

**OFFIZIELLES ROUNDNET-REGELWERK DES DEUTSCHEN
ROUNDNET VERBANDS**



Gültig ab 27.05.2021

Die Übersetzung und Zusammenführung der Regeln wurde im Mai 2021 vom Vorstand des Roundnet Germany e.V. vorgenommen. Trotz mehrfacher Korrektur können noch Fehler oder Abweichungen zur Englischen Version der SRA vorhanden sein. Sollten solche Punkte auffallen freuen wir uns über Verbesserungsvorschläge.

Inhaltsverzeichnis

Erklärung der Situation	2
Überblick	4
1. Ausrüstung und Spielfeld	4
2. Teilnehmende	6
3. Spielformat	7
4. Aufschlag	13
5. Den Ball spielen	18
6. Hinder	23
7. Verhalten der Teilnehmenden	26
8. Einen Fehler callen und Unstimmigkeiten klären	28
9. Observer und ihre Aufgaben	29

Erklärung der Situation

In den letzten Jahren bildete die SRA (Spikeball Roundnet Association) mit ihren Regeln in stillschweigender allgemeiner Akzeptanz die regelgebende Institution unseres Sports. Da diese Institution jedoch keinen offiziellen mitgliedergeführten Weltverband darstellt, sondern eine von der Firma Spikeball betriebene Organisation ist, hat sich durch die Gründung des Weltverbands IRF (International Roundnet Federation) und der zunehmenden Selbstständigkeit der Sportverbände von der Firma Spikeball, ein Vakuum in der Regelfrage entwickelt.

Die IRF befindet sich noch in der Gründungsphase und ist erst noch dabei ein gemeinsames Regelwerk zu entwickeln. Dies wird gegen Ende dieses Jahres erwartet. Als Mitgliedsorganisation der IRF sind wir als deutscher Verband bestrebt diese Regeln ebenfalls anzuwenden um den internationalen Wettbewerb zu ermöglichen.

Jedoch gilt grundsätzlich Regelautonomie der nationalen Verbände, sodass auch Anpassungen vorgenommen und in der aktuellen Phase der fehlenden internationalen Abstimmung, Lösungen gefunden werden können. Unser zunächst vorübergehendes Regelwerk wurde von allen interessierten Ehrenamtlichen des Verbands im Rahmen einer speziellen Arbeitsgruppe erarbeitet und vom Vorstand beschlossen.

Das Regelwerk gilt ab sofort und bis eine neue Regelung eingeführt wird, mindestens jedoch bis einschließlich der Deutschen Meisterschaften 2021. So

soll mit einem einheitlichen Regelwerk eine gute Vorbereitung auf die Turniere unter gleichen Bedingungen für alle ermöglicht werden.

Die wichtigsten Aspekte der getroffenen Regelung – bezogen auf Veränderungen des Regelwerks der SRA aus dem Jahr 2020 – sind hier einmal kurz zusammengefasst.

- Die Regeln gelten einheitlich für alle Leistungsstufen.
- Es werden Teile der neuen SRA Regeln übernommen, es wurden aber keine Regelungen außerhalb der von der SRA veröffentlichten Regeln getroffen, um weitere Verwirrung zu vermeiden.
- Übernommen werden
 - Service Line Änderung auf 2,13m (Regel 1.1.2 und 4.4)
 - Soft Touch (Regel 5.3.6)
 - Entfernung der Strong Hinder Regel (Regel 6)
- Nicht übernommen werden
 - No-Hit-Zone
 - Neue Side-Pocket Regeln
 - Back-Pocket Regel beim Aufschlag

Diese Regeln gelten für alle Turniere und Veranstaltungen von Roundnet Germany.

Zur besseren Übersicht sind einige veränderte Stellen in Gelb markiert, allerdings ohne Anspruch auf Vollständigkeit, da einige Änderungen auch im Löschen bestehen oder sich kleinteilig in die Regeln einfügen.

Wir wünschen einen schönen Sommer mit viel Sport.

Euer Vorstand

Überblick

Roundnet ist ein Teamsport, der von zwei Teams mit je zwei Spieler*innen gespielt wird. Die gegnerischen Teammitglieder stellen sich einander gegenüber auf, wobei das Set in der Mitte steht. Ein Punkt beginnt, wenn die aufschlagende Person den Ball über das Netz in Richtung des*der gegnerischen Spieler*in schlägt. Nach dem Aufschlag gibt es keine Seiten oder Begrenzungen. Ziel des Spiels ist es, den Ball so über das Netz zu schlagen, dass das gegnerische Team ihn nicht erfolgreich zurückspielen kann.

Ein Team hat bis zu drei Berührungen, um den Ball auf das Netz zurückzuspielen. Sobald der Ball vom Netz gespielt wurde, wechselt der Ballbesitz zum gegnerischen Team. Der Ballwechsel wird so lange fortgesetzt, bis ein Team den Ball nicht mehr legal zurückspielen kann. Die Spielenden dürfen sich während eines Punktes beliebig bewegen, solange sie gegnerische Spielende nicht physisch am spielen des Ball behindern.

1. Ausrüstung und Spielfeld

1.1 Ausrüstung

1.1.1 Vorschriftsmäßige Ausrüstung

Für das offizielle Turnierspiel sind ein Roundnet-Set und ein Roundnet-Ball zu verwenden. Es gibt keine Verpflichtung zur Nutzung einer bestimmten Marke. Das genutzte Set hat lediglich die in Punkt 1.1.2 festgelegten Kriterien abzudecken.

1.1.2 Set-Kriterien

Das zu nutzende Set besteht aus 5 Rahmenteilen, 5 Füßen und einem Netz. Das Set hat einen Durchmesser von ca. 91 cm und eine Höhe von ca. 20 cm.

1.1.3 Netzspannung

Die Spannung des Netzes sollte durchgehend gleichmäßig sein. Ein Ball, der aus einer Höhe von ca. 1,50 m über dem Boden fallen gelassen wird, sollte 0,50 m über dem Netz aufspringen (gemessen von der Unterseite des Balls).

1.1.4 Aufpumpen des Balls

Der Ball sollte auf einen Umfang 30 cm aufgepumpt werden.

1.2 Platz

1.2.1 Platzkomponenten

Ein Roundnet-Spielfeld besteht aus dem Set, den optionalen Aufschlaglinien, und dem vorgesehenen Spielraum. Für jeden Spielraum wird eine Mindestgröße von 10 x 10 Metern empfohlen, es gibt jedoch keine Maximalbegrenzung.

1.2.2 Aufschlaglinien

Wenn möglich, sollte ein **Aufschlaglinienkreis 2,13m vom Rand des Sets oder 2,60m** von der Mitte des Sets gezeichnet werden. In Innenräumen oder wenn es nicht möglich ist, Linien zu zeichnen, kann ein Klebeband in gleichen Abständen um das Set herum angebracht werden, um einen Kreis und die Aufschlagpositionen zu ziehen.

2. Teilnehmende

2.1 Teamzusammensetzung

Ein Team besteht aus 2 Spielenden.

2.2 Ausrüstung / Kleidung

2.2.1 Schuhwerk

Die Spielenden dürfen auf eigene Gefahr Stollenschuhe sowie Turnschuhe tragen oder barfuß spielen. Stollen mit gefährlichen Teilen, wie z.B. metallische Baseballstollen, Bahnsportes oder abgenutzte oder gebrochene Stollen mit scharfen Kanten, sind nicht erlaubt.

