

Spielregeln für Speedplay

1. Spielgedanke

Zwei Mannschaften von maximal 5 und **mindestens 4 Spielern** stehen sich in zwei Feldern von je 9x9 m gegenüber, die durch ein Volleyballnetz über der Mittellinie getrennt sind. Der Ball wird durch die Aufgabe ins Spiel gebracht und muss im Fluge innerhalb einer Mannschaft so zugespielt werden, dass er spätestens nach der dritten Berührung zum Gegner fliegt. Dabei dürfen höchstens drei Spieler nur einmal den Ball berühren.

Jede Mannschaft versucht, den Ball so in das gegnerische Feld zu spielen, dass er dort nur fehlerhaft angenommen werden kann. Eine Mannschaft verliert das Angaberecht an den Gegner, wenn sie einen Fehler macht.

Immer dann, wenn eine Mannschaft das Angaberecht gewinnt, wechseln ihre Spieler die Plätze im Uhrzeigersinn so, dass jeder Spieler den Platz seines Nebenmannes einnimmt. Auf diese Weise werden sie im Laufe des Spiels gleichmäßig auf allen Positionen eingesetzt und an Angriff und Abwehr beteiligt.

Nach jedem Überspielen des Netzes in das gegnerische Feld müssen die Spieler ihre Ausgangsposition wieder einnehmen. Erfolgt dies nicht, wird es als Fehler gewertet.

2. Mannschaftszusammensetzung

Mannschaftspunktzahl gemäß der gültigen DBS-Tabelle.

Verlust der Beine oder Teilverlust der Beine muss durch eine Prothese ausgeglichen werden.

Mit dem Gesundheitspass muss die „Sporttauglichkeit“ bestätigt werden.

Mixed Mannschaften sind erlaubt.

Spielgemeinschaften werden nach den Ordnungen des DBS geregelt.

Es können auch Mannschaften ohne Schadensbild spielen, werden aber bei Landesmeisterschaften separat gewertet.

Die Verwendung der männlichen Begriffe (z.B. Spieler, Schiedsrichter, Turnierleiter usw.) gelten auch für weibliche Personen.

3. Spielregeln

3.1 Spielfeld

3.1.1 Das Spielfeld ist eine 18x9 m große Fläche.

3.1.2 Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in 2 Felder geteilt.

3.1.3 In jeder Spielfeldhälfte wird in 3m Entfernung parallel zur Mittellinie eine Linie gezogen. Sie begrenzt die Angriffszone nach hinten und heißt Angriffslinie. Die Angriffszone ist durch die Mittellinie und die Angriffslinie gekennzeichnet und abgegrenzt.

3.1.4 Grenzlinien (Grund und Seitenlinien) Mittel- und Angabelinien sind auf dem Boden sichtbar zu markieren. Die Grenzlinien gehören zum Spielfeld. Ein Ball, der **mit seinem größten Umfang** diese Linien berührt ist im Feld.

3.1.5 Über der Mittellinie ist ein Volleyballnetz zu spannen mit einer oberen Kantenhöhe von **2,2 m. In der Mitte kann das Netz mit einer Toleranz von 3 cm durchhängen.** Stehen die Pfosten außerhalb der Schnittpunkte, sind die Schnittpunkte mit Streifen von 25cm Länge kenntlich zu machen **und Antennen seitlich am Netz anzubringen.**

3.2 Ball und Wahl

3.2.1 Der Ball ist ein Hohlball aus Kunststoff. Er muss rund und prall aufgepumpt sein.

3.2.2 Das Spielgerät ist ein Schlagkörper aus Kunststoff, der prall aufgepumpt sein muss.

3.2.3 Wird das Spielgerät während des Ballwechsels beschädigt (z.B. Schaftbruch), wird durch den Schiedsrichter das Spiel unterbrochen. Nach Auswechseln des Spielgerätes beginnt der Spielvorgang mit der letzten Angabe ohne Wertung. Die dadurch verlorene Zeit muss in der Halbzeit nachgespielt werden, in der das Spiel unterbrochen war.

3.2.4 Für Wettspiele hat jede Mannschaft einen spielfähigen Ball zu stellen. Legt eine Mannschaft bei Spielbeginn keinen Ball vor, so hat sie die Ballwahl für das ganze Spiel verwirkt.

3.2.5 Der Schiedsrichter entscheidet, ob der Ball den Anforderungen entspricht.

3.2.6 Vor Spielbeginn wird gelost. Der Gewinner entscheidet sich für Ballwahl und 1. Angabe oder Spielfeldseite. Nach der Halbzeit wechseln Ballwahl und 1. Angabe sowie die Spielfeldseite.

