



*Regelwerk*  
**Volleyball**

© Special Olympics Österreich  
Alle Rechte vorbehalten.



## ***Inhalt***

1	REGELWERK.....	4
2	OFFIZIELLE WETTBEWERBE .....	4
2.1	Volleyball-Jonglieren.....	4
2.2	Volleyball-Passen .....	4
2.3	Volleyball-Aufschlag und -Schlag.....	4
2.4	Einzelgeschicklichkeitswettbewerb (Individual Skills Competition) .....	4
2.5	Mannschaftsgeschicklichkeitswettbewerb im Volleyball .....	4
2.6	Mannschaftswettbewerb .....	4
2.7	Unified Sports Mannschaftswettbewerb .....	4
2.8	Angepasster Mannschaftswettbewerb .....	4
3	SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG .....	5
3.1	Aufschlaglinie .....	5
3.2	Höhe des Netzes .....	5
3.3	Der Ball.....	5
3.4	Offizielle Spielfeldabmessungen.....	5
3.5	Spielertrikots .....	5
4	REGELN FÜR DEN MANNSCHAFTSWETTBEWERB .....	6
4.1	Divisioning.....	6
4.2	Libero-Spieler:in .....	6
4.3	Wettbewerbsanpassungen (aus den FIVB-Regeln).....	7
4.4	Coaching von der Bank aus.....	7
4.5	Grundlegende Spielregeln.....	8
4.6	Sanktionen .....	11
4.7	Proteste.....	11
5	WETTBEWERBSREGELN FÜR UNIFIED SPORTS TEAMS.....	11
5.1	Kader/Aufstellung .....	11
5.2	Trainer .....	12
5.3	Aufschlagreihenfolge.....	12
6	REGELN FÜR DEN ANGEPASSTEN MANNSCHAFTSWETTBEWERB.....	12



6.1	Divisioning.....	12
6.2	Wettbewerbsanpassungen .....	12
6.3	Grundlegende Spielregeln.....	13
7	REGELN FÜR DEN SKILLS WETTBEWERB .....	13
7.1	Individual Skills .....	13
7.2	Weitere Skills Wettbewerbe .....	18
8	VOLLEYBALL SKILLS ASSASSMENT TESTS (VSAT) .....	25
8.1	VSAT – Aufschlag .....	25
8.2	VSAT – Bagger .....	26
8.3	VSAT – Schmetterschlag .....	28
8.4	VSAT – Bump-Set .....	29



## 1 REGELWERK

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Volleyball gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Wettbewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage des Regelwerks der [International Volleyball Federation](#) (FIVB) erstellt. Es gelten die Regeln der FIVB oder der nationalen Sportverbände, sofern sie nicht in Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics für Volleyball oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Volleyball zur Anwendung.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Klassifizierung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettbewerb-Level und Unified-Sportarten sind in Artikel 1 (SOI: [Special Olympics Resources](#)).

Anpassungen im Regelwerk, welche nur bei Special Olympics Bewerben in Österreich angewendet werden, sind im Text entsprechend rot gekennzeichnet und müssen bei Bewerben entsprechend eingehalten werden!

SOÖ-Regelung beim Divisioning: Um die Homogenität und die Größe innerhalb der unterschiedlichen Leistungsgruppen zu erhöhen, werden die Sportler:innen nach ihren Leistungen in den Vorbewerben (Divisioning) und nicht zusätzlich noch nach ihrem Geschlecht und Altersgruppen eingeteilt.

## 2 OFFIZIELLE WETTBEWERBE

Die folgenden Wettbewerbe sollen Sportler:innen aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettbewerben teilzunehmen. Die nationalen Programme können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer:innen sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Wettbewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Sportlers entsprechen. Nachstehend ist eine Liste offizieller Wettbewerbe angeführt, die bei den Special Olympics ausgetragen werden können:

- 2.1 Volleyball-Jonglieren
- 2.2 Volleyball-Passen
- 2.3 Volleyball-Aufschlag und -Schlag
- 2.4 Einzelgeschicklichkeitswettbewerb (Individual Skills Competition)
- 2.5 Mannschaftsgeschicklichkeitswettbewerb im Volleyball
- 2.6 Mannschaftswettbewerb
- 2.7 Unified Sports Mannschaftswettbewerb
- 2.8 Angepasster Mannschaftswettbewerb



### **3 SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG**

#### **3.1 Aufschlaglinie**

- 3.1.1 Die Aufschlaglinie darf näher an das Netz verlegt werden, jedoch nicht näher als 4,5 Meter (14 ft, 9 in). Hinweis: Bei den Special Olympics Regional und World Games gibt es keine Anpassung.

#### **3.2 Höhe des Netzes**

- 3.2.1 Wettbewerbe der Herren und gemischte Wettbewerbe: 2,43 Meter (7 ft, 11 5/8 in)
- 3.2.2 Wettbewerbe der Damen: 2,24 Meter (7 ft, 4 1/8 in)
- 3.2.3 Unified Sports Wettbewerbe
  - 3.2.3.1 Wettbewerbe der Herren und gemischte Wettbewerber: 2,43 Meter (7 ft, 11 5/8 in)
  - 3.2.3.2 Wettbewerbe der Damen: 2,24 Meter (7 ft, 4 1/8 in)

#### **3.3 Der Ball**

- 3.3.1 Es darf ein leichter, modifizierter Lederball verwendet werden.
- 3.3.2 Der Ball darf einen Umfang von höchstens 81 Zentimeter (32 Zoll) haben und nicht mehr als 226 Gramm (8 Unzen) wiegen.
- 3.3.3 Er sollte dem Ball in Standardgröße so nahe wie möglich kommen.
- 3.3.4 Bei den Special Olympics World Games darf nur der festgelegte Standardball verwendet werden.

#### **3.4 Offizielle Spielfeldabmessungen**

- 3.4.1 18 Meter mal 9 Meter, umgeben von einer Freizone von mindestens drei Metern Breite auf allen Seiten.
- 3.4.2 Bei den Special Olympics World Games muss die Freizone mindestens fünf Meter von den Seitenlinien und acht Meter von den Endlinien entfernt sein.

#### **3.5 Spielertrikots**

- 3.5.1 Die Trikots der Spieler:innen müssen mit den Nummern 1 bis 99 versehen sein. Bei den Special Olympics World Games müssen die Trikots der Spieler:innen mit den Nummern 1 bis 20 versehen sein.
- 3.5.2 Die Nummern müssen auf der Brust mindestens 15 Zentimeter (6 Zoll) und auf dem Rücken mindestens 20 Zentimeter (8 Zoll) hoch sein.
- 3.5.3 Es wird empfohlen (ist jedoch nicht vorgeschrieben), dass der Mannschaftskapitän einen Streifen auf seinem Trikot trägt, der die Nummer auf der Brust unterstreicht.
- 3.5.4 Die Farbe und das Design der Trikots, Shorts und Socken müssen für die Mannschaft einheitlich sein (mit Ausnahme des Liberos). Die Trikots müssen sauber sein.



## **4 REGELN FÜR DEN MANNSCHAFTSWETTBEWERB**

### **4.1 Divisioning**

- 4.1.1 Vor Beginn des Wettbewerbs muss die/der Cheftrainer:in die Ergebnisse der vier Volleyball Skill Assessment Tests (VSAT) – d. h. Aufschlag, Bagger, Schmetterball und Zuspiel – für jede:n Spieler:in des Kaders einreichen. (Diese Tests dienen ausschließlich der Bewertung der Spieler:innen und Mannschaften und sind keine Wettkampfdisziplinen, in denen Medaillen und Bänder vergeben werden. Informationen zum VSAT folgen in Abschnitt D.)
- 4.1.2 Der Cheftrainer muss außerdem seine sechs besten Spieler:innen hinsichtlich ihrer spielerischen Fähigkeiten auf dem Feld benennen, indem er einen Stern neben deren Namen auf dem Kaderblatt anbringt.
- 4.1.3 Eine „Mannschaftswertung“ wird dann ermittelt, indem die VSAT-Ergebnisse der acht besten Spieler:innen addiert und diese Summe durch acht geteilt wird.
- 4.1.4 Die Mannschaften werden zunächst entsprechend der VSAT-Mannschaftswertung in Divisions eingeteilt.
- 4.1.5 Anschließend wird ein Einstufungsverfahren durchgeführt, um das Divisioning endgültig festzulegen. Vorschläge für dieses Verfahren umfassen unter anderem:
  - 4.1.5.1 Austragen von Einstufungsrunden, in denen die Mannschaften einen oder mehrere Sätze spielen, wobei jeder Satz mindestens fünf Minuten oder 10 Punkte dauert, je nachdem, was zuerst eintritt. Jedes Team muss alle Teammitglieder einsetzen.
  - 4.1.5.2 Austragen von „Pool-Play“-Runden zur Festlegung der Divisions.
- 4.1.6 Alle Spieler:innen, die während einer Divisioningsrunde im Kader stehen, müssen am Satz teilnehmen, sofern sie nicht verletzt oder krank sind.

