

Erweitertes Regelwerk für den TVR CUP 2026

Es wird nach DVV-Regelwerk gespielt. Im folgenden Regelwerk sind Ergänzungen zu diesem aufgeführt.

Die aufgeführten Ergänzungen gelten für beide Turnierklassen.

Inhalt

1.	Ergänzungen Spieler*innenauswechslung	
1.1	Auswechselbeschränkungen: Sätze nach Zeit	2
1.2	Auswechselbeschränkungen: Sätze nach Punkten	2
2.	Ergänzungen Time-Out Regelungen	
2.1	Time-Out Regelungen: Sätze nach Zeit	2
2.2	Time-Out Regelungen: Sätze nach Punkten	3
3.	Teams	
3.1	Zusammensetzung der Teams	3
3.2	Kleidung – Bei Spielen mit Libero	3
3.3	Teamwechsel während des Turniertages	3
4.	Verwarnungen und Strafen	
4.1	Verwarnungen	4
4.2	Strafen	5
5.	Schiedsgericht	
5.1	Das Schiedsgericht und Verfahrensweisen	5

		Siehe Regel
1.	Ergänzungen Spieler*innenauswechslung	
	Eine Auswechslung ist der Vorgang, bei dem ein/eine Spieler*in ins Spiel kommt und den Platz eines/einer anderen Spieler*in einnimmt, der/die das Feld verlassen muss (ausgenommen der Libero). Eine Auswechslung muss bei Spielen nach Punkten beim Schiedsgericht beantragt und vom Schiedsgericht genehmigt werden.	
1.1	Auswechselbeschränkungen: Sätze nach Zeit	
1.1.1	Einem Team sind maximal drei Auswechslvorgänge (Zeitraum zwischen zwei Ballwechsln) pro Satz erlaubt. Ein oder mehrere Spieler können in einem Auswechslvorgang ausgewechselt werden. Der Auswechslvorgang muss vor Anpfiff des nächsten Ballwechsls vom Schiedsgericht beendet sein.	
1.1.2	Ausgenommen von der Regelung 1.1.1 ist ein Libero Wechsl, bei dem ein Einwechslvorgang und ein Auswechslvorgang nicht bei den Auswechslvorgängen eingerechnet wird.	
1.1.3	In den letzten zwei Minuten der Spielzeit dürfen keine weiteren Auswechslungen vorgenommen werden. Ausgenommen davon ist ein Libero Wechsl, sofern dabei kein Zeitspiel verursacht wird.	
1.1.4	Ausgenommen von Regelung 1.1.3 sind ausnahmsweise Auswechslungen in Form eines/einer verletzten Spieler*in.	
1.1.5	Bei Missachtung der Regel 1.1.3 (ausgenommen Regel 1.1.4) wird auf dem Punktezettl eine Verwarnung des Teams vermerkt. Es ist Aufgabe des Teams selbst, die Auswechselbeschränkungen einzuhalten.	
1.2	Auswechselbeschränkungen: Sätze nach Punkten	
1.2.1	Es gelten die Auswechselbeschränkungen nach DVV-Regeln.	
2.	Time-Out Regelungen	
	Ein Time-Out ist eine Auszeit mit der Dauer von 30 Sekunden. Die Länge der Auszeit wird vom Schiedsgericht überwacht und am Ende dieser fordert das Schiedsgericht die erneute Aufstellung beider Teams auf.	
2.1	Time-Out Regelungen: Sätze nach Zeit	
2.1.1	Es steht keinem Team das Recht auf ein Time-Out zu.	