3.3 Mannschaft

3.3.1 Eine Mannschaft besteht aus maximal 5 und **mindestens 4** Stammspielern und höchstens 2 Auswechselspielern. Die **4/5** Spieler müssen während der ganzen Spielzeit im Spielfeld sein. Die Zahl der Spieler darf nicht unter- bzw. **überschritten** werden. Mannschaften, die bei Spielbeginn nicht oder nicht komplett antreten verlieren das Spiel.

3.3.2 Zu Beginn einer jeden Halbzeit können sich die Mannschaften auf allen Positionen neu aufstellen.

3.3.3 Der Spielerwechsel ist dem Schiedsrichter anzuzeigen. **Das Schadensbild der Mannschaft muss gewahrt bleiben.** Der Platz des vom Spielfeld gehenden Spielers muss von dem Auswechselspieler eingenommen werden.

3.3.4 Die 2 vorderen Spieler heißen Netz- oder Angriffsspieler. Die **2 bzw. 3** hinteren Spieler heißen Grund- oder Abwehrspieler. Ein Grundspieler darf den Ball nicht aus der Angriffszone über das Netz spielen, wenn er ihn oberhalb der Netzkante berührt (Schmetterball). Aus dem Raum hinter der Angriffszone darf er den Ball ohne Einschränkung hinüberspielen.

3.3.5 Vor Spielbeginn sind durch die Mannschaftsführer die in diesem Spiel zum Einsatz kommenden Spieler und Ersatzspieler auf dem Spielprotokoll zu vermerken.

3.3.6 In jedem Spiel können 2 Spieler einer Mannschaft ausgewechselt werden. Sie müssen zu den unter 3.3.1 genannten Auswechselspielern gehören.

3.3.7 Ein Auswechseln ist nur bei eigener Angabe oder in der Halbzeit möglich.

3.3.8 Wenn ein Spieler wegen Verletzung ausscheidet, ist der Spielerwechsel sofort nach dem Ausscheiden vorzunehmen.

3.3.9

Ausgeschlossene Spieler dürfen im selben Spiel nicht ersetzt und nicht mehr eingesetzt werden. 3.3.10 Jeder Spielerwechsel ist erst dann möglich, wenn er vom Protokollführer angeschrieben und dem Schiedsrichter deutlich angezeigt wurde. Regelwidriges Auswechseln wird als Fehler gewertet.

3.3.11 Die Mannschaftspunktzahl darf auch nach einem Spielerwechsel nicht unterschritten werden.

3.3.12 Verstöße gegen die Regel 3.3.1, 3.3.3, 3.3.5, 3.3.9 führen zum Abbruch des Spiels (Wertung siehe Ordnung des DBS). Verstöße gegen die Regel 3.3.4, 3.3.7 und 3.3.8 werden als Fehler gewertet.

3.4 Spielzeit

3.4.1 Die Spielzeit beträgt 2x7 Minuten. Die durch Unterbrechungen verlorene Zeit muss in der Halbzeit nachgeholt werden, in der das Spiel unterbrochen wurde.

3.4.2 Bei Punktgleichheit **oder Entscheidungsspielen** der Mannschaften gilt die Turnierordnung des DBS.

3.6 Spielgang

3.6.1 Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem ersten darauf folgenden Fehler. **Die Mannschaft die einen Gutpunkt erzielt hat solange Angaberecht bis ihr ein Fehler unterläuft.**

3.6.2 Nur der während eines Spielganges gemachte Fehler zählt. Der Spielgang endet mit diesem Fehler.

3.6.3 Jeder Spielgang wird durch Pfiff des Schiedsrichters freigegeben.

3.6.4 Punkten kann jedes Team, ob es Aufschlag hat oder nicht. Jeder Fehler bedeutet einen Punkt.

3.6.5 Berührungen der Befestigungen/Verankerungen oder eines außerhalb der Schnittpunkte stehenden Pfostens durch den Spieler gelten nicht als Fehler.

3.6.6 Jeder Ball, der während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes auf den Boden fällt, bringt der Mannschaft einen Fehler, die den Ball zuletzt berührt hat.

3.6.7 Treffen je ein Spieler beider Mannschaften gleichzeitig den Ball über dem Netz (Pressschlag) und fällt der Ball danach außerhalb des Spielfeldes auf den Boden, gegen die Hallendecke, den Pfosten oder die Wand so gilt das nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt. Fällt er nach dem Pressschlag ohne oder mit Netzberührung in ein Feld, so muss sofort weitergespielt werden und es stehen der betreffenden Mannschaft wieder 3 Schläge zu.

3.6.8 Ist der Ball beim Versuch ihn zuzuspielen oder zurückzuschlagen über die Begrenzungslinien des Eigenfeldes geflogen, so darf er weitergespielt werden, solange er den Boden nicht berührt hat. Der Ball kann sowohl zugespielt, als auch zurückgeschlagen werden.