### **4.2 Libero-Spieler:in**

- 4.2.1 Jedes Team hat die Möglichkeit, für jedes Spiel zwei Libero-Spieler:innen in seinem Kader zu benennen. Es gelten besondere Regeln, wenn die/der Libero-Spieler:in verletzt ist und nicht weitermachen kann. Die Trikotnummer(n) des Libero-Spielers muss/müssen zusätzlich zu den Nummern der sechs Startspieler:innen auf dem Aufstellungsblatt für den ersten Satz des Spiels vermerkt werden. Die/Der Libero-Spieler:in muss eine Spielkleidung in einer anderen, sich abhebenden Farbe und/oder einem anderen Design als der Rest der Mannschaft tragen, damit er auf dem Spielfeld leicht zu erkennen ist.



- 4.2.2 Spielaktionen des Liberos: Der Libero darf jede:n Spieler:in in einer Position in der hinteren Reihe ersetzen. Der Libero darf nur als Spieler:in in der hinteren Reihe agieren und darf keinen Angriff ausführen, wenn sich der Ball zum Zeitpunkt des Kontakts vollständig über der Netzkante befindet (einschließlich Spielfeld und Freizone). Ein:e Spieler:in darf keinen Angriff aus einer Position ausführen, die höher als die Netzkante liegt, wenn der Ball von einem Überkopf-Fingerpass eines Liberos in dessen Vorderkante kommt. Der Ball darf frei angegriffen werden, wenn der Libero dieselbe Aktion hinter der Vorderkante ausführt.
- 4.2.3 Libero-Auswechslungen: Wenn der Libero eine:n Spieler:in in der Hinterkante ersetzt, zählt dies nicht als Auswechslung. Libero-Auswechslungen sind unbegrenzt. Nur die/der Spieler:in, die/den der Libero ersetzt hat, darf den Libero ersetzen. Auswechslungen dürfen zu Beginn des Satzes erfolgen, nachdem der zweite Schiedsrichter die Aufstellung überprüft hat oder während der Ball im Aus ist, bevor der erste Schiedsrichter den Aufschlag anpfeift.

#### 4.3 Wettbewerbsanpassungen (aus den FIVB-Regeln)

- 4.3.1 Für jeden Satz kann eine Zeitbegrenzung von 30 Minuten festgelegt werden (sofern die Zeit begrenzt ist).
- 4.3.2 Mehrfachwechsel sind wie folgt zulässig (mit Ausnahme des Libero):
- 4.3.2.1 Unbegrenzte Einzelwechsel durch eine:n Auswechselspieler:in im Rahmen der zulässigen 12 Auswechslungen der Mannschaft.
- 4.3.2.2 Maximal 12 Mannschaftswechsel pro Satz.
- 4.3.2.3 Eine Position darf von einer unbegrenzten Anzahl von Spieler:innen besetzt werden.
- 4.3.3 Ein:e Spieler:in der Startaufstellung darf einen Satz beginnen und wieder eingewechselt werden, jedoch nur auf derselben Position, auf der er den Satz begonnen hat. Ebenso darf ein:e Auswechselspieler:in, der den Satz verlassen hat, wieder eingewechselt werden, jedoch nur auf der Position, auf der er zuvor gespielt hat.
- 4.3.4 Aus Sicherheitsgründen gilt die „Pursuit-Regel“ nicht. Sobald ein Ball das Netz über oder außerhalb der Antennen überquert hat, ist er nicht mehr spielbar.

#### 4.4 Coaching von der Bank aus

- 4.4.1 Ein:e Trainer:in darf von der Bank aufstehen und sich bewegen, solange er den Spielverlauf nicht beeinträchtigt. Das Coaching von hinter der Endlinie oder der der Bank gegenüberliegenden Seitenlinie ist verboten.
- 4.4.2 Ein:e Trainer:in darf der/dem Spieler:in helfen, sich für Auswechslungen in Position zu bringen.



4.4.3 Ein:e Trainer:in darf einen Spielerwechsel beantragen. Dieser Antrag wird vom Schiedsrichter anerkannt, auch wenn die/der Spieler:in die Auswechselzone noch nicht betreten hat.

## 4.5 Grundlegende Spielregeln

### 4.5.1 Spieler:innen

4.5.1.1 Alle Spiele beginnen mit sechs Spieler:innen. Im Falle einer Verletzung oder Erkrankung während eines Spiels, durch die eine Mannschaft auf fünf Spieler:innen reduziert wurde, darf die Mannschaft den Turnierwettbewerb fortsetzen. Eine Mannschaft verliert ihr Spiel, wenn sie auf weniger als fünf Spieler:innen reduziert ist.

4.5.1.2 Der Mannschaftskader, einschließlich der Auswechselspieler:innen, darf 12 Spieler:innen nicht überschreiten.

### 4.5.2 Aufschlag

4.5.2.1 Der erste Aufschläger jedes Satzes ist die/der rechte Hinterfeldspieler:in. Danach wechselt die/der rechte Vorderfeldspieler:in auf die Position des rechten Hinterfeldspielers. Die Mannschaft, die den ersten Aufschlag empfängt, wechselt nach dem ersten Side-Out.

4.5.2.2 Sobald ein Aufschläger drei Punkte in Folge erzielt hat, wechselt seine Mannschaft zum nächsten Aufschläger und führt den Aufschlag fort.

4.5.2.3 Der Aufschlag wechselt, wenn das aufschlagende Team einen Regelverstoß begeht. Der Ball geht an den Gegner, der im Uhrzeigersinn um eine Position rotiert.

4.5.2.4 Der Gewinner des Münzwurfs kann wählen, ob er aufschlagen, annehmen oder eine bestimmte Spielfeldseite auswählen möchte. Ist ein entscheidender dritter oder fünfter Satz erforderlich, wird erneut ein Münzwurf mit denselben Optionen durchgeführt.

4.5.2.5 Der Aufschlag muss aus dem Aufschlagfeld erfolgen. Das Betreten oder Überschreiten der Endlinie oder das Verlassen des Aufschlagfeldes, wie durch die Seitenlinien definiert, beim Kontakt mit dem Ball oder beim Sprung zum Aufschlag gilt als Regelverstoß.

4.5.2.6 Der Aufschläger muss den Ball innerhalb von acht Sekunden nach dem Pfiff des ersten Schiedsrichters zum Aufschlag berühren.

### 4.5.3 Spiel

4.5.3.1 Der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden.

4.5.3.2 Eine Mannschaft darf den Ball nicht mehr als dreimal spielen, bevor er das Netz überquert. (Eine Berührung beim Block zählt nicht als einer der drei Schläge).



- 4.5.3.3 Das Berühren eines beliebigen Teils des Netzes während des Ballspiels ist ein Fehler. Das vollständige Überqueren der Mittellinie mit einem Körperteil außer den Füßen stellt keinen Verstoß dar, sofern keine Behinderung vorliegt. Es ist ein Fehler, die Mittellinie vollständig mit dem Fuß oder den Füßen zu überqueren.
- 4.5.3.4 Jeder Ball, der die Decke berührt, gilt als spielbar für die Mannschaft, die diesen Kontakt verursacht hat, es sei denn, der Ball überquert die Netzebene oder berührt die Decke nach dem dritten Kontakt der Mannschaft.
- 4.5.3.5 Jeder Ball, der die Seiten- oder Rückwände berührt, gilt als „aus“.
- 4.5.3.6 Jeder Ball, der auf der Linie landet, gilt als „im Spiel“.
- 4.5.3.7 Die Rücksendung des Aufschlags kann durch jeden regelkonformen Schlag erfolgen. (Ein Bagger wird dringend empfohlen, um einen hart geschlagenen Aufschlag regelkonform zurückzuspielen.)
- 4.5.3.8 Aus Sicherheitsgründen gilt die „Pursuit-Regel“ nicht. Sobald ein Ball das Netz zwischen oder außerhalb der Antennen überquert hat, ist er nicht mehr spielbar.
- 4.5.4 Auswechslung/Ersatz
  - 4.5.4.1 Spieler:innen müssen gemäß den angepassten FIVB-Regeln nach Position ausgetauscht werden (außer bei Einsatz des Libero-Spielers).
- 4.5.5 Punktwertung
  - 4.5.5.1 Ein Spiel gewinnt die Mannschaft, die zwei von drei oder drei von fünf Sätzen für sich entscheidet. Ein Ein-Satz-Spiel gewinnt die Mannschaft, die 15 (oder 25) oder mehr Punkte mit einem Vorsprung von zwei Punkten erzielt. Die Mannschaften wechseln die Seiten, wenn eine Mannschaft acht Punkte erzielt hat, sofern bis 15 Punkte gespielt wird. Bei Spielen bis 25 Punkten erfolgt der Seitenwechsel bei 13 Punkten. Bei einem Satzstand von 1:1 oder 2:2 wird der entscheidende Satz (dritter oder fünfter) als Tie-Break mit Rally-Point-Wertung bis 15 Punkte und ohne Punktbegrenzung gespielt. Die Mannschaften wechseln die Seiten, wenn eine Mannschaft acht Punkte erzielt hat.
  - 4.5.5.2 Ein Satz wird von der Mannschaft gewonnen, die als erste 25 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens zwei Punkten erzielt (außer im entscheidenden dritten oder fünften Satz). Bei einem Gleichstand von 24:24 wird weitergespielt, bis ein Vorsprung von zwei Punkten erreicht ist. In vorab festgelegten Drei-Satz-Spielen, bei denen alle drei Sätze als Sieg oder Niederlage gewertet werden, gilt der dritte Satz nicht als Entscheidungssatz und wird bis 25 Punkte gespielt.
  - 4.5.5.3 Wenn eine Mannschaft den Aufschlag nicht ordnungsgemäß ausführt, den Ball nicht zurückspielt oder einen anderen Fehler begeht, gewinnt der Gegner den Ballwechsel und erhält einen Punkt. Wenn die aufschlagende Mannschaft einen Ballwechsel gewinnt, erhält sie einen Punkt und bleibt am Aufschlag. Gewinnt die aufnehmende Mannschaft den Ballwechsel, erhält sie einen Punkt und das Aufschlagrecht.



