

Roundnet: Spielregeln

Im Vergleich zu vielen anderen Sportarten wird Roundnet ohne Schiedsrichter/-in gespielt. Dabei appelliert die Trendsportart an Fairplay und Sportgeist. Die Spielregeln können, für einen leichteren Einstieg im Sportunterricht, dem Alter und Niveau der Spieler/-innen angepasst werden.



Team: Zwei Teams mit je zwei Spieler/-innen

Spieldauer: Zwei Gewinnsätze auf 11, 15 oder 21 oder zeitliche Begrenzung

Anspielkreis: 2.10m vom Netz entfernt

Spielfeld: Keine Begrenzung oder Feldaufteilung, 360°-Spiel um das Netz

Spielziel: Punkte zu erzielen, in dem der Ball so auf das Netz geschlagen wird, dass das andere Team den Ball nicht retournieren kann oder bei der Annahme einen Fehler macht.

Aufschlag: Der Ball muss mind. 10cm aus der Hand geworfen werden und aus der Luft auf das Netz geschlagen werden. Der Aufschlag darf nicht höher vom Netz abspringen als die Schulterhöhe der aufrecht stehenden Gegenspieler/-in. Während des Spiels ist immer das Team, das den vorgängigen Punkt erzielt hat, im Aufschlagsrecht. Dabei schlägt Spieler/-in A abwechselnd auf die Gegenspieler/-innen, bis das gegnerische

Team einen Punkt erzielt. Bei einem erneuten Punktgewinn schlägt Spieler/-in B auf. Das aufschlagende sowie auch das annehmende Team kann Punkte erzielen.

Vereinfachung Aufschlag: Distanz zum Netz verringern, Aufschlagsstärke regulieren (z.B. zu Beginn keinen direkten Punktgewinn durch den Aufschlag erlauben).

Fehler beim Aufschlag: Ein Aufschlagsfehler ist, wenn der Ball seine Flugrichtung ändert, weil er links oder rechts nahe am Rande des Netzes aufkommt («Pocket»). Bei Aufschlagsfehler darf der Aufschlag wiederholt werden (max. 2 Aufschläge).

Im Spiel:

- Der Ball darf nur geschlagen, nicht gefangen oder geführt werden.
- Die Ballberührung darf mit jedem beliebigen Körperteil erfolgen.
- Pro Team sind maximal drei Ballberührungen erlaubt, um den Ball wieder auf das Netz zu schlagen.
- Ein/-e Spieler/-in darf den Ball nicht zweimal hintereinander berühren (Ausnahme beim Block «Soft Touch»).

Fehler ist, wenn...

- ... der Ball nach drei Ballberührungen nicht aufs Netz gespielt werden kann,
- ... der Ball den Rahmen und nicht das Netz trifft («Rim»),
- ... der Ball nach einem Schlag zwei Mal auf dem Netz aufspringt («Double»).

Wiederholung erfolgt, wenn...

- ... Uneinigkeit über die Korrektheit eines gespielten Balls herrscht;
- ... ein/-e Spieler/-in daran gehindert wird, den Ball zu erreichen.