3.6.9 Wird ein Spieler durch einen Gegenspieler behindert, so bringt das der benachteiligten Mannschaft einen Gutpunkt.

3.6.10 Wird ein Spieler oder ein Spielvorgang durch Zuschauer oder ein Hindernis innerhalb des Spielfeldes oder Auslaufes behindert, so gilt dies nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt.

3.6.11 Tritt ein Fehler durch eine Behinderung eigener Spieler, Auswechselspieler oder Betreuer ein, so gilt das als Fehler für die eigene Mannschaft.

3.6.12 Während eines Spielganges darf der Ball die Hallenwände einschließlich der an den Wänden befestigten Geräte nicht berühren. (Fehler)

3.6.13 Während eines Spielganges darf der Ball beim Zuspiel im eigenen Spielfeld die Hallendecke in der eigenen Hallenhälfte und die daran befestigten Geräte berühren (kein Fehler).

3.6.14 Während eines Spielganges darf der Ball beim Rückspiel in das Gegenfeld die Hallendecke und die daran befestigten Geräte nicht berühren (Fehler).

3.6.15 Berührt der Ball ein Körperteil eines Spielers, zählt dies als Fehler. Es zählt nicht als Fehler wenn der Ball vorher außerhalb der Begrenzungslinien aufgekommen ist.

3.7 Angabe

3.7.1 Die Angabe ist das Hineinspielen des Balls aus dem Angaberaum über das Netz in das Feld des Gegners. Sie wird vom rechten Grundspieler ausgeführt.

3.7.2 Als Angaberaum wird die verlängerte rechte Seitenlinie und eine 2 m davon entfernte Begrenzungslinie (beide 50 cm lang) gekennzeichnet. Der Angaberaum wird hinter dem Platz des rechten Grundspielers gekennzeichnet. (siehe Zeichnung, muss noch erstellt werden)

Eine Ausnahmeregelung kann für schwächere Spieler nach Absprache aller Mannschaften vor Spielbeginn getroffen werden, indem sie einen Schritt in das Feld machen dürfen..

3.7.3 Der Ball muss bei der Angabe frei und ohne Netz- bzw. **Deckenberührung** in das gegnerische Spielfeld geschlagen werden. Im weiteren Spielverlauf zählt die Netzberührung **des Balles** nicht als Fehler.

3.7.4 Der Schiedsrichter gibt erst dann den Ball zur Angabe frei, wenn der anschlagende Spieler im Angaberaum spielbereit (im Ballbesitz) ist und die Mannschaften sich in ihren Feldern aufgestellt haben.

3.7.5 Wird bei der Angabe der in der Luft befindliche Ball nicht getroffen oder wieder aufgefangen oder fällt er ohne Schlag auf den Boden, gilt dies als Fehler.

3.7.6 Die Angabe muss innerhalb von 5 Sekunden nach dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführt sein. Wird die Angabe vor dem Pfiff ausgeführt, so ist sie ungültig und muss wiederholt werden

3.7.7 Wird der Ball nicht innerhalb von 5 Sekunden gespielt gilt dies als Fehler.

3.7.8 Befindet sich der Ball im Spielfeld der Gegenmannschaft und wird nicht innerhalb von 5 Sekunden bei der zur Angabe berechtigten Mannschaft übergeben, wird dies als Verzögerung angesehen und als Fehler der Gegenmannschaft gewertet.

3.7.9 Gibt eine zur Angabe nicht berechnigte Mannschaft den Ball an, zählt dies als Fehler.

3.7.10 Die Angabe ist ausgeführt, wenn der Ball geschlagen (berührt) worden ist. Der Spieler muss sich im Augenblick der Ballberührung hinter der Grundlinie (**Berührung der Grundlinie oder Begrenzungslinien des Angaberaumes = Fehler**) und zwischen den seitlichen Begrenzungslinien des Angaberaumes befinden. Nach der Angabe (**verlassen des Balles vom Schläger**) darf er das Spielfeld sofort betreten.

3.7.11 Unter Schlag wird die kurze Berührung des Balles mit dem Schläger verstanden.

3.7.12 Die Angabe kann aus dem Stand, Gehen, Laufen oder Springen ausgeführt werden.

3.7.13 Kein Spieler darf das Gegenfeld sowohl während des Spieles als auch bei der Angabe betreten.

3.7.14 Bei der Angabe müssen beide Mannschaften innerhalb ihres Spielfeldes stehen.

3.8 Rückschlag und Zuspiel

3.8.1 Der vom Gegner kommende Ball kann nach Überfliegen des Netzes frei aus der Luft angenommen, zugespielt, zum Gegner zurückgeschlagen oder nach dem Aufspringen im eigenen Feld zu- oder zurückgespielt werden. Der Ball muss spätestens nach der 3. Berührung über das Netz in das Gegenfeld gelangen.