- 4.5.5.4 Ein aufgeschlagener Ball, der das Netz berührt und über das Netz hinwegfliegt, bleibt im Spiel, und die aufnehmende Mannschaft hat drei Spielzüge Zeit, den Ball an den Gegner zurückzuspielen.
- 4.5.5.5 Zur Entscheidung bei Gleichstand während des Wettbewerbs wird das internationale FIVB-Punktesystem (basierend auf gewonnenen Spielen, gewonnenen Sätzen und Punktverhältnis) angewendet.
- 4.5.6 Schiedsrichter
  - 4.5.6.1 Die Schiedsrichter haben die volle Befugnis zur Auslegung der Regeln. Bei weiteren Fragen ist das Wettkampfleitungsteam zu konsultieren.
  - 4.5.6.2 Ballberührungen werden entsprechend dem Leistungsniveau der Spieler:innen gehandelt.
  - 4.5.6.3 Es müssen mindestens zwei Linienrichter vorhanden sein, die an den gegenüberliegenden Ecken im hinteren linken Bereich jedes Spielfelds positioniert sind. Jeder Linienrichter ist dafür verantwortlich, zu beurteilen, ob ein Ball an der ihm zugewiesenen End- und Seitenlinie im Feld oder im Aus ist, sowie entsprechende Touch-Entscheidungen gemäß den Anweisungen des Hauptschiedsrichters zu treffen. Bei einigen Wettkämpfen kann ein System mit vier Linienrichtern zum Einsatz kommen. In diesem Fall werden zwei Linienrichter für die Endlinien und zwei Linienrichter für die Seitenlinien eingesetzt.
  - 4.5.6.4 Qualifikationsstufen für technische Offizielle (Schiedsrichter)
    - 4.5.6.4.1 Für jede Wettbewerbsebene gilt eine Mindestanforderung an die Qualifikation der technischen Offiziellen. Technische Offizielle mit höheren Qualifikationsstufen sind auf jeder Wettbewerbsebene zulässig.
    - 4.5.6.4.2 World Games
      - 4.5.6.4.2.1 Mindestanforderung: Nationale Zertifizierung oder höchste gleichwertige Leistungsbewertung, verliehen von einem nationalen Volleyballverband (NGB). Eine FIVB-Zertifizierung als „Internationaler Schiedsrichter“ wird bevorzugt.
    - 4.5.6.4.3 Regionale Spiele
      - 4.5.6.4.3.1 Mindestanforderung: Nationale Zertifizierung oder höchste gleichwertige Leistungsbewertung, verliehen von einem nationalen Volleyballverband (NGB).
    - 4.5.6.4.4 Nationale Spiele
      - 4.5.6.4.4.1 Mindestanforderung: Nationale Zertifizierung oder gleichwertige Leistungsbewertung, verliehen von einem nationalen Volleyballverband (NGB). Ebenfalls zulässig ist eine Junior-National-Zertifizierung oder eine gleichwertige Leistungsbewertung, verliehen von einem nationalen Volleyballverband (NGB).
    - 4.5.6.4.5 Wettbewerbe unterhalb der Ebene der Nationalen Spiele
      - 4.5.6.4.5.1 Mindestanforderung: Alle technischen Offiziellen müssen von ihrem nationalen Volleyballverband zertifiziert sein (auf beliebiger Stufe).



#### 4.6 Sanktionen

- 4.6.1 Bei geringfügigem Fehlverhalten kann eine mündliche Verwarnung, gefolgt von einer gelben Karte, ausgesprochen werden. Wird eine gelbe Karte ausgesprochen, gilt diese für das gesamte Team für das Spiel. Nach einer Verwarnung mit gelber Karte können die Sanktionen eskalieren zu einer roten Karte, was einen Strafpunkt und einen Aufschlag für den Gegner bedeutet, einer gleichzeitig gezeigten gelben und roten Karte, was zum Ausschluss aus dem Satz führt, oder einer getrennt gezeigten gelben und roten Karte, was zur Disqualifikation aus dem Spiel führt.

#### 4.7 Proteste

- 4.7.1 Proteste, die die Entscheidung der Offiziellen betreffen, werden nicht berücksichtigt.
- 4.7.2 Nur der Cheftrainer darf Protest einlegen und muss dies unmittelbar vor der Freigabe des nächsten Aufschlags tun. Betrifft der Protest den letzten Punkt des Satzes, muss der Protest innerhalb der ersten 60 Sekunden der Pause zwischen den Sätzen eingereicht werden. Wird der letzte Punkt des Spiels angefochten, muss der Protest innerhalb der ersten 60 Sekunden nach dem letzten Punkt des Spiels eingereicht werden.
- 4.7.3 Damit ein Protest berücksichtigt wird, muss es sich um (1) eine Fehlinterpretation einer Spielregel, (2) ein Versäumnis des Schiedsrichters, die richtige Regel auf eine bestimmte Situation anzuwenden oder (3) ein Versäumnis handeln, die richtige Strafe oder Sanktion für einen bestimmten Fehler zu verhängen.

## **5 WETTBEWERBSREGELN FÜR UNIFIED SPORTS TEAMS**

### 5.1 Kader/Aufstellung

- 5.1.1 Der Kader muss eine ausgewogene Anzahl von Sportler:innen und Unified Partner:innen umfassen.
- 5.1.2 Während des Wettkampfs darf die Aufstellung zu keinem Zeitpunkt mehr als drei Sportler:innen und drei Unified Partner:innen umfassen. Nach Spielbeginn ist nur folgende Aufstellung zulässig:  
3 Sportler:innen und 3 Unified Partner:innen  
3 Sportler:innen und 2 Unified Partner:innen (im Falle einer Verletzung oder Krankheit)  
Die Nichteinhaltung des vorgeschriebenen Verhältnisses führt zu einer Niederlage durch Nichtantreten.
- 5.1.3 Libero-Auswechslung: Sportler:innen dürfen nur Sportler:innen auswechseln und Unified Partner:innen nur Unified Partner:innen.
- 5.1.4 Es ist erforderlich, dass Sportler:innen und Unified Partner:innen ein ähnliches Alter und ähnliche Fähigkeiten aufweisen. Weitere Informationen zu ähnlichem Alter und ähnlichem Leistungsniveau finden Sie in den Sportregeln, Artikel 1, Abschnitt 14.1.2.



## 5.2 Trainer

- 5.2.1 Jede Mannschaft muss einen erwachsenen, nicht spielenden Trainer haben, der für die Aufstellung und das Verhalten der Mannschaft während des Wettkampfs verantwortlich ist.

## 5.3 Aufschlagreihenfolge

- 5.3.1 Die Aufschlagreihenfolge und die Positionen auf dem Spielfeld beim Aufschlag müssen abwechselnd zwischen Sportler:innen und Unified Partner:innen erfolgen.
- 5.3.2 Sobald ein Aufschläger drei Punkte in Folge erzielt hat, wechselt seine Mannschaft zum nächsten Aufschläger und setzt den Aufschlag fort.

# **6 REGELN FÜR DEN ANGEPASTEN MANNSCHAFTSWETTBEWERB**

## 6.1 Divisioning

- 6.1.1 Vor Beginn des Wettbewerbs muss der Cheftrainer für jede:n Spieler:in seines Kaders die Ergebnisse der drei Einzelwettbewerbe – d. h. Überkopfpass, Aufschlag und Passspiel (nicht den VSAT) – einreichen.
- 6.1.2 Der Cheftrainer muss außerdem seine sechs besten Spieler:innen hinsichtlich ihrer spielerischen Fähigkeiten auf dem Feld benennen, indem er neben deren Namen auf der Spielerliste einen Stern setzt.
- 6.1.3 Eine „Mannschaftswertung“ wird ermittelt, indem die Punktzahlen der acht besten Spieler:innen addiert und diese Summe dann durch acht geteilt wird.
- 6.1.4 Die Mannschaften werden zunächst entsprechend den Mannschaftswertungen aus dem Einzelwettbewerb in Divisions eingeteilt.
- 6.1.5 Anschließend wird eine Einstufungsrunde in Sätzen durchgeführt, um den Divisioning Prozess abzuschließen.
  - 6.1.5.1 In der Einstufungsrunde bestreiten die Mannschaften einen oder mehrere Sätze, wobei jeder Satz mindestens fünf Minuten oder 10 Punkte dauert, je nachdem, was zuerst eintritt.
  - 6.1.5.2 Jede Mannschaft muss alle Mannschaftsmitglieder einsetzen.

