

Regelwerk Volleyballturnier Moritzburg

(angelehnt an die Regeln des offiziellen Hobby Liga Regelwerk, zum Teil in Abweichung von den Regeln des internationalen und des nationalen Volleyballverbands)

1. Zusammensetzung der Teams

1a. Auswechslungen

2. Verbot von Ligaspielern

2a. Personalnot

3. Zählweise

4. Netzhöhe

5. Schiedsgericht

6. Abweichungen von den Regeln des internationalen Volleyballverbands

7. Fairnessgebot

8. Zusätzliche Regeln

8a. Netzberührungen

8b. Deckenberührung

1. Gespielt wird in Teams bestehend aus sieben Mitspielern. Daraus folgt, ein Team besteht aus sechs aktiven Spielern und einem Auswechselspieler. Spielberechtigt sind generell an der jeweiligen Hochschule immatrikulierte Studierende. Im Sinne des Charakters der HobbyRunde als Mixed-Runde müssen mindestens zwei Frauen pro Mannschaft vertreten sein. Zusätzlich dürfen in jeder Mannschaft maximal zwei ehemalige Studierende oder Dozierende spielen.

1a. Grundsätzlich darf jede Mannschaft selbst entscheiden, wie und wann gewechselt wird. Allerdings soll jeder Spieler in jedem Spiel Spielzeit haben. Es darf nicht in einem Spielzug gewechselt werden.

2. Es ist den Mannschaften nicht erlaubt, aktive Ligaspieler, die im Besitz eines gültigen Passes des SHVVs oder eines der anderen Landesverbände sind, einzusetzen. Der Einsatz von Frauen bis einschließlich Bezirksliga ist hingegen bis auf Weiteres erlaubt. Die Namen dieser Spielerinnen sind bei Anmeldung der Mannschaften mit anzugeben.

2a. Ein/e Spieler/in darf in mehreren Teams spielen. Allerdings ist das nur dann erlaubt, wenn jemand kurzfristig als Aushilfe bei Personalnot eingesetzt wird; eindeutig abgelehnt aber wird der Einsatz von Spielern bzw. Spielerinnen zur Verstärkung mit dem Ziel, einem Team bessere Gewinnchancen zu ermöglichen (was im Übrigen äußerst unsportlich wäre!). Zudem ist es nicht erlaubt die Zusammensetzung der Mannschaften nach Regel 1, außer Kraft zu setzen (es darf keine Spielerin durch einen Spieler ersetzt werden, etc.).

3. Ein Spiel geht immer 15 Minuten oder bis eine Mannschaft 15 Punkte erreicht hat. Wer nach Ablauf der Zeit führt, hat gewonnen. Bei Gleichstand wird ein letzter Punkt ausgespielt.

Im Sinne des sportlichen Geistes ist Zeitspiel grundsätzlich verboten. Die jeweilige Schiedsrichtergruppe ist dazu angehalten, dies genau zu beachten und im entsprechenden Fall zu beanstanden. Bei mehrfachem Verstoß verliert die jeweilige Mannschaft ihr Aufschlagsrecht.

4. Die Höhe des Netzes in der HobbyRunde beträgt 2,35 m und ist entsprechend einzustellen.

5. Jede Mannschaft stellt ein Schiedsgericht, um bei spielfreier Zeit ein anderes Spiel zu leiten. Dies besteht in der Regel aus einem 1. Schiedsrichter am Netz, welcher das Spiel leitet. Zudem gibt es eine Person zum Punkte zählen und zwei weitere als Linienschiedsrichter.

Es sollte darauf geachtet werden, dass die Schiedsrichter über ausreichende Regelkenntnis sowohl der offiziellen als auch der besonderen Regeln für den Bereich der HobbyRunde verfügen.

6. Auch in folgenden Punkten weicht der Regelkanon der HobbyRunde von dem offiziellen ab.

So gibt es:

- keine Pflicht zum Tragen einer einheitlichen Spielkleidung
- keine Spielerpässe
- kein neutrales Schiedsgericht
- Das Betreten der Mittellinie wird auch weiterhin nicht als Fehler gewertet.
ACHTUNG: Ein Übertreten der Mittellinie gilt weiterhin als Fehler.
- das Spielen des Balles mit dem Fuß ist verboten
- das Fallenlassen des Balles beim Aufschlag ist erlaubt, solange er dabei nicht in das Spielfeld fällt
- Die Netzberührung des Balles nach dem Aufschlag ist nicht als Fehler zu bewerten, wenn er dabei das Netz überquert.

7. Für alle Bereiche der HobbyRunde, besonders natürlich für das jeweilige Schiedsgericht, gilt ein besonderes Fairness-Gebot. Da bewusst auf den umfangreichen Sanktionsapparat der offiziellen Punktrunden verzichtet wird, sind jede Spielerin und jeder Spieler zur Einhaltung einer fairen Spiel- und Verhaltensweise aufgefordert, um einen störungsfreien Spielbetrieb zu gewährleisten. Bei allem Ehrgeiz soll der Spaß am Spiel die größte Priorität haben.

8. Es stellt keinen Fehler mehr dar, wenn ein Spieler das gegnerische Feld mit einem Teil seines Körpers oberhalb der Füße berührt und er die gegnerische Mannschaft dabei nicht behindert. Beim Übertritt mit den Füßen bleibt es dabei, dass ein Fehler dann vorliegt, wenn sich der Fuß vollständig in der gegnerischen Spielfeldhälfte befindet.

Es ist jetzt somit möglich, dass ein Spieler vollständig in der gegnerischen Spielfeldhälfte liegt und sich lediglich seine Füße noch in der eigenen Hälfte befinden.

Solange er dabei das Spiel des Gegners nicht beeinflusst, liegt kein Fehler vor.

8a. Die Berührung des Netzes ist jetzt grundsätzlich erlaubt. Sie ist ausnahmsweise nur dann ein Fehler, wenn das obere Band des Netzes während einer Spielaktion berührt wird oder wenn durch die Netzberührung ein Vorteil erlangt wird (z.B. absichtliches Herunterziehen des Netzes, damit der Angreifer besser schlagen kann).

Eine Spielaktion setzt nicht zwingend eine Ballberührung voraus. So ist zum Beispiel auch die Berührung der oberen Netzkante bei einem Blockversuch ein Fehler.

8b. Eine Berührung der Decke durch den Spielball, wird als Fehler derjenigen Mannschaft gezählt, welche den Ball zuletzt berührt hat.