



Regelwerk Volleyball

© Special Olympics, Inc., 2016

VERSION: June 2016

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich

Alle Rechte vorbehalten.



1. REGELWERK

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Volleyball gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Bewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage der Bestimmungen der Fédération Internationale de Volleyball (FIVB) für Volleyball erstellt, die auf <http://www.fivb.org/> abrufbar sind. Es gelten die Regeln der FIVB oder der nationalen Verbände, sofern sie nicht im Widerspruch zum offiziellen Regelwerk von Special Olympics für Volleyball oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Volleyball zur Anwendung.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettkampfniveaus und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen Website (<https://resources.specialolympics.org>) von Special Olympics zu finden.

2. OFFIZIELLE BEWERBE

Die in der Folge angeführten Bewerbe sollen Spielern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, im Rahmen von Special Olympics an sportlichen Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Bewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Spielers entsprechen.

Nachstehend ist eine Liste offizieller Bewerbe angeführt, die bei den Special Olympics ausgetragen werden können:

- 2.1 Jonglieren mit dem Volleyball
- 2.2 Volleyball-Zuspiel
- 2.3 Anwerfen und Schlagen des Volleyballs
- 2.4 Individual Skills / Einzelgeschicklichkeitsbewerb
- 2.5 Team Skills – Mannschaftsgeschicklichkeitsbewerb Volleyball
- 2.6 Mannschaftsbewerb
- 2.7 Unified-Sports-Mannschaftswettbewerb
- 2.8 Modifizierter Mannschaftswettbewerb

3. SPIELFELD UND AUSSTATTUNG

3.1 Grundlinie

- 3.1.1 Die Grundlinie darf näher zum Netz gerückt werden; der Mindestabstand beträgt 4,5 m.

Anmerkung: Bei Special Olympics World Games sind keine Modifikationen zulässig.



3.2 Netzhöhe

- 3.2.1 Herren- und Mixed-Bewerbe: 2,43 m
- 3.2.2 Damenbewerbe: 2,24 m
- 3.2.3 Unified-Sports-Bewerbe
 - 3.2.3.1 Herren- und Mixed-Bewerbe: 2,43 m
 - 3.2.3.2 Damenbewerbe: 2,24 m

3.3 Volleyball

- 3.3.1 Es darf ein leichterer, modifizierter Volleyball aus Leder verwendet werden.
- 3.3.2 Der Umfang beträgt maximal 81 cm, das Höchstgewicht 226 g.
- 3.3.3 Der Ball sollte in der Größe einem regulären Volleyball so nahe wie möglich kommen.
- 3.3.4 Bei Special Olympics World Games darf nur ein Volleyball mit Standardspezifikationen zum Einsatz kommen.

3.4 Offizielle Abmessungen des Spielfelds

- 3.4.1 Die Spielfläche besteht aus dem Spielfeld (18 x 9 m) und der Freizone (mindestens 3 m in jede Richtung).
- 3.4.2 Bei Special Olympics World Games muss die Freizone außerhalb der Seitenlinien mindestens 5 m und außerhalb der Grundlinien mindestens 8 m betragen.

3.5 Spielertrikots

- 3.5.1 Die Spielertrikots müssen mit Zahlen von 1 bis 99 nummeriert sein. Bei Special Olympics World Games müssen die Trikots von 1 bis 20 nummeriert sein.
- 3.5.2 Die Nummern müssen auf der Brustseite mindestens 10 cm hoch und auf der Rückenseite mindestens 15 cm hoch sein.
- 3.5.3 Es wird empfohlen, jedoch nicht verbindlich gefordert, dass auf der Brustseite des Spielkapitäns seine Nummer mit einem Streifen unterstrichen ist.

4. MANNSCHAFTSBEWERB

4.1 Gruppeneinteilung

- 4.1.1 Die Cheftrainer müssen vor Beginn des Bewerbs die Ergebnisse aller Spieler, die auf der Spielerliste stehen, aus den vier Volleyball-Einstufungstests (VSAT) (Aufschlag, Baggern, Angriffsschlag, Baggern-Pritschen) vorlegen. (Diese Bewerbe dienen einzig der Einstufung der Spieler/der Mannschaften und gelten nicht als offizielle Bewerbe, für die



Medaillen oder Schärpen vergeben werden. Informationen zu diesen Einstufungstests finden sich unter Abschnitt D.

4.1.2 Die Cheftrainer müssen ebenfalls ihre sechs besten Feldspieler durch ein Kreuz neben ihrem Namen auf der Spielerliste kennzeichnen.

4.1.3 Das Mannschaftsgesamtergebnis wird ermittelt, indem die VSAT-Ergebnisse der acht besten Spieler addiert werden und die Summe daraus durch acht dividiert wird.

4.1.4 Die Gruppeneinteilung der Mannschaften erfolgt zunächst entsprechend ihrer VSAT-Mannschaftsgesamtergebnisse.

4.1.5 Danach erfolgt ein Qualifikationsverfahren als Abschluss der Gruppeneinteilungsphase. Im Folgenden finden sich einige Vorschläge für dieses Verfahren:

4.1.5.1 Durchführung von Qualifikationsrunden, in denen die Mannschaften einen oder mehrere Sätze spielen, wobei jeder Satz mindestens fünf Minuten dauert bzw. über 10 Punkte geht, je nachdem, was zuerst der Fall ist. In jeder Mannschaft müssen alle Spieler zum Einsatz kommen.

4.1.5.2 Durchführung des Poolplay-Spielmodus zur Gruppeneinteilung.

4.1.5.3 Dem Wettkampfleiter wird nahegelegt, die Teilnahme aller Spieler auf der Spielerliste in einer Vorrunde für eine von der Wettkampfleitung vorgegebene Mindestzeit bzw. Mindestpunktzahl festzulegen.

4.2 Libero

4.2.1 Jede Mannschaft hat das Recht, für jedes Spiel zwei Liberos zu benennen und in der Spielerliste einzutragen. Sollte der Libero verletzt sein und nicht weiterspielen können, treten Sonderregeln in Kraft. Die Libero-Trikotnummer(n) muss zusätzlich zu den Nummern der sechs Spieler der Startaufstellung in das Aufstellungsblatt des ersten Satzes eingetragen werden. Der Libero muss eine Spielerkleidung tragen, die sich in Farbe bzw. Design klar und deutlich von jener der anderen Mannschaftsmitglieder abhebt, um auf dem Feld leicht erkennbar zu sein.

4.2.2 Libero-Spielaktionen: Der Libero darf in jede Hinterspielerposition eingetauscht werden, mit Ausnahme von Unified-Sports-Bewerben, bei denen ein Athlet nur für einen Athleten und ein Partner nur für einen Partner eingetauscht werden kann. Er darf nur als Hinterspieler agieren und es ist ihm nicht erlaubt, einen Angriffsschlag von wo auch immer (einschließlich Spielfeld und Freizone) auszuführen, wenn sich der Ball im Augenblick der Berührung vollständig oberhalb der Netzkoberkante befindet. Ein Spieler darf nach einem oberen Zuspiel des in seiner Vorderzone befindlichen Libero keinen Angriffsschlag ausführen, wenn sich der Ball beim Schlagen vollständig oberhalb der Netzkoberkante befindet. Erfolgt die gleiche Aktion des Libero außerhalb seiner Vorderzone, bestehen beim Angriffsschlag keine Einschränkungen.

4.2.3 Libero-Austauschaktionen: Ein Austausch des Libero für einen Hinterspieler zählt nicht als Wechsel. Libero-Austauschaktionen sind in ihrer Anzahl unbeschränkt. Der Libero darf nur durch den Spieler ausgetauscht werden, für den er eingetauscht wurde. Eine Libero-Austauschaktion darf am Anfang eines jeden Satzes stattfinden, nachdem der



2. Schiedsrichter die Startaufstellung kontrolliert hat, oder während der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Pfiff zur Ausführung des Aufschlags vom 1. Schiedsrichter erfolgt ist.

4.3 Zulässige Adaptionen (der FIVB-Regeln)

4.3.1 Ein Zeitlimit von 30 Minuten kann für jeden Satz festgesetzt werden (sofern mit Zeitlimit gespielt wird).

4.3.2 Mehrfache Spielerwechsel sind wie folgt möglich (mit Ausnahme des Libero):

4.3.2.1 Ein Ersatzspieler darf im Rahmen der 12 Spielerwechsel pro Mannschaft unbegrenzt eingewechselt werden.

4.3.2.2 Maximal 12 Spielerwechsel pro Mannschaft pro Satz.

4.3.2.3 Eine unbegrenzte Anzahl von Spielern darf in eine einzige Position eingewechselt werden.

4.3.2.4 Ein Spieler der Startaufstellung darf in einem Satz aus dem Spiel genommen und wieder eingewechselt werden, aber nur auf seine erste Position in der Aufstellung. Ein Austauschspieler darf in einem Satz aus dem Spiel genommen und wieder eingewechselt werden aber nur durch den Spieler, den er ersetzt hat.

4.3.3 Verhalten des Trainers während des Spiels

4.3.3.1 Der Trainer darf von der Mannschaftsbank aufstehen und sich bewegen, solange er das Spiel nicht beeinträchtigt. Die Erteilung von Anweisungen durch den Trainer von hinter der Grundlinie ist verboten.

