

TEIL I		
DAS SPIEL		
Erstes Kapitel		
Spielanlage und Ausrüstung		
1.	Spielfläche	
1.1	Abmessungen	
1.2	Oberfläche der Spielfläche	
1.3	Linien auf dem Feld	
1.4	Zonen und Flächen	
1.5	Temperatur	
1.6	Beleuchtung	
2.	Netz und Pfosten	
2.1	Netzhöhe	
2.2	Beschaffenheit des Netzes	
2.3	Seitenbänder	
2.4	Antennen	
2.5	Pfosten	
2.6	Zusatzrüstung	
3.	Bälle	
3.1	Merkmale	
3.2	Gleichartigkeit der Bälle	
3.3	Drei- Ball- System	
Zweites Kapitel		
Teilnehmer		
4.	Mannschaften	
4.1	Zusammensetzung	
4.2	Plätze für die Mannschaften	
4.3	Kleidung	
4.4	Veränderung der Kleidung	
4.5	Verbotene Gegenstände	
5.	Mannschaftsführung	
5.1	Kapitän	
5.2	Trainer	
5.3	Trainerassistent	

Drittes Kapitel		
Spielformat		
6.	Punkt-, Satz- und Spielgewinn	
6.1	Punktgewinn	
6.2	Satzgewinn	
6.3	Spielgewinn	
6.4	Nichtantreten und unvollständige Mannschaft	
7.	Aufbau des Spiels	
7.1	Auslosung	
7.2	Einspielen	
7.3	Startaufstellung der Mannschaft	
7.4	Positionen	
7.5	Positionsfehler	
7.6	Rotation	
7.7	Rotationsfehler	

8.	Spielauswechslung	
8.1	Auswechselbeschränkungen	
8.2	Ausnahmsweise Auswechslung	
8.3	Auswechslung wegen Hinausstellung oder Disqualifikation	
8.4	Irreguläre Auswechslung	
Viertes Kapitel		
Spielhandlungen		
9.	Spisituationen	
9.1	Ball „im Spiel“	
9.2	Ball „aus dem Spiel“	
9.3	Ball „in“	
9.4	Ball „aus“	
10.	Das Spielen des Balles	
10.1	Schläge je Mannschaft	
10.2	Merkmale des Schlages	
10.3	Fehler beim Spielen des Balles	
11.	Ball am Netz	
11.1	Ball überquert das Netz	
11.2	Ball berührt das Netz	
11.3	Ball im Netz	
12.	Spieler am Netz	
12.1	Über das Netz reichen	
12.2	Eindringen unterhalb des Netzes	
12.3	Kontakt mit dem Netz	
12.4	Spielerfehler am Netz	
13.	Aufschlag	
13.1	Erster Aufschlag im Satz	
13.2	Aufschlagreihenfolge	
13.3	Genehmigung des Aufschlags	
13.4	Ausführung des Aufschlags	
13.5	Sichtblock	
13.6	Fehler beim Aufschlag	
13.7	Fehler beim Aufschlag und Positionsfehler	
14.	Angriffsschlag	
14.1	Angriffsschlag	
14.2	Einschränkungen für den Angriffsschlag	
14.3	Fehler beim Angriffsschlag	
15.	Block	
15.1	Blocken	
15.2	Blockberührung	
15.3	Blocken im gegnerischen Raum	
15.4	Block und Anzahl der Schläge einer Mannschaft	
15.5	Das Blocken des Aufschlags	
15.6	Fehler beim Blocken	
Fünftes Kapitel		
Unterbrechungen und Verzögerungen		
16.	Reguläre Spielunterbrechungen	
16.1	Anzahl der reguläre Spielunterbrechungen	
16.2	Anträge auf reguläre Unterbrechungen	
16.3	Reihenfolge der Unterbrechungen	

16.4	Auszeiten und Technische Auszeiten	
16.5	Spielerauswechslung	
16.6	Nicht ordnungsgemäße Anträge	
17.	Spielverzögerungen	
17.1	Arten von Verzögerungen	
17.2	Sanktionen für Verzögerungen	
18.	Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen	
18.1	Verletzung	
18.2	Äußere Beeinträchtigung	
18.3	Längere Unterbrechungen	

19.	Pausen und Seitenwechsel	
19.1	Pausen	
19.2	Seitenwechsel	

Sechstes Kapitel

Der Libero

20.	Der Libero	
20.1	Benennung des Libero	
20.2	Ausrüstung	
20.3	Aktionen mit Beteiligung des Libero	

Siebentes Kapitel

Verhalten der Teilnehmer

21.	Anforderungen an das Verhalten	
21.1	Sportliches Verhalten	
21.2	Fair play	
22.	Unkorrektes Verhalten und Sanktionen	
22.1	Geringfügige Unkorrektheiten	
22.2	Unkorrektes Verhalten, das Sanktionen zur Folge hat	
22.3	Skala der Sanktionen	
22.4	Anwendung der Sanktionen für unkorrektes Verhalten	
22.5	Unkorrektes Verhalten vor und zwischen den Sätzen	
22.6	Karten für Sanktionen	

Teil II

DAS SCHIEDSGERICHT, IHRE ZUSTÄNDIGKEITEN UND DIE OFFIZIELLEN ZEICHEN

23.	Das Schiedsgericht und Verfahrensweisen	
23.1	Zusammensetzung	
23.2	Verfahrensweisen	
24.	Erster Schiedsrichter	
24.1	Standort	
24.2	Befugnisse	
24.3	Zuständigkeiten	
25.	Zweiter Schiedsrichter	
25.1	Standort	
25.2	Befugnisse	
25.3	Zuständigkeiten	
26.	Schreiber	
26.1	Standort	
26.2	Zuständigkeiten	

27.	Linienrichter	
27.1	Standort	
27.2	Zuständigkeiten	
28.	Offizielle Zeichen	
28.1	Handzeichen der Schiedsrichter	
28.2	Fahnenzeichen der Linienrichter	

TEIL I		
DAS SPIEL		
ERSTES KAPITEL		
SPIELANLAGE UND AUSRÜSTUNG		
1.	SPIELFLÄCHE Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone. Sie muss rechteckig und symmetrisch sein.	1.1
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. Der freie Spielraum ist der Raum oberhalb der Spielfläche, der frei von jedem Hindernis ist. Er ist mindestens 7 m hoch, gemessen von der Spieloberfläche. Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB muss die Freizone außerhalb der Seitenlinien mindestens 5 m und außerhalb der Grundlinien mindestens 8 m betragen. Der freie Spielraum ist mindestens 12,5 m hoch, gemessen von der Spielfeldoberfläche.	
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 „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB 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 „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB müssen die Linien weiß sein. Für das Spielfeld und für die Freizone werden andere und voneinander unterschiedliche Farben verlangt.	1.3 1.1
1.2.3	Für Spielfelder im Freien ist eine Ablaufneigung von 5 mm je Meter zulässig. Spielfeldlinien aus hartem Material sind verboten.	1.3
1.3	LINIEN AUF DEM FELD	
1.3.1	Alle Linien sind 5 cm breit. Sie müssen von heller Farbe und unterschiedlich zu der Farbe des Boden sowie aller sonstigen Linien sein.	1.2.2
1.3.2	<i>Begrenzungslinien</i> Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld und gehören zu ihm.	1.1
1.3.3	<i>Mittellinie</i> Die Achse der Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleich große Felder von je 9m x 9m. Diese Linie erstreckt sich unter dem Netz von einer Seitenlinie zur anderen.	
1.3.4	<i>Angriffslinie</i> In jedem Feld wird im Abstand von 3 m von der Achse der Mittellinie eine Angriffslinie gezogen. Für „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB wird die Angriffslinie durch gestrichelte Linien (fünf 15 cm lange und 5 cm breite, im Abstand von 20 cm gezogene Linien) um jeweils 1,75 m verlängert.	1.3.3 1.4.1
1.4	ZONEN UND FLÄCHEN	
1.4.1	<i>Vorderzone</i> Die Vorderzone wird in jedem Feld durch die Achse der Mittellinie und die Angriffslinie (einschließlich ihrer Breite) begrenzt. Die Vorderzone erstreckt sich über die Seitenlinien hinaus bis zum Ende der Freizone.	1.3.3 1.3.4 1.1 1.3.2
1.4.2	<i>Aufschlagzone</i> Die Aufschlagzone ist eine 9 m breite Fläche hinter der Grundlinie (die Grundlinie ist ausgenommen). Sie ist seitlich begrenzt durch zwei kurze Linien, jede 15 cm lang, im Abstand von 20 cm hinter der Grundlinie in Verlängerung der Seitenlinie. Beide Linien gehören zur Aufschlagzone. In der Tiefe erstreckt sich die Aufschlagzone bis zum Ende der Freizone.	1.3.2 1.1
1.4.3	<i>Auswechselzone</i>	1.3.4

