLOCK	
14.1	BLOCKEN	
14.1.1	Das Blocken ist eine Aktion von in der Nähe des Netzes befindlichen und über die Netzkante reichenden Spielern, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren, unabhängig von der Höhe des Ballkontakts; aber im Augenblick des Ballkontaktes muss sich wenigstens ein Teil des Körpers über der Netzkante befinden. Nur Vorderspieler dürfen einen Block ausführen.	7.4.1.1
14.1.2	BLOCKVERSUCH Ein Blockversuch ist eine Blockaktion ohne Ballberührung.	
14.1.3	AUSGEFÜHRTER BLOCK Ein Block ist ausgeführt, wenn der Ball von einem Blockspieler berührt wird.	Abb. 7
14.1.4	GRUPPENBLOCK Ein Gruppenblock wird von zwei oder drei sich nahe beieinander befindenden Spielern vollzogen und ist ausgeführt, wenn einer von ihnen den Ball berührt.	
14.2	BLOCKBERÜHRUNG	
	Aufeinander folgende Ballkontakte (schnell und nacheinander) dürfen von einem oder mehreren am Block beteiligten Spielern erfolgen, wenn diese Berührungen innerhalb einer Aktion stattfinden.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOCKEN IM GEGNERISCHEN RAUM	Abb. 11 (20)
	Beim Blocken darf der Spieler seine Arme und Hände 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 einen Angriffsschlag vollzogen hat.	13.1.1
14.4	BLOCK UND ANZAHL DER BERÜHRUNGEN EINER MANNSCHAFT	
14.4.1	Eine Blockberührung wird nicht als Berührung für die Mannschaft angerechnet. Folglich hat die Mannschaft nach einer Blockberührung Anspruch auf drei Berührungen, um den Ball zurückzuspielen.	9.1, 14.4.2
14.4.2	Die erste Berührung nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, einschliesslich desjenigen, der den Ball während des Blocks berührt hat.	14.4.1
14.5	BLOCKEN DES AUFSCHLAGS	12, Abb. 11 (12)
	Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.	

14.6 FEHLER BEIM BLOCKEN

14.6.1	Der Blockspieler berührt den Ball im GEGNERISCHEN Raum vor dem Angriffsschlag des Gegners.	14.3, Abb. 11 ⁽²⁰⁾
14.6.2	Ein Hinterspieler oder der Libero führt einen Block aus oder ist an einem ausgeführten Block beteiligt.	14.1, 14.5, 19.3.1.3, Abb. 11 ⁽¹²⁾
14.6.3	Der gegnerische Aufschlag wird geblockt.	14.5, Abb. 11 ⁽¹²⁾
14.6.4	Der Ball wird vom Block „aus“ gespielt.	8.4
14.6.5	Der Ball wird im gegnerischen Raum ausserhalb der Antenne geblockt.	
14.6.6	Der Libero macht einen Blockversuch oder ist an einem solchen beteiligt (Einzel- oder Gruppenblock).	14.1.1, 19.3.1.3

KAPITEL 5:

UNTERBRECHUNGEN, VERZÖGERUNGEN UND PAUSEN

15 UNTERBRECHUNGEN	
Eine Unterbrechung ist die Zeit zwischen einem abgeschlossenen Spielzug und dem Pfiff des 1. Schiedsrichters zum nächsten Aufschlag.	6.1.3, 8.1, 8.2
Die einzigen REGULÄREN Spielunterbrechungen sind AUSZEITEN und (Spieler-) AUSWECHSLUNGEN.	15.4, 15.5, 24.2.6
15.1 ANZAHL DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN	
Jede Mannschaft darf in jedem Satz höchstens 2 Auszeiten und 6 Spielerauswechslungen beantragen.	6.2, 15.4, 15.5
15.2 REIHENFOLGE DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN	
15.2.1 Jede Mannschaft darf innerhalb der gleichen Unterbrechung eine oder zwei Auszeiten und eine (Spieler-)Auswechslung nacheinander beantragen (egal in welcher Reihenfolge).	15.4, 15.5
15.2.2 Eine Mannschaft darf jedoch während ein und derselben Unterbrechung keine aufeinander folgenden Anträge auf (Spieler-)Auswechslung stellen. Im Rahmen desselben Antrages auf Auswechslung können aber zwei oder mehr Spieler gleichzeitig ausgewechselt werden.	15.5, 15.6.1, 15.6.2
15.2.3 Zwischen zwei separaten Anträgen auf (Spieler-)Auswechslung durch die gleiche Mannschaft muss ein abgeschlossener Spielzug liegen (ausgenommen bei einer erzwungenen Auswechslung wegen einer Verletzung/Krankheit oder Hinausstellung/Disqualifikation; <i>Regeln 15.5.2, 15.7 und 15.8</i>).	6.1.3, 15.5
15.2.4 Es ist nicht gestattet, irgendeine reguläre Spielunterbrechung zu beantragen, nachdem ein entsprechender Antrag während der gleichen Unterbrechung (d.h. vor dem Ende des nächsten abgeschlossenen Spielzugs) bereits zurückgewiesen und mit einer Verwarnung wegen Spielverzögerung geahndet wurde.	16.1.2

15.3 ANTRÄGE AUF REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN		
15.3.1	Reguläre Spielunterbrechungen dürfen ausschliesslich vom Trainer oder bei dessen Abwesenheit vom Trainerassistenten oder vom Spielkapitän beantragt werden.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15
15.3.2	Eine Auswechslung vor Satzbeginn ist möglich und wird als reguläre Auswechslung in diesem Satz eingetragen.	7.3.4
15.4 AUSZEITEN		
15.4.1	Anträge auf Auszeiten müssen durch Zeigen des entsprechenden Handzeichens (während einer Unterbrechung) verlangt werden, wenn der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Pfiff zum Aufschlag erfolgt ist. Alle beantragten Auszeiten dauern 30 Sekunden. Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben kann die Länge der Auszeiten auf Antrag des Organisators angepasst werden, falls die FIVB einen solchen Antrag bewilligt. Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben muss zum Antrag auf Auszeit der Summer verwendet und anschliessend das Handzeichen gezeigt werden.	6.1.3, 8.2, 12.3, Abb. 11 ⁽⁴⁾
15.4.2	Während aller Auszeiten müssen sich die im Spiel befindenden Spieler in die Freizone nahe ihrer Bank begeben.	Abb. 1b
15.5 AUSWECHSLUNG		
15.5.1	Eine Auswechslung ist die Handlung, bei der ein Spieler, ausgenommen der Libero oder dessen Austauschspieler, nachdem er vom Schreiber im Matchblatt eingetragen wurde, im Spiel die Position eines anderen Spielers einnimmt, der seinerseits das Spielfeld zu diesem Zeitpunkt verlassen muss.	6.1.3, 8.2, 12.3, 15.10, 19.3.2.1, Abb. 11 ⁽⁵⁾
15.5.2	Wenn die Auswechslung infolge Verletzung/Krankheit eines Spielers auf dem Spielfeld vorgenommen werden muss, hat der Trainer (oder Spielkapitän) den Antrag auf Auswechslung durch Zeigen des entsprechenden Handzeichens zu stellen.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 15.7, Abb. 11 ⁽⁵⁾
15.6 AUSWECHSELBESCHRÄNKUNGEN		
15.6.1	Ein Spieler der Startaufstellung kann das Spiel nur einmal pro Satz verlassen und wieder eingewechselt werden, letzteres nur auf seine ursprüngliche Position in der Aufstellung.	7.3.1
15.6.2	Ein Auswechselspieler darf in einem Satz nur einmal für einen Spieler der Startaufstellung eingewechselt werden, und er kann nur gegen diesen wieder ausgewechselt werden.	7.3.1

15.7 AUSNAHMSWEISE AUSWECHSLUNG

Ein Spieler (ausser der Libero), der wegen Verletzung/Krankheit oder Hinausstellung/Disqualifikation das Spiel nicht fortsetzen kann, muss regulär ausgewechselt werden. Ist dies nicht möglich, darf die Mannschaft ihn AUSNAHMSWEISE, über die Beschränkungen von *Regel 15.6* hinaus, auswechseln.

15.6, 19.4.3,
21.3.2, 21.3.3,
Abb. 11 ⁽⁵⁾

Eine ausnahmsweise Auswechslung bedeutet, dass jeder Spieler, der sich zum Zeitpunkt der Verletzung/Krankheit/Hinausstellung/Disqualifikation nicht auf dem Feld befindet (ausgenommen der Libero, der zweite Libero oder deren regulärer Austauschspieler), für den verletzten/kranken/hinausgestellten/disqualifizierten Spieler eingewechselt werden darf. Der verletzte/ranke/hinausgestellte Spieler, welcher mittels ausnahmsweiser Auswechslung ausgewechselt wurde, darf nicht mehr ins Spiel zurückkehren.

Eine ausnahmsweise Auswechslung wird in keinem Fall als reguläre Auswechslung angerechnet, muss aber auf dem Matchblatt eingetragen und in der Gesamtzahl der Auswechslungen in diesem Satz und im Spiel mitgezählt werden.

15.8 AUSWECHSLUNG WEGEN HINAUSSTELLUNG ODER DISQUALIFIKATION

Ein HINAUSGESTELLTER oder DISQUALIFIZIERTER Spieler muss sofort regulär ausgewechselt werden. Ist dies nicht möglich, hat die Mannschaft das Recht, eine ausnahmsweise Auswechslung vorzunehmen. Ist dies auch nicht möglich, wird die Mannschaft für UNVOLLSTÄNDIG erklärt.

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 15.7,
21.3.2, 21.3.3,
Abb. 11 ⁽⁵⁾

15.9 IRREGULÄRE AUSWECHSLUNG

15.9.1 Eine Auswechslung ist irregulär, wenn sie die Beschränkungen von *Regel 15.6* überschreitet (ausgenommen der Fall von *Regel 15.7*) oder wenn ein nicht auf dem Matchblatt eingetragener Spieler daran beteiligt ist.

7.3.5.4

15.9.2 Wenn eine Mannschaft eine irreguläre Auswechslung ausgeführt hat und das Spiel fortgeführt wurde, muss in folgender Reihenfolge verfahren werden:

8.1, 15.6

15.9.2.1 die Mannschaft wird mit einem Punkt und Aufschlag für den Gegner sanktioniert,

6.1.3

15.9.2.2 die Auswechslung muss berichtigt werden,

15.9.2.3 die von der schuldhaften Mannschaft seit dem Begehen des Fehlers erzielten Punkte werden annulliert; die Punkte der gegnerischen Mannschaft bleiben erhalten.

15.10 VERFAHREN DER AUSWECHSLUNG

15.10.1 Die Auswechslung findet in der Auswechselzone statt.

1.4.3, Abb. 1b

15.10.2 Eine Auswechslung darf nur so lange dauern, wie für das Eintragen in das Matchblatt und das Betreten und Verlassen des Spielfeldes durch die Spieler benötigt wird.

15.10, 24.2.6
27.2.2.3

15.10.3.1	Der eigentliche Antrag auf Auswechslung beginnt im Augenblick des Betretens der Auswechselzone durch den (die) spielbereiten Auswechselspieler während einer Unterbrechung. Der Trainer muss das entsprechende Handzeichen für den Antrag auf Spielerauswechslung nicht zeigen, ausgenommen die Auswechslung erfolgt wegen einer Verletzung/Krankheit oder vor Beginn des Satzes.	1.4.3, 15
15.10.3.2	Ist der Spieler im Augenblick des Antrags nicht bereit, wird die Auswechslung nicht genehmigt und die Mannschaft erhält eine Sanktion wegen Verzögerung.	16.2, Abb. 9
15.10.3.3	Der Antrag auf Auswechslung wird vom Schreiber oder 2. Schiedsrichter entgegengenommen und durch die Benützung eines Summers oder der Pfeife angezeigt. Der 2. Schiedsrichter genehmigt die Auswechslung.	24.2.6
Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben werden nummerierte (Auswechsel-)Tafeln zur Vereinfachung der Auswechslung verwendet (ausser wenn elektronische Geräte zur Übermittlung der Daten an den Schreiber verwendet werden).		
15.10.4	Beabsichtigt eine Mannschaft, gleichzeitig mehr als eine Auswechslung durchzuführen, so müssen alle Spieler, welche eingewechselt werden sollen, die Auswechselzone gleichzeitig betreten, um zum gleichen Antrag zu gehören. In einem solchen Fall müssen die Auswechslungen nacheinander durchgeführt werden, ein Spielerpaar nach dem anderen. Wenn eine der beantragten Auswechslungen irregulär ist, so wird (werden) die reguläre(n) Auswechslung(en) gestattet und die irreguläre Auswechslung wird zurückgewiesen und mit einer Sanktion wegen Verzögerung geahndet.	1.4.3, 15.2.2
15.11 NICHT ORDNUNGSGEMÄSSE ANTRÄGE		
15.11.1	Es ist nicht ordnungsgemäss, eine reguläre Spielunterbrechung zu beantragen:	15
15.11.1.1	während eines Spielzuges oder im Augenblick bzw. nach dem Pfiff zum Aufschlag,	6.1.3, 12.3, 15.4.1, 15.10.3.1
15.11.1.2	durch ein dazu nicht berechtigtes Mannschaftsmitglied,	5.1.2.3, 5.2.3.3, 15.3.1
15.11.1.3	für eine zweite Spielerauswechslung durch dieselbe Mannschaft innerhalb der gleichen Unterbrechung (das heisst vor Ende des nächsten abgeschlossenen Spielzuges), ausgenommen bei Verletzung/Krankheit/Hinausstellung/Disqualifikation eines Spielers auf dem Spielfeld,	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 27.2.2.6
15.11.1.4	nachdem die zulässige Anzahl der Auszeiten und Spielerauswechslungen bereits ausgeschöpft wurde.	15.1
15.11.2	Der erste nicht ordnungsgemässe Antrag einer Mannschaft in einem Spiel, der das Spiel nicht beeinflusst oder verzögert, wird ohne weitere Folgen zurückgewiesen, muss jedoch auf dem Matchblatt eingetragen werden.	16.1, 27.2.2.6
15.11.3	Jeder weitere nicht ordnungsgemässe Antrag durch dieselbe Mannschaft in einem Spiel stellt eine Verzögerung dar.	16.1.4, Abb. 11 (25)

16 SPIELVERZÖGERUNGEN

16.1 ARTEN VON VERZÖGERUNGEN

Eine nicht ordnungsgemässe Handlung einer Mannschaft, die davon abhält, das Spiel wieder aufzunehmen, ist eine Verzögerung; dazu gehört u.a.:

- | | | |
|--------|---|---------|
| 16.1.1 | die Verzögerung von regulären Spielunterbrechungen, | 15.10.2 |
| 16.1.2 | die Verlängerung von Unterbrechungen nach der Aufforderung, das Spiel fortzusetzen, | 15 |
| 16.1.3 | die Beantragung einer irregulären Auswechslung, | 15.9 |
| 16.1.4 | die Wiederholung eines nicht ordnungsgemässen Antrages, | 15.11.3 |
| 16.1.5 | die Verzögerung des Spiels durch ein Mannschaftsmitglied. | |

16.2 SANKTIONEN FÜR VERZÖGERUNGEN

Abb. 9

- | | | |
|----------|---|-----------------------------------|
| 16.2.1 | „Verwarnung wegen Verzögerung“ oder „Bestrafung wegen Verzögerung“ sind Mannschaftssanktionen. | |
| 16.2.1.1 | Sanktionen wegen Verzögerung sind über das ganze Spiel wirksam. | 6.3 |
| 16.2.1.2 | Alle Sanktionen wegen Verzögerung werden im Matchblatt eingetragen. | 27.2.2.6 |
| 16.2.2 | Die erste Verzögerung durch ein Mannschaftsmitglied in einem Spiel wird mit einer „VERWARNUNG WEGEN VERZÖGERUNG“ geahndet. | 4.1.1,
Abb. 11 ⁽²⁵⁾ |
| 16.2.3 | Die zweite und die folgenden Verzögerungen jeglicher Art durch irgendein Mitglied derselben Mannschaft im selben Spiel werden als Fehler mit einer „BESTRAFUNG WEGEN VERZÖGERUNG“ geahndet: ein Punkt und Aufschlag für den Gegner. | 6.1.3,
Abb. 11 ⁽²⁵⁾ |
| 16.2.4 | Sanktionen wegen Verzögerung vor und zwischen den Sätzen werden im folgenden Satz wirksam. | 18.1 |

17 SPIELUNTERBRECHUNGEN IN AUSNAHMEFÄLLEN		
17.1	VERLETZUNG/KRANKHEIT	8.1
17.1.1	Wenn sich ein ernsthafter Unfall ereignet, während der Ball im Spiel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und der medizinischen Hilfe gestatten, das Feld zu betreten. Der Spielzug wird anschliessend wiederholt.	6.1.3
17.1.2	Kann ein verletzter/kranker Spieler weder regulär noch ausnahmsweise ausgewechselt werden, wird dem Spieler eine Wiederherstellungszeit von 3 Minuten gewährt, jedoch nur einmal je Spieler in einem Spiel. Kann der Spieler nicht weiterspielen, wird seine Mannschaft für unvollständig erklärt.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	ÄUSSERE BEEINTRÄCHTIGUNG	
	Tritt während des Spiels eine äussere Beeinträchtigung auf, wird das Spiel unterbrochen und der Spielzug wiederholt.	6.1.3, Abb. 11 ⁽²³⁾
17.3	LÄNGERE UNTERBRECHUNGEN	
17.3.1	Wenn durch unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrochen wird, entscheiden der 1. Schiedsrichter, die Organisatoren und, falls vorhanden, die Wettkampfleitung, welche Massnahmen zu treffen sind, um wieder normale Bedingungen herzustellen.	23.2.3
17.3.2	Falls die Gesamtdauer einer oder mehrerer Unterbrechungen 4 Stunden nicht überschreitet, so ist:	17.3.1
17.3.2.1	wenn das Spiel auf demselben Spielfeld wieder aufgenommen wird, der Satz mit gleichem Spielstand, gleichen Spielern (ausgenommen hinausgestellte oder disqualifizierte Spieler) und gleichen Positionen fortzusetzen. Die Resultate der vorangegangenen Sätze bleiben bestehen;	1, 7.3
17.3.2.2	wenn das Spiel auf einem anderen Spielfeld wieder aufgenommen wird, der unterbrochene Satz zu annullieren und mit den gleichen Spielern und der gleichen Startaufstellung zu wiederholen (ausgenommen hinausgestellte oder disqualifizierte Spieler); alle eingetragenen Sanktionen werden ebenfalls beibehalten. Die Resultate der vorangegangenen Sätze bleiben bestehen.	7.3, 21.4.1, Abb. 9
17.3.3	Bei einer oder mehreren Unterbrechungen mit einer Gesamtdauer von mehr als 4 Stunden ist das ganze Spiel zu wiederholen.	

18 PAUSEN UND SEITENWECHSEL

18.1 PAUSEN

Eine Pause ist die Zeit zwischen zwei Sätzen. Alle Pausen dauern 3 Minuten.

4.2.4

Während dieser Zeit werden der Seitenwechsel vorgenommen und die Aufstellungen der Mannschaften im Matchblatt eingetragen.

7.3.2, 18.2,
27.2.1.2

Die Pause zwischen dem 2. und dem 3. Satz kann auf Antrag des Organisators durch das zuständige Gremium auf 10 Minuten verlängert werden.

18.2 SEITENWECHSEL

Abb. 11 ⁽³⁾

18.2.1 Nach jedem Satz, ausser vor dem entscheidenden (5.) Satz, wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten.

7.1

18.2.2 Im entscheidenden (5.) Satz wechseln die Mannschaften unverzüglich die Spielfeldseiten, sobald die führende Mannschaft 8 Punkte erzielt hat. Die Positionen der Spieler bleiben unverändert.

6.3.2, 7.4.1,
27.2.2.5

Wird der Seitenwechsel nicht vollzogen, wenn die führende Mannschaft 8 Punkte erzielt hat, muss er ausgeführt werden, sobald der Irrtum bemerkt wird. Der Punktestand zum Zeitpunkt des Seitenwechsels bleibt unverändert.

KAPITEL 6:

DER LIBERO

19	DER LIBERO	
19.1	BENENNUNG DES LIBEROS	5
19.1.1	Jede Mannschaft hat das Recht, in ihrer Spielerliste auf dem Matchblatt bis zu zwei spezialisierte Defensivspieler zu benennen: „Liberos“.	4.1.1
	Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben für Erwachsene müssen zwingend 2 Liberos in der Mannschaftsliste aufgeführt werden, falls eine Mannschaft mehr als 12 Spieler im Matchblatt eingetragen hat.	
19.1.2	Alle Liberos müssen auf dem Matchblatt in die dafür vorgesehenen speziellen Zeilen eingetragen werden.	5.2.2, 27.2.1.1, 28.2.1.1
19.1.3	Derjenige Libero, welcher sich auf dem Spielfeld befindet, ist der amtierende Libero. Gibt es einen weiteren Libero, ist er der zweite Libero der Mannschaft.	
	Nur ein einziger Libero darf sich zu jedem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befinden.	
19.2	AUSRÜSTUNG	4.3
	Die Liberos müssen eine Spielerkleidung (oder der neu benannte Libero eine Weste bzw. ein Leibchen) tragen, deren dominierende Farbe sich von allen anderen Farben der restlichen Mannschaftsmitglieder unterscheidet. Die Spielerkleidung der Liberos muss sich klar von derjenigen der restlichen Mannschaftsmitglieder abheben. Beide Liberos dürfen Spielerkleidung tragen, welche sich voneinander unterscheidet.	
	Die Spielerkleidung der Liberos muss auf die gleiche Art wie die der restlichen Mannschaftsmitglieder nummeriert sein.	
	Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben sollte der neu benannte Libero, sofern möglich, ein Trikot mit demselben Design und derselben Farbe tragen wie das des ursprünglichen Liberos, aber mit seiner eigenen Nummer, welche er beibehalten sollte.	
19.3	AKTIONEN MIT BETEILIGUNG DES LIBEROS	
19.3.1	SPIELAKTIONEN	
19.3.1.1	Der Libero darf für jeden Hinterspieler eingetauscht werden.	7.4.1.2
19.3.1.2	Er darf nur als Hinterspieler agieren und es ist ihm nicht erlaubt, einen Angriffsschlag, von wo auch immer (einschliesslich Spielfeld und Freizone), auszuführen, wenn sich der Ball im Augenblick der Berührung vollständig oberhalb der Netzkante befindet.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5, 23.3.2.3d

19.3.1.3	Er darf weder aufschlagen, blocken noch einen Blockversuch durchführen.	12, 12.4.1, 14.1, 14.6.2, 14.6.6, Abb. 11 ⁽¹²⁾
19.3.1.4	Ein Spieler darf nach einem oberen (Finger-)Zuspiel des in der eigenen Vorderzone befindlichen Liberos keinen Angriffsschlag ausführen, wenn sich beim Schlag der Ball vollständig oberhalb der Netzkante befindet. Erfolgt die gleiche Aktion des Liberos ausserhalb der eigenen Vorderzone, bestehen beim Angriffsschlag keine Einschränkungen.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3e, Abb. 1b
19.3.2	LIBERO-AUSTAUSCHAKTIONEN	
19.3.2.1	Austauschaktionen mit dem Libero zählen nicht als (Spieler-)Auswechslungen. Sie sind in ihrer Anzahl unbeschränkt, es muss aber ein abgeschlossener Spielzug zwischen zwei Austauschaktionen mit Libero-Beteiligung liegen (ausser eine Bestrafung bewirkt, dass die Mannschaft um eine Position rotieren und der Libero auf Position 4 gehen muss, oder der amtierende Libero ist nicht mehr in der Lage weiterzuspielen, obwohl dann kein abgeschlossener Spielzug vorliegt).	15.5 6.1.3
19.3.2.2	Der reguläre Austauschspieler kann durch den einen oder den anderen Libero ein- und wieder ausgetauscht werden. Der amtierende Libero kann nur durch denjenigen Spieler wieder ausgetauscht werden, für den er auf der entsprechenden Position eingetauscht wurde, oder durch den zweiten Libero.	
19.3.2.3	Am Anfang eines jeden Satzes darf der Libero das Spielfeld erst dann betreten, nachdem der 2. Schiedsrichter die Startaufstellung kontrolliert und den Austausch des Liberos mit einem Spieler der Startaufstellung genehmigt hat.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Andere Libero-Austauschaktionen dürfen nur stattfinden, während der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Pfiff zur Ausführung des Aufschlags erfolgt ist.	8.2, 12.3
19.3.2.5	Eine Libero-Austauschaktion nach dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags, aber bevor der Ball beim Aufschlag geschlagen wurde, soll nicht zurückgewiesen werden. Nach Ende des Spielzuges muss jedoch der Spielkapitän informiert werden, dass dies keine erlaubte Vorgehensweise ist und dass solche Vorfälle künftig mit einer Sanktion wegen Verzögerung geahndet werden.	12.3, 12.4
19.3.2.6	Bei nachfolgenden zu späten Libero-Austauschaktionen muss das Spiel sofort unterbrochen und eine Sanktion wegen Verzögerung verhängt werden. Die als nächstes aufschlagende Mannschaft ergibt sich aus der Art der Sanktion wegen Verzögerung.	16.2, Abb. 9
19.3.2.7	Der Libero und der Austauschspieler dürfen das Spielfeld nur durch die Libero-Austauschzone betreten oder verlassen.	1.4.4, Abb. 1b
19.3.2.8	Libero-Austauschaktionen müssen im Libero-Kontrollblatt (sofern ein solches verwendet wird) oder im elektronischen Matchblatt eingetragen werden.	28.2.2.1, 28.2.2.2

19.3.2.9	Eine irreguläre Libero-Austauschaktion kann u.a. beinhalten: - kein abgeschlossener Spielzug zwischen zwei Libero-Austauschaktionen; - Austausch des Liberos durch einen anderen Spieler als den zweiten Libero oder seinen regulären Austauschspieler. Eine irreguläre Libero-Austauschaktion sollte gleich behandelt werden wie eine irreguläre (Spieler-)Auswechslung: Falls die irreguläre Libero-Austauschaktion vor Beginn des nächsten Spielzuges bemerkt wird, ist sie durch die Schiedsrichter zu berichtigen und die Mannschaft erhält eine Sanktion wegen Verzögerung; falls die irreguläre Libero-Austauschaktion erst nach Ausführung des Aufschlags (Schlagen des Balles) bemerkt wird, so sind die Folgen dieselben wie bei einer irregulären (Spieler-)Auswechslung.	6.1.3, 19.3.2.1 15.9 15.9, 28.2.2.2 Abb. 9 15.9
19.4	BENENNUNG EINES NEUEN LIBEROS	
19.4.1	Ein Libero ist nicht mehr in der Lage weiterzuspielen, wenn er sich verletzt, krank wird, hinausgestellt oder disqualifiziert wird. Der Libero kann durch den Trainer oder, bei Abwesenheit eines Trainers, durch den Trainerassistenten oder den Spielkapitän als nicht mehr spielfähig bezeichnet werden, egal aus welchen Gründen.	21.3.2, 21.3.3, Abb. 9 5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1
19.4.2	MANNSCHAFT MIT EINEM LIBERO	
19.4.2.1	Falls eine Mannschaft gemäss <i>Regel 19.4.1</i> nur noch einen Libero zur Verfügung hat oder die Mannschaft auf dem Matchblatt nur einen Libero eingetragen hat, und ist dieser Libero nicht mehr in der Lage weiterzuspielen oder wird (von der Mannschaft) als nicht mehr spielfähig bezeichnet, kann der Trainer (oder der Trainerassistent oder der Spielkapitän, falls kein Trainer anwesend ist) für den Rest des Spieles jeden anderen Spieler (ausgenommen den Austauschspieler des Liberos), der im Augenblick der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld ist, als neuen Libero benennen.	5.1.2.3, 19.4.1
19.4.2.2	Wenn der amtierende Libero nicht mehr in der Lage ist weiterzuspielen, kann er durch seinen regulären Austauschspieler oder sofort und unmittelbar auf dem Spielfeld durch einen neu benannten Libero ersetzt werden. Ein Libero, der im Rahmen einer Neubenennung ersetzt wurde, darf jedoch für den Rest des Spieles nicht mehr eingesetzt werden. Befindet sich der Libero nicht auf dem Spielfeld und wird er (von der Mannschaft) als nicht mehr spielfähig bezeichnet, kann er ebenfalls im Rahmen einer Neubenennung ersetzt werden. Der Libero, welcher (von der Mannschaft) als nicht mehr spielfähig bezeichnet wird, darf ebenfalls für den Rest des Spieles nicht mehr eingesetzt werden.	

