



NETZBALLswiss

Fachorganisation von



Reglement NETZBALLswiss 2005 Spielregeln und Wettkampfbestimmungen

**Ausgabe 2005
Ergänzungen Oktober 2006, Dezember 2009
Stand 01.01.2010**

Allgemeines

(Die im Folgenden verwendeten weiblichen Bezeichnungen gelten selbstverständlich auch für Personen männlichen Geschlechts.)

Spielgedanke: Zwei Mannschaften stehen sich auf dem Spielfeld gegenüber und versuchen, den Ball ein- oder beidhändig so über das Netz zu werfen, dass er im gegnerischen Feld auf den Boden fällt.

Spielfeld: Volleyballfeld, in der Mitte ist ein Volleyballnetz gespannt. Feldgrösse und Netzhöhe variieren je nach Kategorie.

Kategorie	Netzhöhe	Feldgrösse
Frauen	2.30 m	9 m x 18 m
Männer	2.50 m	9 m x 18 m
Mixed	2.40 m	9 m x 18 m
Juniorinnen, bis 20 Jahre	2.30 m	9 m x 18 m
Juniorinnen, bis 20 Jahre	2.50 m	9 m x 18 m
Schüler/innen A, bis 16 Jahre	2.30 m	9 m x 18 m
Schüler/innen B, bis 12 Jahre	2.00 m	9 m x 14 m

Ball: Volleyball, griffig nicht zu stark gepumpt. Der härtere Ball spickt beim Pellen schneller vom Boden zurück, dies bedeutet grosse Verletzungsgefahr für die Finger!

Für den 1.Satz den einen, für den 2.Satz den anderen Ball zu nehmen, ist nicht erlaubt.

Mannschaft: 4 oder 5 Spielerinnen auf dem Feld, maximal 3 Auswechselspielerinnen. Bei Mixedmannschaften befinden sich höchstens 2 Männer auf dem Feld. Die Bezeichnung Elite bedeutet, dass mit 4 Feldspieler/innen gespielt wird.

Spieldauer: Zwei Sätze à 8 Minuten, nach dem 1. Satz Seitenwechsel.

Wechsel: Nach jedem Seitenwechsel kann die Mannschaft neu formiert werden. Während eines Satzes ist jeder Mannschaft ein fliegender Spielerinnenwechsel erlaubt.

Timeout: Für die Mannschaften gibt es kein Timeout. Die Schiedsrichterin kann in wichtigen Fällen das Spiel mit einem Timeout unterbrechen, während dem die Spielzeit angehalten wird. Beim erneuten Anpfiff der Schiedsrichterin macht die ballbesitzende Mannschaft von hinter der Grundlinie ein normales Anspiel.



- Spielleitung:** Die Spielleitung besteht in jedem Fall aus 5 Personen: einer Schiedsrichterin und einem vierköpfigen Helferinnenteam (2 Linienrichterinnen, 1 Punktezählerin, 1 Zeitnehmerin).
- Aufgaben der Spielleitung
Die Schiedsrichterin (SR) leitet das Spiel, ihre Entscheide sind verbindlich.
- Zwei Linienrichterinnen (LR) stehen in den beiden der Schiedsrichterin diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken. Sie zeigen In, Linie, Out und Touché an.
- Die Zeitnehmerin (ZN) befindet sich bei der Schiedsrichterin. Sie stoppt mit ihrer Stoppuhr die effektive Spielzeit und überwacht die Spielerinnenwechsel.
- Die Punktezählerin (PZ) sitzt vis-à-vis der Schiedsrichterin und zeigt auf einer Zähltafel laufend den aktuellen Spielstand an.
- Spielbeginn:** Ein Pfiff der Schiedsrichterin eröffnet das Spiel, zugleich beginnt die Spielzeit zu laufen.
- Anspiel:** Beim Anspiel bei Satzbeginn oder nach einem Spielunterbruch (Timeout) wird der Ball von hinter der Grundlinie des eigenen Feldes direkt zum Gegner geworfen.
- Satzende:** Nach Ablauf der Spielzeit ist mit dem Abpfiff der Schiedsrichterin der Satz zu Ende und es zählt der aktuelle Spielstand.