## 6.2 Wettbewerbsanpassungen

- 6.2.1 Das Spielfeld kann auf eine Breite von 7,62 Metern (25 ft) und eine Länge von 15,24 Metern (50 ft) angepasst werden.
- 6.2.2 Das Netz darf nicht niedriger als 2,24 Meter (7 ft, 4 1/8 in) sein.



- 6.2.3 Es darf ein leichterer, modifizierter Volleyball aus Leder verwendet werden. Der Ball darf einen Umfang von 81 Zentimetern (32 Zoll) nicht überschreiten und nicht mehr als 226 Gramm (8 Unzen) wiegen.
- 6.2.4 Sobald ein Aufschläger drei Punkte in Folge erzielt hat, wechselt sein Team zum nächsten Aufschläger und setzt den Aufschlag fort.
- 6.2.5 Die Antennen werden weiterhin oberhalb der Seitenlinie am Netz angebracht.
- 6.2.6 Nur bei lokalen Wettbewerben können die Wettbewerbsveranstalter beschließen, dass die Mannschaften in der Mitte des entscheidenden Satzes NICHT die Spielfelder wechseln.
- 6.2.7 Der Aufschläger muss den Ball innerhalb von 8 Sekunden nach dem Pfiff des ersten Schiedsrichters zum Aufschlag berühren.
  - 6.2.7.1 Wenn der Ball, nachdem er vom Aufschläger geworfen oder losgelassen wurde, gefangen wird oder auf den Boden fällt, gilt dies als Fehler beim Aufschlagwurf.
  - 6.2.7.2 Nach einem Fehler beim Aufschlagwurf muss der Schiedsrichter den Aufschlag erneut genehmigen (Wiederholungsaufschlag), und der Aufschläger muss ihn innerhalb der nächsten 8 Sekunden ausführen.
  - 6.2.7.3 Pro Aufschlag ist ein Fehler beim Aufschlagwurf zulässig.

### 6.3 Grundlegende Spielregeln

- 6.3.1 Wie für den Mannschaftswettbewerb in Abschnitt 4.5.

## **7 REGELN FÜR DEN SKILLS WETTBEWERB**

### 7.1 Individual Skills

#### 7.1.1 Zweck

- 7.1.1.1 Der Individual Skills Wettbewerb richtet sich nicht an Sportler:innen, die das Spiel bereits beherrschen.

#### 7.1.2 Wertung

- 7.1.2.1 Die Endpunktzahl der Sportler:innen ergibt sich aus der Summe der in jeder dieser drei Disziplinen erzielten Punktzahlen.

#### 7.1.3 Personal

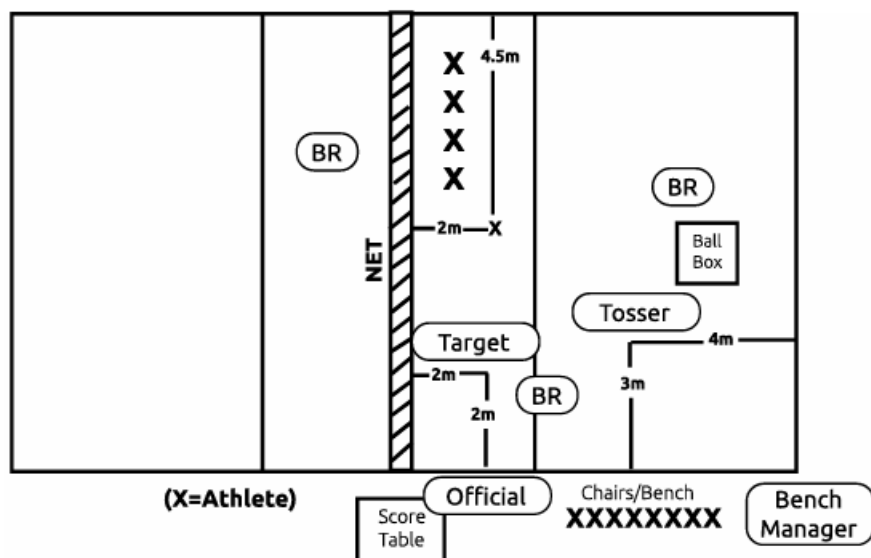
- 7.1.3.1 Für jede Disziplin ist die empfohlene Anzahl und Platzierung der ehrenamtlichen Helfer, die diese durchführen, in einem Diagramm dargestellt. Es wird außerdem empfohlen, dass derselbe Ballwerfer während des gesamten Wettbewerbs bei einer Disziplin bleibt, um Konsistenz zu gewährleisten.

#### 7.1.4 Disziplinen

- 7.1.4.1 Der Individual Skills Wettbewerb umfasst drei Disziplinen: Überkopfpass (Volley), Aufschlag und Pass (Bagger).



## 7.1.5 Individual Skills Wettbewerb, Disziplin 1: Überkopfpass (Volley)



### 7.1.5.1 Begriffe in der Abbildung:

- Sportler:in
- Offizieller
- Ziel
- Ball Retriever (BR)
- Werfer
- Punktetafel
- Bankmanager
- Stühle/Bank
- Ballkiste
- Netz

### 7.1.5.2 Zweck

7.1.5.2.1 Es soll gemessen werden, inwieweit ein:e Sportler:in in der Lage ist, den Ball über Kopf (Volley) konstant und in einer Höhe zu spielen, die für einen Schlag geeignet ist.

### 7.1.5.3 Ausrüstung

7.1.5.3.1 Verwenden Sie ein Spielfeld in Standardgröße mit einer Länge von 18 Metern (59 ft) und einer Breite von 9 Metern (29 ft, 6 in), vier Volleyballbälle (modifizierte Bälle sind zulässig), eine Netzhöhe von 2,24 Metern (7 ft, 4 1/8 in) für Frauen und 2,43 Metern (7 ft, 11 5/8 in) für Männer, Pfosten, Antennen und Ballkiste.

### 7.1.5.4 Beschreibung





## 7.1.6.1 Begriffe in der Abbildung

Spieler:in

Offizieller

Ball Retriever (BR) – rollt die Bälle zurück zu den Ball Retriever am Ballkasten

Punktetafel

Bankmanager

Stühle/Bank

Ball

Kiste

Netz

Angriffslinie

Aufschläger

## 7.1.6.2 Zweck

7.1.6.2.1 Zur Messung der Fähigkeit des Spielers, den Volleyball über das Netz in das gegnerische Feld zu servieren.

## 7.1.6.3 Ausrüstung

7.1.6.3.1 Verwenden Sie ein Spielfeld in Standardgröße, das 18 Meter (59 ft) lang und 9 Meter (29 ft, 6 in) breit ist, fünf Volleyballbälle (modifizierte Bälle sind zulässig), Netz, Pfosten, Antennen, Maßband, Bodenmarkierungsband oder Kreide und Ballkiste.

## 7.1.6.4 Beschreibung

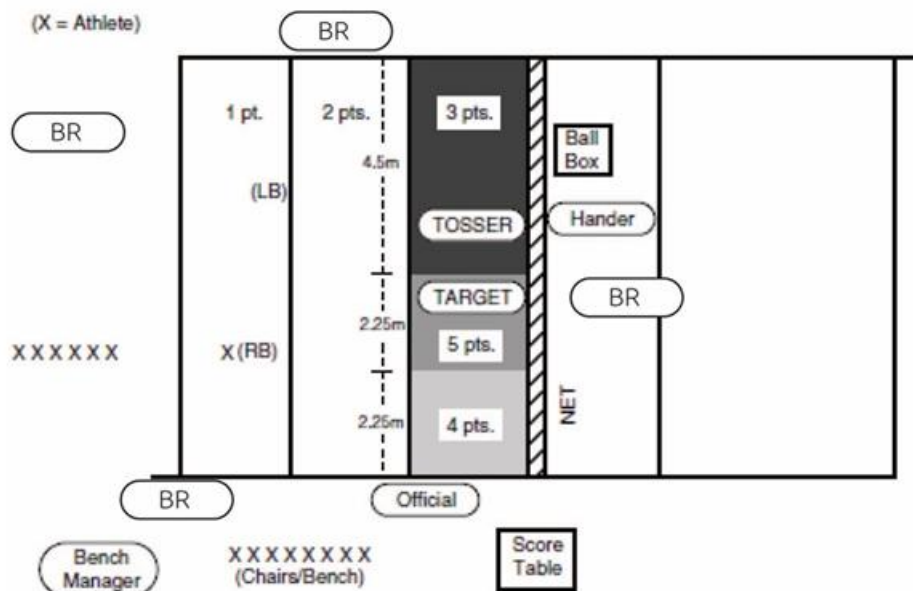
7.1.6.4.1 Die/Der Sportler:in steht hinter einer Aufschlaglinie, die zwischen 1,5 Metern (4 ft 11 in) und mindestens 4,5 Metern (14 ft 9 in) Entfernung innerhalb der Endlinie markiert ist und schlägt nacheinander 10 Volleyballbälle in das gegnerische Feld.

