

# Volleyball

**Volleyball** ist eine Mannschaftssportart aus der Gruppe der Rückschlagspiele, bei der sich zwei Mannschaften mit jeweils sechs Spielern auf einem durch ein Netz geteilten Spielfeld gegenüberstehen. Ziel des Spiels ist es, einen Ball (den Volleyball) ohne Hilfsmittel über das Netz auf den Boden der gegnerischen Spielfeldhälfte zu spielen und zu verhindern, dass Gleiches dem Gegner gelingt, bzw. die gegnerische Mannschaft zu einem Fehler zu zwingen. Eine Mannschaft darf den Ball (zuzüglich zum Block) dreimal in Folge berühren, um ihn zurückzuspielen.

Volleyball stammt aus den Vereinigten Staaten und wird nahezu weltweit ausgeübt. Der Volleyball-Weltverband FIVB repräsentiert 218 Nationen mit rund 35 Millionen Spielern.<sup>[1]</sup>

## Geschichte

In der zweiten Hälfte des Jahres 1895 entwickelte William G. Morgan, ein Sportdirektor des YMCA in Holyoke, ein Spiel namens „Mintonette“ als Zeitvertreib für ältere Vereinsmitglieder. Es galt als sanfte Alternative zum Basketball, das im 16 Kilometer entfernten Springfield vier Jahre zuvor entstanden war. Die Hallensportart enthielt charakteristische Elemente aus Tennis und Handball. Morgan selbst verfasste auch die ersten Regeln. Diese sahen ein 25 ft × 50 ft (7,62 m × 15,24 m) großes Feld und ein 6 ft, 6 Zoll (1,98 m) hohes Netz vor. Die Zahl der Spieler war ebenso unbegrenzt wie die Zahl der erlaubten Ballkontakte. Bei einem Fehlaufschlag gab es wie beim Tennis einen zweiten Versuch. Anlässlich einer Konferenz aller Sportdirektoren des YMCA in Springfield zu Beginn des Jahres 1896 wurde das Spiel vorgestellt. Der damals vorgeschlagene und 1952 nur geringfügig geänderte Name *Volley Ball* fand Zustimmung. Bei den Regeln gab es einige Änderungen.

In den folgenden Jahren verbreitete sich die Sportart über Kanada (1900) in die ganze Welt. Amerikanische Soldaten führten sie während des Ersten Weltkriegs in Osteuropa ein, wo sie sich zu einem sehr populären Sport entwickelte. Bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts verbreitete sie sich über den gesamten Kontinent. Viele Techniken und Taktiken, die den modernen Volleyball prägen, wurden von europäischen Mannschaften eingeführt. Beispiele hierfür sind das Blocken (Tschechoslowakei, 1938), das 5-1-System der Sowjetunion, das Baggern (Tschechoslowakei, 1958) und die Angriffe aus der hinteren Reihe (Polen, 1974).

Die führenden Nationen sind heute Brasilien, die USA, Italien und Russland. Danach folgen Japan, Serbien, Polen, Kuba, China und Deutschland. Nach Schätzungen der FIVB beteiligen sich heute ein Sechstel aller Menschen weltweit aktiv oder als Zuschauer am Volleyball.

Der internationale Verband, die Fédération Internationale de Volleyball (FIVB), wurde 1947 gegründet. Seit 1963 gibt es den europäischen Verband, die Confédération Européenne de Volleyball (CEV). Der deutsche Verband (DVV) existiert seit 1955. Weltmeisterschaften werden seit 1949 für Männer und seit 1952 für Frauen ausgetragen. Volleyball ist seit 1964 olympische Disziplin. Die Variante Beachvolleyball wurde 1986 von der FIVB offiziell anerkannt und gehört seit 1996 zum olympischen Programm.

In der deutschen Volleyball-Bundesliga für Männer und der deutschen Volleyball-Bundesliga für Frauen werden seit 1974 die Deutschen Meister ermittelt.



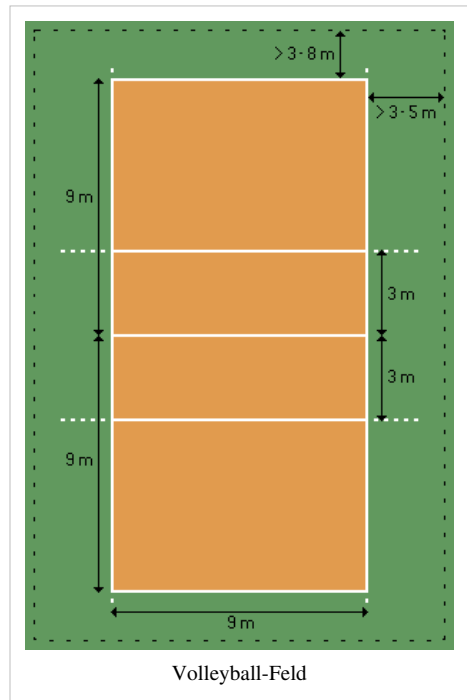
Volleyball



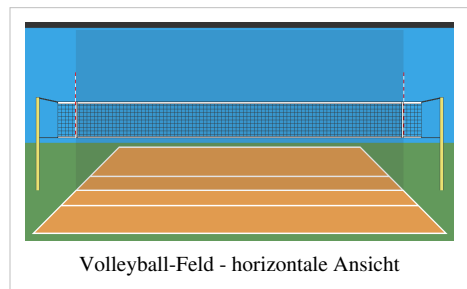
Das Spielfeld

## Spielfeld

Das Volleyballfeld ist 18 m lang und 9 m breit, so dass jede Mannschaft auf einer Feldhälfte mit 9 m × 9 m spielt. Die Feldhälften werden durch ein Netz getrennt, dessen Höhe (Netzoberkante) bei Männern 2,43 m, bei Frauen 2,24 m und im Mixed 2,35 m beträgt. Es besteht aus dunkelbraunem oder schwarzem Leinengarn und ist 1 m breit und 9,5 bis 10 m lang, so dass auf jeder Seite 25 bis 50 cm über die Seitenlinien des Feldes herausragen. Die Pfosten zum Befestigen des Netzes sind aus diesem Grund nicht auf der Seitenlinie befestigt, sondern 0,5 bis 1 m außerhalb des Feldes (bei internationalen Wettbewerben genau ein Meter). Zur besseren Visualisierung der Seitenbegrenzung sind direkt über den Seitenlinien zwei Bänder senkrecht am Netz befestigt. Darüber ragt jeweils ein Stab (die sogenannte Antenne) 80 cm hoch über das Netz. Die Antennen dürfen nicht berührt werden und dienen als linke und rechte Begrenzung, innerhalb derer der Ball über das Netz gespielt werden muss (gedanklich nach oben verlängert). Das Netz muss straff gespannt sein, denn eine Netzberührung durch den Ball ist kein Fehler und der Ball darf nach dem Zurückprallen aus dem Netz noch gespielt werden.



In drei Metern Abstand zum Netz befinden sich parallel zur Mittellinie die Angriffslinien. Nur Vorderspieler (siehe Abschnitt Mannschaft) dürfen innerhalb dieser Angriffszone (Bereich zwischen Mittellinie und Angriffslinien) den Ball, der sich im Moment des Schlagens vollständig oberhalb der Netzkante befindet, über das Netz befördern. Hinterspieler dürfen den Ball in der Vorderzone nur unterhalb der Netzkante über das Netz spielen oder den Ball nach Absprung hinter der Angriffslinie schlagen. Die Landung darf allerdings in der Vorderzone erfolgen.



Rund um das eigentliche Spielfeld muss eine mindestens drei Meter breite Zone freigehalten werden, in welcher der Ball ebenfalls gespielt werden darf. Für Spiele in der Halle wird ein insgesamt acht Meter hohes Dach empfohlen, ohne dass sich störende Hindernisse (z. B. Basketballkörbe) im Raum befinden. Im offiziellen Spielbetrieb werden angesichts der begrenzten Möglichkeiten vieler kleinerer Vereine in unteren Ligen seitens der Volleyballverbände geringere Anforderungen an die Räumlichkeiten gestellt als in höheren Spielklassen.