19.4.2.3	Der Trainer (oder der Trainerassistent oder der Spielkapitän, falls kein Trainer anwesend ist) nimmt Kontakt zum 2. Schiedsrichter auf und informiert ihn über die Neubenennung.	5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1
19.4.2.4	Falls ein neu benannter Libero nicht mehr in der Lage ist weiterzuspielen oder (von der Mannschaft) als nicht mehr spielfähig bezeichnet wird, sind weitere Neubenennungen gestattet.	19.4.1
19.4.2.5	Verlangt der Trainer, dass der Mannschaftskapitän als neuer Libero benannt wird, so ist dies zu gestatten.	5.1.2, 19.4.1
19.4.2.6	Im Falle der Neubenennung eines Liberos muss dessen Spielernummer in die Rubrik „Bemerkungen“ des Matchblattes sowie auf dem Libero-Kontrollblatt eingetragen werden (oder im elektronischen Matchblatt, sofern ein solches verwendet wird).	27.2.2.7, 28.2.2.1
19.4.3	MANNSCHAFT MIT ZWEI LIBEROS	
	Falls eine Mannschaft zwei Liberos auf dem Matchblatt eingetragen hat, aber einer von diesen nicht mehr in der Lage ist weiterzuspielen, hat die Mannschaft das Recht, mit nur einem Libero weiterzuspielen.	4.1.1, 19.1.1
	Es ist keine Neubenennung des Liberos zulässig, es sei denn, auch der verbleibende Libero ist für den Rest des Spiels nicht mehr einsetzbar.	19.4.1, 19.4.2
19.5	HINAUSSTELLUNG UND DISQUALIFIKATION	
	Wird ein Libero hinausgestellt oder disqualifiziert, kann er unmittelbar durch den zweiten Libero der Mannschaft ausgetauscht werden. Falls eine Mannschaft (in diesem Moment) nur einen Libero hat, hat sie das Recht, eine Neubenennung vorzunehmen.	19.4, 21.3.2, 21.3.3

KAPITEL 7:

VERHALTEN DER TEILNEHMER

20	ANFORDERUNGEN AN DAS VERHALTEN	
20.1	SPORTLICHES VERHALTEN	
20.1.1	Die Teilnehmer müssen die „Offiziellen Volleyball-Regeln“ kennen und sie befolgen.	
20.1.2	Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind in sportlichem Geist widerspruchlos anzuerkennen. Im Zweifelsfall darf nur der Spielkapitän eine Erläuterung verlangen.	5.1.2.1
20.1.3	Die Teilnehmer haben Handlungen oder Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen oder von der eigenen Mannschaft begangene Fehler zu vertuschen.	
20.2	FAIR PLAY	
20.2.1	Die Teilnehmer haben sich im Geiste des FAIR PLAY respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, Gegnern, Mitspielern und Zuschauern zu verhalten.	
20.2.2	Kommunikation zwischen allen Mannschaftsmitgliedern während des Spiels ist erlaubt.	5.2.3.4

21 UNKORREKTES VERHALTEN UND SANKTIONEN

21.1 GERINGFÜGIGE UNKORREKTHEITEN

Geringfügige Unkorrektheiten werden nicht mit Sanktionen belegt. Der 1. Schiedsrichter hat die Aufgabe vorzubeugen, dass dabei nicht ein Ausmass erreicht wird, das Sanktionen zur Folge hätte.

5.1.2, 21.3

Dies geschieht zweistufig:

Abb. 9

Stufe 1: durch Aussprechen einer mündlichen Verwarnung über den Spielkapitän.

Stufe 2: durch Zeigen der GELBEN KARTE an das (die) betreffende(n) Mannschaftsmitglied(er). Diese formelle Verwarnung ist für sich genommen noch keine Sanktion, aber ein Zeichen dafür, dass das entsprechende Mannschaftsmitglied (und darüber hinaus die gesamte Mannschaft) in diesem Spiel die Grenze zum Aussprechen von Sanktionen erreicht hat. Die gelbe Karte wird im Matchblatt eingetragen, hat aber keine unmittelbaren Auswirkungen.

Abb. 11 (6a)

21.2 UNKORREKTES VERHALTEN, DAS SANKTIONEN ZUR FOLGE HAT

Unkorrektes Verhalten eines Mannschaftsmitglieds gegenüber Offiziellen, Gegnern, Mitspielern oder Zuschauern wird je nach Schwere des Vergehens in drei Kategorien unterteilt.

4.1.1

21.2.1 *Ungebührliches Verhalten*: Verstoss gegen den Anstand oder die Moral.

21.2.2 *Beleidigendes Verhalten*: diffamierende oder beleidigende Äusserungen oder Gesten, oder jede Art verächtlicher Handlungen.

21.2.3 *Aggressives Verhalten*: tatsächlicher physischer Angriff oder aggressives bzw. bedrohliches Verhalten.

21.3 SKALA DER SANKTIONEN

Abb. 9

Je nach Schwere des Vergehens sind nach dem Urteil des 1. Schiedsrichters folgende Sanktionen anzuwenden und im Matchblatt einzutragen: Bestrafung, Hinausstellung oder Disqualifikation.

21.2, 27.2.2.6

21.3.1 BESTRAFUNG

Abb. 11 (6b)

Das erste ungebührliche Verhalten eines beliebigen Mannschaftsmitglieds in einem Spiel wird mit einem Punkt und Aufschlag für den Gegner bestraft.

4.1.1, 21.2.1

21.3.2 HINAUSSTELLUNG

Abb. 11 (7)

21.3.2.1 Ein hinausgestelltes Mannschaftsmitglied muss sofort regulär/ausnahmsweise ausgewechselt werden (falls auf dem Spielfeld), darf für den Rest des Satzes nicht mehr am Spiel teilnehmen und muss sich bis zum Abschluss des laufenden Satzes in die Umkleidekabine der Mannschaft begeben. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.

4.1.1, 5.2.1,
5.3.2, Abb. 1a,
Abb. 1b

	Ein hinausgestellter Trainer verliert sein Recht, im laufenden Satz einzugreifen, und muss sich bis zum Abschluss des laufenden Satzes in die Umkleidekabine der Mannschaft begeben.	5.2.3.3
21.3.2.2	Das erste beleidigende Verhalten eines Mannschaftsmitglieds wird mit seiner Hinausstellung geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Das zweite ungebührliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit seiner Hinausstellung geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	DISQUALIFIKATION	Abb. 11 ⁽⁸⁾
21.3.3.1	Ein disqualifiziertes Mannschaftsmitglied muss sofort regulär/ausnahmsweise ausgewechselt werden (falls auf dem Spielfeld) und muss sich für den Rest des Spiels in die Umkleidekabine der Mannschaft begeben. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.	4.1.1, Abb. 1a
21.3.3.2	Der erste physische Angriff oder das erste angedeutete oder angedrohte aggressive Verhalten eines Mannschaftsmitglieds wird mit seiner Disqualifikation geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.	21.2.3
21.3.3.3	Das zweite beleidigende Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit seiner Disqualifikation geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	Das dritte ungebührliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit seiner Disqualifikation geahndet. Es gibt keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.	4.1.1, 21.2.1
21.4	ANWENDUNG DER SANKTIONEN FÜR UNKORREKTES VERHALTEN	
21.4.1	Alle Sanktionen für unkorrektes Verhalten sind persönliche Sanktionen, gültig für das gesamte Spiel und werden im Matchblatt eingetragen.	21.3, 27.2.2.6
21.4.2	Die Wiederholung eines unkorrekten Verhaltens durch dasselbe Mannschaftsmitglied im selben Spiel wird stufenweise geahndet (für jedes weitere Vergehen erhält das Mannschaftsmitglied eine höhere Sanktion).	4.1.1, 21.2, 21.3, Abb. 9
21.4.3	Eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation nach einem beleidigenden Verhalten oder nach einem aggressiven Verhalten erfordert keine vorausgegangene Sanktion.	21.2, 21.3
21.5	UNKORREKTES VERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN	
	Jedes unkorrekte Verhalten vor und zwischen den Sätzen wird gemäss <i>Regel 21.3</i> geahndet, und die Sanktionen werden im folgenden Satz wirksam.	18.1, 21.2, 21.3

21.6 ZUSAMMENFASSUNG DER SANKTIONEN UND DER VERWENDETEN KARTEN

Abb. 11 (6a, 6b, 7, 8)

Verwarnung:	keine Sanktion – Stufe 1: mündliche Verwarnung Stufe 2: anzuzeigen mittels gelber Karte	21.1
Bestrafung:	Sanktion – anzuzeigen mittels roter Karte	21.3.1
Hinausstellung:	Sanktion – anzuzeigen mittels gelber und roter Karte zusammen (in einer Hand)	21.3.2
Disqualifikation:	Sanktion – anzuzeigen mittels gelber und roter Karte getrennt (in beiden Händen)	21.3.3

TEIL II:

ABSCHNITT 2:

DIE SCHIEDSRICHTER

—

IHRE

ZUSTÄNDIGKEITEN

UND DIE OFFIZIELLEN

HANDZEICHEN

KAPITEL 8:

SCHIEDSRICHTER

22 SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN

22.1 ZUSAMMENSETZUNG

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

- dem 1. Schiedsrichter, 23
- dem 2. Schiedsrichter, 24
- dem Challenge-Schiedsrichter, 25
- dem Reserveschiedsrichter, 26
- dem Schreiber, 27, 28
- vier (zwei) Linienrichtern. 29

Ihr Standort ist in *Abbildung 10* dargestellt.

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben sind ein Challenge-Schiedsrichter (sofern das Video Challenge System benutzt wird), ein Reserve-Schiedsrichter und ein Schreiberassistent erforderlich. 25, 26, 28

22.2 VERFAHRENSWEISEN

- 22.2.1 Während des Spiels dürfen nur der 1. und 2. Schiedsrichter mit einer Pfeife Signale geben:
- 22.2.1.1 Der 1. Schiedsrichter pfeift zur Ausführung des Aufschlags, der den Spielzug eröffnet. 6.1.3, 12.3, Abb. 11 ⁽¹⁾
 - 22.2.1.2 Der 1. oder der 2. Schiedsrichter pfeifen das Ende des Spielzuges, wenn sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie die Art des Fehlers erkannt haben.
 - 22.2.2 Ist der Ball aus dem Spiel, pfeifen sie, um anzuzeigen, dass sie einen Antrag einer Mannschaft genehmigen oder zurückweisen. 5.1.2, 8.2
 - 22.2.3 Unverzüglich nach dem Pfiff eines Schiedsrichters zur Beendigung eines Spielzuges muss mit offiziellen Handzeichen Folgendes angezeigt werden: 22.2.1.2, 30.1

22.2.3.1	Pfeift der 1. Schiedsrichter den Fehler, zeigt er nacheinander an:	
	a) die Mannschaft, die aufschlagen wird,	12.2.2,
	b) die Art des Fehlers,	Abb.11 ⁽²⁾
	c) den Spieler, der den Fehler begangen hat (falls erforderlich).	
22.2.3.2	Pfeift der 2. Schiedsrichter den Fehler, zeigt er nacheinander an:	
	a) die Art des Fehlers,	
	b) den Spieler, der den Fehler begangen hat (falls erforderlich),	
	c) die Mannschaft, die aufschlagen wird, dem Handzeichen des 1. Schiedsrichters folgend.	12.2.2
	In diesem Fall zeigt der 1. Schiedsrichter nur die Mannschaft an, die aufschlagen wird, nicht aber die Art des Fehlers und nicht den Spieler, der den Fehler begangen hat.	Abb.11 ⁽²⁾
22.2.3.3	Bei einem fehlerhaften Angriffsschlag oder Blockfehler eines Hinterspielers oder Liberos zeigen beide Schiedsrichter entsprechend den <i>Regeln</i> 22.2.3.1 und 22.2.3.2 an.	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d,e, Abb. 11 ⁽²¹⁾
22.2.3.4	Im Falle eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter in dieser Reihenfolge an:	
	a) die Art des Fehlers,	17.2,
	b) die Spieler, die die Fehler begangen haben (falls erforderlich).	Abb. 11 ⁽²³⁾
	Die Mannschaft, welche als nächste aufschlägt, wird danach vom 1. Schiedsrichter angezeigt.	12.2.2, Abb. 11 ⁽²⁾

23	1. SCHIEDSRICHTER	
23.1	STANDORT	
	Der 1. Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend auf einem Schiedsrichterstuhl aus, der sich auf einer Seite in der Verlängerung des Netzes befindet, auf der gegenüberliegenden Seite des Schreibers. Seine Augenhöhe muss sich ungefähr 50 cm über der Netzkante befinden.	Abb. 1a, Abb. 1b, Abb. 10
23.2	BEFUGNISSE	
23.2.1	Der 1. Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis Ende mit Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und der Mannschaften. Während des Spiels sind seine Entscheidungen endgültig. Er ist berechtigt, die Entscheidungen der anderen Mitglieder des Schiedsgerichts aufzuheben, wenn er feststellt, dass diese sich geirrt haben. Er kann sogar ein Mitglied des Schiedsgerichts, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäss erfüllt, ersetzen lassen.	4.1.1, 6.3
23.2.2	Er kontrolliert auch die Arbeit der Ballholder und der Quick-Mopper.	3.3
23.2.3	Er hat das Recht, über alles zu entscheiden, was das Spiel betrifft, auch darüber, was in den Regeln nicht festgelegt ist.	
23.2.4	Er erlaubt keine Diskussionen über seine Entscheidungen. Der 1. Schiedsrichter gibt jedoch dem Spielkapitän auf dessen Verlangen eine Erläuterung über die Anwendung oder Auslegung der Regeln, die seiner Entscheidung zugrunde liegen. Ist der Spielkapitän mit dieser Erläuterung nicht einverstanden und entscheidet sich, gegen diese Entscheidung zu protestieren, so muss er sofort das Recht anmelden, am Ende des Spiels diesen Protest in das Matchblatt einzutragen. Der 1. Schiedsrichter muss dies zulassen.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 27.2.3.2
23.2.5	Es liegt in der Verantwortung des 1. Schiedsrichters, vor und während des Spiels zu beurteilen, ob die Spielfläche, die Ausrüstung und die äusseren Bedingungen den Spielerfordernissen entsprechen.	Kapitel 1, 23.3.1.1
23.3	ZUSTÄNDIGKEITEN	
23.3.1	Vor dem Spiel hat der 1. Schiedsrichter:	
23.3.1.1	den Zustand der Spielfläche, der Bälle und der weiteren Ausrüstung zu überprüfen;	Kapitel 1, 23.2.5
23.3.1.2	mit den Mannschaftskapitänen die Auslosung durchzuführen;	7.1
23.3.1.3	das offizielle Einspielen der Mannschaften zu überwachen.	7.2

23.3.2	Während des Spiels hat er die Befugnis:	
23.3.2.1	den Mannschaften Verwarnungen auszusprechen;	21.1
23.3.2.2	unkorrektes Verhalten und Verzögerungen zu ahnden;	16.2, 21.2, Abb. 9, Abb. 11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3	zu entscheiden über:	
	a) Fehler des Aufschlagspielers und Positionsfehler der aufschlagenden Mannschaft, einschliesslich Sichtblock;	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, Abb. 4, Abb. 6, Abb. 11 (12, 13, 22)
	b) Fehler beim Spielen des Balles;	9.3, Abb. 11 (16, 17, 18)
	c) Fehler oberhalb des Netzes und die unzulässige Berührung eines Spielers mit dem Netz, in erster Linie (aber nicht ausschliesslich) auf der Angriffsseite;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, Abb. 11 (19, 20)
	d) Fehler bei Angriffsschlägen von Libero und Hinterspielern;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, Abb. 8, Abb. 11 (21)
	e) ausgeführte Angriffsschläge eines Spielers nach einem oberen (Finger-)Zuspiel des in der eigenen Vorderzone befindlichen Liberos, wenn sich der Ball bei der Berührung oberhalb der Netzoberkante befindet;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, Abb. 11 (21)
	f) Bälle, die die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchqueren;	8.4.5, 24.3.2.7, Abb. 5a, Abb. 11 (22)
	g) den ausgeführten Block von Hinterspielern oder den Blockversuch des Liberos;	14.6.2, 14.6.6, Abb. 11 (12)
	h) den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes vollständig oder teilweise ausserhalb des Überquerungssektors in Richtung des gegnerischen Feldes überquert, oder den Kontakt des Balles mit der Antenne auf seiner Seite des Feldes;	Abb. 11 (15)
	i) den Ball, der nach dem Aufschlag sowie nach dem zweiten und dritten Schlag (einer Mannschaft) über die Antenne oder ausserhalb dieser auf seiner Seite des Feldes fliegt.	Abb. 11 (15)
23.3.3	Am Ende des Spiels überprüft und unterschreibt er das Matchblatt.	24.3.3, 27.2.3.3

24 2. SCHIEDSRICHTER

24.1 STANDORT

Der 2. Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend ausserhalb des Spielfeldes in der Nähe des Pfostens auf der dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ihm zugewandt aus.

Abb. 1a,
Abb. 1b,
Abb. 10

24.2 BEFUGNISSE

24.2.1 Der 2. Schiedsrichter ist der Assistent des 1. Schiedsrichters, hat aber auch seine eigenen Zuständigkeiten.

24.3

Falls der 1. Schiedsrichter nicht mehr in der Lage ist, seine Tätigkeit fortzusetzen, kann ihn der 2. Schiedsrichter ersetzen.

24.2.2 Er kann ohne zu pfeifen auch Fehler ausserhalb seiner Zuständigkeit anzeigen, darf aber gegenüber dem 1. Schiedsrichter nicht darauf beharren.

24.3

24.2.3 Er überwacht die Arbeit des Schreibers (der Schreiber).

27.2, 28.2

24.2.4 Er überwacht die Mannschaftsmitglieder auf der Mannschaftsbank und meldet deren unkorrektes Verhalten dem 1. Schiedsrichter.

4.2.1

24.2.5 Er überwacht die Spieler auf den Aufwärmflächen.

4.2.3

24.2.6 Er genehmigt reguläre Spielunterbrechungen, kontrolliert deren Dauer und weist nicht ordnungsgemässe Anträge zurück.

15, 15.11,
27.2.2.3

24.2.7 Er kontrolliert die Anzahl der von jeder Mannschaft in Anspruch genommenen Auszeiten und Auswechslungen und zeigt bei der zweiten Auszeit sowie bei der fünften und sechsten Auswechslung die entsprechende Anzahl dem 1. Schiedsrichter und dem betreffenden Trainer an.

15.1, 27.2.2.3

24.2.8 Im Falle einer Verletzung eines Spielers genehmigt er eine ausnahmsweise Auswechslung oder bewilligt eine Wiederherstellungszeit von 3 Minuten.

15.7, 17.1.2

24.2.9 Er überprüft den Zustand des Fussbodens, vor allem in der Vorderzone. Während des Spiels überprüft er, ob die Bälle den Regeln entsprechen.

1.2.1, 3

24.2.10 **Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben wird die unter Regel 24.2.5 aufgeführte Aufgabe durch den Reserveschiedsrichter übernommen.**

26.2.6

24.3 ZUSTÄNDIGKEITEN

24.3.1	Zu Beginn jedes Satzes, beim Seitenwechsel im entscheidenden (5.) Satz und immer, wenn es erforderlich ist, überprüft der 2. Schiedsrichter, ob die jeweiligen Positionen der Spieler auf dem Feld mit den auf den Aufstellungsblättern vermerkten übereinstimmen.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Während des Spiels entscheidet er, pfeift und zeigt an:	
24.3.2.1	das Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte und in den gegnerischen Raum unter dem Netz;	1.3.3, 11.2, Abb. 5a, Abb. 11 ⁽²²⁾
24.3.2.2	Positionsfehler der annehmenden Mannschaft;	7.5, Abb. 4, Abb. 11 ⁽¹³⁾
24.3.2.3	die unzulässige Berührung eines Spielers mit dem Netz, in erster Linie (aber nicht ausschliesslich) auf der Blockseite, und der Antenne auf seiner Seite des Feldes;	11.3.1, Abb. 11 ^(19, 15)
24.3.2.4	den ausgeführten Block von Hinterspielern, den Blockversuch eines Liberos oder einen fehlerhaften Angriffsschlag von Hinterspielern oder des Liberos;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d,e,g, Abb. 8, Abb. 11 ^(12, 21)
24.3.2.5	den Kontakt des Balles mit einem fremden Gegenstand;	8.4.2, 8.4.3, Abb. 11 ⁽¹⁵⁾
24.3.2.6	den Kontakt des Balles mit dem Boden, falls der 1. Schiedsrichter nicht in der Lage ist, diese Berührung zu sehen;	8.3
24.3.2.7	den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes vollständig oder teilweise ausserhalb des Überquerungssektors in Richtung des gegnerischen Feldes überquert, oder den Kontakt des Balles mit der Antenne auf seiner Seite des Feldes;	8.4.3, 8.4.4, Abb. 5a, Abb. 5b, Abb. 11 ⁽¹⁵⁾
24.3.2.8	den Ball, der nach dem Aufschlag sowie nach dem zweiten und dritten Schlag (einer Mannschaft) über die Antenne oder ausserhalb dieser auf seiner Seite des Feldes fliegt.	Abb. 11 ⁽¹⁵⁾
24.3.3	Am Ende des Spiels überprüft und unterschreibt er das Matchblatt.	23.3.3, 27.2.3.3

25 CHALLENGE-SCHIEDSRICHTER

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben ist ein Challenge-Schiedsrichter erforderlich, sofern das Video Challenge System (VCS) benutzt wird.

25.1 STANDORT

Der Challenge-Schiedsrichter übt seine Tätigkeit an einem abgesonderten Ort aus, der vom FIVB Technical Delegate festgelegt wird.

25.2 ZUSTÄNDIGKEITEN

- 25.2.1 Der Challenge-Schiedsrichter überwacht den Ablauf der Video Challenge und stellt sicher, dass dieser nach den gültigen Bestimmungen erfolgt.
- 25.2.2 Der Challenge-Schiedsrichter muss eine offizielle Schiedsrichteruniform tragen, während er seine Aufgaben erfüllt.
- 25.2.3 Nach erfolgreichem Ablauf der Video Challenge berät er den 1. Schiedsrichter bezüglich der Art des Fehlers.
- 25.2.4 Am Ende des Spiels unterschreibt er das Matchblatt.

26 RESERVESCHIEDSRICHTER

Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben ist ein Reserveschiedsrichter erforderlich.

26.1 STANDORT

Der Reserveschiedsrichter übt seine Tätigkeit von einem besonderen Ort her aus, welcher durch das FIVB Court Layout festgelegt wird.

