

Regelwerk Beachvölkerballturnier RVO

1. Die Mannschaft

Jede Mannschaft hat 6 Mitspieler (+1 Auswechselspieler, kein Muss), davon ist einer der König. Dieser wird vor Wettbewerbsbeginn an der Anmeldung mitgeteilt (oder gerne schon bei der Anmeldung per Mail) und kann innerhalb des Wettbewerbs nicht mehr geändert werden.

Auswechslungen während des Spiels müssen dem Schiedsrichter vorab angezeigt werden und sind bei Ballbesitz, aber nur mit Zustimmung des Schiedsrichters, unbegrenzt oft möglich. Ausgewechselt werden dürfen nur Spieler, die sich zu der Zeit im Außenfeld befinden! Der König darf nur in besonders begründeten Fällen (z.B. Verletzung) ausgewechselt werden. Der Schiedsrichter kann Auswechslungen ablehnen.

2. Das Spielfeld und die Bälle

Das Spielfeld (ca. 9m breit, 14 m lang) gleicht in Form und Größe ungefähr einem Beachvolleyballfeld ohne Netz.

Die Linien gehören zum Feld. Die Mittellinie ist unendlich lang.

Bei den Erwachsenen gibt es **zwei Bälle** (zu Beginn erhält jeder König einen Ball) bei den Kindern **nur einen Ball** (Sprungwurf zu Beginn).

5 Spieler der Mannschaft stehen im eigenen Feld (Innenfeld), der König an einer beliebigen Stelle außen um das Feld (Außenfeld) der gegnerischen Mannschaft. Bei der anderen Mannschaft umgekehrt genau so.

Der Spielbereich des Gegners darf nicht berührt werden. Ein Verstoß kann je nach Situation mit Ballverlust, Abwurf oder Wiederholung der Spielsituation geahndet werden.

3. Das Abwerfen

Nur Spieler im Innenfeld können abgeworfen werden.

Abwerfen bedeutet, dass der Ball nach einem Wurf des Gegners zunächst den Körper des Spielers und dann den Boden berührt. Es können mit einem Wurf auch mehrere Spieler abgeworfen werden.

Für einen Abwurf darf der Ball vom Gegner nicht getreten, geköpft, gepritscht, gestoßen, mit Hilfsmitteln geschlagen, usw., sondern ausschließlich geworfen worden sein.

Berührt der Ball nach einem Wurf des Gegners vor dem Boden noch einen gegnerischen Spieler, ohne dass dieser ihn fängt, gilt dies trotzdem als Abwurf für die eigene Mannschaft.

Wird der Ball aus der Luft gefangen, gilt der Spieler nicht als abgeworfen, selbst wenn ein Spieler der Gegenmannschaft fängt.

Kann der Ball nur gefangen werden, indem ein Spieler das eigene Feld verlässt oder das gegnerische Feld berührt, dann gilt die Aktion als Abwurf.

Wer abgeworfen wird, muss das eigene Innenfeld verlassen und stellt sich an eine beliebige Stelle ins Außenfeld.

Wer abgeworfen wird, erhält den Ball, außer es kommt zur Einwechslung des Königs.

Zurück ins eigene Feld gelangt ein Spieler, indem er einen Gegner abwirft. Abwürfe aus dem eigenen Feld haben für den Werfer keine Bedeutung, der Getroffene gilt dennoch als abgeworfen.

4. Der König

Wird der letzte Spieler eines Volkes abgeworfen, wird der König ins eigene Spielfeld

eingewechselt und erhält den Ball. Er hat zu Beginn drei Leben und verliert eines, sobald er abgeworfen wird. Nach dem Verlust eines Lebens erhält der König den Ball. Verlorene Leben können für die Dauer eines Spieles nicht zurück erlangt werden.

Sobald ein Spieler eines Volkes mit einem eingewechselten König einen Abwurf erzielt, muss der König wieder an seine Ausgangsposition ins Außenfeld zurück.

5. Die Dauer des Spiels

Ein Spiel dauert 15 Minuten.

Das Spiel gilt als sofort gewonnen, sobald der gegnerische König sein letztes Leben verloren hat, also dreimal abgeworfen wurde.

Ist nach Ablauf der regulären Spielzeit das Spiel noch von keinem Volk vorzeitig gewonnen, entscheidet die Summe aus der Anzahl der Leben des Königs und der Spieler im Innenfeld. Wer mehr hat, gewinnt.

6. Die Unsportlichkeiten

Fairness ist oberstes Gebot!!!

Unsportlichkeiten sind Spielen auf Zeit, übertriebene Aggression oder Härte, absichtliches Berühren des Gegners oder Schiedsrichters, wiederholte Übertritte, bei Aktionen Inkaufnahme von Übertritten (auch bei Nicht-Ballbesitz) oder Inkaufnahme von Verletzungen von Spielern/Schiedsrichtern.

Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, wie er Unsportlichkeiten bestraft (z.B. Ballverlust, Abwurf, Abwurf mit zeitgleichem Ballverlust, zeitweise Disqualifikation des Spielers, vollständige Disqualifikation des Spielers, u.a.). Im Fall einer Disqualifikation eines Spielers entscheidet der Schiedsrichter, ob ein anderer Mitspieler den Disqualifizierten ersetzen darf oder nicht.

Sobald der Ball in die Zuschauerränge fliegt oder von dort abprallt, gehört er der außenstehenden Mannschaft. Die Zuschauer sind angehalten, den Ball der Mannschaft zuzuwerfen, der er zusteht. Wird der Ball von Zuschauern (absichtlich oder unabsichtlich) zur anderen Mannschaft geworfen, kann der Schiedsrichter dies mit Ballverlust ahnden.

7. Der Spielmodus

Bei genügend Mannschaften wird zunächst wie bei einer Meisterschaft in der Gruppenphase gespielt (Auslosung vor Beginn des Wettbewerbs). Es qualifizieren sich die zwei besten Teams einer Gruppe für die K.O.-Phase. Für ein gewonnenes Spiel gibt es 2 Punkte. Bei Punktegleichheit entscheidet ein Stechen.

Bei weniger Mannschaften geht es per Los direkt in die K.O.-Runde!

8. Das abschließende Grundsätzliche

Die Entscheidungen des Schiedsrichters sind unanfechtbar und ihnen ist unverzüglich Folge zu leisten.

Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr!