

OFFIZIELLES ROUNDNET-REGELWERK DES DEUTSCHEN ROUNDNET VERBANDS



Gültig ab 27.10.2021

Überarbeitet am **19.06.2024**

Die Übersetzung und Zusammenführung der Regeln wurde im Oktober 2021 (Überarbeitung Juni 2024) vom Vorstand des Roundnet Germany e.V. vorgenommen und basiert auf dem Regelwerk der International Roundnet Federation (IRF). Stand 19.06.2024.

Trotz mehrfacher Korrektur können noch Fehler oder Abweichungen zur englischen Version der IRF vorhanden sein. Sollten solche Punkte auffallen, freuen wir uns über Verbesserungsvorschläge.

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung der Änderungen	3
Überblick	4
1. Ausrüstung und Spielfeld	5
2. Teilnehmende	6
3. Spielformat	7
4. Aufschlag	12
5. Den Ball spielen	19
6. Hinder	23
7. Verhalten der Teilnehmenden	26
8. Einen Fehler callen und Unstimmigkeiten klären	28
Offizielle Regelinterpretationen	29

Zusammenfassung der Änderungen

17.06.2024

Übernahme der Regeländerungen der International Roundnet Federation (IRF)

29.06.2023

Ergänzung einer Regelinterpretation für die Auswahl der in einem Spiel verwendeten Bälle

14.09.2022

Änderung folgender Regeln gemäß der Änderungen der IRF Regeln.

Carries (4.4.6. und 5.3.2.)

5.3.2.2. und 5.3.2.2.1. werden gestrichen

High on Serve (4.6.9.)

Zusammenfassend ist ein Führen des Balls nun immer erlaubt, sowie der Aufschlag immer hoch, auch wenn er vor der spielenden Person wieder unter Schulterhöhe fällt.

01.01.22

Kleinere grammatikalische Anpassungen, sowie die Ergänzung zum Umgang von Wandberührungen (6. Hinder).

21.10.21

Folgende Regeln wurden im Vergleich zur letzten Version der gültigen Regeln (Stand 27.05.2021) verändert und eingeführt.

Aufschlaghöhe (4.4.8, 4.5.1.3, 4.6.9)

Carries (5.3.2)

No Hit Zone (5.6)

Während die Übernahme der Aufschlaghöhe und der No Hit Zone mit dem Regelwerk der IRF übereinstimmt, haben wir uns zusätzlich dazu entschieden die Regelung zu Carries beim ersten Ballkontakt fest in das Regelwerk zu übernehmen, während diese bei der IRF noch den Status als vorläufige Regelung inne hat und erst nach weiterer Prüfung ins das offizielle Regelwerk aufgenommen werden soll.

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.

Die Verantwortung für das Fair Play liegt bei den Spieler*innen. Von allen Spieler*innen wird erwartet, dass sie die Regeln kennen - und die Integrität des Roundnet hängt davon ab, dass sich jede*r Spieler*in an die Regeln hält. Ein wettbewerbsorientiertes Spiel ist erwünscht, aber niemals auf Kosten des gegenseitigen Respekts zwischen den Wettkämpfer*innen, der Einhaltung der Regeln oder der grundlegenden Freude am Spiel.

1. Ausrüstung und Spielfeld

1.1 Ausrüstung

1.1.1 Vorschriftsmäßige Ausrüstung

Für das offizielle Turnierspiel sind von der International Roundnet Federation (IRF) zugelassene Sets und Bälle zu verwenden.

1.1.2 Set-Abmessungen

Das Set ist kreisförmig mit einem Innendurchmesser an der Oberseite von 91,4 cm und einer Höhe von 20,3 cm mit einem Netz an der Oberseite.

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 Luftdruck des Balls sollte zwischen 2000 und 3500 Pascal (0,3 - 0,5 PSI) liegen und der Umfang zwischen 29-31 cm liegen.

1.2 Spielfeld

1.2.1 Platzkomponenten

Ein Roundnet-Spielfeld besteht aus dem Set, den Aufschlaglinien, der No Hit Zone Linie und dem vorgesehenen Spielraum.

1.2.2 Spielfeldmaße

Für jedes Spielfeld wird eine Mindestgröße von 10 x 10 Metern empfohlen, es gibt jedoch keine Maximalbegrenzung. Das Roundnet-Set wird in der Mitte des Spielfeldes aufgestellt.

1.2.3 Aufschlaglinien

Ein Aufschlaglinienkreis wird 2,13m vom Rand des Sets oder 2,60m von der Mitte des Sets gezeichnet. Die vier Startpositionen beim Aufschlag sollten markiert 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 zu ziehen und die Aufschlagpositionen zu markieren.

