



Kommentar zu den Beach-Volleyball-Spielregeln für die NVV-Beach-Tour

1. Spielfläche

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone. Hierbei dürfen sich bis sieben Meter über der Spielfläche keine Hindernisse befinden (z. B. Bäume). Um das Spielfeld herum sollte ein Bereich von drei Metern frei von Hindernissen sein.

Bei mehreren Spielfeldern neben-/hintereinander muss zwischen zwei Feldern ein Fangnetz oder ähnliches gespannt sein, damit Störungen untereinander eingeschränkt werden.

Die Spielfeldoberfläche muss aus gleichmäßigem Sand bestehen und so eben und einheitlich wie möglich sein. Soweit es kein Naturstrand ist, muss der Sand feinkörnig (Kornstärke 0-2 mm) sein. Die Spielfeldoberfläche darf keine Verletzungsgefahr aufweisen.

Linien (Courtlines)

Die Linien müssen fünf bis acht Zentimeter breit sein! Als Begrenzungslinien sollen Farbbänder aus strapazierfähigem Material mit deutlichem Farbkontrast zum Sand verwendet werden. Bei Top 10- und A-Cups sind Courtlines Pflicht.

Die Erdanker an den Ecken der Linien dürfen keine Verletzungsgefahr darstellen. Werden verstellbare Courtlines verwendet, müssen Linienenden mit den Hauptlinien verklebt werden.

Im Spiel dürfen die Linien selbst durch kleine Sandhaufen fixiert werden. Dies ist notwendig, wenn z. B. starker Wind die Courtlines ständig verschiebt bzw. verdreht.

Reißt die Linie während des Spiels, wird der laufende Spielzug abgebrochen (Handzeichen: Doppelfehler) und nach dem Wiederaufbau wiederholt.

Hinweis zu den Aufbauten

Achtung: nicht nur die Verletzungsgefahr, sondern auch Haftungsfragen bedenken! Im Regelfall haftet der Ausrichter!!! Die Netzanlage ist auf die beschriebenen Gefahren hin vor Spielbeginn zu überprüfen. Sollte etwas nicht stimmen, ist der Ausrichter sofort über den bestehenden Mangel zu unterrichten.

2. Netz und Pfosten

Die Netzhöhen sind: Damen 2,24 m, Mixed 2,35 m sowie Herren 2,43 m. Bitte die Netzhöhe messen und nicht erfühlen ...

Wie messe ich die Netzhöhe? Zuerst wird das Spielfeld geharkt (ebenes Spielfeld), einen Zollstock/eine Messlatte in der Mitte des Netzes so anhalten, dass man das „normale“ Einsinken im Sand mit berücksichtigt (ca. 1 – 3 cm).

Antennen sind Pflicht, zumal es im Freien noch schwerer zu erkennen ist, ob der Ball auch wirklich den Überquerungssektor passiert hat. Es sind einteilige Antennen zu verwenden.

Von den Netzpfeosten darf keine Verletzungsgefahr ausgehen (vgl. 1.).

Eine Anzeigetafel muss grundsätzlich vorhanden sein.

Sollte die Netzanlage während des Spiels beschädigt werden (zusammenbrechen), wird der laufende Spielzug abgebrochen und nach dem Wiederaufbau wiederholt.

3. Ball

Offizielle Spielbälle der NVV-Beach-Tour sind der MIKASA VLS 200 u. der MIKASA VLS 300.

Der vorgeschriebene Luftdruck muss zwischen 171 und 221 mbar bzw. 0,171/0,221 bar liegen – mit 200 mbar/0,2 bar liegt man also immer auf der sicheren Seite.

Tipp 1: Bei großer Hitze nicht vergessen, den Balldruck zwischen den Spielen zu überprüfen, da der Druck durch die hohen Temperaturen steigt.

Tipp 2: Wird in Wassernähe gespielt, empfiehlt es sich, Reservebälle parat zu haben.