## 7.1.6.5 Wertung

7.1.6.5.1 Das Spielfeld ist in drei gleich große Bereiche von jeweils 3 Metern (9 ft 10 in) Breite unterteilt. Jedem dieser Bereiche ist ein unterschiedlicher Punktwert zugeordnet. Die Punktzahl des Sportlers ergibt sich aus der Summe der Punkte der 10 Aufschläge. Ein Ball, der auf der Linie landet, wird dem Bereich mit dem höchsten Punktwert zugeordnet.



7.1.7 Individual Skills Wettbewerb, Disziplin 3: Passspiel (Bagger)



7.1.7.1 Begriffe in der Abbildung

- Spieler:in
- Offizieller
- Ziel
- Punktetafel
- Ball Retriever (BR)
- Werfer
- Passgeber
- Bankmanager
- Stühle/Bank
- Ball
- Kiste
- Netz
- LB (linker Rückraumspieler)
- RB (rechter Rückraumspieler)

7.1.7.2 Zweck

7.1.7.2.1 Messung der Passgenauigkeit, -höhe und -konstanz der Sportler:innen unter Verwendung der Bagger-Technik.

7.1.7.3 Ausrüstung



7.1.7.3.1 Verwenden Sie ein Volleyballfeld in Standardgröße mit einer Länge von 18 Metern (59 ft) und einer Breite von 9 Metern (29 ft, 6 in), fünf Volleyballbälle (modifizierte Bälle sind zulässig), ein Netz, Netzpfeosten, ein Maßband, Markierungsband und eine Ballbox.

7.1.7.4 Beschreibung

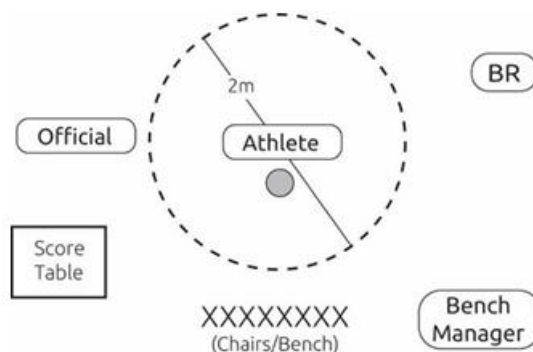
7.1.7.4.1 Die/Der Sportler:in steht auf der Position des rechten Außenverteidigers, drei Meter (9 ft 10 in) von der rechten Seitenlinie und einen Meter (3 ft 3 1/3 in) von der Grundlinie entfernt. Ein Ball wird von einem Trainer/Offiziellen, der auf derselben Seite des Netzes in der vorderen Mittelposition, zwei Meter (6 ft, 6 3/4 in) vom Netz entfernt, steht, mit beiden Händen über Kopf geworfen. Die/Der Sportler:in nimmt den Ball an und spielt ihn in Richtung eines Ziels (eine Person, die ihre Hände über dem Kopf hält und auf derselben Seite steht, zwei Meter [6 ft 6 3/4 in] vom Netz entfernt und vier Meter [13 ft, 1 1/2 in] von der Seitenlinie entfernt vom Werfer). Auf dem vorderen Spielfeld sind Zielbereiche mit unterschiedlichen Punktwerten markiert. Die Übung wird wiederholt, wobei sich die/der Sportler:in in der Position links hinten befindet, drei Meter von der linken Seitenlinie und einen Meter von der Grundlinie entfernt.

7.1.7.5 Wertung

7.1.7.5.1 Die/Der Sportler:in muss den Ball so werfen, dass der höchste Punkt des Bogens mindestens die Netzhöhe erreicht, um die maximale Punktzahl zu erhalten. Ein Ball, der auf der Linie landet, wird dem Bereich mit dem höheren Punktwert zugeordnet. Ein Ball, der unterhalb der Netzhöhe gespielt wird, erhält nur einen Punkt, unabhängig davon, wo er landet. Die Endpunktzahl des Sportlers ergibt sich aus der Summe der Punkte, die er bei seinen fünf Versuchen sowohl auf der rechten als auch auf der linken Rückposition erzielt hat. Es wird empfohlen, dass der Schiedsrichter auf einem Stuhl steht, um die Höhe jedes Passes zu beurteilen.

## 7.2 Weitere Skills Wettbewerbe

### 7.2.1 Volleyball-Jonglieren





## 7.2.1.1 Begriffe in der Abbildung

- Sportler:in
- Offizieller
- Ball Retriever (BR)
- Bankmanager
- Punktetafel
- Stühle/Bank

## 7.2.1.2 Ausrüstung

7.2.1.2.1 Es ist ein Kunststoff-Spielball mit einem Umfang von 60 Zentimetern (24 Zoll) oder ein modifizierter Leder-Volleyball mit einem Umfang von 81 Zentimetern (32 Zoll) und einem Gewicht von höchstens 8 Unzen zulässig.

7.2.1.2.2 Stoppuhr

7.2.1.2.3 Maßband

7.2.1.2.4 Bodenmarkierungsband oder Kreide

7.2.1.2.5 Pfeife

## 7.2.1.3 Aufbau

7.2.1.3.1 Markiere einen Kreis mit einem Durchmesser von 2 Metern (6 Fuß, 6 3/4 Zoll) auf dem Boden.

## 7.2.1.4 Regeln

7.2.1.4.1 Die/Der Sportler:in beginnt, indem sie/er in der Mitte des Kreises steht oder sitzt und einen Ball hält.

7.2.1.4.2 Die/Der Sportler:in beginnt beim Pfiff mit dem Jonglieren.

7.2.1.4.3 Die/Der Sportler:in darf zum Jonglieren des Balls nur Hände und Arme verwenden.

7.2.1.4.4 Die/Der Sportler:in versucht zu verhindern, dass der Ball zu Boden fällt.

7.2.1.4.5 Es gilt eine maximale Zeitbegrenzung von 60 Sekunden.

7.2.1.4.6 Die Übung endet, wenn die/der Sportler:in den Ball fängt, wenn der Ball den Boden berührt oder wenn 60 Sekunden abgelaufen sind.

## 7.2.1.5 Wertung

7.2.1.5.1 Zählen Sie, wie oft die/der Sportler:in den Ball in die Luft schlägt.

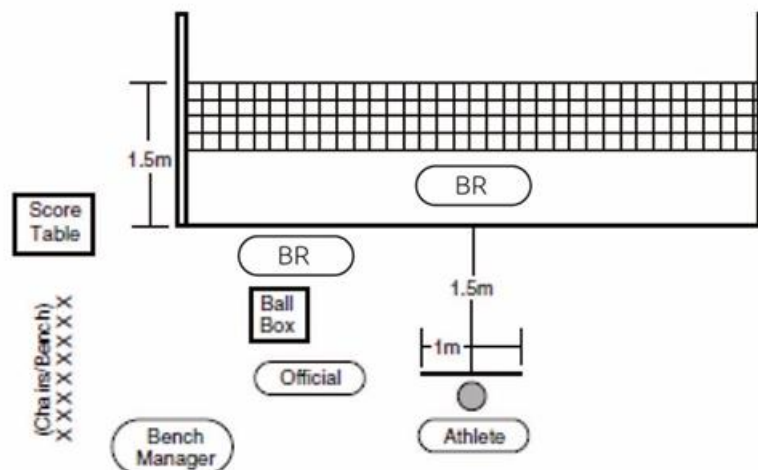
7.2.1.5.2 Die/Der Sportler:in erhält einen Punkt für jeden Schlag, bei dem der Ball in die Luft geschlagen wird.

7.2.1.5.3 Die/Der Sportler:in Athlet erhält fünf Bonuspunkte, wenn er den Ball die vollen 60 Sekunden in der Luft hält.

7.2.1.5.4 Die Endpunktzahl des Sportlers ergibt sich aus der Anzahl der Schläge in 60 Sekunden zuzüglich der Bonuspunkte.



## 7.2.2 Volleyball-Pass



## 7.2.2.1 Begriffe in der Abbildung

Sportler:in  
 Offizieller  
 Ball Retriever (BR)  
 Bankmanager  
 Punktetafel  
 Stühle/Bank  
 Ballkiste

## 7.2.2.2 Ausrüstung

7.2.2.2.1 Es ist ein Kunststoff-Spielball mit einem Umfang von 60 Zentimetern (1 ft, 11 3/4 in) oder ein modifizierter Volleyball aus Leder mit einem Umfang von 81 Zentimetern (32 in) und einem Gewicht von höchstens acht Unzen zulässig.

7.2.2.2.2 Netz und Pfosten

7.2.2.2.3 Maßband

7.2.2.2.4 Bodenmarkierungsband oder Kreide

7.2.2.2.5 Pfeife

## 7.2.2.3 Aufbau

7.2.2.3.1 Das Netz ist auf eine Höhe von 1,5 Metern (4 ft, 11 in) einzustellen.

7.2.2.3.2 Markiere eine 1 Meter (3 ft, 3 1/3 in) lange Wurflinie, die parallel zum Netz verläuft und 1,5 Meter (4 ft, 11 in) vom Netz entfernt ist.