26.2 ZUSTÄNDIGKEITEN

Der Reserveschiedsrichter muss:

- | | | |
|--------|---|---------------------------|
| 26.2.1 | eine offizielle Schiedsrichteruniform tragen, während er seine Aufgaben erfüllt; | |
| 26.2.2 | den 2. Schiedsrichter ersetzen, falls dieser nicht anwesend ist, nicht mehr in der Lage ist, seine Tätigkeit fortzusetzen, oder dieser den 1. Schiedsrichter ersetzt hat; | |
| 26.2.3 | vor dem Spiel und zwischen den Sätzen die (Auswechsel-)Tafeln kontrollieren (falls solche verwendet werden); | |
| 26.2.4 | vor dem Spiel und zwischen den Sätzen das Funktionieren der elektronischen Geräte der Mannschaften (zur Übermittlung der Informationen an das Schiedsgericht) überprüfen, falls ein Problem auftritt; | |
| 26.2.5 | den 2. Schiedsrichter unterstützen, die Freizone in reglementsgemäsem Zustand zu halten; | 1.1 |
| 26.2.6 | den 2. Schiedsrichter unterstützen, ein hinausgestelltes/disqualifiziertes Mannschaftsmitglied darauf hinzuweisen, sich in die Umkleidekabine der Mannschaft zu begeben; | 21.3.2.1,
21.3.3.1 |
| 26.2.7 | die Auswechselspieler auf den Aufwärmflächen und den Mannschaftsbänken überwachen; | 1.4.5, 24.2.5,
24.2.10 |
| 26.2.8 | dem 2. Schiedsrichter unmittelbar nach der Vorstellung der Spieler der Startaufstellung vier Matchbälle bringen und dem 2. Schiedsrichter einen Matchball geben, nachdem dieser die Positionen der Spieler auf dem Spielfeld überprüft hat; | 24.3.1 |
| 26.2.9 | den 1. Schiedsrichter bei der Kontrolle der Arbeit der Quick-Mopper unterstützen. | 23.2.2 |

27	SCHREIBER	
27.1	STANDORT	
	Der Schreiber erfüllt seine Aufgaben am Schreibtisch auf der dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite des Feldes und ihm zugewandt.	Abb. 1a, Abb. 1b, Abb. 10
27.2	ZUSTÄNDIGKEITEN	
	Er füllt das Matchblatt entsprechend den Regeln aus, wobei er mit dem 2. Schiedsrichter zusammenarbeitet.	
	Er benutzt einen Summer oder ein anderes akustisches Gerät, um die Schiedsrichter im Rahmen seiner Zuständigkeiten auf Regelwidrigkeiten aufmerksam zu machen oder ihnen Zeichen zu geben.	
27.2.1	Vor dem Spiel bzw. Satz hat der Schreiber:	
27.2.1.1	die Angaben über das Spiel und die Mannschaften einschliesslich der Namen und der Nummern der Liberos entsprechend den gültigen Weisungen einzutragen und die Unterschriften der (Mannschafts-)Kapitäne und Trainer einzuholen;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
27.2.1.2	die Startaufstellung jeder Mannschaft vom Aufstellungsblatt zu übertragen (oder die elektronisch übermittelten Daten zu überprüfen).	5.2.3.1, 7.3.2
	Wenn er das Aufstellungsblatt nicht rechtzeitig erhält, teilt er dies unverzüglich dem 2. Schiedsrichter mit.	5.2.3.1
27.2.2	Während des Spiels hat der Schreiber:	
27.2.2.1	die erzielten Punkte zu vermerken;	6.1
27.2.2.2	die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft zu kontrollieren und die Schiedsrichter auf einen diesbezüglichen Fehler sofort nach Ausführung des Aufschlags (Schlagen des Balles) aufmerksam zu machen;	12.2
27.2.2.3	das Recht, Anträge auf Auswechslungen entgegenzunehmen und durch Gebrauch des Summers anzuzeigen, die Auszeiten und Auswechslungen zu vermerken, ihre Anzahl zu kontrollieren und den 2. Schiedsrichter darüber zu informieren;	15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	die Schiedsrichter auf einen regelwidrigen Antrag auf eine reguläre Spielunterbrechung aufmerksam zu machen;	15.11
27.2.2.5	den Schiedsrichtern das Ende der Sätze und das Erreichen des 8. Punktes im entscheidenden (5.) Satz anzukündigen;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	alle formellen Verwarnungen, Sanktionen und nicht ordnungsgemässen Anträge einzutragen;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	nach den Anweisungen des 2. Schiedsrichters alle anderen Vorkommnisse einzutragen, wie z.B. ausnahmsweise Auswechslungen, Wiederherstellungszeiten, längere Unterbrechungen, äussere Beeinträchtigung, Neubenennung (eines Liberos) usw.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4

27.2.2.8	die Dauer der Pausen zwischen den Sätzen zu kontrollieren.	18.1
27.2.3	Am Ende des Spiels hat der Schreiber:	
27.2.3.1	das Endresultat einzutragen;	6.3
27.2.3.2	im Falle eines Protestes nach der Zustimmung des 1. Schiedsrichters eine Erklärung des Mannschafts- oder Spielkapitäns über den Vorfall, der Anlass für den Protest ist, auf dem Matchblatt einzutragen oder dem Mannschafts- bzw. Spielkapitän zu erlauben, dies selbst zu tun;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
27.2.3.3	nachdem er selbst das Matchblatt unterschrieben hat, die Unterschriften der Mannschaftskapitäne und danach der Schiedsrichter einzuholen.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28	SCHREIBERASSISTENT	
28.1	STANDORT	22.1, Abb. 1a, Abb. 1b, Abb. 10
	Der Schreiberassistent sitzt zur Ausübung seiner Aufgaben neben dem Schreiber am Schreibertisch.	
	Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben ist ein Schreiberassistent erforderlich.	
28.2	ZUSTÄNDIGKEITEN	19.3
	Er vermerkt die Libero-Austauschaktionen.	19.3.2, 19.3.2.8
	Er hilft dem Schreiber bei der Erfüllung seiner administrativen Aufgaben.	
	Sollte der Schreiber nicht mehr in der Lage sein, seine Arbeit fortzusetzen, ersetzt ihn der Schreiberassistent.	
28.2.1	Vor dem Spiel bzw. Satz hat der Schreiberassistent:	
28.2.1.1	das Libero-Kontrollblatt vorzubereiten;	
28.2.1.2	das Reserve-Matchblatt vorzubereiten.	
28.2.2	Während des Spiels hat der Schreiberassistent:	
28.2.2.1	die Daten der Libero-Austauschaktionen/Neubenennungen festzuhalten;	19.3.1.1, 19.4
28.2.2.2	die Schiedsrichter über alle Fehler bei Libero-Austauschaktionen durch Verwendung eines Summers zu informieren;	19.3.2
28.2.2.3	die manuelle Anzeigetafel am Schreibertisch zu bedienen;	
28.2.2.4	darauf zu achten, dass die Anzeigetafeln den korrekten Spielstand anzeigen und übereinstimmen;	27.2.2.1
28.2.2.5	falls notwendig das Reserve-Matchblatt auf den aktuellen Stand zu bringen und es dem Schreiber zu übergeben.	27.2.1.1
28.2.3	Am Ende des Spiels hat der Schreiberassistent:	
28.2.3.1	das Libero-Kontrollblatt zu unterschreiben und zur Kontrolle zu übergeben;	
28.2.3.2	das Matchblatt zu unterschreiben.	
	Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben, bei denen ein elektronisches Matchblatt verwendet wird, unterstützt der Schreiberassistent den Schreiber beim Anzeigen von Auswechslungen, beim Lenken der Aufmerksamkeit des 2. Schiedsrichters auf diejenige Mannschaft, welche eine Spielunterbrechung beantragt, sowie beim Erkennen von Libero-Austauschaktionen.	

29 LINIENRICHTER

29.1 STANDORT

Beim Einsatz von nur zwei Linienrichtern stehen diese an den beiden den Schiedsrichtern auf deren rechten Seite nähergelegenen Spielfeldecken, diagonal in 1 bis 2 m Abstand von der Ecke.

Abb. 1a,
Abb. 1b,
Abb. 10

Jeder kontrolliert die auf seiner Seite liegende Grund- und Seitenlinie.

Falls bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben vier Linienrichter eingesetzt werden, stehen diese in der Freizone 1 bis 3 m von jeder Spielfeldecke entfernt in der gedachten Verlängerung der Linie, die sie kontrollieren.

Abb. 10

29.2 ZUSTÄNDIGKEITEN

29.2.1 Die Linienrichter führen ihre Aufgaben durch Zeichen mit einer Fahne (40 x 40 cm) aus, um zu signalisieren:

Abb. 12

29.2.1.1 den Ball „in“ oder „aus“, wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) zu Boden fällt;

8.3, 8.4,
Abb. 12 ^(1, 2)

29.2.1.2 Berührungen der annehmenden Mannschaft von Bällen, die „aus“ sind;

8.4,

29.2.1.3 wenn der Ball die Antenne berührt, der Ball nach dem Aufschlag sowie nach dem zweiten und dritten Schlag einer Mannschaft das Netz ausserhalb des Überquerungssektors überquert usw.;

Abb. 12 ⁽³⁾
8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, Abb. 5a,
Abb. 12 ⁽⁴⁾

29.2.1.4 wenn ein Spieler (ausgenommen der Aufschlagspieler) im Augenblick des Aufschlags (Schlagen des Balles) aus seinem Spielfeld tritt;

7.4, 12.4.3,
Abb. 12 ⁽⁴⁾

29.2.1.5 Fussfehler des Aufschlagspielers;

12.4.3

29.2.1.6 jede auf ihrer Spielfeldseite stattfindende Berührung der oberen 80 cm der Antenne durch einen Spieler während seiner Ballspielaktion oder wenn dies das Spielgeschehen beeinflusst;

11.3.1, 11.4.4,
Abb. 3,
Abb. 12 ⁽⁴⁾

29.2.1.7 den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes ausserhalb des Überquerungssektors in Richtung des gegnerischen Feldes überquert oder die Antenne auf seiner Spielfeldseite berührt.

10.1.1, Abb. 5a,
Abb. 5b,
Abb. 12 ⁽⁴⁾

29.2.2 Auf Verlangen des 1. Schiedsrichters muss ein Linienrichter sein Zeichen wiederholen.

30 OFFIZIELLE ZEICHEN

30.1 HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

Abb. 11

Die Schiedsrichter müssen den Grund für ihren Pfiff (die Art des gepfiffenen Fehlers oder die Art der genehmigten Unterbrechung) durch das offizielle Handzeichen anzeigen. Das Zeichen wird für einen Moment beibehalten. Wenn es mit einer Hand ausgeführt wird, dann mit derjenigen auf der Seite der Mannschaft, die den Fehler begangen oder den Antrag gestellt hat.

30.2 FAHNENZEICHEN DER LINIENRICHTER

Abb. 12

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

TEIL II:
ABSCHNITT 3:
DIAGRAMME

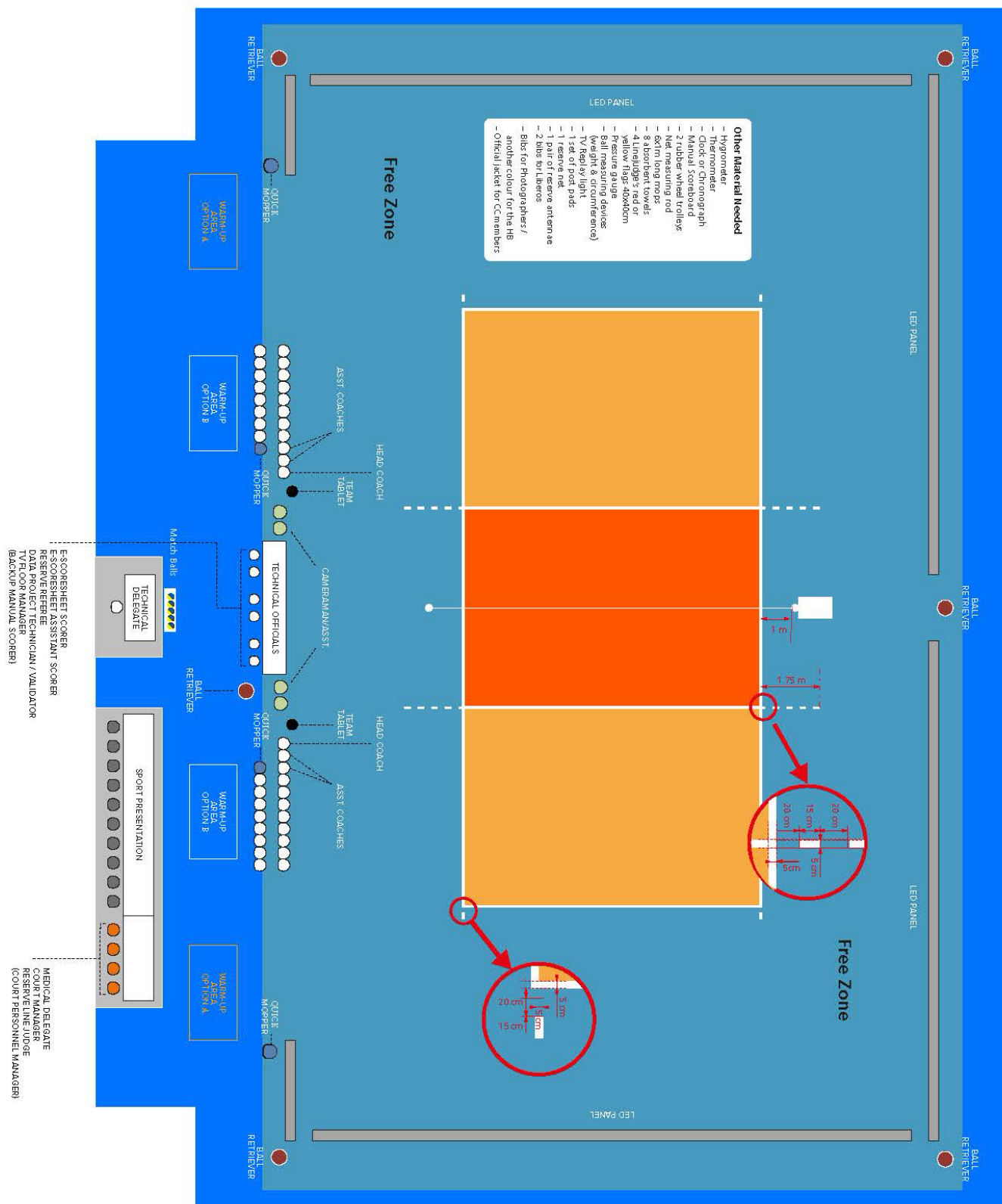
PARTIE II:
SECTION 3:
DIAGRAMMES

ABB. 1A WETTKAMPFBEREICH

FIG. 1A AIRE DE CONTROLE DE LA COMPETITION

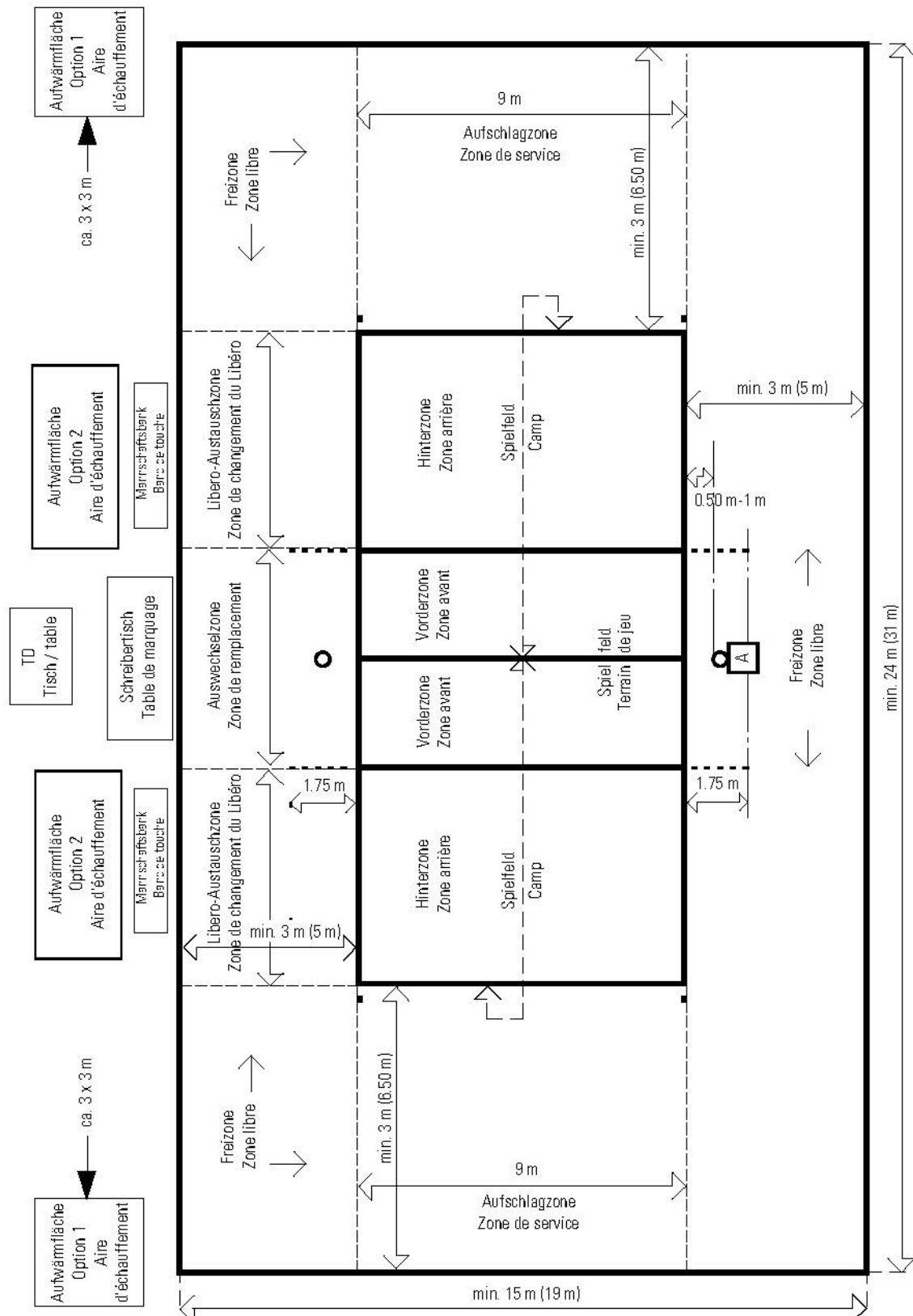
Regeln / Règles:

1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1

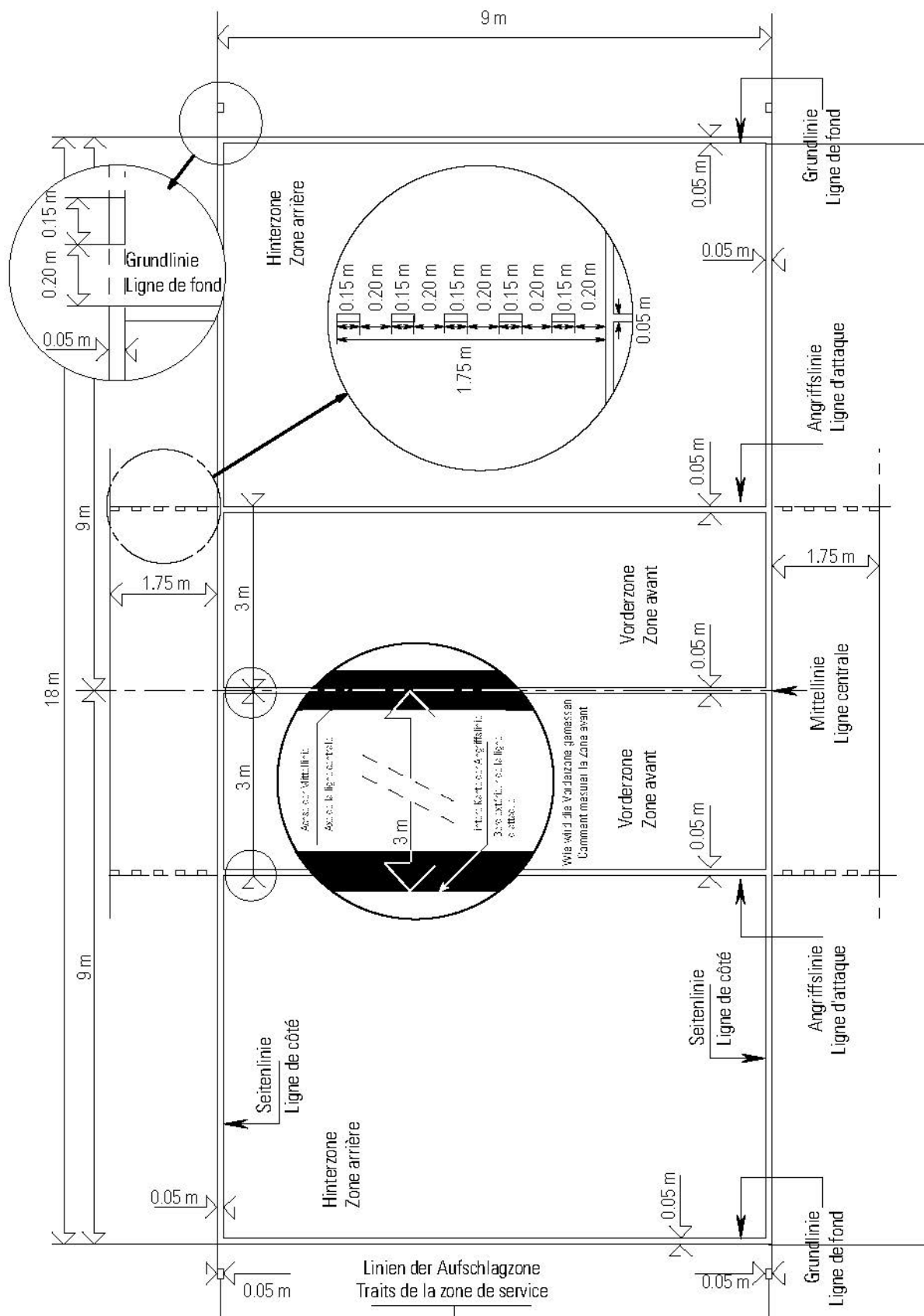


Regeln / Règles: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

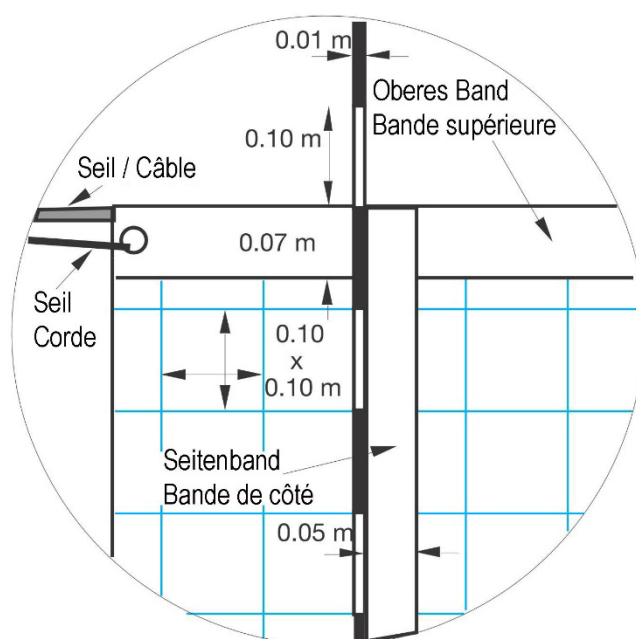
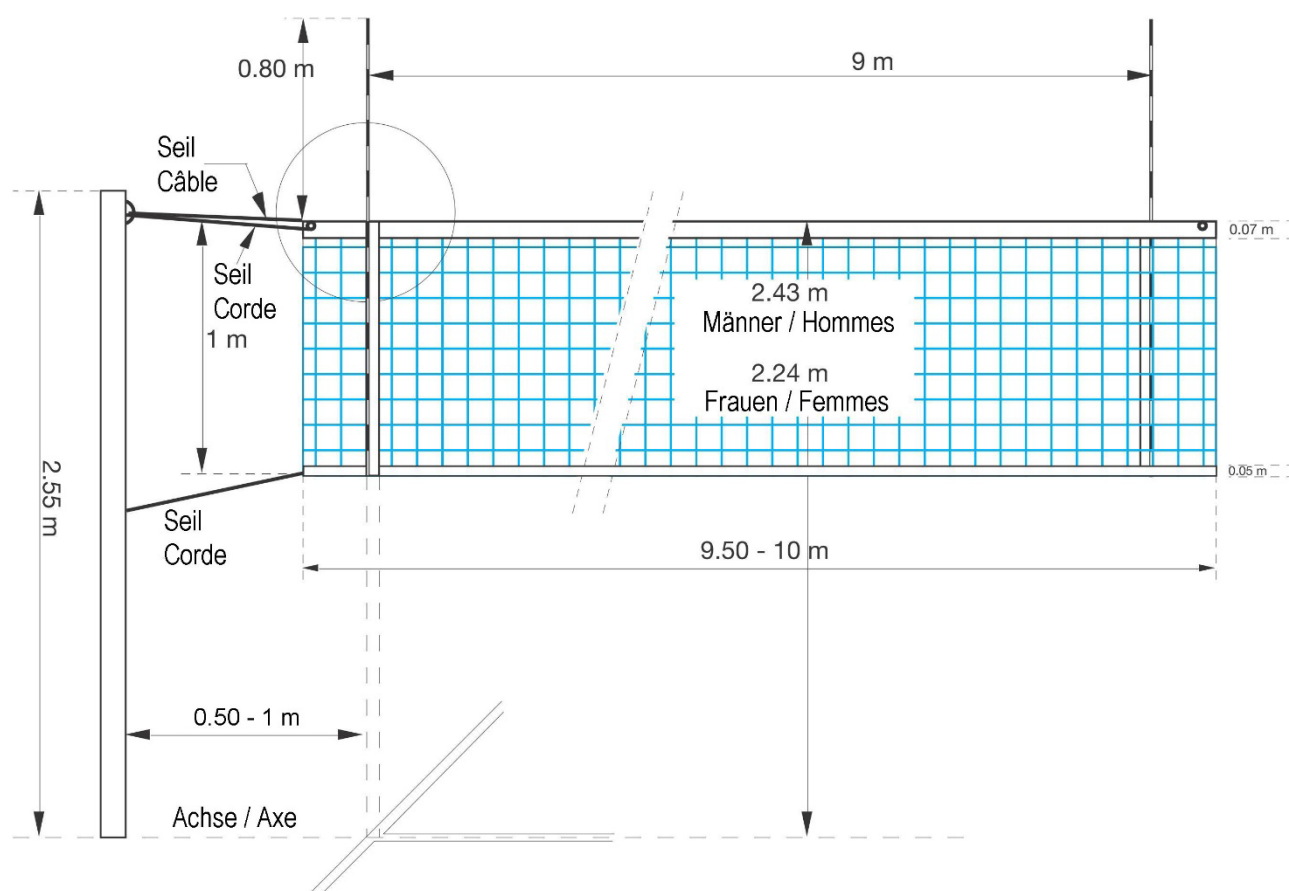
In (...) angegebene Werte sind gültig für FIVB-, World- und Official-Wettbewerbe. / Les valeurs entre (...) sont valables pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles.