Der Schiedsrichter kann den Spielball bestimmen, wenn sich beide Teams vorher auf keinen Spielball einigen konnten (die Auslosung der Seite/Aufschlag-Annahme wird gesondert durchgeführt und hat mit der Klärung des Spielballs nichts zu tun!).



4. Teams

Ein Team besteht aus zwei Spielern, es gibt also keine Auswechsellmöglichkeiten. Der (Mannschafts-)Kapitän führt für sein Team die Auslosung aus. Fragen über Regelauslegungen sowie die Anmeldung von Protesten beim Schiedsgericht können jedoch beide Spieler stellen, genauso wie beide Spieler Auszeiten, Wiederherstellungszeiten oder andere die Organisation des Spiels betreffende Punkte bei den Schiedsrichtern beantragen dürfen.

5. Spielerausrüstung

Die Spieler müssen barfuss spielen. Ist das Tragen von „Sandsocks“, Bandagen oder Ähnlichem erwünscht, geht dies nur mit Genehmigung des 1. Schiedsrichters. Er kann dieses aber auch ablehnen.

Das Tragen von Brillen, Kontaktlinsen und Kopfbedeckungen ist erlaubt, erfolgt aber auf eigenes Risiko. Piercings, Uhren, Ringe und Armbänder dürfen wegen des zu hohen Verletzungsrisikos nicht getragen werden (Piercings ggf. tapen lassen!).

6. Rechte und Pflichten der Spieler

FAIR PLAY gilt gegenüber dem eigenen Mitspieler, den Gegnern, Schiedsrichtern, dem Ausrichter, weiteren Offiziellen und den Zuschauern!

7. Zählweise

Die Zählweise wird gemäß den „Bestimmungen für die NVV-Beach-Saison 2007“ angewendet:

- Jedes Spiel wird über zwei Gewinnsätze gespielt.
- Alle Sätze werden bis 15 Punkte gespielt.
- Spätestens ab den Halbfinalspielen werden alle Spiele bindend (gem. Festlegung FIVB) in den Sätzen Eins und Zwei bis 21 Punkte gespielt sowie ein entscheidender dritter Satz bis 15 Punkte (die Seitenwechsel werden beibehalten).
- Ein Satz wird mit zwei Punkten Vorsprung gewonnen. Es gibt keine Punktbegrenzung.

Sollte ein Team nicht rechtzeitig zur Auslosung/Einspielzeit am Court eintreffen oder es ist nicht auffindbar bzw. erreichbar, findet trotzdem eine Auslosung und ein Einspielen statt (das vermisste Team könnte ja noch erscheinen). Ist das fehlende Team bei Anpfiff des Spiels immer noch nicht da, wird das Spiel mit 2:0 Sätzen sowie 30:0/42:0 Spielpunkten für den Gegner gewertet. Der Ausrichter/die Jury ist umgehend bei Eintritt dieser Umstände zu informieren (Kautionsverlust).

Ein verspätetes Erscheinen berechtigt nicht zur Verschiebung der angesetzten Einspielzeit bzw. eines verspäteten Spielbeginns!

Weigert sich ein Team, zu spielen, obwohl es hierzu aufgefordert wurde, verliert es das Spiel ebenfalls mit dem gleichen Ergebnis. Zu beachten sind auch die Sanktionsregeln für unkorrektes Verhalten (vgl. 23.), demnach ein Team für einen Satz oder das gesamte Spiel als unvollständig erklärt werden muss – in diesem Fall bleiben jedoch die bis dahin erzielten Ballpunkte und Sätze bestehen.

8. Auslosung und Einspielen

Der Gewinner der Auslosung entscheidet sich entweder für eine der beiden Spielfeldhälften (Alternative 1) oder für den ersten Aufschlag oder die erste Annahme (Alternative 2) – dem Verlierer verbleibt die übrig gebliebene Alternative. Der Verlierer sucht sich dafür vor dem zweiten Satz als Erster eine der beiden Alternativen aus. Vor einem entscheidenden dritten Satz wird erneut ausgelost.