4.3.3.2 Im Falle eines Spielerwechsels darf der Trainer einem Spieler helfen, seine Position einzunehmen.

4.3.3.3 Der Trainer darf Spielerwechsel beantragen. Dieser Antrag wird vom Schiedsrichter bestätigt, selbst wenn der Spieler sich noch nicht in der Wechselzone befindet.

4.3.3.4 Bei geringfügigem Fehlverhalten kann eine verbale Verwarnung ausgesprochen und die gelbe Karte gezeigt werden. Diese formelle Verwarnung wird der ganzen Mannschaft für die Dauer des Spiels erteilt. Nach einer formellen Verwarnung (gelbe Karte) werden Sanktionen stufenweise erteilt: Bestrafung (Sanktion) durch rote Karte, Folge: Punkt für und Aufschlag durch den Gegner; gelbe und rote Karte zusammen, Folge: Hinausstellung für den Rest des Satzes; gelbe und rote Karte getrennt, Folge: Disqualifikation für den Rest des Spiels.

4.4 Grundregeln

4.4.1 Spieler

4.4.1.1 Die Mannschaftsaufstellung besteht aus sechs Spielern. In anderen Wettbewerben als den Special Olympics World Games darf eine Mannschaft, bei der sich als Folge von Verletzung oder Krankheit während eines Spiels die Spieleranzahl auf fünf verringert, im Wettbewerb verbleiben. Eine Mannschaft verliert das Spiel kampflos, wenn ihre Spielerzahl unter fünf fällt.



4.4.1.2 Unified-Sports-Mannschaften bestehen aus drei Athleten und drei Partnern.

4.4.1.3 In der Spielerliste dürfen maximal 12 Spieler, einschließlich Ersatzspieler, eingetragen sein.

4.4.2 Aufschlag

4.4.2.1 Der erste Aufschlag in jedem Satz wird vom rechten Hinterspieler ausgeführt. Danach wechselt der Spieler von der vorne-rechts-Position zur hinten-rechts-Position. Wenn die annehmende Mannschaft den Spielzug gewinnt, rotiert sie vor dem Aufschlag um eine Position.

4.4.2.2 Eine Mannschaft behält das Aufschlagrecht, bis sie einen Fehler begeht oder der Satz zu Ende ist.

4.4.2.3 Es kommt zu einem Aufschlagwechsel, wenn die aufschlagende Mannschaft einen Fehler begeht. Die annehmende Mannschaft erhält das Recht zum Aufschlag und rotiert vor dem Aufschlag um eine Position im Uhrzeigersinn.

4.4.2.4 Der Gewinner der Auslosung wählt entweder das Recht, den Aufschlag auszuführen oder anzunehmen, oder die Spielfeldseite. Ist ein Entscheidungssatz (3. oder 5. Satz) zu spielen, wird eine neue Auslosung mit denselben Wahlmöglichkeiten durchgeführt.

4.4.2.5 Der Aufschlag erfolgt aus der Aufschlagzone. Wenn der Spieler vor dem Schlag die Grundlinie berührt oder übertritt oder den Ball von außerhalb der durch die Seitenlinien begrenzte Aufschlagzone ins Spiel bringt, so wird dies als Fehler gewertet.

4.4.2.6 Der Aufschlagspieler muss den Ball binnen acht Sekunden nach dem Pfiff des 1. Schiedsrichters zum Aufschlag schlagen.

4.4.3 Das Spielen des Balles

4.4.3.1 Der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden.

4.4.3.2 Eine Mannschaft hat das Recht auf höchstens drei Schläge (zusätzlich zum Block), um den Ball zurückzuspielen.

4.4.3.3 Jede Netzberührung während des Spielens des Balles gilt als Fehler. Wenn ein Spieler mit irgendeinem Körperteil mit Ausnahme seiner Füße vollständig über die Mittellinie in das gegnerische Feld eindringt, stellt dies keinen Spielfehler da, wenn dabei der Gegner nicht behindert wird. Wenn ein Spieler mit seinem Fuß / seinen Füßen über die Mittellinie vollständig in das gegnerische Feld eindringt, so stellt dies einen Spielfehler dar.

4.4.3.4 Jeder Ball, der die Decke berührt, gilt als für die den Ball spielende Mannschaft als spielbar, außer der Ball überquert die senkrechte Ebene des Netzes oder berührt die Decke nach dem dritten Schlag.

4.4.3.5 Jeder Ball, der die Seiten- oder Hinterwand berührt, ist als „aus“ zu werten.

4.4.3.6 Ein Ball, der auf einer Begrenzungslinie landet, ist „in“.



4.4.3.7 Ein Aufschlag darf mit jedem regelgerechten Schlag angenommen werden. (Empfohlen wird die Annahme eines scharfen Aufschlags durch regelgerechtes Baggern.)

4.4.4 Spielerwechsel/Ersatzspieler

4.4.4.1 Spieler werden gemäß den angepassten FIVB-Regeln an eine bestimmte Spielposition eingewechselt (mit Ausnahme des Libero).

4.4.5 Wertung

4.4.5.1 Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die zwei bzw. drei Sätze gewinnt. Wenn auf einen gewonnenen Satz gespielt wird, so gewinnt jene Mannschaft, die als erste 15 bzw. 25 Punkte (mit einem Vorsprung von zwei Punkten) erreicht. Die Mannschaften wechseln die Spielfeldseiten, sobald eine Mannschaft acht Punkte erzielt hat, wenn auf gewonnene 15 gespielt wird. Wechsel bei 13 Punkten, wenn auf gewonnene 25 gespielt wird. Im Falle eines 1:1 oder 2:2-Gleichstands wird der entscheidende (dritte/fünfte) Satz als Tie-Break bis 15 Punkte und ohne Punkteobergrenze gespielt, wobei ein Vorsprung von zwei Punkten zu erreichen ist. Im entscheidenden Satz wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten, sobald eine Mannschaft acht Punkte erzielt hat.

4.4.5.2 Gewinner eines Satzes (ausgenommen des entscheidenden dritten oder fünften Satzes) ist die Mannschaft, die als erste 25 Punkte, mit einem Vorsprung von mindestens zwei Punkten erzielt. Im Falle des Gleichstandes von 24:24 wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Vorsprung von zwei Punkten erreicht ist. In festgelegten Drei-Satz-Spielen, bei denen alle drei Sätze als Sieg bzw. Niederlage zählen, gilt der dritte Satz nicht als entscheidender Satz und wird bis 25 Punkte gespielt.

4.4.5.3 Wenn eine Mannschaft einen Fehler beim Aufschlag oder bei der Annahme bzw. einen anderen Fehler begeht, so gewinnt die gegnerische Mannschaft den Spielzug und erhält einen Punkt. Gewinnt die aufschlagende Mannschaft den Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt erneut auf. Wenn die annehmende Mannschaft den Spielzug gewinnt, erhält sie einen Punkt und das Recht zum Aufschlag.

4.4.5.4 Berührt der Ball beim Aufschlag beim Überqueren das Netz, so wird dieser weitergespielt und die annehmende Mannschaft darf den Ball dreimal berühren, um ihn an den Gegner zurückzuspielen.

4.4.5.5 Das internationale Wertungssystem der FIVB (Anzahl gewonnene Spiele, gewonnene Sätze und Ballpunktequotient) wird bei Gleichstand in einem Bewerb herangezogen.

4.4.6 Schiedsrichter

4.4.6.1 Die Schiedsrichter haben uneingeschränkte Befugnis zur Auslegung der Regeln. Für weitere Fragen ist die Wettkampfleitung heranzuziehen.

4.4.6.2 Der Umgang mit dem Ball wird gemäß den Fähigkeiten der Athleten entschieden.

4.4.6.3 Es werden mindestens zwei Linienrichter eingesetzt, die diagonal an den beiden linken hinteren Ecken der Spielfeldseiten stehen. Jeder Linienrichter



kontrolliert die auf seiner Seite liegenden Grund- und Seitenlinie (Anzeige, ob Ball „in“ oder „aus“ ist) und zeigt nach Anweisungen des ersten Schiedsrichters eine Berührung an. Bei manchen Wettbewerben kommen vier Linienrichter zum Einsatz. In diesem Fall kontrollieren zwei Linienrichter die Grundlinien und zwei die Seitenlinien.

4.4.6.4 Technische Offizielle (d.h. Schiedsrichter) – Qualifikation

4.4.6.4.1 Für Technische Offizielle bestehen Mindestqualifikationen für jede Stufe eines Bewerbs. Technische Offizielle mit höheren Qualifikationen können jederzeit zum Einsatz kommen.

4.4.6.4.2 Internationale Spiele (World Games)

4.4.6.4.2.1. Mindestqualifikation: Nationale Zertifizierung oder höchste von einem nationalen Volleyballverband verliehene Lizenz. Einer FIVB-Internationale-Arbitre-Lizenz ist der Vorzug zu geben.

4.4.6.4.3 Regionale Spiele

4.4.6.4.3.1. Mindestqualifikation: Nationale Zertifizierung oder höchste von einem nationalen Volleyballverband verliehene Lizenz.