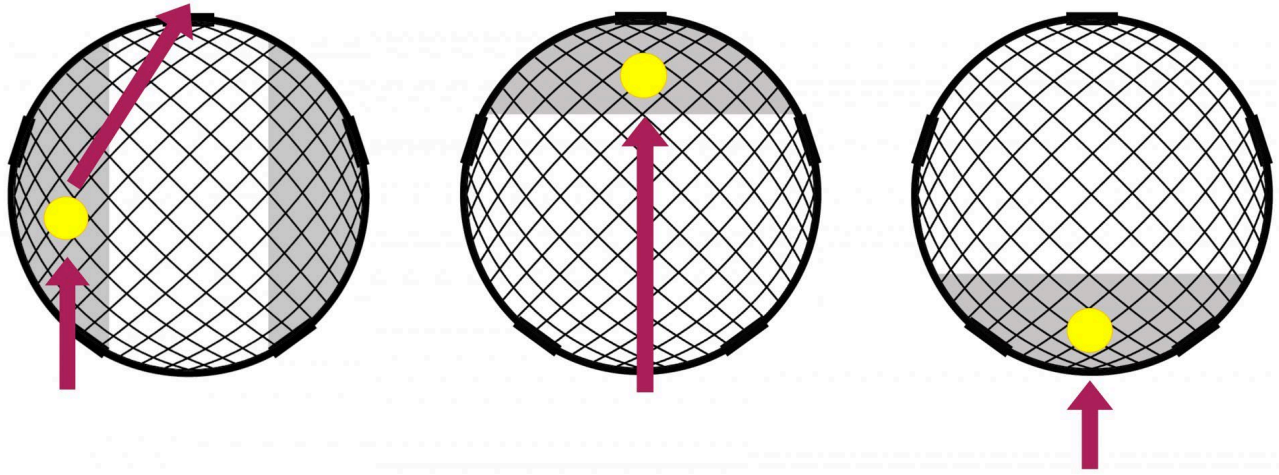
Calls / Begriffe

Double / Doppel: Der Ball wird so gespielt, dass er mehrmals auf dem Netz aufkommt (z.B. bei zu kurz gespielten Schlägen) → Punkt für das gegnerische Team.

High / Hoch: Der Aufschlag (ganzer Umfang des Balls) springt höher aus dem Netz als die Schulterhöhe des/der annehmenden Spieler/-in bei aufrechtem Stand (leicht gebeugte Knie erlaubt). -> Zweiter Aufschlag; bei wiederholtem Fehler → Punkt für das gegnerische Team.

Net / Netz: Irgendein/-e Spieler/-in berührt während einem Ballwechsel oder einem Schlag den Rahmen oder das Netz mit einem Körperteil → Punkt für das gegnerische Team.

Pocket: Pocket beschreibt die Situation, wenn der Ball nahe am Rand des Netzes landet und dadurch seine Flugbahn ändert. Es gibt drei Arten von Pockets.



- **Sidepocket:** Der Ball wird in das linke oder rechte Drittel des Netzes gespielt und ändert dadurch die Flugbahn unnatürlich in die entgegengesetzte Richtung (z.B. Ball kommt im linken Drittel des Netzes auf und fliegt dadurch verstärkt in Richtung rechts). → Dies wird beim Aufschlag als Fehler gewertet, im Spiel ist es erlaubt.
- **Backpocket:** Der Ball wird in das hintere Drittel des Netzes gespielt und ändert dadurch die Flugbahn unnatürlich vertikal (z.B. Ball fliegt viel steiler aus dem Netz, als er in das Netz gespielt wurde). → Dies ist beim Aufschlag erlaubt, solange der Ball den/die Gegenspieler/-in nicht über der Schulterhöhe passiert. Im Spiel ist es immer erlaubt
- **Frontpocket:** Der Ball wird in das vordere Drittel des Netzes gespielt und ändert dadurch die Flugbahn unnatürlich vertikal (z.B. Ball fliegt viel flacher aus dem Netz, als er in das Netz gespielt wurde). → Dies ist sowohl beim Aufschlag als auch im Spiel erlaubt.

Rim / Rand: Der Ball berührt den Rand anstelle des Netzes. Dies ist zu jedem Zeitpunkt des Spiels ein Fehler → Punkt für das gegnerische Team

Roll Up: Ein hart geschlagener Ball landet zuerst komplett im Netz rollt aber durch die Kraft an den Rand und springt danach vom Netz weg. Dies ist erlaubt und kein Fehler. Dies ist beim Aufschlag erlaubt, solange der Ball den/die Gegenspieler/-in nicht über der Schulterhöhe passiert (siehe Backpocket). Im Spiel ist es immer erlaubt.

Soft Touch: Wenn der Ball beim ersten Kontakt in der Annahme (ausser beim Aufschlag) immer noch in der aufwärts Bewegung ist, darf der/die annehmende Spieler/-in den Ball nach der ersten Ballberührung ein zweites Mal spielen. Diese zweite Berührung muss zwingend ein Pass sein, in jedem anderen Fall → Punkt für das gegnerische Team.

Spielregeln

[Offizielle Spielregeln](#) (pdf, auf Englisch)

Quelle: Stefan Müller und Ramon Felix, Mitgründer und Trainer Roundnet Club Bern



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO