

# *Special Olympics Spielregeln*

# **Beach Volleyball**

*(Stand 03/2022)*



***Auf Grundlage folgender Dokumente:***  
***SOI – Beach Volleyball Sport Rules (Stand Dezember 2020)***  
***FIVB – Offizielle Beachvolleyball Regeln (2017-2020)***

Hinweis: Fett markierte Stellen im Text markieren Passagen die Unterschiede zwischen FIVB und SOI Regelwerk herausstellen.

Premium Partner

**ABB**

**WÜRTH**



## Inhalt

1	Einleitung – Charakteristik des Spiels.....	3
2	Geltendes Regelwerk .....	4
3	Offizielle Veranstaltungen .....	4
4	Zusammenstellung der Mannschaften .....	4
5	Anpassungen für den Wettbewerb .....	5
6	Gruppeneinteilung (Divisioning) .....	6
7	Anlagen und Ausstattung .....	6
8	Teilnehmer .....	11
9	Spielformat .....	16
10	Unterbrechungen, Verzögerungen und Satzpausen.....	29
11	Verhalten der Teilnehmer.....	35
12	Schiedsrichter .....	37
13	Tests zur Bewertung der Fähigkeiten im Beachvolleyball (Beach Volleyball Skills Assessment Tests – BVSAT) .....	46

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelwerk grundsätzlich die männliche Form für Sportler, Offizielle und weitere Personen verwendet. Diese schließt jedoch ausdrücklich auch Personen aller anderen Geschlechter ein, sofern es nicht anders angegeben wurde und beabsichtigt in keiner Weise eine Diskriminierung der anderen Geschlechter.



## **1 Einleitung – Charakteristik des Spiels**

- 1.1 Beach-Volleyball ist eine Sportart, bei der sich zwei Mannschaften auf einem Spielfeld aus Sand gegenüberstehen, das durch ein Netz geteilt ist.
- 1.2 Eine Mannschaft darf den Ball dreimal berühren, um ihn zurückzuspielen (den Blockkontakt eingeschlossen).
- 1.3 Beim Beach-Volleyball erhält die Mannschaft, die einen Spielzug gewinnt, einen Punkt („Rally-Point-Zählweise“). Gewinnt die annehmende Mannschaft den Spielzug, erhält sie sowohl einen Punkt als auch das Aufschlagrecht. Der Aufschlagspieler muss jedes Mal, wenn dies passiert, abgewechselt werden.
- 1.4 Beach-Volleyball ist eine der erfolgreichsten und beliebtesten Wettkampf- und Freizeitsportarten in der Welt. Es ist schnell, spannend und die Aktionen sind dynamisch.
- 1.5 Beach-Volleyball vereint verschiedene entscheidende Elemente, deren Spielhandlungen es unter den Sportsportarten einzigartig machen.



## **2 *Geltendes Regelwerk***

- 2.1 Die offiziellen Spielregeln von Special Olympics für Beachvolleyball gelten für alle Special Olympics Wettbewerbe.
- 2.2 Für das internationale Sportprogramm von Special Olympics wurden die Regeln der Fédération Internationale de Volleyball (FIVB) für Beachvolleyball zu Grunde gelegt. (<http://www.fivb.org/>)
- 2.3 Bei offiziellen Beachvolleyball Wettbewerben wie den Nationalen Spielen, Wettbewerben der Landesverbände und bei Anerkennungswettbewerben, gelten die Regeln der Internationalen Volleyball Föderation (FIVB) und des Deutschen Volleyball Verbandes (DVV). Dabei gilt, dass diese Regeln nicht im Widerspruch zu den offiziellen Regeln von Special Olympics sowie den Sportregeln von Special Olympics nach Artikel I (General Rules - offizielle Regelungen von Special Olympics International) stehen dürfen.

## **3 *Offizielle Veranstaltungen***

- 3.1 Das Angebot an Wettbewerben soll Sportler aller Leistungsklassen erreichen und zum Mitmachen animieren.
- 3.2 Die Veranstalter können für die angebotenen Wettbewerbe falls erforderlich, eigene Richtlinien für die Durchführung dieser Wettkämpfe festlegen.
- 3.3 Für das Training und die Auswahl der Wettkämpfe sind die Trainer verantwortlich. Die Wettbewerbe sollen den Fähigkeiten und Interessen der Athleten entsprechen.
- 3.4 Im Folgenden finden Sie eine Liste der offiziellen Veranstaltungen von Special Olympics:
  - 3.4.1 Unified Sports® Team Wettbewerb

## **4 *Zusammenstellung der Mannschaften***

- 4.1 Alle Spiele werden mit vier Spielern begonnen. Bei allen Wettbewerben, außer den Special Olympics World Games, kann auf Grund der Verletzung eines Spielers das Spiel mit drei Spielern fortgesetzt werden. Nach Beginn eines Spiels sind nur noch die folgenden Aufstellungen erlaubt:
  - 2 Athleten und 2 Partner
  - 2 Athleten und 1 Partner



- 4.2 Unified Sports-Teams müssen aus zwei Sportlern und zwei Partnern bestehen. Im Ausnahmefall kann die Turnierleitung mehr Athleten als Partner zulassen, wenn es im Sinne der Regularien von Unified Sports ist.
- 4.3 Die Mannschaftsstärke darf einschließlich der Auswechselspieler nicht mehr als acht Spieler betragen.
- 4.4 Jede Mannschaft muss einen erwachsenen, nicht spielenden Trainer haben, der für die Aufstellung und das Verhalten der Mannschaft verantwortlich ist.

## **5 Anpassungen für den Wettbewerb**

- 5.1 Für jeden Satz kann ein Zeitlimit von 30 Minuten festgelegt werden (wenn die Zeit begrenzt ist).

**Hinweis:** Entsprechend des internationalen FIVB-Punktesystems (basierend auf gewonnenen Spielen, gewonnenen Sätzen und Punktverhältnis) werden auch „unentschiedene“ Spiele während des Wettbewerbs gewertet.



## 6 Gruppeneinteilung (Divisioning)

- 6.1 Der Cheftrainer muss vor Beginn des Wettbewerbs die Ergebnisse aller Spieler, die auf der Spielerliste stehen, aus den vier Beach Volleyball-Einstufungstests (BVSAT) (Aufschlag, untere Annahme (Baggern), Angriffsschlag, unteres Zuspiel) vorlegen. (Diese Wettbewerbe dienen einzig der Einstufung der Spieler/der Mannschaften und gelten nicht als offizielle Wettbewerbe, für die Medaillen oder Schleifen vergeben werden.
- 6.2 Der Cheftrainer muss weiterhin seine vier besten Feldspieler in Bezug auf die Spielfähigkeit durch ein Kreuz neben ihrem Namen auf der Spielerliste kennzeichnen.
- 6.3 Die "Mannschaftspunktzahl" wird ermittelt, indem die BVSAT-Ergebnisse der acht besten Spieler addiert und dann diese Summe durch acht geteilt wird.
- 6.4 Die Mannschaften werden zunächst nach der BVSAT-Mannschaftswertung in Gruppen eingeteilt.
- 6.5 Anschließend wird ein Klassifizierungsverfahren durchgeführt, um den Einteilungsprozess abzuschließen. Nachfolgend werden hierfür einige Vorschläge aufgezeigt:
  - 6.5.1 a) Durchführung von Qualifikationsrunden, in denen die Mannschaften einen oder mehrere Sätze spielen, wobei jeder Satz mindestens fünf Minuten dauert bzw. über 10 Punkte geht, je nachdem, was zuerst der Fall ist. In jeder Mannschaft müssen alle Spieler zum Einsatz kommen.
  - 6.5.2 b) Zur Gruppeneinteilung werden „pool play“ gespielt.
  - 6.5.3 c) Dem Wettkampfleiter wird nahegelegt, alle Spieler auf der Spielerliste in der Phase der Gruppeneinteilung, für eine von der Wettkampfleitung vorgegebene Mindestzeit bzw. Mindestpunktzahl, zur Teilnahme zu verpflichten.

## 7 Anlagen und Ausstattung

- 7.1 Spielfläche
  - 7.1.1 Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone. Sie muss rechteckig und symmetrisch sein.
    - 7.1.1.1 Abmessungen
      - 7.1.1.1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 m x 8 m und an allen Seiten von einer mindestens 3 m breiten Freizone umgeben. Der freie Spielraum ist der Raum oberhalb der Spielfläche, der frei von jedem Hindernis ist. Er ist mindestens 7 m hoch, gemessen von der Spielfläche.



7.1.1.1.2 Bei Special Olympics World Games muss die Freizone mindestens 5 m und höchstens 6 m von den End-/Seitenlinien betragen. Die freie Spielfläche muss mindestens 12,5 m hoch sein, gemessen von der Spielfläche.

#### 7.1.1.2 Oberfläche des Spielfeldes

7.1.1.2.1 Die Oberfläche des Spielfeldes muss aus planem Sand bestehen, so eben und gleichmäßig wie möglich sein, frei von Steinen, Muscheln etc., die ein Risiko für Schnittwunden oder Verletzungen für Spieler darstellen können.

7.1.1.2.2 Bei Special Olympics World Games muss der Sand mindestens 40 cm tief sein und aus locker verdichteten abgerundeten Körnern bestehen (Feiner weißer Sand).

7.1.1.2.3 Bei lokalen Wettbewerben kann auch Rasen verwendet werden. Die Spielfläche darf jedoch keine Verletzungsgefahr für die Spieler darstellen.

7.1.1.2.4 Bei den Special Olympics World Games soll gesiebter Sand mittlerer Körnung verwendet werden. Nicht zu grob, frei von Steinen und anderen gefährlichen Partikeln. Gleichzeitig nicht so fein sein, dass er zu staubig ist und an der Haut klebt.

7.1.1.2.5 Bei den Special Olympics World Games wird eine Plane zur Abdeckung des Center Court bei Regen empfohlen.

#### 7.1.1.3 Linien auf dem Feld

7.1.1.3.1 Alle Linien sind 5 cm breit. Sie müssen von einer Farbe sein, die sich deutlich vom Sand abhebt.

##### 7.1.1.3.2 Begrenzungslinien

7.1.1.3.2.1 Zwei Seitenlinien und zwei Grundlinien begrenzen das Spielfeld und gehören zu ihm. Es gibt keine Mittellinie.

7.1.1.3.2.2 Die Linien sollen aus Bändern aus widerstandsfähigem Material sein, alle offenliegenden Anker aus weichem, elastischem Material.

#### 7.1.1.4 Zonen und Flächen / Aufschlaglinie

7.1.1.4.1 Die Aufschlaglinie darf näher zum Netz verlegt werden, jedoch nicht näher als 4,5 Meter.

Hinweis: Gilt nicht bei den Special Olympics World Games.



- 7.1.1.4.2 **Aufschlagzone:** Die Aufschlagzone ist ein 8 m breiter Bereich hinter jeder Grundlinie. Sie wird seitlich durch die Außenkante der Verlängerung der Seitenlinien begrenzt. In der Tiefe reicht die Aufschlagzone bis zum Ende der Freizone.
- 7.1.1.4.3 **Auswechselzone:** Die Auswechselzone wird begrenzt von der Seitenlinie und dem Schreibertisch. Sie erstreckt sich vom Netzpfeosten bis zu einer gedachten Linie mit einer Länge von ca.3 Metern. (Angriffslinie im Hallenvolleyball)
- 7.1.1.4.4 **Aufwärmzone:** Die Aufwärmflächen von etwa 2m x 2m befinden sich an beiden Ecken der Spielfläche auf der Seite der Mannschaftsbänke und außerhalb der Freizone, in welchem sich die Einwechselspieler stehend aufhalten müssen.
- 7.1.1.4.5 **Strafffläche:** Die Straffflächen von etwa 1m x 1m befinden sich am Rand des Wettkampfbereichs in Verlängerung der Grundlinien. In diesen dürfen je 2 Stühle stehen. Der Bereich kann abgegrenzt werden.
- 7.1.1.5 **Wetter**
  - 7.1.1.5.1 Von den Wetterverhältnissen darf für die Spieler keine Verletzungsgefahr ausgehen.
- 7.1.1.6 **Beleuchtung**
  - 7.1.1.6.1 Bei Special Olympics World Games Wettbewerben, die abends stattfinden, muss die Beleuchtung im Bereich der Spielfläche, gemessen 1 m über dem Boden der Spielfläche, 1000 Lux – 1500 Lux betragen.
- 7.2 **Netze und Pfeosten**
  - 7.2.1 **Netzhöhe**
    - 7.2.1.1 Senkrecht über der Mittellinie befindet sich ein Netz, dessen Oberkante auf folgende Höhe eingestellt ist:
      - 7.2.1.1.1 Männliche und gemischte Wettbewerbe: 2,43 Meter
      - 7.2.1.1.2 Wettbewerbe der Frauen: 2,24 Meter
    - Hinweis: Das Netz darf nicht niedriger als 2,24 Meter sein.
  - 7.2.1.2 Die Höhe wird in der Mitte des Spielfeldes mit einem Messstab gemessen. Die Netzhöhe über den beiden Seitenlinien muss genau gleich sein und darf die vorgeschriebene Höhe nicht um mehr als 2 cm überschreiten.
- 7.2.2 **Beschaffenheit des Netzes**





- 7.2.2.1 Das Netz ist 8,5 m lang und 1 m (+/- 3 cm) breit, wenn es gespannt ist. Es wird senkrecht über der Mittelachse des Spielfeldes befestigt. Es besteht aus 10 cm großen, quadratischen Maschen. An der Ober- und Unterkante befinden sich zwei 7 cm – 10 cm breite, umgefaltete, über die ganze Länge zusammengenähte Bänder, vorzugsweise in Dunkelblau oder einer hellen Farbe. An beiden Enden des oberen Bandes ist eine Öffnung, durch die eine Schnur gezogen wird, um es an den Pfosten zu befestigen und die Oberkante des Netzes straff zu halten. Innerhalb der Bänder verläuft ein flexibles Seil im oberen, eine Schnur im unteren Band, um das Netz an den Pfosten zu befestigen und die Ober- und Unterkante straff zu halten. Werbung ist an den horizontalen Bändern erlaubt.
- 7.2.3 Seitenbänder
- 7.2.3.1 Zwei farbige Bänder, 5 cm breit (dieselbe Breite wie die Spielfeldlinien) und 1 m lang, werden vertikal am Netz genau oberhalb der Seitenlinien befestigt. Sie gehören zum Netz.
- 7.2.3.2 Werbung ist auf den Seitenbändern erlaubt.
- 7.2.4 Antennen
- 7.2.4.1 Eine Antenne ist ein flexibler Stab, 1,80 m lang und 10 mm im Durchmesser, aus Fiberglas oder einem ähnlichen Material. Eine Antenne wird an der äußeren Kante eines jeden Seitenbandes befestigt. Die Antennen befinden sich auf gegenüberliegenden Seiten des Netzes. Die oberen 80 cm einer jeden Antenne ragen über das Netz hinaus und sind in Abschnitten von je 10 cm in kontrastierenden Farben markiert, vorzugsweise rot und weiß.
- 7.2.4.2 Die Spielfläche mit den Seitenlinien muss genaue Maße haben.
- 7.2.4.3 Die Antennen gehören zum Netz und begrenzen seitlich den Überquerungssektor.
- 7.2.5 Netzpfeosten
- 7.2.5.1 Die Pfeosten, die das Netz halten, befinden sich in einem Abstand von 0,70 m - 1,00 m außerhalb der Seitenlinien. Sie sind 2,55 m hoch und vorzugsweise verstellbar. Bei Special Olympics World Games müssen sich die Pfeosten in einem Abstand von 1,00 m außerhalb der Seitenlinien befinden.
- 7.2.5.2 Die Pfeosten müssen abgerundet und glatt sein. Zu ihrer Befestigung am Boden dürfen keine Spannseile verwendet werden. Alle gefährlichen und behindernden Konstruktionen sind zu vermeiden. Die Pfeosten müssen gepolstert sein.