Regeln / Règles: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1



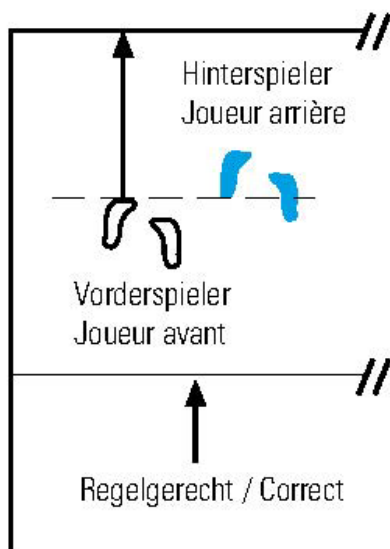
Regeln / Règles: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6



Regeln / Règles: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

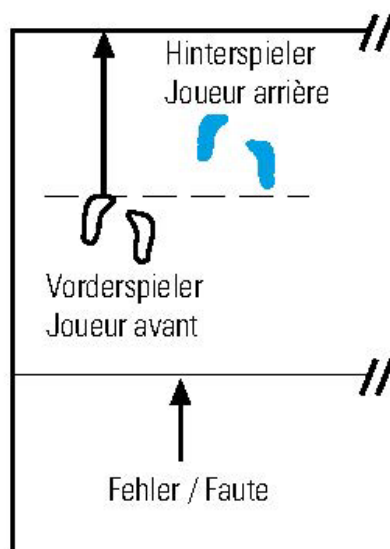
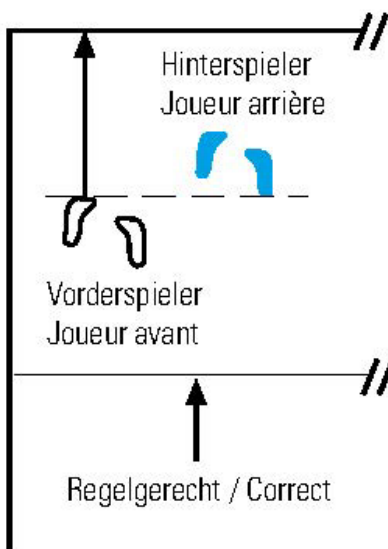
Beispiel A:

Bestimmung der Positionen zwischen einem Vorder- und seinem jeweiligen Hinterspieler



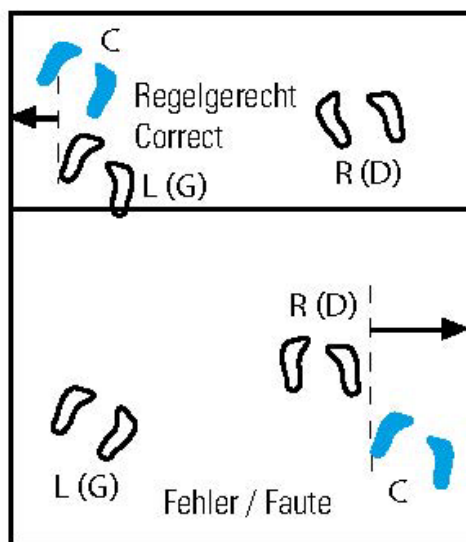
Exemple A:

Détermination des positions entre un joueur avant et son arrière correspondant



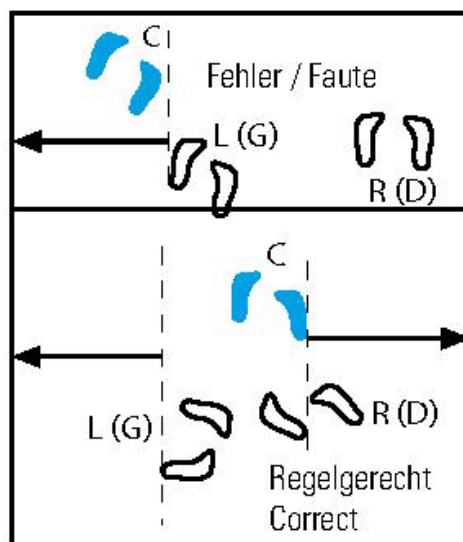
Beispiel B:

Bestimmung der Positionen zwischen den Spielern der gleichen Reihe



Exemple B:

Détermination des positions entre les joueurs de la même ligne

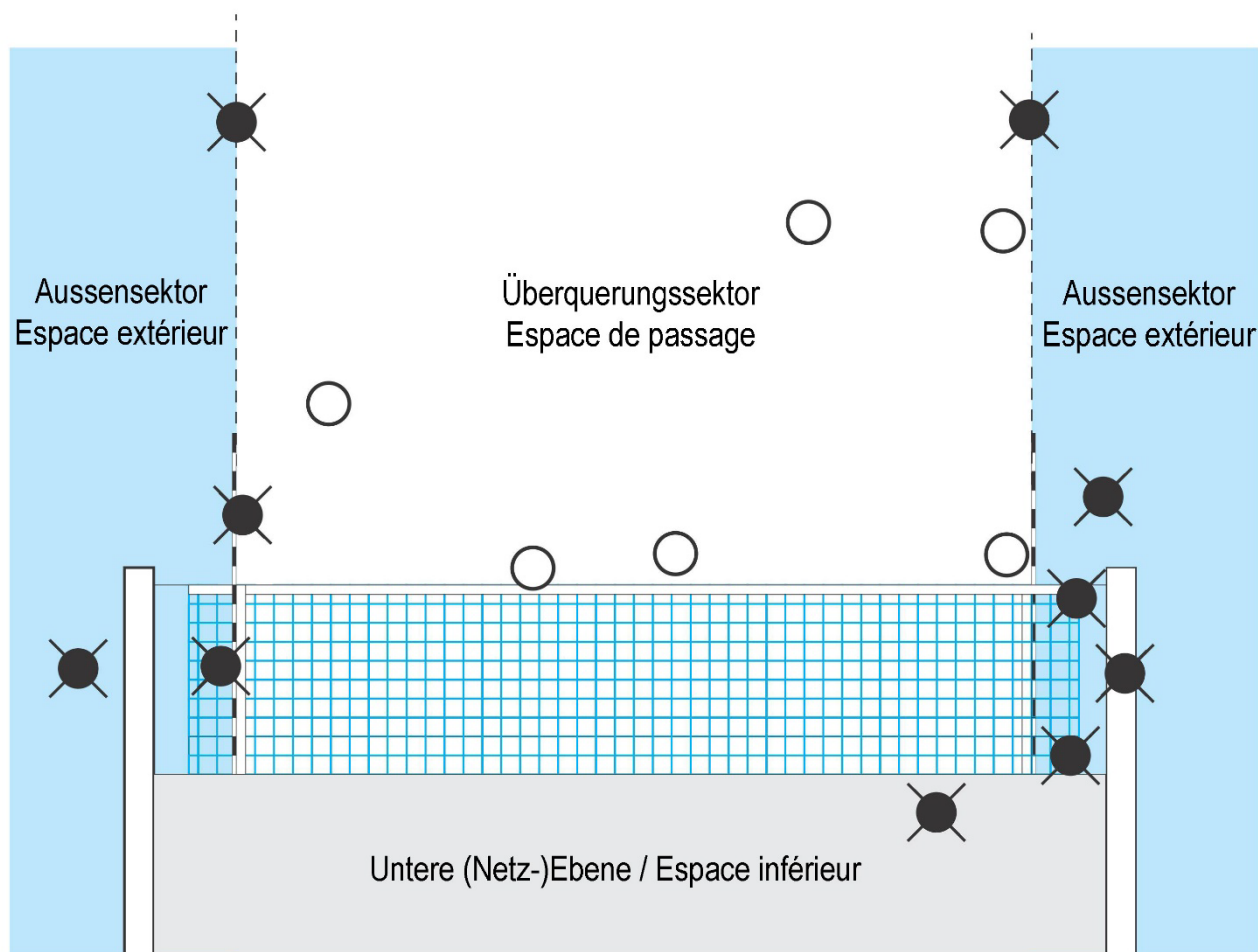


C = Mittelspieler / Joueur centre
R (D) = Rechter Spieler / Joueur droit
L (G) = Linker Spieler / Joueur gauche

**ABB. 5A BALL, DER DIE SENKRECHTE EBENE
DES NETZES IN RICHTUNG DES
GEGNERISCHEN FELDES ÜBERQUERT**

**FIG. 5A BALLON TRAVERSANT LE PLAN
VERTICAL DU FILET EN DIRECTION
DU CAMP ADVERSE**

Regeln / Règles: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.2.3, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



= Fehler / Faute



= Regelgerechtes Überqueren / Passage correct

**ABB. 5B BALL, DER DIE SENKRECHTE EBENE
DES NETZES IN RICHTUNG DER
GEGNERISCHEN FREIZONE ÜBERQUERT**

**FIG. 5B BALLON TRAVERSANT LE PLAN
VERTICAL DU FILET EN DIRECTION DE
LA ZONE LIBRE DE L'ADVERSAIRE**

Regeln / Règles: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

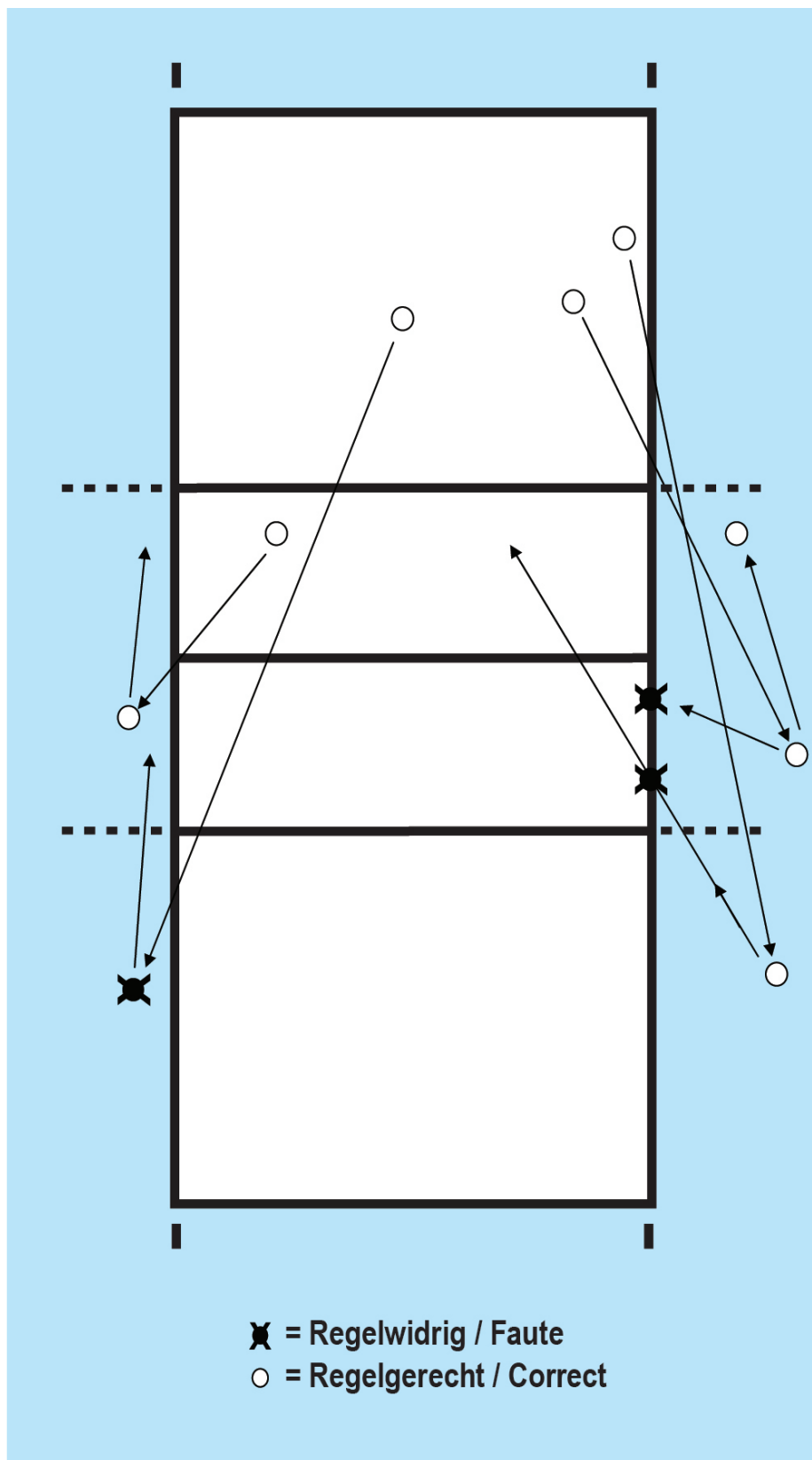


ABB. 6 GRUPPEN-SICHTBLOCK

FIG. 6 ECRAN COLLECTIF

Regeln / Règles: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

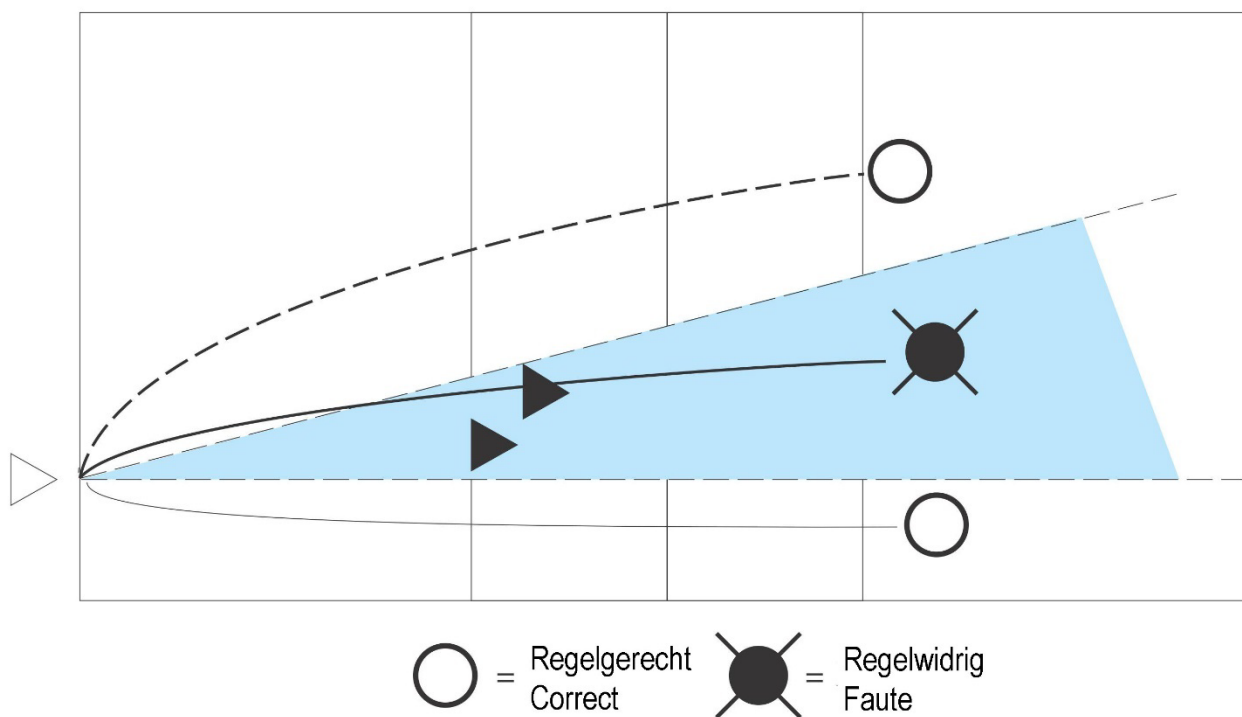
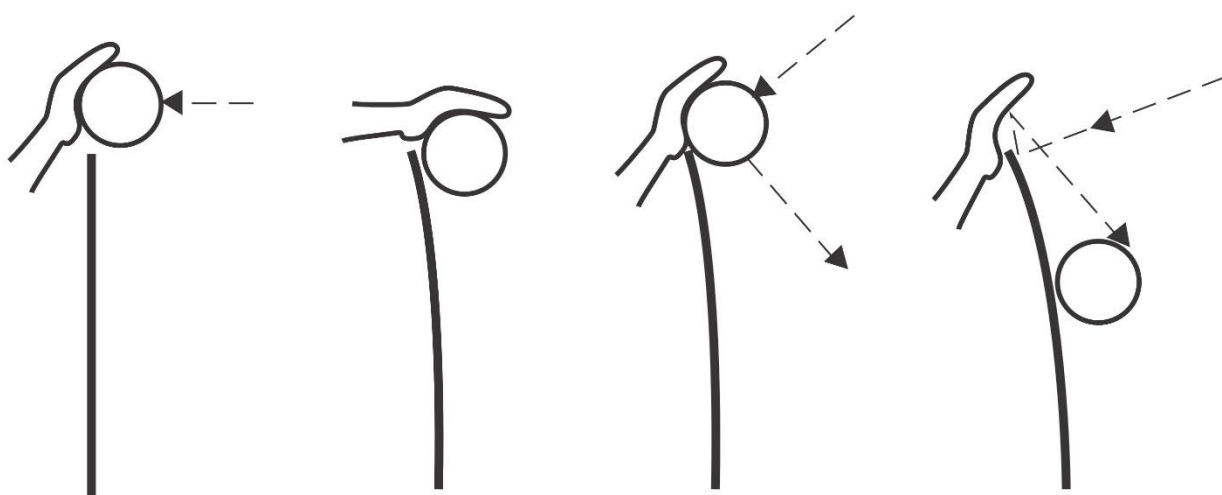


ABB. 7 AUSGEFÜHRTER BLOCK

FIG. 7 CONTRE EFFECTIF

Regeln / Règles: 14.1.3



Ball oberhalb des Netzes
Le ballon est au-dessus
du filet

Ball unterhalb der
Netzoberkante
Le ballon est en dessous
du bord supérieur du filet

Ball berührt das Netz
Le ballon touche le filet

Ball prallt vom Netz ab
Le ballon rebondit sur le
filet

Regeln / Règles: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

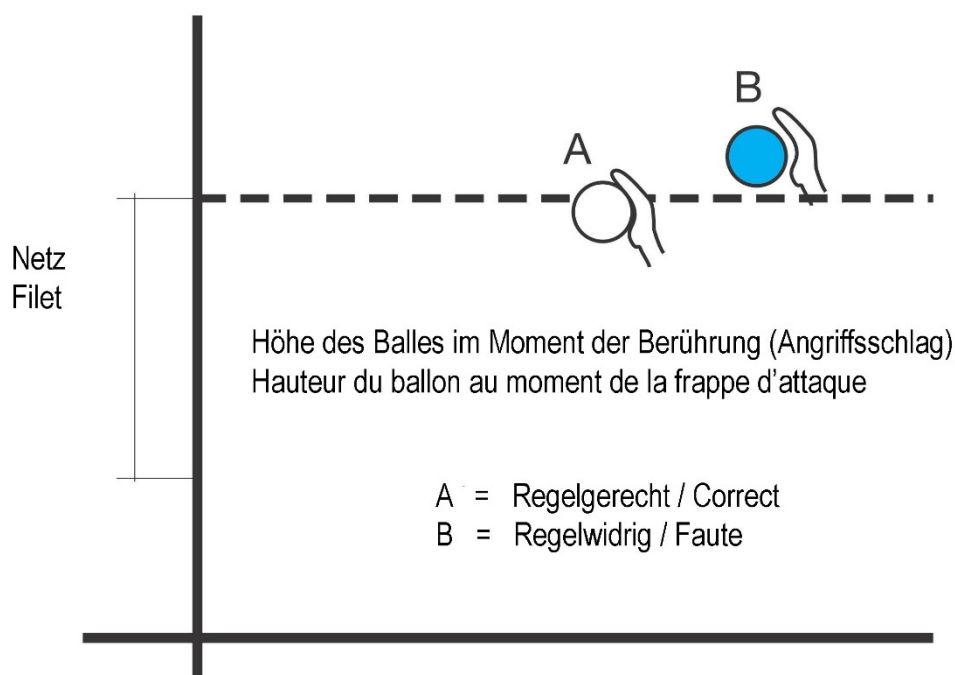
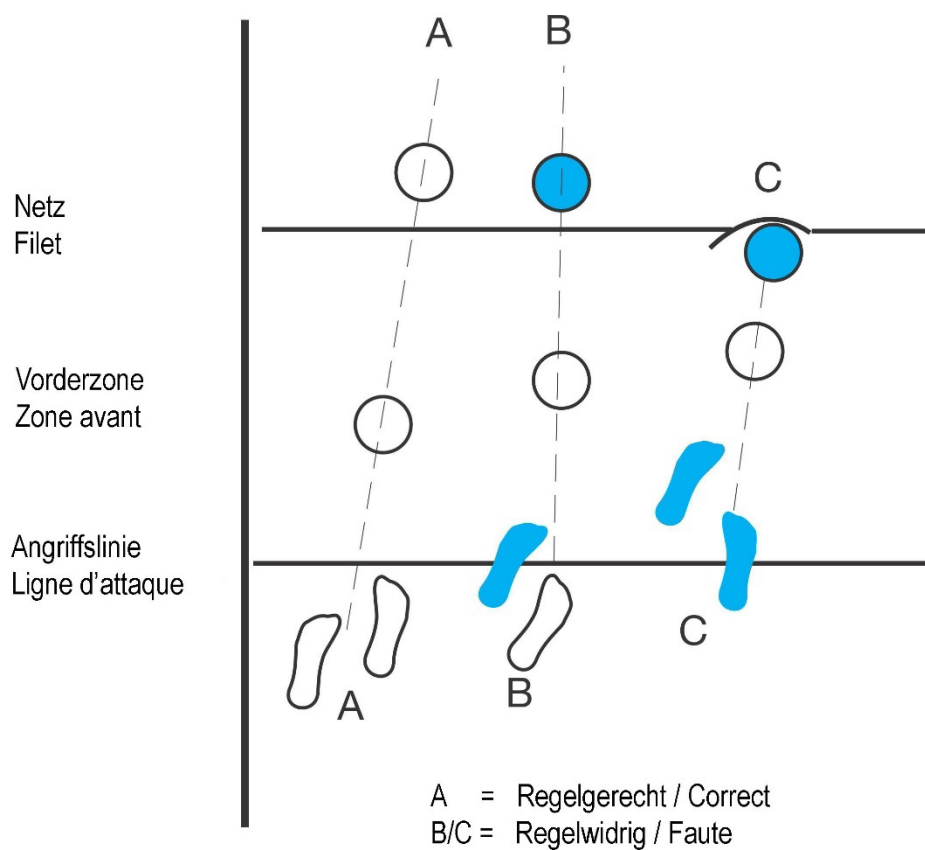


ABB. 9 SKALA DER VERWARNUNGEN UND SANKTIONEN SOWIE IHRE FOLGEN

FIG. 9 ECHELLE DES AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS AINSI QUE LEURS CONSEQUENCES

Regeln / Règles: 16.2, 21.3, 21.4.2

9A: VERWARNUNGEN UND SANKTIONEN WEGEN UNKORREKTEN VERHALTENS

Kategorien	Häufigkeit	Täter	Sanktion	Karten	Folge
Geringfügige Unkorrektheiten	Stufe 1	beliebiges Mitglied	wird nicht als Sanktion angesehen	keine	nur Vorbeugung
	Stufe 2			gelb	
	jede weitere Wiederholung		Bestrafung	wie unten	wie unten
Ungebührliches Verhalten	1. Mal	beliebiges Mitglied	Bestrafung	rot	Ein Punkt und Aufschlag für den Gegner
	2. Mal	dasselbe Mitglied	Hinausstellung	rot + gelb zusammen	Muss in die Umkleidekabine der Mannschaft gehen für den Rest des Satzes
	3. Mal	dasselbe Mitglied	Disqualifikation	rot + gelb getrennt	Muss in die Umkleidekabine der Mannschaft gehen für den Rest des Spiels
Beleidigendes Verhalten	1. Mal	beliebiges Mitglied	Hinausstellung	rot + gelb zusammen	Muss in die Umkleidekabine der Mannschaft gehen für den Rest des Satzes
	2. Mal	dasselbe Mitglied	Disqualifikation	rot + gelb getrennt	Muss in die Umkleidekabine der Mannschaft gehen für den Rest des Spiels
Aggressives Verhalten	1. Mal	beliebiges Mitglied	Disqualifikation	rot + gelb getrennt	Muss in die Umkleidekabine der Mannschaft gehen für den Rest des Spiels

9B: VERWARNUNGEN UND SANKTIONEN WEGEN VERZÖGERUNG

Kategorien	Häufigkeit	Täter	Ermahnung oder Sanktion	Karten	Folge
Verzögerungen	1. Mal	beliebiges Mitglied einer Mannschaft	Verwarnung wegen Verzögerung	Handzeichen Nr. 25 mit gelber Karte	Vorbeugung – keine Bestrafung
	2. Mal und weitere Male	beliebiges Mitglied derselben Mannschaft	Bestrafung wegen Verzögerung	Handzeichen Nr. 25 mit roter Karte	Ein Punkt und Aufschlag für den Gegner

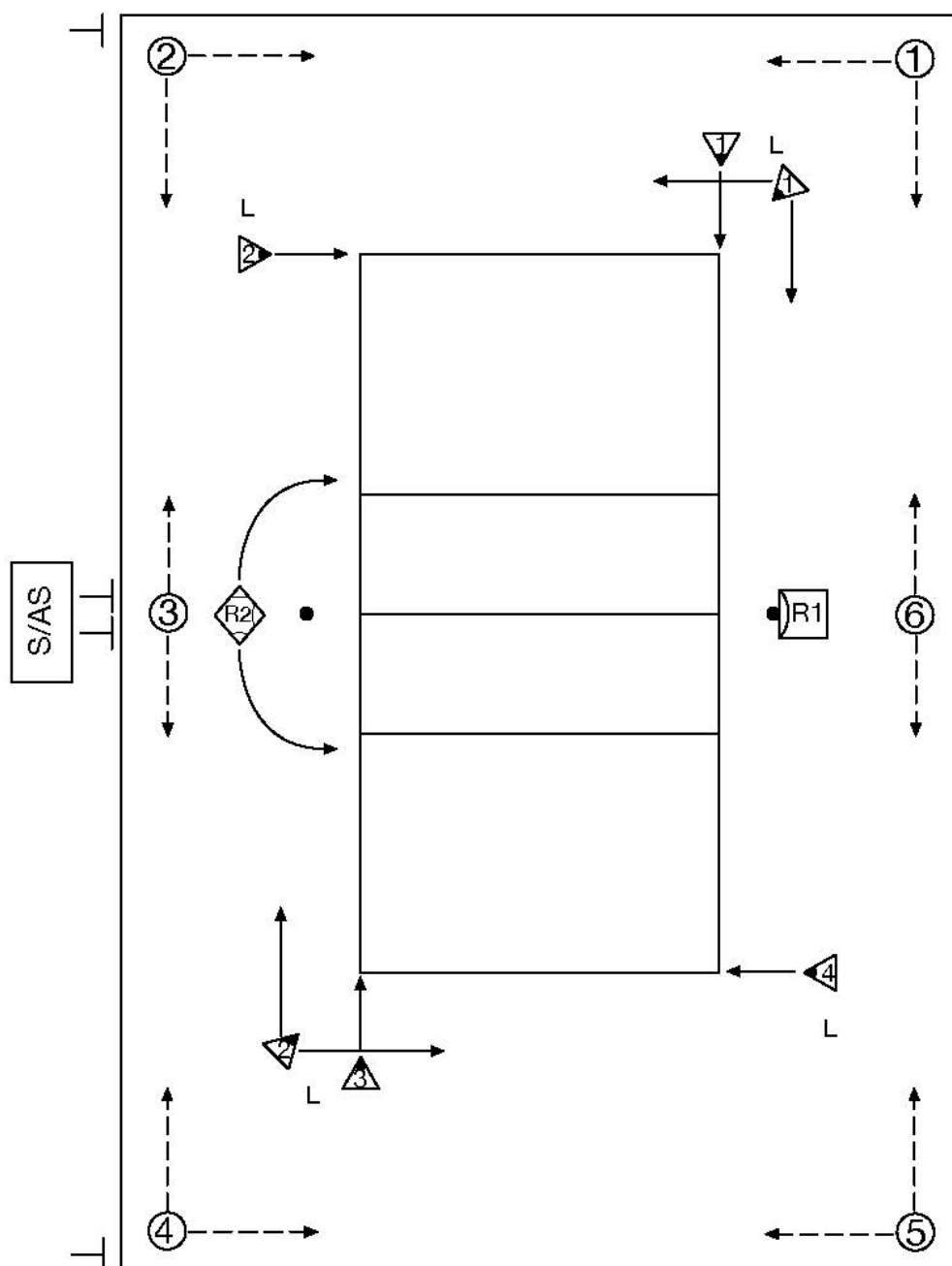
9A: AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Catégories	Occurrence	Auteur	Sanction	Cartons	Conséquence
Comportement incorrect mineur	Etape 1	Tout membre	Pas considéré comme une sanction	aucun	uniquement préventif
	Etape 2			jaune	
	Toute nouvelle répétition		Pénalité	comme ci-dessous	comme ci-dessous
Conduite grossière	1 ^{ère} fois	Un membre quelconque	Pénalité	rouge	Point et service pour l'adversaire
	2 ^{ème} fois	Le même membre	Expulsion	rouge + jaune ensemble	Doit aller dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du set
	3 ^{ème} fois	Le même membre	Disqualification	rouge + jaune séparés	Doit aller dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du match
Conduite injurieuse	1 ^{ère} fois	Un membre quelconque	Expulsion	rouge + jaune ensemble	Doit aller dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du set
	2 ^{ème} fois	Le même membre	Disqualification	rouge + jaune séparés	Doit aller dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du match
Agression	1 ^{ère} fois	Un membre quelconque	Disqualification	rouge + jaune séparés	Doit aller dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du match