Die Einspielzeit auf dem Court beträgt fünf Minuten, es sei denn, die Teams hatten vor Spielbeginn ein anderes Feld zur Verfügung (dann drei Minuten, ist aber eher selten der Fall) oder der Ausrichter gibt eine andere Regelung vor, z. B. bei festen Anfangszeiten.

Werden Player-Shirts gestellt, sind diese schon zur Einspielzeit zu tragen.



9. Mannschaftsaufstellung

Kein Kommentar

10. Position und Aufschlagreihenfolge

Da es auf dem Spielfeld keine festgelegten Positionen gibt, können die Spieler auf dem Spielfeld stehen, wo sie wollen – es gibt also keine Regelungen für die Einhaltung von Positionen!

Für die Kontrolle der Aufschlagreihenfolge ist das Schiedsgericht verantwortlich. Wenn dennoch ein „falscher“ Spieler aufschlägt, wird nur die korrekte Aufschlagreihenfolge wieder eingenommen. Die durch den „falschen“ Aufschläger erzielten Punkte bleiben bestehen! Keine Sanktionen.

Sollte der „falsche“ Spieler aufschlagen, obwohl das Schiedsgericht das Team vorher davon informiert hat, wird direkt nach dessen Aufschlag abgepfiffen. Fehler.

Sollte während des Spielzuges festgestellt werden, dass ein „falscher“ Spieler aufgeschlagen hat, wird der Spielzug wiederholt. Doppelfehler.

11. Ball „in“/„out“

Der Ball ist „in“, wenn er innerhalb des Spielfeldes auf den Boden fällt oder eine Linie berührt.

Anmerkung: Das Wackeln der Linie kann auch durch den aufspritzenden Sand eines hart geschlagenen Balls entstehen, der dicht neben der Linie einschlägt. Im Zweifelsfall sollte man sowohl den Ballabdruck als auch das richtige Liegen der Linien prüfen. Sollte die Linie verschoben sein, müssen zuerst die Linien korrekt hingelegt werden. Erst danach kann die Ballmarke bezüglich „in“/„out“ beurteilt werden.

12. Spielfehler

Wie bei jeder Sportart, ist jede Handlung entgegen der festgesetzten Regeln ein Spielfehler und führt zum Spielzugverlust für jenes Team, welches diese Handlung begangen hat.

Natürlich gilt bei mehreren Fehlern nacheinander – egal, welches Team wann welchen Fehler begeht – nur der zuerst begangene. Begeht jedes Team zur gleichen Zeit einen (auch unterschiedlichen) Fehler, so ist der Spielzug zu wiederholen (Handzeichen: Doppelfehler).

Eine besondere Situation ist das beidseitige „Halten des Balles“ an der Netzkante. Dabei dürfen die Spieler so lange und oft drücken, wie sie es schaffen, ohne dass der Spielzug unterbrochen wird. Berührt der Ball nach einem „Drückduell“ eine der Antennen, ist auf Doppelfehler zu entscheiden (man geht davon aus, dass man nicht entscheiden kann, wer bei einem solchen Drückduell zuletzt am Ball war).

13. Das Spielen des Balles

Der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden (Ausnahme: Aufschlag), er darf jedoch grundsätzlich nicht gefangen und geworfen werden. Jedes Team darf den Ball maximal drei Mal spielen. Achtung: der Block zählt als Ballkontakt!

Die erste Ballberührung

Bei der ersten Ballberührung eines Teams sind aufeinander folgende Ballberührungen eines Spielers in einer Aktion erlaubt (z. B. beim unteren Zuspiel = „Bagger“ Brust/Kopf). Ausnahme: Die erste Ballberührung darf nicht im oberen Fingerzuspiel = „Pritschen“ erfolgen!

Anmerkung: Wird ein Ball einhundertprozentig sauber gepritscht, liegt kein Fehler vor. Aufgrund des sandigen Untergrunds sowie der Schnelligkeit des Spiels (Ausgleichsbewegungen des Körpers) ist eine solche Leistung jedoch (fast) unmöglich, so dass ein Pritschen beim ersten Ballkontakt grundsätzlich als Fehler gewertet werden kann.

Ausnahme: *Defense against a hard driven ball* (Abwehr eines hart geschlagenen Balles)

Bei der Abwehr eines „hard driven ball“ darf der Ball kurz mit den Fingern im oberen (Finger-) Zuspiel gehalten werden. Hat der Abwehrspieler jedoch genügend Zeit, eine andere Technik zum Spielen des Balles anzuwenden, gilt der Ball als nicht hart geschlagen. Die Technik ist also abhängig von der Reaktionszeit zum Spielen des Balles: neben des „hard driven ball“ sind also beim Abwehrspieler auch sein Standort sowie sein Abstand zum Ball zu berücksichtigen!

Der Aufschlag gilt nicht als hart geschlagener Ball!



Niedersächsischer Volleyball-Verband e.V.

Hinweis: Ein Ball, der über ein Körperteil rollt, ist immer als „gehoben“ abzupfeifen (Beispiele: Ball rollt über Finger, einen Arm oder die Brust).

Das Zuspiel

Das obere (Finger-)Zuspiel = Pritschen hat „sauber“ zu erfolgen. Doppelberührungen sind abzupfeifen. Das Beurteilungskriterium, ob ein Ball sauber gespielt wurde, ist, ob die Hände/Finger gleichzeitig den Ball verlassen und wie stark der Ball in der Luft rotiert (sowohl die senkrechte, als auch die waagerechte Ebene des Balles einbeziehen). Hierbei gilt: Je stärker die Rotation, desto mehr wurde der Ball unsauber gepritscht!

Der Tomahawk

Beim Tomahawk müssen sich die Hände nicht berühren, jedoch muss in diesem Fall der Ball beide Hände gleichzeitig berühren (Entscheidungsgrad: schwer bis schwierig). Hier verhält es sich analog zu der Beurteilung der Reaktionszeit, die ein Abwehrspieler zum Spielen des ersten Balles hat.

Der Angriffsschlag

Beim Angriffsschlag unterscheidet man zwischen dem Schmetterschlag, dem „Poke Shot“, dem „Cut“ sowie dem oberen (Finger-)Zuspiel. Die „Lob“-Technik, wie sie in der Halle angewendet wird, ist beim Beach-Volleyball nicht erlaubt (siehe Nr. 17).

14. Ball am Netz

Netzberührungen durch den Ball sind im Überquerungssektor (zwischen den Antennen) – auch beim Aufschlag – erlaubt.

Das Berühren der Antennen, des Netzes außerhalb der Antennen sowie der Spannseile und der Netzpfeiler durch den Ball, ist nicht erlaubt.

15. Spieler am Netz

Das Eindringen in das gegnerische Spielfeld ist erlaubt, wenn dabei keine Behinderung des Gegners stattfindet.

Der bloße leichte Körperkontakt muss nicht zwangsweise auch eine Behinderung sein (z. B. leichte Berührung der Knie beim Blocken), es liegt erst ein Fehler vor, wenn der Gegner bei seiner Aktion oder einer möglichen Folgeaktion behindert wird (man muss sich die Frage stellen: Hätte der Spieler die Möglichkeit gehabt, den Ball danach noch zu spielen und wurde er durch die Berührung daran gehindert?).

Sobald eine Verletzungsgefahr erkennbar ist, muss dies sofort als Übertreten abgepfiffen werden. Hierbei kann es natürlich unklar sein, wer von beiden gegnerischen Spielern zuerst übertrat. In diesem Fall liegt man mit dem „Doppelfehler“ auf der richtigen Seite. Folge: Wiederholung des Spielzugs!

Drückt starker Wind das Netz gegen einen Spieler, liegt kein Fehler vor.

16. Aufschlag

Der Aufschlag muss hinter der Grundlinie zwischen den beiden gedachten Verlängerungen der Seitenlinien ausgeführt werden. Bei Sprungaufschlägen darf der Anlauf auch von außerhalb dieser gedachten Seitenlinien gewählt werden, der Absprung und der Aufschlag selbst müssen dann wieder innerhalb dieser gedachten Linien erfolgen.

Es ist nicht erlaubt, beim Aufschlag auf oder unter (wichtig!) die Linie zu treten! Dabei darf man sich nicht – wie beim „in“/„out“ vom aufspritzenden Sand irritieren lassen.

Wird der Aufschlag verdeckt, hat der „störende“ Spieler auf Anfrage des Gegners seitlich die Sicht frei zu geben.

Es gibt nur einen Aufschlag(-versuch). Nach dem Anpfiff muss der Aufschlag innerhalb der nächsten fünf Sekunden durchgeführt werden. Hierzu wird der Ball angeworfen. Ein Schlagen aus der Hand ist nicht erlaubt und als Fehler zu werten (ausnahmslos auch bei starkem Wind).

Der Aufschlag darf vom Gegner nicht geblockt und nicht oberhalb der Netzoberkante direkt zum Gegner zurückgespielt werden; unterhalb der Netzoberkante bestehen keine Einschränkungen.



17. Angriffsschlag

Der Lob, also das Legen des Balles mit den Fingern, ist nicht erlaubt; das Spielen mit den Fingerknöcheln (Poke shot) hingegen sehr wohl.

Der Ball darf lt. Regelwerk über das Netz gepritscht werden. Voraussetzung ist, dass dieses exakt senkrecht zur Schulterachse geschieht. Diese Schulterposition muss vor dem Kontakt mit dem Ball festgesetzt (etabliert) sein. Da dies aufgrund des sandigen Untergrundes und der Schnelligkeit des Spieles quasi nicht möglich ist, ist hierbei von einem Fehler auszugehen. Ein Zuspiel, bei dem die Zuspielabsicht deutlich erkennbar ist, ist kein Fehler, wenn der Ball über das Netz zum Gegner fliegt. Der Angreifer muss dabei zum „Angriff“ anlaufen und der Ball muss in Netznähe landen. Fehlt der Angreifer oder der Ball landet 2m vom Netz entfernt, ist die Zuspielabsicht nicht erkennbar - Fehler.

18. Block

Der Block zählt als Ballberührung. Der nächste Ballkontakt nach dem Block darf auch durch den Blockspieler erfolgen.

Der Aufschlag darf nicht geblockt werden.

Der Block darf nicht das Zuspiel behindern und auch nicht den Ball vor/gleichzeitig dem Angreifer berühren (je auf des Gegners Seite).

19. Auszeiten

In jedem Satz hat jedes Team Anrecht auf eine Auszeit à 30 Sekunden. Dies gilt für alle Sätze, auch den dritten. So soll eine Auszeit ablaufen:

- Ein Team beantragt mit Handzeichen seine Auszeit.
- Der 2. Schiedsrichter pfeift die Auszeit und zeigt sie auch mit Handzeichen an.
- Die Spieler haben nun 15 Sekunden Zeit, um den Court zu verlassen.
- Ab dann laufen die 30 Sekunden Auszeit.
- Der 2. Schiedsrichter pfeift und signalisiert das Ende der Auszeit.
- Die Spieler haben dann 15 Sekunden Zeit, um wieder spielbereit auf dem Platz zu stehen.

Eine technische Auszeit + Seitenwechsel gibt es in den ersten beiden Sätzen nach 21 gespielten Punkten. Sind sich beide Teams einig, kann auf die technische Auszeit verzichtet werden. Sollte Seitenwechsel + technische Auszeit vergessen worden sein und erst später bemerkt werden, wird erst dann die Seite gewechselt + die technische Auszeit genommen (oder eben darauf verzichtet). Die Punkte bleiben bestehen.

Im dritten Satz gibt es keine technische Auszeit.

20. Spielverzögerungen

Das Spiel soll reibungslos und unverzüglich ablaufen. Sollte dies trotz Aufforderung und Verwarnung eines Spielers/Teams wegen Verzögerung nicht möglich sein, muss die Bestrafung wegen Verzögerung erteilt werden. Sanktionen für Verzögerungen behalten bis zum Ende des Satzes ihre Gültigkeit.

Beispiele für Verzögerungen:

- Das Team verlängert eine Auszeit trotz Wiederanpiffs.
- Ein Seitenwechsel erfolgt vor dem Pfiff des 2. Schiedsrichters.
- Ein Seitenwechsel erfolgt nicht unverzüglich nach dem Pfiff des 2. Schiedsrichters.
- Theatralisches Sandabklopfen oder übertriebenes Säubern der Brille.
- Diskussion mit dem Schiedsgerichtsteam oder einem anderen Teilnehmer des Spiels.
- Anderweitige absichtliche Verzögerungen durch einen der Spieler (Sandburg bauen, sich mit Zuschauern unterhalten, Essen und Trinken, usw.).

21. Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen

Verletzungen



Niedersächsischer Volleyball-Verband e.V.

Sollte es zu einer (ernsthaften) Verletzung im Spiel kommen, muss der laufende Spielzug sofort abgepfiffen werden. Der Spielzug wird wiederholt. Sollte der Ball bereits zu Ende gespielt sein, wird die sich hieraus ergebende Wertung für den Spielstand übernommen.

Einem verletzten Spieler steht pro Spiel eine „Medical Timeout“ (Wiederherstellungszeit) von maximal fünf Minuten zu. Diese Zeit kann nicht auf mehrere Unterbrechungen aufgeteilt werden.

Der Spieler entscheidet in jedem Fall selbst, ob er weiterspielen kann oder nicht – sogar gegen den Rat des (Turnier-)Arztes! Die Verletzung und der Ablauf der MTO muss auf dem Spielberichtsbogen dokumentiert werden.

Beeinträchtigungen/längere Unterbrechungen

Für die Turnierabwicklung (eines Top 10- und A-Cups) wird eine Jury bestimmt. Sie besteht aus dem Spielervertreter, einem NVV-Vertreter und einem Vertreter des Ausrichters.

Einzig und allein der Jury obliegt es, über Spielunterbrechungen zu entscheiden.

Besonders bei einbrechender Dunkelheit und starkem Regen entscheidet nicht der (1.) Schiedsrichter, er darf jedoch nach der Jury schicken (sie befragen). Bei einem zu hohen Ozonwert (240 yg/cm^3 Luft) muss die Jury das Weiterspielen unterbrechen. Bei Gewitter mit Blitz und Donner kann und sollte der (1.) Schiedsrichter abrechnen und danach erst die Lage mit der Jury und den Spielern klären.

Wenn es zu einer oder mehreren Unterbrechungen kommt, die die Gesamtdauer von vier Stunden nicht überschreiten, wird das Spiel mit gleichem Spielstand (gespielte Sätze bleiben ebenfalls bestehen) fortgesetzt – unabhängig davon, ob dies auf demselben oder einem anderen Spielfeld stattfindet. Bei einer oder mehreren Unterbrechungen mit einer Gesamtdauer von über vier Stunden ist das komplette Spiel zu wiederholen.

22. Seitenwechsel und Pausen

In den ersten beiden Sätzen erfolgt nach je sieben gespielten Punkten ein Seitenwechsel. Im entscheidenden dritten Satz erfolgen die Seitenwechsel nach jeweils fünf gespielten Punkten.

Der Seitenwechsel hat erst zu erfolgen, wenn der (2.) Schiedsrichter hierzu gepfiffen und das entsprechende Handzeichen ausgeführt hat.

Jeder Seitenwechsel hat unverzüglich zu erfolgen (ohne Pause) mit Ausnahme der Technischen Auszeit nach 21 gespielten Punkten in den Sätzen Eins und Zwei.

Sollte ein Seitenwechsel versehentlich nicht erfolgt sein, wird dieser nach Beendigung des laufenden Spielzugs nachgeholt. Die bis dahin erzielten Spielpunkte bleiben bestehen (vgl. 10.: Aufschlagreihenfolge).