## Ball

Der wie das Spiel genannte Volleyball war bis 1998 einfarbig und hell und darf seither auch aus einer Kombination von Farben bestehen. Er besteht außen aus nahtlosem, leicht aufgepolstertem Leder mit einer luftgefüllten Gummibläse im Inneren. Mit einem Umfang von 65 bis 67 cm und einem Gewicht von 260 bis 280 g ist der Volleyball kleiner und deutlich leichter als ein Basketball oder ein Fußball. Der Innendruck (Überdruck) muss zwischen 0,300 und 0,325 kp/cm<sup>2</sup> (4,26 bis 4,61 psi; 294,3 bis 318,82 mbar oder hPa) betragen.<sup>[2]</sup> Die Marke der Spielbälle wird vom Volleyballverband für den nationalen Bereich festgelegt. Es gibt im internationalen Bereich mehrere zugelassene Spielbälle, die sich in Kleinigkeiten bei Farbe und Materialbeschaffenheit unterscheiden. Die allgemeinen Grundsätze bezüglich Umfang und Gewicht sind gleich.

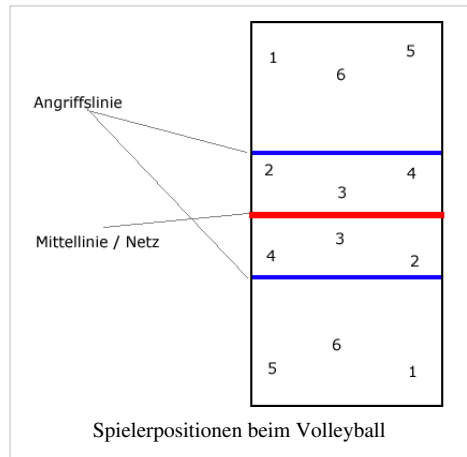
## Mannschaft

Eine Mannschaft besteht bei Frauen- und Männermannschaften aus sechs bis zwölf Spielern. Die sechs Spieler, die in der Anfangsaufstellung stehen, bezeichnet man als Startspieler oder auch „Starting Six“.

## Rotationsregelung

Die Startaufstellung der Mannschaft bestimmt die Rotationsfolge der Spieler auf dem Feld (vgl. Grafik rechts), die für die Dauer des jeweiligen Satzes gilt. Die Spieler auf den Positionen 2 bis 4 nennt man Vorderspieler, die auf Position 1, 5 und 6 Hinterspieler. Erobert eine Mannschaft Aufschlagsrecht, so rotieren ihre Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn. Dadurch rückt beispielsweise der Spieler, der zuvor auf Position 2 am Netz stand, nun auf Position 1 und wird damit zum Aufschläger für sein Team. Diese Position beim (eigenen und gegnerischen) Aufschlag behält die Mannschaft so lange bei, bis sie nach verlorenem Aufschlagrecht dieses erneut zurückerobert.

Obwohl diese Rotationsregelung dafür sorgt, dass jeder Spieler während des Spielverlaufs beständig alle Positionen (in der Reihenfolge 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – 6) durchläuft, wird im Ligabetrieb im Allgemeinen mit festen Aufgabenverteilungen gespielt. Dies ist möglich, da die Mannschaften die vorgeschriebene Aufstellung nur beim Aufschlag einnehmen müssen. Sobald der Ball die Hand des Aufschlägers verlassen hat, dürfen die Spieler sich entsprechend den vom Trainer zugewiesenen Aufgaben auf dem Feld positionieren. Erst wenn der Ballwechsel beendet ist, müssen sie vor dem nächsten Aufschlag wieder ihre korrekte Position gemäß der Rotationsfolge einnehmen. Dabei muss der jeweilige Vorderspieler vor seinem Pendant im Rückraum stehen, also muss Spieler 2 zum Beispiel vor Spieler 1 stehen. Ebenso müssen sich die jeweiligen Vorder- und Hinterspieler entsprechend der Reihenfolge aufstellen. So muss zum Beispiel Spieler 1 rechts neben Spieler 6 stehen. Die Positionen der Spieler werden anhand der Füße bestimmt. Bei jedem Vorderspieler muss ein Teil eines seiner Füße näher an der Mittellinie sein als die Füße des jeweiligen Hinterspielers. Jeder Außenspieler muss mindestens mit einem Teil eines Fußes näher an der Seitenlinie sein als der Mittelspieler der jeweiligen Reihe.



## Spielerpositionen

Üblicherweise werden die Aufgaben in einer Mannschaft auf zwei Mittelblocker, zwei Außenangreifer und (je nach taktischem Spielsystem) zwei Zuspieler oder einen Zuspieler und einen Diagonalspieler verteilt.

- Die Hauptaufgaben des Mittelblockers sind das Blockspiel auf allen drei vorderen Positionen und der Schnellangriff durch die Mitte (Position 3). Angriffe über den Mittelblocker bezeichnet man auch als „erstes Tempo“, da das Zuspiel über kurze Distanzen gespielt wird. Angriffe von außen durch lange Zuspiele nennt man hingegen zweites Tempo. Übliche Varianten des Schnellangiffs in höheren Spielklassen sind der „Aufsteiger“ vorne oder hinten (kurzes Zuspiel direkt vor/hinter dem Zuspieler) und der „Schuss“ (schnelles und flaches Zuspiel über ca. zwei Meter)
- Der Außenangreifer greift von der linken Seite des Feldes aus an, stellt den Block auf seiner Feldseite (Position 4) und nimmt an.
- Hauptaufgabe des Zuspielers (auch Steller, Passeur oder Aufspieler genannt) ist es, den angenommenen oder abgewehrten Ball mit der zweiten Ballberührung des Teams seinen Angreifern zuzuspielen. Durch das sogenannte Läufer-system gelangt der Zuspieler immer auf die Position, von der aus er am besten stellen kann, meist Position 2.

- Der Diagonalspieler steht spiegelbildlich („diagonal“) zum eigenen Zuspieler. Er übernimmt die Blockaufgabe des gegnerischen Angriffs (über die gegnerische 4) und greift normalerweise im Rücken des Zuspielers an. In den höheren Spielklassen ist der Diagonalspieler in der Regel Hauptangreifer – vor allem bei den Männern. Er wird selten in der Annahme eingesetzt und greift immer über die Position 2 oder 1 an. In den unteren Spielklassen wird der Diagonalspieler häufig als Nebenzuspieler eingesetzt, der Bälle zuspielt, die beispielsweise der Zuspieler angenommen hat. Der Einsatz des Diagonalspielers hängt stark von der Annahmequalität der Mannschaft sowie den Fähigkeiten des Zuspielers ab, da der Diagonalspieler nur durch „Überkopf-Anspiel“ wirkungsvoll eingesetzt werden kann.
- Spieler, die am Anfang des Ballwechsels im Hinterfeld (Positionen 1, 5 und 6) stehen, werden meist ebenfalls mit speziellen Aufgaben betraut und wechseln daher nach dem Aufschlag schnellstmöglich auf ihre vorgesehenen Hinterfeldpositionen.
- Der Libero ist ein Annahme- und Abwehrspezialist. Er darf – von wo auch immer – Angriffsschläge nur durchführen, wenn sich der Ball unterhalb der Netzkante befindet. Nach seinem oberen Zuspiel (Pritschen) in der Angriffszone darf der Mitspieler seinen Angriff ebenfalls nicht oberhalb der Netzkante ausführen. Das gilt auch für Angriffe aus dem Hinterfeld. Erfolgt jedoch sein oberes Zuspiel hinter der Angriffslinie, bestehen beim Angriff keine Einschränkungen. Der Libero darf außerdem keinen Block oder Blockversuch sowie keinen Aufschlag ausführen. Die Position wurde erst 1998 in den Regeln festgeschrieben. Der Spieler unterscheidet sich durch ein andersfarbiges Trikot vom Rest der Mannschaft.
- Als Universalspieler werden solche Spieler bezeichnet, die aufgrund ihrer Fähigkeiten mit einer Vielzahl unterschiedlicher Aufgaben betraut und daher auf verschiedenen Positionen eingesetzt werden können (in der Regel mit Ausnahme der Libero- und Zuspielerposition).