SPIELREGELN

- 1.** Der Ball wird ein- oder beidhändig über das Netz in die gegnerische Feldhälfte geworfen.
 - Die Wurfart ist nicht vorgeschrieben.
- 2.** Für den Wurf ist ein Ausfallschritt **oder** ein beidbeiniger Absprung erlaubt.
 - Beim Ausfallschritt darf der hintere Fuss vom Boden abgehoben werden, Schrittfehler ist es erst, wenn er wieder aufgesetzt wird, bevor der Ball die Hand verlassen hat.
 - Für den Wurf aus Sprung muss der Ball entweder im Stand oder im Sprung mit anschliessender beidbeiniger Landung gefasst werden. Danach ist vor dem Absprung kein einziger Schritt, auch kein Ausfallschritt, mehr erlaubt. Der Absprung hat beidbeinig zu erfolgen und der Ball muss in der Luft abgespielt werden.
 - Benötigt eine Spielerin nach dem Fangen des Balles mehrere Schritte bis zum Stillstand, wird dies toleriert, sofern sie diese nicht offensichtlich zu ihrem Vorteil ausführt.
- 3.** Das Fangen des Balles kann mit einer oder beiden Händen geschehen.
 - Wichtig dabei ist, dass er sicher unter Kontrolle gebracht wird.
 - Die Fangart hat keinen Einfluss auf die Art des Abwurfes
 - Hat eine Spielerin den Ball am Boden liegend oder kniend gefangen, darf sie mit dem Ball in der Hand aufstehen. Für den anschliessenden Wurf ist aber weder ein Ausfallschritt noch ein Sprung erlaubt.
- 4.** Der Ball wird von dem Platz aus zurückgeworfen, wo er gefangen worden ist.
 - Wer gefangen hat, wirft auch zurück. Ein Zuspiel unter den Feldspielerinnen ist weder innerhalb noch ausserhalb des Spielfeldes gestattet.
- 5.** Der Ball darf das Netz berühren.
- 6.** Wird ein von einer Spielerin abgeprallter oder schlecht gefangener Ball von einer Mitspielerin aufgefangen, bevor er zu Boden fällt, ist dies kein Fehler.
 - Wird ein Ball absichtlich so gespielt, ahndet dies die Schiedsrichterin als Fehler.
 - Gelangt der Ball nach einem Abpraller direkt ins gegnerische Feld, ist dies ein Fehler.
- 7.** Die Spielfeldbegrenzung ist Teil des Spielfeldes.
 - Die Mittellinie setzt sich neben dem Spielfeld nach beiden Seiten fort und trennt die beiden Platzhälften
- 8.** **BALL „IN“**
Der Ball ist „IN“, wenn er den Boden des Spielfeldes einschliesslich der Begrenzungslinien berührt.
BALL „OUT“



Der Ball ist „OUT, wenn er vollständig ausserhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt (die Berührungsfläche ist massgebend).