4.4.6.4.4 Nationale Spiele

4.4.6.4.4.1. Mindestqualifikation: Nationale Zertifizierung oder eine entsprechende von einem nationalen Volleyballverband verliehene Lizenz. Auf dieser Ebene ist auch eine Zertifizierung als Junior National bzw. eine entsprechende von einem nationalen Volleyballverband verliehene Lizenz zulässig.

4.4.6.4.5 Wettbewerbe unter nationalen Spielen

4.4.6.4.5.1. Mindestqualifikation: Alle Technischen Offiziellen benötigen eine von ihrem nationalen Volleyballverband verliehene Lizenz (irgendein Level).

5. UNIFIED-SPORTS-MANNSCHAFTSBEWERBE

5.1 Spielerliste/Aufstellungsblatt

5.1.1 Die Spielerliste enthält ein angemessenes Verhältnis von Athleten und Partnern.

5.1.2 Während eines Wettkamps dürfen zu keinem Zeitpunkt mehr als drei Athleten und drei Partner aufgestellt werden. Nach Spielbeginn ist ausschließlich die folgende Aufstellung zulässig:

3 Athleten und 3 Partner

3 Athleten und 2 Partner (im Verletzungs- oder Krankheitsfall). Ein Verstoß gegen dieses Verhältnis hat eine Forfait-Niederlage zur Folge / endet in einem kampflosen Sieg für die gegnerische Mannschaft.

5.1.3 Austausch des Libero: Ein Athlet kann nur für einen Athleten und ein Partner nur für einen Partner eingewechselt werden.



5.2 Trainer

5.2.1 Jede Mannschaft hat einen erwachsenen Trainer, der kein aktiver Spieler sein darf. Er ist für die Mannschaftsaufstellung und das Verhalten seiner Mannschaft während des Bewerbs verantwortlich.

5.3 Aufschlagsreihenfolge

5.3.1 Bei der Aufschlagsreihenfolge und der Spielposition beim Aufschlag wechseln einander Athleten und Partner ab.

5.3.2 Sobald der Aufschläger drei Punkte hintereinander erzielt hat, rotieren die Spieler seiner Mannschaft um eine Position und behalten das Aufschlagrecht.

6. MODIFIZIERTE MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

6.1 Gruppeneinteilung

6.1.1 Die Cheftrainer müssen vor Beginn des Bewerbs die Ergebnisse aller Spieler, die auf der Spielerliste stehen, aus den drei Einzelgeschicklichkeitsbewerben (oberes Zuspiel, Aufschlag und unteres Zuspiel) und nicht aus dem VSAT vorlegen.

6.1.2 Die Cheftrainer müssen ebenfalls ihre sechs besten Feldspieler durch ein Kreuz neben ihrem Namen auf der Spielerliste kennzeichnen.

6.1.3 Das Mannschaftsgesamtergebnis wird ermittelt, indem die Ergebnisse der acht besten Spieler addiert werden und die Summe daraus durch acht dividiert wird.

6.1.4 Die Gruppeneinteilung der Mannschaften erfolgt zunächst entsprechend ihrer Mannschaftsgesamtergebnisse aus dem Einzelgeschicklichkeitsbewerb.

6.1.5 Danach erfolgt ein Qualifikationsverfahren als Abschluss der Gruppeneinteilungsphase.

6.1.5.1 In der Qualifikationsrunde spielen die Mannschaften einen oder mehrere Sätze, wobei jeder Satz mindestens fünf Minuten dauert bzw. über 10 Punkte geht, je nachdem, was zuerst der Fall ist.

6.1.5.2 In jeder Mannschaft müssen alle Spieler zum Einsatz kommen.

6.2 Zulässige Adaptionen

6.2.1 Das Spielfeld kann auf 7,62 m Breite und 15,24 m Länge angepasst werden.

6.2.2 Die Netzhöhe beträgt mindestens 2,24 m.

6.2.3 Zulässig sind leichtere, modifizierte Spielbälle aus Leder mit einem Umfang von maximal 81 cm und einem Höchstgewicht von 226 g.

6.2.4 Sobald der Aufschläger drei Punkte hintereinander erzielt hat, rotieren die Spieler seiner Mannschaft um eine Position und behalten das Aufschlagrecht.

6.2.5 Antennen sind an den Seitenbändern des Netzes zu befestigen.

6.2.6 Bei lokalen Wettkämpfen kann auf Wunsch der Organisatoren der Seitenwechsel in der Mitte des Entscheidungssatzes ENTFALLEN.



6.3 Grundregeln

6.3.1 Es gelten dieselben Regeln wie für den Mannschaftsbewerb (Abschnitt 4.4).

7. GESCHICKLICHKEITSBEWERBE

7.1 Einzelgeschicklichkeitsbewerb

7.1.1 Ziel

7.1.1.1 Der Einzelgeschicklichkeitsbewerb ist nicht für Spieler konzipiert, die das Spiel bereits beherrschen.

7.1.2 Wertung

7.1.2.1 Das Endergebnis des Spielers berechnet sich durch Addition der Einzelergebnisse in den einzelnen Bewerben.

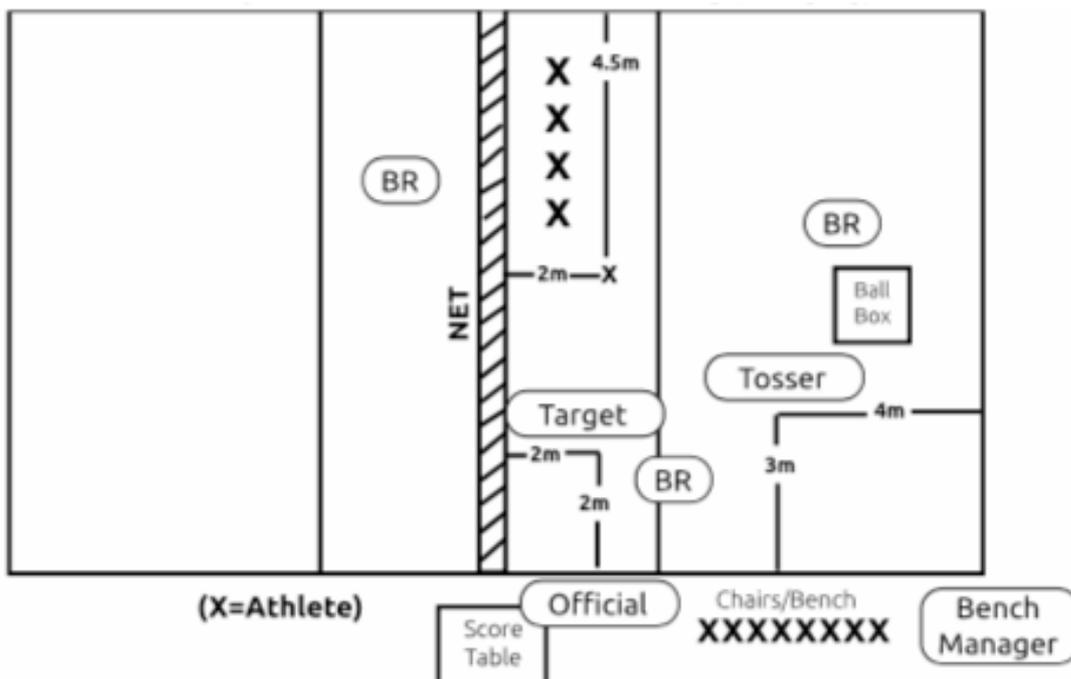
7.1.3 Personal

7.1.3.1 Für jeden Bewerb gibt es eine Skizze, auf der die empfohlene Anzahl und Position der mit der Durchführung betrauten freiwilligen Helfer eingezeichnet ist. Des Weiteren empfiehlt es sich, für Zwecke der Konsistenz ein und denselben Einwerfer während der gesamten Wettkampfdauer bei einem Bewerb zu belassen.

7.1.4 Bewerb

7.1.4.1 Der Einzelgeschicklichkeitsbewerb setzt sich aus drei Disziplinen zusammen: oberes Zuspiel (Volley), Aufschlag und unteres Zuspiel (Baggern).

7.1.5 Einzelgeschicklichkeitsbewerb #1: Oberes Zuspiel (Volley)





7.1.5.1 Begriffe aus der Grafik

Spieler
Offizieller
Ziel
Ballholer (BH)
Einwerfer
Wertungstisch
Ersatzbank-Betreuer
Sessel/Bank
Ballwagen
Netz

7.1.5.2 Ziel

7.1.5.2.1 Es soll das Geschick des Spielers bewertet werden, den Ball so konsistent und hoch nach oben zuzuspielen (Volley), dass darauf ein Angriffsschlag gespielt werden könnte.

7.1.5.3 Ausstattung

7.1.5.3.1 Reguläres 18 m langes und 9 m breites Spielfeld, vier Volleybälle (modifizierte Bälle zulässig), Netzhöhe 2,24 m für Damenbewerbe und 2,43 m für Herrenbewerbe, Pfosten, Antennen und Ballwagen.