Im Leistungsvolleyball existieren verschiedene Spielsysteme. Drei davon sind das 4-0-2-System, das 4-2-System und das 5-1-System.

Pro Satz und Mannschaft sind sechs Auswechslungen erlaubt. Start- und Einwechselspieler bilden dabei ein festes, „exklusives“ Tandem, d. h., sobald ein Spieler für einen anderen eingewechselt wurde, kann er auch nur für diesen wieder ausgewechselt werden (so genannter Rückwechsel), mit Ausnahme des Liberos. Danach ist in diesem Satz für diese beiden Spieler das Wechselkontingent erschöpft, mit der Folge, dass der Startspieler den Satz zu Ende spielen und der Ersatzspieler bis zum nächsten Satz auf der Bank Platz nehmen muss. Er darf nach seiner Auswechslung auch nicht für einen anderen Startspieler eingesetzt werden.

Eine Ausnahme von diesen Bestimmungen besteht allerdings für den Fall, dass sich ein im Spiel befindlicher Spieler verletzt und nicht mehr weiterspielen kann. Unabhängig davon darf der Libero auf den drei Rückraum-Positionen beliebig oft ein- und ausgetauscht werden.

Auf dem Spielberichtsbogen ist je Mannschaft Platz für die Eintragung von zwölf Spielern. Zusätzlich zu den sechs Startspielern können demnach auf der Ersatzbank maximal weitere sechs Spieler sitzen und zum Einsatz kommen.

## Spielverlauf

Ein Ballwechsel im Volleyball gliedert sich in mehrere typische Aktionen. Mit dem Aufschlag wird der Ball ins Spiel gebracht. Anschließend versucht die gegnerische Mannschaft den Ball in der Defensive zu kontrollieren (Annahme). Durch das Zuspiel gelangt der Ball in die Nähe des Netzes, wo er schließlich mit dem Angriff zurück zur aufschlagenden Mannschaft geschlagen wird. Diese Mannschaft versucht entweder, den Angriff durch einen Block direkt am Netz abzuwehren oder selbst den nächsten Angriff aufzubauen. Jede dieser Situationen stellt spezifische Anforderungen an die Fertigkeiten der Spieler. Auch die Körpergröße spielt dabei eine Rolle. Kleinere Spieler sind eher für Annahme, Verteidigung und Zuspiel geeignet, größere eher für Angriff und Block.

## **Zählweise**

Im Volleyball erzielt die Mannschaft, die einen Spielzug gewinnt, einen Punkt. Dieses Rally-Point-System wurde 1999 eingeführt, um die Dauer eines Spiels besser zu kontrollieren und das Spiel damit angenehmer für die Zuschauer und Fernsehsender zu gestalten. Zuvor konnte nur die aufschlagende Mannschaft punkten. Begeht die aufschlagende Mannschaft einen Fehler (siehe unten), erhält die andere Mannschaft sowohl einen Punkt als auch das Aufschlagsrecht. Deren Spieler wechseln die Positionen gemäß der Rotationsfolge; Aufschläger ist dann der Spieler, welcher nach der Rotation auf Position 1 steht.

Ein Satz dauert so lange, bis eine Mannschaft 25 Punkte erreicht hat. Für den Satzgewinn muss sie jedoch mindestens zwei Punkte mehr haben als der Gegner, ansonsten wird der Satz bis zur Entscheidung verlängert. Um das Spiel zu gewinnen, muss eine Mannschaft drei Sätze für sich entscheiden (Gewinnsätze). Sieger eines eventuellen fünften Satzes, des Tie-Breaks, ist die Mannschaft, die 15 Punkte erreicht und mindestens zwei Punkte Vorsprung hat. Vor dem fünften Satz werden sowohl das erste Aufschlagrecht als auch die Spielfeldseiten neu gewählt. Sobald eine Mannschaft acht Punkte erreicht hat, wechseln beide Mannschaften die Spielfeldseiten. In den Europapokal-Wettbewerben gibt es zusätzlichen den „Golden Set“, der für eine Entscheidung sorgt, wenn nach Hin- und Rückspiel jede Mannschaft einen Sieg verbuchen konnte. Dieser besondere Entscheidungssatz wird direkt nach dem Rückspiel ausgetragen.

Wenn die führende Mannschaft den achten bzw. sechzehnten Punkt erzielt hat, sehen die Regeln in den ersten vier Sätzen jeweils eine Auszeit von einer Minute vor. Neben diesen sogenannten technischen Auszeiten, können beide Trainer pro Satz jeweils zwei Pausen beantragen, die 30 Sekunden dauern.

Vor den Regeländerungen des Jahres 1999 galt die Zählung bis 15 Punkte grundsätzlich für alle Sätze, wobei die ersten vier Durchgänge spätestens – d.h. unabhängig vom Vorsprung – entschieden waren, wenn eines der beiden Teams 17 Punkte erreichte; der fünfte Satz wurde bis 15 Punkte durchgeführt, wobei der Satz wie im heutigen Rally-Point-System erst bei zwei Punkten Vorsprung endete.

## **Fehler**

Als Fehler und damit Punkt für den Gegner gelten unter anderem folgende Ereignisse:

- Der Ball fällt zu Boden, trifft aber nicht ins gegnerische Feld („Aus“). Die Linie gehört dabei zum Feld.
- Eine Mannschaft berührt den Ball mehr als dreimal nacheinander. Eine Berührung im Block wird dabei nicht mitgezählt.
- Ein Spieler berührt den Ball zweimal direkt hintereinander. Ausnahmen: Nach dem Block darf derselbe Spieler den ersten Ballkontakt durchführen und bei der Annahme darf der Ball mehrere Körperteile des annehmenden Spielers gleichzeitig oder unmittelbar hintereinander berühren.
- Ein Spieler hält den Ball, statt ihn zu schlagen („führen“, „lange Berührung“).
- Ein Spieler berührt das Netz am oberen weißen Band zwischen den Antennen, während er den Ball spielt oder während er einen Spieler, der den Ball spielt, blocken will. Eine sonstige unabsichtliche Netzberührung durch einen Spieler ist kein Fehler, sofern der Spielverlauf nicht beeinträchtigt wird.
- Der Ball überquert das Netz nicht im vollen Durchmesser zwischen den Antennen oder deren gedachter Verlängerung bis zur Hallendecke.
- Der Ball berührt einen nicht im Spiel befindlichen Spieler, Zuschauer, Trainer oder einen Gegenstand im „Aus“.
- Hinterspieler in der Angriffszone blocken oder führen Angriffsschläge oberhalb der Netzkante aus. Der bloße Versuch von Block oder Angriff, ohne dass der Ball tatsächlich berührt wird, ist noch kein Fehler (anders beim Libero).
- Positionsfehler. Eine Mannschaft muss zu Beginn jedes Aufschlags gemäß der Rotationsfolge aufgestellt sein. Zusätzlich müssen die Positionen bezogen auf andere Positionen bestimmte Standorte einnehmen (z. B. muss sich jeder Hinterspieler im Moment des Aufschlags weiter entfernt vom Netz befinden als der sich vor ihm befindliche Vorderspieler). Ob eine Mannschaft richtig aufgestellt ist, ergibt sich ausschließlich aus der Position ihrer Spieler

zueinander; die tatsächlichen, individuellen Standorte im Feld spielen für sich genommen keine Rolle. Außerdem ist es den Spielern nicht gestattet, vor der Ausführung des Aufschlags über die Seitenlinien hinaus das Spielfeld zu verlassen, da dies auch als Positionsfehler gewertet wird.

- Bestimmte „Eingriffe“ in den gegnerischen Spielbereich bzw. Behinderung des Gegners („übergreifen“, „übertreten“).
- Das Blocken des gegnerischen Aufschlags bzw. das direkte Zurückspielen des Aufschlags zum Gegner, wenn sich der Ball in der Vorderzone und vollständig über der Netzkante befindet.
- Der aufschlagende Spieler benötigt mehr als acht Sekunden für diese Aktion oder übertritt im Moment des Schlags die Grundlinie (bzw. die dafür vorgesehenen 15 cm langen Verlängerungslinien der beiden Seitenlinien).