- 9.** Fällt ein Ball im Out zu Boden, ist dies ein Fehler derjenigen Mannschaft, welche ihn zuletzt berührt hat.
 - Der Ball muss ohne Verzögerung durch eine der zunächst stehenden Spielerinnen eingeworfen werden.
 - Prallt ein Ball von der Wand zurück ins Spielfeld, muss er von ausserhalb des Spielfeldes eingespielt werden.
- 10.** Der Einwurf hat ungefähr von der Stelle aus zu erfolgen, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat.
 - Wird er von weiter vorne eingespielt, ist dies ein Fehler. Einwurf von weiter hinten wird toleriert.
 - Ein Ball, der durch das Spielfeld gerollt ist, darf auch von der gegenüberliegenden Seite eingespielt werden.
- 11.** Die einwerfende Spielerin darf die Spielfeldbegrenzung weder be- noch übertreten und muss den Ball direkt ins gegnerische Feld spielen.
 - Betritt sie vor dem Einwerfen mit dem Ball in der Hand das Spielfeld und verlässt es danach für den Einwurf wieder, ist dies kein Fehler.
- 12.** Wird der Ball ausserhalb des Spielfeldes korrekt gefangen, gelten dieselben Regeln wie wenn er im Feld gefangen wird.
 - Das bedeutet insbesondere: Schrittfehler werden geahndet, Be- oder Übertreten der Linie ist kein Fehler.
- 13.** Fällt ein Ball innerhalb des Spielfeldes zu Boden, ist dies ein Fehler der Feldmannschaft.
 - Der Ball wird von einer der zunächst stehenden Spielerinnen aufgenommen und von dort, wo sie sich gerade befindet, ins gegnerische Feld hinüber gespielt.
- 14.** Das Spiel darf nicht unnötig verzögert werden.
 - Dies ist unter anderem der Fall, wenn eine Mannschaft oder eine Spielerin absichtlich langsam spielt, um so für sich einen Vorteil zu gewinnen, oder mit der Schiedsrichterin eine Diskussion beginnt. In diesem Fall wird nach 3 Sekunden Spielverzögerung gepfiffen.
- 15.** Bei jedem Fehler einer Mannschaft erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt und rotiert im Uhrzeigersinn um eine Position.
 - Es wird jeweils ohne Unterbrechung weitergespielt vom Ort aus, wo sich der Ball gerade befindet.
 - Zumindest ein Teil der Mannschaft muss rotiert haben, bevor der Ball das Netz wieder überquert hat.
 - Die Spielerin, welche im Ballbesitz ist, muss diesen zuerst abspielen bevor sie sich verschieben darf.



Als Fehler gilt auch:

- 16.** Berührung der Decke oder eines Gerätes durch den Ball → Decke
- 17.** Kein oder zu spätes Rotieren bei einem Punktgewinn → Falscher Wechsel
- 18.** Sonstiges fehlerhaftes Rotieren, z.B. ohne einen Punkt gewonnen zu haben → Falscher Wechsel
- 19.** Unkorrekter Spielerinnenwechsel → Falscher Wechsel
- 20.** Berühren der Mittellinie durch eine Spielerin → Linie
- 21.** Eindringen in die gegnerische Platzhälfte, inkl. Luftraum → Linie
- 22.** Zurückholen des Balles aus der gegnerischen Platzhälfte → Linie
- 23.** Netzberührung durch eine Spielerin → Netzberührung
- 24.** Berührung der Netzverspannung oder eines Seitenpfostens durch den Ball → Out
- 25.** Wenn der Ball ganz offensichtlich nicht über das Netz, sondern weit daneben, z.B. über die Netzverspannung oder hinter der Schiedsrichterin, ins gegnerische Feld fliegt → Out
- 26.** Prellen des Balles in und ausserhalb des Spielfeldes → Prellen
- 27.** Gesten aus dem Volleyball, insbesondere Pass, Manchette und Block → Schlagen des Balles
- 28.** Absichtliches Spiel mit Kopf oder Fuss → Schlagen des Balles
- 29.** Werfen im Feld aus Anlauf → Schrittfehler
- 30.** Einbeiniger Absprung zum Wurf → Schrittfehler
- 31.** Anspiel oder Einwurf aus Sprung (Anspiel oder Einwurf aus Anlauf ist erlaubt) → Schrittfehler
- 32.** Gravierende Unsportlichkeit → Spielverzögerung



Spielerinnenwechsel

Pro Satz und Mannschaft ist ein Spielerinnenwechsel erlaubt.

Gewechselt wird in der Wechselzone. Es darf jede beliebige Spielerin der eigenen Mannschaft ausgewechselt werden, egal wo sie sich auf dem Feld befindet.

Muss eine Spielerin wegen einer gravierenden Verletzung (Timeout der SR) ersetzt werden, gilt dies nicht als Spielerinnenwechsel, wird aber durch die Zeitnehmerin unter Bemerkungen auf dem Matchblatt eingetragen (Name der Mannschaft, Spielstand, Grund). Eine so ausgewechselte Spielerin darf frühestens im nächsten Satz wieder eingesetzt werden.