2.2.2 Brillen

Die Spielenden dürfen auf eigene Gefahr eine Brille tragen.

2.2.3 Kleidung

Die Spielenden dürfen jede weiche Kleidung tragen, die die Sicherheit der anderen Spielenden nicht gefährdet oder einen unfairen Vorteil verschafft.

2.2.4 Schoner

Kompressionsschoner (z. B. Knieschoner) dürfen zum Schutz oder zur Unterstützung getragen werden.

2.2.5 Unterstützung durch Kleidung

Die Spielenden dürfen keine Kleidung oder Ausrüstung verwenden, um die Bewegung des Balls oder von anderen Spielenden auf unfaire Weise zu behindern oder zu unterstützen.

2.2.6 Verbot von Kleidung

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, einer spielenden Person die Ausrüstung oder Kleidung zu verweigern, die nicht diesen Richtlinien entspricht.

2.3 Sonstiges

Roundnet Germany behält sich das Recht vor, einen Mannschaftsnamen, ein Mannschaftslogo, eine Trikotgrafik oder eine Uniform für ein Turnier abzulehnen, wenn diese für die jeweilige Veranstaltung oder die Organisation als Ganzes unangemessen sind.

3. Spielformat

3.1 Einen Punkt erzielen

Roundnet wird nach dem sogenannten Rally-Point-System gespielt; Punkte können vom aufschlagenden oder annehmenden Team gewonnen werden. Ein Team erzielt einen Punkt, wenn einer der folgenden drei Fälle eintritt:

- Das gegnerische Team schafft es nicht, den Ball legal auf das Set zurückzuspielen.
- Das gegnerische Team begeht einen Fehler.
- Die aufschlagende Person des gegnerischen Teams begeht zwei aufeinanderfolgende Aufschlag-Fehler.

3.2 Wiederholung

Ein Punkt wird neu gespielt, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- Die Teams sind sich über die Rechtmäßigkeit eines Schlages nicht einig.
- Die Teams sind sich über eine Regelwidrigkeit nicht einig.
- Bestimmte Arten von Behinderungen treten auf, siehe Kapitel 6 für Details.
- Es gibt eine Störung von außen (d.h. ein*e Spieler*in, ein Ball oder ein anderes Objekt von außerhalb des Spiels behindert das Spiel).
- Wenn ein Punkt nach einem legalen Aufschlag wiederholt wird, wird das Spiel mit demselben Spielstand, denselben Positionen und derselben Aufschlagreihenfolge fortgesetzt. Die aufschlagende Person beginnt mit einem ersten Aufschlag.
- Wird ein Punkt wiederholt, weil sich die Teams nicht über die Rechtmäßigkeit des Aufschlags einigen können, wird das Spiel mit dem gleichen Spielstand, den gleichen Positionen, der gleichen Aufschlagreihenfolge und der gleichen Fehlerzahl fortgesetzt.

3.3 Ballwechsel

Als Ballwechsel wird eine Abfolge von Spielaktionen zwischen dem Moment, in dem der Aufschlag geschlagen wird, und dem Moment, in dem der Ball den Boden berührt, definiert.

3.3.1 Ablauf nach einem Ballwechsel

Wenn das aufschlagende Team einen Ballwechsel gewinnt, erhält es einen Punkt und setzt den Aufschlag fort. Gewinnt das annehmende Team einen Ballwechsel, erhält es einen Punkt und muss als Nächstes aufschlagen.

3.4 Satzgewinn

Ein Satz wird von dem Team gewonnen, das zuerst die festgelegte Anzahl von Punkten erzielt (normalerweise 15 oder 21). Ausnahmen stellen die folgenden Fälle dar:

3.4.1 Zwei-Punkte-Vorsprung

Spiele müssen, sofern nicht anders angegeben, mit zwei Punkten Vorsprung gewonnen werden. Im Falle eines 14:14- oder 20:20-Gleichstands wird das Spiel fortgesetzt, bis ein 2-Punkte-Vorsprung erreicht ist (17:15 oder 27:25).

3.4.2 Hard Cap - Regel

Nach Ermessen der Turnierleitung können bestimmte Spiele mit einem Hard Cap versehen werden, d. h., wenn bei einer bestimmten Zahl ein Gleichstand besteht, gewinnt der nächste Punkt. Zum Beispiel wird bei Spielen mit einem Hard Cap von 25 bei einem Spielstand von 24:24 das Spiel durch den nächsten Punkt entschieden. Hard Caps müssen vor Beginn der Spiele festgelegt werden.

3.5 Spielgewinn

Ein Spiel ist gewonnen, wenn ein Team die festgelegte Anzahl von Sätzen gewinnt (normalerweise 2).

3.6 Nicht-Antreten

Ein Team, das nicht in der Lage ist oder sich weigert, zu spielen, wenn es dazu aufgefordert wird, kann nach Ermessen der Turnierleitung mit einer Nicht-Antreten-Niederlage belegt werden.

3.7 Entscheidung über den ersten Aufschlag

3.7.1 Spiele mit einem Satz

Die Siegreichen eines Münzwurfs oder eines Spiels "Stein, Papier, Schere" dürfen Aufschlag/Annahme oder die Startpositionen wählen.

3.7.2 Spiele mit zwei Sätzen

In der K.O. Phase darf das Team mit der höheren Setzposition im ersten Satz Aufschlag/Annahme, Startpositionen wählen oder die Wahl abgeben. Wenn das höher gesetzte Team ihre Wahl abgibt, darf das niedriger gesetzte Team in Satz 1 Aufschlag/Annahme oder Startpositionen wählen. Die Wahl von Aufschlag/Annahme oder Startpositionen wird im zweiten Spiel gewechselt.

3.7.3 Spiele mit drei Sätzen

Wenn das Spiel in einen dritten Satz übergeht, wird eine Münze geworfen oder ein Spiel "Stein, Papier, Schere" gespielt, und das dabei siegreiche Team erhält die Wahl von Aufschlag/Annahme oder die Startpositionen im dritten Satz.

3.8 Positionen

3.8.1 Startpositionen

Die vier Spielenden beginnen mit der Aufstellung in vier Positionen um das Set herum, 90 Grad voneinander entfernt. Die Mitspielenden befinden sich nebeneinander. Alle Spielenden müssen sich zu Beginn des Ballwechsels hinter der Aufschlaglinie befinden (d. h. 2,13m vom Netz entfernt).

3.8.2 Startpositionen im Verlaufe des Spiels

Die festgelegten Positionen sollten für die gesamte Dauer des Spiels verwendet werden. Normalerweise sind die Positionen parallel und senkrecht zur Ausrichtung des Spielfeldes. Die Positionen werden, wenn möglich, durch eine Rautenmarkierung angezeigt.

3.8.3 Reihenfolge der Positionierung

Zu Beginn eines Spiels wählt das aufschlagende Team zuerst ihre Positionen aus. Die spielende Person, die sich auf der rechten Seite positioniert, ist diejenige, die mit dem Aufschlag beginnt. Sobald sich das aufschlagende Team positioniert hat, positioniert auch die annehmende Mannschaft ihre Spielenden.

