NETZBALLswiss

NETZBALL - Spielregeln

Ersetzt Ausgabe	Aktuelle Ausgabe
04.2015	06.2018

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

1. Der Ball wird ein- oder beidhändig über das Netz in die gegnerische Feldhälfte geworfen.

2. Für den Wurf ist ein Ausfallschritt **oder** ein beidbeiniger Absprung erlaubt.

3. Das Fangen des Balls kann ein- oder beidhändig erfolgen.

4. Wer den Ball gefangen hat, wirft ihn auch wieder zurück.

5. Ein von einer Spielerin geworfener Ball kann im Flug nur einen Fehler machen.

6. Gelangt ein Ball nach dem Abwurf nicht über das Netz, gibt das für die werfende Mannschaft nur einen Fehler.

7. Der Ball darf das Netz berühren.

8. Wird ein von einer Spielerin abgeprallter oder schlecht gefangener Ball von ihr selbst oder von einer Mitspielerin aufgefangen, ist dies kein Fehler.

9. Die Spielfeldbegrenzung ist Teil des Spielfeldes.

10. Der Ball ist **„IN“**, wenn er den Boden des Spielfeldes einschliesslich der Begrenzungslinien berührt.
    Der Ball ist **„OUT“**, wenn er vollständig ausserhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt (die Berührungsfläche ist massgebend).

11. Fällt ein Ball im Out zu Boden, ist dies ein Fehler derjenigen Mannschaft, welche ihn zuletzt berührt hat.

12. Der Einwurf hat ungefähr von der Stelle aus zu erfolgen, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat.

13. Die einwerfende Spielerin darf die Spielfeldbegrenzung weder be- noch übertreten und muss den Ball direkt ins gegnerische Feld werfen.

14. Wird der Ball ausserhalb des Spielfeldes korrekt gefangen, gelten dieselben Regeln, wie wenn er im Feld gefangen wird.

15. Fällt ein Ball innerhalb des Spielfeldes zu Boden, ist dies ein Fehler für die Mannschaft in diesem Feld.

16. Das Spiel darf nicht unnötig verzögert werden.

17. Bei jedem Fehler einer Mannschaft erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt und rotiert im Uhrzeigersinn um eine Position.

bedeutet: Erläuterungen siehe Anhang

Als Fehler gilt auch:

18. Berührung der Decke oder eines Gerätes durch den Ball	⇨ Decke
19. Kein oder zu spätes Rotieren bei einem Punktgewinn	⇨ Falscher Wechsel
20. Sonstiges Fehlerhaftes Rotieren, z.B. ohne einen Punkt gewonnen zu haben	⇨ Falscher Wechsel
21. Unkorrekter Spielerinnenwechsel	⇨ Falscher Wechsel
22. Berühren der Mittellinie durch eine Spielerin	⇨ Linie
23. Eindringen in die gegnerische Platzhälfte, inkl. Luftraum	⇨ Linie
24. Zurückholen des Balles aus der gegnerischen Platzhälfte	⇨ Linie
25. Netzberührung durch eine Spielerin Die Stange gehört nicht zum Netz	⇨ Netzberührung
26. Berührung der Netzverspannung oder eines Seitenpfostens durch den Ball	⇨ Out
27. Ball überquert das Netz ausserhalb des Spielfeldes oder berührt die Antenne	⇨ Out
28. Prellen des Balles in- und ausserhalb des Spielfeldes	⇨ Prellen
29. Gesten aus dem Volleyball, insbesondere Pass, Manschette und Block	⇨ Schlagen des Balles
30. Absichtliches Spiel mit Kopf oder Fuss	⇨ Schlagen des Balles
31. Einbeiniger Absprung	⇨ Schrittfehler
32. Anspiel oder Einwurf aus Sprung (Anspiel oder Einwurf aus Anlauf ist erlaubt)	⇨ Schrittfehler
33. Gravierende Unsportlichkeit	⇨ Spielverzögerung

ANHANG: ERLÄUTERUNGEN ZU DEN SPIELREGELN

1. Wurfart

1.1 Die Wurfart ist nicht vorgeschrieben.

2. Ausfallschritt

2.1 Der Ausfallschritt darf in jede beliebige Richtung ausgeführt werden, insbesondere auch um damit eine Richtungsänderung oder Drehung zu bewirken.

2.2 Beim Ausfallschritt darf der unbelastete Fuss vom Boden abgehoben oder am Boden nachgezogen werden. Wird er wieder aufgesetzt bzw. belastet, bevor der Ball die Hand verlassen hat, wird dies als Schrittfehler geahndet.

2.3 Für einen Absprung muss der Ball entweder im Stand oder im Sprung mit anschliessender beidbeiniger Landung gefasst werden. Vor dem Absprung ist kein einziger Schritt mehr erlaubt. Der Ball muss in der Luft abgespielt werden.