		Siehe Regel
2.2	Time-Out Regelungen: Sätze nach Punkten	
2.2.1	Jeder Mannschaft steht das Recht zu, ein Time-Out in einem Satz zu beantragen.	
3.	Teams	
3.1	Zusammensetzung der Teams	
3.1.1	Das Team auf dem Feld besteht aus genau sechs Spieler*innen, wobei für beide Turnierklassen gilt, dass mindestens zwei Damen und mindestens zwei Herren auf dem Feld teilnehmen müssen.	
3.1.2	Für die Leistungsklasse gilt des Weiteren, dass es hinsichtlich der Spielstärken der Spieler*innen keine Begrenzungen gibt.	
3.1.3	Für die Hobbyklasse gilt des Weiteren, dass alle Spieler*innen eines Teams keinen aktiven Spielerpass mit einem Einsatz in der Saison 2025/2026 sowohl im Jugendbereich als auch Erwachsenenbereich bei einem der Volleyballverbände (DVV, WVV, NVV, BVV, HVV, SVV, ...) besitzen dürfen. Bei Missachtung dieser Regelung werden alle Spieler*innen des betroffenen Teams für mehrere Jahre von dem gesamten Turnier ausgeschlossen.	
3.1.4	Für die Hobbyklasse muss sich jeder/jede angehende Spieler*in vor Turnierbeginn eine Spielberechtigung durch ausweisen holen. Nur auf dem Anmeldeformular angemeldete Spieler*innen, welche sich ausweisen können, erhalten vor Turnierbeginn eine Spielberechtigung.	
3.1.5	Teams ist der Einsatz eines Liberos auf dem Feld unter Berücksichtigung der Auswechselbeschränkungen gestattet. Dabei darf ein/eine Spieler*in sowohl als Libero, als auch normale/r Feldspieler*in teilnehmen, aber nicht in einem Spiel zwischen Funktionen den beiden wechseln.	1.1.2 1.1.3
3.2	Kleidung – Bei Spielen mit Libero	
3.2.1	Allgemein ist eine einheitliche Trikotfarbe erwünscht aber nicht Pflicht.	
3.2.2	Ausgenommen von Regel 3.2.1 sind Liberos. Der/Die Liberos müssen ein Trikot tragen, dessen Farbe sich von der Farbe der anderen Teammitspieler*innen abhebt.	
3.3	Teamwechsel während des Turniertages	
3.3.1	Allgemein sind Teamwechsel zwischen Teams nicht erwünscht und nicht erlaubt.	

		Siehe Regel
3.3.2	Ausgenommen von Regel 3.3.1 sind folgende Ausnahmesituationen: Verletzungsbedingter oder krankheitsbedingter Ausfall eines/einer Spieler*in, was dafür sorgt, dass ein Team nur noch aus 5 Spieler*innen besteht und nicht mehr spielfähig ist. In einem der genannten Fälle ist es erlaubt, entsprechend Regel 3.1.1 einen/eine Ersatzspieler*in aus einem anderen Team oder Zuschauer*in spielen zu lassen.	
3.3.3	Ein/eine Spieler*in darf maximal einmal das Team an einem Turniertag wechseln. Ausgenommen davon ist folgende Situation: Das Starterteam der Spieler*in ist verletzungsbedingt ebenfalls nicht mehr spielfähig. In diesem Fall darf der/die Spieler*in zurück wechseln.	3.3.2
3.3.4	Für die Hobbyklasse gilt, dass eine Person, welche nicht vorher bei einem Team gemeldet wurde, bei einem Team, welches verletzungsbedingt oder krankheitsbedingt nicht mehr spielfähig ist, aushelfen soll, so muss sich diese Person vor dem ersten Einsatz auf dem Feld die Spielberechtigung bei der Turnierleitung abholen und sich dort ausweisen sowie in das Anmeldeformular des Teams eintragen.	3.1.3 3.1.4
3.3.5	Ausgenommen von Regel 3.3.4 ist, wenn bei einem Spiel verletzungsbedingt ein Team nicht mehr spielfähig ist und die Person direkt einspringt. In diesem Fall muss sich die Person danach bei der Turnierleitung melden.	
4.	Verwarnungen und Strafen	
4.1	Verwarnungen	
4.1.1	Verwarnungen von Spieler*innen oder gesamten Teams können vom Schiedsgericht ausgesprochen werden und werden auf dem Punktezettel eingetragen.	
4.1.2	Verwarnungen können vom Schiedsgericht für unsportliches Verhalten, einzelne Vorfälle, sowie weiteren Fälle ausgesprochen werden.	
4.1.3	Bei deutlicher Verzögerung des Spielbeginns aufgrund eines Teams, wird diese vom Schiedsgericht verwarnt.	
4.1.4	Bei Sätzen nach Zeit tritt Regel 4.1.3 in Kraft, nachdem ein Team für eine Verzögerung von mehr als 60 Sekunden verantwortlich ist.	