3.8.4 Position der annehmenden Person

Die annehmende Person ist die Person, die 180 Grad gegenüber der aufschlagenden Person positioniert ist. Sobald die aufschlagende Person ihre Position eingenommen hat, kann die annehmende Person ihre Position anpassen und sich ohne Entfernungsbeschränkung frei bewegen.

3.8.5 Exklusivität der annehmenden Person

Nur die laut 3.8.4 vorgesehene Person darf den Aufschlag annehmen.

3.8.6 Position und Bewegung der restlichen Spielenden

Die anderen beiden Spielenden dürfen sich erst dann von ihren Positionen bewegen, wenn der Ball von der aufschlagenden Person berührt wird.

3.8.7 Positionswechsel nach Punktgewinn

Wenn das aufschlagende Team den Punkt gewinnt, wechselt die aufschlagende Person die Position mit der*dem Teampartner*in und schlägt auf die andere Person der gegnerischen Mannschaft auf.

3.8.8 Rotation

Nach jeweils 5 Punkten rotieren die Spielenden eine Position gegen den Uhrzeigersinn, um die Bedingungen auszugleichen.

3.8.9 Fehler durch zu frühe Bewegung

Wenn eine nicht-annehmende oder nicht-aufschlagende Person einen Schritt macht, bevor der Ball von der aufschlagenden Person getroffen wird, verliert sie den Punkt. In dem Fall, dass sich sowohl die nicht-annehmende als auch die nicht-aufschlagende Person bewegen, bevor der Ball vom Aufschläger getroffen wird, verliert die Mannschaft, die sich zuerst bewegt hat, den Punkt. Wenn die Verstöße gleichzeitig passieren, wird der Punkt neu gespielt.

3.9 Auszeiten

3.9.1 60-Sekunden-Auszeit

Den Teams wird eine 60-Sekunden-Auszeit pro Satz zugestanden. Die Auszeit darf nicht während eines Punktes genommen werden. Die Auszeit darf nicht zwischen dem 1. und 2. Aufschlag ausgerufen werden, außer bei einer verletzungsbedingten Auszeit. Die Teams dürfen den Spielfeldbereich nicht verlassen und sollten vor dem Spiel Erfrischungen oder Ausrüstung in der Nähe des Spielfeldes aufbewahren.

3.9.2 Verletzungs-Auszeit

Einer verletzten Person wird einmal pro Spiel eine Erholungszeit von maximal 5 Minuten gewährt. Siehe 3.13.1 für Details.

3.10 Zeit zwischen den Punkten

Die Punkte sollten ohne Pausen hintereinander gespielt werden. Nach Beendigung des Ballwechsels sollte der Ball sofort zurückgespielt werden. Sobald der Ball zurückgespielt wurde und der aufschlagenden Person übergeben wurde, muss diese die Position einnehmen, den Spielstand ansagen und den Aufschlag ausführen. Nach dem Ansagen des Spielstandes und einer kurzen Pause (max. 2 Sekunden; siehe 4.5.1) hat die aufschlagende Person 5 Sekunden Zeit, den Ball zu schlagen. Eine Verzögerung dieser Aktionen führt zu einer Spielverzögerungswarnung. Nach einer Verwarnung wegen Spielverzögerung wird jede weitere Regelwidrigkeit als Fehler gewertet.

3.11 Zeit zwischen den Spielen

Den Spielenden werden 3 Minuten zwischen den Spielen gewährt. Die Spielenden sollten in der Nähe ihres Platzes bleiben. Wenn sie nach der Pause nicht startbereit sind, wird eine Verwarnung wegen Spielverzögerung nach 3 Minuten ausgesprochen. Wenn die Spielenden nicht innerhalb der nächsten Minute

einsatzbereit sind, wird dem gegnerischen Team ein Punkt gutgeschrieben. Für jede Minute Verspätung wird ein weiterer Punkt vergeben.

3.12 Auswechseln und Justieren der Ausrüstung

Wenn ein Set oder Ball nicht mehr für das Spiel geeignet ist, muss das Spiel unterbrochen werden, bis ein Ersatz gefunden wird. Nach dem Austausch wird das Spiel mit demselben Spielstand, denselben Spielpositionen und derselben Aufschlagreihenfolge und -situation (z. B. 1. oder 2. Aufschlag, Anzahl der verbleibenden Auszeiten, noch geltende Strafen/Warnungen usw.) wie zuvor fortgesetzt. Wenn ein Netz aus seiner Position verschoben oder von seinem ursprünglichen Zustand abgewichen wird (d. h. ein Fußteil wird eingedreht, das Netz löst sich von einem Haken usw.), sollte es wieder in seine ursprüngliche Position und seinen ursprünglichen Zustand gebracht werden, bevor die Spielenden den nächsten Punkt anspielen.

3.13 Außergewöhnliche Unterbrechungen

3.13.1 Verletzung

Im Falle einer Verletzung wird das Spiel unterbrochen. Sobald die spielende Person versorgt wird (falls vorgesehen), hat sie 5 Minuten Zeit, um zum Spiel zurückzukehren. Wenn die Person nicht in der Lage ist, vor Ablauf der 5 Minuten ins Spiel zurückzukehren, muss das Team das Spiel aufgeben. Wenn die Person wieder ins Spiel zurückkehrt und sich erneut verletzt, muss sie innerhalb einer Minute wieder ins Spiel einsteigen, sonst ist das Spiel verloren. Jede weitere Verletzungsunterbrechung während des Spiels, die länger als 15 Sekunden zwischen den Punkten dauert, führt zum Ausschluss der verletzten Person.

3.13.2 Externe Störung

Im Falle einer externen Störung, die die Durchführung des Spiels verhindert, wird das Spiel unterbrochen. Wenn das Spiel wieder aufgenommen werden kann, wird es mit dem gleichen Spielstand, den gleichen Spielpositionen und der gleichen Aufschlagreihenfolge und -situation (z. B. 1. vs. 2. Aufschlag, Anzahl der verbleibenden Auszeiten, Strafen/Warnungen, die noch in Kraft sind, usw.) wie zuvor fortgesetzt.

4. Aufschlag

4.1 Erster Aufschlag des Spiels

Das siegreiche Team eines Münzwurfs oder einer Partie "Stein, Papier, Schere" darf Aufschlag/Annahme oder Startpositionen wählen. Beim Spiel in einer K.O. Phase kann das höher gesetzte Team Aufschlag/Annahme bzw. die Startpositionen wählen oder die Wahl abgeben (siehe 3.7).

4.2 Aufschlagreihenfolge

4.2.1 Position der ersten aufschlagenden Person

Das zuerst aufschlagende Team entscheidet, welche*r Spieler*in aus dem Team mit dem Aufschlag beginnt. Die aufschlagende Person beginnt auf der **rechten** Seite des Teams. Diese Person schlägt so lange auf, bis das annehmende Team einen Punkt gewonnen hat.

4.2.2 Position der ersten aufschlagenden gegnerischen Person

Sobald das annehmende Team einen Punkt gewonnen hat, erhält es das Aufschlagrecht und die Person auf der **linken** Seite beginnt mit dem Aufschlag für das Team. Von da an wechselt der Aufschlag nach jedem Wechsel des Aufschlagrechts zwischen den Teamkolleg*innen. Diese Viererreihenfolge wird für den Rest des Spiels beibehalten.