9B: AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS POUR RETARD DE JEU

Catégories	Occurrence	Auteur	Dissuasion ou sanction	Cartons	Conséquence
Retards	1 ^{ère} fois	Un membre de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste N° 25 avec carton jaune	Prévention – pas de pénalisation
	2 ^{ème} fois et suivantes	Un membre de la même équipe	Pénalité pour retard	Geste N° 25 avec carton rouge	Point et service pour l'adversaire

Regeln / Règles: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



-  = 1. Schiedsrichter / Premier arbitre
-  = 2. Schiedsrichter / Second arbitre
-  = Schreiber und Schreiberassistent / Marqueur et marqueur adjoint
-  = Linienrichter / Juges de ligne (Nummern 1-4 oder 1-2 / numérotés 1-4 ou 1-2)
-  = Ballholder / Ramasseurs de ballon (Nummern 1-6 / numérotés 1-6)
-  = Quick-Mopper / Quick-mopper

ABB. 11 OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

FIG. 11 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Legende:

① ②

Schiedsrichter, welche(r) gemäss seinen (ihren) regulären Zuständigkeiten das Handzeichen zeigen muss (müssen)

Gestes à appliquer par le premier ou second arbitre suivant leurs responsabilités

① ②

Schiedsrichter, welche(r) das Handzeichen in besonderen Situationen zeigt (zeigen)

Gestes à appliquer par les arbitres dans certaines situations

1 BEWILLIGUNG DES AUFSCHLAGS

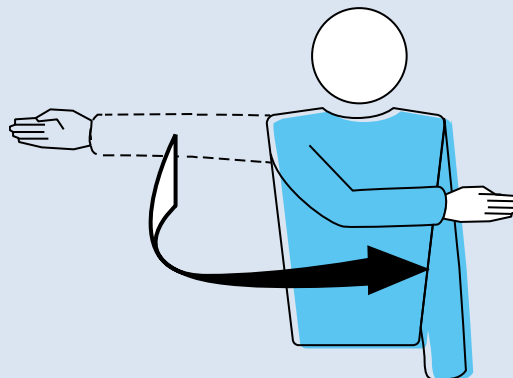
AUTORISATION DE SERVIR

Regeln / Règles: 12.3, 22.2.1.1

Mit der Handbewegung die Richtung des Aufschlags anzeigen

Déplacer la main pour indiquer la direction du service

①



2 MANNSCHAFT, DIE AUFSCHLÄGT

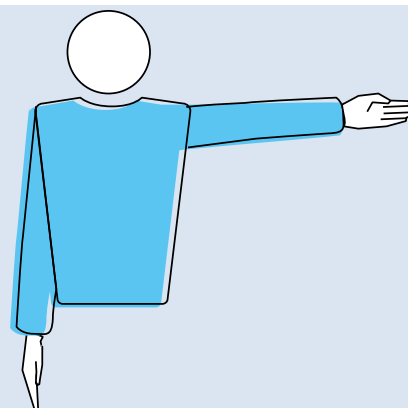
EQUIPE AU SERVICE

Regeln / Règles: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.3, 22.2.3.4

Den Arm zu der Mannschaft ausstrecken, die aufschlagen wird

Etendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir

① ②



3 SEITENWECHSEL

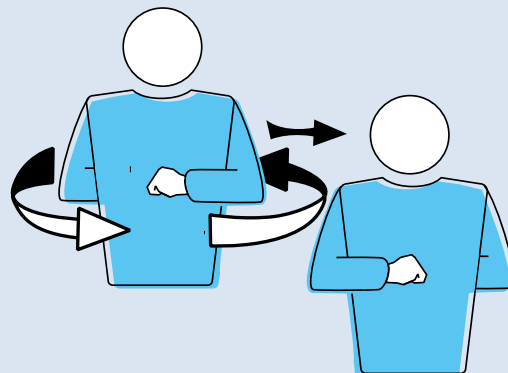
CHANGEMENT DE TERRAIN

Regel / Règle: 18.2

Einen Arm vor der Brust, den anderen hinter dem Rücken anwinkeln und um den Körper herum kreisen

Lever les avant-bras en avant et en arrière, et les tourner autour du corps

①



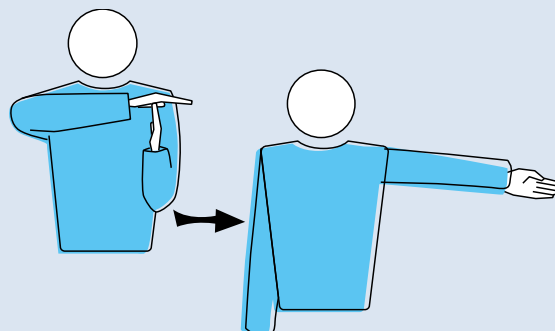
4 AUSZEIT

TEMPS-MORT

Regel / Règle: 15.4.1

Die Handfläche einer Hand auf die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand legen (ein T bilden) und dann die beantragende Mannschaft anzeigen

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T) et ensuite indiquer l'équipe demandeuse



① ②

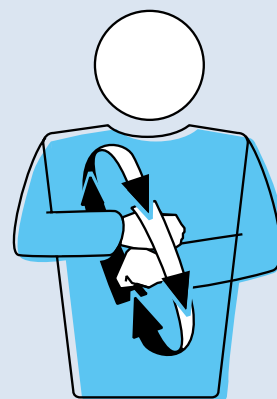
5 AUSWECHSLUNG

REMPLACEMENT

Regeln / Règles: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Rotation eines Unterarms um den anderen

Rotation d'un avant-bras autour de l'autre



① ②

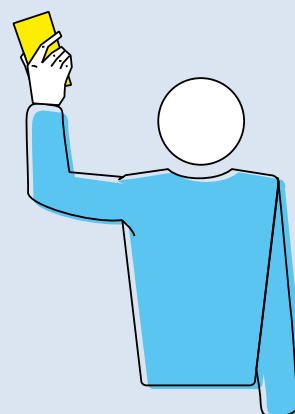
6a VERWARNUNG WEGEN UNKORREKTEN VERHALTENS

AVERTISSEMENT POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Regeln / Règles: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Die gelbe Karte für die Verwarnung zeigen

Montrer un carton jaune pour l'avertissement



①

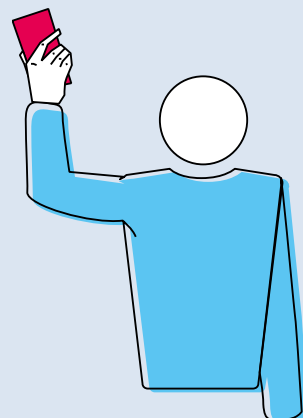
6b BESTRAFUNG WEGEN UNKORREKTEN VERHALTENS

PÉNALISATION POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Regeln / Règles: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Die rote Karte für die Bestrafung zeigen

Montrer un carton rouge pour la pénalisation



1

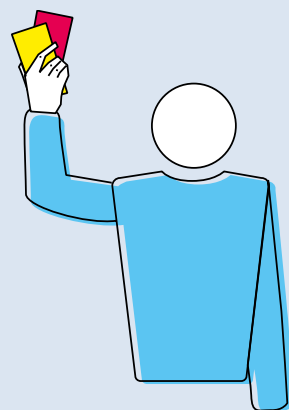
7 HINAUSSTELLUNG

EXPULSION

Regeln / Règles: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Gelbe und rote Karte zusammen für die Hinausstellung zeigen

Montrer les deux cartons jaune et rouge ensemble pour l'expulsion



1

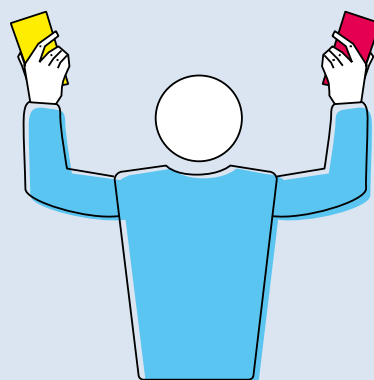
8 DISQUALIFIKATION

DISQUALIFICATION

Regeln / Règles: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Gelbe und rote Karte getrennt für die Disqualifikation zeigen

Montrer les deux cartons jaune et rouge séparément pour la disqualification



1

9 SATZENDE (ODER SPILENDE)

FIN DU SET (OU DU MATCH)

Regeln / Règles: 6.2, 6.3

Die Unterarme mit geöffneten Händen vor der Brust kreuzen

Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes

① ②



10 BALL BEIM AUFSCHLAG NICHT HOCHGEWORFEN ODER FALLENGELASSEN

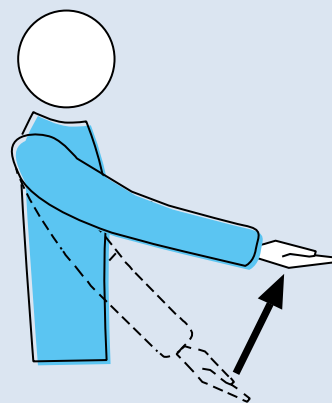
BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE

Regel / Règle: 12.4.1

Den ausgestreckten Arm mit der Handfläche nach oben führen

Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut

①



11 VERZÖGERUNG BEIM AUFSCHLAG

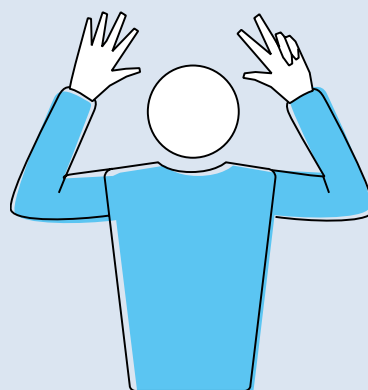
RETARD AU SERVICE

Regel / Règle: 12.4.4

Acht gespreizte Finger heben

Lever huit doigts écartés

①



12 BLOCKFEHLER ODER SICHTBLOCK

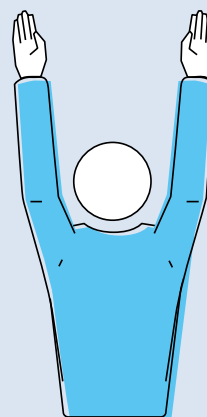
FAUTE DE CONTRE OU ÉCRAN

Regeln / Règles: 12.5, 12.6.2.3, 14.5, 14.6.2, 14.6.3, 14.6.6, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, 23.3.2.3g, 24.3.2.4

Beide Arme mit den Handflächen nach vorn senkrecht nach oben halten

Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant

1 2



13 POSITIONS- ODER ROTATIONSFEHLER

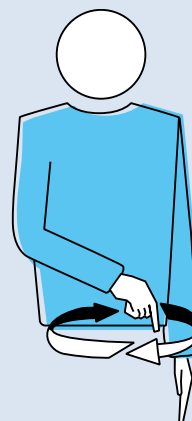
FAUTE DE POSITION OU DE ROTATION

Regeln / Règles: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Eine Kreisbewegung mit dem Zeigefinger machen

Faire un mouvement circulaire avec l'index

1 2



14 BALL „IN“

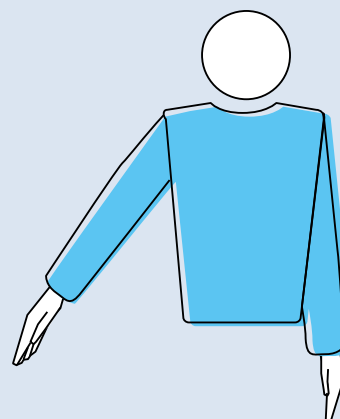
BALLON „DEDANS“ (IN)

Regel / Règle: 8.3

Mit dem Arm und den Fingern auf den Boden zeigen

Etendre le bras et les doigts vers le sol

1 2



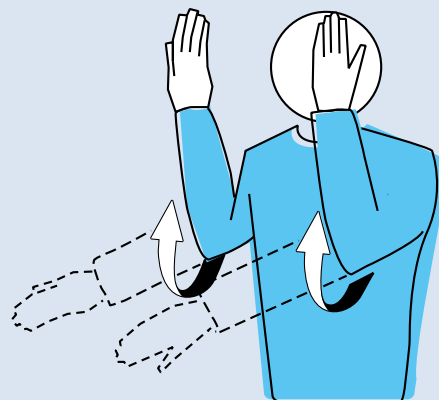
15 BALL „AUS“

BALLON „DEHORS“ (OUT)

Regeln / Règles: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.3.2, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

Die Unterarme mit geöffneten Händen, die Handflächen zum Körper, senkrecht nach oben heben

Lever les avant-bras verticalement, les mains ouvertes et les paumes vers soi



1 2

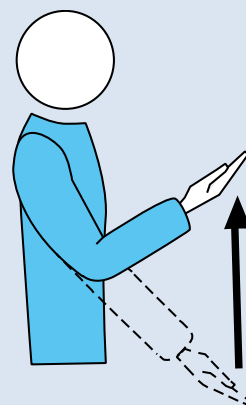
16 GEHALTENER BALL

BALLON TENU

Regeln / Règles: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Den Unterarm mit der Handfläche nach oben langsam anheben

Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut



1

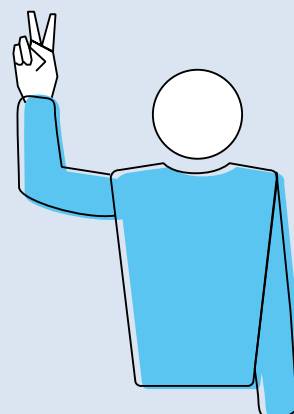
17 DOPPELBERÜHRUNG

DOUBLE CONTACT

Regeln / Règles: 9.3.4, 23.3.2.3b

Zwei gespreizte Finger heben

Lever deux doigts écartés



1

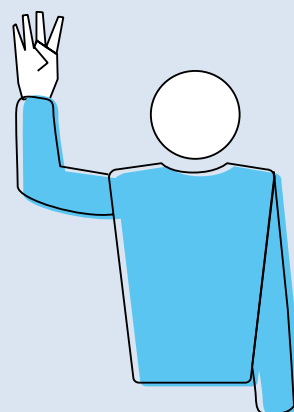
18 VIER BERÜHRUNGEN

QUATRE TOUCHES

Regeln / Règles: 9.3.1, 23.3.2.3b

Vier gespreizte Finger heben

Lever quatre doigts écartés



1

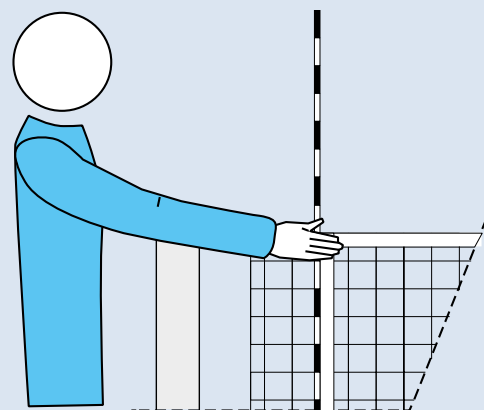
19 NETZBERÜHRUNG DURCH EINEN SPIELER / AUFSCHLAG BERÜHRT DAS NETZ ZWISCHEN DEN ANTENNEN UND ÜBERQUERT DIE SENKRECHTE EBENE DES NETZES NICHT

FILET TOUCHÉ PAR UN JOUEUR /
AU SERVICE LE BALLON TOUCHE LE FILET
ENTRE LES ANTENNES ET NE FRANCHIT PAS
L'ESPACE DE PASSAGE

Regeln / Règles: 11.4.4, 12.6.2.1

Die massgebliche Seite des Netzes mit der entsprechenden Hand anzeigen

Montrer le côté approprié du filet avec la main correspondante



1 2

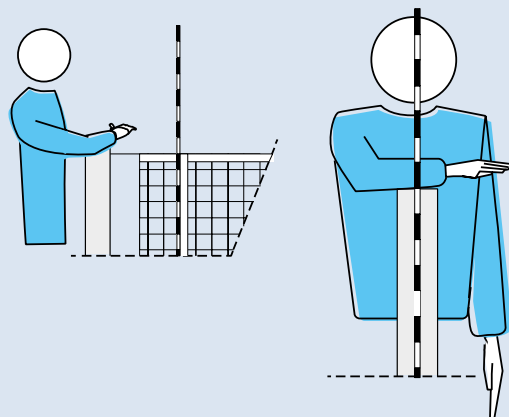
20 ÜBER DAS NETZ REICHEN

FRANCHISSEMENT PAR-DESSUS LE FILET

Regeln / Règles: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Eine Hand mit der Handfläche nach unten über das Netz halten

Placer une main au-dessus du filet, paume vers le bas



1

21 FEHLER BEIM ANGRIFFSSCHLAG

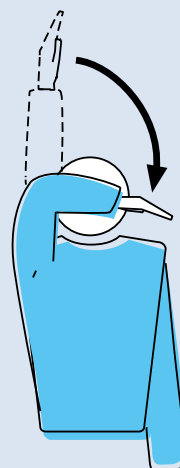
FAUTE DE FRAPPE D'ATTAQUE

- Regeln / Règles:
- eines Hinterspielers, eines Liberos oder nach dem Aufschlag des Gegners / d'un joueur arrière, d'un Libéro ou sur le service adverse:
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 22.2.3.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4
 - nach einem oberen (Finger-)Zuspiel des Liberos in dessen Vorderzone oder deren Verlängerung / sur passe en touche haute avec les doigts par un Libéro dans sa zone avant ou son prolongement:
13.3.6, 22.2.3.3, 23.3.2.3e

Mit dem Unterarm bei geöffneter Hand eine Bewegung von oben nach unten machen

Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte

1 2



22 EINDRINGEN IN DIE GEGNERISCHE SPIELFELDHÄLFTE / BALL DURCHQUERT DIE SENKRECHTE EBENE UNTERHALB DES NETZES / DER AUFSCHLAGSPIELER BERÜHRT DAS SPIELFELD (GRUNDLINIE) / EIN SPIELER TRITT IM MOMENT DES AUFSCHLAGS (SCHLAGEN DES BALLES) AUS SEINEM FELD

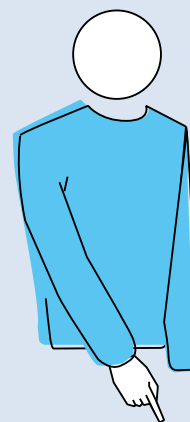
PÉNÉTRATION DANS LE CAMP ADVERSE / BALLON FRANCHISSANT L'ESPACE SOUS LE FILET / LE JOUEUR AU SERVICE TOUCHE LE CAMP (LA LIGNE DE FOND) / UN JOUEUR SORT DE SON CAMP AU MOMENT DE LA FRAPPE DU SERVICE

- Regeln / Règles: 8.4.5, 10.1.3, 11.2.1, 11.2.2, 11.2.2.1, 11.2.2.2, 11.4.3, 12.4.3, 23.3.2.3a, 23.3.2.3f, 24.3.2.1, 24.3.2.2

Auf die Mittellinie oder die entsprechende Linie zeigen

Montrer la ligne centrale ou la ligne concernée

1 2



23 DOPPELFEHLER UND SPIELZUGWIEDERHOLUNG

DOUBLE FAUTE ET ÉCHANGE À REJOUER

- Regeln / Règles: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Beide Daumen senkrecht halten

Lever verticalement les deux pouces

1



24 BALL BERÜHRT

BALLON TOUCHÉ

Regeln / Règles: 23.3.2.3b, 24.2.2

Mit der Handfläche einer Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen

Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée en position verticale



1

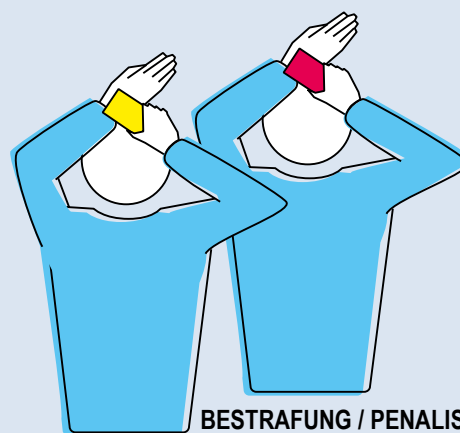
25 VERWARNUNG WEGEN VERZÖGERUNG / BESTRAFUNG WEGEN VERZÖGERUNG

AVERTISSEMENT POUR RETARD DE JEU / PÉNALISATION POUR RETARD DE JEU

Regeln / Règles: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Die gelbe Karte (Verwarnung) bzw. die rote Karte (Bestrafung) gegen das Handgelenk halten

Couvrir le poignet avec le carton jaune (avertissement) ou le carton rouge (pénalisation)



BESTRAFUNG / PENALISATION

VERWARNUNG / AVERTISSEMENT

1

1 BALL „IN“

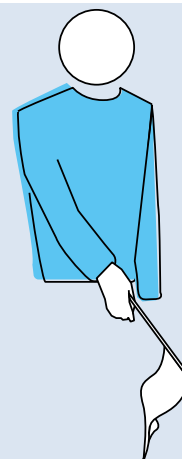
BALLON „DEDANS“ (IN)

Regeln / Règles: 8.3, 29.2.1.1

Die Fahne senken

Abaissier le fanion

L



2 BALL „AUS“

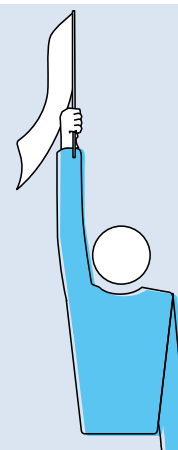
BALLON „DEHORS“ (OUT)

Regeln / Règles: 8.4.1, 29.2.1.1

Die Fahne senkrecht heben

Lever le fanion verticalement

L



3 BALL BERÜHRT

BALLON TOUCHÉ

Regel / Règle: 29.2.1.2

Die Fahne heben und deren Spitze mit der Handfläche der freien Hand berühren

Lever le fanion et toucher le dessus avec la paume de la main libre

L



4 FEHLER BEZÜGLICH ÜBERQUERUNGS-
SEKTOR / BALL BERÜHRT EINEN FREMDEN
GEGENSTAND / FUSSFEHLER IRGEND EINES
SPIELERS WÄHREND DES AUFSCHLAGS

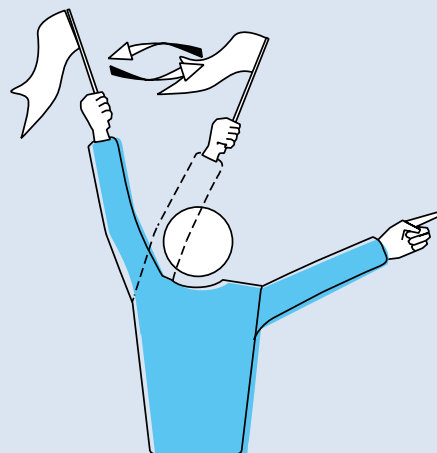
FAUTES DANS L'ESPACE DE PASSAGE /
BALLON TOUCHANT UN OBJET EXTÉRIEUR /
FAUTES DE PIED PAR N'IMPORTE QUEL
JOUEUR DURANT LE SERVICE

Regeln / Règles: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6,
29.2.1.7

Die Fahne über dem Kopf schwenken und je nach Sachverhalt auf die Antenne
oder die betreffende Linie zeigen

Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne
concernée

L



5 KEINE ENTSCHEIDUNG MÖGLICH

JUGEMENT IMPOSSIBLE

Beide Unterarme und Hände heben und vor der Brust kreuzen

Lever et croiser les deux avant-bras et mains devant la poitrine

L



TEIL III: DEFINITIONEN

PARTIE III: DEFINITIONS

Wettkampfbereich:

Der Wettkampfbereich ist eine Fläche, welche Spielfeld und Freizone umgibt, und umfasst die gesamte Fläche bis zur äusseren Abgrenzung (siehe Abb. 1a).

Zonen:

Dies sind Teile der Spielfläche (d.h. des Spielfeldes und der Freizone), die im Regeltext für bestimmte Zwecke definiert (oder mit besonderen Einschränkungen versehen) sind. Dazu gehören: Vorderzone, Aufschlagzone, Auswechselzone, Freizone, Hinterzone und Libero-Austauschzone.

Flächen:

Dies sind Bereiche des Bodens AUSSERHALB der Freizone, die im Regeltext für bestimmte Zwecke definiert sind. Dazu gehört: Aufwärmfläche.

Untere (Netz-)Ebene:

Dies ist der Raum, der im oberen Teil durch die Netunterkante und die unteren Spannseile, seitlich durch die Pfosten und unten durch die Spielfläche begrenzt wird.

Überquerungssektor:

Der Überquerungssektor wird begrenzt durch:

- die Nettoberkante,
- die Antennen und ihre gedachte Verlängerung,
- die Hallendecke.

Der Ball muss zur gegnerischen SPIELFELDHÄLFTE durch den Überquerungssektor gespielt werden.

Aussensektor:

Der Aussensektor ist der vertikale Bereich der Netzebene ausserhalb des Überquerungssektors und der unteren (Netz-)Ebene.

Auswechselzone:

Dies ist der Bereich der Freizone, in der die Auswechselungen durchgeführt werden.

Es sei denn, die FIVB genehmigt andere Verfahrensweisen:

Diese Bezeichnung bringt zum Ausdruck, dass von gewissen Bestimmungen bezüglich Ausrüstung und Spielanlagen in Einzelfällen mit besonderen Vereinbarungen der FIVB abgewichen werden kann, um den Volleyballsport attraktiver zu machen oder um neue Verfahrensweisen zu testen.