1.2.4 No Hit Zone-Markierung

Die No Hit Zone wird durch einen Kreis mit einem Radius von 91,4cm vom Mittelpunkt des Sets markiert. 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 zu ziehen. Eine zusätzliche Markierung der No Hit Zone ist erlaubt (z.B eine Matte), solange es sicher ist und das Spielgeschehen nicht behindert.

2. Teilnehmende

2.1 Teamzusammensetzung

Ein Team besteht aus 2 Spielenden.

2.2 Ausrüstung / Kleidung

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

2.2.2 Die Spielenden dürfen alles tragen, was die Sicherheit der Spielenden nicht gefährdet oder einen unfairen Vorteil verschafft.

2.2.3 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. Zum Beispiel: Den Spielenden ist es erlaubt, Mützen zu tragen, aber es ist nicht erlaubt, die Mütze nach dem Ball zu werfen.

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

2.3 Sonstiges

Roundnet Germany behält sich das Recht vor, einen Teamnamen, ein Teamlogo, eine Trikotgrafik oder Spielbekleidung abzuändern, 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:

- 3.1.1** Das gegnerische Team schafft es nicht, den Ball legal auf das Set zurückzuspielen.
- 3.1.2** Das gegnerische Team begeht einen Regelverstoß, der einen Punktverlust zur Folge hat
- 3.1.3** Die aufschlagende Person des gegnerischen Teams begeht zwei aufeinanderfolgende Aufschlagfehler.

3.2 Wiederholung

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

- 3.2.1** Die Teams sind sich über die Rechtmäßigkeit eines Schlages nicht einig.
- 3.2.2** Die Teams sind sich über einen Regelverstoß nicht einig.
- 3.2.3** Bestimmte Arten eines Hinders treten auf, siehe Kapitel 6 für Details.
- 3.2.4** 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).
- 3.2.5** Wird ein Punkt aufgrund von Unstimmigkeiten über die Rechtmäßigkeit des Aufschlags wiederholt, so spielt die aufschlagende Person den Punkt mit der Fehlerzahl zum Zeitpunkt der Unstimmigkeit erneut. Andernfalls beginnt die aufschlagende Person mit ihrem ersten Aufschlag. Punktstand, Positionen und Aufschlagreihenfolge bleiben in allen Fällen gleich.

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 aus dem Spiel ist, definiert.

3.3.1 Wenn das aufschlagende Team einen Ballwechsel gewinnt, erhält es einen Punkt und setzt den Aufschlag fort.

3.3.2 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).

3.4.1 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 des Spiels 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 Niederlage belegt werden.

3.7 Entscheidung über Aufschlag/Annahme

3.7.1 Spiele mit einem Satz

Das Team, das einen Münzwurf oder ein Spiel "Stein, Papier, Schere" (festgelegt durch die Turnierleitung) gewinnt, darf Aufschlag/Annahme oder die Startpositionen wählen.

3.7.2 Spiele mit zwei Sätzen

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

3.7.3 Spiele mit drei Sätzen

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

3.8 Positionen

3.8.1 Die vier Spielenden beginnen mit der Aufstellung in vier Positionen um das Set herum, in einem Winkel von 90 Grad zueinander. Die jeweiligen Teampartner:innen befinden sich nebeneinander. Alle Spielenden müssen sich zu Beginn des Ballwechsels mit allen Kontaktpunkten zum Boden hinter der Aufschlaglinie befinden (Ausnahme siehe 3.8.4).

3.8.2 Die festgelegten Positionen sollten für die gesamte Dauer des Spiels verwendet werden. Die Positionen werden, wenn möglich, durch eine Linie markiert.

3.8.3 Zu Beginn eines Spiels wählt das aufschlagende Team zuerst seine 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 sich auch das annehmende Team.

3.8.4 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 Nur die dafür vorgesehene Person darf den Aufschlag annehmen.

3.8.6 Die anderen beiden Spielenden dürfen sich erst dann von ihren Positionen bewegen, sobald der Ball von der aufschlagenden Person geschlagen wurde.

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

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

3.8.9 Wenn eine nicht-annehmende oder nicht-aufschlagende Person einen Schritt macht, bevor der Ball von der aufschlagenden Person geschlagen wird, verliert sie den Punkt. In dem Fall, dass sich sowohl die nicht-annehmende als auch die nicht-aufschlagende Person bewegt, bevor der Ball von der aufschlagenden Person geschlagen wird, verliert das Team, das sich zuerst bewegt hat, den Punkt. Wenn die Verstöße gleichzeitig passieren, wird der Punkt wiederholt.

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. 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. Diese Auszeit kann immer dann genommen werden, wenn die Verletzung auftritt. 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 zurückgeholt werden. Sobald der Ball zurückgeholt und an die aufschlagende Person übergeben wurde, müssen alle Spieler*innen ihre Position einnehmen. Jede Verzögerung, bevor „Service/Aufschlag“ angesagt wird, führt zu einer Verwarnung wegen Spielverzögerung (siehe 4.5.1). Jeder weitere Verstoß gegen dieselbe Mannschaft hat zur Folge, dass (1) automatisch, falls noch verfügbar, ein reguläres Timeout genommen wird oder (2) ein Punktverlust, falls die Mannschaft kein reguläres Timeout mehr hat.

3.11 Zeit zwischen den Sätzen

Den Spielenden werden zwischen den Sätzen 3 Minuten gewährt. Die Spielenden sollten in der Nähe ihres Spielfeldes 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 wird oder von seinem ursprünglichen Zustand abweicht (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 sich die Spielenden für den nächsten Punkt aufstellen. Während ein Punkt ausgespielt wird, sollten die Spielenden trotz natürlicher Bewegung der Ausrüstung weiterspielen. Wenn die

Ausrüstung allerdings unbespielbar wird (das Netz reißt, der Ball platzt, etc.) sollte der Punkt gestoppt und unter Zurücksetzen aller Fehler wiederholt werden.

3.13 Außergewöhnliche Unterbrechungen

3.13.1 Verletzung

Im Falle einer Verletzung wird das Spiel unterbrochen. Sobald die spielende Person versorgt wird (falls vorhanden), hat sie 5 Minuten Zeit, um das Spiel wiederaufzunehmen. 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 pausiert. 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" (festgelegt von der Turnierleitung) 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 Wenn der Punktestand eines Teams gerade ist, befindet sich die aufschlagende Person rechts. Bei einem ungeraden Punktestand 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.

4.2.2 Reihenfolge in einem neuen Satz

Der in 4.2.1 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 auf die andere Person des gegnerischen Teams.

4.4 Charakteristiken des Aufschlag

4.4.1 Vor dem Aufschlag müssen sich alle Kontaktpunkte zum Boden der aufschlagenden Person hinter der 2,13m Aufschlaglinie befinden.

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

4.4.3 Mindestens ein Fuß muss denselben singulären Kontaktpunkt mit dem Boden beibehalten, bis der Ball das Netz berührt.

4.4.4 Das Verschieben oder Ziehen eines Fußes auf dem Boden zu jedem Zeitpunkt, bevor der Ball das Netz berührt, ist ein Verstoß.

4.4.5 Die aufschlagende Person darf einen Schritt in jede Richtung machen.

4.4.5.1. Ein Schritt wird in dem Moment eingeleitet, in dem ein Fuß keinen Kontakt mehr mit dem Boden hat.

4.4.5.2. Sobald der Schrittfuß wieder den Boden berührt, muss er denselben einzelnen Kontaktpunkt auf dem Boden etablieren und beibehalten, bis der Ball das Netz berührt.

4.4.6 Der Ball muss sich mindestens 10cm vom Abwurfpunkt bewegen, bevor er geschlagen wird.

4.4.7 Während der gesamten Aufschlagbewegung darf der Ball nicht gefangen werden.

4.4.7.1. Der Ball gilt als gefangen, wenn er auf irgendeinem Körperteil des Spielenden zur Ruhe kommt.

4.4.8 Aufschläge dürfen nicht höher als die Schulter der annehmenden Person ausgeführt werden, wenn sich diese im athletischen Stand befindet (siehe 4.5.1.2 und 4.6.8).

4.5 Ausführung des Aufschlags

4.5.1 Der Aufschlag erfolgt in vier Schritten: (1) Die aufschlagende Person verkündet der annehmenden Person den Punktestand, wobei sie den Punktestand des aufschlagenden Teams vor dem des annehmenden Teams platziert und dann die Aufschlagnummer („Erster“ oder „Zweiter“) nennt. (2) Die annehmende Person muss die Spielbereitschaft innerhalb von drei Sekunden verbal bestätigen. (3) Die aufschlagende Person muss innerhalb von drei Sekunden „Aufschlag/Service“ ansagen. (4) Die aufschlagende Person darf mit ihrer Aufschlagbewegung beginnen und hat fünf Sekunden Zeit, den Ball anzuwerfen. Jede Verzögerung dieses Vorgangs wird als Spielverzögerung geahndet (siehe 3.10).

4.5.1.1 Ein falsch angesagter Punktestand darf von jedem*r Spieler*in erkannt werden, um den Prozess des Aufschlags zu unterbrechen, bevor die aufschlagende Person „Aufschlag/Service“ ansagt.

