

Spielregeln

Hinweis:

Die Spielregeln, welche die Technik betreffen, stehen auch aufgliedert bei den einzelnen Grundsätzen. Die nachfolgenden Regeln sind allmählich, dem Können der Klasse angepasst, einzuführen

1. Punktbewertung, Spielentscheid (eventuell Spielergebnis)

- Nur die anspielende Partei kann Punkte buchen; nämlich dann, wenn der Gegner einen Fehler begeht
- Die anspielende Partei verliert bei einem eigenen Fehler das Anschlagsrecht; es wird aber kein Fehler gezählt
- Ein Spiel ist dann entschieden, wenn eine Mannschaft 15 Punkte erreicht hat und die Differenz mindestens zwei Punkte beträgt: 15:7, 15:13, 18:16
- Bei Wettspielen wird in der Regel auf drei Gewinnsätze gespielt (1 Satz = einmal auf 15 Punkte)

2. Anschlag:

- Der Anschlag wird aus dem Anschlagsraum ausgeführt
- Der Ball muss in direktem Flug innerhalb der Seitenlinien über das Netz in das gegnerische Feld fliegen (er darf das Netz nicht berühren)
- Der Ball darf nicht aus der Hand angeschlagen werden
- Die Anschlagsspielerin darf das Feld erst nach erfolgtem Schlag betreten
- Bei jedem Anschlagwechsel muss die Mannschaft, die den Anschlag erhält, einen Positionswechsel im Uhrzeigersinn vornehmen (Rotation)

3. Ball im Spiel

3.1 Ballberührung:

- Der Ball darf nicht gehalten, gefangen, geschoben, gestossen oder geworfen werden
- Berührung des Balles mit irgend einem Körperteil oberhalb der Gürtellinie gilt als Schlag
- Wird der Ball 2x hintereinander von der gleichen Spielerin berührt, gilt dies als Schlag (Ausnahme: Block)
- Mit der dritten Ballberührung muss der Ball wieder über das Netz zurückgespielt werden

3.2 Bodenberührung/Geräteberührung

- Der Ball darf weder den Boden, die Decke noch die Wände berühren
- Geräteberührungen werden abgepfiffen, aber nicht mit einem Fehler bestraft. In diesem Fall erfolgt eine Wiederholung des Anspiels
- Der Ball darf das Netz berühren (Ausnahme: Anschlag)

3.3 Netzfehler

- Das Berühren des Netzes durch eine Spielerin ist verboten
- Die Linie zählt zum Spielfeld. Das gegnerische Feld darf nicht betreten werden. Die Mittellinie darf somit betreten, aber nicht übertreten werden
- Um einen Ball zu retten, darf das Spielfeld verlassen werden, doch muss der über das Netz gespielte Ball innerhalb der Seitenlinien das Netz überqueren
- Man darf nur beim Block und nach erfolgtem Smash über das Netz greifen

3.4 Aufstellung

- Wenn bei der Übernahme des Anschlages nicht rotiert wird, gilt das als Fehler
- Beim Anschlag muss die Aufstellungsreihenfolge der Spielerinnen eingehalten werden. Wenn der Ball im Spiel ist, darf sich jede Spielerin frei bewegen
- Die Grundspieler dürfen am Block nicht teilnehmen
- Die Grundspieler dürfen sich in der Aufstellung zur Abnahme des Anschlages nicht vor ihrem direkten Angriffsspieler aufhalten
- Die Grundspieler dürfen keinen Ball, der sich in der Angriffszone über der Netzkante befindet, ins gegnerische Feld spielen (z. B. Smash des Grundspielers innerhalb der Angriffszone)