



## Spielregeln

(Stand: 10.2.10)

### 1. Merkmale und Regeln des Spiels

Beach-Volleyball ist eine Sportart, bei der sich zwei Teams mit je zwei Spielern auf einem durch ein Netz geteilten Sand-Spielfeld gegenüber stehen. Der Ball wird (kann) mit allen Körperteilen gespielt (werden).

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 der Aufschlagspieler ins Spiel gebracht. Er führt den Aufschlag aus, in dem er den Ball mit einer Hand oder einem Arm über das Netz in die gegnerische Hälfte schlägt.

Ein Team hat das Recht, den Ball drei Mal (inkl. Blockberührung!) zu schlagen, um den Ball in die gegnerische Hälfte zurück zu spielen. Einem Spieler ist es nicht gestattet, den Ball zwei Mal hintereinander zu schlagen (außer wenn er blockt oder beim ersten Schlag).

Der Spielzug dauert so lange, bis der Ball den Boden berührt, „aus“ geht oder es einem Team nicht gelingt, ihn ordnungsgemäß zu spielen.

### 2. Bestimmungen & Regeln für die NVV-Beach-Saison 2010

1. Gespielt wird nach den „Offiziellen Beach-Volleyball-Spielregeln“ der FIVB/des DVV.
2. In 2010 wird es drei Spielmodi geben, die in der jeweiligen Turnierausschreibung bekannt gemacht werden:
  - Double Elimination (Top-10/A-Cup vorgeschrieben, B-/C-/D-Cups auf Wunsch des Ausrichters).
  - Pool Play mit anschließender Single Elimination (B-/C-/D-Cups und Senioren-Beach-Cups auf Wunsch des Ausrichters).
  - Gruppenspiele (Jugend-Beach-Cups sowie B-/C-/D-Cups auf Wunsch des Ausrichters)
3. Das Rally-Point-System gilt seit dem 1.1.02 für die NVV-Beach-Tour, die NVV-Jugend-Beach-Tour und die NVV-Senioren-Beach-Tour als offizielle Zählweise.
4. Zur Durchführung wird festgelegt:
  - Jedes Spiel wird über zwei Gewinnsätze gespielt.
  - Alle Sätze werden bis 15 Punkte gespielt.
  - **Der Seitenwechsel erfolgt ohne Pause nach jeweils 5 gespielten Punkten.**
  - Spätestens ab den Halbfinalspielen werden alle Spiele bindend (gem. Festlegung FIVB) in den Sätzen 1 und 2 bis 21 Punkte gespielt sowie ein entscheidender dritter Satz bis 15 Punkte (Seitenwechsel in Satz 1 und 2 nach jeweils 7, in Satz 3 nach jeweils 5 gespielten Punkten).
  - In den ersten beiden Sätzen erfolgt nach 21 gespielten Punkten eine technische Auszeit à 30 Sekunden; wenn beide Teams einverstanden sind, kann die technische Auszeit entfallen.
  - Ein Satz wird mit zwei Punkten Vorsprung gewonnen. Es gibt keine Punktbegrenzung.
  - Jedes Team hat je Satz eine Auszeit à 30 Sekunden. (Außer in der Jugend: hier sind gem. Sonderbestimmungen der DVJ zwei Auszeiten à 30 Sekunden erlaubt)
  - Die Dauer einer Auszeit kann nicht verkürzt werden. Die 30 Sekunden starten mit dem Pfiff des 2. Schiedsrichters.
  - Die Pause zwischen allen Sätzen beträgt eine Minute.



# Niedersächsischer Volleyball-Verband e.V.

5. Das Spielfeld wird bei den NVV-Beach-Cups (Top 10 bis D), den Niedersächsischen BeachVolleyballMeisterschaften, den Senioren-Beach-Cups und deren Landesmeisterschaften, den Jugend-Beach-Cups U19 bis U16 und deren Landesmeisterschaften auf 8x8m je Spielfeldhälfte festgelegt. Die Spielfeldgröße bei den BeachCups der U14 und U13 und deren Landesmeisterschaft beträgt 6x6m je Spielfeldhälfte.
6. Einem verletzten Spieler stehen pro Spiel maximal 5 Minuten Wiederherstellungszeit zur Verfügung. Diese 5 Minuten können nicht aufgeteilt werden. Kann er nicht weiterspielen, ist sein Team unvollständig und hat das Spiel verloren.
7. Ein Team besteht aus zwei Spielern ohne Auswechselfspieler, d. h. Auswechslungen sind nicht möglich.
8. Es gibt keine Vorder- und Hinterzone, dementsprechend auch keine Vorder- und Hinterspieler, d. h. jeder Spieler darf angreifen und blocken.
9. Es ist kein Fehler, wenn der Ball beim Aufschlag das Netz berührt und (innerhalb der Antennen) in das gegnerische Feld fliegt.
10. Das Spielen des Balles
  - 10.1 Der Ball darf mit jedem Körperteil berührt werden (Ausnahme: Aufschlag).
  - 10.2 Der Ball muss geschlagen werden, er darf nicht gehalten oder geworfen werden. Ausnahme: Zur Verteidigung eines „hard driven balls“ (hart geschlagener Ball!). In diesem Fall kann der Ball kurz mit den Fingern im oberen Zuspiel gehalten werden. Dies gilt auch dann, wenn der Block den Ball nicht wesentlich entschärfen konnte. Ein Entscheidungskriterium, ob es ein hart geschlagener Ball war, ist die Reaktionszeit, die der Abwehrspieler hatte, um den Ball „regelgerecht“ zu spielen.
  - 10.3 Beim ersten Schlag eines Teams darf der Ball nacheinander Kontakt mit verschiedenen Körperteilen haben, vorausgesetzt, diese Kontakte erfolgen innerhalb derselben Aktion (Beispiel: Annahme im unteren Zuspiel, der Ball prallt innerhalb dieser Aktion erst auf die Unterarme, danach an die Stirn). Ausnahme: Der erste (Abwehr-)Kontakt erfolgt mit den Fingern im oberen Zuspiel und es handelt sich nicht um einen „hard driven ball“!
  - 10.4 Der Ball darf mehrere Körperteile berühren, wenn dies gleichzeitig geschieht. Ausnahme: Beim Block dürfen Ballkontakte von einem oder beiden Blockspielern aufeinander folgen, wenn diese Berührungen innerhalb derselben Aktion geschehen (vgl. Punkt 10.3 und 13).
11. Das obere (Finger-)Zuspiel

Ein Zuspiel, welches über das Netz gespielt wird, bei dem jedoch die Zuspielabsicht deutlich zu erkennen ist, ist nicht als Fehler zu bewerten, auch unabhängig davon, ob es nicht senkrecht zur Schulterachse gespielt wird. Wird aber ein Angriff im oberen Zuspiel gespielt, muss dieses Zuspiel senkrecht zur Schulterachse gespielt werden.
12. Fehler beim Angriffsschlag
  - Ein Spieler schlägt den Ball im Spielraum des Gegners.
  - Ein Spieler schlägt den Ball ins „Aus“.
  - Ein Spieler führt einen Angriffsschlag als Lob mit der offenen Hand aus, wobei er den Ball mit den Fingern lenkt.
  - Ein Spieler führt nach einem Aufschlag des Gegners einen Angriffsschlag aus, wobei sich der Ball vollständig oberhalb der Netzkante befindet.
  - Ein Spieler führt einen Angriffsschlag im oberen Zuspiel aus, wobei der Ball nicht senkrecht zur Schulterachse gespielt wird.
13. Block

Ein Blockkontakt wird als Schlag des Teams gezählt. Das blockende Team hat nach der Blockberührung nur noch zwei weitere Schläge.  
Der erste Schlag nach der Blockberührung kann von jedem beliebigen Spieler ausgeführt werden, einschließlich des Spielers, der den Ball beim Block berührt hat.



# Niedersächsischer Volleyball-Verband e.V.

Dem Angriffsspieler ist es erlaubt, die Hände nach seinem Angriffsschlag über das Netz zu führen, wenn der Ballkontakt im eigenen Spielraum stattgefunden hat.

Dem Blockspieler ist es erlaubt, beim Block den Ball jenseits des Netzes zu berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsaktion stört.

## 14. Sichtblock

Der Mitspieler des Aufschlagspielers darf dem Gegner weder den Aufschlagspieler, noch die Flugbahn des Spielballs durch einen Sichtblock verdecken. Auf Anfrage des Gegners muss er sich seitwärts bewegen.

## 15. 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; hätte der gegnerische Spieler daraufhin den Ball spielen können, ist dies als Behinderung zu werten.

## 16. Kontakt mit dem Netz

Es ist untersagt, irgendeinen Teil des Netzes oder der Antennen zu berühren (das Berühren des Netzes auf dem Weg zu einer abschließenden Aktion, z. B. Block, zählt nicht als Fehler).

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.

## 17. Skala der Sanktionen

- Unsportlichkeiten müssen mit einer Verwarnung geahndet werden. Dies erfolgt durch das Zeigen der gelben Karte.

Beispiele für Unsportlichkeiten: den Ball absichtlich gegen die Banden schießen; aggressiv ins Netz greifen; einschüchternde Gesten oder Äußerungen gegenüber dem Gegner, Schiedsgericht, Ballkindern, Zuschauern, weiteren Offiziellen; massive Einforderung einer subjektiven Fehlentscheidung (z. B. Überprüfung der Ballmarke).

- Grobe Unsportlichkeiten müssen mit einer Bestrafung durch das Zeigen der roten Karte geahndet werden (Spielzugverlust).

Beispiele für grobe Unsportlichkeiten: Wiederholung einer Unsportlichkeit; den Ball absichtlich aus dem Court schießen; massiv einschüchternde Gesten oder Äußerungen gegenüber dem Gegner, Schiedsgericht, Ballkindern, Zuschauern oder weiteren Offiziellen; das Betreten der gegnerischen Spielfeldhälfte zur Überprüfung einer Ballmarke (auch vor dem Seitenwechsel!); die Veränderung einer Ballmarke.

Hinweis: Je nach Schwere der Unsportlichkeit darf die rote Karte wiederholt gezeigt werden, ohne dass „härtere“ Sanktionen nötig sind.

- Unsportlichkeiten, die vor oder zwischen den Sätzen festgestellt werden, müssen zu Beginn des neuen Satzes für diesen ausgesprochen werden.

- Erteilte Sanktionen behalten ihre Gültigkeit nur bis zum Satzende.

- Eine Hinausstellung (gelb-rote Karte in einer Hand) bedeutet automatisch den Verlust des entsprechenden Satzes. Das Team kann danach das Spiel bzw. das Turnier wieder aufnehmen.

**Gemäß „NVV-Sanktionskatalog“ wird der Spieler im Nachhinein für das folgende Turnier gesperrt.**

- Eine Disqualifikation (gelb-rote Karte getrennt) bedeutet den Verlust des Spiels. Damit muss das Team nicht zwangsläufig aus dem Turnier ausgeschieden sein.

**Gemäß „NVV-Sanktionskatalog“ wird der Spieler im Nachhinein für die folgenden drei Turniere gesperrt.**