



deinImpuls
Mag.^a Lisa Niederschick
Schulstraße 28, 4600
+43 699 190 599 69



Regelbuch Beachvolleyball

FSL – Firmen Sport Liga 2019

Team:

Insgesamt dürfen 10 Spieler registriert werden, die Einteilung der Teamspieler für die spezifischen Spieltage übernimmt der Teamkapitän.

4 Spieler am Spielfeld

- Es müssen/dürfen mindestens 4 Teamspieler am Spielfeld sein
- 2 Ersatzspieler dürfen pro Spiel, in einer zu Beginn definierten Rotationsreihenfolge, eingewechselt werden

Matchstart

- pünktliche Ankunft der Teams
- Spiel wird nicht später als 10 Minuten begonnen
- Schiedsrichter wirft eine Münze für die erste Angabe
- Aufwärmzeit: 10 Minuten (Pritschen & Baggern, Schlagen/Smashen, Aufschlag)

Spielzeit – Anzahl der Spiele – Punktesystem

- Spielzeit beträgt inkl. Aufwärmphase 1h

Best of Three Modus

- 3 Sätze: ersten zwei Sätze bis 21 Punkte; im eventuellen dritten Satz bis 15 Punkte
- ein Spiel wird über zwei Gewinnsätze ausgetragen; jenes Team, das zuerst zwei Sätze für sich entscheidet, gewinnt das Spiel
- ein gewonnener Satz zählt 1 Punkt, ein gewonnenes Match 2 Punkte (für die Punkterangliste)
- ein Satz gilt erst bei mindestens zwei Punkten Vorsprung als gewonnen
- um Nachteile auszugleichen (z.B. blendende Sonne oder Wind) werden nach jeweils sieben (im Entscheidungssatz jeweils fünf) gespielten Punkten die Seiten gewechselt

Punkte erzielen

- Ein Punkt wird erzielt, indem der Ball den Boden innerhalb des gegnerischen Spielfelds berührt oder der Gegner es nicht schafft, den Ball korrekt in das eigene Feld zurückzuspielen
- Punkten kann ein Team sowohl bei eigenem als auch bei gegnerischem Aufschlag

deinImpuls

Mag.^a Lisa Niederschick

Schulstraße 28, 4600

+43 699 190 599 69

Auszeit

- Jede Mannschaft hat die Möglichkeit eine Auszeit pro Satz zu nehmen
- wenn die Auszeit in einem Satz nicht genommen wurde, darf sie im nächsten Satz nicht zusätzlich genommen werden

Spieler Wechsel

- entweder, durch die zu Beginn festgelegte Rotationsreihenfolge – ständiger Spielerwechsel
oder ohne fixes rotieren, kann ein Wechselspieler nach einem Fehler oder nach einer Auszeit in das Spiel eingewechselt werden

Aufschlag und Annahme

- der aufschlagende Spieler muss beim Service hinter der Grundlinie stehen und darf das Feld nicht betreten, bevor er den Ball ins Spiel gebracht (Aufschlag von oben oder unten gültig)
- bei einem Fehler – also einem Service ins Netz oder Out – gibt es keinen zweiten Aufschlag
- berührt der Ball beim Aufschlag die Netzkante und geht dennoch ins gegnerische Feld, darf weitergespielt werden
- der gleiche Spieler schlägt so lange auf bis das gegnerische Team einen Punkt erzielt
- Rotation der Spieler: nach jedem Verlust des Ballwechsels des eigenen Teams, kommt ein anderer Spieler zum Aufschlag, nachdem ein Ballwechsel wieder gewonnen wurde
- der Aufschlag darf gepritscht werden
- der Aufschlag darf von unten oder oben gespielt werden

Netzkontakt

- kein Körperteil oder Teile der Kleidung dürfen während des Ballwechsels mit dem Netz in Berührung kommen
- Ausnahme sind die Haare

Schlagen

- saubere Schläge
- kein „schaufeln“ oder Basketball ähnliche „dunks“
- Arme/Hände dürfen bei einem Smash über das Netz gehen, wenn das Netz nicht berührt wird
- Vorder- und Hinterspieler dürfen angreifen

deinImpuls

Mag.^a Lisa Niederschick

Schulstraße 28, 4600

+43 699 190 599 69

Blocken

- der Aufschlag darf nicht geblockt werden
- alle Spieler (Vorder- und Hinterspieler) dürfen blocken

Ablauf eines Spielzugs & Technik:

- 3 Ballkontakte sind erlaubt bevor der Ball zurück ins gegnerische Feld gespielt werden muss
- beim Block, darf derselbe Akteur den Ball ein zweites Mal spielen wobei der **Block als erste Ballberührung zählt**, nach einer Blockberührung sind nur noch zwei weitere Berührungen möglich
- Voller Körpereinsatz: der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden, Ausnahme stellt der Aufschlag dar, der muss mit der Hand gespielt werden
- der Ball muss geschlagen werden, er darf nicht gehalten oder geworfen werden; Ein mit der offenen Hand abgelegter Ball, ist beim Beach-Volleyball verboten.

Abwesenheit eines Teams

Wenn ein Team, ein Spiel nicht antreten kann, ist die Spielleitung – deinImpuls – umgehend zu informieren. Mindestens fünf Tage vor einem angekündigten Spiel muss die Abwesenheit gemeldet werden. Wird dieser Zeitraum nicht eingehalten bzw. erscheint ein Team nicht, bekommen sie -4 Strafpunkte. Diese Punkte werden bei der allgemeinen Ranglistenwertung abgezogen.