Wechselzone

Die Wechselzone befindet sich auf der Seite der Schiedsrichterin/Zeitnehmerin je 3m links und rechts der Spielfeldmitte.

In der Wechselzone dürfen sich keine weiteren Personen aufhalten.

Ablauf des Spielerinnenwechsels

Die Mannschaft sitzt der Schiedsrichterin gegenüber.

Die einzuwechselnde Spielerin begibt sich um das Feld herum in ihre Wechselzone und meldet der Zeitnehmerin den bevorstehenden Wechsel. Die Dauer ihres Aufenthaltes in der Wechselzone ist nicht beschränkt. Sie darf dabei weder die SR noch die Mannschaften ansprechen und keine Coachfunktion ausüben. Eine sich unkorrekt verhaltende Wechselspielerin kann von der ZN zurechtgewiesen und allenfalls auf die Spielerinnenbank zurückgeschickt werden.

Gewechselt wird fliegend innerhalb der Wechselzone, das Spiel wird während eines Wechsels nicht unterbrochen. Die einzuwechselnde Spielerin darf das Feld erst betreten, nachdem die andere das Feld verlassen hat.

Nach erfolgreichem Wechsel notiert die Zeitnehmerin diesen auf dem Matchblatt.

Unkorrekter Spielerinnenwechsel

Wird der Spielerinnenwechsel nicht korrekt ausgeführt, pfeift die Schiedsrichterin „Falscher Wechsel“ und die gegnerische Mannschaft erhält einen Punkt.



WETTKAMPFBESTIMMUNGEN

(A) Allgemeine Bestimmungen

- 1.** Eine Spielerin ist bei demselben Anlass nur in einer Mannschaft spielberechtigt.
- 2.** Sofern es im anlassspezifischen Wettkampfregelement nicht anders geregelt ist, können in einer Mannschaft Spielerinnen aus verschiedenen Vereinen spielen.
- 3.** Die in der Ausschreibung angegebenen Kategorienkriterien müssen am Wettkampftag auch nach den Mutationen erfüllt sein.
- 4.** Es ist nicht erlaubt, mit weniger als der der Kategorie entsprechenden Anzahl Feldspielerinnen oder mit mehr als 3 Auswechselspielerinnen zum Wettkampf anzutreten.
- 5.** Nur wenn während des Wettkampfes die Zahl der einsatzfähigen Spielerinnen durch Verletzung unter die der Kategorie entsprechende Anzahl Feldspielerinnen sinkt, ist die Mannschaft berechtigt, in der Unterzahl weiterzuspielen.

Wer gegen obige Bestimmungen verstösst, kann von der Wettkampfleitung ohne Vorwarnung disqualifiziert werden.

Von diesen Bestimmungen abweichende Festlegungen müssen den teilnehmenden Mannschaften so früh wie möglich mitgeteilt werden, jedoch spätestens mit dem Versand der Spielpläne.

(B) Mannschaften

- 1.** Alle Spielerinnen einer Mannschaft müssen die Schiedsrichterinnenzeichen und ihre Bedeutung kennen.
- 2.** Jede Mannschaft nennt eine Verantwortliche als offizielle Ansprechperson während eines Wettkampfes, im folgenden Captain genannt.
- 3.** Der Coach und die restlichen Spielerinnen mit Ausnahme der Wechselspielerin dürfen sich während des Spiels nicht auf der Seite der Schiedsrichterin aufhalten.
- 4.** Die Spielerinnen sind für korrekte Bekleidung selbst verantwortlich.
- 5.** Aus Sicherheitsgründen sind Uhren, Ketten, Fingerringe sowie Kaugummis etc. auf dem Spielfeld nicht erlaubt. Der Veranstalter lehnt jede Haftung ab.