## 7.2.6 Zusatzausrüstung

7.2.6.1 Jegliche Zusatzausrüstung wird durch Vorschriften der FIVB festgelegt.

## 7.3 Bälle

### 7.3.1 Merkmale

7.3.1.1 Der Ball muss kugelförmig sein, aus einem Material (Leder, Kunstleder oder ähnlichem), das keine Feuchtigkeit aufnimmt. D.h., er muss den Bedingungen im Freien besser angepasst sein, da die Spiele auch bei Regen ausgetragen werden können. Der Ball enthält eine Blase aus Gummi oder ähnlichem Material.

7.3.1.2 Die Größe des Balles sollte sich, wenn möglich an der regulären Größe eines Beachvolleyballs orientieren. Der offizielle Spielball der FIVB kommt nur bei den Special Olympics World Games zum Einsatz.

7.3.1.2.1 Farbe: helle einheitliche Farbe oder eine Kombination von Farben.

7.3.1.2.2 Umfang: nicht größer als 81cm

7.3.1.2.3 Gewicht: Nicht mehr als 226g

7.3.1.2.4 Innendruck: 0.175 bis 0.225 kg / cm<sup>2</sup>

Hinweis: Es kann auch ein leichterer, modifizierter Volleyball aus Leder verwendet werden. Diese Option ist nicht verpflichtend.

### 7.3.2 Gleichartigkeit der Bälle

7.3.2.1 Alle Bälle, die in einem Spiel verwendet werden, müssen die gleichen Standards in Bezug auf Umfang, Gewicht, Druck, Art, Farbe, usw. Die Special Olympics World Games müssen mit von der FIVB zugelassenen Bällen gespielt werden, sofern Special Olympics International nicht zugestimmt hat.

### 7.3.3 Fünf-Ball-System

7.3.3.1 Bei Special Olympics World Games müssen fünf Bälle verwendet werden. In diesem Fall werden sechs Ballroller eingesetzt, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter jedem Schiedsrichter.



## 8 Teilnehmer

### 8.1 Mannschaften

#### 8.1.1 Zusammensetzung der Mannschaft

- 8.1.1.1 **Eine Mannschaft kann aus bis zu 6 Spielern und einem Trainer bestehen. Nur der Personenkreis welcher auf dem Spielberichtsbogen eingetragen ist, darf die Wettbewerbszone betreten und am offiziellen Aufwärmen/Einspielen sowie am Spiel teilnehmen.**
- 8.1.1.2 Bei Special Olympics World Games müssen Ärzte und Therapeuten Teil der offiziellen Delegation sein und von Special Olympics International akkreditiert werden. Sie müssen sich außerhalb der Wettbewerbszone aufhalten und dürfen nur nach Aufforderung durch die Schiedsrichter bei Verletzungen und Notfällen die Wettbewerbszone betreten, um den Spielern zu helfen.
- 8.1.1.3 Ein Spieler ist als Mannschaftskapitän zu benennen und auf dem Spielberichtsbogen einzutragen.
- 8.1.1.4 Nur die auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen das Spielfeld betreten und am Spiel teilnehmen. Nachdem der Trainer und der Mannschaftskapitän den Spielberichtsbogen unterzeichnet haben (Mannschaftsliste für den elektronischen Spielberichtsbogen), können die eingetragenen Spieler nicht mehr geändert werden.  
Hinweis: Im Beach-Volleyball gibt es keine "Libero"-Option.

#### 8.1.2 Aufenthaltsort der Mannschaft

- 8.1.2.1 **Die Spieler die nicht im Spiel sind, sitzen entweder auf der Bank ihrer Mannschaft oder halten sich in ihrem Aufwämbereich auf.**
- 8.1.2.2 **Nur die Spieler auf dem offiziellen Spielberichtsbogen dürfen während des Spiels auf der Bank sitzen und an der offiziellen Aufwärmphase teilnehmen.**
- 8.1.2.3 **Spieler die nicht im Spiel sind dürfen sich wie folgt ohne Bälle aufwärmen:**  
**Während des Spiels: in den Aufwämbereichen;**  
**Während der Auszeiten in der freien Zone hinter ihrem Spielfeld.**



- 8.1.2.4 **Während der Satzpausen dürfen sich die Spieler mit Bällen in ihrer eigenen freien Zone aufwärmen. Während einer verlängerten Pause (falls erforderlich) können die Spieler auch ihre eigene Spielfeldhälfte benutzen.**
- 8.1.3 Ausrüstung / Bekleidung
- 8.1.3.1 Die Spielerkleidung besteht aus kurzer Hose (Shorts) oder Badeanzug. Ein Trikot oder Trägershirt sind zugelassen. Die Spieler dürfen eine Kopfbedeckung tragen.
- 8.1.3.2 Bei Special Olympics World Games müssen die Spieler einer Mannschaft Kleidung gleicher Farbe und Art gemäß den Turniervorschriften tragen. Die Spielkleidung muss sauber sein.
- 8.1.3.3 Die Spieler müssen barfuß spielen, ausgenommen der 1. Schiedsrichter genehmigt Anderes.
- 8.1.3.4 **Die Trikots der Spieler müssen von 1 bis 20 nummeriert sein.**
- 8.1.3.4.1 Die Nummer muss auf der Brust, auf dem Rücken und auf der Vorderseite der Shorts angebracht sein.
- 8.1.3.4.2 Die Nummern müssen von deutlich anderer Farbe als die Trikots sein.
- 8.1.3.4.3 Die Nummer auf der Brust muss mindestens 10cm hoch sein. Die Nummer auf dem Rücken muss mindestens 15cm hoch sein. Die Nummer auf der Vorderseite der Shorts muss mindestens 10cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muss mindestens 1,5cm breit sein.
- 8.1.3.4.4 Es wird empfohlen (ist aber nicht erforderlich), dass der Mannschaftskapitän einen Streifen auf seinem Trikot hat, der die Nummer auf der Brust unterstreicht. Unabhängig davon wird der Mannschaftskapitän auf dem Spielberichtsbogen angegeben.
- 8.1.4 Veränderung der Kleidung
- 8.1.4.1 Falls beide Mannschaften in Trikots derselben Farbe erscheinen, wird die Mannschaft, welche das Trikot wechseln muss, per Auslosung bestimmt.
- 8.1.4.2 Der 1. Schiedsrichter kann einem oder mehreren Spielern gestatten:
- 8.1.4.2.1 mit Socken und/oder Schuhen zu spielen,
- 8.1.4.2.2 durchnässte Trikots zwischen den Sätzen zu tauschen, sofern die neuen den Vorschriften des Wettbewerbs und der FIVB genügen.
- 8.1.4.2.3 Auf Anfrage eines Spielers kann der 1. Schiedsrichter ihm erlauben, mit Unterziehshirt und Trainingshose zu spielen.



### 8.1.5 Verbotene Gegenstände

- 8.1.5.1 Es ist untersagt, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen verursachen oder dem Spieler einen künstlichen Vorteil bringen können.
- 8.1.5.2 Die Spieler dürfen auf ihr eigenes Risiko Brillen oder Kontaktlinsen tragen.
- 8.1.5.3 Kompressionshilfsmittel dürfen zum Schutz oder zur Unterstützung getragen werden. Bei Special Olympics World Games müssen diese oder sichtbare Unterziehkleidung dieselbe Farbe haben wie ein Teil der Spielerkleidung.

### 8.2 Mannschaftsführung

#### 8.2.1 Sowohl der Mannschaftskapitän als auch der Trainer sind für das Verhalten und die Disziplin ihrer Mannschaftsmitglieder verantwortlich.

#### 8.2.2 Kapitän

- 8.2.2.1 Vor dem Spiel unterzeichnet der Mannschaftskapitän den Spielberichtsbogen und vertritt seine Mannschaft bei der Auslosung.
- 8.2.2.2 **Während des Spiels und auf dem Spielfeld ist der Mannschaftskapitän der Spielführer. Wenn der Mannschaftskapitän nicht auf dem Spielfeld ist, muss der Trainer oder der Mannschaftskapitän einen anderen Spieler auf dem Spielfeld bestimmen, der die Rolle des Spielführers übernimmt. Dieser Spielführer behält seine Verantwortung, bis er ausgewechselt wird oder der Mannschaftskapitän ins Spiel zurückkehrt oder der Satz endet. Wenn der Ball sich nicht im Spiel befindet, ist nur der Spielführer berechtigt, mit den Schiedsrichtern zu sprechen:**
  - 8.2.2.2.1 Um nach Erläuterung über die Anwendung oder Auslegung der Regeln zu fragen. Wenn der Kapitän mit der Erläuterung nicht einverstanden ist, muss er sofort einen Protest beim 1. Schiedsrichter anmelden;
  - 8.2.2.2.2 Um zu beantragen:
    - a) die Spielkleidung zu wechseln,
    - b) die Nummer des Aufschlagspielers zu bestätigen,
    - c) das Netz, den Ball, die Spielfläche, etc. zu überprüfen,
    - d) eine Linie neu auszurichten.



8.2.2.2.3 In Abwesenheit des Trainers Auszeiten und Auswechslungen zu beantragen. Anmerkung: Die Spieler müssen von den Schiedsrichtern die Erlaubnis haben, das Spielfeld zu verlassen.

8.2.2.3 Der Mannschaftskapitän, nach dem Spiel:

8.2.2.3.1 Bedankt sich bei den Schiedsrichtern und unterschreibt den Spielberichtsbogen, um das Ergebnis zu bestätigen;

8.2.2.3.2 Wenn der Kapitän während des Spiels ein Protest-Protokoll über den 1. Schiedsrichter angefordert hat und es zu diesem Zeitpunkt nicht erfolgreich abgeschlossen wurde, hat der Kapitän das Recht dieses als einen formellen schriftlichen Protest im Spielberichtsbogen eintragen zu lassen.

### 8.2.3 Trainer

8.2.3.1 Einem Trainer ist es erlaubt, von der Bank aufzustehen und sich zu bewegen, solange der Trainer den Spielverlauf nicht beeinträchtigt.

8.2.3.2 Das Coaching hinter der Grundlinie ist verboten. Der Coach darf sich innerhalb der "Coaching-Zone" entlang der Seitenlinie bewegen.

8.2.3.3 Der Trainer darf einen Antrag auf Auswechslung stellen. Diese Aufforderung wird vom Schiedsrichter anerkannt, auch wenn der Spieler die Auswechselzone noch nicht betreten hat.

8.2.3.4 Ein Trainer darf dem Athleten helfen, sich für Auswechslungen vorzubereiten.

8.2.3.5 Die Trainer beider Mannschaften müssen den Spielbericht nach dem Spiel unterschreiben, um die Ergebnisse zu bestätigen.

8.2.3.6 Während des gesamten Spiels leitet der Trainer das Spiel seiner Mannschaft von außerhalb des Spielfeldes. Er wählt die Startaufstellung, die Auswechselspieler und nimmt Auszeiten. In diesen Funktionen ist sein direkter Ansprechpartner

8.2.3.7 der 2. Schiedsrichter.

8.2.3.8 Vor dem Spiel trägt der Trainer die Namen und Nummern seiner Spieler auf dem Spielberichtsbogen ein und unterschreibt ihn danach.

8.2.3.9 Während des Spiels, der Trainer:

8.2.3.9.1 Übergibt dem 2. Schiedsrichter oder dem Schreiber vor jedem Satz die Aufstellungsliste(n) ordnungsgemäß ausgefüllt und unterschrieben;



- 8.2.3.9.2 **Sitzt auf der Mannschaftsbank an dem Platz, welcher dem Schreiber am nächsten ist, außer beim Wechsel eines Spielers, dem Spielfeldwechsel bzw. während der Satzpausen und während der Anweisungen an die Spieler während der Auszeiten.**
- 8.2.3.9.3 **Beantragt Auszeiten und Auswechslungen;**
- 8.2.3.9.4 **Darf den Spielern auf dem Spielfeld nur während des Aufwärmens, der Satzwechsel, zwischen den Ballwechseln, beim Wechsel des Spielfeldseiten und während der Auszeiten Anweisungen geben ohne das Spiel zu stören oder zu verzögern. Bei FIVB-, Welt- und offiziellen Wettbewerben muss der Trainer eine Kleidung tragen, die sich von der Mannschaft unterscheidet (z. B. Polo/Trainingsanzug, mit Landesname/Code/Flagge).**



## 9 Spielformat

### 9.1 Punkt-, Satz- und Spielgewinn

#### 9.1.1 Punktgewinn

##### 9.1.1.1 Eine Mannschaft erhält einen Punkt:

9.1.1.1.1 Wenn es ihr gelingt, den Ball auf den Boden des gegnerischen Spielfeldes zu spielen;

9.1.1.1.2 Wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht;

9.1.1.1.3 Wenn die gegnerische Mannschaft eine Bestrafung erhält.

#### 9.1.2 Fehler

9.1.2.1 Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn sie eine nicht regelgerechte Spielaktion ausführt (oder die Regeln auf andere Weise verletzt). Die Schiedsrichter bewerten die Fehler und setzen entsprechend den Regeln die Folgen fest:

9.1.2.1.1 Werden zwei oder mehrere Fehler nacheinander begangen, wird nur der erste geahndet;

9.1.2.1.2 Werden zwei oder mehrere Fehler von Gegnern gleichzeitig begangen, wird auf Doppelfehler entschieden und der Spielzug wiederholt.

#### 9.1.3 Spielzug und vollendeter Spielzug

9.1.3.1 Ein Spielzug ist die Folge von Spielaktionen vom Moment des Aufschlags, bis der Ball „aus dem Spiel“ ist. Ein vollendeter Spielzug ist die Folge von Spielaktionen, die mit der Erteilung eines Punktes endet. Dies beinhaltet eine Bestrafung bzw. den Verlust des Aufschlagrechts aufgrund der Ausführung des Aufschlags nach dem Zeitlimit.

9.1.3.1.1 Gewinnt die aufschlagende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt weiter auf.

9.1.3.1.2 Gewinnt die annehmende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt danach auf.

#### 9.1.4 Satzgewinn

9.1.4.1 Gewinner eines Satzes (ausgenommen des entscheidenden 3. Satzes) ist die Mannschaft, die als erste 21 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens zwei Punkten erzielt. Im Falle des Gleichstandes von 20:20 wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Vorsprung von zwei Punkten erreicht ist (22:20; 23:21; ...).

#### 9.1.5 Spielgewinn

9.1.5.1 Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die zwei Sätze gewinnt.





- 9.1.5.2 Im Falle eines 1:1-Satzgleichstands wird der entscheidende 3. Satz bis 15 Punkte gespielt, wobei ein Vorsprung von zwei Punkten zu erreichen ist.
- 9.1.6 Nichtantreten und unvollständige Mannschaft
  - 9.1.6.1 Wenn sich eine Mannschaft trotz Aufforderung weigert, zu spielen, wird sie für nicht angetreten erklärt und verliert mit dem Ergebnis 0:2 für das Spiel und 0:21 für jeden Satz.
  - 9.1.6.2 Eine Mannschaft, die sich nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld einfindet, wird mit dem gleichen Ergebnis wie in Regel 9.1.6.2 für nicht angetreten erklärt.
  - 9.1.6.3 Eine für den Satz oder das Spiel für unvollständig erklärte Mannschaft verliert den Satz oder das Spiel. Der gegnerischen Mannschaft werden die zum Satz- bzw. Spielgewinn fehlenden Punkte und Sätze zuerkannt. Die unvollständige Mannschaft behält ihre Punkte und Sätze.
- 9.2 Aufbau des Spiels
  - 9.2.1 Auslosung
    - 9.2.1.1 Vor dem offiziellen Einspielen vollzieht der 1. Schiedsrichter die Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseiten im ersten Satz zu entscheiden.
    - 9.2.1.2 Sofern möglich findet die Auslosung im Beisein der beiden Mannschaftskapitäne statt.
    - 9.2.1.3 Der Gewinner der Auslosung wählt:  
entweder
      - 9.2.1.3.1 das Recht, den ersten Aufschlag auszuführen oder ihn anzunehmen,  
oder



- 9.2.1.3.2 die Spielfeldseite. Der Verlierer der Auslosung nimmt die verbleibende Auswahl vor.
- 9.2.1.3.3 Vor dem 2. Satz hat der Verlierer der Auslosung im 1. Satz die Wahl gemäß 9.2.1.3.1 oder 9.2.1.3.1  
Hinweis: Vor dem Entscheidungssatz wird eine neue Auslosung durchgeführt.
- 9.2.1.4 Offizielles Einspielen vor dem Spiel dürfen sich die Mannschaften 3 Minuten am Netz offiziell einspielen, wenn sie vorher ein anderes Spielfeld zur Verfügung hatten; andernfalls erhalten sie 5 Minuten.
- 9.2.2 **Aufstellung der Mannschaften**
  - 9.2.2.1 **Es müssen immer vier Spieler einer Mannschaft im Spiel sein. Die Startaufstellung der Mannschaft zeigt die Rotationsfolge der Spieler auf dem Feld an. Diese muss während des Satzes beibehalten werden.**
  - 9.2.2.2 **Vor Beginn jedes Satzes muss der Trainer die Startaufstellung seiner Mannschaft auf einem Aufstellungsblatt festlegen. Dieses ordnungsgemäß ausgefüllte und unterschriebene Blatt ist dem zweiten Schiedsrichter oder dem Schreiber zu übergeben.**
  - 9.2.2.3 **Die Spieler, die in einem Satz nicht zur Startaufstellung gehören, sind für diesen Satz Auswechselspieler.**
  - 9.2.2.4 **Nach der Übergabe des Aufstellungsblattes an den zweiten Schiedsrichter oder Schreiber ist eine Änderung der Aufstellung nicht gestattet, es sei denn es erfolgt eine reguläre Auswechslung.**
  - 9.2.2.5 **Abweichungen zwischen der Position der Spieler auf dem Spielfeld und auf dem Aufstellungsbogen werden wie folgt geregelt:**
    - 9.2.2.5.1 **Wird eine Abweichung vor Beginn des Satzes festgestellt, müssen die Positionen der Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt berichtigt werden. Es erfolgt keine Bestrafung.**
    - 9.2.2.5.2 **Befindet sich vor Beginn des Satzes auf dem Feld ein Spieler, der auf dem Aufstellungsblatt dieses Satzes nicht eingetragen ist, muss dieser Spieler entsprechend dem Aufstellungsblatt ersetzt werden. Es erfolgt keine Bestrafung.**



- 9.2.2.5.3 Wenn jedoch der Trainer wünscht, dass der (die) nicht eingetragenen Spieler auf dem Spielfeld verbleibt (verbleiben), muss er eine normale Auswechslung beantragen. Diese wird im Spielberichtsbogen eingetragen. Wird eine Abweichung zwischen den Positionen der Spieler und dem Aufstellungsbogen festgestellt, muss die betreffende Mannschaft die korrekte Aufstellung wiederherstellen. Die Punkte des Gegners bleiben erhalten und er erhält zusätzlich einen Punkt und den nächsten Aufschlag. Alle Punkte, die das betroffene Team ab dem Zeitpunkt des Fehlers bis zur Entdeckung des Fehlers erzielt hat, werden annulliert.
- 9.2.2.5.4 Wird festgestellt, dass sich ein Spieler auf dem Spielfeld befindet, welcher nicht in der Mannschaftsliste eingetragen ist, bleiben die Punkte des Gegners bestehen und er erhält zusätzlich einen Punkt und das Aufschlagrecht. Die betroffene Mannschaft verliert alle Punkte und/oder Sätze (ggf. 0:21), die ab dem Betreten des Spielfeldes durch den nicht registrierten Spieler erzielt wurden. Weiterhin ist von der betreffenden Mannschaft ein geänderter Aufstellungsbogen einzureichen sowie der nicht registrierten Spieler gegen einen registrierten Spieler auszutauschen.
- 9.2.3 Positionen  
In dem Moment, in dem der Aufschlagspieler den Ball schlägt, muss sich jede Mannschaft, ausgenommen der Aufschlagspieler, in ihrem eigenen Feld befinden.
- 9.2.3.1 Die Spieler dürfen sich beliebig auf dem Feld aufstellen. Es gibt keine festgelegten Positionen auf dem Feld.
- 9.2.4 Aufschlagreihenfolge
- 9.2.4.1 Die Aufschlagreihenfolge wird durch die Startaufstellung des Teams bestimmt und muss während des gesamten Satzes eingehalten werden.
- 9.2.4.2 Die Reihenfolge beim Aufschlag und die Positionen auf dem Spielfeld werden abwechselnd von Athleten und Unified Partnern bestimmt.
- 9.2.4.3 Hat die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen, rücken die Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.
- 9.2.4.4 Die Rotationsfolge wird durch die Anfangsaufstellung der Mannschaft festgelegt und anhand der Aufschlagreihenfolge sowie der Positionen der Spieler während des gesamten Satzes überprüft.



- 9.2.4.5 **Eine Mannschaft schlägt so lange auf, bis sie einen Fehler begeht oder ein Aufschläger drei aufeinanderfolgende Punkte in Folge erzielt hat. Sobald ein Aufschläger drei Punkte in Folge erzielt hat, wechselt seine Mannschaft zum nächsten Aufschläger und setzt den Aufschlag fort.**
- 9.2.5 Fehler bei der Aufschlagreihenfolge
- 9.2.5.1 Ein Fehler bei der Aufschlagreihenfolge wird begangen, wenn der Aufschlag nicht gemäß der Aufschlagreihenfolge ausgeführt wird. Die Mannschaft wird mit Punkt und Aufschlag für den Gegner bestraft.
- 9.2.5.2 Die Schreiber müssen die Aufschlagreihenfolge korrekt anzeigen und einen falschen Aufschlagspieler vor dem Anpfiff korrigieren.
- 9.3 Spielhandlungen
- 9.3.1 Status des Spiels
- 9.3.1.1 Ball im Spiel
- 9.3.1.1.1 Der Ball ist „im Spiel“ von dem Zeitpunkt an, in dem der vom Schiedsrichter genehmigte Aufschlag ausgeführt ist.
- 9.3.1.2 Ball aus dem Spiel
- 9.3.1.2.1 Der Ball ist in dem Augenblick „aus dem Spiel“, in dem ein von einem der Schiedsrichter gepfiffener Fehler begangen wird. Liegt kein Fehler vor, ist der Zeitpunkt des Pfiffs maßgebend.
- 9.3.1.3 Ball „In“
- 9.3.1.3.1 Der Ball ist „in“, wenn ein Teil des Balles in einem beliebigen Moment seines Kontakts mit der Oberfläche des Spielfelds einschließlich der Begrenzungslinien berührt.
- 9.3.1.4 Ball „Aus“
- Der Ball ist „aus“, wenn er:
- 9.3.1.4.1 Vollständig außerhalb der Begrenzungslinien (ohne sie zu berühren) auf den Boden fällt;
- 9.3.1.4.2 Einen Gegenstand außerhalb des Feldes oder eine außerhalb des Spiels befindliche Person berührt;
- 9.3.1.4.3 Die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz außerhalb der Seitenbänder berührt;
- 9.3.1.4.4 Die senkrechte Ebene des Netzes während des Aufschlags oder nach der 3. Ballberührung einer Mannschaft entweder teilweise oder vollständig außerhalb des Überquerungssektors überquert;
- 9.3.1.4.5 Vollständig den unteren Sektor des Netzes überquert.



## 9.4 Spielen des Balles

9.4.1 Jede Mannschaft muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraumes spielen. Der Ball darf aber von außerhalb der Freizone zurückgespielt werden.

### 9.4.2 Berührungen pro Mannschaft

9.4.2.1 Jeder Kontakt eines Spielers mit dem Ball wird als Berührung bezeichnet.

9.4.2.2 Jede Mannschaft hat das Recht auf höchstens drei Berührungen, um den Ball zurückzuspielen. Werden mehr ausgeführt, begeht die Mannschaft den Fehler „Vier Berührungen“.

9.4.2.3 Berührungen schließen sowohl beabsichtigte als auch unbeabsichtigte Ballkontakte der Spieler ein.

#### 9.4.2.4 Aufeinanderfolgende Berührungen

9.4.2.4.1 Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal direkt nacheinander berühren, außer beim Blocken.

#### 9.4.2.5 Gleichzeitige Berührungen

9.4.2.5.1 Zwei Spieler dürfen den Ball gleichzeitig berühren.

9.4.2.5.1.1 Wenn zwei Mitspieler den Ball gleichzeitig berühren, so zählt dies als zwei Berührungen (außer beim Block). Wenn sie versuchen, den Ball zu erreichen, aber nur einer ihn berührt, zählt dies als eine Berührung. Ein Zusammenprall von Spielern stellt keinen Fehler dar.

9.4.2.5.1.2 Wenn zwei Gegner den Ball oberhalb des Netzes gleichzeitig berühren und der Ball im Spiel bleibt, hat die Mannschaft, auf deren Seite der Ball fällt, das Recht auf drei weitere Berührungen. Geht ein solcher Ball „aus“, ist dies ein Fehler der Mannschaft auf der gegenüberliegenden Seite.

9.4.2.5.1.3 Berührt der Ball nach einer gleichzeitigen Berührung zweier Gegner oberhalb des Netzes die Antenne, muss der Spielzug wiederholt werden.

#### 9.4.2.6 Berührung mit Hilfestellung

9.4.2.6.1 Innerhalb der Spielfläche darf ein Spieler weder von einem Mitspieler noch durch irgendein Gerät oder einen Gegenstand Unterstützung erhalten, um den Ball zu spielen. Ist jedoch ein Spieler im Begriff, einen Fehler zu begehen (das Netz zu berühren oder den Gegner zu behindern, etc.), darf er von einem Mitspieler daran gehindert oder zurückgehalten werden.



### 9.4.3 Merkmale der Ballberührung

9.4.3.1 Der Ball darf jedes Körperteil berühren.

9.4.3.2 Der Ball darf nicht gefangen oder geworfen werden. Er darf in jede Richtung zurückprallen.

#### 9.4.3.2.1 Gleichzeitiger Kontakt

9.4.3.2.1.1 Der Ball darf mehrere Körperteile berühren, wenn dies gleichzeitig geschieht.

#### 9.4.3.2.2 Aufeinanderfolgende Kontakte

9.4.3.2.2.1 Beim ersten Kontakt einer Mannschaft darf der Ball, sofern er nicht im oberen Zuspiel gespielt wird, mehrere Körperteile nacheinander berühren, wenn dies innerhalb derselben Aktion erfolgt. Erfolgt der erste Kontakt im oberen Zuspiel darf der Ball die Finger / Hände nicht nacheinander berühren, selbst wenn dies innerhalb einer Aktion erfolgt.

9.4.3.2.2.2 Ausnahme: Beim Block sind aufeinanderfolgende Ballberührungen eines oder mehrerer Spieler erlaubt, wenn diese innerhalb derselben Aktion erfolgen.

#### 9.4.3.2.3 Verlängerter Kontakt

9.4.3.2.3.1 Zur Abwehr eines hart geschlagenen Balles darf der Kontakt einen Moment lang verlängert werden, selbst mit den Fingern im oberen Zuspiel.

### 9.4.4 Fehler beim Spielen des Balles

9.4.4.1 Vier Berührungen: Eine Mannschaft berührt den Ball viermal, bevor er zurückgespielt wird.

9.4.4.2 Berührung mit Hilfestellung: Ein Spieler bedient sich innerhalb der Spielfläche der Hilfe eines Mitspielers oder eines Gerätes/Gegenstandes, um den Ball zu spielen.

9.4.4.3 Gehaltener Ball: Der Ball wird gefangen und/oder geworfen, er prallt nach der Berührung nicht zurück.

9.4.4.4 Doppelberührung: Ein Spieler berührt den Ball zweimal direkt nacheinander, oder der Ball berührt mehrere Körperteile nacheinander. Hinweis: Die Ballbehandlung wird entsprechend dem Leistungsniveau der Athleten bewertet.

## 9.5 Ball am Netz

### 9.5.1 Ball überquert das Netz



- 9.5.1.1 Der zum Feld des Gegners gespielte Ball muss innerhalb des Überquerungssektors über das Netz fliegen. Der Überquerungssektor ist der Teil der senkrechten Ebene des Netzes, der begrenzt wird:
  - 9.5.1.1.1 Unten durch die Oberkante des Netzes,
  - 9.5.1.1.2 seitlich durch die Antennen und deren gedachte Verlängerung,
  - 9.5.1.1.3 oben durch die Decke oder den Aufbau (falls vorhanden).
- 9.5.1.2 Ein Ball, der die Netzebene vollständig oder teilweise im Bereich des Außensektors in die Freizone des Gegners durchquert hat, darf im Rahmen der drei Berührungen zurückgespielt werden, vorausgesetzt, dass
  - 9.5.1.2.1 der Ball beim Zurückspielen die Netzebene wieder vollständig oder teilweise im Bereich des Außensektors auf derselben Seite des Netzes durchquert.
  - 9.5.1.2.2 Die gegnerische Mannschaft darf diese Aktion nicht behindern.
- 9.5.1.3 Der Ball ist „aus“, wenn er den Unteren Sektor vollständig durchquert.
- 9.5.1.4 Ein Spieler darf das gegnerische Spielfeld betreten, um den Ball zu spielen, bevor dieser die Netzebene außerhalb des Überquerungssektors durchquert oder den Unteren Sektor vollständig durchquert hat.
- 9.5.2 Ball berührt das Netz
  - 9.5.2.1 Der Ball darf das Netz beim Überqueren berühren.
- 9.5.3 Ball im Netz
  - 9.5.3.1 Ein ins Netz gespielter Ball darf im Rahmen der drei Berührungen der Mannschaft weitergespielt werden.
  - 9.5.3.2 Wenn durch den Ball die Maschen des Netzes beschädigt werden oder das Netz heruntergerissen wird, ist der Spielzug zu annullieren und zu wiederholen.
- 9.6 Spieler im Netz
  - 9.6.1 Über das Netz reichen
    - 9.6.1.1 Ein Spieler darf beim Blocken den Ball auf der gegnerischen Seite berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschlages behindert.
    - 9.6.1.2 Nach dem Angriffsschlag darf ein Spieler seine Hände über das Netz führen, wenn der Ballkontakt im eigenen Spielraum stattgefunden hat.
  - 9.6.2 Eindringen in den gegnerischen Spielraum, das Spielfeld und /oder die Freizone





- 9.6.2.1 Das Eindringen in den gegnerischen Spielraum, das Spielfeld und/oder die Freizone ist erlaubt, wenn dabei das gegnerische Spiel nicht beeinflusst wird.
- 9.6.3 Kontakt mit dem Netz
  - 9.6.3.1 Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz zwischen den Antennen während der Spielaktion ist ein Fehler.
  - 9.6.3.2 Die Spielaktion umfasst u. a. Absprung, Ballberührung (oder Versuch) und sichere Landung, bereit zur nächsten Spielaktion.
  - 9.6.3.3 Spieler dürfen Pfosten, Spannseile oder jeden anderen Gegenstand einschließlich des Netzes selbst außerhalb der Antennen berühren, vorausgesetzt, dass das Spiel dadurch nicht beeinflusst wird.
  - 9.6.3.4 Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und es dadurch einen Gegner berührt.
- 9.6.4 Spielerfehler am Netz
  - 9.6.4.1 Ein Spieler berührt den Ball oder einen Gegner im Spielraum des Gegners vor oder während des gegnerischen Angriffsschlages.
  - 9.6.4.2 Ein Spieler dringt in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ein und beeinflusst das Spiel des Gegners.
  - 9.6.4.3 Ein Spieler beeinflusst das gegnerische Spiel u.a. durch:
    - 9.6.4.3.1 Berührung des Netzes zwischen den Antennen oder der Antenne selbst während seiner Spielaktion,
    - 9.6.4.3.2 Benutzung des Netzes zwischen den Antennen als Hilfestellung oder um Halt zu bekommen,
    - 9.6.4.3.3 Erlangung eines unfairen Vorteils gegenüber dem Gegner durch eine Netzberührung,
    - 9.6.4.3.4 Aktionen, die den Gegner bei dessen erlaubten Versuch, den Ball zu spielen, behindern,
    - 9.6.4.3.5 Festhalten am Netz. Jeder Spieler, der sich in der Nähe des Balles befindet und versucht, diesen zu spielen, wird als an der Spielaktion beteiligt angesehen, auch wenn er den Ball nicht berührt. Die Berührung des Netzes außerhalb der Antennen wird nicht als Fehler betrachtet.
- 9.7 Aufschlag
  - 9.7.1 Der Aufschlag ist die Handlung, durch die der in der Aufschlagzone befindliche richtige Aufschlagsspieler den Ball ins Spiel bringt.
  - 9.7.2 Erster Aufschlag im Satz





- 9.7.2.1 Der erste Aufschlag eines Satzes wird von der Mannschaft ausgeführt, die bei der Auslosung das Recht dazu erlangt hat.
- 9.7.3 Aufschlagreihenfolge
  - 9.7.3.1 Die Spieler müssen die im Spielberichtsbogen eingetragene Aufschlagreihenfolge einhalten.
  - 9.7.3.2 Nach dem ersten Aufschlag in einem Satz wird der nächste Aufschlagsspieler wie folgt bestimmt:
    - 9.7.3.2.1 Wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug gewinnt, schlägt der Spieler (oder sein Ersatzspieler), der zuvor aufgeschlagen hat, erneut auf;
    - 9.7.3.2.2 Wenn die annehmende Mannschaft den Spielzug gewinnt, erhält sie das Recht zum Aufschlag. Der Spieler, der beim letzten Mal nicht aufgeschlagen hat, führt den Aufschlag aus.
- 9.7.4 Genehmigung des Aufschlages
  - 9.7.4.1 Der 1. Schiedsrichter genehmigt den Aufschlag, nachdem er sich davon überzeugt hat, dass beide Mannschaften spielbereit sind und der Aufschlagsspieler im Ballbesitz ist.
- 9.7.5 Ausführung des Aufschlages
  - 9.7.5.1 Der Ball muss mit einer Hand oder einem beliebigen Teil des Armes geschlagen werden, nachdem er zuvor aus der Hand (den Händen) hochgeworfen oder losgelassen wurde.
  - 9.7.5.2 Der Ball darf nur einmal hochgeworfen (bzw. losgelassen) werden. Das Hin- und Her-Bewegen des Balles in den Händen ist erlaubt.
  - 9.7.5.3 Der Aufschlagsspieler darf sich in der Aufschlagzone frei bewegen. Im Moment des Schlages oder des Absprungs zu einem Sprungaufschlag darf der Aufschlagsspieler weder das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) noch den Boden außerhalb der Aufschlagzone berühren. Er darf nicht unter die Grundlinie treten. Nach dem Schlag darf er außerhalb der Aufschlagzone oder innerhalb des Spielfeldes aufkommen bzw. dorthin treten. Es ist kein Fehler, wenn sich die Linie durch vom Aufschlagsspieler geschobenen Sand bewegt.
  - 9.7.5.4 Der Aufschlagsspieler muss den Ball nach dem Pfiff des 1. Schiedsrichters zum Aufschlag binnen 8 Sekunden schlagen.
  - 9.7.5.5 Ein vor dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag wird annulliert und wiederholt.



- 9.7.5.6 Wenn der Ball, nachdem er hochgeworfen (bzw. losgelassen) wurde, unberührt zu Boden fällt oder vom Aufschlagspieler gefangen wird, wird dies als Aufschlag gewertet.
- 9.7.5.7 Es wird kein weiterer Aufschlagversuch erlaubt.  
Hinweis: Ein aufgeschlagener Ball, der das Netz berührt und die Netzkante überquert, bleibt im Spiel. Die annehmende Mannschaft hat drei Spielzüge Zeit, um den Ball wieder zurückzuspielen.
- 9.7.6 **Sichtblock**
  - 9.7.6.1 **Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dürfen dem Gegner weder die Sicht auf den Aufschlagspieler noch auf die Flugbahn des Balles durch einen kollektiven Sichtblock verdecken.**
  - 9.7.6.2 **Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft bilden einen Sichtblock, wenn sie während der Ausführung des Aufschlags die Arme hin und her schwenken, springen oder sich seitwärts bewegen und dabei den Aufschlagspieler und die Flugbahn des Balles verdecken.**
- 9.7.7 Fehler beim Aufschlag
  - 9.7.7.1 Aufschlagfehler
  - 9.7.7.2 Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel. Der Aufschlagspieler:
    - 9.7.7.2.1 Hält die Aufschlagreihenfolge nicht ein,
    - 9.7.7.2.2 führt den Aufschlag nicht korrekt aus (d.h. auf oder über die Linie tritt, wenn der Ball berührt wird).
  - 9.7.7.3 Fehler nach dem Schlagen des Balles
  - 9.7.7.4 Nach dem korrekten Schlagen des Balles wird der Aufschlag als Fehler geahndet, wenn der Ball:
    - 9.7.7.4.1 Einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt oder die senkrechte Ebene des Netzes nicht vollständig innerhalb des Überquerungssektors überquert,
    - 9.7.7.4.2 „aus“ geht,
    - 9.7.7.4.3 über einen Sichtblock fliegt.
- 9.8 **Angriffsschlag**
  - 9.8.1 **Merkmale des Angriffsschlages**
    - 9.8.1.1 Alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Aufschlag und Block, gelten als Angriffsschlag.
    - 9.8.1.2 Ein Angriffsschlag gilt in dem Moment als ausgeführt, in dem der Ball die senkrechte Ebene des Netzes vollständig überquert hat oder von einem Gegner berührt wird.



- 9.8.1.3 **Jeder Spieler darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe ausführen, sofern der Ballkontakt innerhalb des eigenen Spielraums erfolgt. Das gilt auch für die Hinterspieler.**
- 9.8.1.4 Bei einem Angriffsschlag ist das Tippen nur erlaubt, wenn der Ball sauber getroffen und nicht gefangen oder geworfen wird.
- 9.8.1.5 Ein Spieler führt einen Angriffsschlag im oberen Zuspiel aus, wobei der Ball nicht senkrecht zur Schulterachse gespielt wird; ausgenommen, der Spieler versucht seinem Mitspieler den Ball zuzuspielen.
- 9.8.2 Fehler beim Angriffsschlag
  - 9.8.2.1 Ein Spieler berührt den Ball im gegnerischen Spielraum.
  - 9.8.2.2 Ein Spieler schlägt den Ball „aus“.
  - 9.8.2.3 Ein Spieler führt einen Angriffsschlag direkt nach dem Aufschlag des Gegners aus, wobei sich der Ball vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.
- 9.9 Blocken
  - 9.9.1 Blocken
    - 9.9.1.1 Das Blocken ist eine Aktion von in der Nähe des Netzes befindlichen und über die Netzoberkante reichenden Spielern, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren, unabhängig von der Höhe des Ballkontakts. Im Augenblick des Ballkontakts muss sich ein Teil des Körpers oberhalb der Netzoberkante befinden.
    - 9.9.1.2 Blockversuch
      - 9.9.1.2.1 Ein Blockversuch ist eine Blockaktion ohne Ballberührung.
    - 9.9.1.3 Ausgeführter Block
      - 9.9.1.3.1 Ein Block ist ausgeführt, wenn der Ball von einem Blockspieler berührt wird.
    - 9.9.1.4 **Gruppenblock**
      - 9.9.1.4.1 **Ein Gruppenblock wird von zwei nah beieinander befindlichen Spielern vollzogen und ist ausgeführt, wenn einer von ihnen den Ball berührt.**
  - 9.9.2 Blockberührung
    - 9.9.2.1 Aufeinanderfolgende Ballkontakte (schnell und nacheinander) dürfen von einem oder mehreren am Block beteiligten Spielern erfolgen, wenn diese Berührungen innerhalb einer Aktion stattfinden. Sie werden nur als eine Ballberührung gezählt. Die Berührungen dürfen mit jedem Körperteil erfolgen.
  - 9.9.3 Blocken im gegnerischen Raum



- 9.9.3.1 Beim Blocken darf der Spieler seine Arme und Hände über das Netz führen, wenn diese Aktion das Spiel des Gegners nicht behindert. Deshalb ist es nicht erlaubt, den Ball jenseits des Netzes zu berühren, bevor der Gegner einen Angriffsschlag ausgeführt hat.
- 9.9.4 Block und Anzahl der Berührungen einer Mannschaft
  - 9.9.4.1 Eine Blockberührung wird der Mannschaft nicht als Berührung angerechnet. Der blockenden Mannschaft verbleiben nach der Blockberührung drei weitere Ballberührungen.
  - 9.9.4.2 Die erste Berührung nach dem Block darf durch jeden Spieler erfolgen, einschließlich desjenigen, der den Ball während des Blocks berührt hat.
- 9.9.5 Blocken des Aufschlags
  - 9.9.5.1 Der Aufschlag des Gegners darf nicht geblockt werden.
- 9.9.6 Fehler beim Blocken
  - 9.9.6.1 Der Blockspieler berührt den Ball im gegnerischen Raum entweder vor oder gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners.
  - 9.9.6.2 Der Ball wird im gegnerischen Raum von außerhalb der Antenne geblockt.
  - 9.9.6.3 Der gegnerische Aufschlag wird geblockt.
  - 9.9.6.4 Der Ball wird vom Block „aus“ gespielt.



## **10 Unterbrechungen, Verzögerungen und Satzpausen**

### 10.1 Unterbrechungen

10.1.1 Eine Unterbrechung ist die Zeit zwischen einem vollendeten Spielzug und dem Pfiff des 1. Schiedsrichters zum nächsten Aufschlag.

10.1.2 Die einzigen regulären Spielunterbrechungen sind Auszeiten und Spielerwechsel.

#### 10.1.3 Anzahl der regulären Spielunterbrechungen

10.1.3.1 Jede Mannschaft darf maximal eine Auszeit und vier Auswechslungen pro Satz beantragen.

#### 10.1.4 Reihenfolge der regulären Spielunterbrechungen

10.1.4.1 Auszeiten und Spielerwechsel beider Mannschaften dürfen nacheinander innerhalb derselben Unterbrechung beantragt werden.

10.1.4.2 Bei einem Antrag auf Spielerwechsel dürfen zwei Spieler gleichzeitig ausgewechselt werden.

10.1.4.3 Zwischen zwei aufeinanderfolgenden Auswechslungsanträgen der gleichen Mannschaft, muss ein abgeschlossener Ballwechsel derselben Mannschaft liegen. (Ausnahme: eine notwendige Auswechslung aufgrund einer Verletzung oder Ausschluss/Disqualifikation).

#### 10.1.5 Anträge auf reguläre Spielunterbrechungen

10.1.5.1 Reguläre Spielunterbrechungen können vom Trainer, oder bei dessen Abwesenheit vom Spielführer, und nur von diesem, beantragt werden.

10.1.5.2 Eine Auswechslung vor Beginn eines Satzes ist zulässig und wird als reguläre Auswechslung in diesem Satz registriert.

#### 10.1.6 Auszeiten

10.1.6.1 Auszeiten müssen durch Zeigen des entsprechenden Handzeichens beantragt werden. Anträge sind nur erlaubt, wenn der Ball aus dem Spiel ist und bevor der Pfiff zum Aufschlag erfolgt ist. Alle beantragten Auszeiten dauern 30 Sekunden.

10.1.6.2 Während der regulären Unterbrechungen und in den Satzpausen müssen sich die Spieler in ihren jeweiligen Mannschaftsbereich begeben.

#### 10.1.7 Spielerauswechslung

10.1.7.1 **Eine Auswechslung ist der Vorgang, bei dem ein Spieler nachdem er vom Schreiber notiert worden ist, ins Spiel kommt und den Platz eines anderen Spielers einnimmt, der das Feld verlassen muss. Eine Auswechslung muss vom Schiedsrichter genehmigt werden.**



- 10.1.7.2 Ein verletzter Spieler der nicht weiterspielen kann, muss regulär ausgewechselt werden. Die Auswechslung ist durch den Trainer oder den Spielführer per Handzeichen anzuzeigen.
- 10.1.8 Einschränkungen bei der Auswechslung
  - 10.1.8.1 Maximal vier Auswechslungen pro Satz.
  - 10.1.8.2 Innerhalb der zulässigen vier Auswechslungen kann ein Spieler beliebig oft gewechselt werden.
  - 10.1.8.3 Jeder Spieler kann auf jeder beliebigen Position eingewechselt werden.
  - 10.1.8.4 Ein Spieler der Startaufstellung kann aus dem Spiel genommen werden und wieder zurückkehren, dies aber nur auf seine vorherige Position in der Aufstellung. Ein Auswechslspieler kann nur einmal im Satz anstelle eines Spielers der Startaufstellung ins Spiel eintreten, und er kann nur durch den Spieler ersetzt werden, für den er eingewechselt wurde.
- 10.1.9 Ausnahmsweise Auswechslung
  - 10.1.9.1 Ein verletzter Spieler der nicht weiterspielen kann, muss regulär ausgewechselt werden. Wenn das nicht möglich ist, darf die Mannschaft eine Ausnahmsweise Auswechslung durchführen. Eine ausnahmsweise Auswechslung bedeutet, dass jeder Spieler, der sich im Augenblick der Verletzung nicht auf dem Feld befindet, für den verletzten Spieler eingewechselt werden darf. Der ersetzte verletzte Spieler darf nicht in das Spiel zurückkehren. Eine ausnahmsweise Auswechslung zählt in keiner Weise als reguläre Auswechslung.  
Irreguläre Auswechslung
  - 10.1.9.2 Eine Auswechslung ist illegal, wenn sie die in der Offiziellen Regeln angegebenen Begrenzungen überschreitet oder ein nicht registrierter Spieler beteiligt ist.
  - 10.1.9.3 Wenn eine Mannschaft eine unzulässige Auswechslung vorgenommen hat und das Spiel wieder aufgenommen wurde, wird das folgende Verfahren der Reihe nach angewendet:
    - 10.1.9.3.1 Die Mannschaft wird mit einem Punkt und dem Aufschlagrecht für den Gegner bestraft,
    - 10.1.9.3.2 die Auswechslung muss rückgängig gemacht werden,
    - 10.1.9.3.3 die von der betreffenden Mannschaft seit der Feststellung des Fehlers erzielten Punkte werden annulliert; die Punkte des Gegners bleiben bestehen.



- 10.1.10 Vorgehensweise bei der Auswechslung
  - 10.1.10.1 Auswechslungen müssen innerhalb der Auswechselzone vorgenommen werden (siehe - Auswechselzone).
  - 10.1.10.2 Eine Auswechslung darf nur so lange dauern, wie für ihre Eintragung im Spielberichtsbogen und das Betreten und Verlassen des Spielfeldes durch den Spieler benötigt wird.
  - 10.1.10.3 Zum Zeitpunkt des Antrages auf Auswechslung muss der (müssen die)
  - 10.1.10.4 Auswechslspieler neben dem Platz des Trainers auf der Mannschaftsbank sitzen und in der Auswechselzone zum Betreten des Feldes bereit sein.
    - 10.1.10.4.1 Ist dies nicht der Fall, wird die Auswechslung nicht gewährt und als Verzögerung der Mannschaft geahndet.
      - 10.1.10.4.1.1 Der Antrag auf Auswechslung wird vom Schreiber oder dem 2. Schiedsrichter durch Betätigung des Buzzers bzw. der Pfeife angezeigt. Danach genehmigt der 2. Schiedsrichter die Auswechslung. Bei den Special Olympics World Games werden nummerierte Tafeln verwendet, um die Auswechslung zu erleichtern.
- 10.1.11 Beabsichtigt der Trainer, mehr als einen Spieler auszuwechslern, muss er dies bei seinem Antrag anzeigen (Position der Auswechslspieler entsprechend 10.1.11.2.1.1). In einem solchen Falle müssen die Auswechslungen nacheinander ausgeführt werden, ein Spielerpaar nach dem anderen. Ist eine Auswechslung unzulässig, wird/werden die zulässige(n) Auswechslung(en) und die unzulässige(n) abgelehnt und mit einer Verwarnung/Strafe wegen Spielverzögerung belegt.
- 10.1.12 Unberechtigte Anträge
  - 10.1.12.1 Unter anderem ist es unberechtigt, eine Auszeit zu beantragen:
    - 10.1.12.1.1 Während eines Spielzuges, im Augenblick des Pfiffs zum Aufschlag oder nach diesem,
      - 10.1.12.1.1.1 durch ein nicht berechtigtes Mannschaftsmitglied,
      - 10.1.12.1.1.2 für eine zweite Auswechslung durch dieselbe Mannschaft während der gleichen Unterbrechung (d.h. vor dem Ende des nächsten abgeschlossenen Ballwechsels), außer im Fall von





- 10.1.12.1.1.3 Verletzung/Krankheit eines Spielers im Spiel,
  - 10.1.12.1.1.4 nach Ausschöpfung der zulässigen Anzahl von Auszeiten und Auswechslungen.
  - 10.1.12.2 Der erste unzulässige Antrag einer Mannschaft während des Spiels, welcher das Spiel nicht beeinträchtigt oder verzögert, ist abzulehnen, muss aber ohne weitere Folgen auf dem Spielprotokoll vermerkt werden.
  - 10.1.12.3 Jeder weitere unberechtigte Antrag durch dieselbe Mannschaft wird als Verzögerung der Mannschaft geahndet.
- 10.2 Spielverzögerungen
- 10.2.1 Arten von Verzögerungen
    - 10.2.1.1 Eine unberechtigte Handlung einer Mannschaft, die davon abhält, das Spiel fortzusetzen, ist eine Verzögerung; dazu gehören u.a.:
      - 10.2.1.1.1 Die Verlängerung regulärer Spielunterbrechungen,
      - 10.2.1.1.2 die Verlängerung von Auszeiten nach der Aufforderung, das Spiel fortzusetzen,
      - 10.2.1.1.3 eine unzulässige Auswechslung zu beantragen;
      - 10.2.1.1.4 Die Wiederholung eines unzulässigen Antrages;
      - 10.2.1.1.5 Die Verzögerung des Spiels (12 Sekunden ist die maximale Zeit zwischen dem Ende eines Spielzuges und dem Pfiff zum nächsten Aufschlag unter normalen Spielbedingungen),
      - 10.2.1.1.6 die Verzögerung des Spiels durch ein Mannschaftsmitglied.
  - 10.2.2 Sanktionen für Verzögerungen
    - 10.2.2.1 „Verwarnung wegen Verzögerung“ und „Bestrafung wegen Verzögerung“ sind Mannschaftssanktionen.
      - 10.2.2.1.1 Alle Sanktionen wegen Verzögerung sind über das gesamte Spiel wirksam.
        - 10.2.2.1.1.1 Alle Sanktionen wegen Verzögerung werden in den Spielberichtsbogen eingetragen.
        - 10.2.2.1.1.2 Die erste Verzögerung durch ein Mannschaftsmitglied in einem Spiel wird mit einer „Verwarnung wegen Verzögerung“ geahndet.
        - 10.2.2.1.1.3 Die zweite und die folgenden Verzögerungen jeglicher Art durch irgendein Mitglied derselben Mannschaft werden als Fehler mit einer „Bestrafung wegen Verzögerung“ geahndet, mit der Folge Punkt und Aufschlag für den Gegner.





10.2.2.1.1.4 Sanktionen wegen Verzögerung vor und zwischen den Sätzen werden im folgenden Satz wirksam.

### 10.3 Spielunterbrechungen in Ausnahmefällen

#### 10.3.1 Verletzung / Erkrankung

10.3.1.1 Wenn sich ein ernsthafter Unfall ereignet, während der Ball im Spiel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und der medizinischen Hilfe gestatten, das Feld zu betreten. Der Spielzug wird anschließend wiederholt.

10.3.1.2 Kann ein verletzter Spieler weder regulär noch ausnahmsweise ausgewechselt werden, wird dem Spieler eine Wiederherstellungszeit von 3 Minuten gewährt, jedoch nur einmal je Spieler in einem Spiel. Kann der Spieler nicht weiterspielen, wird seine Mannschaft für unvollständig erklärt.

#### 10.3.2 Äußere Einflüsse

10.3.2.1 Tritt während des Spiels eine äußere Beeinträchtigung auf, wird das Spiel unterbrochen und der Spielzug wiederholt.

#### 10.3.3 Längere Spielunterbrechungen

10.3.3.1 Wenn durch unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrochen wird, entscheiden der 1. Schiedsrichter, der Ausrichter und die Wettkampfleitung, welche Maßnahmen zu treffen sind, um wieder normale Bedingungen herzustellen.

10.3.3.2 Falls die Gesamtdauer einer oder mehrerer Unterbrechungen vier Stunden nicht überschreitet, wird das Spiel mit dem erreichten Spielstand, den Spielern (außer den ausgeschlossenen oder disqualifizierten) und derselben Aufschlagreihenfolge fortgesetzt, ungeachtet, ob auf demselben oder einem anderen Spielfeld.

10.3.3.3 Bei einer oder mehreren Unterbrechungen mit einer Gesamtdauer von mehr als 4 Stunden ist das ganze Spiel zu wiederholen.

### 10.4 Satzpausen und Seitenwechsel

#### 10.4.1 Satzpausen

10.4.1.1 Eine Satzpause ist die Zeit zwischen den Sätzen. Alle Satzpausen dauern eine Minute.

10.4.1.2 Während dieser Zeit wird der Seitenwechsel (wenn beantragt) vorgenommen und die Aufschlagreihenfolge der Mannschaften im Spielberichtsbogen eingetragen.

10.4.1.3 In der Satzpause vor dem entscheidenden Satz führen die Schiedsrichter eine Auslosung durch.

#### 10.4.2 Seitenwechsel



- 10.4.2.1 Die Mannschaften wechseln nach jeweils 7 Punkten (in Satz 1 und 2) die Spielfeldseiten.
- 10.4.2.2 Bei einem 1:1-Satzgleichstand wird der entscheidende dritte Satz als Tie-Break gespielt. Gespielt wird bis 15 Punkte, wobei ein Vorsprung von 2 Punkten zu erreichen ist. Dabei wechseln die Mannschaften nach jeweils 5 Punkten die Spielfeldseiten.
- 10.4.2.3 Die Seitenwechsel müssen sofort ohne Verzögerung von den Mannschaften ausgeführt werden. Wenn der Seitenwechsel nicht zum richtigen Zeitpunkt ausgeführt wurde, wird er nachgeholt, sobald der Irrtum bemerkt wird. Der Spielstand zum Zeitpunkt des Seitenwechsels bleibt unverändert.



## **11 Verhalten der Teilnehmer**

### 11.1 Anforderungen an das Verhalten

#### 11.1.1 Sportliches Verhalten

11.1.1.1 Die Teilnehmer müssen die „Special Olympics Beach Volleyball-Spielregeln“ kennen und sie befolgen.

11.1.1.2 Die Teilnehmer haben Handlungen oder Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen, Entscheidungen der Schiedsrichter zu beeinflussen oder von der eigenen Mannschaft begangene Fehler zu vertuschen.

#### 11.1.2 Fair Play

11.1.2.1 Die Teilnehmer haben sich im Geiste des FAIR PLAY respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, Gegnern, Mitspielern und Zuschauern zu verhalten.

11.1.2.2 Kommunikation zwischen allen Mannschaftsmitgliedern während des Spiels ist erlaubt.

### 11.2 Fehlverhalten und Sanktionen

#### 11.2.1 Geringfügiges Fehlverhalten

11.2.1.1 Geringfügiges Fehlverhalten wird nicht mit Sanktionen belegt. Der 1. Schiedsrichter hat die Aufgabe vorzubeugen, dass das Fehlverhalten nicht ein Ausmaß erreicht, das Sanktionen zur Folge hat.

11.2.1.2 Dies geschieht in zwei Stufen:

11.2.1.2.1 Stufe 1: durch eine verbale Verwarnung über den Kapitän;

11.2.1.2.2 Stufe 2: Durch Zeigen der gelben Karte für das betreffende Mannschaftsmitglied. Diese formelle Verwarnung ist keine Sanktion, sondern ein Zeichen, dass das Fehlverhalten des Mannschaftsmitgliedes (und damit auch das der gesamten Mannschaft) für das Spiel ein Ausmaß erreicht hat, das Sanktionen zur Folge hat. Sie wird im Spielberichtsbogen eingetragen, hat aber keine unmittelbaren Konsequenzen.

11.2.1.2.3 Die Mannschaftsmitglieder müssen die Entscheidungen der Schiedsrichter mit sportlichem Verhalten akzeptieren, ohne sie anzufechten.

11.2.1.2.4 In Zweifelsfällen kann eine Klärung nur über den Trainer erfolgen.



- 11.2.2 Fehlverhalten, das Sanktionen zur Folge hat
  - 11.2.2.1 Fehlverhalten eines Mannschaftsmitglieds gegenüber Offiziellen, Gegnern, Mitspielern oder Zuschauern wird je nach Schwere des Vergehens in drei Kategorien unterteilt:
    - 11.2.2.1.1 Unangemessenes Verhalten: Überschreiten anerkannter und gesitteter Umgangsformen.
    - 11.2.2.1.2 Ausfallendes Verhalten: Diffamierende oder beleidigende Äußerungen oder Gesten, einschließlich jeglicher Art verächtlicher Handlungen.
    - 11.2.2.1.3 Aggression: Tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff sowie aggressives oder bedrohendes Verhalten.
  - 11.2.3 Skala der Sanktionen
    - 11.2.3.1 Je nach Schwere des Vergehens sind nach dem Urteil des 1. Schiedsrichters folgende Sanktionen anzuwenden und in den Spielberichtsbogen einzutragen: Bestrafung, Hinausstellung oder Disqualifikation.
    - 11.2.3.2 Bestrafung
      - 11.2.3.2.1 Das erste unhöfliche Verhalten eines Mannschaftsmitglieds im Spiel wird mit einem Punkt und Aufschlag für den Gegner geahndet.
    - 11.2.3.3 Hinausstellung
      - 11.2.3.3.1 Ein Mannschaftsmitglied, welches mit einer Hinausstellung bestraft wird, darf für den Rest des Satzes nicht mehr spielen und muss sofort rechtmäßig ausgewechselt werden, wenn er auf dem Platz ist. und muss ohne weitere Konsequenzen in der Strafzone Platz nehmen. Ein hinausgestellter Trainer verliert sein Recht, in den Satz einzugreifen und muss ebenfalls in Strafzone Platz nehmen.
      - 11.2.3.3.2 Das erste beleidigende Verhalten eines Mannschaftsmitglieds wird mit Hinausstellung geahndet ohne weitere Konsequenzen.
      - 11.2.3.3.3 Das zweite unhöfliche Verhalten desselben Mannschaftsmitglieds im selben Spiel wird mit einer Hinausstellung ohne weitere Konsequenzen geahndet.
  - 11.2.4 Disqualifikation
    - 11.2.4.1 Ein Mannschaftsmitglied, welches mit einer Disqualifizierung bestraft wird, muss unverzüglich ausgewechselt werden, wenn es sich auf dem Spielfeld befindet, und muss den Spielbereich für den Rest des Spiels verlassen, ohne weitere Konsequenzen. Eine Disqualifikation wird ausgesprochen bei:



- 11.2.4.1.1 Der ersten körperlichen Attacke,
- 11.2.4.1.2 dem zweiten beleidigendem Verhalten,
- 11.2.4.1.3 dem dritten ungebührlichen Verhalten im gleichen Spiel und vom gleichen Mannschaftsmitglied ohne weitere Konsequenzen.
- 11.2.5 Umgang mit Fehlverhalten
  - 11.2.5.1 Alle Sanktionen für Fehlverhalten sind Einzelsanktionen, gelten für das gesamte Spiel und werden auf dem Spielprotokoll vermerkt.
  - 11.2.5.2 Die Wiederholung eines Fehlverhaltens durch dasselbe Mannschaftsmitglied im selben Spiel wird stufenweise sanktioniert (das Teammitglied erhält für jeden weiteren Verstoß eine härtere Bestrafung).
  - 11.2.5.3 Ein Ausschluss oder eine Disqualifikation wegen beleidigenden Verhaltens oder Aggression bedarf keiner vorherigen Sanktion.
- 11.2.6 Fehlverhalten vor und zwischen den Sätzen
  - 11.2.6.1 Jedes Fehlverhalten vor und zwischen den Sätzen wird gemäß den Special Olympics Beach Volleyball Regeln geahndet, und die Sanktionen werden im folgenden Satz wirksam.
- 11.2.7 Übersicht über Fehlverhalten und die Karten
  - 11.2.7.1 Verwarnung (keine Sanktion)
  - 11.2.7.2 Stufe 1: Verbale Verwarnung
  - 11.2.7.3 Stufe 2: Formelle Verwarnung: gelbe Karte
  - 11.2.7.4 Bestrafung (Sanktion): rote Karte
  - 11.2.7.5 Hinausstellung (Sanktion): gelbe und rote Karte zusammen
  - 11.2.7.6 Disqualifikation (Sanktion): gelbe und rote Karte getrennt

## **12 Schiedsrichter**

- 12.1 Schiedsgericht und Verfahrensweisen
  - 12.1.1 Zusammensetzung
    - 12.1.1.1 Das Schiedsgericht für ein Spiel setzt sich aus folgenden Offiziellen zusammen: - dem 1. Schiedsrichter,- dem 2. Schiedsrichter,- dem Schreiber, - 2 (zwei) Linienrichtern. Bei den Special Olympics World Games ist ein Schreiberassistent erforderlich.
  - 12.1.2 Qualifikation der Schiedsrichter
    - 12.1.2.1 Die Schiedsrichter müssen Mindestanforderungen (Qualifikationen/Lizenzen) erfüllen, um für die unterschiedlichen Wettbewerbsebenen zugelassen zu werden.



- 12.1.2.1.1 World Games – Höchste Qualifikation des Nationalen Verbandes.  
Bevorzugt – Internationale Lizenz der FIVB.
- 12.1.2.1.2 Regional Games – Höchste Qualifikation des Nationalen Verbandes  
(DVV).
- 12.1.2.1.3 National Games – Nachweis einer Lizenz des Nationalen Verbandes  
(DVV).
- 12.1.2.1.4 Wettbewerbe unterhalb der Nationalen Spiele – Nachweis einer  
Lizenz des Nationalen Verbandes (DVV).
- 12.1.3 Verfahrensweisen
  - 12.1.3.1 Während des Spiels dürfen nur der 1. und der 2. Schiedsrichter  
Pfeifsignale geben:
    - 12.1.3.1.1 Der 1. Schiedsrichter pfeift zur Ausführung des Aufschlags, der den  
Spielzug eröffnet;
    - 12.1.3.1.2 Der 1. oder der 2. Schiedsrichter pfeifen das Ende des Spielzugs,  
wenn sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie die  
Art des Fehlers erkannt haben.
  - 12.1.3.2 Ist der Ball „aus dem Spiel“ pfeifen sie, um anzuzeigen, dass sie einen  
Antrag einer Mannschaft genehmigen oder zurückweisen.
  - 12.1.3.3 Unverzüglich nach dem Pfiff eines Schiedsrichters zur Beendigung eines  
Spielzugs muss mit offiziellen Handzeichen Folgendes angezeigt  
werden:
    - 12.1.3.3.1 Pfeift der 1. Schiedsrichter den Fehler, zeigt er nacheinander an:
      - a) die Mannschaft, die aufschlagen wird,
      - b) die Art des Fehlers,
      - c) falls erforderlich den Spieler, der den Fehler begangen hat.



12.1.3.3.2 Der 2. Schiedsrichter den Fehler, zeigt er an:

12.1.3.3.2.1 a) die Art des Fehlers,

b) falls erforderlich den Spieler, der den Fehler begangen hat,

c) (nach dem 1. Schiedsrichter) die Mannschaft, die aufschlagen wird. In diesem Fall zeigt der 1. Schiedsrichter nur die Mannschaft an, die aufschlagen wird, nicht aber die Art des Fehlers und nicht den Spieler, der den Fehler begangen hat.

12.1.3.3.3 Im Falle eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter nacheinander an:

12.1.3.3.3.1 a) die Art des Fehlers,

b) falls erforderlich die Spieler, die die Fehler begangen haben. Danach zeigt der 1. Schiedsrichter die Mannschaft an, die erneut aufschlagen wird.

12.2 1. Schiedsrichter

12.2.1 Standort

12.2.1.1 Der 1. Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend auf einem Schiedsrichterstuhl aus, der sich auf einer Seite in der Verlängerung des Netzes befindet. Seine Augenhöhe muss sich ungefähr 50 cm über der Netzoberkante befinden.

12.2.2 Befugnisse

12.2.2.1 Die Schiedsrichter haben die volle Entscheidungsbefugnis über die Auslegung der Regeln. Bei Bedarf kann die Wettbewerbsleitung konsultiert werden.

12.2.2.2 Der 1. Schiedsrichter leitet das Spiel von Anfang bis Ende mit Entscheidungsbefugnis über alle Mitglieder des Schiedsgerichts und die Mannschaften. Während des Spiels sind seine Entscheidungen endgültig. Er ist berechtigt, die Entscheidungen der anderen Mitglieder des Schiedsgerichts aufzuheben, wenn er feststellt, dass diese sich geirrt haben. Der 1. Schiedsrichter kann ein Mitglied des Schiedsgerichts, das seine Aufgaben nicht ordnungsgemäß erfüllt, ersetzen lassen.

12.2.2.3 Der 1. Schiedsrichter kontrolliert auch die Arbeit der Ballholer.

12.2.2.4 Der 1. Schiedsrichter hat das Recht, über alles zu entscheiden, was das Spiel betrifft, auch über alles, was in den Regeln nicht festgelegt ist.



12.2.2.5 Der 1. Schiedsrichter erlaubt keine Diskussionen über seine Entscheidungen. Der 1. Schiedsrichter gibt jedoch dem Kapitän auf dessen Verlangen eine Erläuterung über die Anwendung oder Auslegung der Regeln, die seiner Entscheidung zugrunde liegen. Ist der Kapitän mit der Erläuterung des 1. Schiedsrichters nicht einverstanden und protestiert formell, so muss der 1. Schiedsrichter die Einleitung eines Protest-Protokolls genehmigen.

Hinweis: Der 1. Schiedsrichter muss vor und während des Spiels beurteilen, ob die Spielfläche, die Ausrüstung und die äußeren Bedingungen den Spielerfordernissen entsprechen.

### 12.2.3 Zuständigkeiten

12.2.3.1 Vor dem Spiel hat der 1. Schiedsrichter:

12.2.3.1.1 Den Zustand der Spielfläche, der Bälle und der weiteren Ausrüstung zu überprüfen,

12.2.3.1.2 mit den Mannschaftskapitänen die Auslosung durchzuführen,

12.2.3.1.3 das Einspielen der Mannschaften zu überwachen.

12.2.3.2 Während des Spiels hat der 1. Schiedsrichter die Befugnis:

12.2.3.2.1 Den Mannschaften Verwarnungen auszusprechen,

12.2.3.2.2 Fehlverhalten und Verzögerungen zu bestrafen,

12.2.3.2.3 zu entscheiden über:

12.2.3.2.3.1 a) Fehler des Aufschlagspielers und den Sichtblock der aufschlagenden Mannschaft.

b) Fehler beim Spielen des Balles.

c) Fehler oberhalb des Netzes und fehlerhafte Netzberührungen der Spieler, primär auf der Seite des Angreifers.

d) den Ball, der den Unteren Sektor vollständig durchquert.

e) den Ball, der beim Aufschlag oder nach der 3. Berührung über oder außerhalb der Antenne auf seiner Seite die Netzebene überquert.

12.2.3.3 Nach Spielende überprüft und unterschreibt er den Spielberichtsbogen.

## 12.3 2.Schiedsrichter

### 12.3.1 Standort

12.3.1.1 Der 2. Schiedsrichter übt seine Tätigkeit stehend außerhalb des Spielfeldes in der Nähe des Pfostens auf der dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite und ihm zugewandt aus.





### 12.3.2 Befugnisse

- 12.3.2.1 Der 2. Schiedsrichter ist der Assistent des 1. Schiedsrichters, hat aber auch seine eigenen Zuständigkeiten.
- 12.3.2.2 Falls der 1. Schiedsrichter nicht mehr in der Lage ist, seine Tätigkeit fortzusetzen, kann ihn der 2. Schiedsrichter ersetzen.
- 12.3.2.3 Der 2. Schiedsrichter kann ohne zu pfeifen auch Fehler außerhalb seiner Zuständigkeit anzeigen, darf aber gegenüber dem 1. Schiedsrichter nicht darauf beharren.
- 12.3.2.4 Der 2. Schiedsrichter überwacht die Arbeit des Schreibers (der Schreiber).
- 12.3.2.5 Der 2. Schiedsrichter beaufsichtigt die Mannschaftsmitglieder auf der Mannschaftsbank und meldet jedes Fehlverhalten an den 1. Schiedsrichter.
- 12.3.2.6 Der 2. Schiedsrichter kontrolliert die Spieler in den Aufwämbereichen.
- 12.3.2.7 Der 2. Schiedsrichter genehmigt Auszeiten und Seitenwechsel, kontrolliert deren Dauer und weist unberechtigte Anträge zurück.
- 12.3.2.8 Er überwacht die Anzahl der Auszeiten und Auswechslungen jeder Mannschaft und meldet die 1. Auszeit und die 3. und 4. Auswechslung dem 1. Schiedsrichter und dem betreffenden Trainer.
- 12.3.2.9 Im Falle einer Verletzung eines Spielers genehmigt er eine außerordentliche Auswechslung oder gewährt eine 3-minütige Erholungszeit.
- 12.3.2.10 Der 2. Schiedsrichter überprüft während des Spiels, ob die Bälle noch den Vorgaben der Regularien entsprechen.
- 12.3.2.11 Er beaufsichtigt die Mannschaftsmitglieder in den Strafzonen und meldet deren Fehlverhalten an den 1. Schiedsrichter.
- 12.3.2.12 Der 2. Schiedsrichter nimmt die Auslosung zwischen dem 2. und 3. Satz vor, wenn der 1. Schiedsrichter diese nicht durchführen kann. Danach gibt er dem Schreiber alle relevanten Informationen.

### 12.3.3 Zuständigkeiten

- 12.3.3.1 Zu Beginn eines jeden Satzes und immer, wenn es erforderlich ist, prüft der 2. Schiedsrichter, ob die tatsächlich auf dem Spielfeld befindlichen Spieler mit denen auf den Aufstellungsbögen übereinstimmen. Er überwacht die Arbeit des Schreibers (der Schreiber) und prüft, ob der richtige Spieler am Aufschlag ist und den Ball hat.



- 12.3.3.2 Während des Spiels entscheidet der 2. Schiedsrichter, pfeift und zeigt an:
    - 12.3.3.2.1 Die Behinderung durch das Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte und in den gegnerischen Raum unter dem Netz,
    - 12.3.3.2.2 durch Spieler begangene fehlerhafte Netzberührungen, primär auf der Blockseite und Antennenberührungen auf seiner Seite des Feldes,
    - 12.3.3.2.3 den Kontakt des Balles mit einem fremden Gegenstand,
    - 12.3.3.2.4 den Ball, der die senkrechte Ebene des Netzes ganz oder teilweise außerhalb des Überquerungssektors überquert oder die Antenne auf seiner Seite berührt (auch während des Aufschlages),
    - 12.3.3.2.5 den Kontakt des Balles mit dem Sand, falls der 1. Schiedsrichter nicht in der Lage ist, diese Berührung zu sehen,
    - 12.3.3.2.6 den Ball, der vollständig von der gegnerischen Seite unterhalb des Netzes zurückgespielt wird,
    - 12.3.3.2.7 den Ball, der beim Aufschlag oder nach der 3. Berührung über oder außerhalb der Antenne auf seiner Seite die Netzebene überquert.
  - 12.3.3.3 Nach Spielende überprüft und unterschreibt er den Spielberichtsbogen.
- 12.4 Schreiber
- 12.4.1 Standort
    - 12.4.1.1 Der Schreiber erfüllt seine Aufgaben am Schreibertisch auf der dem 1. Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite des Feldes und ihm zugewandt.
  - 12.4.2 Zuständigkeiten
    - 12.4.2.1 Der Schreiber führt den Spielberichtsbogen entsprechend der Regeln, wobei er mit dem 2. Schiedsrichter zusammenarbeitet. Er benutzt einen Summer oder ein anderes akustisches Gerät, um Regelverstöße anzuzeigen oder im Rahmen seiner Zuständigkeiten den Schiedsrichtern Zeichen zu geben.
    - 12.4.2.2 Vor dem Spiel bzw. Satz hat der Schreiber:
      - 12.4.2.2.1 Die Angaben über das Spiel und die Mannschaften entsprechend der gültigen Verfahren einzutragen und die Unterschriften der Trainer und Kapitäne einzuholen,
      - 12.4.2.2.2 erfasst die Startaufstellung jeder Mannschaft anhand des Aufstellungsbogens (oder überprüft die elektronisch übermittelten Daten). Wenn er die Aufstellungsbögen nicht rechtzeitig erhält, meldet er dies unverzüglich dem 2. Schiedsrichter.



- 12.4.2.3 Während des Spiels hat der Schreiber:
  - 12.4.2.3.1 Die erzielten Punkte einzutragen.
  - 12.4.2.3.2 Die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft zu kontrollieren und jeden diesbezüglichen Fehler vor der Ausführung des Aufschlags anzuzeigen.
  - 12.4.2.3.3 Ist befugt, Anträge auf Spielerwechsel zu bestätigen und Auswechslungen mit dem Buzzer anzukündigen, ihre Anzahl zu kontrollieren und über die Auswechslungen und Auszeiten den 2.Schiedsrichter zu informieren;
  - 12.4.2.3.4 Die Schiedsrichter auf einen unberechtigten Antrag auf eine Auszeit aufmerksam zu machen;
  - 12.4.2.3.5 Den Schiedsrichtern die Seitenwechsel und das Ende der Sätze anzusagen;
  - 12.4.2.3.6 Alle Sanktionen und unberechtigten Anträge einzutragen;
  - 12.4.2.3.7 Nach den Anweisungen des 2. Schiedsrichters alle anderen Vorkommnisse einzutragen, wie z.B. Wiederherstellungszeiten, längere Unterbrechungen, äußere Beeinträchtigungen usw.; die Satzpausen zu kontrollieren.
- 12.4.2.4 Nach Spielende:
  - 12.4.2.4.1 Hat der Schreiber das Endresultat einzutragen,
  - 12.4.2.4.2 im Falle eines Protests, nach der Zustimmung des 1. Schiedsrichters, eine Erklärung über den Anlass des Protests im Spielberichtsbogen einzutragen oder dem betroffenen Kapitän zu erlauben, dieses selbst zu tun,
  - 12.4.2.4.3 den Spielberichtsbogen zu unterschreiben, bevor er die Unterschriften der Mannschaftskapitäne und danach der Schiedsrichter einholt.

## 12.5 Schreiber Assistent

### 12.5.1 Standort

- 12.5.1.1 Der Schreiberassistent sitzt zur Ausübung seiner Aufgaben neben dem Schreiber.

### 12.5.2 Zuständigkeiten

- 12.5.2.1 Der Schreiberassistent hilft dem Schreiber bei der Erfüllung seiner administrativen Aufgaben.
- 12.5.2.2 Sollte der Schreiber nicht mehr in der Lage sein, seine Arbeit fortzusetzen, ersetzt ihn der Schreiberassistent.
- 12.5.2.3 Vor dem Spiel hat der Schreiberassistent:



- 12.5.2.3.1 Zu überprüfen, ob alle Informationen auf den Anzeigetafeln korrekt sind.
- 12.5.2.4 Während des Spiels hat der Schreiberassistent:
  - 12.5.2.4.1 Die Aufschlagreihenfolge jeder Mannschaft mittels einer mit 1 bis 6 beschrifteten Tafel abhängig vom Aufschlagspieler anzeigt,
  - 12.5.2.4.2 die Schiedsrichter mittels eines akustischen Signalgeräts über alle Fehler zu informieren,
  - 12.5.2.4.3 die manuelle Anzeigetafel auf dem Schreibertisch zu bedienen,
  - 12.5.2.4.4 zu überprüfen, ob alle Anzeigetafeln denselben Spielstand anzeigen,
  - 12.5.2.4.5 Anfang und Ende der Technischen Auszeiten zu signalisieren,
  - 12.5.2.4.6 wenn notwendig den Reserve-Spielberichtsbogen auf den aktuellen Stand zu bringen und ihn dem Schreiber zu übergeben.
- 12.5.2.5 Nach dem Ende hat der Schreiberassistent:
  - 12.5.2.5.1 Den Spielberichtsbogen zu unterschreiben.
- 12.6 Linienrichter
  - 12.6.1 Standort
    - 12.6.1.1 Wenn zwei Linienrichter eingesetzt werden, stehen sie an den beiden den Schiedsrichtern auf deren rechten Seiten nähergelegenen Spielfeldecken, diagonal in 1 m - 2 m Abstand von der Ecke.
    - 12.6.1.2 Jeder kontrolliert die auf seiner Seite liegende Grund- und Seitenlinie.
    - 12.6.1.3 Bei Special Olympics World Games sind vier Linienrichter vorgeschrieben. Sie stehen in der Freizone 1 m - 3 m von jeder Spielfeldecke entfernt in der gedachten Verlängerung der Linie, die sie kontrollieren.
  - 12.6.2 Zuständigkeiten
    - 12.6.2.1 Die Linienrichter führen ihre Aufgaben durch Zeichen mit einer Fahne (40 cm x 40 cm) aus, um anzuzeigen:
      - 12.6.2.1.1 Ball „in“ oder „aus“, wenn der Ball in der Nähe ihrer Linie(n) zu Boden fällt; (Es ist primär die Aufgabe des am nächsten zur Flugbahn des Balles stehenden Linienrichters, dieses anzuzeigen.)
      - 12.6.2.1.2 Berührungen der annehmenden Mannschaft von Bällen, die „aus“ sind.
      - 12.6.2.1.3 Wenn der Ball die Antenne berührt, der Ball nach dem Aufschlag oder der dritten Ballberührung das Netz außerhalb des Überquerungssektors überfliegt etc.,
      - 12.6.2.1.4 Fußfehler des Aufschlagspielers,



12.6.2.1.5 jede fehlerhafte Berührung eines Spielers mit den oberen 80 cm der Antenne auf ihrer Spielfeldseite während dessen Ballspielaktion oder wenn jene das Spielgeschehen beeinflusst,

12.6.2.1.6 den Ball, der das Netz außerhalb des Überquerungssektors Richtung gegnerisches Spielfeld überfliegt oder die Antenne auf seiner Spielfeldseite berührt,

12.6.2.1.7 die Blockberührungen während des Ballwechsels. Auf Verlangen des 1. Schiedsrichters muss ein Linienrichter sein Zeichen wiederholen.

### 12.6.3 Offizielle Zeichen

#### 12.6.3.1 Handzeichen der Schiedsrichter

12.6.3.1.1 Die Schiedsrichter müssen den Grund für ihren Pfiff (Art des gepfiffenen Fehlers oder die Art der genehmigten Unterbrechung) durch das offizielle Handzeichen anzeigen. Das Zeichen wird für einen Moment beibehalten. Wenn es mit einer Hand ausgeführt wird, dann mit derjenigen auf der Seite der Mannschaft, die den Fehler begangen oder den Antrag gestellt hat.

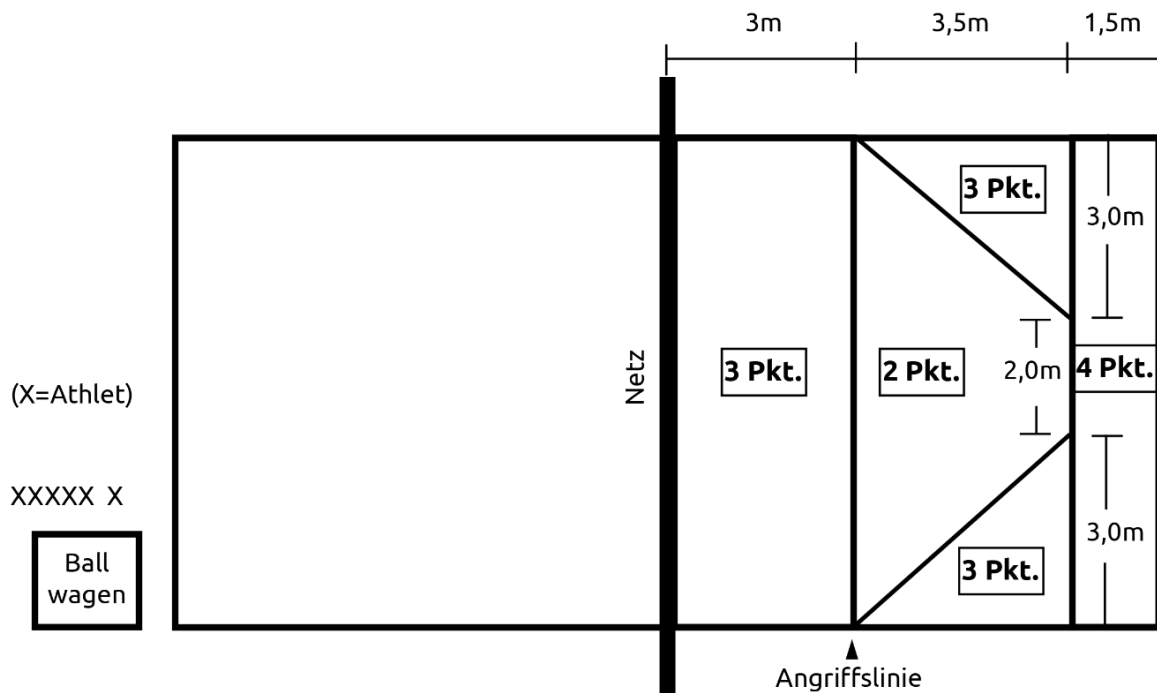
#### 12.6.3.2 Fahnenzeichen der Linienrichter

12.6.3.2.1 Die Linienrichter müssen die Art des begangenen Fehlers durch die offiziellen Fahnenzeichen anzeigen und das Zeichen für einen Moment beibehalten.



## 13 Tests zur Bewertung der Fähigkeiten im Beachvolleyball (Beach Volleyball Skills Assessment Tests – BVSAT)

### 13.1 BVSAT – Aufschlag





### 13.1.1 Aufbau

13.1.1.1 Benötigt wird ein Beachvolleyball Feld in Regelgröße (16m x 8m) mit Antennen, 10 Volleybälle, ein Ballwagen, ein Maßband und Markierungsbänder. Die Netzhöhe für Frauen beträgt 2,24 m und 2,43 m für Männer.

### 13.1.2 Test

13.1.2.1 Der Spieler befindet sich im Aufschlagbereich und erhält 10 Aufschlagversuche.

13.1.2.2 Der Spieler kann den Test mit dem oberen bzw. dem unteren Aufschlag absolvieren.

13.1.2.3 Auf dem Spielfeld sind Zielbereiche mit einem Punktwert von zwei bis vier markiert.

### 13.1.3 Bewertung/Zählweise

13.1.3.1 Linientreffer erhalten den höheren Punktwert.

13.1.3.2 Aufschläge, die das Netz oder die Antennen berühren oder außerhalb des Spielfelds landen, werden nicht gewertet.

13.1.3.3 Das Ergebnis setzt sich aus der Addition der Punkte, resultierend aus den 10 Versuchen zusammen.

### 13.1.4 Durchführung

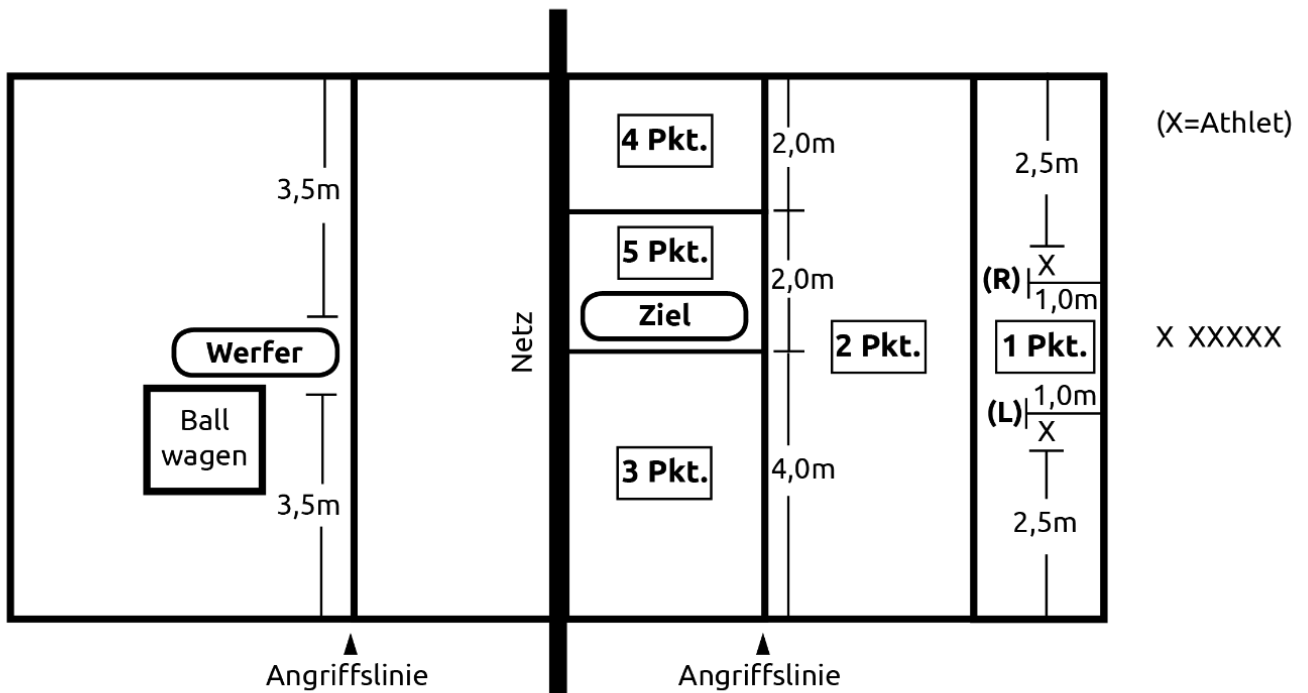
13.1.4.1 Der Test wird von Helfern begleitet. Die teilnehmenden Spieler dürfen von den Helfern bei der Testdurchführung nicht beeinflusst werden.

13.1.4.2 Helfer A unterweist die Spieler, erklärt den Test und zählt die erreichten Punkte. Helfer B demonstriert den aktuellen Test. Helfer C übergibt zur Durchführung des Tests nacheinander einen Ball an den ausführenden Spieler. Um das Spielfeld verteilte Helfer sammeln die Bälle ein und rollen sie zu einem weiteren, der die Bälle in den Ballwagen legt.

13.1.4.3 Wenn der Spieler seinen Test absolviert hat übermittelt Helfer A die erreichte Punktzahl an einen Helfer D, welcher die Punkte schriftlich dokumentiert.



13.2 BVSAT - Unteres Zuspiel







### 13.2.1 Aufbau

13.2.1.1 Benötigt wird ein Beachvolleyball Feld in Regelgröße (16m x 8m) mit Antennen, 10 Volleybälle, ein Ballwagen, ein Maßband und Markierungsbänder. Die Netzhöhe für Frauen beträgt 2,24 m und 2,43 m für Männer.

### 13.2.2 Test

13.2.2.1 Der Spieler erhält von einem Werfer, welcher auf der gegenüberliegenden Spielfeldhälfte steht jeweils 5 Bälle nacheinander in Form eines beidhändigen Überkopfwurfes, hoch über das Volleyballnetz angeworfen. Schlechte Wurfversuche werden wiederholt. Der Spieler startet dabei für jeweils 5 Bälle zunächst von einer Position im rechten Hinterfeld (2,5m von der rechten Seitenlinie und 1,0m von der Grundlinie entfernt) und nachfolgend von einer Position im linken Hinterfeld (2,5m von der linken Seitenlinie und 1,0m von der Grundlinie entfernt). Der Spieler versucht dabei die Bälle im unteren Zuspiel auf eine Zielposition zu passen. Ein Helfer agiert dafür als Fänger. Der Fänger bewegt sich mittig in der Angriffszone und versucht den gespielten Ball, mit beiden Händen über dem Kopf zu fangen. Der Ball muss dabei in seinem Scheitelpunkt oberhalb der Höhe des Netzes liegen.

### 13.2.3 Zählweise

13.2.3.1 Für folgende Aktionen gibt es keine Punkte:

13.2.3.1.1 Unerlaubter Ballkontakt

13.2.3.1.2 Bälle unterhalb der Netzkante

13.2.3.1.3 Bälle außerhalb der Mittellinie

13.2.3.2 Wird ein Ball genau zwischen zwei Punktwerten gespielt, zählt die höhere Punktzahl.

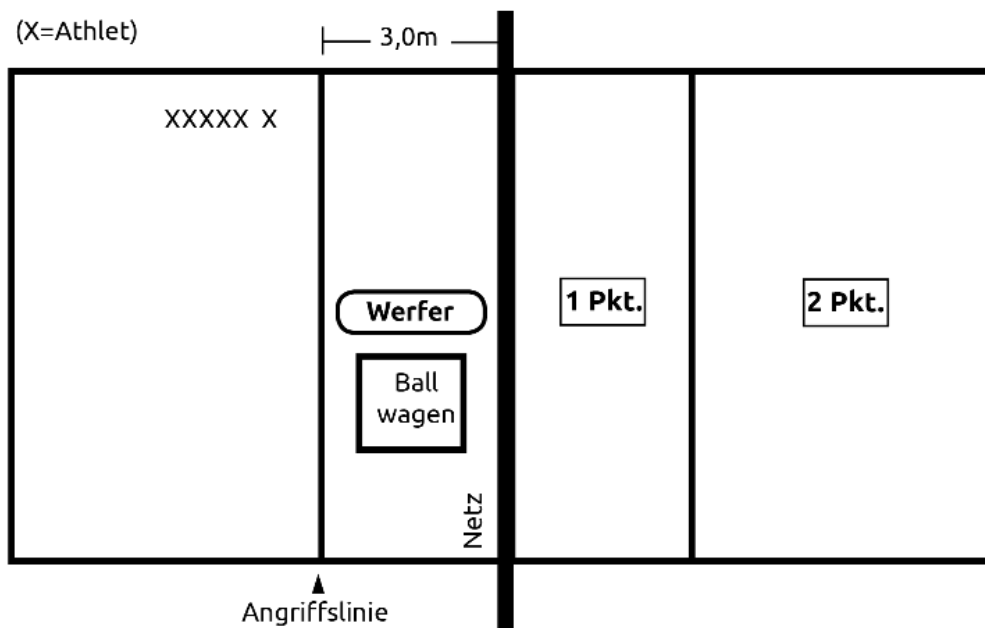
13.2.3.3 Das Endergebnis resultiert aus der Addition der erreichten Punkte aus 10 Versuchen.

### 13.2.4 Durchführung



13.2.4.1 Der Test wird von Helfern durchgeführt. Die Sportler dürfen von den Helfern bei der Testdurchführung nicht gestört bzw. behindert werden. Helfer A unterweist die Spieler, erklärt den Test und zählt die erreichten Punkte. Helfer B demonstriert den aktuellen Test. Helfer C wirft die Bälle für den Sportler an. Heruntergefallene Bälle werden von den Helfern eingesammelt und in den Ballwagen gelegt. Nachdem der Sportler seinen Test absolviert hat übermittelt Helfer A den erreichten Punktestand an Helfer D, welcher für die Aufzeichnung der Punkte zuständig ist. Jeder Helfer ist ausschließlich für seine zugeteilte Aufgabe zuständig.

### 13.3 BVSAT – Spike





### 13.3.1 Aufbau

13.3.1.1 Benötigt wird ein Beachvolleyball Feld in Regelgröße (16m x 8m) mit Antennen, 10 Volleybälle, ein Ballwagen, ein Maßband und Markierungsbänder. Die Netzhöhe für Frauen beträgt 2,24 m und 2,43 m für Männer.

### 13.3.2 Test

13.3.2.1 Von einem Werfer wird ein Ball frontal als Pass, beidhändig von unten zum Spieler angeworfen. Der angeworfene Ball soll in seiner Flugbahn mindestens 2m über der jeweiligen Netzhöhe erreichen. Fehlerhaft angeworfene Bälle werden wiederholt. Der Spieler steht ca. 3-4m entfernt vom Netz, läuft an und versucht den Ball innerhalb der Antennen den Ball über das Netz zu schlagen. Jeder Spieler hat 10 Versuche.

### 13.3.3 Zählweise

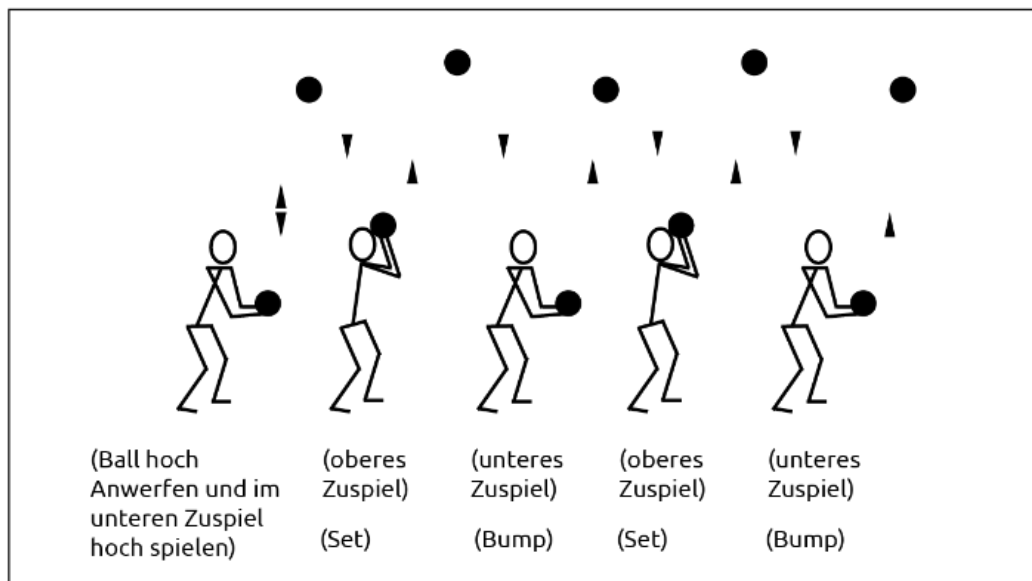
13.3.3.1 Der Spieler erhält 2 Punkte, wenn sein Angriff in den Bereich zwischen der Angriffslinie und der Grundlinie abgeschlossen wird. Für einen Angriffsabschluss innerhalb der Angriffszone erhält der Spieler 1 Punkt. Angriffshandlungen als Tip, Shot o.ä. sind nicht erlaubt. Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Summe der erreichten Punkte nach 10 Versuchen.

### 13.3.4 Durchführung

13.3.4.1 Der Test wird von Helfern durchgeführt. Die Sportler dürfen von den Helfern bei der Testdurchführung nicht gestört bzw. behindert werden. Helfer A unterweist die Spieler, erklärt den Test und zählt die erreichten Punkte. Helfer B demonstriert den aktuellen Test. Helfer C wirft die Bälle für den Sportler an. Heruntergefallene Bälle werden von den Helfern eingesammelt und in den Ballwagen gelegt. Nachdem der Sportler seinen Test absolviert hat übermittelt Helfer A den erreichten Punktestand an Helfer D, welcher für die Aufzeichnung der Punkte zuständig ist. Jeder Helfer ist ausschließlich für seine zugeteilte Aufgabe zuständig.



## 13.4 BVSAT – Bum-set





#### 13.4.1 Aufbau

- 13.4.1.1 Benötigt wird ein halbes Volleyballfeld mit der Mindestnetzhöhe von 2,24m sowie mindestens 3 Volleybälle

#### 13.4.2 Test

- 13.4.2.1 Der Spieler spielt sich den Ball im unteren Zuspiel selbst an und spielt sich dann ohne Unterbrechung abwechselnd im oberen und unteren Zuspiel den Ball weiter zu.
- 13.4.2.2 Zu Beginn wirft sich der Spieler den Ball selbständig an und spielt anschließend im unteren Zuspiel weiter.
- 13.4.2.3 Der Spieler muss sich im Verlauf des Tests ständig zum Ball bewegen, um den Ball abwechselnd im unteren und oberen Zuspiel spielen zu können.
- 13.4.2.4 Der Spieler absolviert den Test innerhalb einer Spielfeldhälfte.

#### 13.4.3 Zählweise

- 13.4.3.1 Der Spieler hat insgesamt vier Versuche, um sein bestes Resultat zu erzielen.
- 13.4.3.2 Das maximale Ergebnis sind 50 Ballkontakte, abwechselnd im unteren und oberen Zuspiel.
- 13.4.3.3 Jeder Ballkontakt zählt als Punkt, solange die Höhe der gespielten Bälle oberhalb der Netzhöhe liegen.
- 13.4.3.4 Der Versuch endet, wenn der Spieler die Reihenfolge der vergebenen Handlungen nicht einhält, der Ball den Boden berührt, die Spielfeldhälfte verlassen wird bzw. 50 Ballkontakte erreicht sind.

#### 13.4.4 Durchführung

- 13.4.4.1 Der Test wird von Helfern durchgeführt. Die Sportler dürfen von den Helfern bei der Testdurchführung nicht gestört bzw. behindert werden. Helfer A unterweist die Spieler, erklärt den Test und zählt die erreichten Punkte. Helfer B demonstriert den aktuellen Test. Helfer C übergibt dem Spieler die Bälle. Heruntergefallene Bälle werden von den Helfern eingesammelt und in den Ballwagen gelegt. Nachdem der Sportler seinen Test absolviert hat übermittelt Helfer A den erreichten Punktestand an Helfer D, welcher für die Aufzeichnung der Punkte zuständig ist. Jeder Helfer ist ausschließlich für seine zugeteilte Aufgabe zuständig.