4.5.1.2 Positionen und Restriktionen während des Prozesses des Aufschlags

4.5.1.2.1 Aufschlagende Person: Die aufschlagende Person darf, nachdem sie den Punktestand angesagt hat, erst dann einen Schritt machen, sobald sie „Aufschlag/Service“ angesagt hat.

4.5.1.2.2 Teampartner*in aufschlagende Person: Nachdem die aufschlagende Person den Punktestand verkündet hat, darf ihr Teammitglied erst dann einen Schritt machen, sobald der Aufschlag geschlagen wurde.

4.5.1.2.3 Annehmende Person: Der athletische Stand (d.h. Schulterhöhe) der annehmenden Person wird bei der Bestätigung der Spielbereitschaft etabliert.

4.5.1.2.3.1 Der athletische Stand der annehmenden Person bestimmt ihre Schulterhöhe. Ein athletischer Stand wird durch die Eigenschaft definiert, sich schnell seitlich bewegen zu können und besteht aus den Komponenten gebeugter Knie (nicht tiefer als 90 Grad), Füßen, die etwas weiter als schulterbreit auseinander stehen, und der Brust über den Füßen positioniert.

4.5.1.2.3.2 Erfüllt die annehmende Person nicht die Definition eines athletischen Stands und hat somit eine niedrigere Schulterhöhe zur Folge, muss sie darauf hingewiesen werden, bevor die aufschlagende Person den Aufschlag/Service verkündet. Nach dem Hinweis muss die annehmende Person ihre Haltung in eine zulässige Position korrigieren. Korrigiert sie ihre Haltung nicht, wird sie mit einer Spielverzögerung bestraft (siehe 3.10). Sobald die annehmende Person ihre Spielbereitschaft bestätigt hat, kann sie ihre Haltung auf Wunsch wieder absenken.

4.5.1.2.4 Teampartner*in annehmende Person: Nachdem die annehmende Person ihre Spielbereitschaft bestätigt hat, darf ihr Teammitglied erst dann einen Schritt machen, sobald der Aufschlag geschlagen wurde.

4.5.2 Die aufschlagende Person erhält zwei Versuche, einen legalen Aufschlag zu schlagen.

4.5.2.1 Wenn die aufschlagende Person einen Aufschlagfehler begeht, dürfen nur Personen des annehmenden Teams bis zum eigenen zweiten Ballkontakt, zum Wechsel des Ballbesitzes oder bis unmittelbar nachdem der Ball "tot" ist (d. h. innerhalb von ca. 3 Sekunden), "Fehler" 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 Wenn zunächst ein Aufschlagfehler des aufschlagenden Teams und dann ein Regelverstoß 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 Regelverstoß des annehmenden Teams.

4.5.2.2 Das annehmende Team kann entscheiden, trotz eines Aufschlagfehlers, welcher nicht aktiv durch einen Observer geallt wurde, weiterzuspielen. Allerdings darf in den Fällen 4.6.10 - 4.6.13 niemals weitergespielt werden. 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 Der Ball wird geschlagen, bevor er sich 10 cm vom Abwurfpunkt entfernt hat.

4.6.2 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 Momentums der Schlagbewegung – mit einem Körperteil die Linie oder die Innenfläche der Aufschlagzone. Dies beinhaltet die Berührung einer anderen spielenden Person, die sich auf oder innerhalb der Aufschlagzone befindet.

4.6.2.1 Es ist auch dann ein Fehler, wenn der Ballwechsel bereits beendet ist, bevor die aufschlagende Person einen Kontakt auf oder innerhalb des Aufschlagkreises hat.

4.6.2.2 Die aufschlagende Person darf einen Kontakt auf oder innerhalb des Aufschlagkreises herstellen, sobald sie gezeigt hat, dass das Momentum des Aufschlags zum Stillstand gekommen ist und sie die Körperbeherrschung wiedererlangt hat.

4.6.3 Der Ball wird gefangen. Siehe 5.3.2.

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

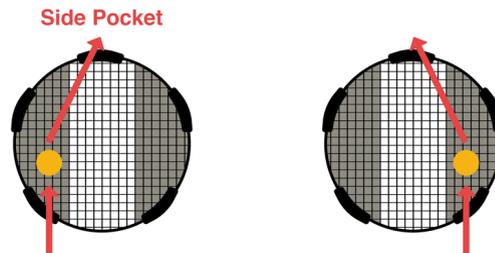
4.6.5 Nach einem Schritt hält die aufschlagende Person nicht den neuen Kontaktpunkt mit dem Boden bis der Ball das Netz berührt.

4.6.6 Der Ball trifft direkt den Rahmen oder die Füße des Sets.

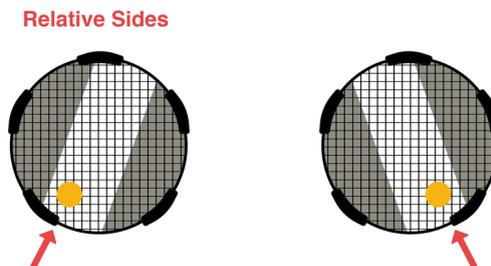
4.6.7 Side Pockets

4.6.7.1 Side Pocket - Die horizontale Flugbahn des Balls ändert sich nach dem Auftreffen in einem seitlichen Drittel des Netzes, relativ parallel zur Flugkurve des Balles, in die gegenüberliegende Richtung.

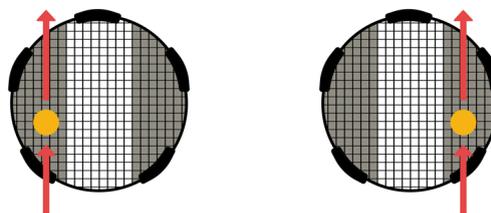
4.6.7.1.1 Ein Ball ist eine Pocket, wenn er das linke Drittel des Netzes trifft und sich nach rechts bewegt, oder das rechte Drittel des Netzes trifft und sich nach links bewegt.

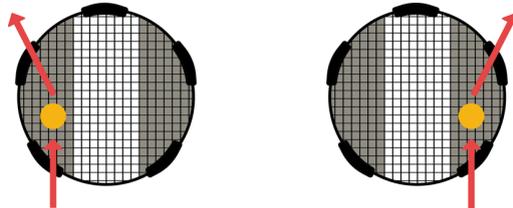


4.6.7.1.2 Die linke und rechte Seite des Netzes werden durch eine Mittellinie, die parallel zum horizontalen Eintrittswinkel des Balles verläuft, definiert.



4.6.7.1.3 Ein Ball der in den Side Pocket Bereich auftritt und sich nicht in die gegenüberliegende Richtung bewegt, ist legal.





4.6.8 Der Ball bewegt sich nicht nach vorne, nachdem er im hinteren Drittel des Netzes aufgetroffen ist. Jeder Teil des Balls muss jenseits des am weitesten entfernten Punktes des Sets, relativ zum horizontalen Eintrittswinkel des Balls landen.

4.6.8.1 Ein Ball, der das Netz im hinteren Drittel des Netzes verlässt und sich seitlich bewegt ist legal, solange er nicht die seitlichen Bereiche des Netzes berührt.

4.6.9 Von dem Moment an, in dem der Ball das Netz berührt, bis zu dem Moment, in dem er die annehmende Person passiert oder von dieser berührt wird (je nachdem, was zuerst geschieht), befindet sich jeder Teil des Balls zu einem Zeitpunkt über dem höchsten Punkt der Schultern der annehmenden Person. Wenn die annehmende Person, nach der Erklärung der Spielbereitschaft, die Schulter absenkt, wird die Schulterhöhe am ursprünglichen athletischen Stand bemessen. Wenn die annehmende Person, nach der Erklärung der Spielbereitschaft, die Schulter anhebt, wird die Schulterhöhe an der neuen Position bemessen.

4.6.9.1 Der Ball passiert die annehmende Person, wenn er die Ebene senkrecht zur Linie zwischen der Position der annehmenden Person und dem Mittelpunkt des Netzes durchbricht.

4.6.10 Der Ball verfehlt das Set komplett.

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

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

4.6.13 Der Ball wird geworfen und nicht geschlagen. Sobald der Ball losgelassen wird, zählt ein Fallenlassen auf den Boden, Fangen oder Schwingen und Verpassen eines geworfenen Balls als Fehler.

4.6.14 Die aufschlagende Person wirft den Ball nicht innerhalb von fünf Sekunden nach der Ansage des "Aufschlag/Service" an.

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 Ein Aufschlagfehler tritt auf und/oder wird vom annehmenden Team oder einem Observer gefällt.

5.1.2 Ein Regelverstoß tritt auf und/oder wird von einem beliebigen Team oder einem Observer gefällt.

5.2 Schlagen des Balls

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

5.2.2 Ein Team darf maximal 3 Kontakte alternierend zwischen den Spielenden ausführen, um den Ball auf das Set zurückzuspielen.

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 Teampartner:innen den Ball gleichzeitig berühren, wird dies als zwei Kontakte gezählt. Beide Spieler:innen dürfen den anschließenden Kontakt ausführen, sofern sie als Team nicht bereits alle drei Kontakte verbraucht haben.

