

Beach-DiSK - Digitaler Schiedsrichterkurs

<https://beachdisk.eduloop.de>

Stand 2024-05-20 16:59:41

Inhalt

Beach-DiSK - Digitaler Schiedsrichterkurs	4
1 Einleitung	5
2 Lizenz	6
3 Organisatorisches	8
3.1 Ausstattung	8
3.2 Auftreten	9
3.3 Spielablaufprotokoll	9
3.4 Time-Outs	11
3.5 Teams	11
3.6 Spielfläche	13
3.7 Court-Check	14
4 Schiedsgericht	16
4.1 Erster Schiedsrichter	16
4.1.1 Rechte 1. SR	17
4.1.2 Aufgaben 1. SR	17
4.2 Zweiter Schiedsrichter	18
4.2.1 Rechte 2. SR	19
4.2.2 Aufgaben 2. SR	20
4.3 Schreiber	21
4.4 Linienrichter	22
5 Spielbericht	23
5.1 Vorbereitungen	24
5.2 Nach der Auslosung	26
5.3 Punkte und Court Switch	28
5.4 Eintragen von Verwarnungen und Sanktionen	32
5.5 Nach dem Spiel	34
6 Regelauslegungen	36
6.1 Technische Beurteilung	36
6.2 Überquerungssektor	38
6.3 Netzfehler	40
6.4 Sichtblock	41
6.5 Fehler am Netz	42
6.5.1 Reichen über das Netz	42
6.5.2 Blockfehler	46
6.5.3 Angriffsfehler	48
6.6 Block	51
6.7 Joust	51

6.8 Delay	52
7 Sanktionen	54
8 Protokolle	56
8.1 Forfeit and Default Protocol	56
8.2 Ball Mark Protocol	57
8.3 Medical Assistance Protocols	58
8.4 Protest Protocol	61
9 Handzeichen	63
10 Myth Busters	64
11 Players' Corner	67
12 Feedback	69
 Anhang	
I Literaturverzeichnis	70
II Abbildungsverzeichnis	71
III Medienverzeichnis	74

Beach-DiSK - Digitaler Schiedsrichterkurs



Dieser digitale Schiedsrichterkurs wurde von Gernot Schirnbacher erstellt.

Eine englische Version von Beach-DiSK findet sich auf en.beach-disk.at.

www.beach-disk.at

Texte und Bilder veröffentlicht unter: https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png	Videos veröffentlicht unter: https://licensebuttons.net/l/by-nc-sa/3.0/88x31.png
---	---

<hr>

Über den Autor



Gernot Schirnbacher

8010 Graz

volleyball@schirnbacher.at

1 Einleitung



Web-Links

[FIVB Refereeing/Rules](#)

[ÖVV Bestimmungen](#)

Dieser Online-Schiedsrichter-Kurs richtet sich an kommenden und aktiven Schiedsrichter, aber auch Spieler, die ihr Wissen auffrischen oder vertiefen wollen. Durch Illustrationen und Videos sollen die Regeln und deren Auslegung veranschaulicht sowie ein breiteres Wissen geschaffen werden.

Dieser Kurs kann und soll aber einen echten Schiedsrichterkurs niemals ersetzen! Auf ein Zitieren von Regeln wird in den meisten Fällen verzichtet, viel mehr sollen die Ausführungen und Beispiele in der praktischen Anwendung helfen, die Regeln besser zu verstehen und umsetzen zu können.

Der deutsche Regeltext zum Download findet sich in Downloadbereich der FIVB: [Deutsches Regelwerk](#).

Die in diesem Dokument zur leichteren Lesbarkeit verwendete männliche Form gilt auch für weibliche Personen.

Texte und Bilder veröffentlicht unter: https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png	Videos veröffentlicht unter: https://licensebuttons.net/l/by-nc-sa/3.0/88x31.png
---	---

Kontakt: volleyball@schirmbacher.at

Über den Autor



Gernot Schirmbacher

8010 Graz

volleyball@schirmbacher.at

2 Lizenz

Für Texte und Bilder gilt die Lizenz CC BY-NC-SA 4.0.

Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International

Dies ist eine allgemeinverständliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Haftungsbeschränkung .

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Unter folgenden Bedingungen: Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen , einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

<hr>

Für Videos gilt die Lizenz CC BY-NC-ND 4.0.

Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International

Dies ist eine allgemeinverständliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Haftungsbeschränkung .

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Unter folgenden Bedingungen: Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen , einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.

Keine Bearbeitungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen , dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

3 Organisatorisches

Um ein Beachvolleyballspiel durchführen zu können müssen gewisse Rahmenbedingungen erfüllt werden. Neben der Ausstattung von Schiedsrichtern wird in diesem Kapitel auf die organisatorischen Bestimmungen eingegangen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

3.1 Ausstattung

Bekleidung

Schiedsrichter müssen das **offizielle SR-Polo**, sowie eine **schwarze, kurze Hose**, **weiße Socken** und **weiße Schuhe** tragen. Sollte der Veranstalter eines Turniers Bekleidung bereitstellen, so ist diese zu tragen.

Ausrüstung

Verpflichtend für alle Schiedsrichter:

- Schiedsrichter-Pfeife (Tipp: Fox 40 Classic)
- Karten (gelb, rot)
- Münze (für die Auslosung)
- Armbanduhr (kein Handy!)

Die folgenden Punkte sind optional, könnten euch aber in schwierigen Situationen helfen:

- aktuelles Regelwerk
- Ausschreibung
- Maßband
- Manometer
- Sonnenbrille
- Kappe
- Sonnencreme

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

3.2 Auftreten**Auftreten**

Von allen Schiedsrichtern wird ein neutrales Auftreten erwartet. Dies bezieht sich sowohl auf die Zeit vor dem Spiel, während des Spiels, wie auch nach dem Spiel. Es ist darauf zu achten, dass kein Team bevorzugt wird.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

3.3 Spielablaufprotokoll

Min. vor Spielbeginn	Tätigkeiten
10'	Das vorherige Spiel ist beendet. Die Schiedsrichter haben alle ihre Aufgaben erfüllt. Sie und die Spieler verlassen den Court.
10' - 8'	Aufbereitung des Courts. Ansage des kommenden Spiels durch den Stadionsprecher (falls vorhanden).
8'	Spieler kommen auf den Court, müssen ab jetzt die offizielle Spielkleidung tragen und können sich beginnen aufzuwärmen. Die Schiedsrichter bereiten das Spiel vor: Spielbericht, Court, Netz und Bälle werden überprüft.

5'	Der Münzwurf wird vor dem Schreibertische ausgeführt. Die beiden Schiedsrichter sowie der Kapitän jeder Mannschaft nehmen daran teil.
Beginn des offiziellen Aufwärmens (3 Minuten).	
1'	Ende des offiziellen Aufwärmens. Die Spieler begeben sich zu ihren Spielbänken. Der erste Schiedsrichter begibt sich auf seine Position, der zweite Schiedsrichter begibt sich zum Schreibertisch. Die Spieler werden vorgestellt und stellen sich an der ihrer jeweiligen Grundlinie auf. Nach Pfiff des ersten Schiedsrichters laufen sie zum Shakehands ans Netz.
0'	Spielbeginn
Ende	Shakehands der Spieler untereinander und mit den Schiedsrichtern, anschließend mit den Schreibern. Der Spielbericht wird von den Schreibern, den Kapitänen und den Schiedsrichtern unterschrieben.



Anmerkung

Anmerkungen

- Im Spielablaufprotokoll kann sich das offizielle Aufwärmen auf 5 Minuten verlängern, der Münzwurf wird dann 7 Minuten vor Spielbeginn durchgeführt. Die Schiedsrichter müssen dann 10 Minuten vor Spielbeginn am Court sein.
- Die Schiedsrichter können, um Verzögerungen zu vermeiden, den Spielbericht auch außerhalb des Courts unterschreiben.
- Der Münzwurf kann, um Verzögerungen zu vermeiden, außerhalb des Courts durchgeführt werden.
- Coaches dürfen sich bis zum Münzwurf auf dem Court frei bewegen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

3.4 Time-Outs

Bei regulären Spielunterbrechungen wird zwischen technischen (technical) Time-Outs und Team-Time-Outs unterschieden. Die Länge der Time-Outs beträgt jeweils 30 Sekunden (werden aber über einen Zeitraum von 60 Sekunden durchgeführt). Während der Time-Outs haben sich alle Spieler nahe ihrer Spielerbank aufzuhalten.

Technisches Time-Out

Technische Time-Outs gibt es in allen Sätzen, außer dem Entscheidungssatz, wenn die Summe der erzielten Punkte beider Teams 21 ergibt (z.B. 12:9, 14:7, ...).

Team-Time-Out

Jedem Team steht pro Satz ein Time-Out zu. Dieses kann nur vom Kapitän durch Zeigen des offiziellen Handzeichens beantragt werden, wenn der Ball aus dem Spiel ist. Beide Teams können ihre Time-Outs in der selben Unterbrechung beantragen.

Wiederherstellungszeit (Medical Time-Out)

Im Falle einer Verletzung oder Erkrankung eines Spielers kann einem Spieler eine *Wiederherstellungszeit* von maximal 5 Minuten gewährt werden. Die Zeit läuft erst, wenn das offizielle medizinische Personal auf dem Court ist. Sollte es kein offizielles medizinisches Personal geben oder der Spieler dieses ablehnen, so beginnt die Zeit mit der Autorisierung der Wiederherstellungszeit zu laufen.

Der Spieler darf, nach Zustimmung des ersten Schiedsrichters, den Court zur Behandlung verlassen. Der zweite Schiedsrichter muss ihn in diesem Fall begleiten.

Sollte der Spieler nach Ende der Wiederherstellungszeit nicht wieder spielfähig sein, so wird sein Team für unvollständig erklärt.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

3.5 Teams

Teams

Team bestehen aus **zwei Spielern**. Es sind keine Wechselspieler zulässig. Einer der Spieler fungiert während des Spiels als **Kapitän** und ist entsprechend am Spielbericht zu markieren (Einkreisen der Spielernummer).

Coaching ist weder während, noch zwischen den Sätzen erlaubt. Dies betrifft sowohl Coaches, wie auch Fans, Eltern, etc.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

Ausrüstung

Bekleidung

Bei allen österreichischen Turnieren treten die Mannschaften jeweils in einheitlicher Kleidung an. Dies betrifft sowohl Farbe wie auch Stil.

Für **Herren** gilt, dass sie dann mit freiem Oberkörper spielen dürfen, wenn der Veranstalter keine Shirts zur Verfügung stellt, dann aber einheitlich. Herren müssen in kurzen Hosen und ärmellosen Shirts spielen.

Damen können in Bikini-Hosen oder kurzen Hosen spielen. Dazu können sie Tops oder Shirts mit oder ohne Ärmel tragen.