## 7.2.2.4 Regeln

7.2.2.4.1 Die/Der Sportler:in startet in sitzender oder stehender Position hinter der Wurflinie.

7.2.2.4.2 Die/Der Sportler:in versucht, den Ball über das Netz zu werfen.

7.2.2.4.3 Die/Der Sportler:in darf den Ball mit einer oder beiden Händen werfen.

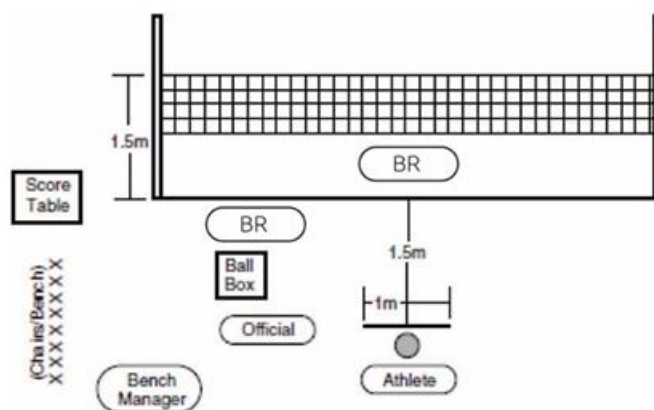


7.2.2.4.4 Die/Der Sportler:in erhält fünf Versuche, den Ball über das Netz zu werfen.

7.2.2.5 Wertung

7.2.2.5.1 Für jeden erfolgreich über das Netz geworfenen Ball wird ein Punkt vergeben.

7.2.3 Volleyball: Wurf und Schlag



7.2.3.1 Begriffe in der Abbildung

Sportler:in

Offizieller

Ball Retriever (BR)

Bankmanager

Punktetafel

Stühle/Bank

Ballkiste

7.2.3.2 Ausrüstung

7.2.3.2.1 Zulässig sind fünf Kunststoffbälle mit einem Umfang von 60 Zentimetern (24 Zoll) oder modifizierte Volleyballbälle aus Leder mit einem Umfang von 81 Zentimetern (32 Zoll) und einem Gewicht von höchstens acht Unzen.

7.2.3.2.2 Netz und Pfosten

7.2.3.2.3 Maßband

7.2.3.2.4 Bodenmarkierungsband oder Kreide

7.2.3.2.5 Pfeife

7.2.3.3 Aufbau

7.2.3.3.1 Das Netz ist auf einer Höhe von 1,5 Metern (4 ft, 11 in) aufzustellen.

7.2.3.3.2 Markiere eine 1 Meter (3 ft, 3 1/3 in) lange Wurflinie, die parallel zum Netz verläuft und 1,5 Meter (4 ft, 11 in) vom Netz entfernt ist.

7.2.3.4 Regeln

7.2.3.4.1 Die/Der Sportler:in sitzt oder steht hinter der Wurflinie.



7.2.3.4.2 Die/Der Sportler:in versucht, nacheinander fünf Bälle über das Netz zu schlagen.

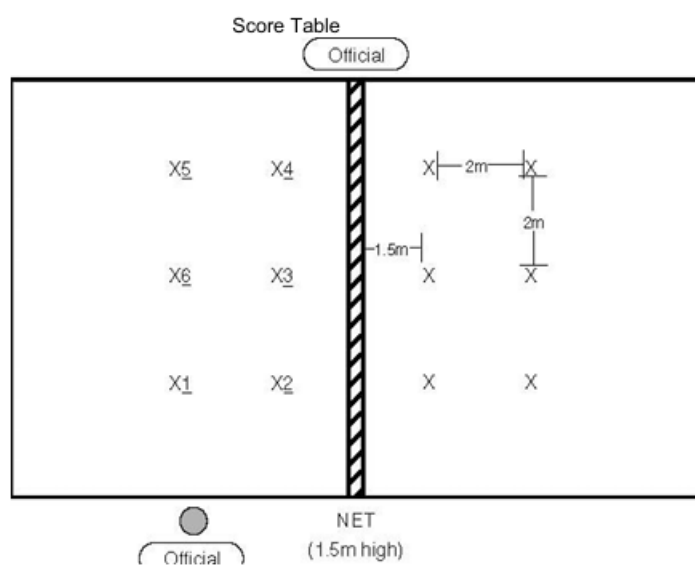
7.2.3.4.3 Die/Der Sportler:in darf den Ball mit einer oder beiden Händen schlagen.

7.2.3.4.4 Die/Der Sportler:in hat zwei Versuche, jeden Ball über das Netz zu schlagen.

7.2.3.5 Wertung

7.2.3.5.1 Für jeden erfolgreich über das Netz geschlagenen Ball wird ein Punkt vergeben.

7.2.4 Mannschafts Skill Volleyball



7.2.4.1 Begriffe in der Abbildung

Offizieller

Netz

Punktetafel

7.2.5 Ausrüstung

7.2.5.1 Zwei reguläre Volleyballbälle oder modifizierte Volleyballbälle aus Leder mit einem Umfang von 81 Zentimetern (32 Zoll) und einem Gewicht von 8 Unzen pro Mannschaft.

7.2.5.2 Verwenden Sie ein Volleyballfeld in Standardgröße, das 18 Meter (59 ft) lang und 9 Meter (29 ft, 6 in) breit ist

7.2.5.3 Volleyballpfosten und Netz auf 1,5 Meter (4 ft, 11 in) Höhe eingestellt

7.2.5.4 Maßband

7.2.5.5 Bodenmarkierungsband oder Kreide

7.2.5.6 Pfeife

7.2.6 Aufbau



- 7.2.6.1 Markiere sechs Positionen auf dem Spielfeld wie in der Abbildung gezeigt. Die Spieler:innen sollten einen Abstand von 2 Metern (6 ft, 6 3/4 in) zueinander einhalten. Die Spieler:innen in der vorderen Reihe müssen 1,5 Meter (4 ft, 11 in) vom Netz entfernt stehen. Die Spieler:innen der hinteren Reihe müssen 2 Meter (6 ft, 6 3/4 in) von den Spieler:innen der vorderen Reihe entfernt stehen.
- 7.2.6.2 Die Mannschaften müssen vor Spielbeginn eine Spielerliste einreichen.
- 7.2.6.3 Die Mannschaftsmitglieder müssen nummerierte Trikots oder Shirts tragen.
- 7.2.7 Regeln
  - 7.2.7.1 Zwei Mannschaften mit jeweils sechs Spieler:innen stehen sich über das Netz hinweg gegenüber.
  - 7.2.7.2 Ein Spiel besteht aus sechs Runden. Die Spieler:innen erhalten während des Spiels jeweils eine Gelegenheit an jeder der sechs Positionen. Um das Spiel zu gewinnen, muss eine Mannschaft zwei von drei Spielen gewinnen. Der Turnierleiter ist befugt, die Anzahl der gespielten Spiele zu ändern.
  - 7.2.7.3 Der Schiedsrichter übergibt den Ball an die/den Spieler:in auf Position 1. Mit dem Pfiff des Schiedsrichters beginnt das Spiel.
  - 7.2.7.4 Die/Der Spieler:in auf Position 1 muss den Ball per Aufschlag an die/den Spieler:in auf Position 2 weitergeben. Die/Der Spieler:in auf Position 2 versucht dann, den Ball über das Netz in das gegnerische Feld zu schlagen.
  - 7.2.7.5 Die gegnerische Mannschaft kann versuchen, den Ball über das Netz zurückzuspielen. Die aufschlagende Mannschaft darf diesen Ball nicht zurückspielen.
  - 7.2.7.6 Wenn es der gegnerischen Mannschaft nicht gelingt, den Ball über das Netz oder ins Spielfeld zu schlagen, werden ihr keine Punkte abgezogen.
  - 7.2.7.7 Der Schiedsrichter übergibt den Ball an die/den Spieler:in in Position 6. Diese:r Spieler:in schlägt den Ball mit einem Überkopfpass (Volley) zur/m Spieler:in in Position 3. Die/Der Spieler:in in Position 3 versucht, den Ball über das Netz in das gegnerische Feld zu schlagen.
  - 7.2.7.8 Nach diesem Spielzug übergibt der Schiedsrichter den Ball an die/den Spieler:in auf Position 5. Mit einem Überkopfpass (Volley) spielt die/der Spieler:in auf Position 5 den Ball zur/m Spieler:in auf Position 4, der dann versucht, ihn über das Netz zu schlagen.
  - 7.2.7.9 Nachdem die Spieler:innen auf den Positionen 1, 6 und 5 an der Reihe waren, ist die Runde beendet.
  - 7.2.7.10 Die gegnerische Mannschaft beginnt nun ihre Runde, die endet, sobald die Spieler:innen auf den Positionen 1, 6 und 5 ihren Durchgang beendet haben.
  - 7.2.7.11 Zu Beginn jeder Runde wechseln die Spieler:innen einer Mannschaft in der Reihenfolge des Aufschlags (im Uhrzeigersinn) auf die nächste Position.
    - 7.2.7.11.1 Die/Der Spieler:in auf Position 1 wechselt auf Position 6.

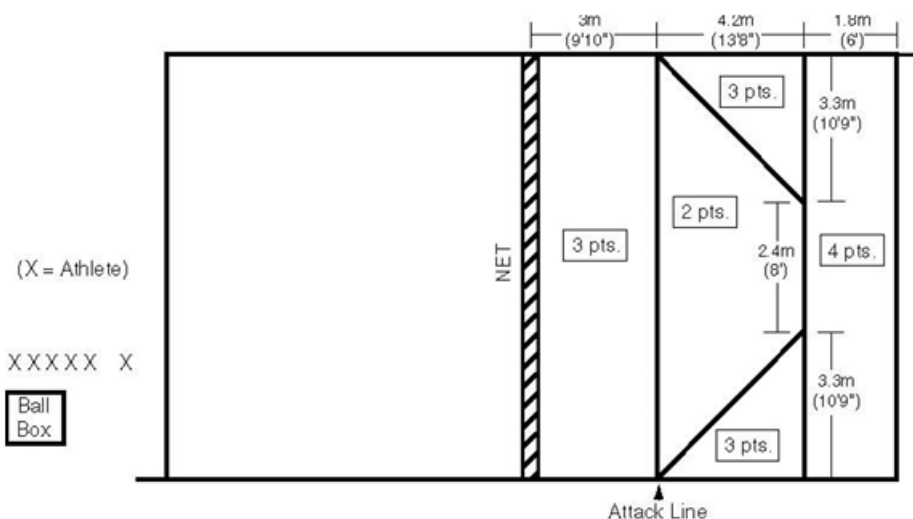


- 7.2.7.11.2 Die/Der Spieler:in auf Position 6 wechselt auf Position 5.
- 7.2.7.11.3 Die/Der Spieler:in auf Position 5 wechselt auf Position 4.
- 7.2.7.11.4 Die/Der Spieler:in auf Position 4 wechselt auf Position 3.
- 7.2.7.11.5 Die/Der Spieler:in auf Position 3 wechselt auf Position 2.
- 7.2.7.11.6 Und die/der Spieler:in auf Position 2 wechselt auf Position 1.
- 7.2.7.12 Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle Spieler:innen auf jeder der sechs Positionen standen.
- 7.2.7.13 Auswechselspieler:innen dürfen erst nach Beendigung einer Runde ins Spiel kommen.
- 7.2.7.14 Trainer müssen an der Seitenlinie bleiben, vier Meter (13 Fuß, 1 1/2 Zoll) seitlich von den Spieler:innen auf Position 1 und 5. Mündliche oder durch Gebärden gegebene Anweisungen der Trainer sind zulässig. Gehörlose Sportler:innen dürfen bei der Positionierung Unterstützung erhalten.
- 7.2.8 Wertung
  - 7.2.8.1 Die aufschlagende Mannschaft erhält jeweils einen Punkt, wenn Folgendes eintritt:
    - 7.2.8.1.1 Der Ball wird von der/dem Spieler:in in der hinteren Reihe erfolgreich an die/den entsprechende:n Spieler:in in der vorderen Reihe gespielt.
    - 7.2.8.1.2 Die/Der Spieler:in in der vorderen Reihe schlägt den Ball.
    - 7.2.8.1.3 Die/Der Spieler:in in der vorderen Reihe schlägt den Ball über das Netz und ins Spielfeld.
  - 7.2.8.2 Die verteidigende Mannschaft erhält einen Punkt, wenn sie den Ball erfolgreich und in höchstens zwei Versuchen ins Spielfeld zurückspielt.
  - 7.2.8.3 Die maximale Gesamtpunktzahl, die eine Mannschaft in einem regulären Spiel mit sechs Runden erreichen kann, beträgt 72 Punkte.
  - 7.2.8.4 Um ein Spiel zu gewinnen, muss eine Mannschaft mit zwei Punkten Vorsprung gewinnen. Es werden zusätzliche Runden gespielt, bis dieser Vorsprung erreicht ist.



## 8 VOLLEYBALL SKILLS ASSASSMENT TESTS (VSAT)

### 8.1 VSAT – Aufschlag



#### 8.1.1 Begriffe in der Abbildung

Spieler:in

Netz

Angriffslinie

Pkt. (Punkte)

Ballkiste

#### 8.1.2 Aufbau

8.1.2.1 Verwenden Sie ein Spielfeld in Standardgröße mit einer Länge von 18 Metern (59 ft) und einer Breite von 9 Metern (29 ft, 6 in), 10 Volleyballbälle, eine Netzhöhe von 2,24 Metern (7 ft, 4 1/8 in) für Frauen und 2,43 Metern (7 ft, 11 5/8 Zoll) für Männer, Pfosten, Antennen, Maßband, Klebeband und Ballkiste.

#### 8.1.3 Test

8.1.3.1 Die/Der Sportler:in erhält 10 Versuche aus dem Aufschlagfeld.

8.1.3.2 Die/Der Sportler:in darf über- oder unterhand aufschlagen.

8.1.3.3 Mit Klebeband oder Kreide markierte Linien umreißen die Zielbereiche auf dem Spielfeld, die mit zwei bis vier Punkten bewertet werden.

#### 8.1.4 Wertung

8.1.4.1 Bälle, die auf einer Linie auftreffen, erzielen den höheren Punktwert.

8.1.4.2 Bälle, die das Netz oder die Antennen berühren oder außerhalb des Spielfelds landen, erhalten keine Punkte.

8.1.4.3 Die Endpunktzahl des Sportlers ergibt sich aus der Summe der für jeden der 10 Versuche vergebenen Punkte.

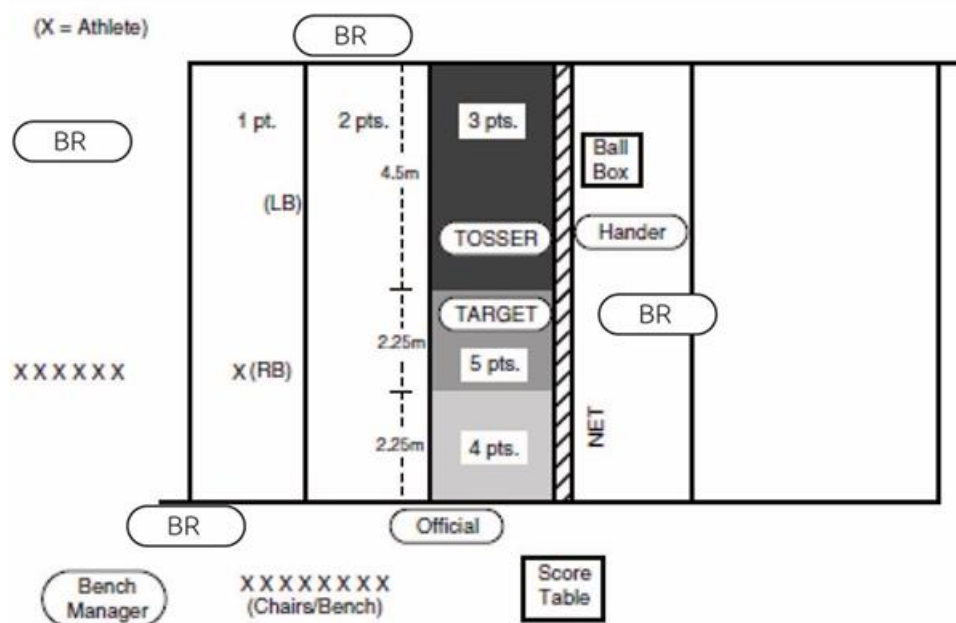


8.1.5 Durchführung

8.1.5.1 Die Freiwilligen leiten den Test und dürfen die Sportler:innen, die den Test absolvieren, nicht stören.

8.1.5.2 Freiwilliger „A“ gibt der Gruppe, die diesen speziellen Test durchführt, Anweisungen, während Freiwilliger „B“ den eigentlichen Test vorführt. Freiwilliger „C“ wirft der/m Sportler:in, die/der den Test absolviert, einen Volleyball zu. Die Freiwilligen holen die Volleyballbälle nach dem Aufprall zurück und rollen sie zu einem Freiwilligen, der in der Nähe der Ballbox steht. Wenn die/der Sportler:in fertig ist, teilt Freiwilliger „A“ die Punktzahl dem Punktesammler „D“ mit. Jeder Freiwillige ist nur für die Durchführung des Tests und die Organisation des Bereichs zuständig.

8.2 VSAT – Bagger



8.2.1 Begriffe in der Abbildung

- Sportler:in
- Ziel
- Werfer
- Netz
- Angriffslinie
- Pkt. (Punkte)
- Ballkiste
- RB (Rechtsaußen)
- LB (Linksaußen)



## 8.2.2 Zweck

8.2.2.1 Messung der Passgenauigkeit, -höhe und -konstanz des Sportlers unter Verwendung der Bagger-Technik.

## 8.2.3 Ausrüstung

8.2.3.1 Verwenden Sie ein Volleyballfeld in Standardgröße mit einer Länge von 18 Metern (59 ft) und einer Breite von 9 Metern (29 ft, 6 in), fünf Volleyballbälle (modifizierte Bälle sind zulässig), ein Netz, Netzpfeosten, ein Maßband, Markierungsband und eine Ballbox.

