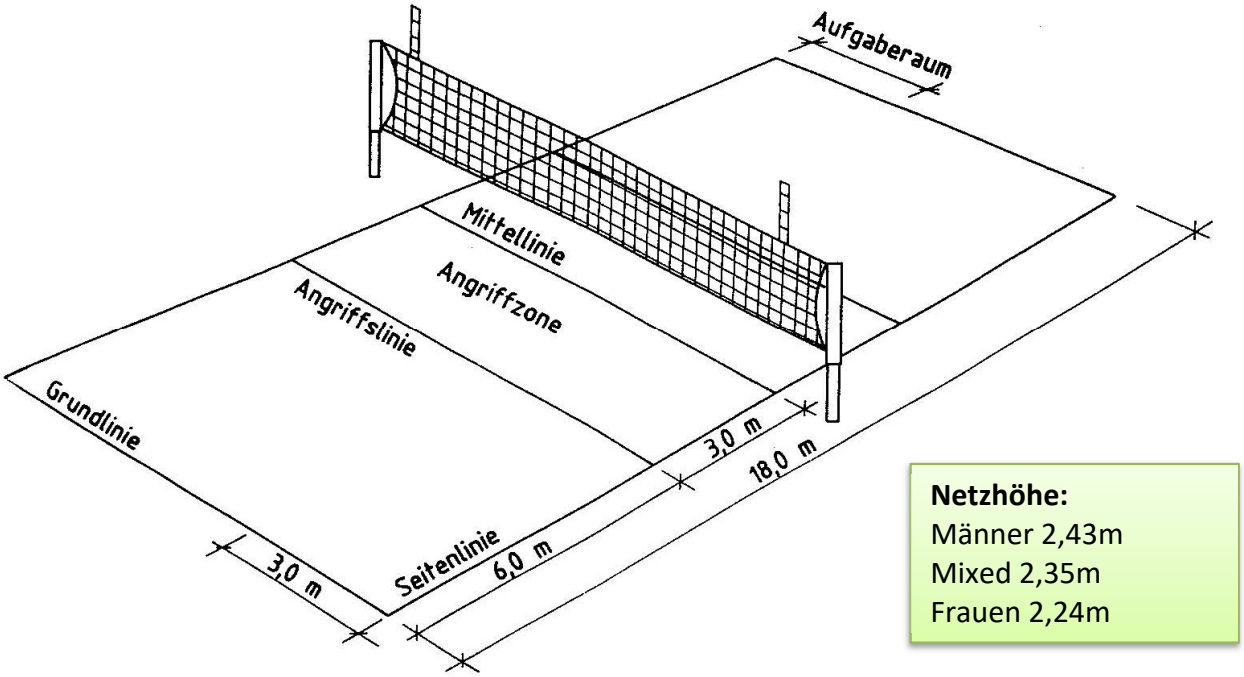
Volleyball

Skript zur theoretischen Prüfung

Spielgedanke

Ziel des Spiels ist es, den Ball so über das Netz zu spielen, dass er den Boden in der gegnerischen Spielfeldhälfte berührt oder dass die gegnerische Mannschaft den Ball nicht mehr regelgerecht über das Netz zurückspielen kann. Der Ball darf im eigenen Feld den Boden nicht berühren.

Spielfeld



Netzhöhe:
Männer 2,43m
Mixed 2,35m
Frauen 2,24m

Volleyballspielfeld mit verbindlichen Maßen (*Du musst kein Abmessungen auswendig lernen!)*

Aufschlag und Zählweise

Im Volleyball erzielt die Mannschaft, die einen Spielzug gewinnt, einen Punkt.
Macht die aufschlagende Mannschaft einen Fehler, erhält die andere Mannschaft sowohl einen Punkt als auch das Aufschlagsrecht. Die Spieler wechseln die Positionen gemäß der Rotationsfolge. Aufschläger ist dann der Spieler, welcher nach der Rotation auf Position 1 steht.