7.1.5.4 Ablauf

7.1.5.4.1 Der Spieler hat 10 Versuche von der Position vorne-mitte (2 m vom Netz und 4,5 m von der Seitenlinie entfernt)

7.1.5.4.2 Dem Spieler werden 10 Bälle beidhändig von unten zugespielt, wobei der Einwerfer in der Hinterzone in der Position hinten-links auf derselben Spielfeldseite 4 m von der Grundlinie und 3 m von der Seitenlinie entfernt steht.

7.1.5.4.3 Der Spieler pritscht den Ball zu einem Ziel (einer Person, die mit den Händen über dem Kopf auf derselben Spielfeldseite in der Position vorne-links 2 m vom Netz und 2 m von der Seitenlinie entfernt steht).

7.1.5.4.4 Einwürfe, die für einen Angriffsschlag nicht die richtige Höhe erzielen, werden wiederholt. Ziel ist, dass der höchste Punkt der Flugbahn eines gepritschten Balls sich über der Netzkante befindet.

7.1.5.5 Wertung

7.1.5.5.1 Es wird der höchste Punkt der Flugbahn des zum Ziel gepritschten Balls gemessen.

7.1.5.5.2 Der Spieler bekommt einen Punkt, wenn der Ball mit Pritschtechnik/als Volley 1 m über Körpergröße zugespielt wird und

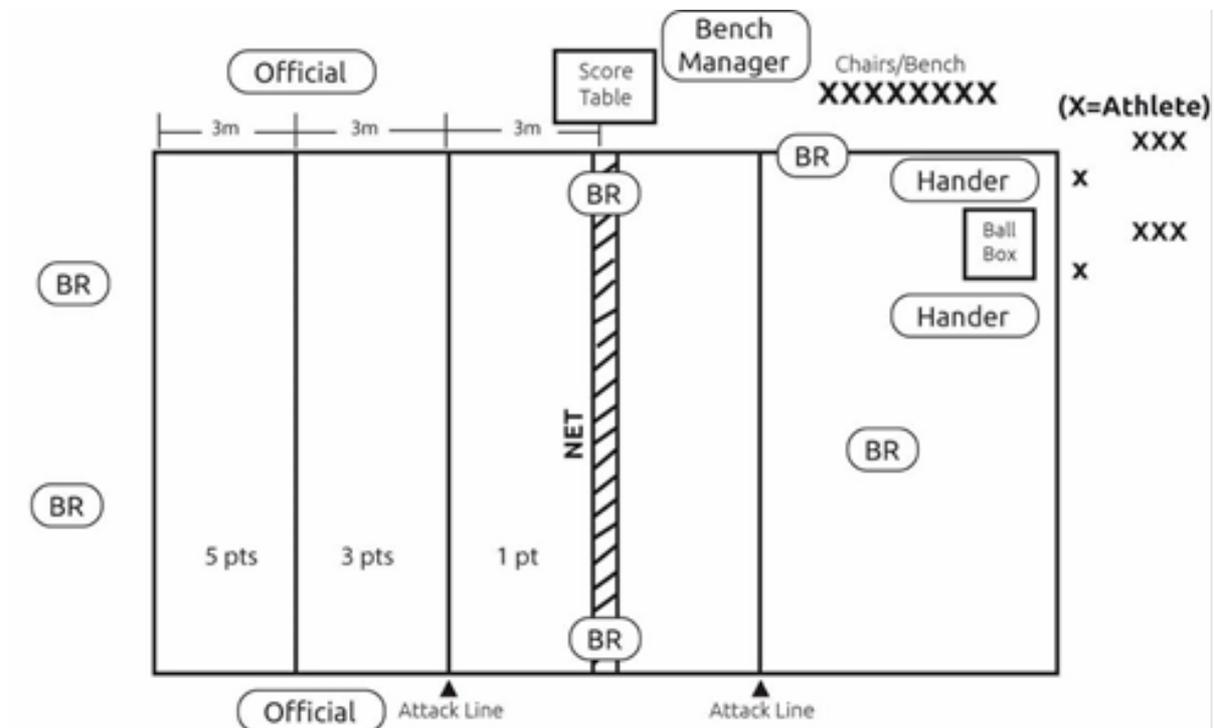


drei Punkte, wenn der Ball mit Pritschtechnik/als Volley über der Netzkante zugespielt wird.

7.1.5.5.3 Null Punkte werden vergeben, wenn es einen Regelverstoß beim Ballkontakt gibt, Bälle niedriger als Körpergröße gespielt werden oder über das Netz bzw. „aus“ gehen.

7.1.5.5.4 Die Gesamtwertung des Spielers ergibt sich aus der Summe aller Punkte aus den zehn Versuchen. Es wird empfohlen, dass der Offizielle auf einem Sessel steht, um die Höhe des Zuspiels beurteilen zu können.

7.1.6 Einzelgeschicklichkeitsbewerb #2: Aufschlag



7.1.6.1 Begriffe aus der Grafik

- Spieler
- Offizieller
- Ballholer (BH)
- Wertungstisch
- Ersatzbank-Betreuer
- Sessel/Bank
- Ballwagen
- Netz
- Angriffslinie
- Ballausgeber



7.1.7.1 Begriffe aus der Grafik

Spieler
Offizieller
Ziel
Wertungstisch
Ballholder (BH)
Einwerfer
Ballausgeber
Ersatzbank-Betreuer
Sessel/Bank
Ballwagen
Netz
HL (hinten-links)
HR (hinten-rechts)

7.1.7.2 Ziel

7.1.7.2.1 Es soll bewertet werden, wie genau, wie hoch und wie konstant der Spieler baggern kann.

7.1.7.3 Ausstattung

7.1.7.3.1 Reguläres 18 m langes und 9 m breites Spielfeld, fünf Volleybälle (modifizierte Bälle zulässig), Netz, Pfosten, Maßband, Markierungsband und Ballwagen.

7.1.7.4 Ausführung

7.1.7.4.1 Der Spieler nimmt die Position hinten-rechts ein, 3 m von der rechten Seitenlinie und 1 m von der Grundlinie entfernt. Ein Trainer/Offizieller, der auf derselben Spielfeldseite auf der Position vorne-mitte 2 m vom Netz entfernt steht, führt einen beidhändigen Überkopfwurf aus. Der Spieler nimmt den Ball an und spielt ihn einem Ziel zu (einer Person, die mit den Händen über dem Kopf auf derselben Spielfeldseite 2 m vom Netz und 4 m von der Seitenlinie vom Einwerfer entfernt steht). Im Vorderfeld sind Zielbereiche mit unterschiedlichen Punktwerten markiert. Der Bewerb wird wiederholt: Diesmal nimmt der Spieler die Position hinten-links ein, 3 m von der linken Seitenlinie und 1 m von der Grundlinie entfernt.

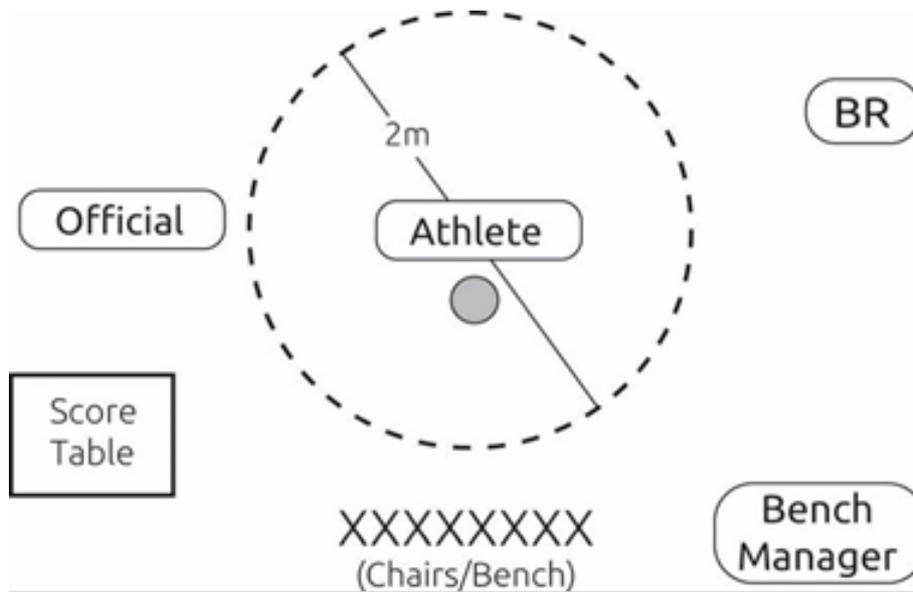
7.1.7.5 Wertung

7.1.7.5.1 Um die maximale Punktezahl zu erreichen, muss der Spieler den Ball so passen, dass der höchste Punkt der Flugbahn sich über der Netzkante befindet. Landet ein Ball auf der Linie, wird er jenem Bereich zugerechnet, für den der höhere Punktwert vergeben wird. Für einen Ball, der unter Netzhöhe gepasst wird, wird unabhängig davon, wo er landet, nur ein Punkt vergeben. Die Gesamtwertung des Spielers ergibt sich aus der Summe aller Punkte aus den jeweils fünf Versuchen aus den Positionen hinten-rechts und hinten-links. Es wird empfohlen, dass der Offizielle auf einem Sessel steht, um die Höhe der Pässe beurteilen zu können.



7.2 Sonstige Geschicklichkeitsbewerbe

7.2.1 Jonglieren mit dem Volleyball



7.2.1.1 Begriffe aus der Grafik:

Spieler
 Offizieller
 Ballholder (BH)
 Ersatzbank-Betreuer
 Wertungstisch
 Sessel/Bank

7.2.1.2 Ausstattung

- 7.2.1.2.1 Zulässig sind Spielbälle aus Plastik mit einem Umfang von 60 cm oder modifizierte Volleybälle aus Leder mit einem Umfang von 81 cm und einem Höchstgewicht von 226 g.
- 7.2.1.2.2 Stoppuhr
- 7.2.1.2.3 Maßband
- 7.2.1.2.4 Markierungsband oder Kreide
- 7.2.1.2.5 Schiedsrichterpfeife

7.2.1.3 Vorbereitung

- 7.2.1.3.1 Am Boden wird ein Kreis mit einem Durchmesser von 2 m markiert.

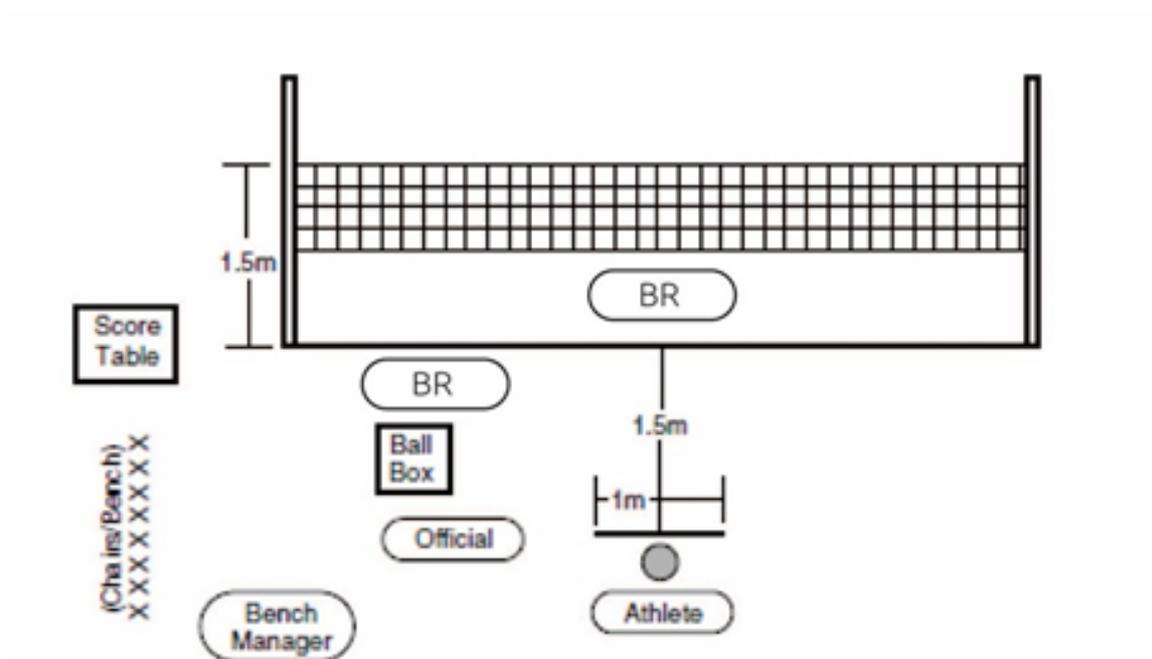
7.2.1.4 Regeln

- 7.2.1.4.1 Der Spieler steht oder sitzt in der Mitte des Kreises und hält einen Ball.



- 7.2.1.4.2 Bei Anpfiff beginnt der Spieler zu jonglieren.
- 7.2.1.4.3 Der Spieler darf zum Jonglieren des Balls nur seine Hände und Arme verwenden.
- 7.2.1.4.4 Der Spieler versucht, den Ball nicht auf den Boden fallen zu lassen.
- 7.2.1.4.5 Das Zeitlimit beträgt maximal 60 Sekunden.
- 7.2.1.4.6 Der Bewerb endet, wenn der Spieler den Ball fängt, wenn der Ball den Boden berührt oder nach Ablauf von 60 Sekunden.
- 7.2.1.5 Wertung
 - 7.2.1.5.1 Es wird gezählt, wie oft der Spieler den Ball in die Höhe spielt.
 - 7.2.1.5.2 Für jedes Hochspielen des Balls bekommt der Spieler einen Punkt.
 - 7.2.1.5.3 Hält er den Ball während der gesamten 60 Sekunden in der Luft, bekommt der Spieler fünf Bonuspunkte.
 - 7.2.1.5.4 Die Gesamtwertung des Spielers ergibt sich aus der Anzahl der nach oben gespielten Bälle und den Bonuspunkten.

7.2.2 Volleyball-Zuspiel

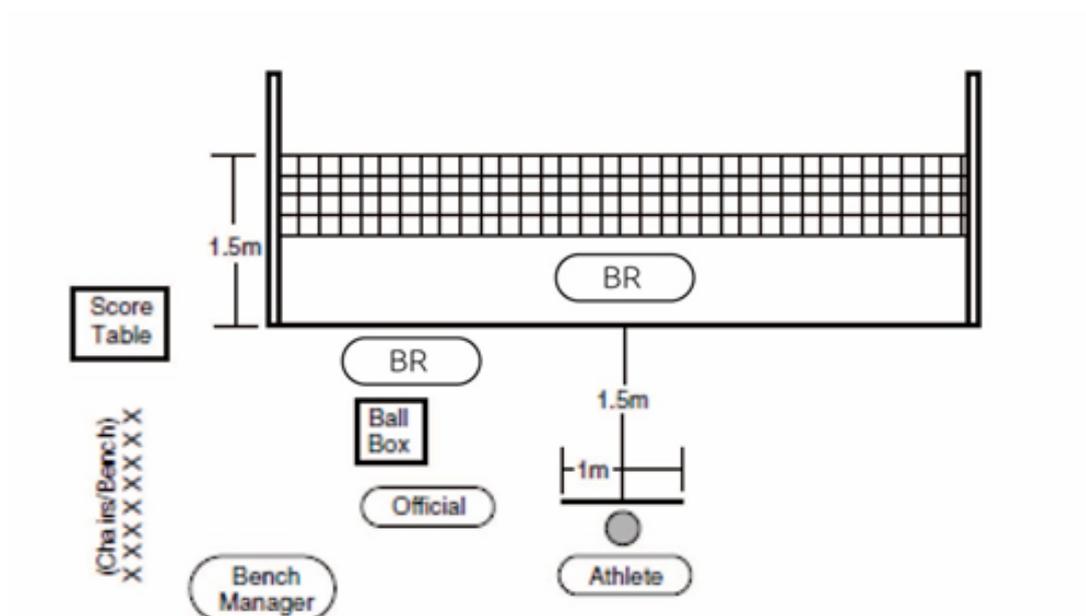


7.2.2.1 Begriffe aus der Grafik:

- Spieler
- Offizieller
- Ballholder (BH)
- Ersatzbank-Betreuer



- Wertungstisch
 - Sessel/Bank
 - Ballwagen
 - 7.2.2.2 Ausstattung
 - 7.2.2.2.1 Zulässig sind Spielbälle aus Plastik mit einem Umfang von 60 cm oder modifizierte Volleybälle aus Leder mit einem Umfang von 81 cm und einem Höchstgewicht von 226 g.
 - 7.2.2.2.2 Netz und Pfosten
 - 7.2.2.2.3 Maßband
 - 7.2.2.2.4 Markierungsband oder Kreide
 - 7.2.2.2.5 Schiedsrichterpfeife
 - 7.2.2.3 Vorbereitung
 - 7.2.2.3.1 Das Netz wird auf 1,5 m Höhe angebracht.
 - 7.2.2.3.2 Es wird eine 1 m lange Wurflinie markiert, die im Abstand von 1,5 m parallel zum Netz verläuft.
 - 7.2.2.4 Regeln
 - 7.2.2.4.1 Der Spieler sitzt oder steht hinter der Wurflinie.
 - 7.2.2.4.2 Der Spieler versucht, den Ball über das Netz zu spielen.
 - 7.2.2.4.3 Der Spieler kann mit einer oder mit beiden Händen schlagen.
 - 7.2.2.4.4 Der Spieler hat fünf Versuche, den Ball über das Netz zu spielen.
 - 7.2.2.5 Wertung
 - 7.2.2.5.1 Für jeden regelgerecht über das Netz gespielten Ball wird ein Punkt vergeben.
- 7.2.3 Anwerfen und Schlagen des Volleyballs





7.2.3.1 Begriffe aus der Grafik:

Spieler
Offizieller
Ballholer (BH)
Ersatzbank-Betreuer
Wertungstisch
Sessel/Bank
Ballwagen

7.2.3.2 Ausstattung

- 7.2.3.2.1 Fünf Spielbälle aus Plastik mit einem Umfang von 60 cm oder modifizierte Volleybälle aus Leder mit einem Umfang von 81 cm und einem Höchstgewicht von 226 g.
- 7.2.3.2.2 Netz und Pfosten
- 7.2.3.2.3 Maßband
- 7.2.3.2.4 Markierungsband oder Kreide
- 7.2.3.2.5 Schiedsrichterpfeife

7.2.3.3 Vorbereitung

- 7.2.3.3.1 Das Netz wird auf 1,5 m Höhe angebracht.
- 7.2.2.3.2 Es wird eine 1 m lange Linie markiert, die im Abstand von 1,5 m parallel zum Netz verläuft.

