



Spielregeln für den Beach-Volleyball Firmencup

Allgemeine Regeln

Mannschaften:

- Eine Mannschaft besteht aus 4 FeldspielerInnen sowie einer beliebigen Zahl von WechselspielerInnen. Es muss mindestens eine Frau auf dem Spielfeld stehen.
- Es bestehen keine Wechselbeschränkungen (Anzahl der Auswechslungen und Rückwechsel).
- Die Zusammensetzung der Teams kann zwischen den einzelnen Spielen sowie Spielrunden wechseln.

Spielphilosophie:

- Ziel des Spiels ist für jedes Team, den Ball regelgerecht über das Netz auf den Boden der gegnerischen Spielfeldhälfte zu bringen und zu verhindern, dass er in der eigenen Spielfeldhälfte zu Boden fällt.
- Der Ball wird von einem Aufschlagspieler ins Spiel gebracht. Er führt den Aufschlag aus, indem er den Ball mit der Hand oder einem Arm über das Netz in die gegnerische Spielfeldhälfte schlägt.
- Ein Team hat das Recht, den Ball dreimal zu schlagen, um den Ball in die gegnerische Spielfeldhälfte zurückzuspielen.
- Einem Spieler ist es nicht gestattet, den Ball zweimal hintereinander zu schlagen (außer wenn er blockt).
- Der Spielzug dauert so lange, bis der Ball den Boden berührt, "aus" geht oder es einem Team nicht gelingt, ihn ordnungsgemäß zurückzuspielen.

Zählweise und Wechsel:

- Es gibt innerhalb des Firmencups folgende Spielsysteme:
 - a) 2 Gewinnsätze bis 15 Punkte, Entscheidungssatz bis 8 Punkte (Vorrundenspieltage mit 4 Teams/ Plan B, Endspiele Finaltag)
 - b) 2 Sätze bis 15 Punkte (Vorrundenspieltage mit 4 Teams/ Plan A)
 - c) 2 Gewinnsätze bis 21 Punkte, Entscheidungssatz bis 15 Punkte (Vorrundenspieltage mit drei Teams)
- Aufgrund der äußeren Bedingungen (Wetterverhältnisse, Dunkelheit) kann der Spielmodus vor Spielbeginn abgeändert werden.
- Es wird nach der Rally-Point-Zählweise gespielt, d.h. jeder Ballwechsel zählt. Die Mannschaft, die den Spielzug gewinnt erhält den Punkt sowie das Aufschlagrecht.
- Nach jeweils sieben gespielten Punkten wechseln die Teams die Spielfeldseite.
- Jedes Team kann pro Satz eine Auszeit nehmen.

Spielpositionen/Rotation:

- Es gibt drei Netzspieler und einen Hinterspieler.
- Hat die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen, rücken die Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.
- Nach dem Aufschlag dürfen die Spieler ihre Position verlassen und jeden beliebigen Platz auf ihrem Feld einnehmen. Der Aufschlagspieler ist Hinterspieler und darf nicht im Sprung angreifen.

Spielfeld:

- Das Spielfeld jedes Teams ist 8 Meter breit und 8 Meter lang. Die Netzhöhe beträgt 2,35 Meter.



Technikregeln

für beide Leistungsklassen:

- Der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden.
- Der Ball darf nicht gefangen werden.
- Das Eindringen in das Spielfeld des Gegners ist erlaubt, wenn dieser nicht in seinem Spiel gestört wird.
- In Abweichung von den offiziellen Spielregeln darf jeder erste Ball der annehmenden bzw. abwehrenden Mannschaft gepritscht werden. Ebenso darf der zweite/dritte Ball (Angriff) zum Gegner gepritscht werden.

Leistungsklasse 1:

- Es wird nach leicht modifizierten Beach-Volleyball-Regeln gespielt.
- Block zählt als erste Ballberührung. Danach darf der Ball nur noch zweimal gespielt werden.
- Es ist nicht erlaubt, den Aufschlag oberhalb der Netzkante direkt zum Gegner zurückzuspielen.
- Ein Lob-Angriff ist nicht erlaubt. Der Ball darf nicht mit der sogenannten offenen Hand über das Netz gespielt werden, sondern nur mit den Fingerknöcheln (poke shot). Ein Angriffsschlag mit der offenen Hand ist erlaubt. Ob es sich um einen unerlaubten gelegten Ball (Lob) oder erlaubten Angriffsschlag mit offener Hand handelt, kann insbesondere anhand der Kontaktzeit des Balls mit der Hand des Spielers entschieden werden.

Leistungsklasse 2:

- Es wird nach Hallen-Volleyball-Regeln im Sand gespielt. Ferner werden technische Fehler nur mit Augenmaß sanktioniert.
- Ziel sollte sein, den Spielfluss nicht unnötig durch das Abpfeifen von Technikfehlern zu unterbrechen, wenn sich beide Mannschaften auf ähnlichem Leistungsniveau befinden. Spielspaß geht vor Technik!
- Block zählt nicht als erste Ballberührung. Danach darf der Ball noch dreimal gespielt werden.

Hinweise zur Auslegung der Technikregeln

- Die Mannschaften sollten sich vor dem Spiel auf eine einheitliche Auslegung der Technikregeln verständigen.
- Treffen zwei Mannschaften unterschiedlichen Leistungsniveaus aufeinander, so darf eine lockerere Technikauslegung jedoch nicht zur Benachteiligung der technisch versierteren Mannschaft führen. Benachteiligt ist eine Mannschaft dann, wenn sie durch diese Nicht-Ahndung durch Technikfehlern des Gegners ihre eigene Überlegenheit im technischen und/oder athletischen Bereich nicht punktbringend umsetzen kann.