

Turnier Regeln FC-07 Beachvolleyball

1. Spielmodus

Eine Mannschaft besteht aus maximal 4 Spielern.

Gespielt wird im Rally-System, d.h. jeder gewonnene Ballwechsel (unabhängig vom Aufschlag) bedeutet einen Punkt.

Ein Gruppenspiel wird bis 11 Punkte gespielt. Ein Spiel muss mit einem 2 Punkte-Abstand gewonnen werden, maximal wird jedoch solange gespielt, bis ein Team 21 Punkte erreicht.

Im Finale werden zwei Sätze bis 15 Punkte (eventuell notwendiger dritter Satz bis 11 Punkte) gespielt; dabei erfolgt der Seitenwechsel jeweils nach Satzende bzw. im dritten Satz, wenn die erste Mannschaft 5 Punkte erzielt hat. Ein Satz wird mit zwei Punkten Vorsprung gewonnen. Es gibt keine Punktbegrenzung.

Für die Platzierung nach der Gruppenphase entscheidet in folgender Reihenfolge:

- Punktstand
- Direkter Vergleich
- Punktedifferenz
- Erzielte Punkte
- Los

2. Spielfeld und Netzhöhe

Das Spielfeld wird auf 8x8m je Spielfeldseite festgelegt. Die Netzhöhe beträgt 2,35m.

3. Das Spielen des Balles

Der Ball darf mit jedem Teil des Körpers berührt werden. Lediglich beim Aufschlag ist das Spielen des Balles mit der Hand vorgeschrieben.

a) Aufschlag:

Die erstgenannte Mannschaft erhält den ersten Aufschlag. Es ist kein Fehler, wenn der Ball beim Aufschlag das Netz berührt und (innerhalb der Antenne) in das gegnerische Feld fliegt.

b) Angriff:

Der Ball muss geschlagen werden, er darf nicht gehalten oder geworfen werden. Für das Spielen des Balles in das gegnerische Feld besteht prinzipiell keine Einschränkung (auch „Pritschen“ und „Lob“ sind erlaubt).

Fehler:

- Ein Spieler schlägt den Ball im Spielraum des Gegners.
- Ein Spieler schlägt den Ball ins „Aus“.
- Ein Spieler führt nach einer Aufgabe des Gegners einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball vollständig oberhalb der Netzkante befindet.

c) Block

Ein Blockkontakt wird als Schlag des Teams gezählt. Das blockende Team hat nach dem Block nur noch zwei weitere Schläge. Der erste Schlag nach dem Block kann von jedem beliebigen Spieler ausgeführt werden, einschließlich des Spielers, der den Ball beim Block berührt hat. Dem Blockspieler ist erlaubt, beim Block den Ball jenseits des Netzes zu berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschlages stört.

d) Sichtblock

Der Mitspieler des Aufgabespielers darf dem Gegner weder den Aufgabespieler noch die Flugbahn des Balles durch einen Sichtblock verdecken. Auf Anfrage des Gegners müssen sie sich seitwärts bewegen.

e) Eindringen in den Spielraum des Gegners

Das Eindringen in den gegnerischen Spielraum, das Spielfeld und die Freizone ist erlaubt, wenn dabei der Gegner nicht behindert wird.

f) Kontakt mit dem Netz

Es ist untersagt, einen Teil des Netzes oder der Antennen zu berühren. Nachdem der Spieler den Ball geschlagen hat, darf er die Pfosten, die Spannseile oder jeden Gegenstand außerhalb der gesamten Länge des Netzes berühren, wenn er dadurch das Spiel nicht stört.

Für die Durchführung des Turniers ist die Turnierleitung zuständig und trifft bei allen Unstimmigkeiten die Entscheidung.

Mit der Teilnahme erkennen alle Mannschaften diese Turnierregeln an. Zuwiderhandlungen können den Ausschluss der Mannschaft vom Turnier nach sich ziehen.

Alle Mannschaften sind für ihre eigene Kleidung und Sportgeräte verantwortlich. Der Veranstalter und die Turnierleitung haften nicht bei Unfällen und sonstigen Personen sowie bei Sachschäden und Diebstahl jedweder Art.

Wir wünschen allen Mannschaften einen sportlichen und fairen Turnierverlauf!
Spvgg. FC-07 Heidelberg