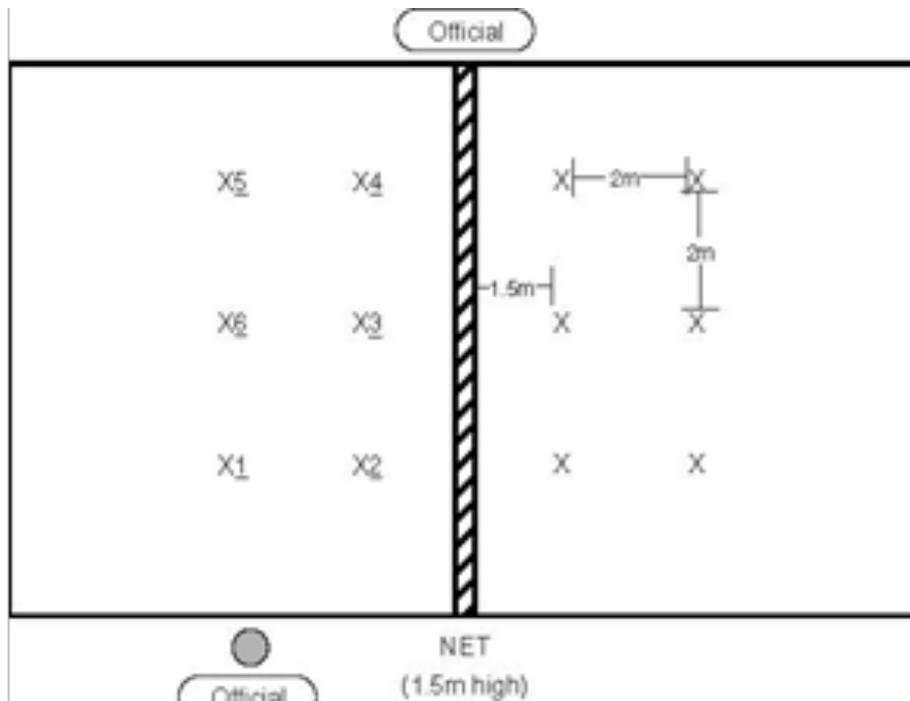
7.2.3.4 Regeln

- 7.2.3.4.1 Der Spieler sitzt oder steht hinter der Wurflinie.
- 7.2.3.4.2 Der Spieler versucht, fünf Bälle hintereinander über das Netz zu schlagen.
- 7.2.3.4.3 Der Spieler kann mit einer oder mit beiden Händen schlagen.
- 7.2.3.4.4 Der Spieler hat zwei Versuche, den Ball über das Netz zu schlagen.

7.2.3.5 Wertung

- 7.2.3.5.1 Für jeden richtig über das Netz geschlagenen Ball wird ein Punkt vergeben.

7.2.4 Team Skills – Mannschaftsgeschicklichkeitsbewerb Volleyball



7.2.5 Begriffe aus der Grafik:

- 7.2.5.1 Offizieller
- 7.2.5.2 Netz
- 7.2.5.3 Höhe
- 7.2.5.4 Wertungstisch

7.2.6 Ausstattung

- 7.2.6.1 Zwei reguläre Volleybälle oder modifizierte Volleybälle aus Leder mit einem Umfang von 81 cm und einem Höchstgewicht von 226 g pro Mannschaft.
- 7.2.6.2 Reguläres 18 m langes und 9 m breites Spielfeld
- 7.2.6.3 Pfosten und Netz auf 1,5 m Höhe
- 7.2.6.4 Maßband
- 7.2.6.5 Markierungsband oder Kreide
- 7.2.6.6 Schiedsrichterpfefte

7.2.7 Vorbereitung

- 7.2.7.1 Am Spielfeld werden sechs Positionen markiert, wie aus der Grafik ersichtlich. Die Spieler sollten im Abstand von 2 m positioniert sein. Die Vorderspieler stellen sich 1,5 m vom Netz entfernt und die Hinterspieler 2 m hinter den Vorderspielern auf.
- 7.2.7.2 Vor Spielbeginn sollten die Mannschaften die Spielerliste vorlegen.



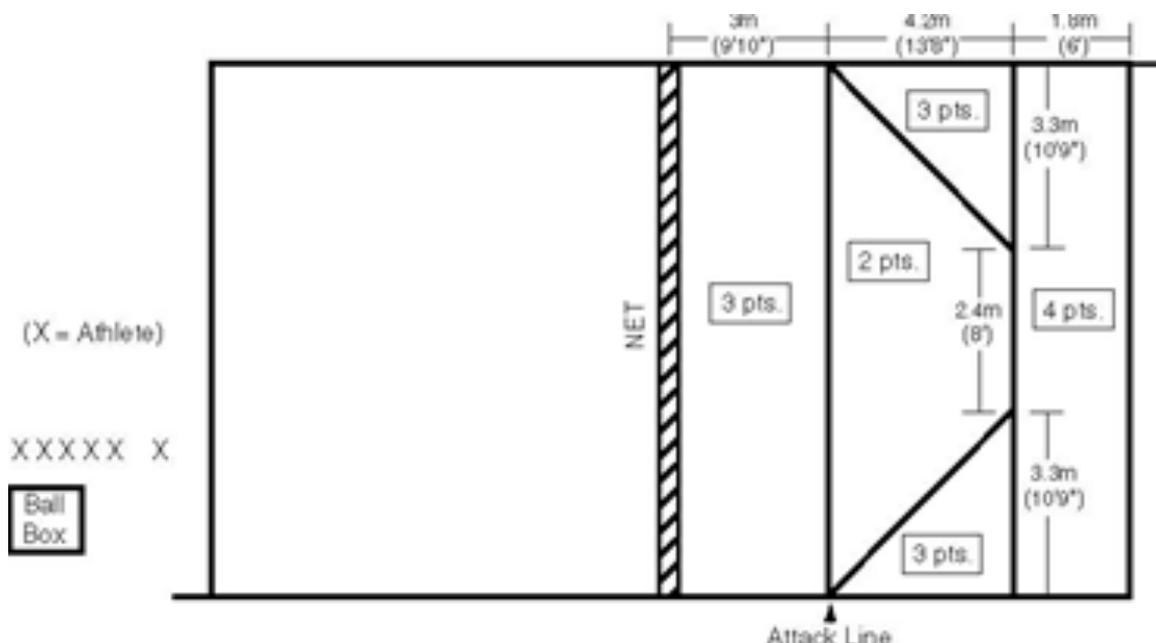
- 7.2.7.3 Die Mitglieder einer Mannschaft sollten eine nummerierte Spielerkleidung/Trikots tragen.
- 7.2.8 Regeln
 - 7.2.8.1 Zwei Mannschaften mit jeweils sechs Spielern stehen sich auf den gegenüberliegenden Seiten des Netzes gegenüber.
 - 7.2.8.2 Ein Spiel besteht aus sechs Runden. In jedem Spiel spielt jeder Spieler einmal auf jeder Position. Um den Bewerb zu gewinnen, muss eine Mannschaft zwei von drei Spielen gewinnen. Der Wettbewerbsleiter ist befugt, die Anzahl der gespielten Spiele zu ändern.
 - 7.2.8.3 Der Offizielle übergibt den Ball dem Spieler auf Position #1 und pfeift das Spiel an.
 - 7.2.8.4 Der Spieler auf Position #1 muss den Ball zum Spieler auf Position #2 pritschen. Der Spieler auf Position #2 versucht dann, den Ball über das Netz ins gegnerische Feld zu schlagen.
 - 7.2.8.5 Die gegnerische Mannschaft kann versuchen, den Ball über das Netz zurückzuspielen. Die aufschlagende Mannschaft darf diesen Ball nicht zurückspielen.
 - 7.2.8.6 Gelingt es der gegnerischen Mannschaft nicht, den Ball über das Netz zu schlagen oder geht dieser ins Aus, gibt es dafür keine Strafpunkte.
 - 7.2.8.7 Der Offizielle übergibt den Ball dem Spieler auf Position #6. Dieser Spieler schlägt den Ball mit einem oberen Zuspiel (Volley) zu dem Spieler auf Position #3. Der Spieler auf Position #3 versucht, den Ball über das Netz ins gegnerische Feld zu schlagen.
 - 7.2.8.8 Danach gibt der Offizielle den Ball dem Spieler auf Position #5. Mit einem oberen Zuspiel (Volley) spielt der Spieler auf Position #5 den Ball zu dem Spieler auf Position #4, der dann versucht, den Ball über das Netz zu schlagen.
 - 7.2.8.9 Nachdem die Spieler auf Position #1, #6 und #5 an der Reihe waren, ist die Runde beendet.
 - 7.2.8.10 Nun beginnt die gegnerische Mannschaft mit ihrer Runde, die beendet ist, sobald die Spieler auf Position #1, #6 und #5 an der Reihe waren.
 - 7.2.8.11 Zu Beginn jeder Runde wechseln die Spieler einer Mannschaft entsprechend der Rotationsfolge (im Uhrzeigersinn) auf die jeweils nächste Position.
 - 7.2.8.11.1 Der Spieler auf Position #1 wechselt auf Position #6.
 - 7.2.8.11.2 Der Spieler auf Position #6 wechselt auf Position #5.
 - 7.2.8.11.3 Der Spieler auf Position #5 wechselt auf Position #4.
 - 7.2.8.11.4 Der Spieler auf Position #4 wechselt auf Position #3.
 - 7.2.8.11.5 Der Spieler auf Position #3 wechselt auf Position #2.
 - 7.2.8.11.6 Und der Spieler auf Position #2 wechselt auf Position #1.
 - 7.2.8.12 Es wird solange gespielt, bis jeder Spieler einmal auf jeder Position gespielt hat.