Es wird in einem Satz so lange gespielt, bis eine Mannschaft 25 Punkte erreicht hat. Für den Satzgewinn muss sie jedoch mindestens zwei Punkte mehr haben als der Gegner, ansonsten wird der Satz bis zur Entscheidung verlängert. Um das Spiel zu gewinnen, muss eine Mannschaft drei Sätze (Gewinnsätze) für sich entscheiden. Sieger eines eventuellen fünften Satzes (Tie-Break) ist die Mannschaft, die 15 Punkte erreicht und zwei Punkte Vorsprung hat.

Jede Mannschaft kann pro Satz zwei Auszeiten von maximal 30 Sekunden nehmen.

Mannschaft und Positionen

- 6 Feldspieler
- bis zu 6 Auswechselspieler
- Erste Reihe: 3 Angriffsspieler
- Hintere Reihe: 3 Abwehrspieler

Nummern der einzelnen Positionen siehe Abbildung:

Üblicherweise werden die Aufgaben in einer Mannschaft auf zwei Mittelblocker, zwei Außenangreifer und (je nach taktischem Spielsystem) zwei Zuspieler oder einen Zuspieler und einen Diagonalspieler verteilt.

● Die Hauptaufgaben des **Mittelangreifers/-blockers** sind das Blockspiel und der Schnellangriff durch die Mitte (Position 3).
● Der **Außenangreifer/-blocker** greift von der linken Seite des Feldes aus an und stellt den Block auf seiner Feldseite (Position 4).
● Hauptaufgabe des **Zuspielers** (auch Steller genannt) ist es, den angenommenen oder abgewehrten Ball mit der zweiten Ballberührung des Teams seinen Angreifern zuzuspielen (Position 2).
● Der **Libero** ist ein Annahme- und Abwehrspezialist. Er darf – von wo auch immer – Angriffsschläge nur durchführen, wenn sich der Ball unterhalb der Netzoberkante befindet.

Rotationsregelung

Im Spiel wird rotiert, das heißt, dass im Spielverlauf die Positionen gewechselt werden. Jedes Mal, wenn der Aufschlag zur eigenen Mannschaft wechselt, wechseln die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Position. So rutscht z. B. der Spieler von der Position 1 auf die Position 6, der Spieler von der Position 6 auf die Position 5 usw.

Technik

● **Aufschlag (Service)**
Der aufschlagende Spieler steht hinter der Grundlinie.
→ Aufschlag von unten:
→ Aufschlag von oben:

● **Bagger/Unteres Zuspiel**
Baggern ist ein Spielen des Balles mit beiden Unterarmen.
Die gestreckten Unterarme liegen eng beieinander und werden nach vorne geschoben.
Die eigentliche Schiebebewegung nach vorne kommt aus den Beinen.

Diese Technik wird bei der Annahme des gegnerischen Angriffs oder der gegnerischen Aufgabe angewandt. Dabei sollte der Ball gezielt dem Steller in einer hohen Flugkurve zugespielt werden.

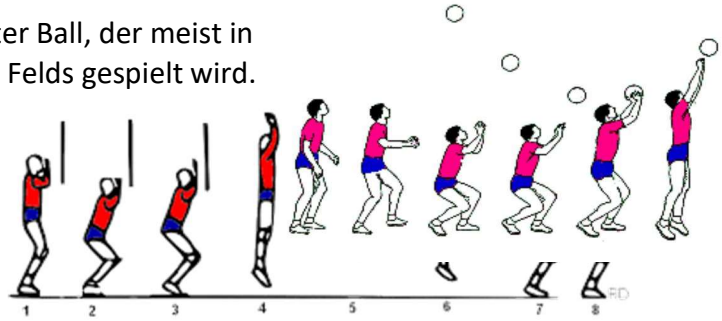
● **Pritschen/Oberes Zuspiel**
Pritschen ist ein beidhändiges Spielen des Balles vor und oberhalb der Stirn.
Der Ball wird nur mit den Fingern, nicht mit der ganzen Hand gespielt.
Diese Technik wird hauptsächlich zum Zuspiel zu einem Mitspieler genutzt. Das Zuspiel ist die Vorbereitung für einen Schmetterschlag des Mitspielers.

● **Angriffsschlag/Schmetterschlag (Smash)**

● **Heber**
Bei einem Heber wird der Ball lediglich mit den Fingern der Schlaghand über das Netz gespielt; oft auch über einen gegnerischen Block hinweg.

● **Lob**
Ein Lob ist ein langer, hoch gespielter Ball, der meist in den hinteren Teil des gegnerischen Felds gespielt wird.

● **Block**
Blocken dürfen nur Vorderspieler.

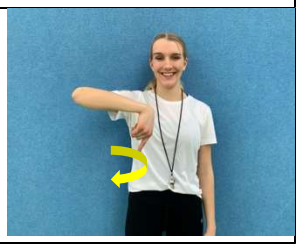
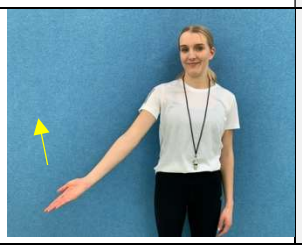


Fehler

Als Fehler und damit Punkt für den Gegner gelten unter anderem folgende Ereignisse:

- Der Ball fällt zu Boden, trifft aber nicht ins gegnerische Feld („Aus“), wobei die Linie mit zum Feld gehört.
- Eine Mannschaft berührt den Ball mehr als dreimal nacheinander (Ausnahme: Block).
- Ein Spieler berührt den Ball zweimal direkt hintereinander.
- Ein Spieler hält den Ball, statt ihn zu schlagen („führen“, „lange Berührung“).
- Ein Spieler berührt das Netz, während er den Ball spielt. Eine sonstige unabsichtliche Netzberührung durch einen Spieler ist kein Fehler, sofern der Spielverlauf nicht beeinträchtigt wird.
- Der Ball berührt einen nicht im Spiel befindlichen Spieler, Zuschauer, Trainer oder einen Gegenstand im „Aus“.
- Positionsfehler: Eine Mannschaft ist zu Beginn des Aufschlags nicht gemäß der Rotationsfolge aufgestellt.

Schiedsrichterzeichen (Auswahl)

Aufschlagrecht Arm zeigt zur Mannschaft die aufschlagen darf		**Satzgewinn** (Satzende, Spielende) Die Arme werden vor dem Körper verschränkt.	
Wiederholung (Doppelfehler) Beide Daumen zeigen nach oben.		**Spielerwechsel** (Auswechslung) Die Arme werden horizontal im Kreis bewegt.	
Auszeit Hände bilden ein T (Time Out)		**Bewilligung der Aufgabe** Arm schwenkt zur Seite der aufschlagenden Mannschaft	
Blockfehler Beide Arme werden senkrecht nach oben gehoben.		**Positionsfehler** (Rotationsfehler) Eine Hand zeichnet einen horizontalen Kreis in die Luft	
Netzberührung Das Netz wird auf der Seite der Mannschaft, die im Netz war, berührt.		**Übergreifen** (Ball im gegnerischen Feld angegriffen) Eine Hand greift über das Netz.	
Übertreten (Eindringen ins gegnerische Spiel-feld, Mittellinie übertreten) Ein Zeigefinger weist auf die Mittellinie.		**Ball berührt** (Ball geht nach Berühren eines Spielers ins Aus.) Eine flache Hand streicht über die Fingerkuppen der anderen, senkrecht gehaltenen Hand.	
Aufschlagfehler Eine Hand wird mit der flachen Handfläche nach oben geführt.		**Ball im Spielfeld** Ein Arm weist auf den Boden in die Mitte des Feldes.	