5.3 Merkmale eines Ballkontakts

5.3.1 Der Ball darf mit jedem Teil des Körpers berührt werden.

5.3.2 Der Ball darf nicht gefangen werden.

5.3.2.1 Ein Fangen des Balls liegt vor, wenn der Ball auf einem Körperteil eines/r Spielenden vollständig zur Ruhe kommt.

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

5.3.4 Beim ersten Kontakt eines Ballbesitzes darf der Ball verschiedene Körperteile berühren, vorausgesetzt, die Kontakte finden gleichzeitig statt.

5.3.5 Beim ersten Kontakt eines Ballbesitzes darf der Ball verschiedene Körperteile nacheinander berühren, vorausgesetzt, die Berührungen finden innerhalb einer Bewegung statt. Die spielende Person darf aufeinanderfolgende Kontakte an der gleichen Hand (z. B. Handfläche und Finger) haben, solange dies nicht in einem Fangen oder Werfen resultiert. Diese aufeinanderfolgenden Berührungen zählen als ein Kontakt.

5.3.6 Nach dem ersten Kontakt eines Ballbesitzes darf die spielende Person, den Ball ein weiteres Mal spielen, solange die erste Berührung stattfand, bevor der Ball eine abwärts gerichtete Flugbahn begonnen hat. Diese Aktion wird als zweiter Kontakt gewertet.

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

5.3.6.2 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 gefangen oder geführt (Ausnahme siehe 5.3.2.2.1)

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 dies zu einem Punktverlust für das angreifende Team, wenn:

5.5.1.1 Der Ball irgendeinen Teil des Bodens berührt.

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

5.5.1.3 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 Der Ball verlässt das Netz nie.

5.5.2 Pocket

Während eines Ballwechsels ist jeder Schlag, der die Flugbahn des Balls aufgrund der Nähe des Balls zum Rahmen verändert, ohne den Rahmen zu berühren (genannt Pocket), legal. Für Pockets beim Aufschlag siehe Regel 4.6.7.

5.5.3 Roll-Up

Ein Schlag, bei dem der Ball vollständig auf dem Netz landet und anschließend gegen den Rahmen rollt, und das Netz dann verlässt (genannt Roll-Up), ist legal.

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 Eine verteidigende Person versucht den Ball außer der Reihe zu spielen.

5.5.5.2 Die angreifende Person schlägt den Ball so auf das Netz, dass dieser anschließend sie selbst oder die andere Person aus dem angreifenden Team trifft (beinhaltet Aufschläge).

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

5.6 No Hit Zone

5.6.1 Der Bereich in einem Radius von 90cm um den Mittelpunkt des Sets ist die No Hit Zone. Die finale Ballberührung jedes Ballbesitzes muss außerhalb dieses Bereichs initiiert werden.

5.6.2 Das angreifende Team verliert einen Punkt, wenn die angreifende Person während Ausführung der letzten Ballberührung des Ballbesitzes auf oder innerhalb der No Hit Zone Kontakt hat. Dies beinhaltet den Kontakt zu einer spielenden Person, die sich auf oder innerhalb der No Hit Zone befindet (dies bedeutet, dass die angreifende Person keine andere Person innerhalb der No Hit Zone nutzen darf, um ihre Körperkontrolle wiederzuerlangen.

5.6.2.1 Die Schlagbewegung beinhaltet den Schwung, den Durchschwung und das Momentum der Schlagbewegung.

5.6.2.2 Es führt zu einem Punktverlust, wenn das Momentum der spielenden Person zu einem Kontakt mit allem innerhalb der No Hit Zone inklusive einer anderen Person in dieser führt.

5.6.2.2.1 Kann der/die Spieler*in die No Hit Zone aufgrund der Nähe eines Gegenspielers nicht vermeiden, geht der Hinder (Kapitel 6) durch die verteidigende Person dem No Hit Zone-Verstoß durch die angreifende Person voraus. Wenn keine der verteidigenden Personen eine Chance zum Return gehabt hätte, erhält das Team der angreifenden Person den Punkt, auch wenn der Hinder unvermeidbar ist.

5.6.2.3 Es führt auch dann zu einem Punktverlust, wenn der Ball bereits für tot erklärt wurde bevor die spielende Person einen Kontakt auf oder in der No Hit Zone hat.

5.6.2.4 Die angreifende Person darf erst dann Kontakt innerhalb der No Hit Zone haben, wenn sie gezeigt hat, dass das Momentum der Aktion beendet ist und die Körperkontrolle wiedererlangt wurde.

