



SPÜ & CHÜ

BEACH VOLLEYBALL TURNIER RUDMANNS

TURNIER INFOS

TIMETABLE

Eintreffen & **Anmeldung** der Teams bis **11:30 Uhr** am Tag des Turniers. Es ist kein Startgeld zu bezahlen.

Um 11:30 werden die Gruppen & Spiele ausgelost (computerunterstützt & mit Zufallsfunktionen).

Um 11:45 beginnt das Turnier mit den ersten Matches. Nach dem Finale findet die Siegerehrung statt.

TURNIERMODUS

Die Teams werden zufällig in Gruppen aufgeteilt. In der **Gruppenphase** spielt jedes Team einer Gruppe gegen jedes andere Team der Gruppe. Es wird 1 Satz bis 21 Punkte gespielt - 2 Punkte unterschied sind zum Sieg notwendig, diese Regel wird bei 30 Punkten limitiert (bei 30:29 gewinnt also Team 1). Ein Sieg gibt 1 Turnierpunkt.

Nachdem alle Gruppenspiele erfolgt sind folgt die **KO-/Final-Phase**. Je nach endgültiger Teamanzahl & Gruppengröße steigen die Erstplatzierten jeder Gruppe oder die Erst- und Zweitplatzierten jeder Gruppe oder die Erstplatzierten jeder Gruppe und der beste Zweitplatzierte auf.

Je nach endgültiger Teamanzahl und Wetterlage folgt ein Viertelfinale mit Kreuzspielen oder es wird direkt in die Halbfinale gestartet.

Ausgespielt werden nur die **Plätze 1 bis 3** - im Rahmen eines kleinen Finales (= Verlierer Halbfinale) und des Finales (Sieger Halbfinale).

REGELN

Die verwendeten **Hobby-Beachvolleyball-Regeln** werden auf den nächsten Seiten erläutert. Eine Fassung liegt vor Ort vor.

1) Team

Jedes Team besteht aus 3-4 Spielern. Es muss mindestens 1 Frau im Team sein. Der vierte Spieler/die vierte Spielerin fungiert als Wechselspieler. Gewechselt werden darf nur zwischen Spielen, nicht innerhalb eines Spieles.

2) Rotation

Jedes Mal wenn eine Mannschaft das Aufschlagsrecht zurückbekommt, müssen sie eine Position im Uhrzeigersinn weiterdrehen; geschieht dies nicht, verlieren sie nach ihrem Aufschlag sofort wieder das Aufschlagrecht und der Gegner bekommt einen Punkt

3) Netz

Netzhöhe Mixed: 2,35m

Eine Netzberührung ist nur ein Fehler, wenn ein Spieler die obere Netzkante innerhalb der 9 Meter (Mittellinie) im Spielgeschehen berührt. Das Netz darunter („schwarzes“ Netz) bzw. außerhalb der Antennen sowie Pfosten und Spannseile darf berührt werden, aber nur, wenn der Gegenspieler nicht behindert wird bzw. der eigenen Mannschaft kein Vorteil dadurch entsteht (z.B. Netz nach unten ziehen, so dass der Ball besser rüber kommt)

Handzeichen: entsprechende Hand zeigt auf das Netz (Handinnenfläche zum Netz)

Wenn das Netz vom Ball gegen einen Gegenspieler gespielt wird, ist dies kein Fehler.

Der Ball darf solange unterhalb des Netzes (Raum zwischen Netz und Mittellinie) gespielt werden, solange er nicht vollständig im gegnerischen Raum ist.

Handzeichen: entsprechender Zeigefinger zeigt auf die Mittellinie

Ein Spieler darf beim Blocken bzw. mit einer anderen Spielaktion den Ball auf der gegnerischen Seite nur berühren, solange er nicht dabei das Spiel des Gegners weder vor noch während des Angriffsschlags behindert (z.B. Eingreifen ins Zuspiel). Ein Fehler dieser Art wird als Übergreifen gewertet.

