

Ball über die Schnur – Regeln 2019

1. Spielidee

Zwei Mannschaften versuchen, den Ball so über ein Netz (oder Leine) zu spielen, dass er im gegnerischen Feld auf dem Boden fällt bez. Nicht mehr spielbar ist

2. Spielfeld

siehe Skizze

3. Mannschaften

3 Feldspieler plus, max. 2 Auswechselspieler

4. Spieldauer

Je nach Spielplan (12 – 20 min.)

Seitenwechsel nach der Spielhälfte ohne Zeitunterbruch

5. Ball

Kat. A + B + D + E = Volleyball

Kat. C + F = Softvolleyball

6. Regeln

6.1 Spielablauf

Der Ball wird mit einer oder beiden Händen geworfen und gefangen.

Die Wurfart ist beliebig.

Der Ball muss an Ort oder im Sprung gespielt werden (keine Schritte).

Spätestens nach dem 2. Pass (dies entspricht der 3. Ballberührung) muss der Ball über das Netz gespielt werden.

Der Ball darf auch gefasst und gespielt werden, wenn der Spieler ausserhalb des Spielfeldes steht.

6.2 Anspiel

Anspiel hat die erst genannte Mannschaft und steht links vom Schiedsrichter.

Nach dem Seitenwechsel hat die 2. genannte Mannschaft das Anspiel.

Das Anspiel erfolgt durch den Spieler auf Position 1 hinter der Grundlinie.

Der Ball muss beim Anspiel geworfen werden (kein Schlagen).

6.3 Rotation und Zählweise:

Macht einer aufschlagenden Mannschaft einen Fehler, verliert sie das Aufschlagrecht an den Gegner. Bevor diese zum Aufschlag gelangt, müssen die Spieler dieser Mannschaft im Uhrzeigersinn ihre Plätze (Positionen) wechseln (= rotieren).

Zählweise und Rotation sind also gleich wie im Volleyball.

6.4 **Spielerwechsel:**

Das Auswechseln erfolgt bei Spielunterbruch

6.5 **Mögliche Fehler:**

- Ball berührt den Boden
- Mehr als 3 Berührungen (=mehr als 2 Pässe) im eigenen Feld
- Mehr als 1 Berührung (Pass) durch den gleichen Spieler unmittelbar nacheinander (kurzes Nachfassen erlaubt)
- Ausball: Ball berührt mit dem ganzen Umfang den Boden ausserhalb des gegnerischen Feldes, ohne vorher vom Gegner berührt zu werden.
- Übertreten der Mittellinie (ganzer Fuss)
- Berühren der Schnur (Leine) mit irgendeinem Körperteil.
- Falsche oder keine Rotation.
- Wirft ein Spieler seinen Ball in die Schnur und fängt diesen wieder, so sind dies 2 Berührungen vom gleichen Spieler. Wird dieser aber von einem Mitspieler gefangen darf weiter gespielt werden in sofern dieser nicht zum 4. Mal gefangen wird.

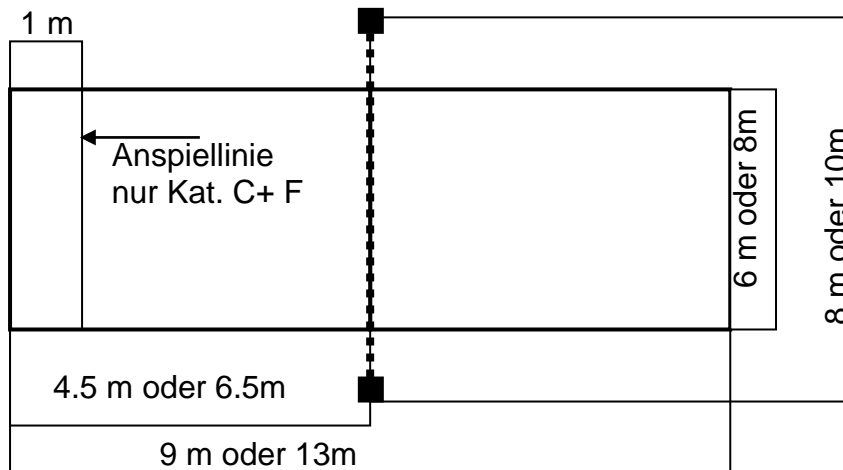
6.6 **Kein Fehler ist:**

- Wenn der Ball bei Anspiel oder während dem Spiel die Schnur berührt.
- Wenn der Spieler am Boden liegt, und der Ball **nicht** den Boden berührt.
- Springt der Ball von einem anderen Körperteil ab, muss die zweite Berührung von einem Mitspieler erfolgen.
- Fangen 2 involvierte Spieler den gleichen Ball wird dies als 2 Berührungen gezählt.

6.7 **Forfait: 5 : 0**

Eine Mannschaft verliert forfait, wenn sie bei Anpfiff nicht mit mindestens 2 Spielern auf dem Feld bereitsteht.

Skizze Ball über die Schurr



Kat A + D

Feldbreite: 8 m Feldlänge: 13 m

Netzhöhe: 2.30 m

Netzbreite: 10 m

Kat B + E

Feldbreite: 6 m Feldlänge: 9 m

Netzhöhe: 2.30 m

Netzbreite: 8 m

Kat C + F

Feldbreite: 6 m Feldlänge: 9 m

Anspiellinie 1m im Feld

Netzhöhe: 2.00 m

Netzbreite: 8 m