Forearm-Sleeves müssen der Hauptfarbe der Hose entsprechen und, falls beide Spieler Sleeves tragen, einheitlich sein. Sichtbare Teile von Unterbekleidung müssen einer Farbe des Shirts/der Hose entsprechen oder in neutraler Farbe sein.

Bei kaltem Wetter dürfen, nach Hauptschiedsrichterentscheid, beide Spieler lang- oder kurzärmelige Shirts sowie lange Hosen tragen, welche in Farbe und Stil einheitlich sind. Bei Temperaturen unter 15°C dürfen die Spieler lange Kleidung unter den Shirts tragen.

Grundsätzlich haben die Teams **barfuß** anzutreten, außer der erste Schiedsrichter erlaubt etwas Gegenteiliges. Während des Spiels können die Spieler, mit Erlaubnis des ersten Schiedsrichters, mit Socken oder Schuhen spielen, Dressen bzw. Tops wechseln,

wenn diese dem Regulativ entsprechen, und mit Unterleibchen bzw. Trainingshosen spielen.

Jedenfalls **verboten** sind Ausrüstungsgegenstände die ein potentielles **Verletzungsrisiko** darstellen bzw. einen **künstlichen Vorteil** verschaffen. Die Spieler dürfen Brillen und Kontaktlinsen auf eigenes Risiko tragen.

Kapitän

Der Kapitän ist der Ansprechpartner für das jeweilige Team. Er hat **sowohl Rechte wie auch Pflichten**:

Vor dem Spiel

- Unterschrift auf dem Spielbericht
- Teilnahme am Münzwurf

Während des Spiels

- Fragen an die Schiedsrichter bezüglich Regelauslegung zu stellen
- Antrag auf einen Protest einbringen
- Anfragen einen Teil der Ausrüstung austauschen zu dürfen
- Überprüfung der Servicereihenfolge
- Bitte um Kontrolle des Spielmaterials (Bälle, Netz, Linien, ...)
- Antrag auf Auszeiten

Nach dem Spiel

- Unterschrift auf dem Spielbericht
- Eintragen bzw. Diktieren eines eventuellen Protests

3.6 Spielfläche

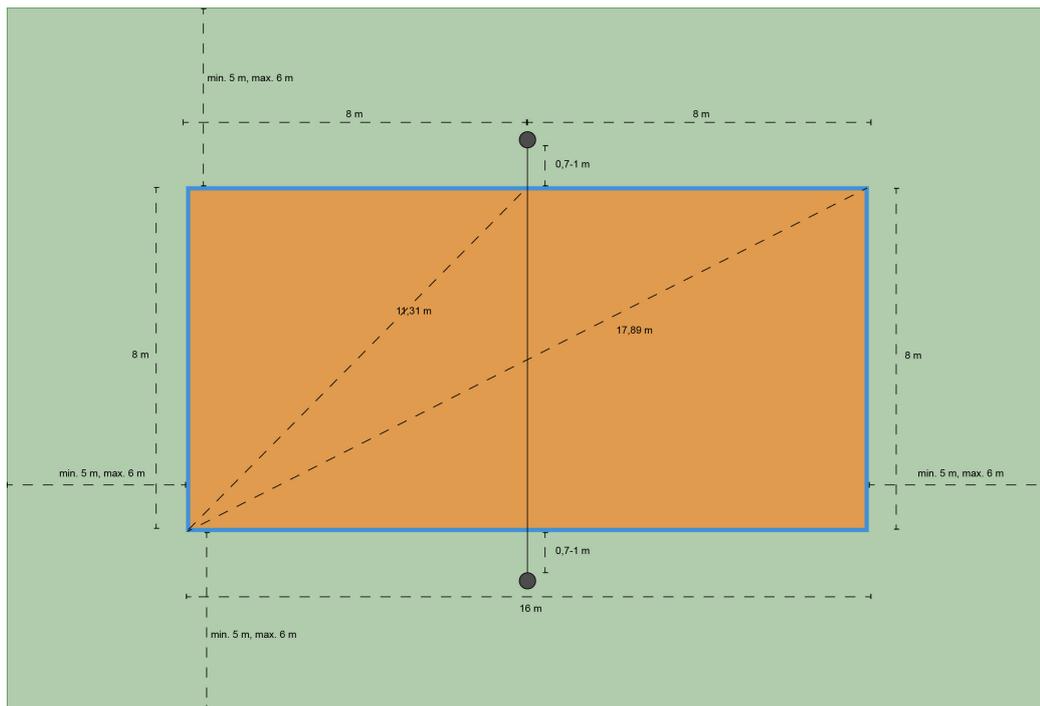


Abb. 1: Spielfläche und relevante Abmessungen

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

3.7 Court-Check

Der **Court-Check** ist eine der Aufgaben von Schiedsrichtern vor dem Turnier. Hier wird eine "Best Practice"-Lösung präsentiert nach der man beim Court-Check vorgehen kann:

- Vermessen des Netzes
 - Länge: 8,5 Meter, Höhe: 1 Meter
- Symmetrisches Einrichten des Netzes
- Prüfen der Netzpfeosten
- Antennen vermessen (Höhe: 80 cm) und symmetrisch Einrichten
- Netz auf die richtige Höhe einstellen (Männer: 2,43 Meter, Frauen: 2,24 Meter) und spannen
- Markierung unter den Antennen setzen

4 Schiedsgericht

Zum Schiedsgericht eines Beachvolleyballspiels zählen neben den beiden Schiedsrichtern auch die Schreiber und, falls vorhanden, die Linienrichter. Es ist wichtig, dass alle Beteiligten unparteiisch sind und sich auch so verhalten.

Neben einem neutralen Auftritt am und neben dem Feld ist es auch wichtig, dass während des Spielverlaufs beide Teams gleich behandelt werden. Eine Bevorzugung wirkt zum einen ein schlechtes Licht auf den Schiedsrichter, zum anderen kann es bei knappen Entscheidungen zu unnötig komplizierten Situationen kommen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

4.1 Erster Schiedsrichter

Der erste Schiedsrichter steht erhöht an der gegenüberliegenden Seite des Schreiber-tisches.



Abb. 3: Erster Schiedsrichter

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

4.1.1 Rechte 1. SR

Der **erste Schiedsrichter** ist die höchste Autorität gegenüber den Mitgliedern beider Teams, sowie dem Schiedsgericht. Ihm obliegt die Leitung des Spiels, sowie alle Abläufe vor bzw. nach dem Spiel. Er hat die letztgültige Entscheidungsgewalt. Er darf während des Spiels Entscheidungen nach eigenem Ermessen fällen, wenn die Vorkommnisse nicht im Regelwerk oder der Ausschreibung geregelt sind.

Sollte ein Teil des Schiedsgerichts seine Pflichten nicht ordnungsgemäß erfüllen oder, aus welchen Gründen auch immer, nicht mehr fähig ist, seine Aufgaben wahrzunehmen, so kann diese Person vom 1. Schiedsrichter ausgetauscht werden.

Der erste Schiedsrichter hat das Recht, über den Kapitän des jeweiligen Teams mit diesem zu kommunizieren. Auf Anfrage muss er dem Kapitän die Auslegung der jeweiligen Regel erklären. Sollte ein Kapitän mit der Regelauslegung nicht einverstanden sein, so muss der 1. Schiedsrichter den Beginn des Protestprotokolls zulassen.

Darüber hinaus ist er dafür zuständig zu entscheiden, ob der Court sowie die Verhältnisse ein Spiel zulassen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

4.1.2 Aufgaben 1. SR

Vor dem Spiel

Der erste Schiedsrichter muss sich über den ordnungsgemäßen Zustand der Netzanlage, der Spielgeräte und des Courts vergewissern. Alle Mängel müssen vor dem Spiel behoben werden.

Er führt den Münzwurf vor dem Spiel aus.

Während des Spiels

Der erste Schiedsrichter entscheidet über

- Fehler beim Service und Sichtblock des servierenden Teams
- Fehler beim Spielen des Balles
- In/ Out, Touch
- Out-Fehler an externen Objekten (Antenne, Stangen, Spannseile)
- Bälle die über oder außerhalb der Antenne auf seiner Seite in die gegnerische Spielfeldhälfte fliegen
- Netzfehler, vornehmlich von der Seite des angreifenden Teams
- Fehler am Netz

Er hat die Aufgabe den Ordnungsrahmen während des Spiels aufrecht zu erhalten. Im Falle von unsportlichem Verhalten kann er Verwarnungen und Sanktionen aussprechen.

Nach dem Spiel

Nach Abschluss des Spiels hat er als letzter den Spielbericht zu kontrollieren und mit seiner Unterschrift abzuschließen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

4.2 Zweiter Schiedsrichter

Der zweite Schiedsrichter steht auf der Seite des Schreibertisches.



Abb. 4: Zweiter Schiedsrichter

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/1/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/1/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

4.2.1 Rechte 2. SR

Der **zweite Schiedsrichter** ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, hat aber einen eigenen Bereich in dem er Entscheidungen fällen darf. Sollte der erste Schiedsrichter nicht mehr im Stande sein seine Arbeit fortzuführen, so ersetzt ihn der zweite Schiedsrichter.

Der zweite Schiedsrichter autorisiert und kontrolliert Spielunterbrechungen (Time-Out, Court-Switches). Wenn notwendig, kontrolliert er die Bälle während des Spiels.

Er kontrolliert die Arbeit der Schreiber und unterstützt sie, wenn notwendig. Darüber hinaus achtet er auf die Ordnung auf den Spielerbänken.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

4.2.2 Aufgaben 2. SR

Vor dem Spiel

Der zweite Schiedsrichter überprüft die Eintragungen der Schreiber bezüglich der Servicereihenfolge. Darüber hinaus prüft er die Spielbälle vor dem Spiel.

Während des Spiels

Der zweite Schiedsrichter vergewissert sich, dass der richtige Spieler den Ball für das erste Service hat.

Er entscheidet über

- Behinderung unter dem Netz durch Eindringen in die gegnerische Spielfeldhälfte
- Netzfehler
- Out-Fehler an externen Objekten (Antenne, Stangen, Spannseile) auf seiner Seite
- Bälle die über oder außerhalb der Antenne auf seiner Seite in die gegnerische Spielfeldhälfte fliegen
- Bälle die den Sand berühren, bei denen der erste Schiedsrichter keine Sicht darauf hat

Es obliegt dem zweiten Schiedsrichter Anträge auf Time-Outs zu autorisieren und die Dauer der Time-Outs einzuhalten. Er signalisiert auch die Court-Switches.

Während zwei Sätzen muss der zweite Schiedsrichter sich bei den Teams über deren Wahl (Service, Annahme, Seite) sowie die Servicereihenfolge für den kommenden Satz informieren. Er beginnt bei dem Team, dass die Auslosung zuvor verloren hat.