2.4 Fängt eine Spielerin den Ball in der Luft und spielt ihn sogleich wieder ab, spielt es weder eine Rolle, wie sie abgesprungen ist, noch wie sie gelandet ist.

2.5 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.

2.6 Fängt eine Spielerin den Ball nicht im Stand, sondern während eines Schritts, darf sie ohne Anhalten weiterspielen, sofern sie dazu nur noch einen einzigen Ausfallschritt macht.

3. Fangen des Balls

3.1 Wichtig dabei ist, dass er sicher unter Kontrolle gebracht wird.

3.2 Hat eine Spielerin den Ball am Boden liegend oder kniend gefangen, darf sie mit dem Ball in der Hand aufstehen (wofür sie keinen, einen oder zwei Schritte benötigen darf; bei ungelenken Spielerinnen werden auch mehr Schritte toleriert). Nach dem Aufstehen muss der Ball in jedem Fall aus dem Stand weitergespielt werden.

4. Zuspiel

4.1 Ein Zuspiel unter den Spielerinnen einer Mannschaft ist weder innerhalb noch ausserhalb des Spielfeldes gestattet.

5. Ball im Flug

5.1 Technische Fehler der Spielerin (z.B. Prellen, Übertritt) sind dennoch möglich.

5.2 Ein von A geworfener Ball, der an die Decke gespielt wurde und danach im Feld B (oder im OUT) auf den Boden fällt, gibt nur einen Punkt für B, selbst wenn der Ball vorher noch von einer Spielerin B berührt wird: Fehler von A (Decke), 0:1.

5.3 Ein von A geworfener Ball, der an die Decke gespielt wurde, das Netz aber nicht überquert und im Feld A (oder im OUT) auf den Boden fällt, gibt nur einen Punkt für B, selbst wenn der Ball vorher noch von einer Spielerin A berührt wird: Fehler von A (Decke), 0:1

5.4 Ein von A ins OUT geworfener Ball, der von der SR entsprechend abgepfiffen wurde und anschliessend ins Feld B rollt oder von einer Spielerin B im Feld gefangen wird, muss aus dem OUT angespielt werden.

6. Fehler

6.1 Technische Fehler der Spielerin (z.B. Prellen, Übertritt) sind dennoch möglich.

7. Netzberührung

8. Abpraller

8.1 Wird ein Ball absichtlich so gespielt, ahndet dies die Schiedsrichterin als Fehler.

8.2 Eine Spielerin darf sich selbst den Ball weder innerhalb noch ausserhalb des Feldes zuspielen.

8.3 Gelangt der Ball nach einem Abpraller direkt ins gegnerische Feld, ist dies ein Fehler.

9. Spielfeldbegrenzung

9.1 Die Mittellinie setzt sich neben dem Spielfeld nach beiden Seiten fort und trennt die beiden Platzhälften.

10. In / Out

10.1 Sobald ein geworfener Ball die Antenne berührt, gilt er als Out.

11. Ball im Out

11.1 Der Ball muss ohne Verzögerung durch eine der Spielerinnen eingeworfen werden, die dem Ball am nächsten steht.

11.2 Prallt ein Ball von der Wand zurück ins Spielfeld, muss er von ausserhalb des Spielfeldes eingespielt werden.

12. Einwurf

12.1 Wird er von weiter vorne eingespielt, ist dies ein Fehler. Einwurf von weiter hinten wird toleriert.

12.2 Ein Ball, der durch das Spielfeld gerollt ist, darf auch (auf gleicher Höhe) von der gegenüberliegenden Seite eingespielt werden.

12.3 Hüpft der Ball auf und wird in der Luft von einer Spielerin gefasst, ist massgebend, wo sich der Ball in dem Moment befindet. Befindet er sich im Luftraum über dem Feld, ist er „IN“. Wird er im Luftraum ausserhalb des Feldes gefasst, gilt er als „OUT“.

13. Übertritt vor dem Einwurf

13.1 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.

14. Fangen im Out

14.1 Dies bedeutet insbesondere: Schrittfehler werden geahndet, Be- oder Übertreten der Linie ist kein Fehler.

15. Ball im In

15.1 Der Ball wird von einer der dem Ball am nächsten stehenden Spielerinnen aufgenommen und von dort, wo sie sich gerade befindet, ins gegnerische Feld hinüber gespielt.

16. Spielverzögerung

16.1 Nachdem sie den Ball sicher unter Kontrolle gebracht hat und zum Weiterspielen bereit ist, darf eine Spielerin den Ball maximal drei Sekunden lang halten. Behält sie ihn länger, wird Spielverzögerung gepfiffen.

17. Rotation

17.1 Weitergespielt wird jeweils ohne Unterbrechung vom Ort aus, wo sich der Ball gerade befindet.

17.2 Zumindest ein Teil der Mannschaft muss rotiert haben, bevor der Ball das Netz wieder überquert hat.

17.3 Die Spielerin, welche im Ballbesitz ist, muss diesen zuerst abspielen, bevor sie sich verschieben darf.