5.6.2.5 Wenn unbeabsichtigt Ausrüstungsgegenstände vom Körper einer spielenden Person fallen und in der No Hit Zone landen, ist dies

kein Regelverstoß. Zum Beispiel: Eine Mütze fällt auf den Boden und landet in der No Hit Zone.

5.6.3 Wenn eine spielende Person die No Hit Zone aus irgendeinem Grund berührt, darf sie die finale Ballberührung des Ballbesitzes nicht ausführen, bis beide Füße vollständig Kontakt mit der Spielfläche außerhalb der No Hit Zone hergestellt haben.

5.6.4 Eine spielende Person darf die No Hit Zone jederzeit betreten, sofern sie nicht den finalen Ballkontakt des Ballbesitzes ausführt.

5.7 Kontakt mit dem Set

Jeder Kontakt mit dem Set durch eine spielende Person (Rahmen, Füße oder Netz) während eines Ballwechsels führt zu einem "Set-Kontakt-Regelverstoß" und einem Punktverlust für dieses Team. Dies beinhaltet den Kontakt durch Ausrüstung, die eine spielende Person verloren hat.

5.7.1 Wenn eine natürliche Bewegung der Ausrüstung das Set in eine spielende Person schiebt, wird dieser Kontakt nicht als Regelverstoß gewertet und der Punkt sollte ausgespielt werden.

6. Hinder

6.1

Die Spielenden, die an der Reihe sind, den Ball zu spielen, haben Anspruch auf die Freiheit von Beeinträchtigungen durch das gegnerische Team.

6.1.1 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

Um einen Hinder zu vermeiden, müssen Spielende, die den Ball nicht spielen, alle Anstrengungen unternehmen, um den anderen Spielenden Folgendes zu gewähren:

6.2.1 Ungehinderter, direkter Zugang zum Ball, nach der Beendigung eines angemessenen Durchschwingens.

6.2.2 Freiraum, um den Ball mit einem angemessenen Schwung zu treffen.

6.2.2.1 Um die Sicherheit der angreifenden Person zu gewährleisten, wenn sie sich in Armreichweite des Netzes befindet, darf das verteidigende Team nicht in den imaginären Zylinder aufsteigend vom Rand des Netzes eindringen. Wenn sie es tun, führt dies zu einem Punkt für das angreifende Team. Das gegnerische Team darf in den Zylinder eindringen, um den Ball zu spielen, nachdem der Durchschwung der angreifenden Person beendet ist.

6.2.2.2 Der follow-through einer spielenden Person kann zur Störung einer gegnerischen Person führen, wenn diese an der Reihe ist, den Ball zu spielen. Bewegt sich ein*e Spieler*in in die Richtung seines/ihrer Schlags und verursacht dadurch eine unmittelbare Störung, kann eine Wiederholung gegeben werden (siehe 6.7).

6.3

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 zu erfüllen.

6.4

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

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

6.5

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

6.5.1 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 Es gab eine Störung, aber es besteht keine Möglichkeit zum Return - allerdings wird dem behinderten Spieler im Zweifelsfall Glauben geschenkt, ob ein Return möglich gewesen wäre.

6.5.2.1. Ob die spielende Person alle Anstrengungen unternommen hat, um den Ball (ohne gefährlichen Körperkontakt) zu erreichen, ist ein signifikanter Faktor bei der Bestimmung, ob sie eine Möglichkeit auf

einen Return gehabt hätte. In jeder fraglichen Situation sollte die Sicherheit der Spielenden an erster Stelle stehen.

6.5.3 Die spielende Person hat über den Zeitpunkt des Hinders hinaus weitergespielt.

6.5.4 Die spielende Person hat den Hinder selbst verursacht, während sie sich auf einer indirekten Route zum Ball bewegt hat, während der/die Gegner*in direkten Zugang ermöglicht 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 spielende 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 und beginnt sich in diese Richtung zu bewegen. Da sie falsch antizipiert hat, ändert sie die Richtung und befindet sich so im Weg der gegnerischen Person. Wenn die Person hinreichend demonstriert, dass sie den Ball gut berührt hätte, bestimmen 6.6 - 6.7 das Ergebnis des Hinders.

6.6

Das behinderte Team erhält einen Punkt, wenn es einen Hinder gab, die das gegnerische Team nicht mit allen Kräften vermieden hat und die angreifende Person eine Chance auf einen Return hatte.

6.7

Das behinderte Team erhält eine Wiederholung, wenn es eine Störung gab, die das gegnerische Team mit allen Mitteln zu vermeiden versuchte und die angreifende Person eine Chance auf einen Return hatte.