Aire de contrôle de la compétition:

L'aire de contrôle de la compétition est un couloir autour du terrain de jeu et de la zone libre, qui inclut tous les espaces jusqu'aux barrières extérieures ou de délimitation (voir fig. 1a).

Zones:

Ce sont des parties de l'aire de jeu (c.-à-d. du terrain de jeu et de la zone libre) définies par les Règles pour une fonction spécifique (ou dotées de limitations particulières). En font partie: zone avant, zone de service, zone de remplacement, zone libre, zone arrière et zone de changement du Libéro.

Aires:

Ce sont des parties du sol HORS de la zone libre, définies par les Règles pour une fonction spécifique. En fait partie: aire d'échauffement.

Espace inférieur:

C'est l'espace délimité dans sa partie supérieure par le bas du filet et la corde le joignant aux poteaux, de côté par les poteaux et en bas par l'aire de jeu.

Espace de passage:

L'espace de passage est délimité par:

- la bande horizontale au-dessus du filet,
- les antennes et leur prolongement,
- le plafond.

Le ballon doit être joué vers le CAMP adverse par l'espace de passage.

Espace extérieur:

L'espace extérieur est le plan vertical du filet à l'extérieur des espaces de passage et inférieur.

Zone de remplacement:

C'est la partie de la zone libre où se déroulent les remplacements de joueurs.

Seulement par approbation de la FIVB:

Cette désignation montre qu'en certaines occasions, malgré les Règles relatives aux équipements et au matériel, il y a des occasions où des arrangements spéciaux peuvent être pris par la FIVB dans le but de rendre le jeu plus attractif ou de tester de nouvelles procédures.

FIVB Standards:

Technische Anforderungen oder Begrenzungen, welche von der FIVB gegenüber den Herstellern von Ausrüstungsgegenständen aufgestellt werden.

Fehler:

- a) Eine nicht den Regeln entsprechende Spielaktion.
- b) Eine Verletzung der Spielregeln ausserhalb einer Spielaktion.

Auftippen:

Auftippen bedeutet das Aufprellen des Balles auf den Boden, z.B. um den Aufschlag vorzubereiten. Andere Vorbereitungen können unter anderem auch das Hin- und Herspielen des Balles von einer Hand in die andere einschliessen.

Ballholer und Quick-Mopper:

Ballholer: Dies sind Helfer, deren Aufgabe es ist, das Spiel in Fluss zu halten, indem sie zwischen den Spielzügen den Ball zum Aufschlagspieler befördern.

Quick-Mopper: Dies sind Helfer, deren Aufgabe es ist, den Boden sauber und trocken zu halten, falls nötig nach jedem Spielzug, wobei sie kleine Handtücher benutzen.

Rally-Point:

Bei diesem System wird für jeden gewonnenen Spielzug ein Punkt gutgeschrieben.

Pause:

Die Zeit zwischen zwei Sätzen. Der Seitenwechsel im 5. (entscheidenden) Satz wird nicht als Pause betrachtet.

Neubenennung:

Das ist diejenige Handlung, mit welcher ein Libero, der nicht mehr weiterspielen kann oder von der Mannschaft als nicht mehr einsatzfähig bezeichnet wird, seine Funktion an jeden anderen Spieler abgibt (ausgenommen seinen regulären Austauschspieler), der im Augenblick der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld ist.

Standards FIVB:

Les spécifications techniques ou les limites définies par la FIVB à l'égard des manufacturiers ou équipementiers.

Faute:

- a) Une action de jeu contraire aux Règles.
- b) Une violation des Règles en dehors d'une action de jeu.

Dribbler:

Dribbler signifie faire rebondir le ballon, p.ex. pour préparer le service. D'autres actions préparatoires peuvent entre autres aussi comprendre le passage du ballon d'une main à l'autre.

Ramasseurs de ballon et quick-moppers:

Ramasseurs de ballon: Ce sont les personnes dont la tâche est de maintenir la fluidité du jeu en faisant rouler les ballons vers le serveur entre les échanges de jeu.

Quick-moppers: Ce sont les personnes dont la tâche est de garder le sol propre et sec, si nécessaire après chaque échange en utilisant de petites serviettes.

Rally-Point:

Avec ce système, un point est attribué pour chaque échange de jeu gagné.

Intervalle:

La durée entre deux sets. Le changement de côté dans le 5^{ème} set (décisif) n'est pas considéré comme un intervalle.

Re-désignation:

C'est l'action par laquelle un Libero qui ne peut continuer à jouer ou qui est déclaré inapte à jouer par l'équipe, laisse son rôle à n'importe quel autre joueur (sauf celui dont il avait pris la place) qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la re-désignation.

Austauschaktion:

Das ist diejenige Handlung, mit welcher ein regulärer Spieler das Spielfeld verlässt und einer der Liberos (wenn es mehr als einen Libero hat) seinen Platz auf dem Feld einnimmt. Dies schliesst sogar Austauschaktionen eines Liberos mit dem anderen ein. Der reguläre Austauschspieler kann dann für den einen oder den anderen Libero wieder eingetauscht werden. Es muss ein abgeschlossener Spielzug zwischen zwei Austauschaktionen mit Libero-Beteiligung liegen.

Behinderung/Beeinträchtigung:

Jede Handlung, die (der eigenen Mannschaft) einen Vorteil zulasten der gegnerischen Mannschaft verschafft oder die einen Gegner davon abhält, den Ball zu spielen.

O-2(bis):

Ein offizielles Formular der FIVB, auf welchem die Spieler und die übrigen Mannschaftsmitglieder aufgeführt werden. Das Formular muss während der „Preliminary Inquiry“ vorgewiesen werden.

Fremder Gegenstand:

Ein Gegenstand oder eine Person, welche sich ausserhalb des Spielfeldes oder nahe an der Grenze des freien Spielraums befinden und ein Hindernis für die Flugbahn des Balles darstellen (z.B. Deckenlampen, Schiedsrichterstuhl, TV-Ausrüstung, Schreibertisch und Netzpfeiler).

Die Antennen werden nicht als fremder Gegenstand betrachtet, da sie zum Netz gehören.

Auswechslung:

Das ist diejenige Handlung, mit welcher ein regulärer Spieler das Spielfeld verlässt und ein anderer regulärer Spieler seinen Platz auf dem Feld einnimmt.

Erster Kontakt der Mannschaft: Es gibt vier Situationen, bei denen die Spielaktion als erster Kontakt der Mannschaft gewertet wird:

- Serviceannahme,
- Annahme eines Angriffs der gegnerischen Mannschaft,
- Spielen des Balles, der vom eigenen Block abgeprallt ist,
- Spielen des Balles, der vom gegnerischen Block zurückgeprallt ist.

Changement:

C'est l'action par laquelle un joueur de base quitte le terrain de jeu et laisse sa place à l'un des Libéros (s'il y en a plus qu'un). Ceci inclus également les changements de Libéro entre eux. Le joueur de base peut reprendre la place de n'importe lequel des Libéros. Il doit y avoir un échange de jeu terminé entre deux actions de changement impliquant un Libéro.

Interférence:

Toute action qui procure un avantage (à sa propre équipe) face à l'équipe adverse ou toute action qui empêche l'adversaire de jouer le ballon.

O-2(bis):

Un document officiel de la FIVB dans lequel les joueurs et autres membres d'équipe sont enregistrés. Il doit être présenté durant la réunion „Preliminary Inquiry“.

Objet extérieur:

Il s'agit d'un objet ou d'une personne situé à l'extérieur du terrain de jeu ou proche des limites de l'aire de jeu et qui provoque un obstacle à la trajectoire du ballon (p.ex.: les projecteurs, la chaise de l'arbitre, un équipement TV, la table du marqueur et les poteaux).

Les antennes ne sont pas considérées comme objets extérieurs, puisqu'elles font partie du filet.

Remplacement:

C'est l'action par laquelle un joueur de base quitte le terrain de jeu et un autre joueur prend sa place.

Premier contact de l'équipe: Il existe quatre situations dans lesquelles l'action de jeu est considérée comme le premier contact de l'équipe:

- réception du service,
- réception d'une attaque de l'équipe adverse,
- jouer le ballon qui a rebondi sur son propre bloc,
- jouer le ballon qui a rebondi sur le bloc adverse.

Protokoll: Reihenfolge von Ereignissen vor Beginn eines Spiels, einschliesslich Auslosung, Einspielen, Präsentation der Mannschaften und Schiedsrichter, welche in den betreffenden Wettkampfregularien (Competition Handbook) beschrieben sind.

Protocole: Séquence d'événements avant le début d'un match, incluant le tirage au sort, l'échauffement, la présentation des équipes et des arbitres, décrits dans le règlement de la compétition concerné (competition handbook).

TEIL IV:

ANLEITUNG ZUM AUSFÜLLEN

DES MATCHBLATTES

PARTIE IV:

DIRECTIVES POUR REMPLIR LA

FEUILLE DE MATCH

ACHTUNG
VOR DEM AUSFÜLLEN DES MATCHBLATTES
UNBEDINGT DEN UNTERTEILUNGSKARTON
EINLEGEN

ATTENTION
PLACER LE CARTON DE SEPERATION AVANT
DE COMMENCER D'ECRIRE

I. VOR DEM SPIEL

Vor der Auslosung muss der Schreiber alle für das Spiel benötigten Angaben in die dafür vorgesehenen Zeilen und Kästchen sorgfältig wie folgt eintragen:

I. AVANT LE MATCH

Avant le tirage au sort, le marqueur doit enregistrer les inscriptions suivantes:

A. Im oberen Teil des Matchblattes

A. Dans la partie supérieure de la feuille de match

Meisterschaft Championnat Campionato	☒	Cup Coupe Coppa	☐	National National Nazionale	☐	Regional Régional Regionale	☒	Männer Hommes Maschile	☐	U23	☐	U17	☐
Freundschaftsspiel Match amical Incontro amichevole	☐	Turnier Tournoi Torneo	☐	International International Internazionale	☐		☐	Frauen Femmes Femminile	☒	U19	☐		☐

1.1 Art des Wettbewerbs

1.1 Nom de la compétition

1.2 Veranstaltungsklasse (als «National» gelten u.a.: NLA, NLB, 1L, Swiss Cup, Nachwuchs-SM); U19 entspricht U19/20 und U17 entspricht U17/18.

1.2 Niveau de compétition (sont considéré comme «National» notamment: LNA, LNB, 1L, Swiss Cup, CHS relève); correspondances: M19=M19/20 et M17=M17/18.

1.3 Männer, Frauen, Junioren

1.3 Hommes, femmes, juniors

Bezeichnung der Liga Désignation de la ligue Designazione della lega	2D
Spiel Nr. Match No No dell'incontro	159

1.4 Bezeichnung der Liga

1.4 Désignation de la ligue

1.5 Spielnummer

1.5 Numéro du match

A oder/ou/o B	☐	Mannschaften/Equipes/Squadre VC Smash W'thur 2 (+)	:	VBC Frauenfeld 1 (-)	☐	A oder/ou/o B
------------------------------------	-----------------------	--	---	-----------------------------	-----------------------	------------------------------------

1.6 Mannschaften (wie im Spielplan aufgeführt; die Kreise für «A» und «B» bleiben vorerst leer, sie werden erst nach der Auslosung ausgefüllt)

1.7 Bei Spielen im Verantwortungsbereich von Swiss Volley wird bei Vorhandensein von Werbung auf der Spielerkleidung hinter dem jeweiligen Mannschaftsnamen «(+)» eingetragen, bei Fehlen von Werbung «(-)».

1.6 Noms des équipes (selon l'ordre du calendrier des matches; les cercles pour «A» et «B» restent vides et ne seront complétés qu'après le tirage au sort)

1.7 Pour les compétitions dans le cadre de Swiss Volley, la publicité de l'équipement des joueurs sera enregistrée entre parenthèses après le nom correspondant de l'équipe; (+) pour la présence de publicité et (-) pour l'absence de publicité.

Ort Lieu Luogo	Winterthur
----------------------	-------------------

Halle Salle Palestra	Steinacker
----------------------------	-------------------

1.8 Ort

1.8 Lieu

1.9 Halle

1.9 Salle

Datum Date Data	27.2.2009
-----------------------	------------------

Zeit Heure Ora	16:00
----------------------	--------------

1.10 Datum (Tag, Monat, Jahr)

1.10 Date (jour, mois, année)

1.11 Zeit (wie im Spielplan aufgeführt)

1.11 Heure (selon le calendrier des matches)

B. Im rechten unteren Feld des Matchblattes (Feld «Mannschaften»)

B. Dans la partie inférieure à droite (partie «Equipes»)

1.12 Namen der Mannschaften (gleiche Reihenfolge wie bei 1.6; die Kreise für «A» und «B» bleiben vorerst leer, sie werden erst nach der Auslosung ausgefüllt)

1.12 Noms des équipes (dans le même ordre que sous 1.6; les cercles pour «A» et «B» restent vides et ne seront complétés qu'après le tirage au sort)

Mannschaften/Equipes/Squadre			VBC Frauenfeld		
VC Smash			VBC Frauenfeld		
Lizenz-Nr. Licence-No. Licenza-No.	Spieler Nr. Joueur No. Giocatore No.	Name Nom Nome	Lizenz-Nr. Licence-No. Licenza-No.	Spieler Nr. Joueur No. Giocatore No.	Name Nom Nome
15417	①	Freitag, K.	70343	4	Friedl, P.
126776	2	Heller, A.	107103	10	Böhm, D.
197613	3	Eichenberger, E.	118317	⑤	Kindle, H.
65991	4	Kilchenmann, D.	71352	12	Urech, S. (DN)
117550	5	Schneider, B.	66179	6	Mäder, M.
53217	6	Hertzog, E.	176410	8	Thoma, U.
—	7	Eggmann, M.	102471	14	Perić, Z.
187651	8	Krämer, A.	157602	9	Scheu, E.
124320	9	Weilenmann, E.	177008	7	Hirth, G.
100105	10	Schudel, M.	LIBEROS («L»)		
32117	11	Meier, S. (DR)			
123003	18	Kilchenmann, D.			
LIBEROS («L»)			LIBEROS («L»)		
123003	18	Kilchenmann, D.	LIBEROS («L»)		
Offizielle/Officiels/Ufficiali			Offizielle/Officiels/Ufficiali		
124573	C	Müller, P.	118317	C	Kindle, H.
81071	AC1	Flehmann, M.	—	AC1	—
147692	AC2	Wehrli, M.	—	AC2	—
—	P	—	—	P	Bickel, B.
—	M	—	—	M	—
Unterschrift/Signature/Firma			Unterschrift/Signature/Firma		
Kapitän Capitaine Capitano	K. Freitag		Kapitän Capitaine Capitano	H. Kindle	
Trainer Entraîneur Allenatore	P. Müller		Trainer Entraîneur Allenatore	—	

- 1.13 Trikotnummern (Mannschaftskapitän mit einem Kreis versehen) und Namen der Spieler beider Mannschaften (bei Spielen im Bereich von Swiss Volley Lizenz-Nummern). Die Nummer und der Name des (der) Libero(s) werden zusätzlich zum oberen Teil auch in der (den) Spezialzeile(n) eingetragen. Ein allfälliger zweiter Libero wird immer in die zweite Libero-Zeile eingetragen. Falls das Matchblatt noch nicht über zwei Spezialzeilen verfügt, wird hinter dem Namen des zweiten Liberos in der Spielerliste «L2» notiert und eingekreist. DN/DR-Lizenzen sind, sofern im Zweitverein spielend, hinter dem Namen des betreffenden Spielers zu vermerken und einzukreisen.

- 1.13 Numéros (capitaines d'équipe entourés d'un cercle) et noms des joueurs des deux équipes. Pour les compétitions dans le cadre de Swiss Volley: numéros de licence. Les numéros et nom du (des) Libéro(s) devra(ont) être inscrits en plus dans la (les) ligne(s) correspondante(s). Un éventuel second Libéro sera toujours inscrit sur la seconde ligne. Si la feuille de match ne dispose pas encore de deux lignes spéciales, la mention «L2» sera inscrite et encadrée après le nom du second Libéro. Les licences DN/DR doivent uniquement lors d'engagement dans le club second être signalées et encadrées après le nom du joueur concerné.

- 1.14 Namen vom C: Trainer (Coach)
AC1/2: Trainerassistent(en)
P: Physiotherapeut
M: Arzt

Ist ein 2. Trainerassistent vorhanden und verfügt das Matchblatt noch nicht über eine separate Zeile, so ist dieser unter «Bemerkungen» wie folgt einzutragen:

«Team X: AC2 Hans Muster, Lizenz-Nr. 123456». Die beim 1. Trainerassistenten im Mannschaftsteil vorhandene Abkürzung «AC» ist zu ergänzen in «AC1».

- 1.14 Nom des C: coach
AC1/2: coach-adjoint(s)
P: physiothérapeute
M: docteur

Si un deuxième coach-adjoint est présent et que la feuille de match ne dispose pas d'une ligne séparée, il est à inscrire comme suit sous «Remarques»:

«Equipe X: AC2 Jean Modèle, licence n° 123456». L'abréviation «AC» qui figure dans la liste d'équipe en regard du premier coach-adjoint est à compléter en «AC1».

- 1.15 Unterschriften der Mannschaftskapitäne (nach Überprüfung von 1.12, 1.13 und 1.14)

- 1.15 Signatures des capitaines d'équipe (après vérification de 1.12, 1.13 et 1.14)

- 1.16 Unterschriften der Trainer (nach Überprüfung von 1.12, 1.13 und 1.14)

- 1.16 Signatures des coaches (après vérification de 1.12, 1.13 et 1.14)

- 1.17 Abstreichen aller leeren Felder im Mannschaftsteil (Spieler und Offizielle) nach Erhalt aller notwendigen Unterschriften; allfällige leere Unterschriftenzeilen werden nicht abgestrichen und bleiben leer.

- 1.17 Biffer toutes les lignes vides dans la partie équipes (joueurs et officiels) après obtention de toutes les signatures nécessaires. Les éventuelles cases de signature vides ne doivent pas être biffées et restent donc vides.

C. Im unteren linken Teil «Bestätigung»

C. Dans la partie inférieure gauche «Approbation»

Bestätigung/Approbation/Approvazione				
Schiedsrichter Arbitres Arbitri	Name Nom Nome	Land Pays Paese	Lizenz-Nr. Licence-No Licenza-No	Unterschrift Signature Firma
1.	Hirzel, S.		120972	
2.	Gilg, A.-M.		58721	
Schreiber Marqueur Marcatore	Müller, G.		37.02.12	
Schreiber Ass. Marqueur adj. Marcatore ass.				
Linienrichter Juges de ligne Giudici di linea	1.		2.	
	3.		4.	
Unterschrift Kapitäne Signature Capitaines Firma Capitani			(A)	(B)

- 1.18 Name und Lizenznummer des 1. Schiedsrichters (bei internationalen Begegnungen auch Land, sonst leer)

- 1.18 Nom et numéro de licence du premier arbitre (lors de rencontres internationales, aussi le pays, sinon vide)

- 1.19 Name und Lizenznummer des 2. Schiedsrichters (bei internationalen Begegnungen auch Land, sonst leer)

- 1.19 Nom et numéro de licence du second arbitre (lors de rencontres internationales, aussi le pays, sinon vide)

- 1.20 Name des Schreibers und dessen Ausweisnummer (falls vorhanden; sonst nach Kontrolle des Ausweises durch den 1. Schiedsrichter «i.O.» eintragen)
- 1.21 Name und Ausweisnummer des Schreiberassistenten (nur bei internationalen Begegnungen, sonst leer)
- 1.22 Name der Linienrichter (entsprechend ihren Positionen auf dem Feld; bei nur zwei Linienrichtern auf den Positionen «1.» und «2.» eintragen; falls nicht vorhanden, leer lassen)

II. NACH DER AUSLOSUNG

aber vor Beginn des Spieles muss der Schreiber folgende Informationen erhalten:

- 2.1 Vom 1. Schiedsrichter:
- die Spielfeldseite jeder Mannschaft zu Beginn des Spiels;
 - die Mannschaft, die zuerst aufschlägt.
- 2.2 Vom 2. Schiedsrichter:
- das Aufstellungsblatt mit den Nummern der Spieler auf deren Anfangsposition.
- 2.3 Nach Erhalt dieser Informationen geht der Schreiber wie folgt vor:

- 1.20 Nom du marqueur et numéro de certificat de marqueur (si disponible; sinon inscription «e.o.» par le premier arbitre après contrôle du certificat)
- 1.21 Nom et numéro de certificat du marqueur adjoint (uniquement lors de rencontres internationales, sinon vide)
- 1.22 Noms des juges de ligne (conformément à leur position sur le terrain; si seulement deux juges de ligne, inscrire sur les positions «1.» et «2.»; en l'absence de juges de ligne, laisser vide)

II. APRES LE TIRAGE AU SORT

mais avant le début du match, le marqueur doit obtenir les informations suivantes:

- 2.1 Du premier arbitre:
- le camp dans lequel chaque équipe commencera le match;
 - le nom de l'équipe qui sert en premier.
- 2.2 Du second arbitre:
- la fiche de position avec les numéros indiquant les positions initiales des joueurs.
- 2.3 Après avoir reçu ces informations, le marqueur procédera aux inscriptions suivantes:

Mannschafts-Ausstellung Formation des joueurs Formazione della squadra	Aufgabenfolge/Ordre au service/ Ordine del servizio		Nr. Spieler/No joueur/ No giocatore		Spielstand Règlement Risultato	S A T Z • S E T 1	Beginn Début Inizio	Mannschaft Equipe Squadra Frauenfeld A S						Punkte Points Punti	Mannschaft Equipe Squadra Smash B R						Ende Fin Fine	Punkte Points Punti
	Startaufstellung/Formation initiale/Formazione iniziale						I	II	III	IV	V	VI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aufschlagrunde Tours au service Turni al servizio	1.	5.	2.	6.	3.	7.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.
	2.	6.	3.	7.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.
	3.	7.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.
	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.	4.	8.

- a) Er trägt in das obere linke Feld mit der Bezeichnung «SATZ 1» die Namen (Kürzel) der Mannschaften «A» und «B» in die Kästchen entsprechend der Spielfeldseiten der Mannschaften zum Beginn des Satzes ein (Mannschaft «A» befindet sich auf der linken Seite des Schreibers und «B» auf der rechten Seite) und versieht mit einem Kreuz (X) jeweils den Kreis «S» der zuerst aufschlagenden Mannschaft sowie den Kreis «R» der zuerst annehmenden Mannschaft.

Anschliessend trägt er in die leeren Kreise im oberen Teil des Bogens («Mannschaften», siehe 1.6) und im unteren Teil rechts («Mannschaften», siehe 1.12) die entsprechenden Buchstaben «A» oder «B» ein.

- a) Dans la partie supérieure gauche, intitulée «SET 1», il inscrit le nom des équipes «A» et «B» conformément au tirage au sort pour le premier set (l'équipe «A» est à gauche et l'équipe «B» à droite du marqueur). Il coche avec une croix (X) le «S» cerclé de l'équipe qui sert en premier ainsi que le «R» cerclé de l'équipe qui est en réception.

Les désignations d'équipe «A» respectivement «B» doivent être reportées dans les cercles correspondants dans la partie supérieure (voir 1.6) et dans la partie inférieure droite (inscriptions des équipes, voir 1.12)

S A T Z • S E T 2	Beginn Début Inizio		Mannschaft Equipe Squadra Smash						Punkte Points Punti				Mannschaft Equipe Squadra Frauenfeld						Punkte Points Punti			
									1	13	25	37							1	13	25	37
	I	II	III	IV	V	VI			2	14	26	38	I	II	III	IV	V	VI	2	14	26	38
									3	15	27	39							3	15	27	39
									4	16	28	40							4	16	28	40
									5	17	29	41							5	17	29	41
									6	18	30	42							6	18	30	42
									7	19	31	43							7	19	31	43
									8	20	32	44							8	20	32	44
									9	21	33	45							9	21	33	45
									10	22	34	46							10	22	34	46
									11	23	35	47							11	23	35	47
									12	24	36	48							12	24	36	48
									"T"										"T"			

- b) Er trägt in das obere rechte Feld mit der Bezeichnung «SATZ 2» auf der rechten Seite den Namen der Mannschaft «A» und auf der linken Seite den Namen der Mannschaft «B» ein. Er versieht mit einem Kreuz die Kreise «S» oder «R» bei jeder Mannschaft, um anzuzeigen, dass in diesem Satz diejenige Mannschaft aufschlägt, die im Satz davor zuerst angenommen hatte, und umgekehrt.
- c) Unter dem Feld «SATZ 1» befindet sich das Feld «SATZ 3». Hier erfolgen die Eintragungen wie im 1. Satz.
- d) Unter dem Feld «SATZ 2» befindet sich das Feld «SATZ 4». Hier erfolgen die Eintragungen wie im 2. Satz (falls erforderlich).

- b) Dans la partie supérieure droite intitulée «SET 2», il inscrit le nom de l'équipe «A» dans la moitié droite et le nom de l'équipe «B» dans la moitié gauche. Il coche avec une croix les lettres «R» respectivement «S» cerclées de telle sorte que l'équipe qui débute ce set au service soit celle qui était en réception lors du set précédent, et vice versa.
- c) Sous la partie intitulée «SET 1» se trouve la partie intitulée «SET 3». Là, les inscriptions sont à effectuer comme au premier set.
- d) Sous la partie intitulée «SET 2» se trouve la partie intitulée «SET 4». Là, les inscriptions sont à effectuer comme au deuxième set (si nécessaire).

2.4 Mit dem Aufstellungsblatt verfährt der Schreiber vor jedem Satz wie folgt:

2.4 Au début de chaque set le marqueur, sur la base des fiches de positions, procède aux inscriptions suivantes:

Mannschafts-Aufstellung Formation des équipes Formazione delle squadre	Aufgabenfolge/Ordre au service/ Ordine del servizio		S A T Z • S E T 1	Beginn Début Inizio	16:15												Mannschaft Equipe Squadra	Frauenfeld A ^S				Punkte Points Punti			
	Startaufstellung/Formation initiale/Formazione iniziale			I	II	III	IV	V	VI	1	13	25	37	2	14	26	38								
	Spieler- auswechslung Remplacement des joueurs Sostituzione			Nr. Spieler/No jou- eur/No giocatore	4	10	12	5	9	14	3	15	27	39	4	16	28	40							
	Aufschlagrunde Tours au service Turni al servizio			1. 5.	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5	17	29	41								
				2. 6.	:	:	:	:	:	:	:	:	:	6	18	30	42								
		3. 7.	:	:	:	:	:	:	:	:	:	7	19	31	43										
		4. 8.	:	:	:	:	:	:	:	:	:	8	20	32	44										
			X	5	1	5	1	5	1	5	1	5	9	21	33	45									
			2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	10	22	34	46									
			3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	11	23	35	47									
			4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	12	24	36	48									
			T																						

a) Er trägt auf der Zeile «Startaufstellung» in die Kästchen unter den römischen Nummern «I-VI» bei jeder Mannschaft die Nummer der im entsprechenden Aufstellungsblatt (bei den römischen Nummern «I-VI») vermerkten Spieler ein.

a) Les numéros des joueurs sont enregistrés dans la ligne «formation initiale» sous les chiffres romains «I-VI» de la ligne «ordre au service» selon les chiffres romains «I-VI» correspondants à la fiche de position.

b) Im Feld «Beginn» wird die Uhrzeit des ersten Aufschlags notiert.

b) Dans la case «Début» sera notée l'heure du premier service.