Nach dem Spiel

Nach Abschluss des Spiels hat er als vorletzter den Spielbericht zu kontrollieren und mit seiner Unterschrift abzuschließen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

4.3 Schreiber

Bei den Schreibern wird zwischen dem "Scorer" und dem "Assistant Scorer" unterschieden.

Scorer

Vor dem Spiel

Der Schreiber nimmt alle notwendigen Daten für das Spieler und der Spieler auf und lässt die Kapitäne diese unterschreiben. Er notiert die Servicereihenfolge für beide Teams.

Während dem Spiel

Der Schreiber erfasst die erzielten Punkte und Time-Outs beider Teams sowie die Court-Switches, überprüft die Servicereihenfolge und meldet einen etwaigen Fehler **vor dem Service**. Darüber hinaus erfasst er Improper Requests, Verwarnungen und Sanktionen und schreibt eventuelle Vermerke die ihm vom zweiten Schiedsrichter diktiert werden in den Bereich "Remarks".

Nach dem Spiel

Er erfasst das Endergebnis, schreibt bzw. lässt zu, dass eventuelle Proteste eingetragen werden und unterschreibt den Spielbericht bevor die Spieler und Schiedsrichter dies tun.

Assistant Scorer

Der Assistant Scorer bedient die Zähltafel und signalisiert den Spielern der korrekten Servicespieler (vornehmlich per Nummern-Paddle). Am Ende des Spiels unterschreibt er den Spielbericht.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

4.4 Linienrichter

Linienrichter

Inhalt folgt.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

5 Spielbericht

Im Spielbericht werden alle spielrelevanten Informationen niedergeschrieben, dies beinhaltet u.A. die Servicereihenfolge, den Spielstand, Time-Outs, Court-Switches, ausgesprochene Sanktionen und Anmerkungen zum Spiel ("Remarks").

Zusätzlich dazu ist der Spielbericht die Bestätigung des Endergebnisses, validiert durch die Unterschrift der Kapitäne beider Teams und der Schiedsrichter.

Der Spielbericht besteht aus zwei Seiten:

BVB/11 - FIVB BEACH VOLLEYBALL INTERNATIONAL SCORESHEET RPS-2 out of 3 sets **FIVB**

Name of Competition: 2014 FIVB

Match No: Site: Beach: Court: Date: / / Men Women Main Draw Qual P.P. W.B. Class S.F. Final

A vs B / Country TEAM VS. Country

Service order	player no.	Formal Warm	Pen.	Exp.	Disq.	1st SET																				Start time	Court switch	
I	:	:	:	:	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	A/B
III	:	:	:	:	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	A/B
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												
Pen.																												
Time Out						TEAM - POINTS																						
Warm						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																						
Pen.																												
Disq.																												
Exp.																												

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

5.1 Vorbereitungen

Allgemeine Informationen des Spiels

BVB/11 - FIVB BEACH VOLLEYBALL INTERNATIONAL SCORESHEET RPS-2 out of 3 sets 

Name of Competition: 2014 Edition

Match No.: Site: Beach: Court: Date: / / Men Women Main Draw Qual P.P. W.B. Class S-F Finals

A or B / Country TEAM VS. A or B / Country

BVB/11 - FIVB BEACH VOLLEYBALL INTERNATIONAL SCORESHEET RPS-2 out of 3 sets 

Name of Competition: **FIVB World Tour - GS Klagenfurt**

Match No.: **72** Site: **Klagenfurt** Beach: **Strandbad** Court: **1** Date: **03/08/14** Men Women Main Draw Qual P.P. W.B. Class S-F Finals

A or B **Huber, A.** / **Seidl, R.** Country **A U T** TEAM VS. A or B **Brouwer, A.** / **Meeuwsen, R.** Country **N E D**

 **Abb. 7:** Eintragen der allgemeinen Informationen des Spiels

Vor dem Spiel sind alle relevanten Informationen des Spiels einzutragen. Dies beinhaltet:

- **Name of Competition:** Art des Turniers
- **Match No.:** Spielnummer
- **Site:** Ort
- **Beach:** Bezeichnung des Ortes
- **Court:** Bezeichnung des Courts
- Datum des Spiels
- **Men/Women:** Geschlecht
- **Main Draw/Qual.:** Phase des Turniers
- **PP, WB, Class, S-F, Finals:** Runde
 - **PP:** Pool Play (Gruppenspiele)
 - **W.B.:** Double Elimination Winner bracket
 - **Class.:** Single Elimination, Double Elimination Loser's bracket oder Playoff
 - **S-F:** Semi-Finale
 - **Finals:** Finale (um Platz 1 und Platz 3)
- **Country:** Namen der Spieler und ihr Ländercode

Teams

TEAMS	Team		<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B	Team	
	No.	Player's Name	No.	Player's name		
	Captain's pre-match signature :			Captain's pre-match signature :		

TEAMS	Team		<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B	Team	
	No.	Player's Name	No.	Player's name		
	1	Huber A.	2	Brouwer, A.		
	2	Seidl, R.	1	Meeuwssen, R.		
	Captain's pre-match signature :			Captain's pre-match signature :		

Abb. 8: Teams

Unter **Teams** sind die **Länderkürzel** sowie die **Namen der Spieler** einzutragen. Zusätzlich sind hier die **Nummern** der Spieler zu vermerken.

Approval

APPROVAL	Officials	Name	Country	Signature
	1 st Referee			
	2 nd Referee			
	Scorer			
	Assistant Scorer			
	Line Judges	¹	Line Judges	²
		³		⁴
Captain's post-match signature :			Captain's post-match signature :	

APPROVAL	Officials	Name	Country	Signature
	1 st Referee	Glanzer, P.	AUT	
	2 nd Referee	Hobi, N.	AUT	
	Scorer	Fichtinger, A.	AUT	
	Assistant Scorer	Broccoli, O.	SWE	
	Line Judges	¹ Krisper, M.	Line Judges	² Rogen, E.
		³ König, P.		⁴ Rogen, S.
Captain's post-match signature :			Captain's post-match signature :	

Abb. 9: Approval

In der Sektion "**Approval**" werden die Namen der **Schiedsrichter** und **Schreiber**, sowie deren Länderkürzel eingetragen. Sollten bei dem Spiel **Linienrichter** eingesetzt werden, so sind deren Namen ebenfalls einzutragen. Bei Spielen mit zwei Linienrichtern, sind die Namen an die Positionen 1 und 2 zu schreiben, bei Spielen mit vier Linienrichtern sind die Namen entsprechend ihrer Positionen einzutragen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

5.2 Nach der Auslosung

Das Team, welches das Spiel auf der, **vom Schreibertisch aus** gesehen, **linken Seite beginnt** bekommt den Buchstaben **A** zugewiesen; das andere den Buchstaben B.

Huber/Seidl gewinnen die Auslosung und wählen die linke Spielfeldhälfte. Brouwer/Meeuwssen wählen das Recht der ersten Annahme. Folgerichtig ist das Team Huber/Seidl A, Brouwer/Meeuwssen B. Die Zuordnung A und B bleibt das gesamte Spiel über unverändert.

Winner of Coin Toss: A or B Set 1 Set 3

Winner of Coin Toss: A or B Set 1 A Set 3

Abb. 10: Nach der Auslosung - Gewinner des Münzwurfs

Der Gewinner des Münzwurfs, in diesem Fall Team A, wird unter *Remarks* in das dafür vorgesehene Feld eingetragen.

TEAMS	Team A U T <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B		Team N E D <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B	
	No.	Player's Name	No.	Player's name
	1	Huber, A.	2	Brouwer, A.
	2	Seidl, R.	1	Meeuwssen, R.
	Captain's pre-match signature :		Captain's pre-match signature :	

TEAMS	Team A U T <input checked="" type="radio"/> A <input type="radio"/> B		Team N E D <input type="radio"/> A <input checked="" type="radio"/> B	
	No.	Player's Name	No.	Player's name
	<input checked="" type="radio"/> 1	Huber, A.	<input checked="" type="radio"/> 2*	Brouwer, A.
	2*	Seidl, R.	1	Meeuwssen, R.
	Captain's pre-match signature : 		Captain's pre-match signature : 	

Abb. 11: Nach der Auslosung - Teams

Beispiel: Team B erzielt bei eigenem Service vier Punkte, diese werden abgestrichen. Nachdem Team A seinen ersten Punkt erzielt hat, wird ihnen der erste Punkt abgestrichen, der neue Servicespieler markiert und der Punktestand, bis zu dem Team B serviert hat (4), vermerkt.

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions				1st SET																								Start time: 1.5 : 0.0		Court switch	
order	no.		Warn.	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	A	B				
I	2	:	:	:	:	:	:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:				
III	1	:	:	:	:	:	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:					
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS		A AUT																								A		B	
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS		B NED																								A		B	
II	2	:	:	:	:	:	:	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:								
IV	1	:	:	:	:	:	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:					
service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions				End time: : : :																								A		B	

Abb. 17: Stand 1 : 5.

Beispiel: Team A erzielt einen Punkt, danach punktet wieder Team B. Spieler 1 von Team A hat also bis zu ihrem ersten Punkt serviert (1), der fünfte Punkt von Team B wird abgestrichen und der neue Servicespieler (Spieler 1) markiert.

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions				1st SET																								Start time: 1.5 : 0.0		Court switch	
order	no.		Warn.	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	A	B				
I	2	:	:	:	:	:	:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	6				
III	1	:	:	:	:	:	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:					
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS		A AUT																								A		B	
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS		B NED																								A		B	
II	2	:	:	:	:	:	:	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:								
IV	1	:	:	:	:	:	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:					
service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions				End time: : : :																								A		B	

Abb. 18: Seitenwechsel beim Stand von 1 : 6.

Unter der Rubrik "Court switch" werden alle Seitenwechsel eines Satzes notiert. Bei diesem Spielstand wird links Team A, rechts Team B geführt (A:B).

Beispiel: Team B erzielt seinen sechsten Punkt, daher wird beim Stand von 1 : 6 der Seitenwechsel durchgeführt.

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions				1st SET																								Start time: 1.5 : 0.0		Court switch	
order	no.		Warn.	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	A	B				
I	2	:	:	:	:	:	:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	6				
III	1	:	:	:	:	:	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:					
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS		A AUT																								A		B	
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS		B NED																								A		B	
II	2	:	:	:	:	:	:	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:								
IV	1	:	:	:	:	:	:	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:										
service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions				End time: : : :																								A		B	

Abb. 19: Stand 2 : 6.

Beispiel: Nach dem Seitenwechsel erzielt Team B einen Punkt, seinen zweiten. Spieler 1 von Team B hat bis zu ihrem sechsten Punkt serviert.