Erklärung: Die Startpositionen sollen sicherstellen, dass alle Spieler*innen auf den richtigen Positionen stehen und der Spielstand korrekt ist. Wenn der Punktstand eines Teams gerade ist, befindet sich die aufschlagende Person rechts. Bei einem ungeraden Punktstand steht die aufschlagende Person links. Wenn ein Spiel beginnt, ist der Punktstand des aufschlagenden Teams 0, also beginnt der Aufschlag von rechts. Das Aufschlagrecht wechselt, sobald das gegnerische Team einen Punkt erzielt hat. Sie haben nun 1 und beginnen daher mit dem Aufschlag von links.

4.2.3 Reihenfolge in einem neuen Satz

Der in 4.2.1 und 4.2.2 beschriebene Prozess findet in jedem Satz statt, so dass die Aufschlagreihenfolge nicht über mehrere Sätze hinweg gleich bleiben muss.

4.3 Aufschlagposition

Wenn das aufschlagende Team den Punkt gewinnt, wechselt die aufschlagende Person innerhalb des Teams die Position und serviert der anderen Person des gegnerischen Teams.

4.4 Kriterien beim Aufschlag

4.4.1 Abstand vom Set

Alle Kontaktpunkte zum Boden der aufschlagenden Person und der Ball müssen sich hinter der 2,13m Aufschlaglinie befinden, bevor der Ball aufgeschlagen wird, das bedeutet in der Positionierung vor der Aufschlagbewegung.

4.4.2 Bewegung nach dem Aufschlag

Nach dem Aufstellen in die Aufschlagposition und während des Aufschlagvorgangs - einschließlich des Schwungs, dem Durchschwung und des Abfederns der Bewegung - müssen alle Kontaktpunkte zum Boden hinter der 2,13m-Aufschlaglinie bleiben.

4.4.3 Bodenkontakt der Füße

Mindestens ein Fuß muss einen Kontaktpunkt mit dem Boden haben, bis der Ball das Netz berührt..

4.4.4 Bewegung der Füße

Die aufschlagende Person darf einen Schritt in jede Richtung machen. Diese Aktion legt das Standbein fest. Sobald das Nicht-Standbein den Boden berührt, muss auch dieser Fuß einen Kontaktpunkt beibehalten.

4.4.5 Entfernung des Balls aus der Hand

Der Ball muss sich mindestens 10cm aus der Hand entfernen, bevor er geschlagen wird. Hinweis: Der Sinn dieser Regel ist es, sicherzustellen, dass das annehmende Team erkennen kann, dass der Ball losgelassen wurde und dass er legal geschlagen wurde.

4.4.6 Art des Aufschlags

Aufschläge müssen geschlagen werden. Der Ball darf nicht gefangen oder geworfen werden.

4.4.7 Kraft des Aufschlags

Aufschläge dürfen mit beliebigem Kraftaufwand geschlagen werden; kurze Aufschläge sind erlaubt.

4.4.8 Höhe und Winkel des Aufschlags

Aufschläge dürfen nicht höher als die Handfläche der ausgestreckten Hand der annehmenden Person ausgeführt werden (siehe 4.6.8). Es gibt keine Begrenzung für den seitlichen Winkel, in dem Aufschläge geschlagen werden können.

4.5 Ausführung des Aufschlags

4.5.1 Start des Aufschlags

Bevor die aufschlagende Person die Aufschlagbewegung beginnt, ruft diese der annehmenden Person den Punktestand zu, wobei der Punktestand der aufschlagenden Mannschaft vor dem Punktestand der annehmenden Mannschaft genannt wird und danach kurz innegehalten werden sollte (max. 2 Sekunden), um sicherzustellen, dass die annehmende Person bereit ist und der Punktestand akzeptiert wurde. Die annehmende Person darf sich von der eigenen Position bewegen, sobald sich die aufschlagende Person aufgestellt hat.

4.5.1.1 Fehler beim Ansagen des Spielstands vor dem Aufschlag

Wenn die aufschlagende Person den Punktestand nicht ansagt, den falschen Punktestand ansagt oder den Punktestand ansagt, während sie gerade aufschlägt, kann das annehmende Team eine Wiederholung des Punktes vor der eigenen zweiten Ballberührung verlangen. Hinweis: Der Sinn dieser Regel ist es, sich zu vergewissern, dass das andere Team bereit ist und eventuelle Unstimmigkeiten beim Punktestand zu klären, bevor der Ballwechsel beginnt. Don't be a jerk!

4.5.2 Aufschlagfehler

Wenn die aufschlagende Person einen Aufschlagfehler begeht (siehe 4.6), hat das aufschlagende Team einen weiteren Versuch, einen legalen Aufschlag auszuführen..

4.5.2.1 "Callen" eines Aufschlagfehlers

Wenn die aufschlagende Person einen Aufschlagfehler begeht, hat jede Person des annehmenden Teams bis zum eigenen zweiten Ballkontakt, zum Wechsel des Ballbesitzes oder unmittelbar nach einem "toten Ball" (d. h. innerhalb von ca. 3 Sekunden), "Fehler" zu callen. Der aufschlagenden Person wird dann ein zweiter Aufschlag zugesprochen. Wird ein zweiter "Fehler" gecallt, erhält das annehmende Team einen Punkt.

4.5.2.1.1 Vorrang des Aufschlagfehlers

Wenn zunächst ein Aufschlagfehler des aufschlagenden Teams und dann ein Fehler des annehmenden Teams auftritt, bevor der Ball zum

zweiten Mal geschlagen wird oder es einen Ballbesitzwechsel gibt, hat der Aufschlagfehler des aufschlagenden Teams Vorrang vor dem Fehler des annehmenden Teams.

4.5.2.2 Weiterspielen bei Aufschlagfehler

Das annehmende Team kann entscheiden, trotz eines Aufschlagfehlers weiterzuspielen (Ausnahme 4.6.9 - 4.6.13). Wenn kein Ruf einer Person des annehmenden Teams (oder eines Observers) erfolgt, bleibt der Ballwechsel aktiv. Das annehmende Team ist nicht verpflichtet, das Weiterspielen trotz Aufschlagfehlers laut anzusagen.

4.6 Aufschlagfehler

4.6.1 Fehlender Ballwurf

Der Ball wird geschlagen, bevor er sich 10 cm vom Punkt der Freigabe aus der Hand der aufschlagenden Person entfernt hat. *Anmerkung:* Die Prüfung der Einhaltung dieser Regel ist in der Praxis kaum durchführbar, deshalb sollte sie im Sinne des Fair-Plays nur in klaren Fällen angewendet werden.

4.6.2 Missachtung des Abstands

Die aufschlagende Person berührt nach dem Aufstellen in die Aufschlagposition oder während der Ausführung des Aufschlags - einschließlich des Schwungs, des Durchschwungs des Arms und des Abfederns der Schlagbewegung – mit einem Körperteil die Linie oder die Innenfläche der Aufschlagzone oder berührt eine andere spielende Person, die sich auf oder innerhalb der Aufschlagzone befindet.

4.6.2.1 Es ist auch dann ein Fehler, wenn der Ballwechsel beendet ist, bevor die aufschlagende Person den in 4.6.2 beschriebenen Fehler begeht.