III. WÄHREND DES SPIELS GEHT DER SCHREIBER WIE FOLGT VOR:

III. PENDANT LE MATCH LE MARQUEUR PROCEDE COMME SUIT:

3.1 Er überprüft die Aufgabenfolge entsprechend den in jedem Satz unter den römischen Nummern «I-VI» in der zweiten Zeile des Satzfeldes erfolgten Eintragungen und notiert die erzielten Punkte wie folgt:

3.1 Le marqueur contrôle l'ordre de rotation au service selon lequel les joueurs ont été enregistrés sous les chiffres romains «I-VI» de la ligne «ordre au service» et note les points obtenus comme suit:

S A T Z • S E T 1	Beginn Début Inizio	16:15												Mannschaft Equipe Squadra	Frauenfeld A ^S				Punkte Points Punti				
	I	II	III	IV	V	VI	1	13	25	37	2	14	26	38									
	4	10	12	5	9	14	3	15	27	39	4	16	28	40									
	:	:	:	5:10	:	:	5	17	29	41	6	18	30	42									
	:	:	:	11:18	:	:	7	19	31	43	8	20	32	44									
X	5	3'	5	4'	5	5'	5	8'	5	9'	5	9	21	33	45	10	22	34	46				
10'	6	11'	6	1'	6	2	6	2	6	2	6	11	23	35	47	12	24	36	48				
3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	T				T							
4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	7					15:10					

- a) Der erste Aufschlag wird durch Streichen der Hochzahl des Kästchens «1» in der Spalte des aufschlagenden Spielers angezeigt. Verliert die Mannschaft das Aufschlagsrecht, wird in dieses Kästchen die zu diesem Zeitpunkt von der aufschlagenden Mannschaft erzielte Gesamtpunktzahl eingetragen.
- b) Der Schreiber wechselt nun zu dem zur anderen Mannschaft gehörenden Teil des Satzfeldes und markiert ein X in das Aufschlagrundenkästchen «1» der Spalte «I» der Gegenmannschaft. Diese Mannschaft muss rotieren und der Spieler, dessen Nummer in der Spalte «II» eingetragen ist, wird aufschlagen. Die Hochzahl im Kästchen «1» der Spalte «II» ist durchzustreichen.
- c) Rechts von den Spalten «I-VI» beider Mannschaften befindet sich die «Punkte»-Skala mit den Zahlen 1 bis 48. In dieser Skala werden die Punkte der entsprechenden Mannschaft von oben nach unten durch Abstreichen der erzielten Punktezahl vermerkt. Verliert eine Mannschaft den Aufschlag, wird die letzte in der «Punkte»-Skala bezeichnete Zahl in das Kästchen des Spielers, der den Aufschlag ausgeführt hatte (und wo die Hochzahl, im vorliegenden Beispiel die «2», durchgestrichen wurde), eingetragen. Der Schreiber fährt auf diese Weise bis zum Ende des Satzes fort.

- a) Le premier service est indiqué en biffant le numéro «1» placé en haut de la case de la colonne du joueur au service. Au changement de service le marqueur reporte dans cette case le score total atteint par l'équipe qui a perdu le service.
- b) Puis le marqueur passe à la section de l'autre équipe du premier set et remplit la case numéro «1» de la colonne «I» avec une croix. Cette équipe doit faire une rotation et le joueur dont le numéro est inscrit dans la colonne «II» servira. Le marqueur trace le numéro dans la première case de la colonne «II».
- c) A droite des colonnes «I-VI» de chaque équipe se trouve la colonne «Points». Pour chaque équipe les points sont enregistrés au fur et à mesure dans sa colonne «Points» respective. Lorsque l'équipe perd le service, le dernier chiffre biffé dans la colonne «Points» de cette équipe est reporté dans la case du joueur qui a servi (et où le numéro de la case, dans le présent exemple le «2», a été tracé). Cette façon de faire sera poursuivie jusqu'à la fin du set.

S A T Z • S E T 1	Beginn Début Inizio	16:15		Mannschaft Equipe Squadra	Frauenfeld (A) (S)		Punkte Points Punti	Mannschaft Equipe Squadra	Smash (B) (R)		Ende Fin Fine	16:32		Punkte Points Punti
	I	II	III	IV	V	VI	1	I	II	III	IV	V	VI	1
	4	10	12	5	3	14	2	1	3	5	10	2	11	2
				(8)			3							3
	:	:	:	5:10	:	:	4	:	:	:	:	:	:	4
	:	:	:	11:18	:	:	5	:	:	:	:	:	:	5
	X	5	3	5	4	5	5	5	8	5	9	5		5
	10	6	11	6	15	6	16	7	13	6	2	6		6
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8

- d) Die Uhrzeit des Satzendes wird im für diesen Zweck vorgesehenen Kästchen «Ende» notiert.
- d) L'heure de la fin du set sera inscrite dans la case «Fin» réservée à cet effet.

c) Der Wechsel der Spielfeldseiten erfolgt, nachdem der 8. Punkt durch die Mannschaft erzielt wird, die das Aufschlagsrecht hat oder es erhält. Spielerwechsel und Auszeiten der links spielenden Mannschaft werden gleichzeitig auch rechts im dritten Teil des «SATZ 5» eingetragen. Nach dem Wechsel der Spielfeldseiten beim 8. Punkt setzt der Schreiber im dritten Teil auf der rechten Seite des Satzfeldes die Eintragungen der Aufschlagfolge und der Punkte der Mannschaft fort, die davor im ersten Teil erfolgten. Spätestens zu diesem Zeitpunkt werden die links abgestrichenen Punkte auch in der «Punkte»-Skala ganz rechts abgestrichen (resp. nachgetragen). Die nicht verwendeten Punkte in der «Punkte»-Skala ganz links werden nicht abgestrichen und bleiben offen. Das letzte Zeichen, welches links in eine der Spalten «Aufschlagrunden» geschrieben wurde, wird rechts am gleichen Ort übernommen (entweder die durchgestrichene Hochzahl oder der Punktestand beim Aufschlagwechsel). Der Punktestand einzig dieser Mannschaft im Augenblick des Seitenwechsels wird im Rechteck mit der Bezeichnung «Punkte beim Seitenwechsel» in der obersten Zeile des hier erwähnten dritten Teils des Satzfeldes eingetragen. Die nach dem Wechsel erzielten Punkte werden nur noch in der «Punkte»-Skala am rechten Rand vermerkt.

d) Der letzte Punkt wird in das Aufschlagrundenkästchen des Spielers eingetragen, der zuletzt aufgeschlagen hat oder der eventuell als nächster für die siegreiche Mannschaft aufgeschlagen hätte (Hochzahl im letzteren Fall nicht abstreichen).

c) Le changement de camp intervient à l'atteinte de 8^{ème} point de l'équipe qui a gagné le droit de servir ou qui sert de nouveau. Les remplacements de joueurs et les temps-morts de l'équipe jouant à gauche seront inscrits en même temps dans la troisième section, à droite. Après le changement de côté, sur le score de 8 points, toutes les inscriptions de l'équipe qui a joué au début à gauche seront poursuivies à droite sur la troisième section. Au plus tard à ce moment-là les points biffés à gauche seront biffés (resp. ajoutés) dans la colonne des «Points» tout à droite. Les points non utilisés de la colonne des «Points» tout à gauche ne sont pas tracés et restent ouverts. Le dernier signe qui a été inscrit à gauche dans une des colonnes des «Tours au service» est repris à droite au même endroit (soit le numéro biffé de la case, soit le score lors du changement de service). Seul le score de cette équipe au moment du changement de côté sera inscrit dans la case «Points au changement» située dans la ligne supérieure de la troisième partie du set. Les points gagnés après le changement de camp seront marqués uniquement à droite dans la colonne des «Points».

d) Le dernier point est marqué dans la case du joueur qui le marque ou dans la case du joueur de l'équipe gagnante qui aurait éventuellement effectué le prochain service (dans ce dernier cas sans toutefois biffer le numéro de la case).

3.3 Auswechslungen

Bei Auswechslungen von Spielern der Startaufstellung ist wie folgt zu verfahren:

3.3 Remplacement de joueurs

Lors du remplacement d'un joueur ayant commencé le set, on procède ainsi:

Beginn Début Inizio	16:15	Mannschaft Equipe Squadra	Frauenfeld	A ⁵	
I	II	III	IV	V	VI
4	10	12	5	3	14
			8		
:	:	:	5:10	:	:
:	:	:	:	:	:

- a) Die Nummer des Auswechselspielers wird in das Kästchen unter der Nummer des Spielers in der Reihe «Startaufstellung», der das Spielfeld verlässt, eingetragen.
- b) In derselben Spalte, im oberen Kästchen der Zeile «Spielerauswechslung/Spielstand» ist der aktuelle Spielstand anzugeben (die Punktezahl der auswechselnden Mannschaft links, die der anderen rechts).

Der Auswechselspieler wird wieder zurückgewechselt:

- a) Le numéro du joueur remplaçant entrant sur le terrain est inscrit dans la case sous le numéro du joueur quittant le terrain dans la ligne «Formation initiale».
- b) Dessous, dans la case du haut de la ligne «Résultat», on écrira le score des deux équipes à ce moment-là (le score de l'équipe demandant le remplacement à gauche et celui de l'autre équipe à droite).

Le joueur remplacé reprend sa place sur le terrain:

Beginn Début Inizio		16:15		Mannschaft Equipe Squadra		Frauenfeld A ^(S)	
I	II	III	IV	V	VI		
4	10	12	5	9	14		
			8				
:	:	:	5:10	:	:		
:	:	:	11:18	:	:		

- c) Der Schreiber überzeugt sich, dass die Nummer des Spielers, der ihn ersetzt, mit der Nummer des oberhalb des Auswechselspielers eingetragenen Spielers (Spieler der Startaufstellung) identisch ist. Die untere Nummer wird mit einem Kreis versehen, der zeigt, dass dieser Spieler im selben Satz nicht mehr regulär eingewechselt werden darf.
- d) Der aktuelle Spielstand wird im unteren Kästchen der Zeile «Spielerauswechslung/Spielstand» vermerkt. Die erste Zahl des Spielstandes ist immer die Punktezahl der Mannschaft, die ausgewechselt hat.
- c) Lorsque le joueur de la formation initiale reprend sa place le marqueur s'assure que le numéro du joueur est identique à celui enregistré au-dessus du numéro du joueur qui quitte le terrain. Ce dernier numéro est entouré afin d'indiquer que le joueur n'a plus le droit à faire un remplacement régulier pendant le set en cours.
- d) Le score atteint par les équipes à ce moment-là sera enregistré dans la case du bas de la ligne «Résultat» (le score de l'équipe demandant le remplacement à gauche et celui de l'autre équipe à droite).

- e) Ausnahmsweise Auswechslungen eines Spielers oder Neubenennungen eines Liberos müssen unter «Bemerkungen» eingetragen werden. Der Schreiber muss den Satz, Name der Mannschaft, Nummer und Name des Spielers oder des als nicht mehr spielfähig bezeichneten Liberos und den neuen Spieler oder neu benannten Libero sowie den Punktestand beim Wechsel eintragen. Die Nummer eines derart ausgewechselten Spielers wird ebenfalls mit einem Kreis versehen (ebenso bei Auswechslungen wegen Hinausstellung oder Disqualifikation). Auch eine ausnahmsweise Auswechslung wird eingetragen (unter «Bemerkungen») sowie in der Gesamtzahl der Auswechslungen im entsprechenden Satz und im Spiel (Tabelle «Endresultat») eingetragen und mitgezählt.

- e) Un remplacement exceptionnel d'un joueur ou une re-désignation du Libéro doit être inscrit sous «Remarques». Le marqueur inscrit le set, le nom de l'équipe, numéro et nom du joueur ou Libéro déclaré inapte à jouer ainsi que le nouveau joueur ou Libéro re-désigné et le score au moment du remplacement resp. de la re-désignation. Le numéro d'un tel joueur remplacé exceptionnellement sera également entouré d'un cercle (comme dans le cas d'un remplacement suite à une expulsion ou une disqualification). Un remplacement exceptionnel doit aussi être enregistré sur la feuille de match (sous «Remarques») et être repris dans le total des remplacements du set et du match (tableau «Résultat final»).

3.4 Auszeiten

Unterhalb der «Punkte»-Skala befinden sich zwei Kästchen mit der Bezeichnung «T».

3.4 Temps-morts

Sous la colonne des points de chaque équipe se trouvent deux cases surmontées de la lettre «T».

"T"	
4	7
15	22

- a) Bei der ersten Auszeit einer Mannschaft trägt der Schreiber den aktuellen Spielstand in das obere Kästchen ein. Die erste Zahl des Spielstandes ist immer die aktuelle Punktezahl derjenigen Mannschaft, welche die Auszeit beantragt hat.
- b) Bei der zweiten Auszeit dieser Mannschaft trägt der Schreiber den derzeitigen Spielstand in das untere Kästchen ein.

- a) Lorsqu'une équipe demande son premier temps-mort, le marqueur enregistre, dans la case du haut, le score atteint par les deux équipes à ce moment-là. Le premier nombre du score est toujours celui atteint par l'équipe qui a fait la demande du temps-mort.
- b) Lorsque la même équipe demande son second temps-mort, le marqueur enregistre, dans la case du bas, le score atteint par les deux équipes à ce moment-là.

3.5 Eintragung von Sanktionen

3.5 Inscription des sanctions

Sanktionen Sanctions Sanzioni			Nicht ordnungsgemässer Antrag Demande non fondée Richiesta impropria			
			Team A	Team B		
Verwarnung Avertissement Avvertimento	Bestrafung Pénalisation Penalizzazione	Hinausstellung Expulsion Espulsione	Disqualifikation Disqualification Squalifica	(A) oder (B) ou o	Satz Set	Spielstand Résultat Risultato
D				A	1	15 : 22
5				A	1	16 : 23
	C			B	3	10 : 8
	D			A	3	12 : 15
		5		A	4	5 : 10
D				B	5	7 : 5
			5	A	5	10 : 14
						:
						:
						:

Sanktionen eintragen: Die zutreffende Abkürzung (Nr. des Spielers, C = Trainer, AC1/AC2 = Trainerassistenten, P = Physio, M = Arzt, und D = Spielverzögerungen) in die entsprechende Spalte eintragen, Mannschaft bezeichnen, Satz und Spielstand im Moment der Sanktion eintragen.
Pour inscrire les sanctions: mettre l'abréviation correspondante (No pour le joueur, C = Entraîneur, AC1/AC2 = Entraîneurs adjoints, P = Physio, M = Médecin ou D pour retard de jeu), dans la colonne et indiquer l'équipe, le set et le score au moment de la sanction.
Per iscrivere le sanzioni: mettere l'abbreviazione corrispondente (No del giocatore, C = Allenatore, AC1/AC2 = Aiuto Allenatori, P = Terapeuta, M = Medico, D per ritardo inizio del gioco), nella colonna e indicare la formazione, i set, il punteggio al momento della sanzione.

a) Sanktionen für unkorrektes Verhalten

Sanktionen für persönliches Fehlverhalten werden im linken unteren Rechteckfeld des Matchblattes vermerkt. Bei personenbezogenen Sanktionen wird die Nummer des betroffenen Spielers oder die Kurzbezeichnung der Funktion des betroffenen Mannschaftsmitglieds nach der «Offiziellen»-Liste im unteren rechten Mannschaftsfeld (siehe 1.13 und 1.14) in die entsprechende Spalte für Verwarnung, für Bestrafung, für Hinausstellung und für Disqualifikation eingetragen. In die folgende Spalte ist zur Bezeichnung der Mannschaften ein «A» oder «B» einzusetzen; der Satz und der Spielstand im Augenblick der Sanktion werden in den letzten Spalten aufgeführt.

Eine mündliche Verwarnung der Mannschaft infolge geringfügiger Unkorrektheiten (ohne Karte) wird nicht vermerkt.

a) Sanctions pour méconduite

Les sanctions personnelles doivent être enregistrées dans la partie réservée à cet effet en bas à gauche de la feuille de match. Pour une sanction personnelle, le numéro du joueur ou l'initiale de la fonction du membre d'équipe concerné selon la liste des «Officiels» (voir 1.13 et 1.14) sera inscrit dans la case correspondante à un avertissement, une pénalisation, une expulsion ou une disqualification. Dans les cases suivantes, l'équipe sera désignée par «A» ou «B», et le set et le score au moment de la sanction seront inscrits.

Un avertissement verbal à l'équipe en raison d'un comportement incorrect mineur (sans carton) n'est pas enregistré.

Eine formelle Verwarnung mittels gelber Karte wird jedoch im Matchblatt eingetragen; diese wird für das betreffende Mannschaftsmitglied notiert, welches sie erhalten hat, gilt aber zugleich für die gesamte Mannschaft.

Un avertissement formel au moyen d'un carton jaune est cependant inscrit sur la feuille de match; elle est enregistrée pour le membre d'équipe concerné qui l'a reçue, mais est en même temps valable pour toute l'équipe.

b) Sanktionen für Verzögerungen

Sanktionen für Verzögerungen werden im linken unteren Rechteckfeld des Matchblattes vermerkt, dabei erscheint in der entsprechenden Spalte (für Verwarnung, für Bestrafung) ein «D». In die folgende Spalte ist zur Bezeichnung der Mannschaft ein «A» oder «B» einzusetzen. Der Satz und der Spielstand im Augenblick der Sanktion werden in den letzten Spalten aufgeführt.

b) Sanctions pour retard

Pour les sanctions d'équipe pour retard de jeu, il faut inscrire la lettre «D» dans la case correspondante (pour avertissement, pour pénalisation). Dans les cases suivantes, l'équipe sera désignée par «A» ou «B», et le set et le score au moment de la sanction seront inscrits.

Bemerkungen/Remarques/Osservazioni
• 15 min Verspätung wegen vorangegangenen Spiel (Nr. 1420) S. Kirsch
• Spielerin 7B hat Lizenz vergessen, mit ID (Nr. 007722465) ausgetauscht M. Gysin

Alle anderen Eintragungen (z.B. Verzögerung des Spielbeginns, usw.) werden in der Rubrik «Bemerkungen» eingetragen.

Toutes les autres inscriptions (p. ex: retard du début du match, etc.) seront inscrites dans la rubrique «Remarques».

	Punkte	Points	Punti
1	18	25	37
2	18	26	38
3	18	27	39
4	18	28	40
5	18	29	41
6	18	30	42
7	18	31	43
8	18	32	44
9	18	33	45
10	18	34	46
11	18	35	47
12	18	36	48

c) Punkte, die wegen unkorrekten Verhaltens oder wegen Verzögerung des Gegners erzielt wurden (rote Karte), sind in der «Punkte»-Skala mit einem Kreis zu versehen und durchzustreichen

c) Les points obtenus suite à une pénalisation (carton rouge) d'un adversaire sont entourés d'un cercle dans la colonne des points et tracés.

d) Nicht ordnungsgemässe Anträge

d) Demandes non fondées

Sanktionen Sanctions Sanzioni			Nicht ordnungsgemässer Antrag Demande non fondée Richiesta impropria			
			Team (A)		Team (B)	
Verwarnung Avertissement Avvertimento	Bestrafung Pénalisation Penalizzazione	Hinausstellung Expulsion Espulsione	Disqualifikation Disqualification Squalifica	(A) oder (B) ou o	Satz Set	Spielstand Résultat Risultato
						:
						:

Der erste Fall eines nicht ordnungsgemässen Antrags jeder Mannschaft, der das Spiel nicht beeinträchtigt oder verzögert, muss, sobald er von den Schiedsrichtern zurückgewiesen wurde, im Feld «Nicht ordnungsgemässer Antrag» vermerkt werden. Dazu ist dort der Buchstabe der betreffenden Mannschaft mit einem Kreuz (X) zu versehen. Ein weitergehender Eintrag im Sanktionsfeld ist dann nicht mehr erforderlich.

Le premier cas de demande non fondée de chaque équipe, qui n'influence pas le jeu ni le retarde, doit, dès qu'elle a été repoussée par les arbitres, être enregistré dans la case «Demande non fondée». Pour cela, la lettre de l'équipe concernée y sera biffée par une croix (X). Une autre inscription dans la rubrique sanction n'est dès lors plus nécessaire.

Sanktionen/Sanctions/Sanzioni						
Verwarnung Avertissement Avvertimento	Bestrafung Pénalisation Penalizzazione	Herausstellung Expulsion Espulsione	Disqualifikation Disqualification Squalifica	(A) oder (B) ou o	Satz Set	Spielstand Résultat Risultato
X				A	2	10 : 14

Falls das Matchblatt noch nicht über dieses Spezialfeld verfügt, erfolgt der Eintrag unmittelbar im Sanktionsfeld. In diesem Falle wird ein «X» in der Spalte «Verwarnung», mit Angabe von Mannschaft, Satz und Spielstand, eingetragen.

Si la feuille de match ne dispose pas encore de cette case spéciale, l'enregistrement s'effectue directement dans la rubrique des sanctions. Dans ce cas, un «X» est enregistré dans la colonne «Avertissement», avec indication de l'équipe, du set et du score.

IV. NACH DEM SPIEL

Nach jedem Satz und nach dem Spiel füllt der Schreiber die Tabelle «Endresultat» wie folgt aus:

- 4.1 Er trägt den Namen der Mannschaft «A» in den linken Teil und den Namen der Mannschaft «B» in den rechten Teil der Tabelle ein.
- 4.2 In der Spalte «Satz (Dauer)» wird zwischen den Klammern die Dauer eines jeden Satzes und darunter, in der Zeile «Total», die Gesamtspielzeit aller Sätze in Minuten eingetragen (ohne Satzpausen).
- 4.3 In der Spalte «Punkte» sind die in den einzelnen Sätzen von jeder Mannschaft erzielten Punkte und unten die Summe der in allen gespielten Sätzen gewonnenen Punkte aufzuführen.
- 4.4 In der Spalte «W» (früher: «G/V») ist bei Satzgewinn eine «1» und bei Satzverlust eine «0» einzutragen. In der letzten Zeile unten ist die Summe der von jeder Mannschaft gewonnenen Sätze einzuschreiben.
- 4.5 In der Spalte «S» (früher: «S/R») wird die Anzahl der Spielerauswechslungen in jedem Satz und in der untersten Zeile die Summe der von jeder Mannschaft durchgeführten Spielerauswechslungen vermerkt. Wurde in einem Satz keine Auswechslung durchgeführt, wird in das entsprechende Feld eine «0» eingetragen.
- 4.6 In der Spalte «T» muss die Anzahl der in den einzelnen Sätzen jeder Mannschaft bewilligten Auszeiten und in der letzten Zeile die Summe der Auszeiten in allen Sätzen angegeben werden. Wurde in einem Satz keine Auszeit genommen, wird in das entsprechende Feld eine «0» eingetragen.

IV. APRES LE MATCH

Le marqueur remplit le tableau «Résultat final» après chaque set et après le match comme suit:

- 4.1 Il note les noms des équipes «A» et «B» dans la partie gauche, respectivement droite du tableau.
- 4.2 Dans la colonne «Set (Durée)», il note entre parenthèses, la durée de chaque set et dessous, dans la case «Total», la durée totale du match en minutes (sans les pauses entre les sets).
- 4.3 Dans la colonne «Points» de chaque équipe, il note, dans la case correspondant à chaque set les points marqués par les équipes respectives et, dans la case correspondant à la ligne «Total», il enregistre la somme des points marqués lors de tous les sets joués.
- 4.4 Dans la colonne «W» (auparavant «G/V»), il inscrit le chiffre «1» pour l'équipe qui a gagné le set et le chiffre «0» pour l'équipe qui a perdu le set. En bas, dans la ligne «Total», il inscrit le total des sets gagnés par chaque équipe.
- 4.5 Dans la colonne «S» (auparavant «S/R»), il note, dans la case réservée à chaque set, le nombre de remplacements effectués par chaque équipe. Dans la ligne «Total», il inscrit le nombre total des remplacements effectués par chaque équipe lors de tous les sets joués. Si aucun remplacement n'a été effectué par une équipe dans un set, un «0» sera inscrit dans la case correspondante.
- 4.6 Dans la colonne «T», il note, dans la case correspondant à chaque set le nombre de temps-morts accordés à chaque équipe et en bas, dans la ligne «Total», il inscrit le nombre de temps-morts accordés pour l'ensemble de la partie. Si aucun temps-mort n'a été pris par une équipe dans un set, un «0» sera inscrit dans la case correspondante.

- 4.7 Anschliessend trägt er in die dafür vorgesehenen Kästchen die Uhrzeit des Spielbeginns (entspricht dem Beginn im «SATZ 1») und des Spielendes (entspricht dem Ende des letzten Satzes) sowie in das rechte Kästchen die Gesamt-Spieldauer in Stunden und Minuten ein (einschliesslich Satzpausen).
- 4.8 In der «Sieger»-Zeile wird der Name der siegreichen Mannschaft (wie unter 1.6 eingetragen) und rechts von der Zahl «3» die Anzahl der Sätze, die sie verloren hat, eingetragen.

- 4.7 Dans la case «Début», il note l'heure du début effectif de la rencontre (correspond au début de «SET 1»); dans la case «Fin», il note l'heure de la fin de la rencontre (correspond à la fin du dernier set); dans la case «Durée», il note la durée effective, en heures et minutes, de la rencontre (interruptions entre les sets comprises).
- 4.8 Dans la dernière ligne, il inscrit le nom de l'équipe gagnante (comme noté sous 1.6) et, à droite du chiffre «3», le nombre de sets qu'elle a perdus.