Die Pause zwischen allen Sätzen dauert eine Minute. Diese wird vom Schiedsgericht genutzt, um

a) zwischen dem ersten und zweiten Satz die erneute Wahl Seite/Aufschlag-Annahme zu klären (diesmal zuerst der Verlierer!),

b) vor einem dritten Entscheidungssatz unverzüglich die erneute Auslosung durchzuführen.

Genauso wie bei einer Auszeit beginnt die Minute erst 15 Sekunden nach Abpfiff des Satzes, so dass der (2.) Schiedsrichter die Mannschaften effektiv nach 1:15 Minuten per Pfiff wieder auf das Spielfeld bittet; spätestens zwölf Sekunden später muss der nächste Spielzug angepfiffen werden.

23. Unkorrektes Verhalten

WICHTIG: Erteilte Sanktionen gelten beim Beach-Volleyball nur bis zum Satzende!

Verwarnung

1. Unsportlichkeit

Beispiel: Spieler schießt Ball gegen die Bande

Karte: gelbe Karte

Strafe: keine weiteren Auswirkungen, der Spieler wird ermahnt, dieses Verhalten abzustellen



Bestrafung

1. Grobe Unsportlichkeit

Beispiel: Ball absichtlich aus dem Court schießen/schlagen oder: Wiederholung Unsportlichkeit

Weitere Beispiele für grobe Unsportlichkeit sind:

- Jemanden sehr stark angehen/beleidigen, provokante Haltungen/Gesten
- Ballabdruck auf des Gegners Seite prüfen, in dem der Spieler die Spielfeldseite wechselt
- Ballabdruck auf eigener Seite prüfen oder verändern, obwohl er noch geprüft werden soll

Karte: rote Karte

Strafe: Spielzugverlust für sein Team

Hinweis: Ein Spieler/Team kann in einem Satz mehrere rote Karten erhalten!

Hinausstellung

1. Beleidigung

Beispiel: diffamierende Äußerungen

oder: zweite Wiederholung Unsportlichkeit, Wiederholung grobe Unsportlichkeit

Karte: gelbe und rote Karte in einer Hand

Strafe: Spieler darf den Satz nicht mehr mitspielen = Satzverlust

Disqualifikation

1. Tätlichkeit

Beispiel: Versuch, eine andere Person zu schlagen

oder: dritte Wiederholung Unsportlichkeit, zweite Wiederholung grobe Unsportlichkeit, Wiederholung Beleidigung

Karte: gelbe und rote Karte getrennt

Strafe: Spieler darf das Spiel nicht mehr mitspielen = Spielverlust

Weitere Beispiele für unkorrektes Verhalten sind:

- Jemanden sehr stark angehen/beleidigen, provokante Haltungen/Gesten
- Ballabdruck auf des Gegners Seite prüfen, in dem der Spieler die Spielfeldseite wechselt
- Ballabdruck auf eigener Seite prüfen oder verändern, obwohl er noch geprüft werden soll

Proteste

Proteste müssen sofort beim Schiedsrichter beantragt werden. Also direkt nach dem Ballwechsel, bei dem es passiert ist. Spätere Beantragungen sind unwirksam! Eingetragen wird der Protest nach dem Spiel auf dem Spielberichtsbogen und er muss der Jury (sofern vorhanden) schriftlich und mündlich vorgetragen werden. Es ist sofort eine Protestgebühr in Höhe von 25,- EUR in bar an die Jury zu zahlen. Die Jury hat beide Teams und das Schiedsgericht zu befragen und schriftliche Stellungnahmen einzuholen. Die Jury muss ohne Verzögerung direkt und schriftlich über den Protest entscheiden und es den Beteiligten mitteilen.

Diese Entscheidung ist endgültig. Rechtsmittel dagegen sind nicht gegeben.

24. Schiedsgericht und Verfahrensweisen

Das Schiedsgericht wird mind. durch den (1.) Schiedsrichter und den Schreiber gebildet. (1.) und (2.) Schiedsrichter fungieren beide mit einer Pfeife und müssen entsprechend der Regeln die Fehler pfeifen und mittels Handzeichen anzeigen. Dabei gelten folgende Reihenfolgen:

- (1.) SR beendet den Spielzug: BEIDE zeigen **Seite**/ggf. **Fehler**/ggf. **Spieler**
- (2.) SR beendet den Spielzug: 2. SR zeigt Fehler → danach zeigen BEIDE **Seite**

Ein Fehler braucht nur dann angezeigt zu werden, wenn es unbedingt notwendig ist! Bei klaren in/out- oder Touché-Bällen reicht die Seite. Knappe Linien- oder Touché-Bälle und technische Spielfehler (gehoben, doppelt, vier) sind per Fehleranzeige zu verdeutlichen. Als (2.) Schiedsrichter empfiehlt es sich immer, den Fehler zuerst anzuzeigen (Netz, Behinderung), um von vornherein zu klären, welcher Fehler gesehen wurde (liegt an der Häufigkeit dieser Fehler!).



25. Aufgaben und Zuständigkeiten des (1.) Schiedsrichters

Die Tätigkeit sollte bei Top-10-/A-Cups auf einem geeigneten, leicht höhenverstellbaren Schiedsrichterstuhl ausgeführt werden. Achtet darauf, dass eine Sichthöhe von 50 cm über der Netzoberkante erreicht wird.

Natürlich hat der (1.) SR die oberste Entscheidungsbefugnis, jedoch sollte er die Entscheidungskompetenz der übrigen SR-Team-Mitglieder nicht missachten.

Er ist neben den Spielentscheidungen zuständig für die Arbeit der Ballkinder, die ständige Kontrolle der Spielfläche, die Auslosung(en) sowie die Überwachung des Einspielens. Des Weiteren pfeift er zu Beginn der Sätze Eins und Drei die Teams auf das Spielfeld.

Er beurteilt folgende Spielentscheidungen: unkorrektes Verhalten/Verzögerungen, Fehler Aufschlagspieler, Sichtblock, technische Spielfehler, Angriffs- und Blockaktionen und Übergriffe.

26. Aufgaben und Zuständigkeiten des (2.) Schiedsrichters

Ist ein (2.) SR vorhanden, übt er dem (1.) SR gegenüberliegend seine Arbeit aus. Er assistiert dem (1.) SR, in dem er die Handzeichen mit ausführt. Zudem pfeift er die Teams zu Beginn des zweiten Satzes auf das Spielfeld.

Im Bereich der Spielentscheidungen hat er die Netzfehler und Behinderungen unterhalb des Netzes zu ahnden, zudem hat er Bälle, die auf seiner Seite „out“ sind (Außensektor/Antennenberührung) zu pfeifen. Er bewilligt und pfeift die Seitenwechsel, Auszeiten und Wiederherstellungszeiten und kontrolliert deren Länge. Außerdem hat er die Teams bei besonderen Vorkommnissen an ihren Bänken zu kontrollieren (Säubern von Körper/Brille, Mund ausspülen, usw.) und unkorrektes Verhalten an den (1.) SR zu melden. Zwischen ihm und dem Schreiber läuft die meiste direkte Zusammenarbeit; in diesem Zusammenhang hat er auch sämtliche Anzeigetafeln auf den korrekten Spielstand mit dem Spielstand des Spielberichts bogens abzugleichen und das Einhalten der richtigen Aufschlagreihenfolge mit zu gewährleisten.

27. Der Schreiber

Der Schreiber übt seine Tätigkeit in einem für ihn selbst eingerichteten Bereich aus, der sich auf der Seite des (2.) Schiedsrichters hinter diesem befinden muss. Außerdem sollte er eine Anzeigetafel zur Verfügung gestellt bekommen.

In Zusammenarbeit mit dem (2.) Schiedsrichter ist er für die korrekten Eintragungen im Spielberichtsbogen, die Einhaltung der richtigen Aufschlagreihenfolgen sowie der ständigen Überprüfung aller auf dem Court verfügbaren Anzeigetafeln zuständig.