3.8.2 Das Blocken der gegnerischen Angabe durch die Netz- oder Angriffsspieler ist verboten.

3.8.3 Der Ball kann von 3 Spielern nacheinander gespielt werden. Zwischen jedem Spieler darf der Ball nur einmal den Boden berühren. Der 3. Spieler muss den Ball über das Netz ins Gegenfeld spielen.

3.8.4. Berühren 2 Spieler einer Mannschaft beim Schlag gleichzeitig den Ball, so gilt dies als 2 Schläge.

3.8.5 Ein Überlangen mit dem Schlagkörper **über oder unter dem Netz ist nicht gestattet und zählt als Fehler.**

3.8.6 Eine Behinderung oder Irritieren des Gegenspielers beim Rückschlag zählt als Fehler.

3.8.7 Die Berührung des Netzes mit dem Schlagkörper **oder die Netzberührung eines Spielers** ist ein Fehler.

3.8.8 Der Ball darf in jedem Feld nur einmal von demselben Spieler berührt werden.

3.8.9 Ein Übertreten des Spielers der Linie unterhalb des Netzes zählt als Fehler

3.9 Wertung

3.9.1 Jeder Fehler einer Mannschaft wird als Gutpunkt der anderen Mannschaft gewertet.

3.9.2 Die Fehler sind mit einer Zähltafel anzuzeigen.

3.9.3 Gewonnen hat die Mannschaft, die während eines Spieles die meisten Gutpunkte erzielt hat. Punktgleichheit bedeutet unentschieden und wird mit Punktteilung gewertet.

3.9.4 Für ein gewonnenes Spiel werden 2 Punkte gewertet. Bei Spielabbruch bekommt die Mannschaft 2 Minuspunkte, die den Spielabbruch verursacht hat. Die Wertung mit 2:0 Punkten und **10 Bällen**. Diese Wertung gilt

Entwurf 11.10.2020

auch bei Annullierung eines Spiels.

3.9.5 Punktwertung bei Gruppenspielen siehe Regel 8 „Wertung und Platzfolge“ der DBS Turnierordnung.

3.10 Spielrichter

3.10.1 Jedes Spiel wird von 1 Schiedsrichter geleitet, den 2 Linienrichter und 1 Anschreiber unterstützen.

3.10.2 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand des Spielfeldes, der Bälle sowie der einheitlichen Spielkleidung. Er lost mit den Mannschaftsführern die Spielseite, Ballwahl und Angabe aus, sorgt für die richtige Anzeige und Zeitnahme und bestätigt nach dem Spiel mit seiner Unterschrift die Richtigkeit des Spielprotokolls.

3.10.3 Der Schiedsrichter eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht es zu unterbrechen oder abubrechen. Beginn und Ende der Halbzeiten, Spielunterbrechungen und Vorteile werden von ihm durch Pfiff oder Zuruf angezeigt. Bei gleichzeitigem Spiel auf mehreren Spielfeldern kann die Zeitnahme zentral erfolgen. Der Schiedsrichter bleibt jedoch für sein Spiel und Zeitnahme verantwortlich.

3.10.4 Der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet selbstständig. Seine Entscheidungen sind unanfechtbar.

3.10.5 Der Schiedsrichter hat die Pflicht einen Spieler wegen ungehörigen Benehmen zu verwarnen oder vom Spiel auszuschließen.

3.10.6 Der Schiedsrichter hält sich während des Spielganges außerhalb des Spielfeldes an der Seitenlinie in der Nähe des Netzes auf und stellt sich so, dass er die Linienrichter und Anzeiger kontrollieren kann.

3.10.7 Trifft ein Ball den Schiedsrichter, so gilt das als Fehler für die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat.

3.10.8 Die Linienrichter unterstützen von den in der Zeichnung aufgezeigten Punkten aus den Schiedsrichter in der Überwachung der Spielregeln durch Fahnen- oder Handzeichen oder Zuruf. Sie haben kein Recht unmittelbar zu entscheiden.

3.10.9 Anzeiger und Protokollführer sind verantwortlich für das Anschreiben und Anzeigen der Gutpunkte, sowie das Überwachen und Anschreiben des Spielerwechsels. Das Spielergebnis und die Mannschaftsaufstellung mit Auswechselspieler haben sie sich von beiden Mannschaftsführern bestätigen zu lassen.

3.10.10 Vor jedem Spiel hat der Schiedsrichter darauf zu achten, dass sich alle nicht zur eigenen Mannschaft gehörigen Personen, ausschließlich eventuell Betreuer, aus dem Spielbereich dieser Mannschaft weiträumig zu entfernen haben, damit keine Behinderung erfolgen kann.

3.10.11 Nach Beendigung eines Spieles meldet der Schiedsrichter das Ergebnis der Turnierleitung.