Berührt bei Überquerung des Netzes ein aufgeschlagener Ball die Netzkante, so gilt dies seit 2000 nicht mehr als Fehler. Fällt ein solcher Ball im gegnerischen Feld auf den Boden, so handelt es sich um ein „Ass“ und die aufschlagende Mannschaft hat einen Punktgewinn erzielt. Oft sind dies „scharfe“ Angaben, also Aufschläge, die mit Netzkanten-Berührung ins gegnerische Spielfeld gelangen. Seit 1998 darf der Ball mit dem gesamten Körper berührt werden, außer beim Aufschlag. Zuvor galten Kontakte unterhalb der Gürtellinie, z. B. mit dem Fuß, als Fehler.

Bei „einfachen“ Regelverstößen (ungebührliches Verhalten) kann ein Spieler mit einer gelben Karte bestraft werden. In diesem Fall gibt es zusätzlich einen Punkt für den Gegner. Beim zweiten ungebührlichen Verhalten desselben Spielers, sowie bei beleidigendem Verhalten kann ein Spieler für den Rest des Satzes hinausgestellt werden (rote Karte). Der Spieler muss durch eine reguläre Auswechslung ersetzt werden, der Gegner erhält aber keinen Punkt. Ist die Auswechslung nicht möglich, wird die Mannschaft für unvollständig erklärt und die gegnerische Mannschaft gewinnt den Satz. Beim dritten ungebührlichen Verhalten desselben Spielers, beim zweiten beleidigenden Verhalten oder bei einer versuchten oder vollendeten Tötlichkeit kann ein Spieler disqualifiziert werden (gelbe und rote Karte gleichzeitig in einer Hand). Ein disqualifizierter Spieler muss den Wettkampfbereich für den Rest des Spiels verlassen, wobei er wie bei einer roten Karte regulär ausgewechselt werden muss. Ansonsten gibt es wiederum keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.

## Schiedsgericht

Das Schiedsgericht besteht aus dem ersten und zweiten Schiedsrichter, zwei oder vier Linienrichtern und den Schreibern. Zusätzlich kann es noch einen Assistenten des Schreibers geben, der beispielsweise eine Anzeigetafel mit dem Spielstand bedient.

Der erste Schiedsrichter steht oder sitzt auf einem Schiedsrichterstuhl seitlich des Netzes. Sein Sichtfeld muss sich ungefähr 50 cm über dem Netz befinden. Der zweite Schiedsrichter steht an der gegenüberliegenden Seite des Netzes. Die Linienrichter befinden sich an je einer Ecke des Spielfeldes, bei zwei Linienrichtern an diagonal gegenüberliegenden Ecken. Schreiber und Helfer sitzen an einem Tisch hinter dem zweiten Schiedsrichter.

### Erster und zweiter Schiedsrichter

Der erste Schiedsrichter leitet das Spiel und hat Befugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und der Mannschaften. Seine Entscheidungen sind endgültig. Er darf andere Mitglieder des Schiedsgerichts überstimmen, wenn sich herausstellt, dass sie sich geirrt haben. Er darf ein Mitglied des Schiedsgerichts auch auswechseln, wenn dieses seine Aufgaben nicht ordnungsgemäß erfüllt. Außerdem darf er auch über Dinge entscheiden, die nicht in den Regeln verankert sind, aber dennoch das Spiel betreffen, beispielsweise den



Erster Schiedsrichter auf dem Schiedsrichterstuhl  
seitlich des Netzes

Spielverlauf störende Zuschauer.

Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters. Während eines Ballwechsels hat er einen eigenen Zuständigkeitsbereich, in dem er Fehler durch einen Pfiff und ein darauf folgendes Handzeichen anzeigen darf. Dazu gehören: Eindringen in das gegnerische Feld über die Mittellinie, Behinderung des Gegners beim Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes, Positionsfehler der annehmenden Mannschaft beim Aufschlag, Berührung des Netzes, Blockaktionen, Berühren eines Gegenstandes außerhalb des Feldes durch den Ball, Kontakt des Balles mit dem Boden, wenn es der erste Schiedsrichter nicht erkennen kann (weil ihm beispielsweise die Sicht durch Spieler verdeckt ist), Überqueren des Balls außerhalb des Überquerungssektors auf seiner Seite. Fehler, die außerhalb seines Zuständigkeitsbereichs liegen, darf er dem ersten Schiedsrichter zwar durch Handzeichen anzeigen, das Spiel aber selbst nicht unterbrechen. Er überwacht auch die Schreiber, sich gerade nicht im Feld befindende Spieler, Auszeiten und Auswechslungen. Er nimmt Anfragen für Auszeiten und Auswechslungen von den Trainern entgegen und weist diese zurück, falls sie ungültig sind. Der zweite Schiedsrichter hat somit umfangreichere Aufgaben als der erste Schiedsrichter.

Der erste Schiedsrichter signalisiert die Freigabe des Aufschlags mit einem Pfiff und dem entsprechenden Handzeichen. Erkennt er einen Fehler, signalisiert er das durch einen Pfiff. Daraufhin zeigt er an, welche Mannschaft den nächsten Aufschlag ausführt. Durch Handzeichen verdeutlicht er die Art des Fehlers und identifiziert falls nötig den Spieler, der den Fehler begangen hat. Der zweite Schiedsrichter wiederholt dabei alle Handzeichen des ersten Schiedsrichters. Erkennt der zweite Schiedsrichter einen Fehler, signalisiert er das durch einen Pfiff, zeigt aber nur die Art des Fehlers und den schuldigen Spieler. Der erste Schiedsrichter zeigt die als nächstes aufschlagende Mannschaft an und der zweite Schiedsrichter wiederholt dieses Handzeichen. Nach einem Doppelfehler, wenn beide Mannschaften gleichzeitig einen Fehler begangen haben, zeigen beide Schiedsrichter alle nötigen Informationen. Der Aufschlag wird dann wiederholt.

### **Handzeichen der Schiedsrichter**

Der erste Schiedsrichter (1) kann jedes der Handzeichen zeigen, sein Assistent (2) nur manche. (Die Nummern entsprechen der Nummerierung der Abbildungen im Regelwerk.)

1. Bewilligung des Aufschlags (1): Ein seitlich abgestreckter Arm wird in Aufschlagrichtung vor den Körper geführt und dabei abgewinkelt.
2. Aufschlagende Mannschaft (1, 2): Unmittelbar nach Erzielen eines Punktes weist ein seitlich abgestreckter Arm in die Richtung der als nächstes aufschlagenden Mannschaft. Erst danach wird die Art des Fehlers angezeigt.
3. Seitenwechsel (1): Die angewinkelten Arme werden einmal gegengleich um den Körper geschwenkt.
4. Auszeit (1, 2): Mit beiden Händen wird ein großes „T“ (für *Time-Out*) gebildet und danach mit seitlich ausgestrecktem Arm in die Richtung der die Auszeit anfordernden Mannschaft gezeigt.
5. Spielerauswechslung (1, 2): Beide Unterarme werden vor dem Körper vertikal umeinander rotiert.
6. Bestrafung (1): Die gelbe Karte wird gezeigt.
7. Hinausstellung (1): Die rote Karte wird gezeigt.
8. Disqualifikation (1): Die gelbe und die rote Karte werden, in einer Hand gehalten, gemeinsam gezeigt.
9. Satzende oder Spielende (1, 2): Die Unterarme werden vor der Brust gekreuzt.
10. Ball beim Aufschlag aus der Hand geschlagen (1): Ein gestreckter Arm wird mit der Handfläche nach oben vor dem Körper nach oben geführt.
11. Verzögerung beim Aufschlag (1): Acht Finger (für acht Sekunden) werden hochgehalten.
12. Blockfehler oder Sichtblock (1, 2): Die gestreckten Arme werden vor dem Körper, mit den Handflächen nach vorne, nach oben gehalten.
13. Positions- oder Rotationsfehler (1, 2): Ein Zeigefinger zeichnet einen horizontalen Kreis in die Luft.
14. Ball in (1, 2): Ein Arm weist zu Boden.
15. Ball aus (1, 2): Die Arme werden, im rechten Winkel abgewinkelt, mit den Handflächen nach hinten, vor Schultern und Kopf gehalten.