- 7.2.8.13 Auswechselspieler dürfen erst nach Beendigung einer Runde eingewechselt werden.
- 7.2.8.14 Die Trainer müssen an den Seitenlinien bleiben, 4 m seitlich von den Spielern auf Position #1 und #5. Die Trainer dürfen den Spielern Anweisungen oder Zeichen geben. Gehörlosen Spielern darf beim Einnehmen ihrer Positionen geholfen werden.
- 7.2.9 Wertung
 - 7.2.9.1 Die aufschlagende Mannschaft bekommt jedes Mal einen Punkt, wenn Folgendes passiert:
 - 7.2.9.1.1 Der Ball wird vom Hinterspieler regelgerecht zu dem entsprechenden Vorderspieler gepritscht.
 - 7.2.9.1.2 Der Vorderspieler schlägt den Ball.
 - 7.2.9.1.3 Der Vorderspieler schlägt den Ball über das Netz und der Ball geht ins Feld.
 - 7.2.9.2 Die verteidigende Mannschaft erhält einen Punkt, wenn sie es mit höchstens zwei Versuchen schafft, den Ball regelgerecht zurückzuspielen und dieser ins Feld geht.
 - 7.2.9.3 Die maximale Punkteanzahl, die eine Mannschaft in einem regulären Spiel mit sechs Runden erzielen kann, beträgt 72 Punkte.
 - 7.2.9.4 Um ein Spiel zu gewinnen, muss eine Mannschaft zwei Punkte mehr haben als die andere. Es werden zusätzliche Runden gespielt, so lange bis eine Mannschaft diesen Punktevorsprung erzielt.

8. VOLLEYBALL-EINSTUFUNGSTEST (VSAT)

8.1 VSAT – Aufschlag

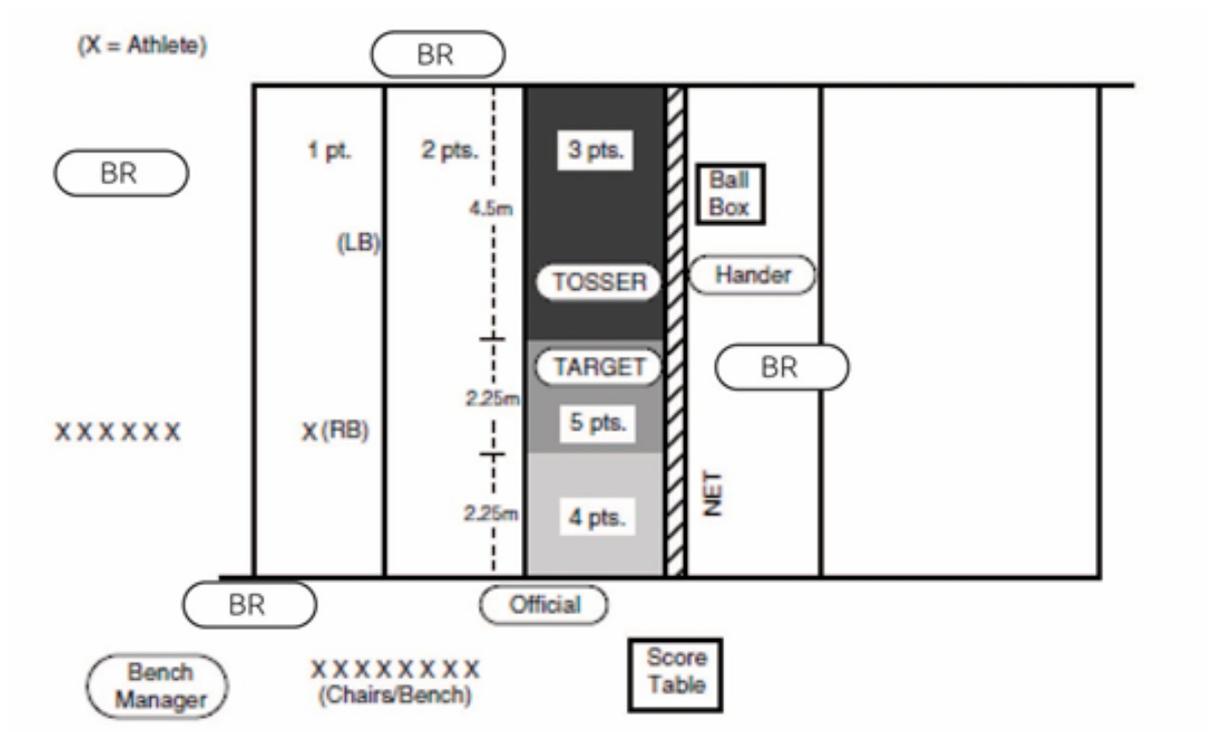




- 8.1.1 Begriffe aus der Grafik
 - 8.1.1.1 Spieler
 - 8.1.1.2 Netz
 - 8.1.1.3 Angriffslinie
 - 8.1.1.4 Pkt. (Punkte)
 - 8.1.1.5 Ballwagen
- 8.1.2 Vorbereitung
 - 8.1.2.1 Reguläres 18 m langes und 9 m breites Spielfeld, 10 Volleybälle, Netzhöhe 2,24 m für Damenbewerbe und 2,43 m für Herrenbewerbe, Pfosten, Antennen, Maßband, Markierungsband und Ballwagen.
- 8.1.3 Test
 - 8.1.3.1 Der Spieler hat 10 Versuche aus der Aufschlagzone.
 - 8.1.3.2 Der Spieler kann von oben oder von unten aufschlagen.
 - 8.1.3.3 Mit Markierungsband oder Kreide markierte Linien legen das Spielfeld sowie die Zielbereiche fest, für die der Spieler zwischen zwei und vier Punkten erhält.
- 8.1.4 Wertung
 - 8.1.4.1 Schlägt der Ball auf einer Linie auf, wird der höhere Punktwert vergeben.
 - 8.1.4.2 Berührt der Ball das Netz oder die Antennen oder landet er außerhalb des Spielfelds, werden keine Punkte vergeben.
 - 8.1.4.3 Die Gesamtwertung des Spielers ergibt sich aus der Summe aller für die 10 Versuche vergebenen Punkte.
- 8.1.5 Ablauf
 - 8.1.5.1 Der Test wird von freiwilligen Helfern geleitet, die keinen der Spieler während des Tests unterstützen dürfen.
 - 8.1.5.2 Helfer „A“ erklärt der zum Test antretenden Gruppe den Ablauf des Bewerbs, während Helfer „B“ die Aufgabe vorzeigt. Helfer „C“ wirft dem Spieler, der an der Reihe ist, einen Volleyball zu. Die freiwilligen Helfer holen die Volleybälle nach dem Aufschlagen und rollen sie zu einem Helfer, der neben dem Ballwagen steht, zurück. Ist der Spieler fertig, gibt Helfer „A“ dem Punktezähler (Helfer „D“) die Wertung bekannt. Jeder freiwillige Helfer ist nur für seinen jeweiligen Bereich zuständig.



8.2 VSAT – Baggern



8.2.1 Begriffe aus der Grafik

Spieler
Ziel
Einwerfer
Netz
Angriffslinie
Pkt. (Punkte)
Ballwagen
HR (hinten-rechts)
HL (hinten-links)

8.2.2 Ziel

8.2.2.1 Es soll bewertet werden, wie genau, wie hoch und wie konstant der Spieler baggern kann.

8.2.3 Ausstattung

8.2.3.1 Reguläres 18 m langes und 9 m breites Spielfeld, 5 Volleybälle (modifizierte Bälle zulässig), Netz, Pfosten, Maßband, Markierungsband und Ballwagen.