4.6.2.2 Die aufschlagende Person darf einen Kontakt innerhalb der 2,13m herstellen, sobald sie gezeigt hat, dass der Schwung des Aufschlags zum Stillstand gekommen ist und sie die Körperbeherrschung wiedererlangt hat.

4.6.3 Ballfang- oder wurf

Der Ball wird gefangen oder geworfen. Siehe 5.3.2.

4.6.4 Bodenkontakt mit einem Fuß

Die aufschlagende Person hält mit dem Standbein nicht einen Kontaktpunkt aufrecht bis der Ball das Netz berührt.

4.6.5 Zweiter Schritt mit dem anderen Fuß

Nach einem Schritt hält die aufschlagende Person nicht den neuen Kontaktpunkt mit dem Boden (z. B. zweiter Schritt o. Ä.)

4.6.6 Rahmentreffer (Rim)

Der Ball trifft beim ersten Kontakt mit dem Set direkt oder indirekt auf den Rahmen des Sets oder die Füße des Sets.

4.6.7 Pocket und Roll-Up

Die Flugbahn des Balls ändert sich durch eine Pocket, also das Aufkommens des Balls in die Tasche des Netzes (Neben dem Setrand, ohne diesen zu berühren). *Ausnahme:* Wenn der Ball in der Nähe der Aufschlagseite des Netzes auftrifft, was gemeinhin als netznah (near net) bezeichnet wird, springt er in der Regel tief und hart auf, ohne seine Flugbahn zu ändern. Dies ist ein legaler Aufschlag. Fehler ist ebenfalls ein Roll-Up. Der Ball landet vollständig auf dem Netz und rollt anschließend in die hintere Pocket und rollt nach oben.

4.6.8 Höhe des Aufschlags

Der Ball ist im aufrechten Stand höher als die gerade ausgestreckte Hand der annehmenden Person. Trifft der Aufschlag die Handfläche der gerade ausgestreckten Hand, ist er gut. Trifft er auf die Fingerspitzen der gerade ausgestreckten Hand, ist er zu hoch.

4.6.9 Komplette Verfehlung des Sets

Der Ball verfehlt das Set vollständig.

4.6.10 Lobster Trap

Der Ball landet unterhalb des Sets, auch bekannt als "Lobster Trap".

4.6.11 Mehrfache Setberührung

Der Ball berührt das Set (Fuße, Rahmen, Netz) mehrfach.

4.6.12 Erstkontakt durch aufschlagendes Team

Nach dem Aufschlag erfolgt der erste Ballkontakt durch eine Person der eigentlich aufschlagenden Mannschaft (z. B. ein*e Spieler*in trifft den*die Partner*in mit dem Aufschlag).

4.6.13 Verfehlung des Balls

Der Ball wird geworfen und nicht getroffen. Fallenlassen, Fangen oder Schwingen und Verpassen eines geworfenen Balls zählen als Fehler.

4.6.14 Zeitüberschreitung

Siehe 3.10

5. Den Ball spielen

5.1 Ball im Spiel

Der Ball ist von dem Moment an im Spiel, in dem die aufschlagende Person ihn schlägt, bis eine der folgenden Bedingungen eintritt:

5.1.1 Aufschlagfehler

Ein Aufschlagfehler tritt auf und/oder wird vom annehmenden Team (oder einem Observer) gecallt.

5.1.2 Fehler im Spiel

Ein Fehler tritt auf und/oder wird von einem beliebigen Team (oder einem Observer) gecallt.

5.2 Kontakte mit dem Ball

5.2.1 Definition eines Kontakts

Ein Kontakt ist jede Berührung des Balls durch eine spielende Person.

5.2.2 Anzahl der Kontakte

Ein Team darf maximal 3 Kontakte abwechselnd zwischen den Spielenden ausführen, um den Ball auf das Set zurückzuspielen. Werden mehr verwendet, begeht das Team den Regelverstoß "Vier Kontakte" und verliert den Punkt.

5.2.3 Aufeinanderfolgende Kontakte

Eine spielende Person darf den Ball nicht zweimal hintereinander berühren (Ausnahme siehe Regel 5.3.5 & **5.3.6**).

5.2.4 Gleichzeitige Kontakte

Wenn beide Spielende eines Teams den Ball gleichzeitig berühren, wird dies als zwei Kontakte gezählt. Beide Mitspielende dürfen den anschließenden Kontakt ausführen, sofern sie als Team nicht bereits alle drei Kontakte verbraucht haben.

5.3 Merkmale eines Ballkontakts

5.3.1 Wahlfreiheit des Körperteils

Der Ball darf mit jedem Teil des Körpers berührt werden.

5.3.2 Art des Ballkontakts

Der Ball muss geschlagen werden, nicht gefangen oder geworfen. Ein Schlag bedeutet, dass der Ball vom Kontaktpunkt an der spielenden Person durch einen kurzen Kontakt abprallt.

5.3.2.1 Fangen des Balls

Ein Fangen liegt vor, wenn der Ball auf irgendeinem Teil der spielenden Person zur Ruhe kommt. Der Ball darf also nicht in der Hand des Spielers (z. B. beim Stellen des Balls) oder an einer anderen Stelle des Körpers liegen.

5.3.2.2 Wurf des Balls

Ein Wurf liegt vor, wenn die Bewegungsrichtung des Balles durch eine längere Berührung verändert wird. Ein Wurf entsteht, wenn eine spielende Person den Kontakt in einem anderen Winkel als zu Beginn des Kontakts beendet. Einige Beispiele hierfür sind, wenn eine spielende Person für einen Ball außerhalb der eigenen Reichweite springt und ihn nach hinten wirft, anstatt den Ball sauber zu treffen, oder wenn eine spielende Person einen Drop Shot schlägt und den Ball zunächst in einem Winkel berührt, aber durch den verlängerten Kontakt in einem anderen Winkel endet.

5.3.3 Kontakt mit zwei Händen

Die Spielenden dürfen den Ball nicht mit zwei Händen schlagen. Ausnahme siehe Regeln 5.3.4 und 5.3.5.

5.3.4 Erstkontakt im Team

Beim ersten Kontakt des Teams darf der Ball verschiedene Körperteile berühren, vorausgesetzt, die Kontakte finden gleichzeitig statt.

5.3.5 Mehrere Kontakte innerhalb einer Bewegung

Beim ersten Kontakt des Teams darf der Ball verschiedene Körperteile nacheinander berühren, vorausgesetzt, die Berührungen finden unabsichtlich innerhalb einer Bewegung statt. **Diese aufeinanderfolgenden Kontakte zählen als ein Kontakt.** Der Ball darf jedoch nicht nacheinander dieselbe Hand einer spielenden Person berühren (z. B. Handfläche und Finger nacheinander). Damit soll das Führen des Balls reduziert werden.

5.3.6 Zweitkontakt durch gleiche Person nach erfolgreichem Block

Beim ersten Kontakt eines Teams in einem Ballbesitz darf eine spielende Person, die einen Ball geblockt hat, noch einmal hintereinander spielen. Diese Aktion wird als zweiter Kontakt gewertet.