16. Gehaltener Ball (1): Ein Unterarm wird mit der Handfläche nach oben seitlich vor dem Körper aufwärts geführt.
17. Doppelberührung (1): Zwei Finger einer Hand werden hochgehalten.
18. Vier Ballkontakte (1): Vier Finger einer Hand werden hochgehalten.
19. Netzberührung durch einen Spieler, Aufschlag nicht über das Netz (1, 2): Das Netz wird auf der Seite der Mannschaft, die den Fehler begangen hat, mit der Handfläche berührt.
20. Über das Netz reichen (1): Ein Unterarm wird waagrecht über das Netz gehalten.
21. Fehler beim Angriffsschlag (1): Ein Arm wird senkrecht in die Höhe gehalten und der Unterarm danach nach unten abgewinkelt.
22. Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte, Ball überquert den Bereich unterhalb des Netzes, Aufschlagspieler berührt die Grundlinie oder befindet sich im Augenblick des Aufschlags außerhalb der Aufschlagzone (1, 2): Mit einem Zeigefinger wird auf die Mittellinie oder die entsprechende Linie gezeigt.
23. Doppelfehler und Wiederholung (1): Die Daumen beider zur Faust geballten Hände werden nach oben gezeigt.
24. Ball berührt (1, 2) [Ball geht nach einer Berührung in der eigenen Hälfte des Spielfeldes ins Aus]: Eine Hand wird, mit der Handfläche nach hinten, vor das Gesicht gehalten, die Hand des anderen Armes streicht über deren Fingerringe.
25. Verwarnung, Bestrafung wegen Verzögerung (1): Ein Handgelenk wird mit der Hand der anderen Hand verdeckt (Verwarnung) oder mit der gelben Karte berührt (Bestrafung).

## Linienrichter

Die Linienrichter zeigen mit einer 40 cm × 40 cm großen Fahne an, ob der Ball innerhalb oder außerhalb des Feldes den Boden berührt oder außerhalb des Überquerungsraums das Netz überquert hat. Außerdem zeigen sie an, ob ein Spieler der annehmenden oder verteidigenden Mannschaft den Ball berührt hat, bevor er ins Aus ging, oder ob ein Spieler die Antenne berührt hat. Sie signalisieren auch Fußfehler der Spieler auf ihrer Seite des Spielfeldes.

1. Ball in: Der Linienrichter zeigt mit der Fahne auf den Boden.
2. Ball aus: Er hält die Fahne seitlich über dem Kopf vertikal in die Höhe.
3. Ball berührt: Die Fahne wird mit einer Hand vertikal vor dem Körper gehalten und die Handfläche der anderen Hand wird auf die Spitze der Fahnenstange gelegt.
4. Ball überquerte das Netz außerhalb des Überquerungsraums, berührte ein Objekt außerhalb des Spielfeldes oder Fußfehler eines Spielers beim Aufschlag: Die Fahne wird mit einer Hand über dem Kopf in seitlicher Richtung geschwenkt und mit der anderen Hand wird auf die Antenne oder die entsprechende Linie gezeigt.
5. Entscheidung nicht möglich: Die Unterarme werden vor dem Körper gekreuzt.

## Techniken

### Aufschlag

Mit dem Aufschlag beginnt ein neuer Ballwechsel. Der aufschlagende Spieler steht hinter der Grundlinie und versucht, den Ball so über das Netz zu spielen, dass die gegnerische Mannschaft ihn nicht regelgerecht zurückspielen kann. Die Richtung und Geschwindigkeit des Balles dürfen variiert werden. Der aufschlagende Spieler hat nur einen Versuch.

Der Aufschlag kann von unten oder oben gespielt werden. Beim Aufschlag von unten wird der Ball kaum hochgeworfen und mit der flachen Hand getroffen. Beim Aufschlag von oben wird der Ball hoch



Aufschlag



geworfen und der Spieler schlägt ihn stehend oder im Sprung mit der flachen Hand. Beim Sprungaufschlag muss der Spieler hinter der Grundlinie abspringen, darf aber im Feld landen. Darüber hinaus hat die eigentliche Aufschlaghandlung stets zwischen den Verlängerungen der beiden Seitenlinien zu erfolgen. Wenn der Aufschlag sofort zum Punkt führt, spricht man von einem Ass. Der Aufschlag muss innerhalb einer Zeitspanne von acht Sekunden nach dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführt werden.

## Unteres Zuspiel

Beim unteren Zuspiel (auch als Bagger oder Manchette bezeichnet) wird der Ball mit den parallel gehaltenen, durchgestreckten Unterarmen (Spielbrett) von unten gespielt. Die Spielfläche liegt dabei auf den Innenseiten der Unterarme. Beidarmiges Spielen ist nicht gefordert, erhöht jedoch durch die größere Auflagefläche die Ballkontrolle. Anfänger begehen häufig den Fehler, dass sie die Arme bei Ballberührung in den Ellbogen abknicken oder die Arme aus den Schultern heraus bewegen, wodurch der Ball unkontrolliert wegspringt. Optimale Ballkontrolle erreicht der Spieler, indem er die Arme im Ellenbogen gestreckt lässt und deren Winkel zum Boden nicht verändert. Der Winkel zwischen Arm und Oberkörper sollte  $90^\circ$  betragen. Die Richtung erhält der Ball durch Streckung der Beine und der Ausrichtung des Spielbrettes. Über die Jahre hat sich das untere Zuspiel technisch verändert. Heutzutage wird im Leistungssport eine Technik verwendet, die sich auf den Einsatz der durchgestreckten Arme aus den Schultern heraus konzentriert. Dabei wird der Ball allein durch eine Bewegung aus den Schultern gespielt, während die Beinarbeit zur richtigen Positionierung des Spielers unter dem Ball genutzt wird. Wichtig dabei ist, dass es zu keinen „Interferenzen“ zwischen Bein- und Armbewegung kommt, das heißt, dass keine aktive Bewegung des Körpers aus den Beinen gegen den Ball stattfindet während der Ball aus den Schultern gespielt wird.<sup>[3]</sup>



Baggern

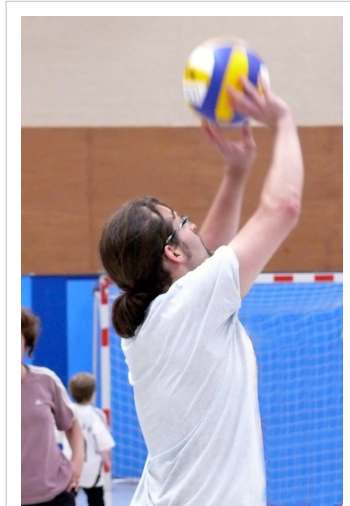
Der Bagger wird hauptsächlich bei der Annahme eines gegnerischen Aufschlags oder bei der Abwehr eines Angriffsschlags eingesetzt, dabei befindet sich der Ball oft bereits knapp über dem Boden. In Ausnahmefällen wird beim Zuspiel gebaggert, in Extremsituationen kommt mitunter auch die einhändige Variante der Bagger-Abwehr zum Einsatz.

## Oberes Zuspiel

Beim oberen Zuspiel (auch Pritschen oder Pass) zeigen die Handflächen in Richtung des Balles, der sich oberhalb der Schulterachse befinden sollte, wobei Daumen und Zeigefinger beider Hände ein offenes Dreieck bilden. Der Ball wird nach einer sehr kurzen Bewegung aus den Knien gespielt, wobei die gespreizten Finger über Richtung und Geschwindigkeit entscheiden. Die Aktion findet hauptsächlich beim Zuspiel als Vorbereitung eines Angriffsschlags Verwendung. Auch hier gibt es eine einhändige Variante, die jedoch relativ hohe Anforderungen an Technik und Koordination stellt, um nicht vom Schiedsgericht als unsauber und somit als Fehler gewertet zu werden.