8.2.4 Ausführung

8.2.4.1 Der Spieler nimmt die Position hinten-rechts ein, 3 m von der rechten Seitenlinie und 1 m von der Grundlinie entfernt. Ein Trainer/Offizieller, der auf

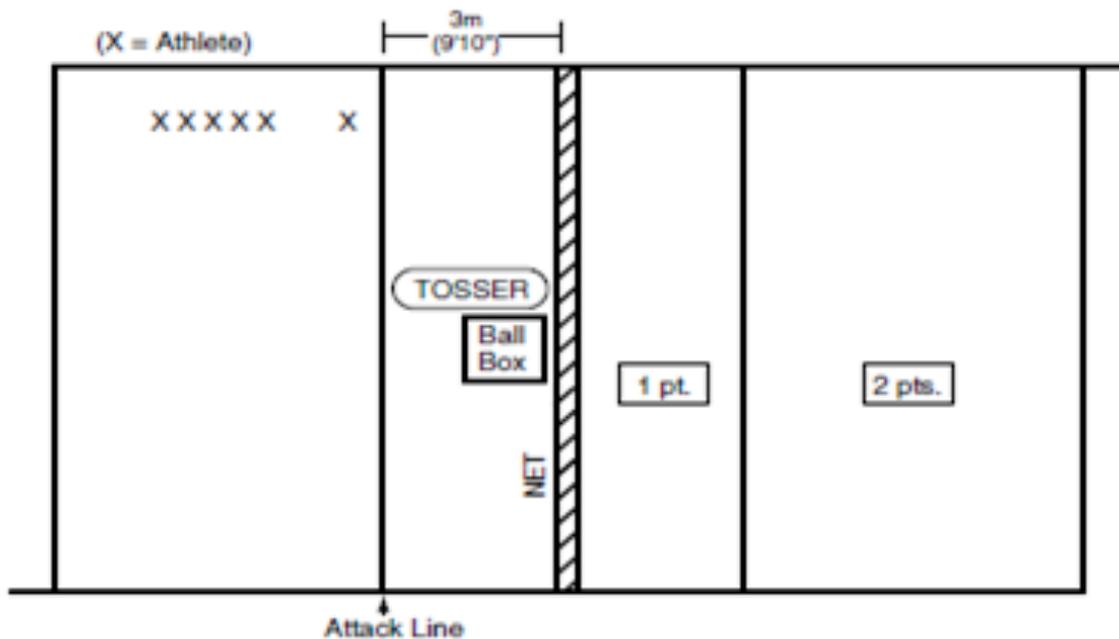


derselben Spielfeldseite auf der Position vorne-mitte 2 m vom Netz entfernt steht, führt einen beidhändigen Überkopfwurf aus. Der Spieler nimmt den Ball an und spielt ihn einem Ziel zu (einer Person, die mit den Händen über dem Kopf auf derselben Spielfeldseite 2 m vom Netz und 4 m von der Seitenlinie vom Einwerfer entfernt steht). Im Vorderfeld sind Zielbereiche mit unterschiedlichen Punktwerten markiert. Der Bewerb wird wiederholt. Diesmal nimmt der Spieler die Position hinten-links ein, 3 m von der linken Seitenlinie und 1 m von der Grundlinie entfernt.

8.2.5 Wertung

8.2.5.1 Um die maximale Punktezahl zu erreichen, muss der Spieler den Ball so passen, dass der höchste Punkt der Flugbahn sich über der Netzkante befindet. Landet ein Ball auf der Linie, wird er jenem Bereich zugerechnet, für den der höhere Punktwert vergeben wird. Für einen Ball, der unter Netzhöhe gepasst wird, wird unabhängig davon wo er landet nur ein Punkt vergeben. Die Gesamtwertung des Spielers ergibt sich aus der Summe aller Punkte aus den jeweils fünf Versuchen aus den Positionen hinten-rechts und hinten-links. Es wird empfohlen, dass der Offizielle auf einem Sessel steht, um die Höhe der Pässe beurteilen zu können.

8.3 VSAT – Angriffsschlag



8.3.1 Begriffe aus der Grafik:

- Spieler
- Einwerfer
- Netz



Angriffslinie
Ballwagen
Pkt. (Punkte)

8.3.2 Vorbereitung

8.3.2.1 Reguläres 18 m langes und 9 m breites Spielfeld, fünf Volleybälle, Netzhöhe 2,24 m für Damenbewerbe und 2,43 m für Herrenbewerbe, Pfosten, Antennen, Maßband, Markierungsband oder Kreide und Ballwagen.

8.3.3 Test

8.3.3.1 Ein Einwerfer spielt den Ball vor dem Spieler auf, 2 m über Netzhöhe. Einwürfe, die nicht die richtige Höhe erzielen, werden wiederholt. Der Spieler steht am Spielfeld, 3,05-4,57 m vom Netz entfernt, greift an und schmettert den Ball so über das Netz, dass er innerhalb der Begrenzung des gegnerischen Vorderfelds aufkommt. Jeder Spieler hat 10 Versuche.

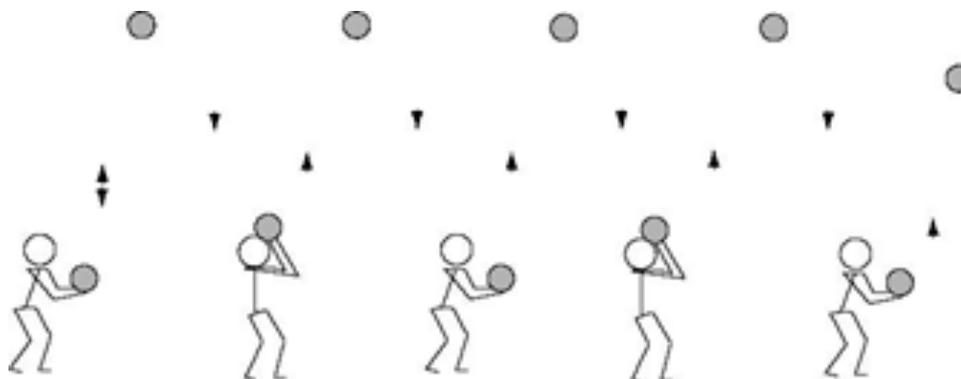
8.3.4 Wertung

8.3.4.1 Der Spieler erhält zwei Punkt für jeden Angriffsball, der hinter der Angriffslinie im Hinterfeld landet und einen Punkt für jeden Angriffsball, der zwischen dem Netz und der Angriffslinie innerhalb des gegnerischen Felds landet. Eine Finte (Dink) oder Schläge mit halber Geschwindigkeit werden nicht als Angriffsschläge gewertet. Die Gesamtwertung des Spielers ergibt sich aus der Summe aller 10 Versuche.

8.3.5 Ablauf

8.3.5.1 Der Test wird von freiwilligen Helfern geleitet, die keinen der Spieler während des Tests unterstützen dürfen. Helfer „A“ erklärt der zum Test antretenden Gruppe den Ablauf des Bewerbs, während Helfer „B“ die Aufgabe vorzeigt. Helfer „C“ wirft dem Spieler, der an der Reihe ist, einen Volleyball zu. Die freiwilligen Helfer holen die Volleybälle nach dem Aufschlagen und rollen sie zu einem Helfer, der neben dem Ballwagen steht, zurück. Ist der Spieler fertig, gibt Helfer „A“ dem Punktezähler (Helfer „D“) die Wertung bekannt. Jeder freiwillige Helfer ist nur für seinen jeweiligen Bereich zuständig.

8.4 VSAT – Baggern und Pritschen



(Anwerfen und baggern) (Pritschen) (Baggern) (Pritschen) (Baggern)



- 8.4.1 Begriffe aus der Grafik:
 - 8.4.1.1 Anwerfen und baggern
 - 8.4.1.2 Pritschen
- 8.4.2 Vorbereitung
 - 8.4.2.1 Gespielt wird auf einer Hälfte des Volleyballfelds, Netzhöhe mindestens 2,24 m, drei Volleybälle.
- 8.4.3 Test
 - 8.4.3.1 Der Spieler pritscht und baggert abwechselnd sich selbst zu ohne zu unterbrechen.
 - 8.4.3.2 Zuerst wirft der Spieler den Volleyball an und dann baggert er.
 - 8.4.3.3 Der Spieler muss sich zum Pritschen-Baggern-Pritschen-Baggern usw. unter dem Ball bewegen.
 - 8.4.3.4 Der Spieler muss dabei innerhalb der Begrenzungen der Spielfeldhälfte bleiben.
- 8.4.4 Wertung
 - 8.4.4.1 Der Spieler hat vier Versuche, um sein bestes Ergebnis zu erzielen.
 - 8.4.4.2 Die zu erreichende Höchstpunktezahl ist 50 (25x baggern und 25x pritschen).
 - 8.4.4.3 Jeder regelgerechte Schlag zählt einen Punkt, wenn der Ball über die Höhe des Netzes geht.
 - 8.4.4.4 Der jeweilige Versuch endet, wenn der Spieler den Ball zwei Mal hintereinander pritscht oder baggert, den Ball nicht regelgerecht schlägt, den Ball außerhalb des Spielfelds spielt oder 50 Punkte erreicht hat.
- 8.4.5 Ablauf
 - 8.4.5.1 Der Test wird von freiwilligen Helfern geleitet, die keinen der Spieler während des Tests unterstützen dürfen. Helfer „A“ erklärt der zum Test antretenden Gruppe den Ablauf des Bewerbs, während Helfer „B“ die Aufgabe vorzeigt. Helfer „C“ gibt dem Spieler, der an der Reihe ist, einen Volleyball. Andere freiwillige Helfer holen die Volleybälle zurück, die außerhalb des Spielfelds gelandet sind. Ist der Spieler fertig, gibt Helfer „A“ dem Punktezähler (Helfer „C“) die Wertung bekannt. Jeder freiwillige Helfer ist nur für seinen jeweiligen Bereich zuständig.