

Volleyball-Regeln für das Zolliker 2-er Turnier

Spieldauer:

1 Spiel besteht aus 2 Sätzen. Jeder Satz wird bis 21 Punkte gespielt. Jeder Fehler einer Mannschaft zählt als Punkt für die andere (Rallye-Point-Zählweise) auch ohne Angaberecht.

Seitenwechsel:

nach Satzende. Ein Spielzug beginnt mit der Angabe und endet mit Fehler oder Ballverlust.

Spielbereich:

Der Ball kann innerhalb und außerhalb des Feldes gespielt werden, solange er nicht den Boden berührt hat oder ein anderer Fehler gemacht wird. Es gibt keine Mittel-Linie. Das Eindringen in den gegnerischen Spielraum ist kein Fehler, solange das Spiel des Gegners dadurch nicht gestört wird.

Angabe:

Die Angabe erfolgt hinter der Grundlinie (hintere Feldbegrenzung). Erhält eine Mannschaft das Angaberecht neu (gewinnt einen Spielzug, in dem sie nicht die Angabe hatte), dann erhält sie einen Punkt und die Angabe wechselt in vorher festgelegter Reihenfolge zum nächsten Spieler (Rotation). Obwohl die Angabe wechselt, können die Spieler im Feld beliebig stehen. Es gibt keine Aufstellungsregeln.

Anzahl der Ballkontakte:

Der Ball darf 3-mal gespielt werden und muss mit der dritten Ballberührung über das Netz gespielt werden. Ein Block zählt als 1. Ballberührung. Nur nach einem Block darf der Ball vom selben Spieler sofort noch einmal gespielt werden. In allen anderen Fällen darf der Ball nur einmal gespielt werden, bevor ein anderer Spieler den Ball spielen muss.

Ausführung der Schläge (Ballkontakte):

Der Ball darf im oberen Zuspiel ("gepritscht") angenommen werden. Eine Angabe darf nicht oberhalb der Netzhöhe angenommen oder geblockt werden. **Der Ball darf nur über das Netz gepritscht werden, wenn der Ball dabei senkrecht zur Schulterachse gespielt wird.** Pritschen im eigenen Feld als Zuspiel (zum "Stellen") ist erlaubt. Beim einhändigen Spiel darf der Ball nicht geführt werden. Auch beim Spiel über das Netz muss der Ball deutlich erkennbar geschlagen werden (darf nicht abprallen); Lobs und Finten (Spiel mit offener Hand) sind nicht erlaubt.

Netzberührung:

Jede Netzberührung eines Spielers ist nicht erlaubt (ein versehentliches Berühren ohne Spielhandlung/ohne Einfluss auf das Spiel kann geduldet werden). Der Ball darf das Netz berühren.

Fairness:

Stören des Gegners ist nicht erlaubt. Das Spiel zu verzögern ist nicht erlaubt. Die nächste Angabe darf erst dann gemacht werden, wenn der Gegner bereit ist. Besteht irgendeine Meinungsverschiedenheit oder Unsicherheit über einen Fehler, wird der Spielzug wiederholt.