Handzeichen: entsprechender rechte oder linke Arm wird über die Netzoberkante (Handinnenfläche nach unten) geführt

4) Spielsituationen

Der Ball ist „im Spiel“, wenn der 1. Schiedsrichter den Aufschlag genehmigt/freigegeben hat.

Handzeichen: gestreckten rechten bzw. linken Arm vom Aufschlagsspieler zum Netz führen)

Beim Aufschlag muss der Ball mit einem Teil des Armes geschlagen werden. Dabei muss der Ball vorher sichtbar hochgeworfen oder fallengelassen worden sein. Sonst Aufschlagfehler.

Handzeichen: entsprechender gestreckter Arm (Handinnenseite nach oben) wird

von unten nach oben „geführt“

Gelangt der Aufschlag nicht über den Überquerungssektor, so ist dies ein Fehler.
Handzeichen: wie bei Netzberührung

Der Ball ist „in“, wenn ein Teil des Balles das Feld einschließlich seiner Begrenzungslinien berührt.

Handzeichen: Schiedsrichter zeigt mit dem entsprechendem gestreckten rechten bzw. linken Arm (Handinnenfläche nach oben) ins Feld.

Der Ball ist „aus“,

...wenn er außerhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt,

...wenn er einen Gegenstand außerhalb des Feldes, die Pfosten, die Spannseile, das Netz außerhalb der 9 Meter (Mittellinie) oder einen „Nichtspieler“ berührt

...wenn mit Antennen gespielt wird, auch dann wenn der Ball die Antennen bzw. die gedachte Verlängerung bis zur Decke berührt bzw. außerhalb davon zum Gegner gespielt wird.

Der Ball muss also innerhalb des Überquerungssektors (obere Netzkante - Antennen und deren gedachte Verlängerung - Decke) zum Gegner gespielt werden, sonst ist der Ball aus.

Handzeichen: beide Arme werden nach oben gehoben (rechter Winkel zwischen Unter- und Oberarm), dabei zeigen die Handinnenflächen nach hinten

5) Berührungen

Jede Mannschaft darf den Ball max. 3x „schlagen“/berühren. Zu diesen Berührungen zählt aber nicht eine Blockberührung. Das heißt, dass z.B. ein Blockspieler nachdem er den Ball beim Blocken berührt hat den Ball gleich noch mal spielen darf. Bzw. dass nach dem Block noch 3x gespielt werden darf.

Kommt es zu einer gleichzeitigen Berührung zweier Gegner oberhalb des Netzes und der Ball fällt dann ins „Aus“, so erhält die Mannschaft einen Punkt, auf deren Seite der Ball ins „Aus“ gefallen ist.

Ein Ball darf nicht geführt, gefangen, geworfen oder gehalten werden. Ein Ball muss grundsätzlich kurz berührt werden. Er muss abprallen.

Der Angriff muss nicht geschlagen sein. (Der Ball darf auch über das Netz gepritscht werden).

Handzeichen „gehaltener Ball“: gestreckter Unterarm von unten nach oben führen (Handinnenfläche nach oben)

Beim Spielen darf man sich keines Gegenstandes oder Mitspielers behelfen.

6) Übertreten

Grundsätzlich wird das Übertreten der Mittellinien nur dann als Fehler gewertet wenn das gegnerische Spiel bzw. der Gegner beeinflusst/behindert wird.

Handzeichen: jeweilige Zeigefinger zeigt auf die Mittellinie

7) Blocken

Blocken...ist eine Aktion in der Nähe des Netzes und oberhalb der Netzoberkante, um einen vom Gegner kommenden Ball abzuwehren. Ein Teil des Körpers muss dabei beim Ballkontakt oberhalb der Netzoberkante sein. Ein Aufschlag darf nicht geblockt werden.

Handzeichen für Blockfehler: beide Arme nach oben strecken (Handinnenflächen zeigen nach vorn)

8) Schiedsrichter

Schiedsrichter werden vom Veranstalter gestellt. Die Entscheidungen sind fair und im Sinne eines Hobby-Turnieres zu treffen. Zähltafel & Pfeifferl sind vor Ort vorhanden.