

Roundnet Regeln Zusammenfassung:

1. Neue Regeln
2. Alte Regeln die ersetzt werden
3. Zusammenfassung der allgemeinen Regeln
4. Link zu den offiziellen IRF-Regeln

1. Neue Regeln (die wir spielen):

Serve / Aufschlag

- Der Server hat jetzt nur noch **3 Sekunden** statt 5 Sekunden zum Toss nach „Service“.
(wird bei uns locker gehandhabt)
- Der Ball darf beim Serve **nicht mit derselben Hand geworfen und geschlagen** werden.
- Ein Serve darf **nicht in der No Hit Zone (NHZ)** landen. (nur für die advanced Spiele)
- Der Receiver darf sich **frei bewegen**.
- Der Nicht-Server (aus dem Team des Servers) darf sich ebenfalls frei bewegen, solange er nicht in den Service-Kreis steigt.
- Neues „Equal Serving System“:
 - Nach dem ersten Punkt serviert jedes Team immer **2 Punkte am Stück**.
 - Bei Gleichstand am Gamepoint (15 oder 21) serviert jede Person nur noch **1 Punkt**.

Ballwechsel / Rally

- Beim ersten Ballkontakt sind **kontinuierliche Kontakte erlaubt** (z. B. Handfläche → Finger in einer Bewegung).
- Beim Return des Serves müssen jetzt **immer 3 Kontakte benutzt werden**, bevor der Ball aufs Netz gespielt wird.
- Hits dürfen **nicht in der No Hit Zone landen**. (advanced Spiele)

Feld / Court

- Die No Hit Zone wurde auf **100 cm für alle Divisionen** vergrößert. (advanced Spiele)

2. Alte Regeln (wurden ersetzt)

Serve / Aufschlag

- Früher hatte der Server **5 Sekunden** Zeit zum Toss → jetzt nur noch 3 Sekunden.
- Früher durfte man den Ball mit derselben Hand werfen und schlagen → jetzt verboten.
- Früher durfte ein Serve in die NHZ gehen → jetzt nicht mehr erlaubt. (advanced Spiele)

Serving System

- Früher wurde nach jeweils **5 Punkten rotiert** → jetzt nach 4
- Früher war das Aufschlagsystem anders verteilt → jetzt gleichmäßiger („equal serving“).

3. Restliche Zusammenfassung des Regelwerks (einfach erklärt)

Allgemeines Spielprinzip

- Gespielt wird 2 gegen 2.
- Ziel ist es, den Ball so aufs Netz zu schlagen, dass das andere Team ihn nicht wieder übers Netz zurückspielen kann.
- Nach dem Aufschlag gibt es keine festen Seiten mehr, alle dürfen frei um das Netz laufen.

Wann bekommt man einen Punkt?

Ein Team bekommt einen Punkt wenn:

- das andere Team den Ball nicht zurückspielen kann,
- ein Regelverstoß passiert,
- der Server 2 Fehler beim Serve macht.

Replay (Punkt wird wiederholt)

Der Punkt wird neu gespielt wenn:

- Uneinigkeit über einen Call besteht,
- eine Behinderung („Hinder“) passiert,
- etwas von außen stört (anderer Ball, Person etc.).

Spiel gewinnen

- Meist bis 15 oder 21 Punkte.
- Man muss mit 2 Punkten Vorsprung gewinnen.

Startpositionen

- Alle starten im Kreis um das Netz.
- Teampartner stehen nebeneinander.

Receiver

- Nur der bestimmte Receiver darf den Serve annehmen.
- Der Receiver darf sich frei bewegen.

Teampartner

- Beide Mitspieler dürfen sich erst bewegen, wenn der Serve geschlagen wurde.
- Der Server-Partner darf den Receiver nicht blockieren oder kreuzen.

Rotation

- Spieler rotieren alle 4 Punkte, damit Bedingungen fair bleiben (Wind, Sonne etc.).

Aufschlag (Serve)

Beim Serve muss man:

- hinter der Service-Linie bleiben,
- einen festen Fußkontakt behalten,
- den Ball mindestens 10 cm hochwerfen,
- innerhalb von 3 Sekunden servieren.

Fehler beim Serve wenn:

- der Ball den Rim trifft,
- der Serve zu hoch ist,
- der Ball die NHZ trifft, (advanced Spiele)
- der Wurf misslingt,
- der Ball nicht aufs Netz kommt,
- man die Servicelinie übertritt.

Ball spielen**Erlaubt**

- Bis zu 3 Kontakte pro Ballbesitz.
- Jeder Körperteil ist erlaubt.
- Der erste Kontakt darf „unsauberer“ sein (mehrere Berührungen in einer Bewegung).

Nicht erlaubt

- Ball fangen,
- mehr als 3 Kontakte,
- doppelte Kontakte außerhalb der Sonderregeln,
- beidhändiges Schlagen (außer spezielle Situationen).

Netzregeln**Fehler am Netz, wenn:**

- der Ball den Rim direkt trifft,
- der Ball mehrfach aufs Netz springt,
- der Ball in der NHZ landet. (advanced Spiele)

Pocket & Roll-Up

- „Pocket“ im normalen Rally ist erlaubt.
- „Roll-Ups“ sind ebenfalls erlaubt. (Ball berührt zuerst das Netz und rollt dann über den Rahmen aus dem Netz)

No Hit Zone (NHZ) (advanced Spiele)

Wichtig

- Letzter Schlag muss außerhalb der NHZ gestartet werden.
- Wenn man beim Hit oder durch Momentum in die NHZ kommt → Punkt für anderes Team.

Ausnahme

- Wenn der Gegner dich unfair behindert und du deshalb in die NHZ gerätst, zählt zuerst die Behinderung („Hinder“).

Kontakt mit dem Set

- Berührt ein Spieler Netz, Rim oder Beine → Punkt für anderes Team.

Hinder-Regeln (Behinderung)

Spieler müssen dem Gegner freien Laufweg, freie Sicht, freien Schwung geben.

Wenn behindert wird

- absichtlich → Gegner bekommt Punkt,
- unbeabsichtigt → Replay möglich.

Sicherheitsregel

- Verteidiger dürfen nicht gefährlich in den Schlagraum am Netz springen.

Streitfälle & Calls

Calls

- Regelverstöße müssen sofort angesagt werden.
- Bei Unsicherheit → Replay.

Wichtig

- Selbst wenn 3 Spieler einer Meinung sind und 1 widerspricht → Replay.

4. Offizielle Regeln der IRF:

<https://static1.squarespace.com/static/5f4677d15add242b3dd3415e/t/6944a79624e0d9023b2ced9c/1766107030752/RRR25+Rules+-+Final+Rules+Highlighted+%2811.10.25%29+%281%29.pdf>

Wir spielen nur mit den Regeln, die vorher in der Zusammenfassung erklärt wurden!