## 8.2.4 Beschreibung

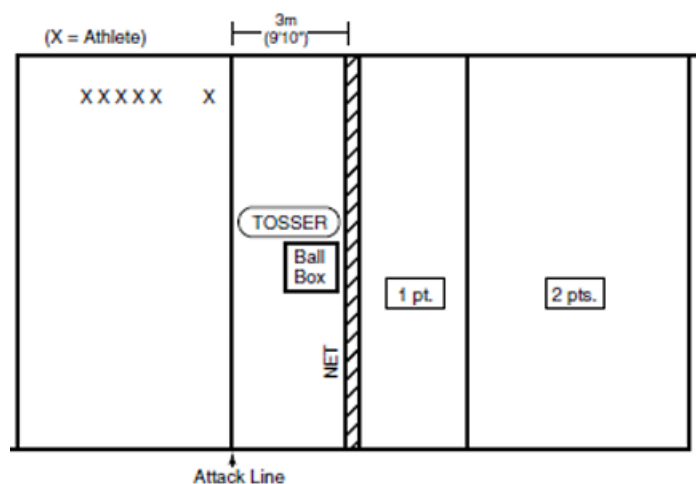
8.2.4.1 Die/Der Sportler:in steht auf der Position des rechten Außenangreifers, drei Meter (9 ft, 10 in) von der rechten Seitenlinie und einen Meter (3 ft, 3 1/3 in) von der Grundlinie entfernt. Ein Ball wird mit einem beidhändigen Überkopfwurf von einem Trainer/Offiziellen geworfen, der auf derselben Seite des Netzes in der vorderen Mittelposition steht, zwei Meter (6 ft, 6 3/4 in) vom Netz entfernt. Die/Der Sportler:in nimmt den Aufschlag an und spielt den Ball in Richtung eines Ziels (eine Person, die ihre Hände über dem Kopf hält und auf derselben Seite steht, zwei Meter vom Netz entfernt und vier Meter [13 ft, 1 1/2 in] von der Seitenlinie entfernt vom Aufschläger). Auf dem vorderen Spielfeld sind Zielbereiche mit unterschiedlichen Punktwerten markiert. Die Übung wird wiederholt, wobei sich die/der Sportler:in in der Position links hinten befindet, drei Meter von der linken Seitenlinie und einen Meter von der Grundlinie entfernt.

## 8.2.5 Wertung

8.2.5.1 Die/Der Sportler:in muss den Ball so werfen, dass der höchste Punkt des Bogens mindestens die Netzhöhe erreicht, um die maximale Punktzahl zu erhalten. Ein Ball, der auf der Linie landet, wird dem Bereich mit dem höheren Punktwert zugeordnet. Ein Ball, der unterhalb der Netzhöhe gespielt wird, erhält nur einen Punkt, unabhängig davon, wo er landet. Die Endpunktzahl des Sportlers ergibt sich aus der Summe der Punkte, die er bei seinen fünf Versuchen sowohl auf der rechten als auch auf der linken Rückposition erzielt hat. Es wird empfohlen, dass der Schiedsrichter auf einem Stuhl steht, um die Höhe jedes Passes zu beurteilen.



### 8.3 VSAT – Schmetterschlag



#### 8.3.1 Begriffe in der Abbildung

Sportler:in  
Werfer  
Netz  
Angriffslinie  
Ballkiste  
Pkt. (Punkte)

#### 8.3.2 Aufbau

8.3.2.1 Verwenden Sie ein Spielfeld in Standardgröße mit einer Länge von 18 Metern (59 ft) und einer Breite von 9 Metern (29 ft, 6 in), fünf Volleyballbälle, eine Netzhöhe von 2,24 Metern (7 ft, 4 1/8 in) für Frauen und 2,43 Metern (7 ft, 11 5/8 in) für Männer, Pfosten, Antennen, Maßband, Bodenmarkierungsband oder Kreide sowie eine Ballbox.

#### 8.3.3 Test

8.3.3.1 Ein Aufschläger wirft den Ball vor die/den Sportler:in und 2 Meter (6 ft, 6 3/4 in) über das Netz. Würfe, die nicht die richtige Höhe haben, werden wiederholt. Die/Der Sportler:in steht im Spielfeld, 3,05–4,57 Meter (10–15 ft) vom Netz entfernt, nimmt Anlauf zum Schlag und schlägt den Ball über das Netz innerhalb der Grenzen des gegnerischen Vorderfeldes. Jede:r Sportler:in erhält 10 Versuche.

#### 8.3.4 Wertung

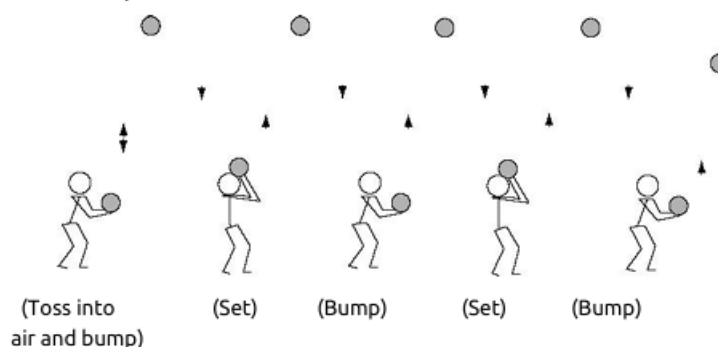
8.3.4.1 Die/Der Sportler:in erhält zwei Punkte für jeden Schlag, der hinter der Angriffslinie im Hinterfeld landet, und einen Punkt für jeden Schlag, der zwischen dem Netz und der Angriffslinie im gegnerischen Feld landet. Ein Stupsball (Dink) oder ein Schlag mit halber Geschwindigkeit wird nicht als Schlag gewertet. Die Endpunktzahl des Sportlers ergibt sich aus der Summe aller 10 Versuche.



### 8.3.5 Durchführung

8.3.5.1 Freiwillige leiten den Test und dürfen die Sportler:innen, die den Test durchführen, nicht stören. Freiwilliger „A“ gibt der Gruppe, die diesen speziellen Test durchführt, Anweisungen, während Freiwilliger „B“ den eigentlichen Test vorführt. Freiwilliger „C“ wirft der/m Sportler:in, die/der den Test durchführt, einen Volleyball zu. Die Freiwilligen holen die Volleyballbälle nach dem Aufprall zurück und rollen sie zu einem Freiwilligen, der in der Nähe der Ballkiste steht. Wenn die/der Sportler:in fertig ist, gibt Freiwilliger „A“ die Punktzahl an Freiwilliger „D“ weiter, der als Punktrichter fungiert. Jeder Freiwillige ist nur für die Durchführung des Tests und die Organisation des Bereichs zuständig.

## 8.4 VSAT – Bump-Set



### 8.4.1 Begriffe in der Abbildung

In die Luft werfen und annehmen

Aufschlag

Annahme

### 8.4.2 Aufbau

8.4.2.1 Verwenden Sie die Hälfte eines Volleyballfeldes, ein Netz mit einer Mindesthöhe von 2,24 Metern (7 ft, 4 1/8 in) und drei Volleyballbälle.

### 8.4.3 Test

8.4.3.1 Die/Der Sportler:in führt abwechselnd Bumps (Bagger) und Sets für sich selbst aus, ohne anzuhalten.

8.4.3.2 Die/Der Sportler:in wirft den Ball zunächst in die Luft und führt dann einen Bagger aus.

8.4.3.3 Die/Der Sportler:in muss sich dann unter den Ball bewegen, um zu setzen-abprallen-setzen-abprallen-setzen usw.

8.4.3.4 Die/Der Sportler:in muss innerhalb der Halbfeldlinien bleiben.



## 8.4.4 Wertung

8.4.4.1 Die/Der Sportler:in erhält vier Versuche, um seine/ihre Bestleistung zu erzielen.

8.4.4.2 Die Höchstpunktzahl beträgt 50 (25 Bumps und 25 Sets).

8.4.4.3 Jeder regelkonforme Schlag zählt als ein Punkt, sofern der Ball über die Höhe des Netzes hinausgeht.

8.4.4.4 Ein einzelner Versuch ist beendet, wenn die/der Sportler:in den Ball zweimal hintereinander setzt oder abprallen lässt, den Ball regelwidrig berührt, das Spielfeld verlässt, um den Ball zu spielen, oder eine Punktzahl von 50 erreicht.

## 8.4.5 Durchführung

8.4.5.1 Freiwillige leiten den Test und dürfen keine Sportler:innen stören, der den Test durchführt. Freiwilliger „A“ gibt der Gruppe, die diesen Test durchführt, Anweisungen, während Freiwilliger „B“ den eigentlichen Test vorführt. Freiwilliger „A“ reicht der/m Sportler:in, die/der die Übung ausführt, einen Volleyball. Andere Freiwillige holen die Volleyballbälle zurück, nachdem sie ins Aus gegangen sind. Wenn die/der Spieler:in fertig ist, teilt Freiwilliger „A“ die Punktzahl dem Punktesammler „C“ mit. Jeder Freiwillige ist nur für die Durchführung des Tests und die Organisation des Bereichs zuständig.