6.7.1 Eventuelle Fehler werden zurückgesetzt.

Regelinterpretation: *Beim Spiel in der Halle wird eine Wiederholung gespielt, wenn die Wand den ungestörten Zugang zum Ball verhindert hat. Auch hier muss der Ball theoretisch ohne Wand erreichbar sein und es muss ein signifikanter Aufwand betrieben worden sein, den Ball bestmöglich zu erreichen. Ein Abprallen des Balls von der Wand und ein darauf folgendes Weiterführen des Spiels ist nicht erlaubt.*

7. Verhalten der Teilnehmenden

7.1 Sportliches Verhalten

7.1.1 Alle Teilnehmenden akzeptieren die offiziellen Regeln des Deutschen Roundnet Verbands Roundnet Germany e. V. und halten sie ein.

7.1.2 Die Teilnehmenden müssen mit Integrität spielen. 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 unmittelbar zu melden (Ausnahme 4.5.2.1).

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

7.1.4 Die Teilnehmenden müssen Handlungen oder Verhaltensweisen unterlassen, die darauf abzielen, die Entscheidungen der Observer zu beeinflussen.

7.1.5 Die Teilnehmenden müssen sich an die Zeitbeschränkungen halten. Siehe 3.10 und 3.11

7.2 Fair Play

Die Teilnehmenden müssen sich respektvoll und höflich im Sinne des Fair Play verhalten, 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 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 Spiel wird mit einer Verwarnung durch die Observer oder die Turnierleitung geahndet.

7.4.2 Strafe

Das zweite unhöfliche Verhalten derselben Person im selben Spiel oder das erste beleidigende Verhalten wird mit einem dem gegnerischen Team zugesprochenen Punkt durch die Observer oder die Turnierleitung geahndet.

7.4.3 Disqualifikation

Das dritte unhöfliche oder das zweite beleidigende Verhalten derselben Person im selben Spiel wird mit einer Turnier-Disqualifikation durch die Observer oder die Turnierleitung geahndet. Der erste körperliche Angriff oder die erste implizite oder angedrohte Aggression wird mit einer Turnier-Disqualifikation durch die Observer oder die Turnierleitung geahndet.

7.5 Fehlverhalten vor und zwischen Sätzen/Spielen

Jegliches Fehlverhalten, das vor, zwischen oder nach Sätzen/Spielen auftritt, wird gemäß Regel 7.4 sanktioniert und verhängte Sanktionen gelten für die folgenden Sätze. 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 verwarnet. Sanktionen beginnen dann auf dem Level einer Strafe.

8. Einen Fehler callen und Unstimmigkeiten klären

8.1 Aufschlagfehler callen

Siehe 4.5.2.1.

8.2 Schlag- und Spielverstöße

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

8.3 Hinder-Calls

Hinder müssen sofort nach ihrem Auftreten gecallt/angesagt werden, indem "Hinder" gerufen und das Spiel unterbrochen wird.

8.4 Unstimmigkeiten

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

Offizielle Regelinterpretationen

Auswahl der in einem Spiel verwendeten Bälle (in Anlehnung an 1.1.4 Aufpumpen des Balls)

Um eine Gleichbehandlung aller Spielenden zu erreichen, ist diese Regel unter den derzeit herrschenden schwankenden Materialbeschaffungen, bei Bällen folgendermaßen umzusetzen:

Alle Bälle sollten während eines Spiels und des gesamten Turniers die gleiche Marke und das gleiche Modell haben. Die Spielenden müssen die zur Verfügung gestellten und genehmigten Bälle verwenden und sollten nicht ihre eigenen Bälle verwenden, es sei denn, alle Spielenden einigen sich für ein Spiel anderweitig.

Beide Teams einigen sich zu Beginn des Spiels auf Bälle, mit denen gespielt werden soll. Beide Teams müssen diesen zustimmen. Sollte während des Spiels ein Ball getauscht werden müssen, kann jede*r Spieler*in darum bitten, den neuen Ball vor Beginn des Punktes zu inspizieren und, falls nötig, zu besprechen, ihn vom Spiel auszuschließen. Wenn ein Ball, der von den Teams vor Spielbeginn genehmigt wurde, in irgendeiner Weise verändert oder angepasst wird, haben alle Spielenden das Recht, den Ball zu überprüfen, bevor er erneut ins Spiel gebracht wird und ihn bei Ablehnung eines Teams auszuschließen.

Kann keine Einigung zwischen den Spielenden erzielt werden, entscheiden in nächster Instanz die Observer und in letzter Instanz die Turnierleitung.

Anmerkung: In Anlehnung an die [Technische Direktive der International Roundnet Federation \(IRF\) vom 26. Juni 2023](#)