(C) Spielleitung (Schiedsrichterin und Helferinnenteam)

- 1.** Jede Mannschaft ist verpflichtet, eine Schiedsrichterin und ein komplettes Helferinnenteam zu stellen. Normalerweise übernehmen die Spielerinnen diese Aufgaben.
- 2.** Schiedsrichterin und Helferinnen sind bestens mit ihrer Aufgabe vertraut.
- 3.** Eine Mannschaft kann immer als Helferinnenteam eingesetzt werden, auch wenn sie keine eigene Schiedsrichterin stellt.
- 4.** Spielleitungs- und Spieleinsätze derselben Mannschaft können nicht gleichzeitig angesetzt sein. Sollte dies irrtümlich doch einmal vorkommen, ist die Wettkampfleitung sofort zu informieren. Der Spieleinsatz hat Vorrang.
- 5.** Ist eine gemeldete Schiedsrichterin am Wettkampftag verhindert, ist ihre Mannschaft für einen gleichwertigen Ersatz besorgt. Andernfalls muss der Veranstalter so schnell wie möglich orientiert und das höhere Startgeld bezahlt werden.
- 6.** An Anlässen, die Haftgelder verlangen, kann bei nicht oder zu spätem Erscheinen einer Schiedsrichterin und/oder eines Helferinnenteams der fehlbaren Mannschaft ein Teil des Haftgeldes abgezogen werden.
- 7.** Bei Spielen im Freien ist jede Mannschaft dafür besorgt, dass sich zusätzlich Ballfängerinnen hinter dem Spielfeld aufhalten, damit ein Out-Ball schnell wieder ins Spiel gebracht werden kann. Die Ballfängerinnen dürfen der einwerfenden Spielerin den Ball zuwerfen.

(D) Spielablauf

- 1.** Die auf dem Spielplan erstgenannte Mannschaft stellt sich im 1. Satz links von der Schiedsrichterin auf.
- 2.** Jeweils die links der Schiedsrichterin stehende Mannschaft hat das Anspiel.
- 3.** Zwischen den Sätzen gibt es einen Seitenwechsel und die Mannschaften dürfen sich neu formieren. Nach einem kurzen Unterbruch beginnt der nächste Satz.
- 4.** Erscheint eine Mannschaft aus eigenem Verschulden mehr als 5 Minuten zu spät spielbereit auf dem Spielfeld, so verliert sie den 1. Satz forfait mit 0 : 15 und es wird gleich mit dem 2. Satz begonnen. Beträgt die Verspätung mehr als 10 Minuten, so ist auch der 2. Satz mit 0 : 15 verloren.
- 5.** Beim Abpfiff der Schiedsrichterin zählt der aktuelle Spielstand eines Satzes.



(E) Rangliste

- 1.** Ein gewonnener Satz gibt einen, ein unentschiedener einen halben Gewinnpunkt.
- 2.** Für die Rangierung zählen nacheinander:
 - a. Total der gewonnenen Sätze dieser Runde
 - b. Direkte Begegnung, Satzverhältnis
 - c. Direkte Begegnung, gewonnene Punkte
 - d. Grösserer Punktekoeffizient dieser Runde (Summe aller gewonnenen Punkte geteilt durch die Summe aller verlorenen Punkte)
 - e. Das Los
- 3.** Haben in einer Gruppe mehr als 2 Teams die gleiche Satzpunktezahl, ist für die Rangierung der Punktekoeffizient aus allen Gruppenspielen entscheidend.
- 4.** Endet ein Spiel, bei dem es einen Sieger und Verlierer geben muss (K.O.-System oder so genannte **SV**-Spiele), nach zwei Sätzen unentschieden nach Sätzen und Punkten, so wird gleich anschliessend ein dritter Satz von 4 Minuten gespielt. Herrscht dann erneut Punktegleichheit, wird ohne Unterbruch oder Abpfiff bis zum nächsten Punktgewinn weitergespielt.

(F) Schlussbestimmungen

Legt der Veranstalter Änderungen bezüglich des offiziellen Spielreglements fest, muss dies spätestens mit dem Versand der Spielpläne allen beteiligten Mannschaften schriftlich mitgeteilt werden.

Netzball wurde 1994 von Barbara Seiler für den SVKT Frauensportverband entwickelt.

