

## Spielregeln für den Beach-Volleyball Firmencup

### Allgemeine Regeln

#### Mannschaften:

- Eine Mannschaft besteht aus 4 FeldspielerInnen sowie einer beliebigen Zahl von WechselspielerInnen. Es muss mindestens eine Frau auf dem Spielfeld stehen.
- Ein bestehen keine Wechselbeschränkungen (Anzahl der Auswechselungen und Rückwechsel).
- Die Zusammensetzung der Teams kann zwischen den einzelnen Spielen sowie Spielrunden wechseln.

#### Spielphilosophie:

- Ziel des Spiels ist für jedes Team, den Ball regelgerecht über das Netz auf den Boden der gegnerischen Spielfeldhälfte zu bringen und zu verhindern, dass er in der eigenen Spielfeldhälfte zu Boden fällt.
- Der Ball wird von einem Aufschlagspieler ins Spiel gebracht. Er führt den Aufschlag aus, indem er den Ball mit der Hand oder einem Arm über das Netz in die gegnerische Spielfeldhälfte schlägt.
- Ein Team hat das Recht, den Ball dreimal zu schlagen, um den Ball in die gegnerische Spielfeldhälfte zurückzuspielen.
- Einem Spieler ist es nicht gestattet, den Ball zweimal hintereinander zu schlagen (außer wenn er blockt).
- Der Spielzug dauert so lange, bis der Ball den Boden berührt, "aus" geht oder es einem Team nicht gelingt, ihn ordnungsgemäß zurückzuspielen.

#### Zählweise und Wechsel:

- Es gibt innerhalb des Firmencups folgende Spielsysteme:
  - 2 Gewinnsätze bis 15 Punkte (2 Punkte-Differenz), Entscheidungssatz bis 15 Punkte (Qualifikationsspieltag, Ligabetrieb und Finalspieltag)
  - 2 Gewinnsätze bis 21 Punkte (2 Punkte-Differenz), Entscheidungssatz bis 15 Punkte (Finalspiele Liga 1 und 2)
- Aufgrund der äußeren Bedingungen (Wetterverhältnisse, Dunkelheit) kann der Spielmodus vor Spielbeginn abgeändert werden.
- Es wird nach der Rally-Point-Zählweise gespielt, d.h. jeder Ballwechsel zählt. Die Mannschaft, die den Spielzug gewinnt erhält den Punkt sowie das Aufschlagrecht.
- Nach jeweils sieben gespielten Punkten wechseln die Teams die Spielfeldseite.
- Jedes Team kann pro Satz eine Auszeit nehmen.

#### Spielpositionen/Rotation:

- Es gibt drei Netzspieler und einen Hinterspieler.
- Hat die annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewonnen, rücken die Spieler um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.
- Nach dem Aufschlag dürfen die Spieler ihre Position verlassen und jeden beliebigen Platz auf ihrem Feld einnehmen. Der Aufschlagspieler ist Hinterspieler und darf nicht im Sprung angreifen.

#### Spielfeld:

- Das Spielfeld jedes Teams ist 8 Meter breit und 8 Meter lang.



Kiel-Marketing

### Technikregeln

- Der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden.
- Der Ball darf nicht gefangen werden.
- Das Eindringen in das Spielfeld des Gegners ist erlaubt, wenn dieser nicht in seinem Spiel gestört wird.
- Nur die Berührung der Netzkante ist ein Fehler. Netzberührungen an anderer Stelle führen nur dann zum Fehler, wenn ein dadurch ein Vorteil entsteht.
- Fällt ein Aufschlag ins Netz so ist dies ein Fehler. Handelt es sich hingegen um einen „Netzroller“ so läuft das Spiel ganz normal weiter.
- In Abweichung von den offiziellen Spielregeln darf jeder erste Ball der annehmenden bzw. abwehrenden Mannschaft gepritscht werden. Ebenso darf der zweite/dritte Ball (Angriff) zum Gegner gepritscht werden.
  
- Es wird nach Hallen-Volleyball-Regeln im Sand gespielt. Ferner werden technische Fehler nur mit Augenmaß sanktioniert.
- Ziel sollte sein, den Spielfluss nicht unnötig durch das Abpfeifen von Technikfehlern zu unterbrechen, wenn sich beide Mannschaften auf ähnlichem Leistungsniveau befinden. Spielspaß geht vor Technik!
- Block zählt nicht als erste Ballberührung. Danach darf der Ball noch dreimal gespielt werden.