5.3.6.1 Ein Block ist als eine Ablenkung von einem beliebigen Körperteil der spielenden Person (Hand, Arme, Beine, Brust usw.) definiert, bevor der Ball eine abwärts gerichtete Flugbahn begonnen hat.

5.3.6.2 Der zweite Kontakt eines geblockten Balls muss nicht innerhalb des Aufschlagkreises erfolgen.

5.3.6.3 Aufeinanderfolgende Kontakte, wie in 5.3.6 beschrieben, sind bei der Annahme des Aufschlags nicht erlaubt.

5.3.6.4 Aufeinanderfolgende Kontakte, wie in 5.3.6 beschrieben, dürfen nicht zu einem sofortigen Schlag des Balls auf das Netz führen.

5.4 Regelverstöße beim Spielen des Balls

5.4.1 Vier Kontakte

Ein Team berührt den Ball mehr als dreimal, bevor es ihn auf das Set zurückbringt.

5.4.2 Fehlerhafter Kontakt

Der Ball wird geführt, gefangen oder geworfen (siehe Regel 5.3.2).

5.4.3 Kontakt mit zwei Händen

Eine spielende Person schlägt den Ball mit beiden Händen gleichzeitig (Ausnahme siehe Regel 5.3.4).

5.4.4 Doppelkontakt

Eine spielende Person trifft den Ball zweimal hintereinander oder der Ball berührt verschiedene Körperteile hintereinander (Ausnahme siehe Regel 5.3.5 & 5.3.6.).

5.5 Spielen des Balls auf das Netz

5.5.1 Fehler beim Spielen des Balls auf das Netz

Wenn der Ball auf das Set zurückgespielt wird, führt das Zurückspielen zu einem Punktverlust für das angreifende Team, wenn:

5.5.1.1 Kontakt des Balls mit dem Boden

Der Ball irgendeinen Teil des Bodens berührt.

5.5.1.2 Kontakt des Balls mit dem Set

Der Ball beim ersten Kontakt mit dem Set direkt den Rand, die Füße oder die Unterseite des Sets berührt.

5.5.1.3 Mehrfachkontakt auf dem Netz

Der Ball prallt mehrmals auf das Netz oder springt auf das Netz und trifft dann auf dem Weg nach unten das Set.

5.5.1.4 Rollen des Balls über das Netz

Der Ball rollt über einen längeren Zeitraum über das Netz.

5.5.2 Pocket

Während eines Ballwechsels ist jeder Schlag, der die Flugbahn des Balls aufgrund der Nähe des Balls zum Rand verändert, ohne den Rand zu berühren (genannt

Pocket), legal. Beachtet, dass dies bei einem Aufschlag teilweise nicht erlaubt ist (siehe Regel 4.6.7)

5.5.3 Roll-Up

Während eines Ballwechsels ist ein hart geschlagener Schlag, bei dem der Ball vollständig auf dem Netz landet und anschließend von der Pocket den Rahmen hochrollt (genannt Roll-Up), legal. Beachtet, dass dies bei einem Aufschlag nicht erlaubt ist (siehe Regel 4.6.7)

5.5.4 Wechsel des Ballbesitzes

5.5.4.1. Der Ballbesitz wechselt, sobald der Ball aus dem Netz kommt. Keines der beiden Teams darf den Ball berühren, während er das Netz berührt.

5.5.5 Weitere Fehler beim Spielen des Balls auf das Netz

Alle führen zu einem Punktverlust.

5.5.5.1 Verwechslung der Rollen

Eine spielende Person, deren Team sich nicht im Angriff befindet, versucht, den Ball auf das Netz zu schlagen.

5.5.5.2 Weiterer Kontakt nach dem Angriffsschlag

Die angreifende Person schlägt den Ball so auf das Netz, dass diese anschließend sie selbst oder die andere Person aus dem angreifenden Team trifft.

5.5.5.3 Gleichzeitige Berührung von Netz und Ball

Eine spielende Person berührt den Ball, während dieser mit dem Netz in Berührung ist.

5.6 Kontakt mit dem Set

Jeder Kontakt mit dem Set durch eine spielende Person (Rahmen, Füße oder Netz) während eines Ballwechsels führt zu einem Punktverlust für dieses Team

6. Hinder

6.1 Definition von Hinder

Die Spielenden, die an der Reihe sind, den Ball zu spielen, haben Anspruch auf Freiheit von Beeinträchtigungen durch das gegnerische Team. Die Beeinträchtigung dieser Freiheit wird „Hinder“ genannt.

6.1.1 Spielreihenfolge

Die Reihenfolge, in der die Spielenden den Ball legal berühren können, bestimmt, wer das Vorrecht hat. Eine spielende Person, die den Ball vor einer anderen Person legal berühren kann, hat das Vorrecht.

6.2 Hinder vermeiden

Um einen Hinder zu vermeiden, müssen Spielende, die den Ball nicht spielen, sich bemühen, den anderen Spielenden ausreichenden Platz zu gewähren:

6.2.1 Freier Weg zum Ball

Der spielenden Person ist so Platz zu machen, dass diese einen ungehinderten, direkten Weg zum Ball hat.

6.2.2 Gewährung von Platz zum Schlagen

Die Spielenden sind verpflichtet, der schlagenden Person genug Platz zu machen, um den Ball mit einem angemessenen Schwung treffen zu können.

6.2.2.1 Blocken am Netz

Um die Sicherheit der angreifenden Person zu gewährleisten, führt jeder Abwehrversuch (Fuß, Hand, Knie usw.) innerhalb des imaginären Zylinders über dem Set, wenn sich die angreifende Person in Armreichweite des Netzes befindet, zu einem Punkt für das angreifende Team. Das gegnerische Team darf in den Zylinder eindringen, um den Ball zu spielen, nachdem die angreifende Person den Angriffsschlag beendet hat.

6.2.2.2 Armschwung

Der übermäßige Armschwung einer spielenden Person kann zur Störung einer gegnerischen Person beitragen, wenn diese an der Reihe ist, den Ball zu spielen.

6.3 Vorliegen eines Hinder

Ein Hinder liegt dann vor, wenn das gegnerische Team eine der Anforderungen von 6.2.1 oder 6.2.2 nicht erfüllt, auch wenn diese sich bemüht haben, diese Anforderungen zu erfüllen.

6.4 Umgang mit Hinder

Eine Person, die sich von einem Hinder beeinträchtigt fühlt, hat die Wahl, weiterzuspielen oder das Spiel zu unterbrechen.

6.4.1 Ansagen eines Hinder

Eine Person, der eine Wiederholung oder einen Punkt anstrebt, sollte das Spiel sofort unterbrechen und "Hinder" sagen.

6.5 Kein Hinder:

In folgenden Fällen wird keine Wiederholung durchgeführt oder ein Punktgewinn gewertet:

6.5.1 Nicht spielrelevanter Hinder

Es gab keine Behinderung oder die Behinderung war so gering, dass die Freiheit der spielenden Person, den Ball zu erreichen und zu spielen, nicht beeinträchtigt wurde

6.5.2 Fehlender Einsatz der angreifenden Person

Es gab eine Störung, aber entweder hätte die angreifende Person den Ball auch ohne Störung nicht richtig spielen können oder die angreifende Person hat nicht alle Anstrengungen unternommen, um den Ball zu erreichen und zu spielen

6.5.2.1. Der Spieler, der alle Anstrengungen unternimmt, um den Ball zu erreichen (ohne gefährlichen Körperkontakt), ist ein wichtiger Faktor bei der Bestimmung, ob er den Ball gut berührt hätte. In jeder fraglichen Situation sollte die Sicherheit des Spielers an erster Stelle stehen.

6.5.3 Weiterspielen der angreifenden Person

Die angreifende Person hat sich über den Moment der Störung hinaus weiterbewegt und weitergespielt.

6.5.4 Selbstverschuldung des Hinder

Die angreifende Person hat die Störung selbst verursacht, indem sie sich zum Ball bewegt hat.

6.5.4.1. Dies tritt auf, wenn die gegnerische Person eindeutig einen direkten Zugang zum Ball gewährt hat, die angreifende Person aber einen indirekten Weg nimmt. Dies unterscheidet sich von einer Situation, in der eine angreifende Person bei dem Versuch, sich aus einer benachteiligten Position zu befreien, keinen direkten Zugang zum Ball hat. In dieser Situation antizipiert

die Person, dass die gegnerische Person den Ball in eine Richtung schlägt, beginnt sich in diese Richtung zu bewegen, aber nachdem sie falsch geraten hat, ändert sie die Richtung, um die gegnerische Person im Weg zu haben. Wenn die Person hinreichend nachweist, dass sie den Ball gut berührt hätte, bestimmen 6.6 - 6.7 das Ergebnis der Behinderung.

6.6 Punktgewinn bei Hinder

Das behinderte Team erhält einen Punkt, wenn es eine Störung gab, die das gegnerische Team nicht mit allen Kräften vermieden hat, und die angreifende Person eine gute Chance auf Ballberührung gehabt hätte.

6.7 Wiederholung bei Hinder

Das behinderte Team erhält eine Wiederholung, wenn es eine Störung gab, die das gegnerische mit allen Mitteln zu vermeiden versuchte, und die angreifende Person eine gute Chance auf Ballberührung gehabt hätte. Bei der Wiederholung hat das aufschlagende Team wieder 2 neue Versuche.

7. Verhalten der Teilnehmenden

7.1 Sportliches Verhalten

7.1.1 Akzeptanz der Regeln

Alle Teilnehmenden akzeptieren die offiziellen Regeln des Deutschen Roundnet Verbands Roundnet Germany e. V. und bemühen sich, diese stets einzuhalten.

7.1.2 Ehrlichkeit

Die Verantwortung für ein faires Spiel liegt in erster Linie bei den Spielenden. Wenn eine spielende Person bei sich selbst irgendeine Art von Verstoß bemerkt, liegt es in der eigenen Verantwortung und Pflicht, diesen zu melden.

7.1.3 Akzeptanz der Entscheidungen durch Observer

Die Teilnehmenden akzeptieren die Entscheidungen der Observer, ohne diese anzufechten. Im Falle von Zweifeln oder Unklarheiten kann eine Klärung verlangt werden.

7.1.4 Beeinflussung der Observer

Die Teilnehmenden sind dazu angehalten, Handlungen oder Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, die Entscheidungen der Observer zu beeinflussen.

7.2 Fair Play

Die Teilnehmenden verhalten sich respektvoll und höflich im Sinne des Fair Play, nicht nur gegenüber den Observern, sondern auch gegenüber Gegner*innen, Partner*innen, Zuschauenden oder der Turnierleitung.

7.3 Fehlverhalten

Unangemessenes Verhalten einer teilnehmenden Person gegenüber Observern, Gegner*innen, Partner*innen, Zuschauer*innen oder der Turnierleitung wird je nach Schwere des Vergehens in drei Kategorien eingeteilt.

7.3.1 Unhöfliches Verhalten

Handlungen, die gegen gute Manieren oder moralische Grundsätze verstoßen.

7.3.2 Beleidigendes Verhalten

Diffamierende oder beleidigende Worte oder Gesten oder jede Handlung, die Verachtung ausdrückt.

7.3.3 (körperliche) Aggression

Tatsächlicher körperlicher Angriff oder aggressives oder bedrohliches Verhalten.

7.4 Sanktionen für Fehlverhalten

7.4.1 Verwarnung

Das erste unhöfliche Verhalten einer Person im Rahmen der in 7.3 festgelegten Kriterien wird mit einer Verwarnung durch Observer oder die Turnierleitung geahndet.

7.4.2 Strafe

Das zweite unhöfliche oder das erste beleidigende Verhalten der in 7.3 festgelegten Kriterien einer Person wird mit einem dem gegnerischen Team zugesprochenen Punkt durch Observer oder die Turnierleitung geahndet.

7.4.3 Disqualifikation

Das dritte unhöfliche oder das zweite beleidigende oder das erste körperlich aggressive Verhalten der in 7.3 festgelegten Kriterien einer Person wird mit einer Disqualifikation durch Observer oder die Turnierleitung geahndet.

7.5 Fehlverhalten vor und zwischen Spielen

Jegliches Fehlverhalten, das vor, zwischen oder nach Spielen auftritt, wird gemäß Regel 8.4 sanktioniert und wird in den folgenden Spielen bestraft. Wenn es nicht von der Turnierleitung beobachtet wird, sollte dieses Fehlverhalten der Turnierleitung gemeldet werden. Sobald ein*e Spieler*in eine Strafe erhält, wird in den folgenden Spielen des gleichen Turniers nicht mehr verwarnt.

8. Einen Fehler callen und Unstimmigkeiten klären

8.1 Aufschlagfehler callen

siehe 4.5.2.1.

8.2 Schlag- und Spielfehler

Schlagfehler (wie z. B. ein direkter Treffer auf den Rahmen des Sets) oder Spielfehler (wie z. B. Kontakt mit dem Spielgerät) müssen sofort nach ihrem Auftreten angezeigt werden und das Spiel sollte unterbrochen werden, indem laut "Fehler" gerufen und das Spiel unterbrochen wird.

8.3 Hinder-Calls

Das Callen eines Hinder muss sofort nach dem Auftreten ausgesprochen werden und das Spiel sollte gestoppt werden, indem laut "Hinder" gerufen und das Spiel unterbrochen wird.

8.4 Unstimmigkeiten

Wenn Teams die Rechtmäßigkeit eines Schlags, Aufschlags oder einer Ansage nicht feststellen können (wenn keine Observer anwesend sind), müssen sie den Punkt wiederholen. Die Mitspielenden müssen nicht einer Meinung sein, damit das Team eine Unstimmigkeit ausspricht. Wenn drei Spielende einer Meinung sind und die vierte Person nach der Diskussion immer noch anderer Meinung ist, ist der Punkt zu wiederholen.

9. Observer und ihre Aufgaben

Die Aufgabe eines Observers ist es, Roundnet-Matches zu erleichtern, indem Streitigkeiten geschlichtet, die Einhaltung der Regeln sichergestellt und der Sportsgeist gefördert wird. Während Observer für eine Reihe aktiver Calls verantwortlich sind, verbleibt die Verantwortung für Fair Play und Sportlichkeit bei den Spielenden

9.1 Aktive Calls durch Observer

Wenn ein Observer einen der folgenden Regelverstöße sieht, ist die Person verpflichtet, das Spiel zu unterbrechen und die entsprechenden Maßnahmen zu ergreifen:

9.1.1 Fußfehler (siehe 4.6.44-4.6.5)

9.1.2 Überschreiten der Aufschlaglinie (4.6.2)

9.1.3 Unzulässiger Aufschlagwurf

9.1.4 Unzulässiger Netzkontakt

9.1.5 Unzulässiger Ballkontakt - Heben, Führen, Fangen, Doppelschlag, etc.

9.1.6 Falsche Rotation oder Aufschlagreihenfolge (3.8.9 und 4.5.1)

9.1.7 Falscher Spielstand

9.1.8 Zeitverstöße (Zeit zwischen Spielen und Punkten, Timeouts)

9.1.9 Fehlverhalten der Spielenden

9.1.10 Aktive Calls durch Spielende

Den Spielenden ist es erlaubt, aktive Calls zu machen, von denen sie glauben, dass der Observer sie übersehen hat. Wenn der Observer dem nicht zustimmt, verlieren sie den Punkt. Diese Bestimmung dient dazu, schwungvolle und faire Spiele zu fördern. Die Spielenden können sogar aktive Calls gegen sich selbst machen.

9.2 Passive Calls

Passive Calls sind Calls, die von den Spielenden selbst gemacht werden. Wenn sich die Spielenden nicht über einen Call einigen können, können sie sich an den Observer wenden, um eine Entscheidung zu treffen. Sobald ein Call an den Observer geht, ist die Entscheidung des Observers endgültig. Wenn der Observer nicht in der Lage ist, eine endgültige Entscheidung zu treffen, wird der Punkt erneut gespielt.

HINWEIS: Bei allen nicht aktiven Calls sollten die Spielenden immer versuchen, die Angelegenheit untereinander zu klären, bevor sie sich an den Observer wenden. Der Observer sollte sich niemals zu einem passiven Call äußern, bevor die Spielenden nicht um die Sichtweise des Observers gebeten haben.

9.3 Gründe für das Ausbleiben eines Calls

Wenn Teams das Spiel nach einem möglichen Regelverstoß fortsetzen, können sie nicht um eine Entscheidung durch einen Observer bitten.

9.4 Ein Observer

Wenn ein Observer eingesetzt wird, sollte sich diese*r seitlich von der aufschlagenden Person positionieren, um eine freie Sicht auf mögliche Fußfehler oder Übertretungen zu haben.

9.5 Zwei Observer

Wenn zwei Observer eingesetzt werden, sollten sie sich gegenüberliegend positionieren. Der Observer, der seitlich vom Aufschläger positioniert ist, konzentriert sich in erster Linie auf die Beobachtung von Fußfehlern oder Wurfverstößen. Der Observer, der sich auf der Seite der annehmenden Person befindet, achtet in erster Linie auf Pockets und Höhenverstöße beim Aufschlag.

9.6 Drei Observer

Wenn drei Observer eingesetzt werden, stellt sich eine*r seitlich von der aufschlagenden Person auf. Die Hauptaufgabe dieses Observers ist es, auf Fußfehler zu achten. Der zweite Observer stellt sich seitlich und hinter der annehmenden Person auf. Die Hauptaufgabe dieses Beobachters ist es, auf Pockets und Höhenverstöße beim Aufschlag zu achten. Der dritte Observer stellt sich auf der anderen Seite der aufschlagenden Person auf, um eine klare Sicht auf das Überschreiten der 2,13m-Grenze und illegale Anwürfe zu haben.

9.7 Vier Observer

Wenn vier Observer eingesetzt werden, stellt sich eine*r seitlich der aufschlagenden Person auf. Die Hauptaufgabe dieses Observers ist es, auf Fußfehler zu achten. Der zweite Observer stellt sich seitlich und hinter der annehmenden Person auf. Die Hauptaufgabe dieses Observers ist es, auf Pockets und Höhenverstöße beim

Aufschlag zu achten. Der dritte Observer stellt sich auf der anderen Seite der aufschlagenden Person auf, um eine klare Sicht auf das Überschreiten der 2,13m-Grenze und illegale Anwürfe zu haben. Der vierte Observer stellt sich auf der anderen Seite der annehmenden Person auf.

9.8 Hauptobserver

Wenn mehrere Observer eingesetzt werden, sollte vor Beginn des Spiels eine*r der Observer als Hauptobserver bestimmt werden. Der leitende Observer sollte die Person mit der größten Erfahrung sein. Der leitende Observer hilft dabei, endgültige Entscheidungen über Calls zu treffen und ist für die Durchsetzung von Fehlverhaltensstrafen verantwortlich.

9.9 Calls tätigen

9.9.1 Entscheidungsfindung

Calls werden nicht durch Mehrheitsentscheidungen getroffen. Wenn die Observer um eine Entscheidung gebeten werden, sollten sie sich zusammensetzen und feststellen, wer die beste Perspektive hat. Der Observer, der die beste Perspektive hat, sollte die Entscheidung treffen.

9.9.2 Unstimmigkeit der Observer

Wenn es eine Unstimmigkeit zwischen Observen mit einer gleich guten Perspektive gibt, ist die Entscheidung des leitenden Observers endgültig.

9.9.3 Unstimmigkeit des leitenden Observers

Wenn die Mehrheit der Observer einer Meinung ist, der leitende Observer jedoch anderer Meinung ist und alle Observer gleich gute Perspektiven haben, ist die Entscheidung des leitenden Observers endgültig.

9.9.4 Keine Entscheidung durch Observer

Wenn keiner der Observer eine gute Perspektive auf das fragliche Spiel hat, können sie eine Wiederholung des Punktes verlangen.

9.10 Beispiele

9.10.1 In der Mitte eines Punktes stoßen zwei Spielende von entgegengesetzten Teams zusammen. Nach dem Zusammenstoß ist Team A nicht in der Lage, den Ball zurück aufs Netz zu bringen. Team A callt einen Hinder. Team B glaubt nicht, dass

ein Hinder vorliegt. Team B bittet um die Entscheidung des Observers. Wenn der Observer einen Hinder callt, wird der Punkt wiederholt. Wenn der Observer erklärt, dass kein Hinder vorlag, erhält Team B den Punkt.

9.10.2 Ein erster Aufschlag fliegt durch die Hand einer spielenden Person von Team A. Team A bezeichnet den Aufschlag als zu hoch. Team B ist der Meinung, dass der Aufschlag nicht zu hoch war. Team B bittet um die Entscheidung des Observers. Wenn der Observer den Aufschlag als zu hoch ansieht, dann hat Team B einen Aufschlagfehler begangen und erhält einen zweiten Aufschlagversuch. Wenn der Observer den Aufschlag als legal bezeichnet, erhält Team B den Punkt.

9.10.3 Team A denkt, dass Team B bei einem Schlag den Rand getroffen haben könnte. Sie spielen den Punkt aus und Team A verliert den Punkt. Team A sagt, dass sie den Punkt wegen des möglichen Schlags auf den Rahmen wiederholen sollten. Team B bestreitet, dass es den Rand getroffen hat. Team A bittet um die Entscheidung des Observers. Der Observer erklärt, dass er keine Entscheidung treffen kann, da die Regelwidrigkeit in der Mitte des Punktes stattfand. Team B bekommt den Punkt zugesprochen.