### Angriffsschlag

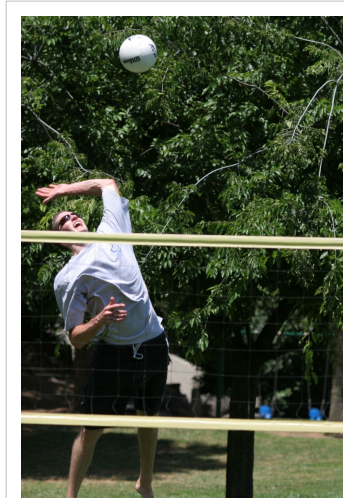
Nach Regel 14.1 ist ein Angriffsschlag jede Aktion, bei der der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block.



Pritschen

Der Schmetterschlag ist die wirkungsvollste und meist verwendete Art, einen Punkt zu erzielen. Der Spieler führt dabei drei Schritte aus. Beim Orientierungs- oder Auftaktschritt, der ohne großen Tempogewinn mit der der Schlaghand gegenüberliegenden Seite erfolgt, führt er die Arme leicht nach vorne. Der schnelle und lange Stemmschritt senkt den Körperschwerpunkt; dabei werden die Arme hinter den Körper geführt. Beim Absprungschritt setzt der Spieler den hinteren Fuß kräftig und knapp diagonal vor den vorderen, um die Vorwärtsbewegung in eine Aufwärtsbewegung überzuleiten (wichtig, um nach dem Schlag nicht im Netz oder im gegnerischen Feld zu landen, was beides als Fehler gewertet wird).

Unmittelbar nach dem Absprungschritt erfolgt der Absprung, bei dem die Arme schnell nach oben geführt werden. Der Schlagarm gelangt weiter seitlich hinter die Schulter, wobei der Ellenbogen der höchste Punkt des Armes sein sollte. Bei Erreichen einer geeigneten Sprunghöhe schlägt der Spieler den Ball kräftig nach unten über das Netz, so dass er im Idealfall im Spielfeld der gegnerischen Mannschaft auftrifft. Der Schlag wird mit der ganzen Hand, mit geöffneten Fingern und zusätzlichem Klappen des Handgelenks ausgeführt, um dem Ball auch eine Richtung geben zu können.



Angriff.

Bei einem Schnellangriff - nach einer vorangegangenen Aktion nahe dem Netz - erfolgt der Stemmschritt oft leicht eingesprungen, wobei der Spieler auf den einleitenden Orientierungsschritt verzichtet. Beim Rückraumangriff oder Hinterfeldangriff springt ein Hinterfeldspieler hinter der Angriffszone (3-Meter-Raum) ab. Er begeht einen Fehler, wenn er die Angriffslinie bzw. ihre gedachte seitliche Verlängerung vor dem Schlag betritt oder überschreitet, und danach den Ball oberhalb der Netzkante schlägt. Bei einem Heber wird der Ball lediglich mit den Fingern der Schlaghand über das Netz gespielt, oft auch über einen gegnerischen Block hinweg. Ein Lob ist ein kurzer Ball, der zumeist als Schlagfinte über den Block oder an diesem vorbei gespielt wird, um mit einem kurzen Ball die Abwehr des Gegners auszuheben. Eine Finte ist ein mit oberem Zuspiel in einen leeren Bereich des gegnerischen Spielraumes gespielter Ball. Der Zuspieler verwendet sie, um den Gegner zu überraschen, der ein Zuspiel zu einem Schmetterschlag erwartet.

## Block

Ein Block ist eine Aktion, bei der Spieler der verteidigenden Mannschaft einen Angriffsball nahe dem Netz über der Netzkante berühren. Ein bis höchstens drei Spieler springen dabei in unmittelbarer Nähe des Netzes hoch und versuchen, mit gestreckten Armen und gespreizten Fingern, den gegnerischen Angriff abzuwehren. Gelangt der Ball trotz des Blocks in die Hälfte der abwehrenden Mannschaft, wird weitergespielt.

Eine, auch mehrfache, auch durch mehrere Spieler erfolgte Berührung im Zuge einer Blockaktion zählt nicht als Berührung, das heißt, dass die verteidigende Mannschaft danach noch die üblichen drei Berührungen zur Verfügung hat. Die nächste Berührung nach einem Block darf auch durch einen Spieler erfolgen, der im Rahmen der Blockaktion unmittelbar zuvor den Ball berührte.

Blocken dürfen nur Vorderspieler, das heißt, Spieler auf den Positionen 2, 3 und 4.



Verteidigung mit Dreierblock.

## Spezielle Techniken

Die Japan-Rolle ist eine Abwehrtechnik. Der Spieler macht beim Annehmen des Balles einen Ausfallschritt zur Seite und rollt sich dann über die linke oder rechte Schulter ab. Die Technik wurde erstmals 1964 von der japanischen Mannschaft bei den Olympischen Spielen gezeigt. Sie dient dem schnelleren Stand. Dabei ist seine Grundkraft entscheidend.

Der Hechtbagger (auch Fisch genannt) kommt zum Einsatz, wenn der Ball nicht mehr im Laufen, sondern nur noch durch einen Hechtsprung erreicht werden kann, um beispielsweise einen schlecht abgewehrten Angriffsball aus dem „Aus“ zu holen und ihn wieder ins Spiel zu bringen. Man unterscheidet dabei zwischen dem einarmigen und dem beidarmigen Hechtbagger.

## Nachwuchsvolleyball

Volleyball ist für Kinder ab etwa neun Jahren geeignet. Die Ausbildung umfasst neben den Volleyballtechniken auch zahlreiche Übungen zur allgemeinen Ballgeschicklichkeit wie Werfen oder Fangen. Da das Spiel zu Beginn sehr fehleranfällig ist und rund 60 Prozent der Aktionen nach Aufschlag und Annahme beendet sind, kommt beim Spiel sechs gegen sechs schnell Langeweile auf. Um den Sport für Kinder attraktiver zu gestalten, wurden spezielle Regeln eingeführt.

## Deutschland

Seit der Saison 2008/09<sup>[4]</sup> gibt es in Deutschland folgende Altersstufen:

- F-Jugend (U12): Zwei gegen zwei Spieler auf einem Feld von 9 m × 4,5 m und einer Netzhöhe von 2,05 m
- E-Jugend (U13): Drei gegen drei Spieler auf einem Feld von 12 m × 6 m und einer Netzhöhe von 2,10 m.
- D-Jugend (U14): Vier gegen vier Spieler auf einem Feld von 14 m × 7 m und einer Netzhöhe von 2,15 m.
- C-Jugend (U16):
  - Männlich: Sechs gegen sechs Spieler auf einem Feld von 18 m × 9 m und einer Netzhöhe von 2,24 m.
  - Weiblich: Sechs gegen sechs Spielerinnen auf einem Feld von 18 m × 9 m und einer Netzhöhe von 2,20 m.
- B-Jugend (U18):
  - Männlich: Sechs gegen sechs Spieler auf einem Feld von 18 m × 9 m und einer Netzhöhe von 2,35 m.
  - Weiblich: Sechs gegen sechs Spielerinnen auf einem Feld von 18 m × 9 m und einer Netzhöhe von 2,24 m.
- A-Jugend (U20):

- Männlich: Sechs gegen sechs Spieler auf einem Feld von 18 m × 9 m und einer Netzhöhe von 2,43 m.
- Weiblich: Sechs gegen sechs Spielerinnen auf einem Feld von 18 m × 9 m und einer Netzhöhe von 2,24 m.

Bis zur D-Jugend gibt es die so genannte portugiesische Regel, nach der nach zwei gelungenen Aufschlägen die Mannschaft rotiert und der nächste Spieler Aufschlag hat. In der F-Jugend sind Mixedmannschaften möglich. Ein Libero darf erst ab der B-Jugend eingesetzt werden. Für die A-Jugend (U 20) gibt es Netzhöhe und Feld betreffend keine Unterschiede mehr zur höchsten Spielklasse. In den einzelnen Landesverbänden kann es jedoch zu Abweichungen der Jugendregelungen kommen.