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions		1st SET																Start time: 1 5 : 0 0		Court switch A B							
I	II	III	IV	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	2
		2	:	:	:	:	:	0	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	6
III		1	:	:	:	:	:	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		A AUT																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		B NED																											
II		2	:	:	:	:	:	4	7	7	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
IV		1	:	:	:	:	:	6	7	7	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions																		End time:									

Abb. 20: Stand 2 : 7.

Beispiel: Team B erzielt seinen siebenten Punkt, Team A hat bis zu seinem zweiten Punkt serviert.

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions		1st SET																Start time: 1 5 : 0 0		Court switch A B							
I	II	III	IV	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	2
		2	:	:	:	:	:	0	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	6
III		1	:	:	:	:	:	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		A AUT																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		B NED																											
II		2	:	:	:	:	:	4	7	7	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
IV		1	:	:	:	:	:	6	7	7	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions																		End time:									

Abb. 21: Stand 3 : 7.

Beispiel: Team A erzielt seinen dritten Punkt, Spieler 1 von Team B hat bis zu seinem siebenten Punkt serviert.

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions		1st SET																Start time: 1 5 : 0 0		Court switch A B							
I	II	III	IV	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	2
		2	:	:	:	:	:	0	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	6
III		1	:	:	:	:	:	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		A AUT																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		B NED																											
II		2	:	:	:	:	:	4	7	7	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
IV		1	:	:	:	:	:	6	7	7	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions																		End time:									

Abb. 22: Stand 4 : 8.

Beispiel: Team A serviert bis zu seinem vierten Punkt, dann erzielt Team B seinen achten.

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions		1st SET																Start time: 1 5 : 0 0		Court switch A B							
I	II	III	IV	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	2
		2	:	:	:	:	:	0	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1	6
III		1	:	:	:	:	:	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		A AUT																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		B NED																											
II		2	:	:	:	:	:	4	7	7	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
IV		1	:	:	:	:	:	6	7	7	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions																		End time:									

Abb. 23: Seitenwechsel wurde bereits durchgeführt, Stand 5 : 10.

Beispiel: Der Seitenwechsel wurde bei 4 : 10 durchgeführt, Team B führt 10 : 5, Spieler 2 Team A ist am Service.

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions		1st SET																				Start time: 1 5 : 0 0		Court switch			
I	II	III	IV	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	A : B	Set
2	1	:	:	:	:	:	:	0	2	5	8	11	13	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1 : 6	4 : 10
III	I	:	:	:	:	:	:	1	4	7	9	12	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:	
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
8 : 12		Warn. Pen. Pen. Pen.		A AUT																											
				B NED																											
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		B NED																											
II	IV	2	1	:	:	:	:	4	7	11	15	19	21	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:	
III	I	:	:	:	:	:	:	6	10	12	17	20	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:	
service order		player no.		Formal Warn.		Misconduct sanctions																						End time:			

Abb. 24: Team A nimmt ein Time-Out.

Team-Time-Outs werden links unter der Rubrik "Time Out" eingetragen. Der Spielstand ist jeweils aus Sicht des Teams zu notieren, dass das Time-Out beantragt hat.

Beispiel: Team A nimmt beim Stand von 8 : 12 aus seiner Sicht ein Time-Out.

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions		1st SET																				Start time: 1 5 : 0 0		Court switch			
I	II	III	IV	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	A : B	Set
2	1	:	:	:	:	:	:	0	2	5	8	11	13	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1 : 6	4 : 10
III	I	:	:	:	:	:	:	1	4	7	9	12	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	8 : 13	11 : 17	
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
8 : 13		Warn. Pen. Pen. Pen.		A AUT																											
				B NED																											
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		B NED																											
II	IV	2	1	:	:	:	:	4	7	11	15	19	21	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:	
III	I	:	:	:	:	:	:	6	10	12	17	20	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:	
service order		player no.		Formal Warn.		Misconduct sanctions																						End time:			

Abb. 25: Team B erzielt den 21. Punkt.

Beispiel: Team B erzielt den 21. Punkt und gewinnt damit den Satz. Team A hat 13 Punkte erzielt.

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions		1st SET																				Start time: 1 5 : 0 0		Court switch			
I	II	III	IV	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	A : B	Set
2	1	:	:	:	:	:	:	0	2	5	8	11	13	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1 : 6	4 : 10
III	I	:	:	:	:	:	:	1	4	7	9	12	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	8 : 13	11 : 17	
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
8 : 13		Warn. Pen. Pen. Pen.		A AUT																											
				B NED																											
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		B NED																											
II	IV	2	1	:	:	:	:	4	7	11	15	19	21	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:	
III	I	:	:	:	:	:	:	6	10	12	17	20	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:	
service order		player no.		Formal Warn.		Misconduct sanctions																						End time: 1 5 : 1 5			

Abb. 26: Endzeit, Endstände, Durchstreichen von Punkten.

Die Endstände der erzielten Punkte werden in der Servicereihenfolge eingekreist. Nach den letzten erzielten Punkten wird ein kurzer vertikaler Strich gezogen. Die Punkte, die nicht erzielt wurden werden mit einem horizontalen Strich durchgestrichen. Abschließend wird die Endzeit ("End time") eingetragen und die nicht benötigten Felder in der Rubrik "Court switch" durchgestrichen.

Beispiel: Endzeit 15:15 Uhr. Endstand 13 : 21 aus Sicht von Team A.

service order		player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions		1st SET																				Start time: 1 5 : 0 0		Court switch			
I	II	III	IV	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	A : B	Set
2	1	:	:	:	:	:	:	0	2	5	8	11	13	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1 : 6	4 : 10
III	I	:	:	:	:	:	:	1	4	7	9	12	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	8 : 13	11 : 17	
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
8 : 13		Warn. Pen. Pen. Pen.		A AUT																											
				B NED																											
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS																											
		Warn. Pen. Pen. Pen.		B NED																											
II	IV	2	1	:	:	:	:	4	7	11	15	19	21	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:	
III	I	:	:	:	:	:	:	6	10	12	17	20	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:	
service order		player no.		Formal Warn.		Misconduct sanctions																						End time: 1 5 : 1 5			

Abb. 27: Ende erster Satz.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

5.4 Eintragen von Verwarnungen und Sanktionen

Persönliche Verwarnungen und Sanktionen

Gelbe Karte

service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions				A or B (A) AUT
			Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	
I	2	5:5	:	:	:	:	A or B (A) AUT
III	1	5:5	:	:	:	:	
II	2	:	:	:	:	:	A or B (B) NED
IV	1	:	:	:	:	:	
service order	player no.	Formal Warn.	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	
			Misconduct sanctions				

Abb. 28: Gelbe Karte für Spieler 2 von Team A.

Spieler 2 von Team A erhält eine gelbe Karte. Der Spielstand wird unter "Formal Warn." eingetragen. Da es pro Team pro Spiel nur eine gelbe Karte geben kann, wird das "Formal Warn." angekreuzt.

Rote Karte

service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions				A or B (A) AUT
			Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	
I	2	5:5	5:5	:	:	:	A or B (A) AUT
III	1	5:5	:	:	:	:	
II	2	:	:	:	:	:	A or B (B) NED
IV	1	:	:	:	:	:	
service order	player no.	Formal Warn.	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	
			Misconduct sanctions				

Abb. 29: Rote Karte für Spieler 2 von Team A.

Spieler 2 von Team A erhält nach der gelben Karte auch eine rote Karte, Punkt und Servicerecht für den Gegner. Kreise den Strafpunkt ein!

A or B (B) NED	♣ ♠ ♡ ♢	7 8 9 10 11
TEAM - POINTS		

Abb. 30: Der Punkt der Team B wegen der roten Karte gutgeschrieben werden muss eingekreist werden.

service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions			
			Pen.	Pen.	Exp.	Disq.
I	2	5:5	5:5	:	:	:
III	1	5:5	:	:	:	:

A or B (A) AUT

service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions			
			Pen.	Pen.	Exp.	Disq.
II	2	5:5	10:10	:	:	:
IV	1	5:5	:	:	:	:

A or B (B) NED

Abb. 31: Rote Karte für Team B.

Spieler 2 von Team B erhält eine rote Karte, ohne das das Team zuvor eine gelbe Karte erhalten hat. Der Spielstand der roten Karte ist unter "Pen." einzutragen und die Kästchen "Formal Warn." sind durchzustreichen. Ebenso muss der Punkt der Team A gutgeschrieben wird eingekreist werden.

service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions			
			Pen.	Pen.	Exp.	Disq.
I	2	5:5	5:5	18:18	:	:
III	1	5:5	:	:	:	:

A or B (A) AUT

service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions			
			Pen.	Pen.	Exp.	Disq.
II	2	5:5	10:10	:	:	:
IV	1	5:5	:	:	:	:

A or B (B) NED

Abb. 32: Zweite rote Karte für Spieler 1 von Team A.

Beim Stand von 18 : 18 erhält Spieler 1 von Team A seine zweite rote Karte. Sollte dieser Spieler im laufenden Satz noch einmal bestraft werden müssen, so ist er hinauszustellen ("Exp.").

Expulsions (Hinausstellungen) und Disqualifications (Disqualifikationen) sind analog zu gelben und roten Karten im "Misconduct sanctions" Feld einzutragen.

Begründung von Sanktionen

Bestrafungen, Hinausstellungen und Disqualifikationen müssen vom 1. Schiedsrichter unter "Remarks" begründet werden. Dies sollte nach folgendem Schema passieren:

- Satz und Spielstand
- Spieler
- Team
- Art der Sanktion
- Begründung

Beispiel:

2nd set, 5:5, player #2 team A penalized due to equipment abuse (kicking the ball out of the court) without further consequences.

In Österreich kann dies auch auf Deutsch eingetragen werden.

Delay Sanktionen

Time Out	Delay sanctions			
	Warn.	Pen.	Pen.	Pen.
:	2:3	2:3	13:13	:
:	10:10	:	:	:
Time Out	Delay sanctions			
	Warn.	Pen.	Pen.	Pen.

Abb. 33: Sanktionen für Verzögerung(en).

Delay Sanktionen werden, analog zu persönlichen Sanktionen, mit dem Spielstand aus Sicht des verwarnten oder bestraften Teams notiert.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

5.5 Nach dem Spiel

TEAMS	Team A U T (A) (B)		Team N E D		Team		
	No.	Player's Name	No.	Player's name			
	①	Huber, A.	②*	Brouwer, A.			
	2*	Seidl, R.	1	Meeuwssen, R.			
Captain's pre-match signature:		Captain's pre-match signature:					
RESULTS	Time-Outs	Wins	Points	Set Duration	Points	Wins	Time-Outs
	1	0	13	Set 1 (15 mn)	21	1	0
	0	1	24	Set 2 (22 mn)	22	0	0
	1	1	15	Set 3 (17 mn)	12	0	1
	Total 2	Total 2	Total 52	Total (54 mn)	Total 55	Total 1	Total 1
Match starting time: 15 h 00 mn		Total Match Duration: 0 h 56 mn		Match ending time: 15 h 56 mn			
Winning team Huber, A. / Seidl, R. A U T 2 : 1							
APPROVAL	Officials	Name	Country	Signature			
	1 st Referee	Glanzer, P.	AUT				
	2 nd Referee	Hobi, N.	AUT				
	Scorer	Fichtinger, A.	AUT				
	Assistant Scorer	Broccoli, O.	SWE				
	Line Judges	Krisper, M.		Line Judges	Rogen, E.		
Captain's post-match signature:		Captain's post-match signature:		Winner of Coin Toss: A = B Set 1 (A) Set 3 (A)			

Abb. 34: Abgeschlossener Spielbericht.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

6 Regelauslegungen

In den folgenden Kapiteln finden sich Erklärungen, grafische Darstellungen und Videos zu ausgewählten Regeln.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

6.1 Technische Beurteilung

Bei der technischen Beurteilung ist nur die **tatsächliche Berührung des Balls** ausschlaggebend, nicht die Aktionen die davor oder danach stattfinden. Der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden (Ausnahme: beim Service nur mit einer Hand oder einem Arm).

Oberes Zuspiel

Der Ball darf im **oberen Zuspiel nicht gefangen und geworfen** werden. Im Falle eines Fehlers ist in der Praxis hier eine kurze Ruhelage des Balls zu erkennen oder das Führen des Balls nach unten und oben. Darüber hinaus muss der Ball im oberen Zuspiel, außer bei der ersten Ballberührung, mit einer **gleichzeitigen Berührung beider Hände** gespielt werden, ansonsten ist er als Doppelberührung abzublasen. Die Ausnahme zu diesen Definitionen bildet die Verteidigung eines harten Angriffs (hard-driven ball - siehe unten).

Es ist unerheblich, ob der Spieler beim oberen Zuspiel steht, läuft oder springt, so lange die Ballberührung die bereits erwähnten Kriterien erfüllt.

Pritschen über das Netz

Der Ball darf grundsätzlich über das Netz gepritscht werden, die Ausführung muss aber technisch sauber sein und der Ball muss in der Körperachse (vorwärts oder rückwärts) gespielt werden.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/qBkOLuJy1o4>

🕒 **Med. 1:** Regelkonformes Pritschen über das Netz
Der Spieler pritscht den Ball technisch sauber und in Körperachse über das Netz.

Verteidigung

Bei einer **Verteidigung** (erste Ballberührung) ist eine **Berührung mehrerer Körperteile nacheinander** erlaubt, solange es in einer Aktion passiert. Die Ausnahme bildet hier eine Verteidigung im oberen Zuspiel.



Anmerkung

Die oft verbreitete Regel, dass die Hände bei einer Verteidigung verbunden sein müssen entbehrt jeglicher Grundlage und ist schlichtweg nicht existent!

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/U9nYEvTZS2Y>

🕒 **Med. 2:** Verteidigung mit offenen Händen
Verteidigung mit offenen, nicht verbundenen Händen. Der Ball wird nicht im oberen Zuspiel gespielt, sondern prallt nur von den beiden Händen ab.

Verteidigung eines harten Angriffs

Bei Bällen, bei denen der Verteidigungsspieler nur mehr reagieren kann, weil sie **hart und aus kurzer Distanz angegriffen** werden, ist bei der Verteidigung im oberen Zuspiel eine **kurzzeitige Verlängerung der Berührung oder eine Doppelberührung innerhalb einer Aktion** erlaubt.

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/dA-kUMPz2tM>

🕒 **Med. 3:** Verteidigung eines harten Angriffsschlag
Der Spieler hat nur mehr Zeit um zu reagieren, die Aktion des Verteidigungsspielers ist regelkonform.

Kriterien für einen harten Angriff:

- Kann nicht auf ein Service angewandt werden
- Hatte der Spieler Zeit seine Technik zu ändern
- Geschwindigkeit des Balls bzw. Entfernung Angriff - Verteidigung
- Hat die Geschwindigkeit des Balls durch die Berührung des Netzes signifikant abgenommen? Falls ja, liegt kein harter Angriff mehr vor.

Block

Für die technische Beurteilung einer **Blockaktion** ist entscheidend, ob der Ball gefangen und geworfen wird. Mehrere Berührungen in einer Blockaktion sind nicht als Fehler zu werten.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

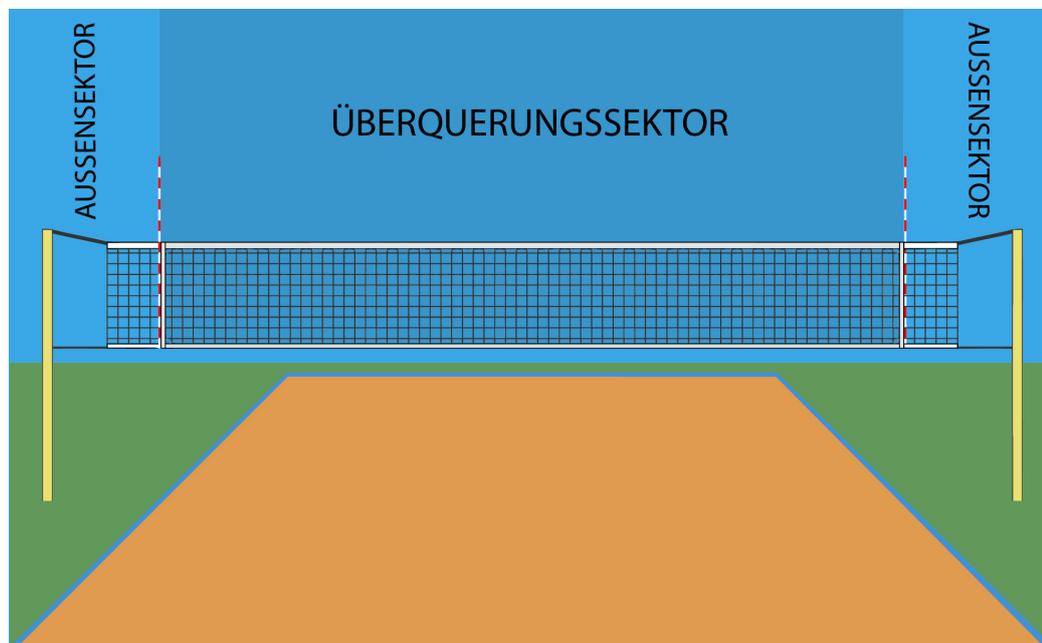
<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

6.2 Überquerungssektor

Sektorenaufteilung



▣ **Abb. 35:** Aufteilung in Außensektoren, Überquerungssektor und den Sektor unterhalb des Netzes
Der **Überquerungssektor** wird durch das obere Netzband, die oberen 80 Zentimeter der Antennen und deren Verlängerung nach oben begrenzt. Außerhalb der Antennen bzw. deren Verlängerung nach oben und unten befindet sich der **Außensektor**.

Bälle durch den Überquerungssektor

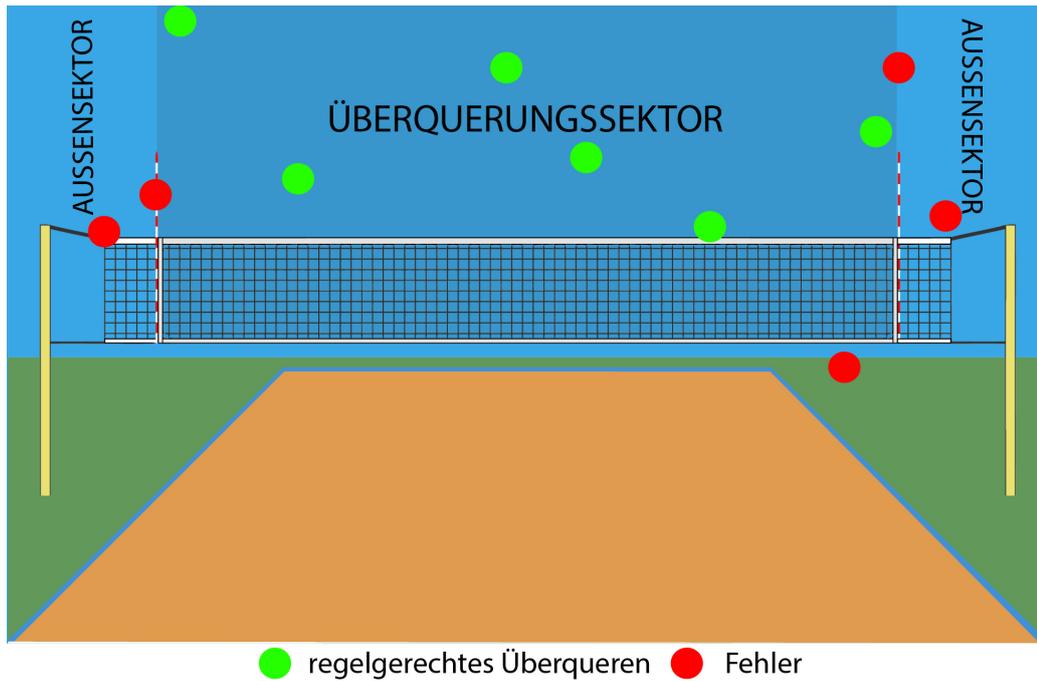


Abb. 36: Bälle durch den Überquerungssektor

Um regelkonform gespielt zu sein, muss der Ball das Netz **vollständig innerhalb** dieses Sektors überqueren. Regelkonform gespielte Bälle können das Netzband berühren.