	Die Auswechselzone wird von der Verlängerung beider Angriffslinien bis zum Schreibertisch begrenzt.	
1.4.4	<i>Aufwärmfläche</i> Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB befinden sich Aufwärmflächen von etwa 3m x 3m an beiden Ecken der Spielfläche auf der Seite der Mannschaftsbänke außerhalb der Freizone.	
1.4.5	<i>Strafffläche</i> Straffflächen von etwa 1m x 1m befinden sich am Rand des Wettkampfbereichs in Verlängerung der Grundlinien. Sie sind mit je 2 Stühlen versehen und können mit einer 5 cm breiten roten Linie begrenzt werden.	
1.5	TEMPERATUR Die Temperatur darf nicht weniger als 10°C (50°F) betragen. Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB darf die Temperatur nicht höher als 25°C (77°F) und nicht niedriger als 16°C (61°F) sein.	
1.6	BELEUCHTUNG Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB muss die Beleuchtung im Bereich der Spielfläche , gemessen 1m über dem Boden der Spielfläche, 1000 bis 1500 Lux betragen.	
2.	NETZ UND PFOSTEN	
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 bei Frauen liegt.	1.3.3
2.1.2	Die Höhe wird in der Mitte des Spielfeldes gemessen. Die Netzhöhe über den 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 1,00 m breit und 9,50 bis 10,00 m lang (auf jeder Seite 25 bis 50 cm außerhalb der Seitenbänder). Es besteht aus quadratischen Maschen von schwarzen Material mit 10 cm Seitenlänge. An seiner Oberseite befindet sich ein waagrechtes, auf 7 cm umgefaltetes und über die ganze Länge zusammengenähtes weißes Band. An beiden Enden dieses Bandes ist eine Öffnung, durch die ein Seil durchgezogen wird, um das Band an den an den Pfosten zu befestigen und die Oberkante straff zu halten. Innerhalb des Bandes verläuft ein flexibles Stahlseil, mit dem das Netz an den Pfosten befestigt und seine Oberkante gespannt wird. An der Unterseite befindet sich ein anderes waagrechtes Band (5 cm breit, ähnlich wie das obere Band) mit einem durchgefädelt Seil. Dieses Seil wird an den Pfosten befestigt und hält den unteren Teil des Netzes straff.	
2.3	SEITENBÄNDER Zwei weiße Bänder werden senkrecht am Netz direkt oberhalb der Seitenlinien befestigt Sie sind 5 cm breit und gehören zum Netz.	1.3.2
2.4	ANTENNEN Eine Antenne ist ein flexibler Stab von 1,80 m Länge und 10 mm Durchmesser, hergestellt aus Glasfieber oder ähnlichem Material. Jede Antenne ist an der äußeren Kante des Seitenbandes befestigt. Die Antennen befinden sich auf gegenüberliegenden Seiten des Netzes. Die oberen 80 cm jeder Antenne befinden sich oberhalb des Netzes und sind in Abschnitten von je 10 cm in kontrastierenden Farben markiert, vorzugsweise rot und weiß. Die Antennen werden als zum Netz gehörig betrachtet und begrenzen seitlich den Überquerungssektor.	2.3 11.1.1
2.5	PFOSTEN	
2.5.1	Die Pfosten, die das Netz halten, befinden sich in einem Abstand von 0,50 bis 1,00 m außerhalb der Seitenlinien. Sie sind 2,55 m hoch und vorzugsweise verstellbar. Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB müssen sich die Pfosten in einem Abstand von 1,00 m außerhalb der Seitenlinien befinden.	
2.5.2	Die Pfosten müssen abgerundet und glatt sein. Zu ihrer Befestigung am Bodendürfen keine Spannseile verwendet werden. Alle gefährlichen und behindernden Konstruktionen sind zu vermeiden.	
2.6	ZUSATZAUSRÜSTUNG Jegliche Zusatzausrüstung wird durch Vorschriften der FIVB festgelegt.	
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 sein oder aus einer Kombination von Farben bestehen. Das Material des Kunstleders und die Farbkombinationen müssen FIVB Standards genügen. Der Umfang muss 65 bis 67 cm und das Gewicht 260 bis 280 g betragen. Der Innendruck beträgt 294,3 bis 318, 82 mbar bzw. hPa (0,30 bis 0,325 kg/cm ²).	
3.2	GLEICHARTIGKEIT DER BÄLLE Die während des Wettkampfes verwendeten Bälle müssen die gleichen Merkmale bezüglich Umfang, Gewicht, Druck, Fabrikat, Farbe usw. haben. Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB sowie Nationale oder Ligameisterschaften müssen mit von der FIVB zugelassenen Bällen gespielt werden, es sei denn, die FIVB genehmigt andere Verfahrensweisen.	3.1
3.3	DREI-BALL-SYSTEM Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB müssen drei Bälle verwendet werden. In diesem Fall werden sechs Ballholder eingesetzt, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter jedem Schiedsrichter.	
ZWEITES KAPITEL		
TEILNEHMER		
4.	MANNSCHAFTEN	
4.1	ZUSAMMENSETZUNG	
4.1.1	Eine Mannschaft setzt sich aus höchstens zwölf Spielern, einem Trainer, einem Trainerassistenten, einem Physiotherapeuten und einem Arzt zusammen. Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB muss der Arzt vorher von der FIVB akkreditiert sein.	5.2 5.3
4.1.2	Einer der Spieler, ausgenommen der Libero, ist der Mannschaftskapitän und wird im Spielberichtsbogen kenntlich gemacht.	5.1
4.1.3	Nur die im Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen das Spielfeld betreten und am Spiel teilnehmen. Nach dem Unterzeichnen des Spielberichts bogens durch den Trainer und den Mannschaftskapitän dürfen die eingetragenen Spieler nicht mehr durch andere ersetzt werden.	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 aber diese vorübergehend verlassen. Die Mannschaftsbänke befinden sich seitlich neben dem Schreibertisch außerhalb der Freizone.	7.3.3 1.4.4 5.2.3
4.2.2	Nur den Mannschaftsmitgliedern ist es gestattet, während des Spiels auf der Bank zu sitzen und am 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;	1.4.4 9.1
4.2.3.2	Während der Auszeiten und der Technischen Auszeiten: in der Freizone hinter dem Spielfeld.	1.3.3 16.4
4.2.4	Während der Satzpausen dürfen die Spieler zum Aufwärmen in der Freizone Bälle benutzen.	19.1
4.3	KLEIDUNG Die Spielerkleidung besteht aus Trikot, Hose, Socken und Sportschuhen.	
4.3.1	Die Trikots, Hosen und Socken müssen sauber und bezüglich der Farbe und des Designs in der gesamten Mannschaft einheitlich sein (ausgenommen ist der Libero).	4.1 20.2
4.3.2	Die Schuhe müssen leicht und geschmeidig, mit Sohlen aus Gummi oder Leder und ohne Absätze sein. Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB für Erwachsene muss die Farbe der Schuhe einer Mannschaft ebenfalls einheitlich sein, die Warenzeichen dürfen sich aber farblich und im Design unterscheiden. Trikots und Hosen müssen den von der FIVB festgelegten Standards entsprechen.	
4.3.3	Die Trikots der Spieler müssen von 1 bis 18 nummeriert sein.	
4.3.3.1	Die Nummern sind auf dem Trikot vorne und hinten jeweils in der Mitte zu befestigen. Die Farbe und die Helligkeit der Nummern müssen sich von der Farbe und Helligkeit der Trikots deutlich abheben.	
4.3.3.2	Die Nummern müssen auf der Brust mindesten 15 cm und auf dem Rücken mindestens 20 cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muss mindestens 2 cm breit sein. Für „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB sind die Spielernummern auch rechten Hosenbein anzugeben. Die Nummern müssen 4 bis 6 cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muss mindestens 1 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 ist der Libero), und/oder ohne ordnungsgemäße Nummern zu tragen.	4.3 4.3.1 4.3.3 20.2
4.4	VERÄNDERUNG DER KLEIDUNG Der erste Schiedsrichter kann einem oder mehreren Spielern gestatten:	24.
4.4.1	barfuss zu spielen	
4.4.2	durchnässte Spielerkleidung zwischen den Sätzen oder nach einer Auswechslung zu wechseln, vorausgesetzt, dass die neue Spielerkleidung in Farbe, Modell und Nummer gleich ist.	4.3 8.
4.4.3	Bei kühlem Wetter in Trainingsanzügen zu spielen, vorausgesetzt dass diese bei der gesamten Mannschaft in Farbe und Modell gleich (ausgenommen ist der Libero) sowie entsprechend der Regel 4.3.3.1 nummeriert sind.	4.1.1 20.2
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 Linsen tragen.	
5.	Mannschaftsführung Sowohl der Mannschaftskapitän als auch der Trainer sind für das Verhalten und für die Disziplin ihrer Mannschaftsmitglieder verantwortlich.	21. 20.1.3 5.1.1 5.2
5.1	KAPITÄN	
5.1.1	VOR DEM SPIEL unterschreibt der Mannschaftskapitän den Spielberichtsbogen und vertritt seine Mannschaft bei der Auslosung.	7.1 26.2.1. 1
5.1.2	WÄHREND DES SPIELS fungiert der Mannschaftskapitän als Spielkapitän, wenn er spielt. Befindet sich der Mannschaftskapitän nicht auf dem Feld, muss der Trainer oder er selbst einen anderen Spieler benennen, der die Aufgaben des Spielkapitäns übernimmt. Der Spielkapitän behält seine Verantwortung solange, bis er ausgewechselt wird, der Mannschaftskapitän wieder spielt oder der Satz endet. Der Spielkapitän ist das einzige Mannschaftsmitglied, dem es gestattet ist, mit den Schiedsrichtern zu sprechen, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet:	6.2 20.1.3 9.2
5.1.2.1	Um Erläuterungen über die Anwendung oder Auslegung der regeln zu erbitten und auch Bitten und Beschwerden seiner Mannschaftsmitglieder zu übermitteln. Wenn der Spielkapitän mit der Erläuterung des ersten Schiedsrichters nicht einverstanden ist, kann er gegen diese Entscheidung protestieren. Er muss dem ersten Schiedsrichter sofort mitteilen, dass er sich das Recht vorbehält, am Ende des Spiels einen offiziellen Protest im Spielberichtsbogen einzutragen;	24.2.4
5.1.2.2	Um die Genehmigung zu erbitten: a) die Spielerkleidung ganz oder teilweise zu wechseln b) die Aufstellung der Mannschaften zu überprüfen c) den Boden, das Netz, den Ball usw. zu überprüfen	4.3 4.4.2 7.4 1.2 2. 3.
5.1.2.3	Um Auszeiten und Auswechslungen zu beantragen	8. 16.4 16.2.1
5.1.3	NACH DEM SPIEL hat der Mannschaftskapitän:	6.3
5.1.3.1	Den Schiedsrichtern zu danken und den Spielberichtsbogen zur Bestätigung des Resultats zu unterschreiben	26.2.3. 3
5.1.3.2	Die Möglichkeit, falls er (oder der eingewechselte Spielkapitän) zuvor seine gegenteilige Auffassung dem ersten Schiedsrichter mitgeteilt hat, diese zu bestätigen und als offiziellen Protest im Spielberichtsbogen einzutragen bzw. eintragen zu lassen.	5.1.2.1 26.2.3. 2
5.2	TRAINER	
5.2.1	Während des Spiels leitet der Trainer das Spiel seiner Mannschaft von außerhalb des Spielfeldes. Er bestimmt die Anfangsaufstellungen, Auswechslungen und nimmt Auszeiten, im Anweisungen zu geben. Für diesen Aufgabenbereich ist seine Ansprechperson der zweite Schiedsrichter.	1.1 7.3.2 8. 16.4

5.2.2.	VOR DEM SPIEL trägt der Trainer die Namen und Nummern der Spieler in den Spielberichtsbogen ein oder überprüft sie und unterschreibt diesen.	4.1
5.2.3	WÄHREND DES SPIELS gilt: Der Trainer	
5.2.3.1	Übergibt vor jedem Satz dem Schreiber oder dem zweiten Schiedsrichter das/die ordnungsgemäß ausgefüllte/n und unterschriebene/n Aufstellungsblatt/blätter;	7.3.2
5.2.3.2	Sitzt auf der Mannschaftsbank am nächsten zum Schreiber, darf aber diese zeitweilig verlassen;	4.2
5.2.3.3	Beantragt Auszeiten und Auswechslungen;	8. 16.4
5.2.3.4	Darf ebenso wie die anderen Mannschaftsmitglieder den auf dem Feld befindlichen Spielern Anweisungen erteilen. Dazu darf der Trainer innerhalb der Freizone im Bereich vor seiner Mannschaftsbank bis zur Aufwärmfläche stehen oder sich dort bewegen. Dabei darf er das Spiel nicht beeinträchtigen oder verzögern.	1.3.4 1.4.4
5.3	TRAINERASSISTENT	
5.3.1	Der Trainerassistent sitzt auf der auf der Mannschaftsbank, hat aber nicht das Recht, in das Spiel einzugreifen.	
5.3.2	Falls der Trainer seine Mannschaft verlassen muss, darf auf Antrag des Spielkapitäns und mit Genehmigung des ersten Schiedsrichters der Trainerassistent die Aufgaben des Trainers übernehmen.	5.1.2 5.2
DRITTES KAPITEL		
SPIELFORMAT		
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;	9.3 11.1.1
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.	17.2.3 22.3.1
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 hintereinander 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.	
6.1.3	Die Folgen eines Spielzuggewinns Ein Spielzug ist die Folge von Spielaktionen vom Moment des Aufschlags (Schlagen des Balles durch den Aufschläger) bis der Ball „aus dem Spiel“ ist.	9.1 9.2
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 danach auf.	
6.2	SATZGEWINN Gewinner eines Satzes (ausgenommen der entscheidende fünfte Satz) 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; ...).	6.3.2
6.3	SPIELGEWINN	
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 (fünfte) Satz bis 15 Punkte gespielt, wobei ein Vorsprung von zwei Punkten zu erreichen ist.	7.1 16.4.1
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 Regel 6.4.1 als nicht angetreten erklärt.	
6.4.3	Eine für den Satz oder das Spiel als 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.	7.3.1 6.2 6.3

7.	AUFBAU DES SPIELS	
7.1	AUSLOSUNG Vor dem Spiel vollzieht der erste Schiedsrichter eine Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseiten im ersten Satz zu entscheiden. Ist ein Entscheidungssatz zu spielen, wird eine neue Auslosung durchgeführt.	13.1.1 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 ich anzunehmen ODER	13.1.1
7.1.2.2	die Spielfeldseite. Der Verlierer nimmt die verbleibende Auswahl vor.	
7.1.3	Erfolgt das Einspielen nacheinander, steht das Netz zuerst derjenigen Mannschaft zur Verfügung, welche den ersten Aufschlag hat.	7.2
7.2	EINSPIELEN	
7.2.1	Vor dem Spiel darf jede der Mannschaften sich 3 Minuten am Netz einspielen, wenn sie vorher ein anderes Spielfeld zur Verfügung hatte. Andernfalls erhalten sie je 5 Minuten.	
7.2.2	Wenn beide Kapitäne einverstanden sind, sich am Netz gemeinsam einzuspielen, stehen den Mannschaften entsprechend der Regel 7.2.1 entweder 6 oder 10 Minuten zur Verfügung.	
7.3	STARTAUFSTELLUNG DER MANNSCHAFT	
7.3.1	Es müssen immer sechs Spieler einer Mannschaft im Spiel sein. Die Startaufstellung der Mannschaft zeigt die Rotationsfolge der Spieler auf dem Feld an. Diese muss während des Satzes beibehalten werden.	6.4.3 7.6
7.3.2	Vor Beginn jedes Satzes muss der Trainer die Startaufstellung seiner Mannschaft auf einem Aufstellungsblatt festlegen. Dieses ordnungsgemäß ausgefüllte und unterschriebene Blatt ist dem zweiten Schiedsrichter oder dem Schreiber zu übergeben	5.2.3.1 20.1.2 25.3.1 26.2.1.
7.3.3	Die Spieler, die in einem Satz nicht zur Startaufstellung gehören, sind für diesen Satz Auswechselspieler (ausgenommen der Libero).	7.3.2 8. 20.1.2
7.3.4	Nach der Übergabe des Aufstellungsblattes an den zweiten Schiedsrichter oder Schreiber ist eine Änderung der Aufstellung nicht gestattet, es sei denn es erfolgt eine reguläre Auswechslung.	8. 16.2.2
7.3.5	Abweichungen zwischen den Positionen der Spieler auf dem Feld und dem Aufstellungsblatt.	25.3.1
7.3.5.1	Wird eine Abweichung vor Beginn des Satzes festgestellt, müssen die Positionen der Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt berichtet werden. Es erfolgt keine Bestrafung.	7.3.2
7.3.5.2	Befindet sich vor Beginn des Satzes auf dem Feld ein Spieler, der auf dem Aufstellungsblatt dieses Satzes nicht eingetragen ist, muss dieser Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt ersetzt werden. Es erfolgt keine Bestrafung.	7.3.2
7.3.5.3	Wenn jedoch der Trainer wünscht, dass der (die) nicht eingetragenen Spieler auf dem Spielfeld verbleibt (verbleiben), muss er eine normale Auswechslung beantragen. Diese wird im Spielberichtsbogen eingetragen.	16.2.2
7.4	POSITIONEN In dem Moment, in dem der Aufschlagsspieler den Ball schlägt, muss jede Mannschaft, ausgenommen der Aufschlagsspieler, in ihrem eigenen Feld entsprechend der Rotationsfolge aufgestellt sein.	9.1 7.6.1 13.4
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 vom Netz befinden als der entsprechende Vorderspieler.	
7.4.2.2	Die jeweiligen Vorderspieler und Hinterspieler müssen sich seitlich entsprechend der in der Regel 7.4.1 bestimmten Reihenfolge aufstellen.	
7.4.3	Die Positionen der Spieler werden durch die Stellung der den Boden berührenden Füße wie folgt bestimmt und kontrolliert:	

7.4.3.1	Bei jedem Vorderspieler muss zumindest ein Teil seines Fußes der Mittellinie näher sein als die Füße des jeweiligen Hinterspielers.	1.3.3
7.4.3.2	Bei jedem rechten oder linken Spieler muss zumindest ein Teil seines Fußes der rechten bzw. linken Seitenlinie näher sein als die Füße des Mittelspielers der entsprechenden Reihe.	1.3.2
7.4.4	Nach dem Aufschlag dürfen die Spieler ihre Positionen verlassen und jeden beliebigen Platz auf ihrem Feld und in der Freizone einnehmen.	12.2.2
7.5	POSITIONSFEHLER	
7.5.1	Die Mannschaft begeht einen Positionsfehler, wenn ein Spieler im Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, sich nicht auf seiner richtigen Position befindet.	7.3 7.4
7.5.2	Wenn der Aufschlagspieler im Moment des Schlagens einen Fehler begeht, gilt dieser in bezug auf einen Positionsfehler als der zuerst begangene.	13.4 13.7.1
7.5.3	Wenn der Aufschlag nach dem Schlagen des Balles fehlerhaft wird, ist der Positionsfehler zu ahnden.	13.7.2
7.5.4	Ein Positionsfehler führt zu folgenden Konsequenzen:	
7.5.4.1	die Mannschaft wird mit einem Spielzugverlust belegt;	6.1.3
7.5.4.2	die Positionen der Spieler werden berichtigt.	7.3 7.4
7.6	ROTATION	
7.6.1	Die Rotationsfolge wird durch die Anfangsaufstellung der Mannschaft festgelegt und anhand der Aufschlagreihenfolge sowie der Positionen der Spieler während des gesamten Satzes überprüft.	7.3.1 7.4.1 13.2
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.	13.2.2.
7.7	ROTATIONSFEHLER	
7.7.1	Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der Aufschlag nicht entsprechend der Rotationsfolge erfolgt. Er führt zu folgenden Konsequenzen:	7.6.1 13.
7.7.1.1	die Mannschaft wird mit einem Spielzugverlust belegt;	6.1.3
7.7.1.2	die Rotationsfolge wird berichtigt.	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. Kann dieser Zeitpunkt nicht ermittelt werden, werden keine Punkte annulliert und ein Spielzugverlust ist die einzige Sanktion.	26.2.2 6.1.3
8.	SPIELERAUSWECHSLUNG Eine Auswechslung ist der Vorgang, bei dem ein Spieler nachdem er vom Schreiber notiert worden ist, ins Spiel kommt und den Platz eines anderen Spielers einnimmt, der das Feld verlassen muss (ausgenommen der Libero). Eine Auswechslung muss vom Schiedsrichter genehmigt werden.	16.5 20.3.2
8.1	AUSWECHSELBESCHRÄNKUNGEN	
8.1.1	Einer Mannschaft sind höchstens sechs Auswechslungen je Satz erlaubt. Ein oder mehrere Spieler können zur gleichen Zeit ausgewechselt werden.	
8.1.2	Ein Spieler der Startaufstellung kann aus dem Spiel genommen werden und wieder zurückkehren, dies aber nur einmal im Satz und nur auf seine vorherige Position in der Aufstellung.	7.3.1
8.1.3	Ein Auswechselspieler kann nur einmal im Satz anstelle eines Spielers der Startaufstellung ins Spiel eintreten, und er kann nur durch den Spieler ersetzt werden, für den er eingewechselt wurde.	7.3.1
8.2	AUSNAHMSWEISE AUSWECHSLUNG Ein verletzter Spieler (ausgenommen der Libero) der nicht weiterspielen kann, muss regulär ausgewechselt werden. Wenn das nicht möglich ist, darf die Mannschaft eine AUSNAHMSWEISE Auswechslung durchführen, die über die Einschränkungen der Regel 8.1 hinausgeht. Eine ausnahmsweise Auswechslung bedeutet, dass jeder Spieler, der sich im Augenblick der Verletzung nicht auf dem Feld befindet (ausgenommen der Libero), für den verletzten Spieler eingewechselt werden darf. Der ersetzte verletzte Spieler darf nicht in das Spiel zurückkehren. Eine ausnahmsweise Auswechslung zählt in keiner Weise als reguläre Auswechslung.	8.1 20.3.3
8.3	AUSWECHSLUNG WEGEN HINAUSSTELLUNG ODER DISQUALIFIKATION Ein HINAUSGESTELLTER oder DISQUALIFIZIERTER Spieler muss durch eine reguläre Auswechslung ersetzt werden. Ist das nicht möglich, wird die Mannschaft als UNVOLLSTÄNDIG erklärt.	6.4.3 7.3.1 8.1 22.3.2

		22.3.3
8.4	IRREGULÄRE AUSWECHSLUNG	
8.4.1	Eine Auswechslung ist irregulär, wenn sie über die über die Beschränkungen der Regel 8.1 hinausgeht (ausgenommen der Fall in Regel 8.2).	
8.4.2	Wenn eine Mannschaft eine irreguläre Auswechslung vollzogen hat und das Spiel wieder fortgesetzt wurde, ist wie folgt zu verfahren:	9.1
8.4.2.1	die Mannschaft wird mit einem Spielzugverlust belegt,	6.1.3
8.4.2.2	die Auswechslung wird berichtigt,	
8.4.2.3	die von der schuldhaften Mannschaft seit dem Begehen des Fehlers erzielten Punkte werden annulliert. Die Punkte des Gegners bleiben erhalten.	
VIERTES KAPITEL		
SPIELHANDLUNGEN		
9.	SPIELSITUATIONEN	
9.1	BALL „IM SPIEL“ Der Ball ist im Spiel von dem Zeitpunkt an, in dem der vom ersten Schiedsrichter genehmigte Aufschlag ausgeführt ist.	13.3
9.2	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.	
9.3	BALL „IN“ Der Ball ist „in“, wenn er den Boden des Spielfeldes einschließlich der Begrenzungslinien berührt.	1.1 1.3.2
9.4	BALL „AUS“ Der Ball ist „aus“, wenn er:	
9.4.1	vollständig außerhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt (die Berührungsfläche ist maßgebend);	1.3.2
9.4.2	einen Gegenstand außerhalb des Feldes, die Decke oder eine außerhalb des Spiels befindliche Person berührt;	
9.4.3	die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz außerhalb der Seitenbänder berührt;	2.3
9.4.4	die senkrechte Ebene des Netzes entweder teilweise oder vollständig außerhalb des Überquerungssektors überquert, ausgenommen der Fall in Regel 11.1.2;	11.1.1
9.4.5	die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchquert.	24.3.2.
10.	DAS SPIELEN DES BALLE Jede Mannschaft muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraumes spielen (ausgenommen Regel 11.1.2). Der Ball darf aber von außerhalb der Freizone zurückgespielt werden.	
10.1	SCHLÄGE JE MANNSCHAFT Eine Mannschaft hat das Recht auf höchstens drei Schläge (zusätzlich zum Block, Regel 15.4.1), um den Ball zurückzuspielen. Werden mehr verwendet, begeht die Mannschaft den Fehler „VIER SCHLÄGE“. Die Schläge der Mannschaft schließen nicht nur absichtliche Schläge der Spieler, sondern auch unbeabsichtigte Ballkontakte ein.	
10.1.1	AUFEINANDERFOLGENDE BERÜHRUNGEN Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander schlagen (ausgenommen Regeln 10.2.3, 15.2 und 15.4.2).	
10.1.2	GLEICHZEITIGE BERÜHRUNGEN Zwei oder drei Spieler dürfen den Ball zur gleichen Zeit berühren.	
10.1.2.1	Wenn zwei (drei) Mitspieler den Ball gleichzeitig berühren, so zählt dies als zwei (drei) Schläge (außer beim Block). Wenn diese Spieler versuchen den Ball zu erreichen, aber nur einer berührt ihn, zählt dies als ein Schlag. Ein Zusammenprall von Spielern stellt keinen Fehler dar.	
10.1.2.2	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 Schläge. Geht ein solcher Ball aus, ist dies ein Fehler der Mannschaft auf der gegenüberliegenden Seite.	
10.1.2.3	Führen gleichzeitige Ballberührungen von Gegnern zu einem „GEHALTENEN BALL“, wird auf „DOPPELFEHLER“ erkannt und der Spielzug wiederholt.	6.1.1.2 10.2.2
10.1.3	SCHLAG 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 erreichen. Ist jedoch ein Spieler im Begriff, einen Fehler zu begehen (das Netz zu berühren oder die Mittellinie zu überqueren), darf er von einem Mitspieler daran gehindert oder zurückgehalten werden.	

10.2	MERKMALE DES SCHLAGES	
10.2.1	Der Ball darf jeden Körperteil berühren.	
10.2.2	Der Ball muss geschlagen, er darf nicht gehalten oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurückprallen.	
10.2.3	Der Ball darf mehrere Körperteile gleichzeitig berühren, wenn die gleichzeitig geschieht. Ausnahmen:	
10.2.3.1	Beim Block sind aufeinanderfolgende Ballberührungen erlaubt von einem oder mehreren Spielern erlaubt, wenn diese innerhalb einer Aktion geschehen.	
10.2.3.2	Beim ersten Schlag einer Mannschaft darf der Ball mehrer Körperteile hintereinander berühren, vorausgesetzt, diese Berührungen erfolgen innerhalb einer Aktion.	10.1 15.4.1
10.3	FEHLER BEIM SPIELEN DES BALLEES	
10.3.1	VIER SCHLÄGE: Eine Mannschaft schlägt den Ball viermal, bevor er zurückgespielt ist.	10.1
10.3.2	SCHLAG MIT HILFESTELLUNG: Ein Spieler bedient sich innerhalb der Spielfläche der Hilfe eines Mitspielers oder eines Gerätes/Gegenstandes, um den Ball zu erreichen.	10.1.3
10.3.3	GEHALTENER BALL: Der Ball wird nicht geschlagen, sondern gehalten und/oder geworfen.	10.2.2
10.3.4	DOPPELSCHLAG: Ein Spieler schlägt den Ball zweimal hintereinander, oder der Ball berührt mehrer Körperteile hintereinander.	10.2.3
11.	BALL AM NETZ	
11.1	BALL ÜBERQUERT DAS NETZ	
11.1.1	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	11.2
11.1.1.1	unten durch die Oberkante des Netzes,	2.2
11.1.1.2	seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung	2.4
11.1.1.3	oben durch die Decke	
11.1.2	Ein Ball, der die Netzeben vollständig oder teilweise im Bereich des Außensektors in die Freizone des Gegners durchquert hat, darf im Rahmen der zulässigen Anzahl der Schläge zurückgespielt werden, vorausgesetzt, dass	10.1
11.1.2.1	das Spielfeld des Gegners vom Spieler nicht berührt wird,	12.2.2
11.1.2.2	der Ball beim Zurückspielen die Netzebene wieder im Bereich des Außensektors auf derselben Seite des Netzes durchquert. Die gegnerische Mannschaft darf diese Aktion nicht behindern.	
11.2	BALL BERÜHRT DAS NETZ Der Ball darf beim Überqueren des Netzes dieses berühren.	11.1.1
11.3	BALL IM NETZ	
11.3.1	Ein ins Netz gespielter Ball darf im Rahmen der drei Schläge der Mannschaft weitergespielt werden.	10.1
11.3.2	Wenn durch den Ball die Maschen des Netzes beschädigt, oder das Netz heruntergerissen wird, ist der Spielzug zu annullieren und zu wiederholen.	
12.	SPIELER AM NETZ	
12.1	ÜBER DAS NETZ REICHEN	
12.1.1	Ein Blockspieler darf beim Blocken den Ball auf der gegnerischen Seite berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschlages behindert.	15.1 15.3
12.1.2	Ein Spieler darf seine Hände nach dem Angriffsschlag über das Netz führen, wenn der Ballkontakt im eigenen Spielraum stattgefunden hat.	
12.2	EINDRINGEN UNTERHALB DES NETZES	
12.2.1	Das Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ist erlaubt, wenn dabei der Gegner nicht behindert wird.	
12.2.2	Eindringen in das gegnerische Feld über die Mittellinie:	1.3.3
12.2.2.1	Die Berührung des gegnerischen Feldes mit einem Fuß (beiden Füßen) oder mit einer Hand (beiden Händen) ist gestattet, wenn ein Teil des übertretenden Fußes (Füße) oder der Hand (Hände) sich auf der Mittellinie oder direkt über ihr befindet (befinden).	1.3.3
12.2.2.2	Das Berühren des gegnerischen Feldes mit einem anderen Körperteil ist untersagt.	
12.2.3	Nachdem der Ball aus dem Spiel ist, darf ein Spieler in das gegnerische Feld eindringen.	9.2
12.2.4	Ein Spieler darf in die gegnerische Freizone eindringen, vorausgesetzt, dass er das gegnerische Spiel nicht behindert.	

12.3	KONTAKT MIT DEM NETZ	
12.3.1	Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz ist kein Fehler, außer die Berührung findet während einer Aktion statt, in der er den Ball spielt, oder die Berührung beeinflusst das Spielgeschehen. Ballspielaktionen können Handlungen von Spielern ohne tatsächliche Ballberührung beinhalten.	12.4.4 25.3.2.
12.3.2	Nachdem der Spieler den Ball geschlagen hat, darf er den Pfosten, das Spannseil oder jeden Gegenstand außerhalb der gesamten Länge des Netzes berühren, vorausgesetzt, dass das Spielgeschehen dadurch nicht beeinflusst wird.	
12.3.3	Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und dadurch das Netz einen Gegner berührt.	
12.4	SPIELERFEHLER AM NETZ	
12.4.1	Ein Spieler berührt den Ball oder einen Gegner im Spielraum des Gegners vor oder während des gegnerischen Angriffsschlages.	12.1.1
12.4.2	Ein Spieler dringt in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ein und behindert dessen Spiel.	12.2.1
12.4.3	Ein Spieler dringt in das gegnerische Feld ein.	12.2.2.
12.4.4	Ein Spieler berührt das Netz oder die Antenne während einer Aktion, in der er den Ball spielt, oder die Berührung beeinflusst das Spielgeschehen.	12.3.1
13.	AUFSCHLAG Der Aufschlag ist die Handlung, durch die der in der Aufschlagzone befindliche rechte Hinterspieler den Ball ins Spiel bringt.	9.1 13.4.1
13.1	ERSTER AUFSCHLAG IM SATZ	
13.1.1	Der erste Aufschlag des ersten Satz und des entscheidenden (5.) Satzes wird von der Mannschaft ausgeführt, die bei der Auslosung das Recht dazu erlangt hat.	6.3.2 7.1
13.1.2	Die anderen Sätze werden durch den Aufschlag derjenigen Mannschaft begonnen, die im vorangegangenen Satz nicht als erste aufgeschlagen hat.	
13.2	AUFSCHLAGREIHENFOLGE	
13.2.1	Die Spieler müssen die im Aufstellungsblatt eingetragene Aufschlagreihenfolge einhalten.	7.3.1 7.3.2
13.2.2	Nach dem ersten Aufschlag in einem Satz wird der nächste Aufschlagsspieler wie folgt bestimmt:	13.1
13.2.2.1	Wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug gewinnt, schlägt der Spieler, der zuvor aufgeschlagen hat (bzw. sein Auswechselspieler), erneut auf.	6.1.3 8.
13.2.2.2	Wenn die annehmende Mannschaft den Spielzug gewinnt, erhält sie das Recht zum Aufschlag und rückt vor dem Aufschlag um eine Position vor. Der Spieler, der von der vorne-rechts-Position zur hinten-rechts-Position wechselt, führt den Aufschlag aus.	6.1.3 7.6.2
13.3	GENEHMIGUNG DES AUFSCHLAGS Der erste Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er sich überzeugt hat, dass die Mannschaften spielbereit sind und der Aufschlagsspieler im Ballbesitz ist.	13.
13.4	AUSFÜHRUNG DES AUFSCHLAGS	
13.4.1	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.	
13.4.2	Der Ball darf nur ein Mal hochgeworfen (bzw. losgelassen) werden. Das Auftippen oder das hin und her Bewegen des Balles in den Händen ist erlaubt.	
13.4.3	Im Moment des Schlages oder des Absprungs zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagsspieler weder das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) noch die Fläche außerhalb der Aufschlagzone berühren. Nach dem Schlag darf er außerhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Spielfeldes aufkommen bzw. dorthin treten.	1.4.2
13.4.4	Der Aufschlagsspieler muss den Ball nach dem Pfiff des ersten Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 8 Sekunden schlagen.	13.3
13.4.5	Ein vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag wird annulliert und wiederholt.	13.3
13.5	SICHTBLOCK	
13.5.1	Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dürfen dem Gegner weder die Sicht auf den Aufschlagsspieler noch auf die Flugbahn des Balles durch einen individuellen oder durch einen Gruppen-Sichtblock verdecken.	13.5.2
13.5.2	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, um die Flugbahn des Balles zu verdecken.	13.4
13.6	FEHLER BEIM AUFSCHLAG	

13.6.1	Aufschlagfehler: Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel, selbst wenn der Gegner einen Positionsfehler begeht. Der Aufschlagspieler:	13.2.2. 13.7.1
13.6.1.1	hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein,	13.2
13.6.1.2	führt den Aufschlag nicht korrekt aus.	13.4
13.6.2	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:	13.4 13.7.2
13.6.2.1	einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt oder die senkrechte Ebene des Netzes nicht überfliegt,	9.4.4 9.4.5 11.1.1
13.6.2.2	„aus“ geht,	9.4
13.6.2.3	über einen Sichtblock fliegt	13.5
13.7	FEHLER BEIM AUFSCHLAG UND POSITIONSFEHLER	
13.7.1	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 13.6.1
13.7.2	War jedoch die Ausführung des Aufschlags korrekt und der Aufschlagfehler entstand erst danach (der Ball berührt das Netz, geht „aus“, Sichtblock usw.), wird der Positionsfehler als der zuerst begangene geahndet.	7.5.3 13.6.2
14.	ANGRIFFSSCHLAG	
14.1	ANGRIFFSSCHLAG	
14.1.1	Alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffsschläge	13. 15.1.1
14.1.2	Bei einem Angriffsschlag sind Lob-Bälle nur dann erlaubt, wenn der Ball sauber geschlagen und nicht gehalten oder geworfen wird.	10.2.2
14.1.3	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.	7.4.1.1
14.2	EINSCHRÄNKUNGEN FÜR DEN ANGRIFFSSCHLAG	
14.2.1	Ein Vorderspieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, wenn der Kontakt mit dem Ball in seinem eigenen Spielraum erfolgt (außer Regel 14.2.4).	7.4.1.2 1.4.1
14.2.2	Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, wenn dieser hinter der Vorderzone erfolgt:	1.4.1 7.4.1.2 20.3.1.
14.2.2.1	Beim Absprung darf/dürfen der Fuß/die Füße des Spielers die Angriffslinie weder berührt noch überschritten haben.	1.3.4 1.4.1
14.2.2.2	Nach dem Schlag darf der Spieler in der Vorderzone landen	1.4.1
14.2.3	Ein Hinterspieler darf einen Angriffsschlag auch innerhalb der Vorderzone ausführen, wenn sich der Ball im Augenblick des Kontaktes nicht vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	1.4.1 7.4.1.2
14.2.4	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
14.3	FEHLER BEIM ANGRIFFSSCHLAG	
14.3.1	Ein Spieler schlägt den Ball im Spielraum der gegnerischen Mannschaft.	14.2.1
14.3.2	Ein Spieler schlägt den Ball „aus“.	9.4
14.3.3	Ein Hinterspieler führt in der Vorderzone einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball beim Schlag vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	1.4.1 7.4.1.2 14.2.3
14.3.4	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.	14.2.4
14.3.5	Ein Libero führt einen Angriffsschlag innerhalb der Spielfläche aus, wobei sich beim Schlag der Ball vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	20.3.1.
14.3.6	Ein Spieler führt nach einem oberen Zuspiel des in der Vorderzone befindlichen Liberos einen Angriffsschlag aus, wobei sich beim Schlag der Ball vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	20.3.1.
15.	BLOCK	
15.1	BLOCKEN	

15.1.1	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. Nur Vorderspieler dürfen einen Block ausführen.	7.4.1
15.1.2	Blockversuch Ein Blockversuch ist eine Blockaktion ohne Ballberührung.	
15.1.3	Ausgeführter Block Ein Block ist ausgeführt, wenn der Ball von einem Blockspieler berührt wird.	
15.1.4	Gruppenblock Ein Gruppenblock wird von zwei oder drei nahe nebeneinander befindlichen Spielern vollzogen und ist ausgeführt, wenn einer von ihnen den Ball berührt.	
15.2	BLOCKBERÜHRUNG Aufeinanderfolgende Berührungen (schnell und hintereinander) dürfen von einem oder mehreren Spielern erfolgen, wenn diese Berührungen innerhalb einer Aktion stattfinden.	
15.3	BLOCKEN IM GEGNERISCHEN RAUM 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.	14.1.1
15.4	BLOCK UND ANZAHL DER SCHLÄGE EINER MANNSCHAFT	
15.4.1	Eine Blockberührung wird nicht als ein Schlag für die Mannschaft gewertet. Folglich hat die Mannschaft nach einer Blockberührung Anspruch auf drei Schläge, um den Ball zurückzuspielen.	10.1
15.4.2	Der erste Schlag nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, einschließlich denjenigen, der den Ball während des Blocks berührt hat.	
15.5	DAS BLOCKEN DES AUFSCHLAGS Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.	
15.6	FEHLER BEIM BLOCKEN	
15.6.1	Der Blockspieler berührt den Ball im gegnerischen Raum entweder vor oder gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners.	15.3
15.6.2	Ein Hinterspieler oder der Libero führt einen Block aus oder ist an einem ausgeführten Block beteiligt.	15.1 15.5 20.3.1.
15.6.3	Der gegnerische Aufschlag wird geblockt.	15.5
15.6.4	Der Ball wird vom Block „aus“ gespielt.	9.4
15.6.5	Der Ball wird im gegnerischen Raum außerhalb der Antenne geblockt.	
15.6.6	Ein Libero versucht zu blocken (Einzel oder Gruppenblock)	15.1 20.3.1.

FÜNFTES KAPITEL UNTERBRECHUNGEN UND VERZÖGERUNGEN

16.	REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN Reguläre Spielunterbrechungen sind AUSZEITEN und SPIELERAUSWECHSLUNGEN	16.4 16.5
16.1	ANZAHL DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN Jede Mannschaft hat in jedem Satz das Recht höchstens zwei Auszeiten und sechs Spielerauswechslungen zu beantragen.	6.2 16.4 16.5
16.2	ANTRÄGE AUF REGULÄRE UNTERBRECHUNGEN	
16.2.1	Unterbrechungen dürfen ausschließlich vom Trainer oder vom Spielkapitän beantragt werden. Der Antrag wird durch das Zeigen des entsprechenden Handzeichens gestellt, wenn der Ball aus dem Spiel ist und vor dem Pfiff zum Aufschlag.	5.1.2 5.2 16. 9.2 13.3
16.2.2	Ein Antrag auf Spielerauswechslung vor Beginn eines Satzes ist erlaubt und wird als normale Auswechslung in diesem Satz behandelt.	7.3.4
16.3	REIHENFOLGE DER UNTERBRECHUNGEN	
16.3.1	Jede Mannschaft darf aufeinanderfolgende Anträge auf ein oder zwei Auszeiten und auf eine Spielerauswechslung stellen, ohne dass das Spiel wieder aufgenommen werden muss.	16.4 16.5
16.3.2	Eine Mannschaft darf jedoch nicht während einer Spielunterbrechung aufeinanderfolgende Anträge auf	8.1.1

	Spielauswechslung stellen. Bei einer Spielunterbrechung dürfen zwei oder mehr Spieler ausgewechselt werden.	16.5
16.4	AUSZEITEN UND TECHNISCHE AUSZEITEN	
16.4.1	Alle beantragten Auszeiten betragen 30 Sekunden. Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB gilt für Auszeiten folgende Regelung: Während der Sätze 1-4 sind in jedem Satz zwei zusätzliche „Technische Auszeiten“ mit einer Dauer von je 60 Sekunden vorgesehen. Sie erfolgen automatisch, sobald die führende Mannschaft 8 bzw. 16 Punkte erreicht hat. Im entscheidenden (5.) Satz gibt es keine „Technischen Auszeiten“. Es dürfen von jeder Mannschaft nur zwei reguläre Auszeiten von je 30 Sekunden beantragt werden.	6.3.1 6.3.2
16.4.2	Während der Auszeiten müssen die im Spiel befindlichen Spieler in die Freizone nahe ihrer Bank kommen.	
16.5	SPIELERAUSWECHSLUNG (bezüglich Einschränkungen siehe Regel 8.1) (bezüglich Austauschaktionen unter Beteiligung eines Liberos siehe Regeln 20.3.2 und 20.3.3)	
16.5.1	Auswechslungen müssen in der Auswechselzone erfolgen.	1.4.3
16.5.2	Eine Auswechslung darf nur so lange dauern, wie für ihre Eintragung im Spielberichtsbogen und das Betreten und Verlassen des Spielfeldes durch den Spieler benötigt wird.	16.5.3 26.2.2.
16.5.3	Zum Zeitpunkt des Antrages auf Auswechslung muss der (müssen die) Auswechselspieler in der Nähe der Auswechselzone zum Betreten des Feldes bereit sein. Ist dies nicht der Fall, wird die Auswechslung nicht gewährt und als Verzögerung der Mannschaft geahndet. Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB werden zur Erleichterung der Auswechslung nummerierte Auswechseltafeln benutzt.	1.4.3 7.3.3 8.1.3 17.2
16.5.4	Beabsichtigt der Trainer, mehr als einen Spieler auszuwechseln, muss er dies bei seinem Antrag anzeigen. In einem solchen Falle müssen die Auswechslungen nacheinander ausgeführt werden, ein Spielerpaar nach dem anderen.	5.2 16.2.1 16.3.2
16.6	NICHT ORDNUNGSGEMÄBE ANTRÄGE	
16.6.1	Es ist nicht ordnungsgemäß, eine Unterbrechung zu beantragen:	16.
16.6.1.1	während eines Spielzuges oder im Augenblick bzw. nach dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags.	16.1.3 16.2.1
16.6.1.2	durch ein dazu nicht berechtigtes Mannschaftsmitglied.	16.2.1
16.6.1.3	für eine Spielauswechslung, ohne dass das Spiel nach einer vorausgegangenen Auswechslung derselben Mannschaft zwischendurch wieder aufgenommen wurde.	16.3.2
16.6.1.4	über die zulässige Anzahl der Auszeiten und Spielauswechslungen hinaus.	16.1
16.6.2	Der erste nicht ordnungsgemäße Antrag im Spiel, der das Spielgeschehen nicht beeinflusst oder verzögert, muss ohne jede Sanktion zurückgewiesen werden.	17.1
16.6.3	Die Wiederholung eines nicht ordnungsgemäßen Antrags im selben Spiel führt zu einer Verzögerung.	17.
17.	SPIELVERZÖGERUNGEN	
17.1	ARTEN VON VERZÖGERUNGEN Eine nicht ordnungsgemäße Handlung einer Mannschaft, die davon abhält, das Spiel wieder aufzunehmen, ist eine Verzögerung; dazu gehört u.a.:	
17.1.1	die Verzögerung einer Auswechslung,	16.5.2
17.1.2	die Verlängerung anderer Unterbrechungen nach der Aufforderung, das Spiel fortzusetzen,	16.
17.1.3	die Beantragung einer irregulären Auswechslung,	8.4
17.1.4	die Wiederholung eines nicht ordnungsgemäßen Antrages im selben Spiel,	16.6.2
17.1.5	die Verzögerung des Spiels durch einen im Spiel befindlichen Spieler.	
17.2	SANKTIONEN FÜR VERZÖGERUNGEN	
17.2.1	„Verwarnung wegen Verzögerung“ oder „Bestrafung wegen Verzögerung“ sind Mannschaftssanktionen.	
17.2.1.1	Alle Sanktionen wegen Verzögerung sind über das ganze Spiel wirksam.	6.3
17.2.1.2	Alle Sanktionen wegen Verzögerung (Verwarnungen eingeschlossen) werden im Spielberichtsbogen eingetragen.	26.2.2.
17.2.2	Die erste Verzögerung durch ein Mannschaftsmitglied in einem Spiel wird mit einer „VERWARNUNG WEGEN VERZÖGERUNG“ geahndet.	4.1.1 6.3
17.2.3	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, mit der	6.1.3

	Folge eines Spielzugverlustes.	
17.2.4	Sanktionen wegen Verzögerung vor und zwischen den Sätzen werden im folgenden Satz wirksam.	6.3 19.1
18.	SPIELUNTERBRECHUNGEN IN AUSNAHMEFÄLLEN	
18.1	VERLETZUNG	
18.1.1	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.	9.1 6.1.3
18.1.2	Kann ein verletzter 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.	6.3 8.1 8.2 6.4.3 7.3.1
18.2	ÄUßERE BEEINTRÄCHTIGUNG Tritt während des Spiels eine äußere Beeinträchtigung auf, wird das Spiel unterbrochen und der Spielzug wiederholt.	6.1.3
18.3	LÄNGERE UNTERBRECHUNGEN	
18.3.1	Wenn durch unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrochen wird, entscheidet der erste Schiedsrichter, der Ausrichter und, falls vorhanden, die Wettkampfleitung, welche Maßnahmen zu treffen sind, um wieder normale Bedingungen herzustellen.	6.3
18.3.2	Falls die Gesamtdauer einer oder mehrerer Unterbrechungen 4 Stunden nicht überschreitet, so ist,	18.3.1
18.3.2.1	wenn das Spiel auf demselben Spielfeld wiederaufgenommen wird, der Satz mit gleichem Spielstand, gleichen Spielern und gleichen Positionen fortzusetzen. Die Resultate der vorangegangenen Sätze bleiben bestehen.	1. 7.3
18.3.2.2	wenn das Spiel auf einem anderen Spielfeld wiederaufgenommen wird, ist der unterbrochene Satz zu annullieren sowie mit den gleichen Spielernummern und der gleichen Anfangsaufstellung zu wiederholen. Die Resultate der vorangegangenen Sätze bleiben bestehen.	7.3
18.3.3	Bei einer oder mehreren Unterbrechungen mit einer Gesamtdauer von mehr als 4 Stunden ist das ganze Spiel zu wiederholen.	6.3
19.	PAUSEN UND SEITENWECHSEL	
19.1	PAUSEN Alle Pausen zwischen den Sätzen betragen 3 Minuten Während dieser Zeit werden der Seitenwechsel vorgenommen und die Aufstellungen im Spielberichtsbogen eingetragen. Die Pause zwischen dem zweiten und dem dritten Satz kann auf Antrag des Ausrichters durch das zuständige Gremium bis auf 10 Minuten verlängert werden.	6.2 19.2 26.2.1.
19.2	SEITENWECHSEL	
19.2.1	Nach jedem Satz, außer vor einem entscheidenden Satz, wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten.	7.1
19.2.2	Im entscheidenden Satz wechseln die Mannschaften unverzüglich die Spielfeldseiten, sobald eine Mannschaft 8 Punkte erzielt hat. Die Positionen der Spieler bleiben unverändert. Wird der Seitenwechsel nicht vollzogen, wenn die führende Mannschaft 8 Punkte erzielt hat, muss er ausgeführt werden, sobald der Irrtum bemerkt wird. Der Punktstand zum Zeitpunkt des Wechsels bleibt unverändert.	6.3.2 7.4.1
SECHSTES KAPITEL DER LIBERO		
20.	DER LIBERO	
20.1	BENENNUNG DES LIBERO	
20.1.1	Jede Mannschaft hat das Recht, auf ihrer 12 Spieler umfassenden Liste einen (1) spezialisierten Defensivspieler, den Libero, zu benennen.	4.1.1
20.1.2	Der Libero muss vor dem Spiel auf dem Spielberichtsbogen in eine eigene, dafür vorgesehene Zeile eingetragen werden. Seine Nummer muss ebenfalls auf dem Aufstellungsblatt des ersten Satzes vermerkt werden.	7.3.2
20.1.3	Der Libero kann darf weder Mannschafts- noch Spielkapitän sein.	
20.2	AUSRÜSTUNG Der Libero muss eine Spielerkleidung (oder der neu benannte Libero eine Weste oder ein Leibchen) tragen, deren Trikot sich zumindest in der Farbe von den der anderen Mannschaftsmitgliedern abhebt. Die Spielerkleidung des Libero kann ein anderes Design aufweisen, muss aber auf gleiche Art wie die anderen Mannschaftsmitglieder mit Nummern versehen werden.	4.3

20.3	AKTIONEN MIT BETEILIGUNG DES LIBEROS	
20.3.1	Spielaktionen	
20.3.1.1	Der Libero darf für jeden Hinterspieler eingetauscht werden.	7.4.1
20.3.1.2	Er darf nur als Hinterspieler agieren, und es ist ihm nicht erlaubt, einen Angriffsschlag, von wo auch immer (sowohl aus dem Spielfeld als auch aus der Freizone), auszuführen, wenn sich der Ball im Augenblick der Berührung vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	14.2. 14.2. 14.3. 13. 15.1
20.3.1.3	Er darf weder aufschlagen, blocken, noch einen Blockversuch durchführen.	15.6. 15.6.
20.3.1.4	Ein Spieler darf nach einem oberen Zuspiel des in der Vorderzone befindlichen Liberos den Angriff nicht oberhalb der Netzoberkante ausführen. Erfolgt die gleiche Aktion des Liberos hinter der Vorderzone, bestehen beim Angriff keine Einschränkungen.	14.3.
20.3.2	Austausch von Spielern	
20.3.2.1	Austauschaktionen mit dem Libero zählen nicht als reguläre Auswechslungen. Sie sind in ihrer Anzahl unbeschränkt, es muss aber mindestens ein Spielzug zwischen zwei Austauschaktionen liegen. Ein Libero kann nur durch denjenigen Spieler wieder ausgetauscht werden, für den er eingetauscht wurde.	8.
20.3.2.2	Austauschaktionen dürfen nur stattfinden während der Ball aus dem Spiel ist und vor dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags. Am Anfang eines jeden Satzes darf der Libero das Spielfeld erst dann betreten, nachdem der zweite Schiedsrichter die Startaufstellung kontrolliert hat.	13.3 7.3.2 13.1
20.3.2.3	Eine Austauschaktion nach dem Pfiff zur Ausführung des Aufschlags, aber bevor der Ball beim Aufschlag geschlagen wird, sollte nicht zurückgewiesen werden. Nach Ende des Spielzuges muss eine mündliche Verwarnung erfolgen. Für nachfolgende zu späte Austauschaktionen muss eine Sanktion wegen Verzögerung erteilt werden.	13.3 13.4 22.1 17.2
20.3.2.4	Sowohl der Libero als auch der an der Austauschaktion beteiligte Spieler dürfen das Spielfeld nur über die vor der Mannschaftsbank befindliche Seitenlinie zwischen der Angriffslinie und der Grundlinie betreten oder verlassen.	
20.3.3	Benennung eines neuen Liberos.	
20.3.3.1	Im Falle einer Verletzung des eingetragenen Liberos kann der Trainer mit Genehmigung des ersten Schiedsrichters einen anderen Spieler als neuen Libero benennen. Dieser Spieler darf sich zum Zeitpunkt der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld befinden. Der verletzte Libero darf nicht wieder in das Spiel zurückkehren. Der neubenannte Libero agiert als Libero für den Rest des Spiels.	
20.3.3.2	Im Falle der Neubenennung eines Liberos muss dessen Spielernummer in die Rubrik „Bemerkungen“ des Spielberichts bogens und in das Aufstellungsblatt des folgenden Satzes eingetragen werden.	7.3.2 20.1. 26.2.

SIEBENTES KAPITEL

VERHALTEN DER TEILNEHMER

21.	ANFORDERUNGEN AN DAS VERHALTEN	
21.1	SPORTLICHES VERHALTEN	
21.1.1	Die Teilnehmer müssen die „Offiziellen Regeln“ kennen und sie befolgen.	
21.1.2	Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind in sportlichem Geist widerspruchlos anzuerkennen. Im Zweifelsfall kann nur der Spielkapitän eine Erläuterung verlangen.	5.1.2

21.1.3	Die Teilnehmer haben Handlungen und Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen oder von der eigenen Mannschaft begangene Fehler zu vertuschen.	
21.2	Fair play	
21.2.1	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.	
21.2.2	Kommunikation zwischen allen Mannschaftsmitgliedern während des Spiels ist erlaubt.	5.2.3
22.	UNKORREKTES VERHALTEN UND SANKTIONEN	
22.1	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. Dies geschieht durch Verwarnung der Mannschaft über den Mannschaftskapitän (verbal oder mittels Handzeichen). Diese Verwarnung ist keine Bestrafung und hat keine unmittelbaren Auswirkungen. Sie wird nicht im Spielberichtsbogen eingetragen.	5.1.2 22.3
22.2	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
22.2.1	Ungebührliches Verhalten: Verstoß gegen den Anstand oder die Moral, verächtliche Äußerungen.	
22.2.2	Beleidigendes Verhalten: Diffamierende oder beleidigende Äußerungen oder Gesten.	
22.2.3	Tätlichkeit: Tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff.	
22.3	SKALA DER SANKTIONEN Je nach Schwere des Vergehens sind nach dem Urteil des 1. Schiedsrichters folgende Sanktionen anzuwenden und im Spielberichtsbogen einzutragen:	22.2 26.2.
22.3.1	Bestrafung Das erste ungebührliche Verhalten eines beliebigen Mannschaftsmitglieds in einem Spiel wird mit einem Spielzugverlust bestraft.	4.1.1 22.2.
22.3.2	Hinausstellung	
22.3.2.1	Ein hinausgestelltes Mannschaftsmitglied darf für den Rest des Satzes nicht spielen und muss auf der Straffläche ohne weitere Folgen Platz nehmen. Ein hinausgestellter Trainer verliert sein Recht, im laufenden Satz einzugreifen, und muss auf der Straffläche Platz nehmen.	1.4.5 4.1.1 5.2.1 5.3.2
22.3.2.2	Das erste beleidigende Verhalten eines Mannschaftsmitglieds wird mit einer Hinausstellung ohne weitere Folgen geahndet.	4.1.1 22.2.
22.3.2.3	Das zweite ungebührliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Hinausstellung ohne weitere Folgen geahndet.	4.1.1 22.2.
22.3.3	Disqualifikation	
22.3.3.1	Ein disqualifiziertes Mannschaftsmitglied muss den Wettkampfbereich für den Rest des Spiels ohne weitere Folgen verlassen.	4.1.1
22.3.3.2	Die erste Tätlichkeit wird mit einer Disqualifikation ohne weitere Folgen geahndet.	22.2.
22.3.3.3	Das zweite beleidigende Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Disqualifikation ohne weitere Folgen geahndet.	4.1.1 22.2.
22.3.3.4	Das dritte ungebührliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Disqualifikation ohne weitere Folgen geahndet.	4.1.1 22.2.
22.4	ANWENDUNG DER SANKTIONEN FÜR UNKORREKTES VERHALTEN	
22.4.1	Alle Sanktionen für unkorrektes Verhalten sind persönliche Sanktionen, gültig für das gesamte Spiel und werden	22.3

	im Spielberichtsbogen eingetragen.	26.2.
22.4.2	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 22.2 22.3
22.4.3	Eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation nach einem beleidigenden Verhalten oder nach einer Tätlichkeit erfordert keine vorausgegangene Sanktion.	22.2 22.3
22.5	UNKORREKTES VERHALTEN VOR UND ZWISCHEN DEN SÄTZEN Jedes unkorrekte Verhalten vor und zwischen den Sätzen wird gemäß Regel 22.3 geahndet, und die Sanktionen werden im folgenden Satz wirksam.	19.1 22.2
22.6	KARTEN FÜR SANKTIONEN Verwarnung: verbal oder mittels Handzeichen, keine Karte Bestrafung: gelbe Karte Hinausstellung: rote Karte Disqualifikation: gelbe und rote Karte (zusammen)	22.1 22.3. 22.3. 22.3.

Teil II
DAS SCHIEDSGERICHT,
IHRE ZUSTÄNDIGKEITEN
UND DIE OFFIZIELLEN ZEICHEN

23.	DAS SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN	
23.1	ZUSAMMENSETZUNG Das Schiedsgericht für ein Spiel setzt sich aus folgenden Offiziellen zusammen: - dem ersten Schiedsrichter - dem zweiten Schiedsrichter - dem Schreiber - vier (zwei) Linienrichtern Ihr Standort ist in Abbildung 10 dargestellt. Für „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB ist ein Schreiber-Assistent erforderlich.	24. 25. 26. 27.
23.2	VERFAHRENSWEISEN	
23.2.1	Nur der erste und der zweite Schiedsrichter dürfen während des Spiels mit einer Pfeife Signale geben:	
23.2.1.1	Der erste Schiedsrichter pfeift zur Ausführung des Aufschlags, der den Spielzug eröffnet.	6.1.3 13.3
23.2.1.2	Der erste und der zweite Schiedsrichter pfeifen das Ende des Spielzugs, wenn sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie die Art des Fehlers erkannt haben.	
23.2.2	Ist der Ball „aus dem Spiel“, dürfen sie pfeifen, um anzuzeigen, dass sie einen Antrag einer Mannschaft genehmigen oder zurückweisen.	5.1.2 9.2
23.2.3	Unverzüglich nach dem Pfiff eines Schiedsrichters zur Beendigung eines Spielzugs müssen sie mit offiziellen Handzeichen folgendes Anzeigen:	23.2.
		28.1
23.2.3.1	Pfeift der erste Schiedsrichter den Fehler, zeigt er an: a) die Mannschaft, die aufschlagen wird, b) die Art des Fehlers, c) den Spieler, der den Fehler begangen hat (falls erforderlich). Der zweite Schiedsrichter wiederholt die Handzeichen des ersten Schiedsrichters.	13.2.
23.2.3.2	Pfeift der zweite Schiedsrichter den Fehler, zeigt er an: a) die Art des Fehlers, b) den Spieler, der den Fehler begangen hat (falls erforderlich), c) (nach dem ersten Schiedsrichter) die Mannschaft, die aufschlagen wird. In diesem Fall zeigt der erste Schiedsrichter nur die Mannschaft an, die aufschlagen wird, nicht aber die Art des	

	Fehlers und nicht den Spieler, der den Fehler begangen hat.	
23.2.3.3	Im Falle eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter an: a) die Art des Fehlers, b) die Spieler, die die Fehler begangen haben (falls erforderlich), c) die Mannschaft, die erneut aufgeschlagen wird (wie vom ersten Schiedsrichter bestimmt).	
24.	ERSTER SCHIEDSRICHTER	
24.1	STANDORT Der erste Schiedsrichter übt seine Tätigkeit auf einem Schiedsrichterstuhl, der sich in der Verlängerung eines der Netzenden befindet, sitzend oder stehend, aus. Seine Augenhöhe muss sich ungefähr 50 cm über der Netzoberkante befinden.	
24.2	BEFUGNISSE	
24.2.1	Der erste 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. Der erste Schiedsrichter kann ein Mitglied des Schiedsgerichts, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäß erfüllt, sogar ersetzen lassen.	4.1.1 6.3
24.2.2	Der erste Schiedsrichter kontrolliert auch die Arbeit der Ballholer und Wischer.	3.3
24.2.3	Der erste Schiedsrichter hat das Recht, über alles zu entscheiden, was das Spiel betrifft, auch über das, was in den Regeln nicht festgelegt ist.	
24.2.4	Der erste Schiedsrichter erlaubt keine Diskussionen über seine Entscheidungen. Jedoch gibt der erste Schiedsrichter auf Verlangen des Spielkapitäns diesem eine Erläuterung über die Anwendung oder Auslegung der Regeln, die seiner Entscheidung zugrunde liegen. Ist der Spielkapitän mit der Erläuterung des ersten Schiedsrichters nicht einverstanden und entscheidet sich, gegen diese Entscheidung zu protestieren, so muss er sich sofort das Recht vorbehalten, am Ende des Spiels diesen Protest aktenkundig zu machen und niederzuschreiben. Der erste Schiedsrichter hat dies zu genehmigen.	21.1. 5.1.2 5.1.2 5.1.3 26.2.
24.2.5	Der erste Schiedsrichter muss vor und während des Spiels verantwortlich beurteilen, ob die Spielfläche, die Ausrüstung und die äußeren Bedingungen den Spielerfordernissen entsprechen.	Erste Kapi
24.3	ZUSTÄNDIGKEITEN	
24.3.1	Vor dem Spiel hat der erste Schiedsrichter:	
24.3.1.1	den Zustand der Spielfläche, der Bälle und der weiteren Ausrüstung zu überprüfen,	Erste Kapi
24.3.1.2	mit den Mannschaftskapitänen die Auslosung durchzuführen,	7.1
24.3.1.3	das Einspielen der Mannschaften zu überwachen.	7.2
24.3.2	Während des Spiels hat nur der erste Schiedsrichter die Befugnis:	
24.3.2.1	den Mannschaften Verwarnungen auszusprechen,	22.1
24.3.2.2	unkorrektes Verhalten und Verzögerungen zu ahnden,	17.2 22.2
24.3.2.3	zu entscheiden über: a) Fehler des Aufschlagspielers und Positionsfehler der aufschlagenden Mannschaft einschließlich Sichtblock,	7.4 13.4 13.5

	b) Fehler beim Spielen des Balles, c) Fehler oberhalb des Netzes und am oberen Teil des Netzes, d) Angriffsschläge von Hinterspielern und des Libero, e) Angriffsschläge eines Spielers nach einem oberen (Finger-) Zuspiel des in der Vorderzone befindlichen Liberos, f) Bälle, die die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes durchqueren.	13.7. 10.3 12.4. 12.4. 14.3. 14.3. 14.3. 9.4.5
24.3.3	Am Ende des Spiels unterschreibt er den Spielberichtsbogen.	26.2.
25.	ZWEITER SCHIEDSRICHTER	
25.1	STANDORT Der zweite Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend außerhalb des Spielfeldes, in der Nähe des Pfostens, auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ihm zugewandt aus.	
25.2	BEFUGNISSE	
25.2.1	Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, hat aber auch seine eigenen Zuständigkeiten. Falls der erste Schiedsrichter nicht mehr in der Lage ist, seine Tätigkeit fortzusetzen, kann der zweite Schiedsrichter den ersten Schiedsrichter ersetzen.	25.3
25.2.2	Der zweite Schiedsrichter kann ohne zu pfeifen auch Fehler außerhalb seiner Zuständigkeit anzeigen, darf aber gegenüber dem ersten Schiedsrichter nicht darauf beharren.	25.3
25.2.3	Der zweite Schiedsrichter überwacht die Arbeit des Schreibers (der Schreiber).	26.2
25.2.4	Der zweite Schiedsrichter überwacht die Mannschaftsmitglieder auf der Mannschaftsbank und meldet deren unkorrektes Verhalten dem ersten Schiedsrichter.	4.2.1
25.2.5	Der zweite Schiedsrichter überwacht die Spieler auf den Aufwärmflächen.	4.2.3
25.2.6	Der zweite Schiedsrichter genehmigt Spielunterbrechungen, kontrolliert deren Dauer und weist unberechtigte Anträge zurück.	16. 16.6 26.2.
25.2.7	Der zweite Schiedsrichter 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 ersten Schiedsrichter und dem betreffenden Trainer an.	16.1 26.2.
25.2.8	Im Falle der Verletzung eines Spielers genehmigt der zweite Schiedsrichter eine ausnahmsweise Auswechslung oder bewilligt eine Wiederherstellungszeit von 3 Minuten.	8.2 18.1.
25.2.9	Der zweite Schiedsrichter überprüft den Zustand des Fußbodens, vor allem in der Vorderzone. Ebenso überprüft er während des Spiels, ob die Bälle den Regeln entsprechen.	1.2.1 3.
25.2.10	Der zweite Schiedsrichter überwacht die Mannschaftsmitglieder auf der Straffläche und informiert den ersten Schiedsrichter über deren unsportliches Verhalten.	1.4.5 22.3.
25.3	ZUSTÄNDIGKEITEN	
25.3.1	Zu Beginn jedes Satzes, beim Seitenwechsel im entscheidenden Satz und immer, wenn es erforderlich ist, überprüft der zweite Schiedsrichter, ob die jeweiligen Positionen der Spieler auf dem Feld mit den auf den Aufstellungsblättern vermerkten übereinstimmen.	5.2.3 7.3.2 7.3.5

		19.2.
25.3.2	Während des Spiels entscheidet der zweite Schiedsrichter, pfeift und zeigt an:	
25.3.2.1	das Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte und in den gegnerischen Raum unter dem Netz,	7.5
25.3.2.2	Positionsfehler der annehmenden Mannschaft,	7.5
25.3.2.3	die unzulässige Berührung des unteren Teils des Netzes, oder der Antenne auf seiner Seite des Feldes,	12.3.
25.3.2.4	jeden ausgeführten Block eines Hinterspielers oder Blockversuch des Liberos,	14.3. 15.6. 15.6.
25.3.2.5	den Kontakt des Balles mit einem fremden Gegenstand oder dem Boden, falls der erste Schiedsrichter nicht in der Lage ist, die Berührung zu sehen.	9.4.1 9.4.2 9.4.3 9.4.4
25.3.3	Am Ende des Spiels unterschreibt er den Spielberichtsbogen	26.2.
26.	SCHREIBER	
26.1	STANDORT Der Schreiber erfüllt seine Aufgaben am Schreibtisch auf der dem ersten Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite des Feldes und ihm zugewandt.	
26.2	ZUSTÄNDIGKEITEN Er führt den Spielberichtsbogen entsprechend den Regeln, wobei er mit dem zweiten Schiedsrichter zusammenarbeitet. Er benutzt einen Summer oder ein anderes akustisches Gerät, um im Rahmen seiner Zuständigkeiten den Schiedsrichtern Zeichen zu geben.	
26.2.1	Vor dem Spiel bzw. Satz hat der Schreiber:	
26.2.1.1	die Angaben über das Spiel und die Mannschaften entsprechend den gültigen Regeln einzutragen und die Unterschriften der Kapitäne und Trainer zu beschaffen;	4.1 5.1.1 5.2.2
26.2.1.2	die Anfangsaufstellung jeder Mannschaft vom Aufstellungsblatt zu übertragen. Wenn er das Aufstellungsblatt nicht rechtzeitig erhält, teilt er dies unverzüglich dem zweiten Schiedsrichter mit.	5.2.3 7.3.2
26.2.1.3	die Nummer und den Namen des Liberos einzutragen.	7.3.2 20.1. 20.3.
26.2.2	Während des Spiels hat der Schreiber:	
26.2.2.1	die erzielten Punkte zu vermerken und sicherzustellen, dass die Anzeigetafel den richtigen Spielstand anzeigt;	6.1
26.2.2.2	die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft zu kontrollieren und die Schiedsrichter auf einen diesbezüglichen Fehler sofort nach Ausführung des Aufschlags aufmerksam zu machen;	13.2
26.2.2.3	die Auszeiten und Spielerauswechslungen zu vermerken, ihre Anzahl zu kontrollieren und den zweiten Schiedsrichter darüber zu informieren;	16.1 16.4. 19.2. 25.2. 25.2.

26.2.2.4	die Schiedsrichter auf einen regelwidrigen Antrag auf Unterbrechung aufmerksam zu machen;		16.6
26.2.2.5	den Schiedsrichtern das Ende der Sätze und das Erreichen des 8. Punktes im entscheidenden Satz anzukündigen;		6.2 16.4. 19.2.
26.2.2.6	alle Sanktionen einzutragen;		17.2 22.3
26.2.2.7	nach den Anweisungen des zweiten Schiedsrichters alle anderen Vorkommnisse einzutragen, wie z.B. ausnahmsweise Auswechslungen, Wiederherstellungszeiten, längere Unterbrechungen, äußere Beeinträchtigung usw.		8.2 18.1. 18.2 18.3
26.2.3	Am Ende des Spiels hat der Schreiber:		
26.2.3.1	das Endresultat einzutragen;		6.3
26.2.3.2	im Falle eines Protestes nach der Zustimmung des ersten Schiedsrichters eine Erklärung des Mannschaftskapitäns über den Vorfall, der Anlass für den Protest ist, auf dem Spielberichtsbogen einzutragen oder dem Mannschaftskapitän zu erlauben, die selbst zu tun.		5.1.2 5.1.3 24.2.
26.2.3.3	nachdem er selbst den Spielberichtsbogen unterschrieben hat, die Unterschriften der Mannschaftskapitäne und danach der Schiedsrichter einzuholen.		5.1.3 24.3. 25.3.
27.	LINIENRICHTER		
27.1	STANDORT Beim Einsatz von nur zwei Linienrichtern stehen diese an den beiden den Schiedsrichter auf deren rechten Seite nähergelegenen Spielfeldecken, diagonal in 1 m bis 2 m Abstand von der Ecke. Jeder kontrolliert die auf seiner Seite liegenden Grund- und Seitenlinie. Bei „World“- und „Official“-Wettbewerben der FIVB sind vier Linienrichter vorgeschrieben. Sie stehen in der Freizone 1 bis 3 m von jeder Spielfeldecke entfernt in der gedachten Verlängerung der Linie, die sie kontrollieren.		
27.2	ZUSTÄNDIGKEITEN		
27.2.1	Die Linienrichter führen ihre Aufgaben durch Zeichen mit einer Fahne (40 cm x 40 cm) aus, wie es in Diagramm 12 zu sehen ist, um anzuzeigen;		
27.2.1.1	den Ball „in“ oder „aus“, wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) zu Boden fällt,		9.3 9.4
27.2.1.2	Berührungen der annehmenden Mannschaft von Bällen, die „aus“ sind,		9.4
27.2.1.3	wenn der Ball die Antenne berührt, der Ball nach dem Aufschlag das Netz außerhalb des Überquerungssektors überfliegt usw.		9.4.3 9.4.4
27.2.1.4	wenn ein Spieler (ausgenommen der Aufschlagsspieler) im Augenblick des Schlagens aus dem Spielfeld tritt,		7.4
27.2.1.5	Fußfehler des Aufschlagsspielers,		13.4.
27.2.1.6	jede auf ihrer Spielfeldseite stattfindende Antennenberührung eines Spielers während seiner Ballspielaktion oder wenn beabsichtigt wird, durch die Antennenberührung das Spielgeschehen zu beeinflussen,		12.3.
27.2.1.7	den Ball, der das Netz außerhalb des Überquerungsraumes in das gegnerische Spielfeld überfliegt oder die Antenne auf seiner Spielfeldseite berührt.		11.1.
27.2.2	Auf Verlangen des ersten Schiedsrichters muss ein Linienrichter sein Zeichen wiederholen.		
28.		28.	OFFIZIELLE ZEICHEN
28.1	D. 11	28.1	HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

			Die Schiedsrichter müssen den Grund für ihren Pfiff (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.	
28.2	D.12	28.2	FAHNENZEICHEN DER LINIENRICHTER Die Linienrichter müssen die Art des begangenen Fehlers durch die offiziellen Fahnenzeichen anzeigen und das Zeichen für einen Moment beibehalten.	