## Österreich

- Supermini (U11): Zwei gegen zwei, Feld: 4,5 m × 9 m, Netzhöhe: 2,00 m, Aufschlag nur von unten, mindestens zwei Ballkontakte beim ersten Spielzug der annehmenden Mannschaft
- Mini (U12): Drei gegen drei, Feld: 6 m × 12 m, Netzhöhe: 2,05 m
- Midi (U13): Vier gegen vier, Feld: 7 m × 14 m, Netzhöhe: 2,10 m (weiblich), 2,15 m (männlich)
- Schüler (U15): Netzhöhe: 2,18 m (weiblich), 2,30 m (männlich)
- Jugend (U17): Netzhöhe: 2,20 m (weiblich), 2,35 m (männlich)
- Junioren (U19): Netzhöhe: 2,24 m (weiblich), 2,43 m (männlich)

Mannschaften in den Bewerbungen Supermini (U11) und Mini (U12) können auch geschlechtlich gemischt sein. Ab Schüler (U15) treten, wie auch in den allgemeinen Klassen üblich, sechs gegen sechs Spieler auf einem Feld von 9 m × 18 m gegeneinander an.<sup>[5]</sup>

## Varianten

### Beachvolleyball


Eine Variante, die in der Regel unter freiem Himmel auf Sand gespielt wird, ist Beachvolleyball. Die Regeln entsprechen weitgehend denen des klassischen Hallenvolleyballs. Die wichtigsten Unterschiede sind folgende:

- Eine Mannschaft besteht nur aus zwei Spielern.
- Ein Satz endet bei 21 Punkten.
- Nach jeweils sieben Punkten werden die Seiten gewechselt.
- Das Spielfeld ist kleiner (16 m × 8 m).
- Der Block wird als erste Berührung gewertet.
- Es gibt Einschränkungen beim oberen Zuspiel.
- Die Bälle sind wesentlich weicher, geschmeidiger und auch im Umfang größer.

### Weitere Varianten

Weitere Varianten sind Mixed-Volleyball, Standvolleyball, Sitzvolleyball, Smashball, Volleyclub, Wasservolleyball und Cachibol.

## Weblinks

 **Portal: Volleyball** – Übersicht über Wikipedia-Inhalte zum Thema Hallen- und Beachvolleyball

## Verbände

- Fédération Internationale de Volleyball (FIVB, Weltverband) <sup>[6]</sup> (englisch)
- Confédération Européenne de Volleyball (CEV, Europaverband) <sup>[7]</sup> (englisch)
- Deutscher Volleyball-Verband (DVV) <sup>[8]</sup>
- Deutsche Volleyball Jugend (DVJ) <sup>[9]</sup>

- Schweizer Volleyballverband (Swiss Volley) <sup>[10]</sup>
- Österreichischer Volleyballverband (ÖVV) <sup>[11]</sup>
- World Organisation Volleyball for Disabled (WOVD) <sup>[12]</sup> (englisch)

## Weitere Informationen

- Volleyball-Magazin <sup>[13]</sup>
- German Volleyball online <sup>[14]</sup>
- volleyballer.de <sup>[15]</sup>

## Regeln

- Volleyballregeln erklärt <sup>[16]</sup> (deutsch, alte Regeln von 2005 bis 2008)
- Offizielle Regeln der FIVB 2009–2012 <sup>[17]</sup> (englisch, französisch – PDF-Datei; 2,59 MB)
- Offizieller Spielberichtsbogen <sup>[18]</sup>, inklusive Anleitung zum Ausfüllen (englisch – PDF-Datei; 69 kB)

## Belege

- [1] Pressemitteilung der FIVB vom 24. Juni 2005 (<http://www.fivb.org/EN/Infomedia/PressRelease.asp?No=5543>)
- [2] *Section 3.1.* In: *Official Volleyball Rules 2011-2012* (<http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/Documents/FIVB.2011-2012.VB.RulesOfTheGame.Eng.TextfileOnly.2.1.1.pdf>) (PDF), FIVB 2010 (Zugriff am 27. Oktober 2011) „STANDARDS The ball shall be spherical ...“
- [3] Volleyball-Landesverband Württemberg, *Der Punkt*, Kapitel II, Teil 1 (<http://www.vlw-online.de/index.php?tacoma=webpart.pages.VLWDynamicAttachmentPage&navid=6207&coid=6207>)
- [4] Förderverein Volleyball, Altersklassen Nachwuchs. 9. Juni 2009 (<http://www.foerderverein-volleyball.org/altersklassen-nachwuchs.html>)
- [5] ÖVV Ausschreibung 2010/11 Nachwuchs ([http://www.volley.net.at/volley.net\\_work/indoor/upload/download/oevv2/regeln/OeVV\\_Ausschreibung\\_Nachwuchs\\_2010-11\\_Update\\_20110222.pdf](http://www.volley.net.at/volley.net_work/indoor/upload/download/oevv2/regeln/OeVV_Ausschreibung_Nachwuchs_2010-11_Update_20110222.pdf))
- [6] <http://www.fivb.ch/>
- [7] <http://www.cev.lu/>
- [8] <http://www.volleyball-verband.de/>
- [9] <http://www.dvj.de/>
- [10] <http://www.volleyball.ch/>
- [11] <http://www.volley.net.at/>
- [12] <http://www.wovd.info/>
- [13] <http://www.volleyball.de/>
- [14] <http://www.volleyball-online.de/>
- [15] <http://www.volleyballer.de/>
- [16] <http://www.volleyballer.de/volleyballregeln-erklart.php>
- [17] <http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/Documents/FIVB.2011-2012.VB.RulesOfTheGame.Eng.TextfileOnly.2.1.1.pdf>
- [18] [http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/Documents/FIVB\\_VB\\_Scoresheet\\_2010\\_updated.pdf](http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/Documents/FIVB_VB_Scoresheet_2010_updated.pdf)



Dieser Artikel wurde in dieser Version (<http://en.wikipedia.org/wiki/?oldid=33676604>) in die Liste der lesenswerten Artikel aufgenommen.

# Quelle(n) und Bearbeiter des/der Artikel(s)

**Volleyball** *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/w/index.php?oldid=113916675> *Bearbeiter:* 24karama, A.Savin, Ahellwig, Ahwie, Aka, Altair94, Ariser, Armin P., Avoided, Axji, Baird's Tapir, Berita, Bernhard55, Bezur, Bgressor, BuschBohne, Capaci34, ChrisHamburg, Church of emacs, Cologinux, Coreckthor, CorneliusAxel, CosmoKramer09, Crux, D.forstmann, DAI, DF5GO, Das Ohr, DasBee, Delusia, Der Wolf im Wald, Diba, Die silberlocke, Diluculum, Eddy Renard, Emes, Engie, Ennimate, Ernst Eiswürfel, Euku, FastForward, Fecchi, Frank63, Fristu, Frosty79, Gerold Broser, Groucho NL, Guillermo, Gum'Mib'Aer, Gymnasiast08, H-stt, Hadhuey, HaeB, Halbarath, Hans J. Castorp, Hardenacke, HarmTiding, He3mry, Head, Heinte, HenHei, Hephaion, Hoo man, Howwi, Hunding, Hydro, Hyperdieter, I Like Their Waters, Ianusius, Inkowik, Ireas, Iste Praetor, Iwoelbern, JCIV, Jacek79, Jens Liebenau, Jergen, Jivee Blau, John, Julius1990, Junikind75, Knoerz, Kollegenschwein0011, Komischn, Kuebi, Laben, Lapp, Le-max, Leithian, Lohan, Lomion, MAK, MB-one, MSchnitzler2000, Marcus Cyron, Mardil, Markus Bechert, Markusk21, Marsupilami04, Martin Aggel, Martin-vogel, Martin1978, Matusz, Matysik, MaxPower, Meikel1965, Michael w, Micham6, Mikano, Mike Krüger, Millbart, Morten Haan, Mutunus.tutunus, NKanngaz, Napa, Nerd, Nightflyer, Nino, Nolispanmo, Nothere, O.Koslowski, Onegin, Ot, Ottomanisch, Pajz, Peter200, Peter93, PhilippWeissenbacher, Pittimann, Pjt56, Pm, Pniese, Poupée de chaussette, Protossdesign, Pöt, Ra'ike, Randolph33, Raymond83, Regi51, Renekaemmerer, Ringg, Roland1950, Roo1812, S.putze, Saehrimnir, Sansculotte, Schnark, Scialfa, Scooter, SigmaB, Sir htc, Small Axe, Smarakda, Solid State, Speravir, Spuk968, Spyflander, Stefan Kühn, Stefan64, Steffen, Streifengrasmus, Supermartl, TFTD, Terabyte, The weaver, Tobias1983, Trickstar, Tsor, Tumpa, Tönjes, Umweltschützen, Unsterblicher, Uwe Gille, Volleyball-training, Volleyfuture, Voyager, Wikipäde, Wissens-helfer, Wruedt, Xqt, YMS, YourEyesOnly, Zollernalb, Zwoenitzer, 349 anonyme Bearbeitungen