Endresultat/Résultat final/Risultato finale									
Mannschaft Equipe Squadra					Mannschaft Equipe Squadra				
Frauenfeld					Smash				
"T"	S	W	Punkte Points Punti	Satz (Dauer) Set (Durée) Set (Durata)	Punkte Points Punti	W	S	"T"	
2	2	0	17	1. (17')	25	1	0	1	
2	1	1	27	2. (20')	25	0	1	1	
1	1	0	18	3. (24')	25	1	0	0	
1	1	1	25	4. (19')	20	0	1	2	
1	0	0	10	5. (21')	15	1	2	1	
7	5	2	97	Total (101')	110	3	4	5	
Beginn/Début/Inizio				Ende/Fin/Fine		Dauer/Durée/Durata			
16 h 15 min				18 h 15 min		2 h 0 min			
Gewinner/Vainqueur/Vincitore									
VC Smash W'thur 2 3: 2									

- 4.9 Nicht benötigte Zeilen (4. und 5. Satz) bleiben leer und werden nicht abgestrichen. In der «Total»-Zeile muss in jedem Feld eine Zahl stehen, auch wenn die Gesamtsumme 0 betragen sollte.
- 4.10 Er vollzieht selbst oder gestattet mit Genehmigung des 1. Schiedsrichters das Eintragen von rechtzeitig vorgebrachten Protesten. Der Mannschaftskapitän (bzw. der Spielkapitän) diktiert den Protest oder schreibt ihn in die Rubrik «Bemerkungen» selbst und unterschreibt diesen.

- 4.9 Les lignes non utilisées (4^{ème} et 5^{ème} set) restent vides et ne sont pas tracées. Un chiffre doit figurer dans chaque case de la ligne «Total», même si la somme devait être 0.
- 4.10 Le marqueur enregistre lui-même ou permet l'inscription avec l'autorisation du premier arbitre d'un protêt annoncé à temps. Le capitaine d'équipe (resp. le capitaine de jeu) dicte le protêt ou l'inscrit lui-même dans la rubrique «Remarques» puis le signe.

4.11 Abschliessend werden im Feld «Bestätigung» an den dafür vorgesehenen Stellen die Unterschriften in folgender Reihenfolge geleistet:

- a) der Schreiber (und der Schreiberassistent, falls vorhanden);
- b) die beiden Mannschaftskapitäne;
- c) der 2. Schiedsrichter;
- d) der 1. Schiedsrichter.

4.12 Das Matchblatt wird in der Regel dreifach ausgegeben:

- das Original für den Ausrichter (Regionalverband, Swiss Volley, CEV, FIVB);
- eine Kopie für beide Mannschaften.

Falls erforderlich sind zusätzliche Exemplare herzustellen.

4.11 Finalement, les signatures sont enregistrées dans la section «Approbation» dans l'ordre suivant:

- a) le marqueur (et le marqueur adjoint, si présent);
- b) les deux capitaines d'équipe;
- c) le second arbitre;
- d) le premier arbitre.

4.12 La feuille de match est en général remplie en trois exemplaires:

- l'original pour l'organisateur (ex: association régionale, Swiss Volley, CEV, FIVB);
- une copie pour chaque équipe.

En cas de nécessité des copies supplémentaires seront effectuées.

INDEX (DEUTSCH)

A	
Abgeschlossener Spielzug	
<i>Siehe</i> Spielzug	
Abmessungen der Spielfläche	
<i>Siehe</i> Spielfläche	
Aggressives Verhalten	
<i>Siehe</i> Verhalten	
Aktionen mit Beteiligung des Liberos	
<i>Siehe</i> Libero	
Anforderungen an das Verhalten	
<i>Siehe</i> Verhalten	
Angriff des Hinterspielers	
<i>Siehe</i> Hinterspielerangriff	
Angriffslinie	
<i>Siehe</i> Linien	
Angriffsschlag.....	42
- Einschränkungen	42
- Fehler.....	42
- Merkmale	42
Anleitung zum Ausfüllen des Matchblattes	
<i>Siehe</i> Matchblatt	
Antennen.....	19
Anträge	
- auf reguläre Spielunterbrechungen	
<i>Siehe</i> Spielunterbrechungen	
- nicht ordnungsgemässe	49
Anwendung der Sanktionen	
<i>Siehe</i> Sanktionen	
Anzahl der regulären Spielunterbrechungen	
<i>Siehe</i> Spielunterbrechungen	
Arten von Verzögerungen	
<i>Siehe</i> Verzögerungen	
Arzt.....	22
Aufbau des Spiels	29
Aufeinander folgende Berührungen	
<i>Siehe</i> Berührungen	
Aufschlag	39
- Aufschlagfehler	40
- Aufschlagreihenfolge.....	39
- Ausführung.....	39
- erster Aufschlag im Satz	39
- Genehmigung	39
Aufschlagzone	
<i>Siehe</i> Zonen	
Aufstellungsblatt.....	30
Auftippen	171
Aufwärmfläche	
<i>Siehe</i> Flächen	
Ausführung des Aufschlags	
<i>Siehe</i> Aufschlag	
Ausgeführter Block	
<i>Siehe</i> Block	
Auslosung.....	29
Ausnahme Auswechslung	
<i>Siehe</i> Auswechslung	
Ausrüstung	16–21
Ausrüstung des Liberos	
<i>Siehe</i> Libero	
Aussensektor	151, 170
Äussere Beeinträchtigung	
<i>Siehe</i> Beeinträchtigung	
Austauschaktion	
<i>Siehe</i> Libero	
Auswechselbeschränkung	
<i>Siehe</i> Auswechslung	
Auswechselzone	
<i>Siehe</i> Zonen	
Auswechslung.....	47, 172
- ausnahmsweise.....	48
- Beschränkungen.....	47
- irreguläre	48
- Verfahren.....	48
- wegen Hinausstellung oder Disqualifikation	48
Auszeiten.....	47
B	
Ball	
- "aus"	33
- "in"	33
- am Netz	36
- aus dem Spiel.....	33
- berührt das Netz	36
- gehaltener	35
- im Netz	36
- im Spiel.....	33
- Spielen des Balles	34
- überquert das Netz	36
Ballberührung, Merkmale der.....	35
Bälle.....	21
- Ballholder	21, 171
- Gleichartigkeit.....	21

- Merkmale	21
Ballholder	
<i>Siehe</i> Bälle	
Beeinträchtigung, äussere.....	51
Befugnisse	
<i>Siehe</i> Schiedsrichter	
Begrenzungslinien	
<i>Siehe</i> Linien	
Behinderung/Beeinträchtigung	172
Beleidigendes Verhalten	
<i>Siehe</i> Verhalten	
Beleuchtung	18
Benennung	
- des Liberos	
<i>Siehe</i> dort	
- eines neuen Liberos	
<i>Siehe</i> dort	
Berührungen	
- aufeinander folgende	34
- Doppelberührung	
<i>Siehe</i> dort	
- gleichzeitige	34
- mit Hilfestellung.....	34, 35
- pro Mannschaft	34
- vier	35
Beschaffenheit des Netzes	
<i>Siehe</i> Netz	
Bestrafung	
- allgemein.....	58, 60
- wegen Verzögerung	
<i>Siehe</i> dort	
Block	44
- Anzahl Berührungen einer Mannschaft.....	44
- Aufschlag blocken.....	44
- ausgeführter.....	44, 153
- Blockberührung.....	44
- Blockversuch.....	44
- Fehler.....	45
- Gruppenblock.....	44
- im gegnerischen Raum	44
C	
Challenge-Schiedsrichter	
<i>Siehe</i> Schiedsrichter	
Charakteristik des Spiels.....	9
D	
Definitionen	169–173
Diagramme.....	145–168
Disqualifikation	
- allgemein.....	59, 60

- des Liberos	
<i>Siehe</i> dort	
Doppelberührung.....	35
Doppelfehler	27, 63
E	
Eigenschaften des Netzes	
<i>Siehe</i> Netz	
Eindringen unterhalb des Netzes	
<i>Siehe</i> Netz	
Einschränkungen für den Angriffsschlag	
<i>Siehe</i> Angriffsschlag	
Einspielen	29
Erster Aufschlag im Satz	
<i>Siehe</i> Aufschlag	
Erster Kontakt der Mannschaft	172
Erster Schiedsrichter	
<i>Siehe</i> Schiedsrichter	
F	
Fahnenzeichen	74, 167–168
Fair Play	57
Fehler	27, 171
- beim Angriffsschlag	
<i>Siehe</i> dort	
- beim Aufschlag	
<i>Siehe</i> dort	
- beim Blocken	
<i>Siehe</i> dort	
- beim Spielen des Balles	35
- Doppelfehler	
<i>Siehe</i> dort	
- nach dem Schlagen des Balles	40
- Positionsfehler	
<i>Siehe</i> dort	
- Rotationsfehler	
<i>Siehe</i> dort	
FIVB Standards	
<i>Siehe</i> Standards	
Flächen.....	17, 170
- Aufwärmfläche.....	18
- Spielfläche	
<i>Siehe</i> dort	
Fremder Gegenstand	
<i>Siehe</i> Gegenstand	
G	
Gegenstand	
- fremder	172
- verbotener	24

Gehaltener Ball	
<i>Siehe</i> Ball	
Genehmigte Verfahrensweise der FIVB	
<i>Siehe</i> Verfahrensweisen	
Genehmigung des Aufschlags	
<i>Siehe</i> Aufschlag	
Geringfügige Unkorrektheiten	
<i>Siehe</i> Unkorrektheiten	
Gleichartigkeit der Bälle	
<i>Siehe</i> Bälle	
Gleichzeitige Berührungen	
<i>Siehe</i> Berührungen	
Gruppenblock	
<i>Siehe</i> Block	
Gruppen-Sichtblock	
<i>Siehe</i> Sichtblock	
H	
Handzeichen	74, 158–166
Hinausstellung	
- allgemein.....	58, 60
- des Liberos	
<i>Siehe</i> dort	
Hinterspieler	31
Hinterspielerangriff	154
I	
Irreguläre Auswechslung	
<i>Siehe</i> Auswechslung	
Irreguläre Libero-Austauschaktionen	
<i>Siehe</i> Libero	
K	
Kapitän	25
- Mannschaftskapitän	25
- Spielkapitän	25
Karten	
<i>Siehe</i> Sanktionen	
Kleidung	
- der Mannschaften	23
- Veränderung	24
Kontakt mit dem Netz	
<i>Siehe</i> Netzberührung	
Krankheit	51
L	
Längere Unterbrechungen	
<i>Siehe</i> Unterbrechungen	
Libero	53–56
- Aktionen mit Libero-Beteiligung.....	53
- Ausrüstung.....	53

- Austauschaktionen	54, 172
- Benennung	53
- Disqualifikation	56
- Hinausstellung	56
- irreguläre Austauschaktionen	55
- Neubenennung	55, 171
- Mannschaft mit einem Libero	55
- Mannschaft mit zwei Liberos	56
- Spielaktionen	53
Libero-Austauschzone	
<i>Siehe</i> Zonen	
Linien	
- Angriffslinie	17
- auf dem Feld.....	16
- Begrenzungslinien	17
- Mittellinie	17
Linienrichter	73
- Standort.....	73
- Zuständigkeiten	73
M	
Mannschaften	22
- Nichtantreten	28
- Plätze	23
- Startaufstellung.....	29
- unvollständige.....	28
- Zusammensetzung	22
Mannschaftsführung	25
Mannschaftskapitän	
<i>Siehe</i> Kapitän	
Matchblatt	175–193
Medizinisches Personal	
<i>Siehe</i> Personal	
Merkmale	
- der Ballberührung	
<i>Siehe</i> dort	
- der Bälle	
<i>Siehe</i> dort	
- des Angriffsschlags	
<i>Siehe</i> dort	
Mittellinie	
<i>Siehe</i> Linien	
N	
Netz	19
<i>Siehe</i> auch Ball	
- Beschaffenheit.....	19
- Eigenschaften.....	149
- Eindringen unterhalb des Netzes.....	37
- Netzhöhe	19
- Spieler am Netz	37

- Spielerfehler am Netz.....	38
- über das Netz reichen	37
Netzberührung	37
Netzebene, untere.....	151, 170
Neubenennung eines Liberos	
<i>Siehe</i> Libero	
Nicht ordnungsgemässe Anträge	
<i>Siehe</i> Anträge	
Nichtantreten	
<i>Siehe</i> Mannschaften	
O	
Oberfläche der Spielfläche	
<i>Siehe</i> Spielfläche	
Offizielle Zeichen	
<i>Siehe</i> Handzeichen <i>resp.</i> Fahnenzeichen	
Offizielles Einspielen	
<i>Siehe</i> Einspielen	
P	
Pausen	52, 171
Personal	
- medizinisches	22
- Trainerpersonal.....	22
Pfosten	19, 20
Philosophie	
- der Schiedsrichtertätigkeit.....	11–13
- der Spielregeln	11–13
Physiotherapeut	22
Plätze für die Mannschaften	
<i>Siehe</i> Mannschaften	
Positionen	31, 150
Positionsblatt	
<i>Siehe</i> Aufstellungsblatt	
Positionsfehler.....	31, 40
Protokoll	173
Punkt.....	27
Punktgewinn.....	27
Q	
Quick-Mopper.....	171
R	
Rally-Point.....	171
Reguläre Spielunterbrechungen	
<i>Siehe</i> Spielunterbrechungen	
Reihenfolge der regulären Spielunterbrechungen	
<i>Siehe</i> Spielunterbrechungen	
Reserveschiedsrichter	
<i>Siehe</i> Schiedsrichter	
Rotation.....	32

Rotationsfehler.....	32
S	
Sanktionen.....	58
- Anwendung.....	59
- für Verzögerungen	
<i>Siehe</i> dort	
- Karten.....	60
- Skala	58, 155
- für unkorrektes Verhalten	155
- für Verzögerungen.....	155
- vor und zwischen den Sätzen.....	59
- Zusammenfassung	60
Satzgewinn	28
Schiedsgericht	62
- Verfahrensweisen.....	62
- Zusammensetzung	62
Schiedsrichter	62–74
<i>Siehe</i> auch Schiedsgericht	
- Challenge-Schiedsrichter.....	68
- Standort.....	68
- Zuständigkeiten	68
- erster	64
- Befugnisse.....	64
- Standort.....	64
- Zuständigkeiten	64
- Reserveschiedsrichter	66, 69
- Standort.....	69
- Zuständigkeiten	69
- zweiter	66
- Befugnisse.....	66
- Standort.....	66
- Zuständigkeiten	67
Schreiber	70
- Standort.....	70
- Zuständigkeiten	70
Schreiberassistent	72
- Standort.....	72
- Zuständigkeiten	72
Seitenbänder	19
Seitenwechsel.....	52
Sichtblock	40, 153
Skala der Sanktionen	
<i>Siehe</i> Sanktionen	
Spielaktionen des Liberos	
<i>Siehe</i> Libero	
Spielanlage.....	16–21
Spielen des Balles	
<i>Siehe</i> Ball	
Spieler am Netz	
<i>Siehe</i> Netz	

Spielerauswechslung	
<i>Siehe</i> Auswechslung	
Spielerfehler am Netz	
<i>Siehe</i> Netz	
Spielfeld	148
Spielfläche	16, 147
- Abmessungen	16
- Oberfläche	16
Spielgewinn	28
Spielhandlungen	33–45
Spielkapitän	
<i>Siehe</i> Kapitän	
Spielsituationen	33
Spielsystem	27–32
Spielunterbrechungen	
- Anträge	47
- Anzahl	46
- in Ausnahmefällen	51
- reguläre	46
- Reihenfolge	46
Spielverzögerungen	
<i>Siehe</i> Verzögerungen	
Spielzug	
- abgeschlossener	27
- allgemein	27
Sportliches Verhalten	
<i>Siehe</i> Verhalten	
Standards	171
Standort des Schiedsgerichts und seiner Helfer	157
<i>Siehe auch</i> Linienrichter, Schiedsrichter, Schreiber <i>und</i> Schreiberassistent	
Startaufstellung der Mannschaften	
<i>Siehe</i> Mannschaften	

T

Teilnehmer	22–26
Temperatur	18
Trainer	26
Trainerassistent	26
Trainerpersonal	
<i>Siehe</i> Personal	

U

Über das Netz reichen	
<i>Siehe</i> Netz	
Überquerungssektor	36, 151, 170
Ungebührliches Verhalten	
<i>Siehe</i> Verhalten	
Unkorrektes Verhalten	
- allgemein	
<i>Siehe</i> Unkorrektheiten	

- vor und zwischen den Sätzen	
<i>Siehe</i> Sanktionen	
Unkorrektheiten	
- allgemein	58
- die Sanktionen zur Folge haben	58
- geringfügige	58
Unterbrechungen	46–49
<i>Siehe auch</i> Spielunterbrechungen	
- in Ausnahmefällen	51
- längere	51
Untere (Netz-)Ebene	
<i>Siehe</i> Netzebene	
Unvollständige Mannschaft	
<i>Siehe</i> Mannschaften	

V

Veränderung der Kleidung	
<i>Siehe</i> Kleidung	
Verbotene Gegenstände	
<i>Siehe</i> Gegenstand	
Verfahren der Auswechslung	
<i>Siehe</i> Auswechslung	
Verfahrensweisen	
- des Schiedsgerichts	
<i>Siehe dort</i>	
- durch die FIVB genehmigte	170
Verhalten	
- aggressives	58
- Anforderungen	57
- beleidigendes	58
- der Teilnehmer	57–60
- sportliches	57
- ungebührliches	58
- unkorrektes	
<i>Siehe</i> Unkorrektheiten	
Verletzung	51
Verwarnung	
- allgemein	60
- wegen Verzögerung	
<i>Siehe dort</i>	
Verzögerungen	50–51
- Arten	50
- Bestrafung	50
- Sanktionen	50
- Verwarnung	50
Vier Berührungen	
<i>Siehe</i> Berührungen	
Vorderspieler	31
Vorderzone	
<i>Siehe</i> Zonen	

W

Wettkampfbereich 146, 170

Z

Zeichen, offizielle

Siehe Handzeichen resp. Fahnenzeichen

Zonen 17, 170

- Aufschlagzone 17

- Auswechselzone 17, 170

- Libero-Austauschzone 18

- Vorderzone 17

Zusammenfassung der Sanktionen

Siehe Sanktionen

Zusammensetzung

- der Mannschaften

Siehe dort

- des Schiedsgerichts

Siehe dort

Zusatzausrüstung 20

Zuständigkeiten

Siehe Linienrichter, Schiedsrichter, Schreiber

und Schreiberassistent

Zweiter Schiedsrichter

Siehe Schiedsrichter

INDEX (FRANÇAIS)

A		
Actions de jeu		
- concernant le Libéro		
<i>voir</i> Libéro		
- en général	105-115	
Agression	128	
Aire	89, 170	
- de contrôle de la compétition	146, 170	
- de jeu	88, 147	
- dimensions	88	
- surface de jeu	88	
- d'échauffement	90	
Antennes	91	
Application des sanctions		
<i>voir</i> sanctions		
Approbation de la FIVB	170	
Arbitres	132-144	
<i>voir aussi</i> corps arbitral		
- challenge	138	
- emplacement	138	
- responsabilités	138	
- de réserve	136, 139	
- emplacement	139	
- responsabilités	139	
- premier		
- autorité	134	
- emplacement	134	
- responsabilités	134	
- second		
- autorité	136	
- emplacement	136	
- responsabilités	136	
Arrêts entre les sets	122	
Attaque d'un joueur arrière	154	
Autorisation du service		
<i>voir</i> service		
Autorité		
<i>voir</i> arbitres		
Avertissement		
- en général	129	
- pour retard de jeu		
<i>voir là</i>		
B		
Ballon		
- "dedans" (in)	105	
- "dehors" (out)	105	
- au filet	108	
- dans le filet	108	
- en jeu	105	
- hors jeu	105	
- jouer	106	
- tenu	107	
- touchant le filet	108	
- traversant le plan du filet	108	
Ballons	93	
- normes	93	
- ramasseurs de ballons	93, 171	
- uniformité	93	
Bandes de côté	91	
Blessure	121	
Bloc		
<i>voir</i> contre		
C		
Capitaine	97	
- de jeu	97	
- d'équipe	97	
Caractéristiques		
- de la frappe d'attaque		
<i>voir là</i>		
- de la touche du ballon	106	
- du filet		
<i>voir là</i>		
- du jeu	81	
Changement		
- de camp	122	
- de Libéro		
<i>voir là</i>		
- d'équipement des joueurs		
<i>voir</i> équipement		
Coach	98	
Coach-adjoint	98	
Comportement incorrect	128	
<i>voir aussi</i> sanctions		
- avant et entre les sets	129	
- entraînant des sanctions	128	

- menaçant	128
- mineur	128
Composition	
- des équipes	
<i>voir là</i>	
- du corps arbitral	
<i>voir là</i>	
Conduite	
- des participants	127-129
- exigée	127
- grossière	128
- injurieuse	128
- sportive	127
Contacts	
- avec le filet	
<i>voir là</i>	
- consécutifs	106
- simultanés	106
Contre	114
- collectif	114
- dans l'espace adverse	114
- effectif	114, 153
- fautes	115
- service	114
- tentative	114
- touches	
- d'équipe	114
- en général	114
Corps arbitral	132
- composition	132
- procédures	132

D

Définitions	169-173
Demandes non fondées	119
Désignation du Libéro	
<i>voir Libéro</i>	
Diagrammes	145-168
Dimensions	
<i>voir aire de jeu</i>	
Directives pour remplir la feuille de match	
<i>voir feuille de match</i>	
Disqualification	
- du Libéro	
<i>voir là</i>	
- en général	129
Docteur en médecine	94
Double	
- faute	99, 133
- touche	107
Dribbler	171

E

Echange de jeu	
- en général	99
- terminé	99
Echelle des sanctions	
<i>voir sanctions</i>	
Eclairage	90
Ecran	112, 153
Emplacement du corps arbitral et de ses assistants	157
<i>voir aussi</i> arbitres, juges de ligne, marqueur et marqueur adjoint	
Equipe	
- de coaching	94
- médicale	94
Equipement	
- complémentaire	92
- des joueurs	
- changement	96
- en général	95
- du Libéro	
<i>voir là</i>	
- en général	88-93
Equipes	94
- composition	94
- incomplètes	100
- responsables	97
Espace	
- de passage	108, 151, 170
- extérieur	151, 170
- inférieur	151, 170
Exécution du service	
<i>voir service</i>	
Expulsion	
- du Libéro	
<i>voir là</i>	
- en général	128, 129

F

Fair Play	127
Faute	99, 171
- après la frappe de service	
<i>voir service</i>	
- au contre	
<i>voir là</i>	
- de frappe d'attaque	
<i>voir là</i>	
- de position	103, 112
- de rotation	104
- de service	
<i>voir service</i>	

- double	
<i>voir là</i>	
- du joueur au filet	
<i>voir filet</i>	
- effectuée pendant le service	
<i>voir service</i>	
- en jouant le ballon	107
Feuille de match	175-193
Fiche de position	102
Filet	91
<i>voir aussi</i> ballon	
- caractéristiques	149
- contact	109
- fautes du joueur	109
- franchissement au-dessus	109
- hauteur	91
- joueur	109
- pénétration sous	109
- structure	91
Forfait	100
Formation des équipes	101
Formule de jeu	99-104
Franchissement au-dessus du filet	
<i>voir</i> filet	
Frappe d'attaque	113
- caractéristique	113
- fautes	113
- restrictions	113

G

Gagner	
- le match	100
- un set	100
Gestes officiels	144
- des arbitres	144, 158
- des juges de ligne	144, 167

H

Hauteur du filet	
<i>voir</i> filet	

I

Incident extérieur au jeu	121
Installation	88-93
Interférence	172
Interruptions	116-119
- de jeu	
- demandes	116
- exceptionnelles	121
- nombre	116
- réglementaires	116

- séquence	116
- prolongées	121
Intervalles	122, 171

J

Jouer le ballon	
<i>voir</i> ballon	
Joueurs	
- arrières	103
- au filet	
<i>voir là</i>	
- avants	103
- Libéro	
<i>voir là</i>	
- Remplacement	
<i>voir là</i>	
Juges de ligne	143
- emplacement	143
- responsabilités	143

L

Libéro	123-126
- actions de jeu	123
- changement	124, 172
- changement illégal	124
- désignation	123
- disqualification	126
- équipement	123
- expulsion	126
- re-désignation	125, 171
- équipe avec deux Libéros	125
- équipe avec un Libéro	125
Lignes	
- centrale	89
- d'attaque	89
- de délimitation	89
- du terrain	88

Limitations des remplacement	
<i>voir</i> remplacement	

M

Maladie	121
Marquer un point	
<i>voir</i> point	
Marqueur	140
- emplacement	140
- responsabilités	140
Marqueur adjoint	142
- emplacement	142
- responsabilités	142

Médecin

voir docteur en médecine

N

Normes des ballons

voir ballons

O

Objet

- extérieur 172
- interdit 96

Ordre au service

voir service

P

Participants

- conduite
voir là
- en général 94-98
- place 95

Pénalisation

- en général 128, 129
- pour retard
voir là

Pénétration sous le filet

voir filet

Philosophie

- des Règles 83-85
- du jeu 83-85

Physiothérapeute

voir thérapeute

Place des participants

voir participants

Point 99

Positions 102, 150

Poteaux 91, 92

Premier arbitre

voir arbitres

Premier service d'un set

voir service

Procédures

- de remplacement
voir là
- du corps arbitral
voir là

Protocole 173

Q

Quick-mopper 171

R

Rally-Point 171

Ramasseurs de ballons

voir ballons

Re-désignation d'un nouveau Libéro

voir Libéro

Remplacement

- des joueurs 117, 172
- exceptionnel 117
- irrégulier 118
- limitations 117
- procédure 118
- suite à une expulsion ou disqualification 118

Responsabilités

voir arbitres, juges de ligne, marquer et marquer adjoint

Responsables des équipes

voir équipes

Restrictions de la frappe d'attaque

voir frappe d'attaque

Résumé des cartes utilisées

voir sanctions

Résumé des comportements incorrects

voir sanctions

Résumé des sanctions

voir sanctions

Retards de jeu 120-121

- avertissement 120
- pénalisation 120
- sanctions 120
- types de retards 120

Rotation 104

S

Sanctions 128

- application pour comportement incorrect 129
- cartes utilisées 129
- comportement incorrect 129
- échelle 128, 155
 - pour comportement incorrect 156
 - pour retard 156
- pour retard
voir retards de jeu

- Résumé 129

Séance d'échauffement officiel 101

Second arbitre

voir arbitres

Service 111

- autorisation 111
- exécution 111

- fautes	
- après la frappe de service.....	112
- de service	112
- ordre.....	111
- premier d'un set	111
Situations de jeu.....	105
Standards FIVB.....	171
Structure	
- du filet	
<i>voir là</i>	
- du jeu	101
Surface de jeu	
<i>voir aire de jeu</i>	

T

Temperature.....	90
Temps-morts	117
Tentative de contre	
<i>voir contre</i>	
Tenu	
<i>voir ballon</i>	

Terrain de jeu.....	148
Thérapeute	94
Tirage au sort.....	101
Touches	
- assistées	106, 107
- de contre	
<i>voir là</i>	
- d'équipe	106
- double	
<i>voir là</i>	
- quatre	107

U

Uniformité des ballons	
<i>voir ballons</i>	

Z

Zone	89, 170
- avant.....	89
- de changement du Libéro	90
- de remplacement.....	89, 170
- de service	89