		Siehe Regel
4.1.5	Ausgenommen von Regel 4.1.3 und Regel 4.1.4 sind Ausnahmefälle, die vom Schiedsgericht genehmigt werden können. Diese müssen im Anschluss von dem Team bei der Turnierleitung begründet werden.	
4.2	Strafen	
4.2.1	Nach drei Verwarnungen aufgrund Regelbruchs von Auswechselbeschränkungen wird dem Team das Recht auf Auswechslungen während eines Satzes nach Zeit entzogen.	1.1.3 1.1.5
4.2.2	Bei Missachtung von Regel 3.1.1 wird ein Satz auf Zeit (10 Minuten) 0:20 gewertet, ein Spiel auf Zeit (14 Minuten) oder auf Punkte wird 0:25 gewertet.	
4.2.3	Der Turnierleitung ist es gestattet Spieler*innen oder gesamte Teams Strafen in Form von Verwarnungen bis zu Verweis des Turniers auszusprechen. Gründe dafür können unsportliches Verhalten, einzelne Vorfälle, sowie Missachtung der Spielerpassbeschränkungen oder weiteres sein.	
5.	Schiedsgericht	
5.1	Das Schiedsgericht und Verfahrensweisen	
	Das Schiedsgericht besteht aus dem/der 1.Schiedsrichter*in, dem/der 2.Schiedsrichter*in, zwei Linienrichter*innen, einem/einer Scoreboardführer*in und einem/einer Spielberichtsbogenführerin.	
5.1.1	Der/Die 1.Schiedsrichter*in hebt bei Spielbeginn seine/ihre Hand, wenn beide Teams spielbereit sind, solange bis alle Felder bereit sind.	
5.1.2	Es ist die Aufgabe des Schiedsgerichts einen Spielball zu organisieren.	
5.1.3	Der/Die 2.Schiedsrichter*in ist zusätzlich zu seinen/ihren bestehenden Aufgaben für die Einhaltung der Zeit bei Spielbeginn, Time-Outs und Auswechslungen sowie der Einhaltung der Auswechselbeschränkungen verantwortlich.	1. 2. 4.1.
5.1.4	Es dürfen sowohl der/die 1.Schiedsrichter*in als auch der/die 2.Schiedsrichter*in Verwarnungen aussprechen.	4.1.
5.1.5	Der/Die Scoreboardführer*in ist dafür verantwortlich, dass auf dem Scoreboard der Spielstand korrekt ist.	

		Siehe Regel
5.1.6	Ergänzend zu den geltenden DVV-Regeln soll bei dem Turnier übertreten der Mittellinie konsequent abgepiffen werden, um die Verletzungsgefahr zu verringern. Dabei gilt als übertreten, das Berühren der gegnerischen Feldhälfte.	
5.1.6.1	Ausgenommen von Regel 5.1.6 sind vor dem Spiel in Absprache mit dem Schiedsgericht und dem gegnerischen Spielführer*in getroffene Absprachen in Bezug auf das Thema Übertreten der Mittellinie.	5.1.6
5.1.7	Der/Die Spielberichtsführer*in ist dafür verantwortlich, die Punkte, Sätze, Auswechselforgänge, Verwarnungen und weiteres im Spielberichtsbogen einzutragen.	

Die Turnierleitung kann das Regelwerk in begründeten Sonderfällen am Turniertag anpassen.