# Quelle(n), Lizenz(en) und Autor(en) des Bildes

**Datei:Volleyball Angriff und Block.jpg** *Quelle:* [http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball\\_Angriff\\_und\\_Block.jpg](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball_Angriff_und_Block.jpg) *Lizenz:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Bearbeiter:* pjt56 --- If you use the picture outside Wikipedia I would appreciate a short e-mail to [pjt56@gmx.net](mailto:pjt56@gmx.net)

**Datei:Friedrichshafen - Unterhaching 2012-08-26 0658.JPG** *Quelle:* [http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Friedrichshafen\\_-\\_Unterhaching\\_2012-08-26\\_0658.JPG](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Friedrichshafen_-_Unterhaching_2012-08-26_0658.JPG) *Lizenz:* Creative Commons Attribution 1.0 Generic *Bearbeiter:* Henning Schlottmann (User:H-stt)

**Datei:VolleyballCourt.png** *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:VolleyballCourt.png> *Lizenz:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Bearbeiter:* User:Byj2000, User:Loge

**Datei:VolleyballNet.png** *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:VolleyballNet.png> *Lizenz:* Public Domain *Bearbeiter:* byj

**Datei:Volleyballspielfeld.png** *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyballspielfeld.png> *Lizenz:* GNU Free Documentation License *Bearbeiter:* Benutzer: Diluculum

**Datei:Volleyball referee.png** *Quelle:* [http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball\\_referee.png](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball_referee.png) *Lizenz:* GNU Free Documentation License *Bearbeiter:* Maciek17, Martynas Patasius, Morio, Zorro2212

**Datei:Volleyball serve.jpg** *Quelle:* [http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball\\_serve.jpg](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball_serve.jpg) *Lizenz:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.0 *Bearbeiter:* druchoy / Andrew Choy

**Datei:Volleyball reception.jpg** *Quelle:* [http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball\\_reception.jpg](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball_reception.jpg) *Lizenz:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.0 *Bearbeiter:* druchoy / Andrew Choy

**Datei:Pritschen-wiki.jpg** *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Pritschen-wiki.jpg> *Lizenz:* GNU Free Documentation License *Bearbeiter:* Die silberlocke, Florentyna

**Datei:Volleyball spike.jpg** *Quelle:* [http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball\\_spike.jpg](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball_spike.jpg) *Lizenz:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.0 *Bearbeiter:* druchoy / Andrew Choy

**Bild:Volleyball Angriff und Block.jpg** *Quelle:* [http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball\\_Angriff\\_und\\_Block.jpg](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Volleyball_Angriff_und_Block.jpg) *Lizenz:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Bearbeiter:* pjt56 --- If you use the picture outside Wikipedia I would appreciate a short e-mail to [pjt56@gmx.net](mailto:pjt56@gmx.net)

**Datei:Portal.svg** *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Portal.svg> *Lizenz:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Bearbeiter:* Portal.svg: Pepetps derivative work: Bitplane (talk)

**Datei:Qsicon lesenswert.svg** *Quelle:* [http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Qsicon\\_lesenswert.svg](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Qsicon_lesenswert.svg) *Lizenz:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0,2.5,2.0,1.0 *Bearbeiter:* User:Superdreadnought, User:Niabot

# Lizenz

**Wichtiger Hinweis zu den Lizenzen**  
Die nachfolgenden Lizenzen bezieht sich auf den Artikeltext. Im Artikel gezeigte Bilder und Grafiken können unter einer anderen Lizenz stehen sowie von Autoren erstellt worden sein, die nicht in der Autorenlste erscheinen. Durch eine noch vorhandene technische Einschränkung werden die Lizenzinformationen für Bilder und Grafiken daher nicht angezeigt. An der Behebung dieser Einschränkung wird gearbeitet. Das PDF ist daher nur für den privaten Gebrauch bestimmt. Eine Weiterverbreitung kann eine Urheberrechtsverletzung bedeuten.

**Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported - Deed**  
Diese "Commons Deed" ist lediglich eine vereinfachte Zusammenfassung des rechtsverbindlichen Lizenzvertrages ([http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lizenzbestimmungen\\_Commons\\_Attribution-ShareAlike\\_3.0\\_Unported](http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lizenzbestimmungen_Commons_Attribution-ShareAlike_3.0_Unported)) in allgemeinverständlicher Sprache.  
Sie dürfen:

- das Werk bzw. den Inhalt **vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen**
- Abwandlungen und Bearbeitungen** des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen

Zu den folgenden Bedingungen:

- Namensnennung** — Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.
- Weitergabe unter gleichen Bedingungen** — Wenn Sie das lizenzierte Werk bzw. den lizenzierten Inhalt bearbeiten, abwandeln oder in anderer Weise erkennbar als Grundlage für eigenes Schaffen verwenden, dürfen Sie die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch, vergleichbar oder kompatibel sind.

Wobei gilt:

- Verzichtserklärung** — Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die ausdrückliche Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- Sonstige Rechte** — Die Lizenz hat keinerlei Einfluss auf die folgenden Rechte:
  - Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts und sonstigen Befugnisse zur privaten Nutzung;
  - Das Urheberpersönlichkeitsrecht des Rechteinhabers;
  - Rechte anderer Personen, entweder am Lizenzgegenstand selber oder bezüglich seiner Verwendung, zum Beispiel Persönlichkeitsrechte abgebildeter Personen.
- Hinweis** — Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen alle Lizenzbedingungen mitteilen, die für dieses Werk gelten. Am einfachsten ist es, an entsprechender Stelle einen Link auf <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de> einzubinden.

**Haftungsbeschränkung**  
Die „Commons Deed“ ist kein Lizenzvertrag. Sie ist lediglich ein Referenztext, der den zugrundeliegenden Lizenzvertrag übersichtlich und in allgemeinverständlicher Sprache, aber auch stark vereinfacht wiedergibt. Die Deed selbst entfaltet keine juristische Wirkung und erscheint im eigentlichen Lizenzvertrag nicht.

## GNU Free Documentation License

Version 1.2, November 2002

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc.  
51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies  
of this license document, but changing it is not allowed.

### 0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others. This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software. We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

### 1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS



This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing but direct statements within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a "Secondary Section" may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties; any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

## 2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

## 3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

## 4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- **A.** Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- **B.** List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- **C.** State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- **D.** Preserve all the copyright notices of the Document.
- **E.** Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- **F.** Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- **G.** Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- **H.** Include an unaltered copy of this License.
- **I.** Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
- **J.** Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- **K.** For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- **L.** Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- **M.** Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
- **N.** Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
- **O.** Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

## 5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements".

## 6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

## 7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's owner beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

## 8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

## 9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

## 10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

## ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2

or any later version published by the Free Software Foundation;

with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts.

A copy of the license is included in the section entitled

"GNU Free Documentation License".

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the "with...Texts." line with this:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the

Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.