Bälle durch einen der Außensektoren

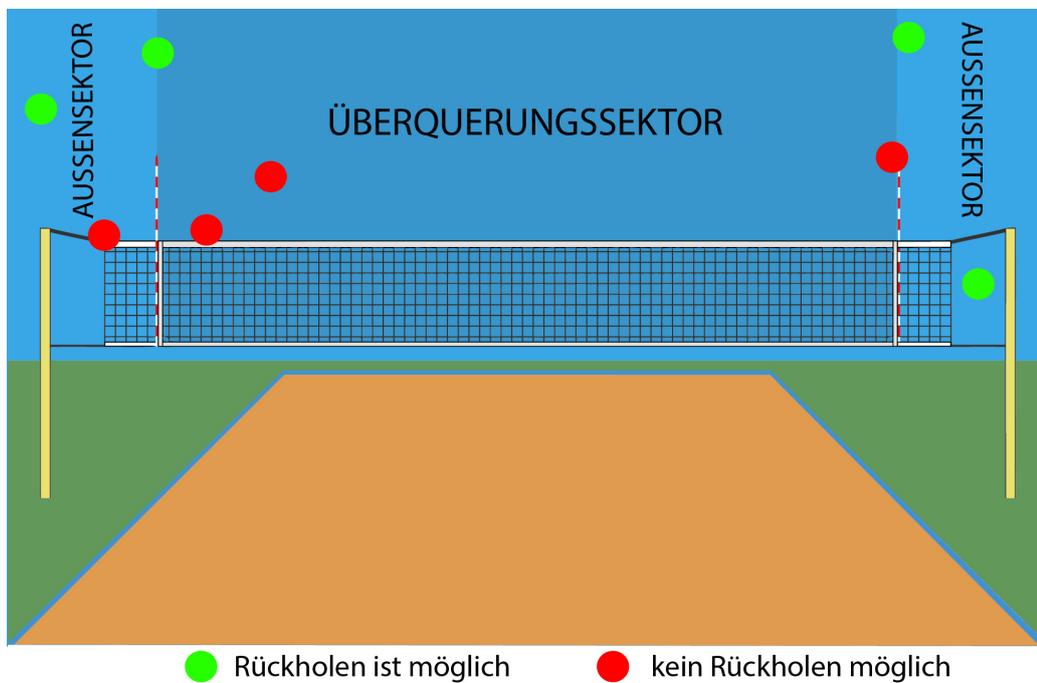


Abb. 37: Bälle durch den Außensektor

Bälle, die durch einen der Außensektoren die gedachte Mittellinie überqueren, können zurück gespielt werden solange die maximale Anzahl der Ballberührungen innerhalb des Teams nicht überschritten wird. Der Ball muss beim Zurückholen durch den selben Außensektor zurück gespielt werden.

Bälle die komplett außerhalb der Antennen gespielt werden sind ebenso regelwidrig, wie Bälle die die Antennen oder ein Objekt außerhalb der Antennen berühren. Da regelkonforme Bälle das Netz vollständig innerhalb der Antennen überqueren müssen, sind auch Bälle die über die gedachte Verlängerung der Antennen gehen regelwidrig.

Bälle unterhalb des Netzes können solange zurückgeholt werden, so lange sie sich nicht vollständig im Luftraum des Gegners befinden.



An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/JB3tL5yNr6w>



Med. 4: Rückholaktion
Regelkonforme Rückholaktion.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

6.3 Netzfehler

Für **Netzfehler** ist vorrangig der zweite Schiedsrichter zuständig. Netzfehler werden grundsätzlich **nur Aktionen gewertet, die in einer Spielaktion passieren**, d.h. beim Absprung, der Aktion selbst oder der Landung, oder durch die sich **ein Team einen Vorteil verschafft**.

Im Einzelnen sind das die folgenden Aktionen:

- Wenn ein Spieler das Netz oder die oberen 80 Zentimeter der Antenne während einer Spielaktion berührt. Dies beinhaltet Angriffs-, Zuspiel- und Blockaktionen.
- Wenn ein Gegner durch eine Netzberührung behindert wird.
- Wenn sich ein Team einen Vorteil verschafft, z.B. durch Herunterziehen des Netzes beim Angriff.

Spieler dürfen die Netzpfeosten sowie Spannseile berühren, solange sie das Spiel dadurch nicht beeinflussen.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

https://youtu.be/ay9N-U4l_50

 **Med. 5:** Spieler berührt beim Block das Netz
Spieler berührt beim Block das Netz.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/IIATcRegGfY>

 **Med. 6:** Spieler berührt beim Block die Antenne
Ein Spieler berührt während einer Blockaktion die oberen 80 cm der Antenne.

<hr>

Kein Netzfehler

Es ist kein Netzfehler, wenn das Netz, bedingt durch einen Ball der ins Netz gespielt wird oder den Wind, einen Spieler berührt. Ebenso ist es kein Fehler, wenn die Haare eines Spielers das Netz berühren, außer es behindert das Spiel des Gegners oder unterbricht einen Ballwechsel (bspw. Hängenbleiben mit einem Pferdeschwanz).

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

6.4 Sichtblock

Ein Spieler muss die **Sicht auf den Servierenden UND** auf zumindest **einen Teil der Flugbahn des Balles einschränken**, um einen Sichtblock zu begehen. Ebenfalls als Sichtblock ist es zu werten, wenn ein Spieler durch das gegnerische Team **durch Winken, Springen oder Ähnliches irritiert** bzw. eine **seitliche Bewegung während des Service** ausführt um dem Gegner die Sicht zu nehmen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

6.5 Fehler am Netz

Es wird zwischen **Reichen über das Netz**, **Blockfehlern** und **Angriffsfehlern** unterschieden. Wichtig ist, dass man sich die Definition eines Angriffs und Blocks noch einmal vor Augen führt:



Angriff Alle Aktionen, bei denen der Ball in Richtung des Gegners gespielt wird, ausgenommen Service und Block, gelten als Angriff.

Block Das Blocken ist eine Aktion von in der Nähe des Netzes befindlichen und über die Netzkante reichenden Spielern, um den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

6.5.1 Reichen über das Netz



Es folgen nun Beispiele, die Reichen über das Netz veranschaulichen sollen. Es werden typische Spielszenen als Beispiele herangezogen.

Typische Szene:

Ein Spieler versucht einen Ball der sich über der Netzkante oder bereits im Luftraum des Gegners befindet, zurück zu spielen.

Für den Fehler ist es nicht ausschlaggebend wo sich der Ball befindet, sondern wo die Berührung durch den Spieler stattfindet. Wenn diese, auch nur teilweise, im Luftraum des Gegners stattfindet, so ist dies als Fehler zu ahnden.

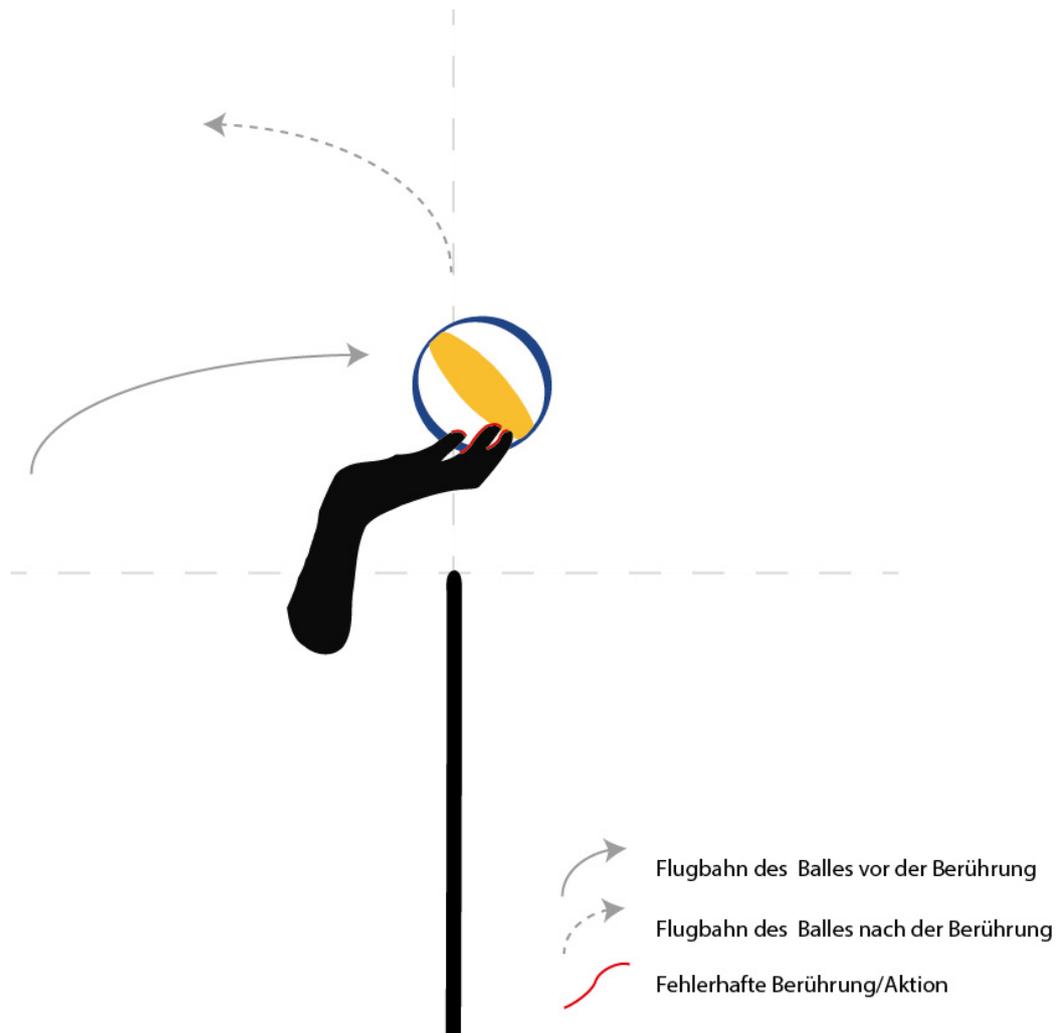


Abb. 38: Reichen über das Netz
Ein Spieler spielt den Ball im gegnerischen Luftraum

Typische Szene:

Ein Spieler versucht einen Ball, der in die Nähe des Netzes gespielt wurde, noch aufzuspielen. Ein Gegenspieler springt und berührt den Ball.

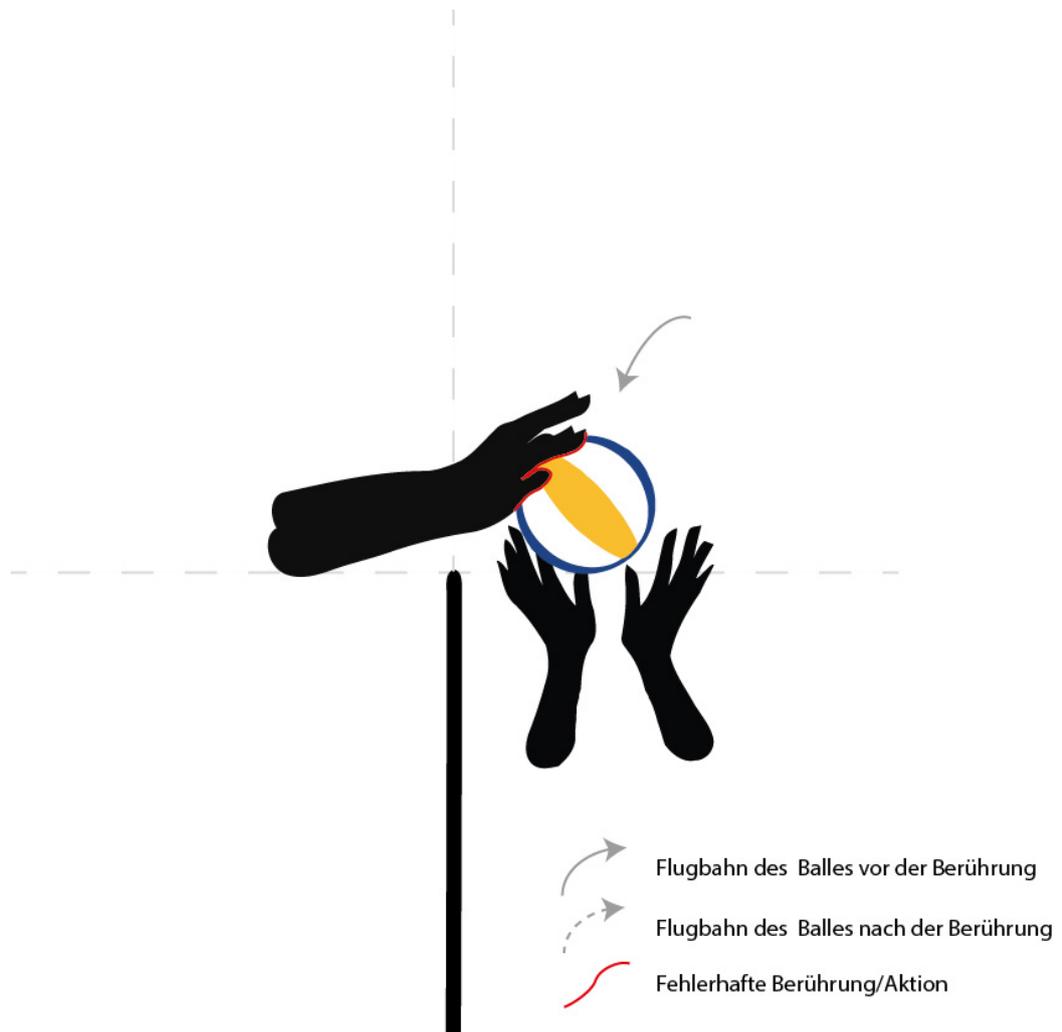


Abb. 39: Reichen über das Netz

Der Blockspieler spielt einen Ball im gegnerischen Luftraum der von einem Gegenspieler gespielt wird oder dieser im Begriff ist den Ball zu spielen

Typische Szene:

Der Ball aufgespielt und fliegt knapp über das Netz. Ein Angreifer greift einen solchen Ball trotzdem noch an und berührt den Ball dabei im gegnerischen Luftraum.

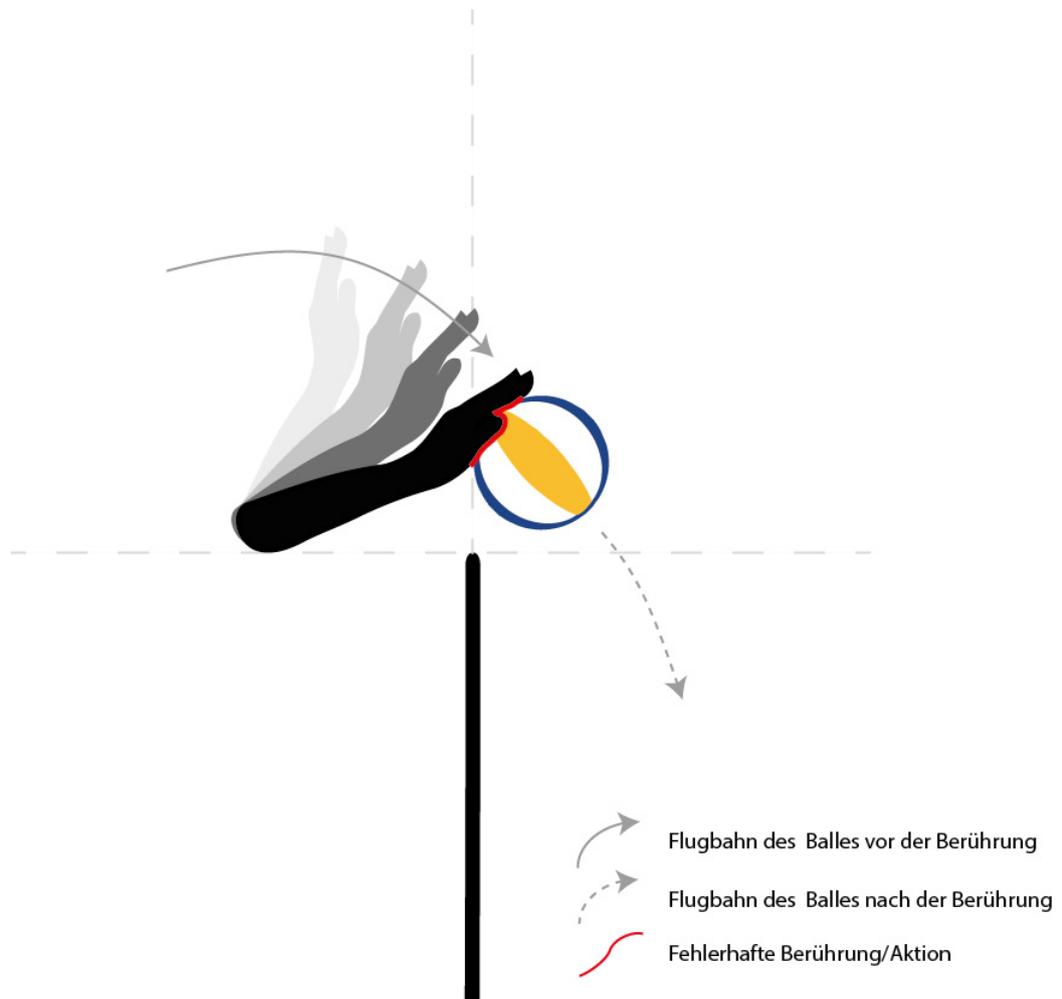


Abb. 40: Reichen über das Netz

Der Angreifer spielt einen Ball, der aus seiner eigenen Hälfte kommt im gegnerischen Luftraum

Beispiel:

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/f7FfT5-AXPo>

Med. 7: Reichen über das Netz - Angreifer

Der Angreifer spielt einen Ball, der bereits das Netz überquert hat, die Berührung passiert im Luftraum des Gegners.

Typische Szene:

Ein Ball, der parallel zum Netz aufgespielt wird und durch einen Blockspieler berührt wird, bevor ein Angreifer den Ball spielen kann.

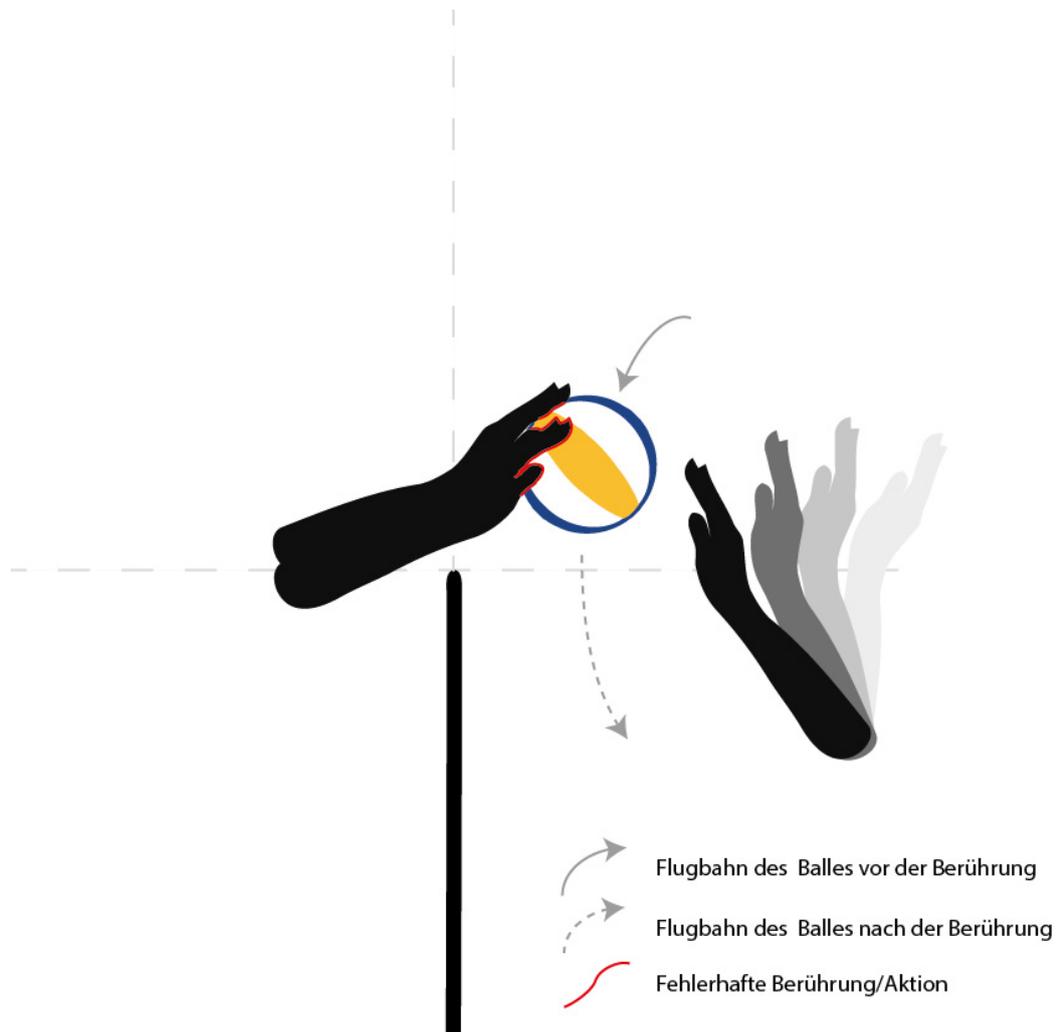


Abb. 41: Reichen über das Netz
Der Blockspieler berührt den Ball vor dem Angreifer

Beispiel:

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/Oj-l6fpns6g>

Med. 8: Reichen über das Netz - Blockspieler

Der Blockspieler berührt den Ball vor dem Angreifer in dessen Spielfeldhälfte.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>



Hinweis

6.5.2 Blockfehler

Es folgen nun Beispiele, die Blockfehler veranschaulichen sollen. Es werden typische Spielszenen als Beispiele herangezogen.

Typische Szene:

Ein Ball wird weit außerhalb der Antenne aufgespielt und dennoch angegriffen. Der Blockspieler springt nach außen und blockt den diagonal angegriffenen Ball außerhalb der Antenne.

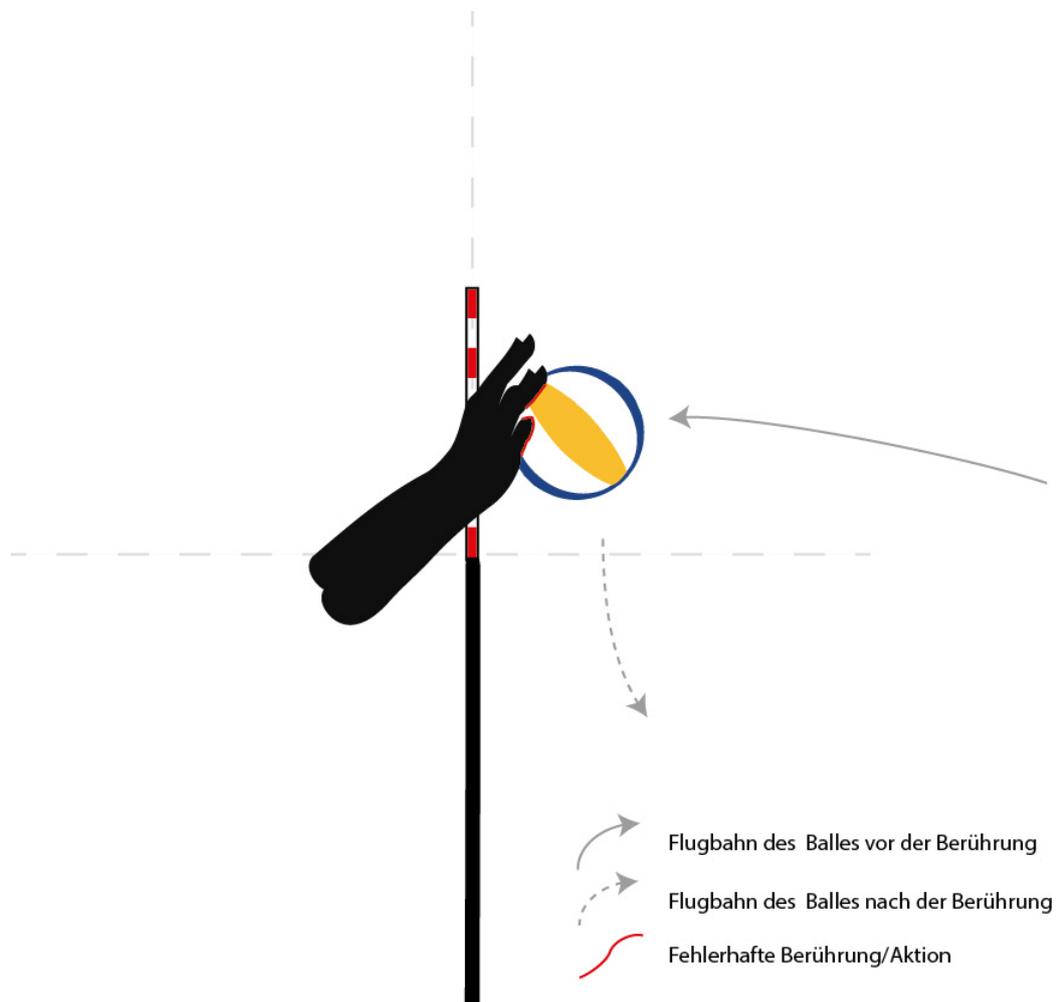


Abb. 42: Blockfehler

Der Ball wird außerhalb der Antenne geblockt

Typische Szene:

Ein Spieler blockt ein flaches oder kurzes Service.

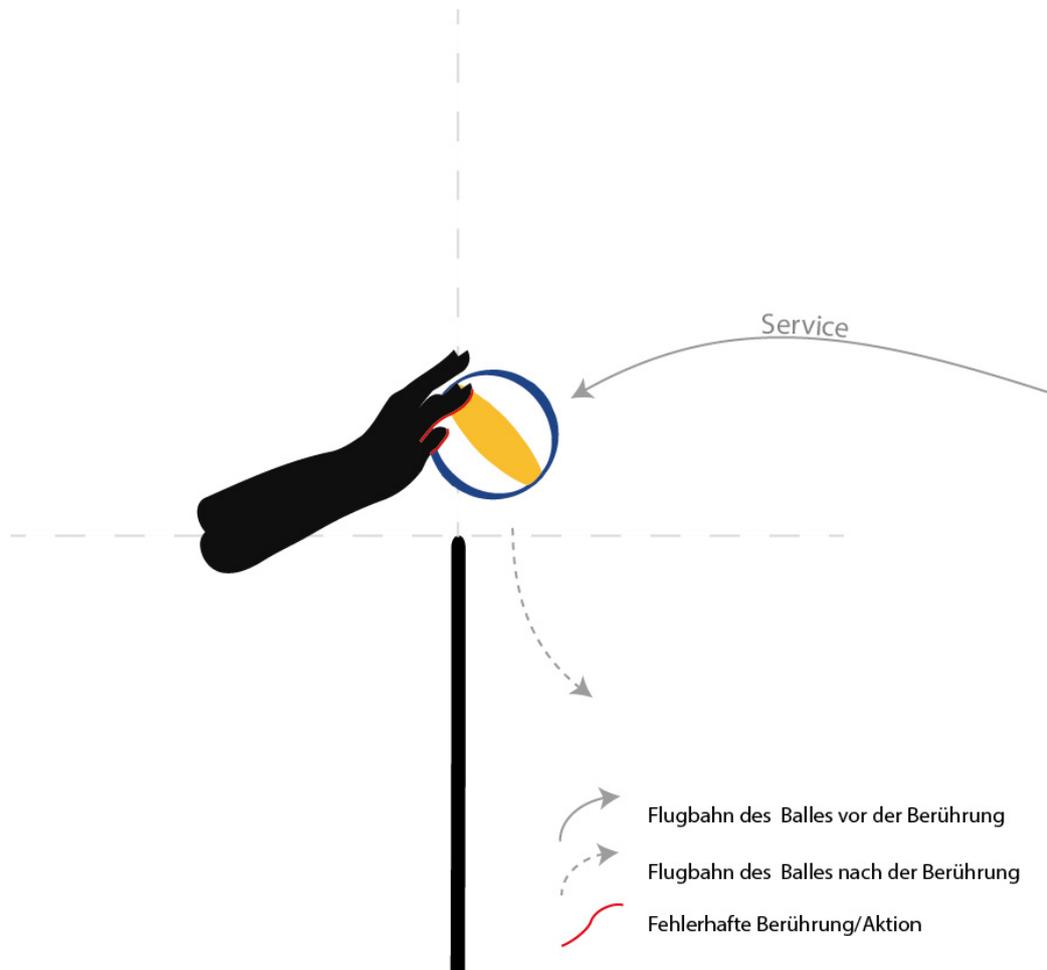


Abb. 43: Blockfehler
Ein Service wird geblockt

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

6.5.3 Angriffsfehler



Hinweis

Es folgen nun Beispiele, die Angriffsfehler veranschaulichen sollen. Es werden typische Spielszenen als Beispiele herangezogen.

Typische Szene:

Ein Spieler springt auf ein kurzes oder flaches Service und spielt den Ball, der sich noch vollständig höher als die Netzoberkante befindet direkt zum Gegner zurück.

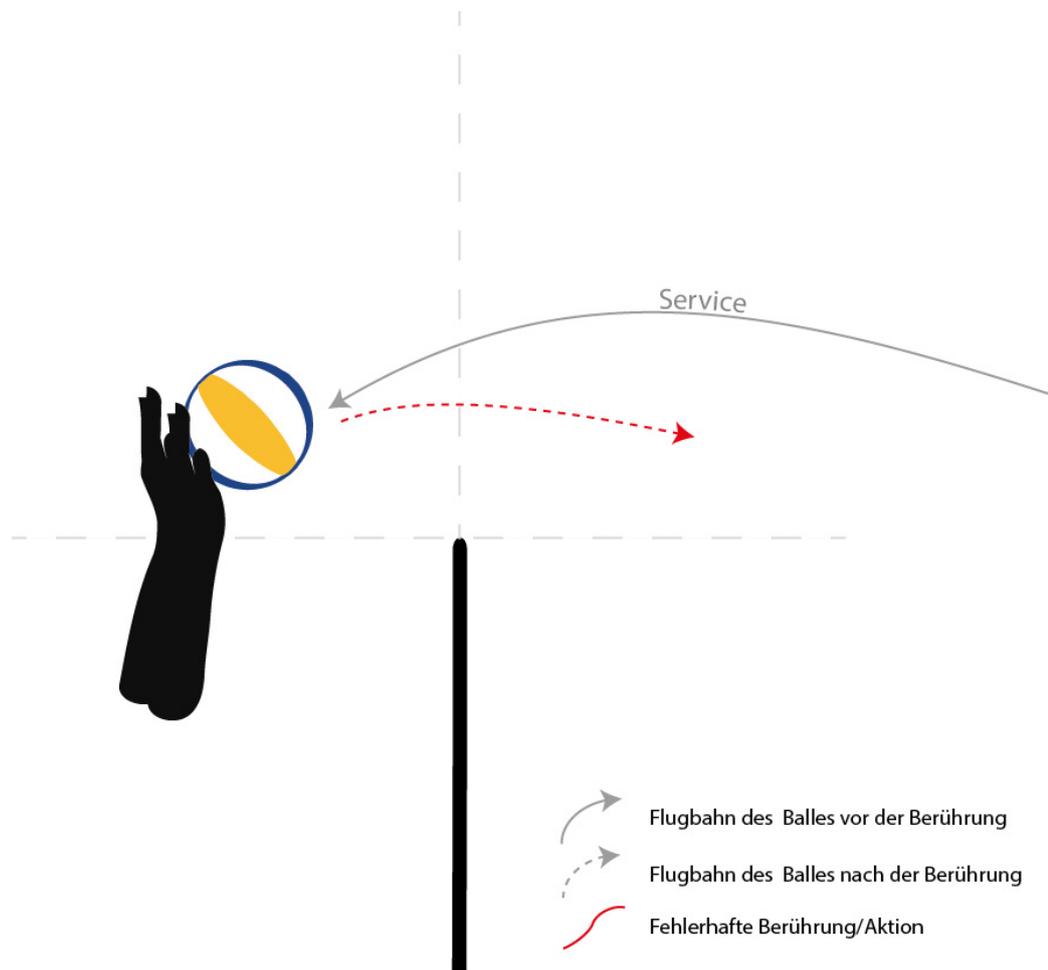


Abb. 44: Angriffsfehler

Ein Spieler führt einen Angriffsschlag direkt nach dem Service des Gegners aus, wobei sich der Ball noch vollständig höher als die Netzoberkante befindet

Typische Szene:

Ein Spieler spielt den Ball mit der offenen Hand über das Netz.

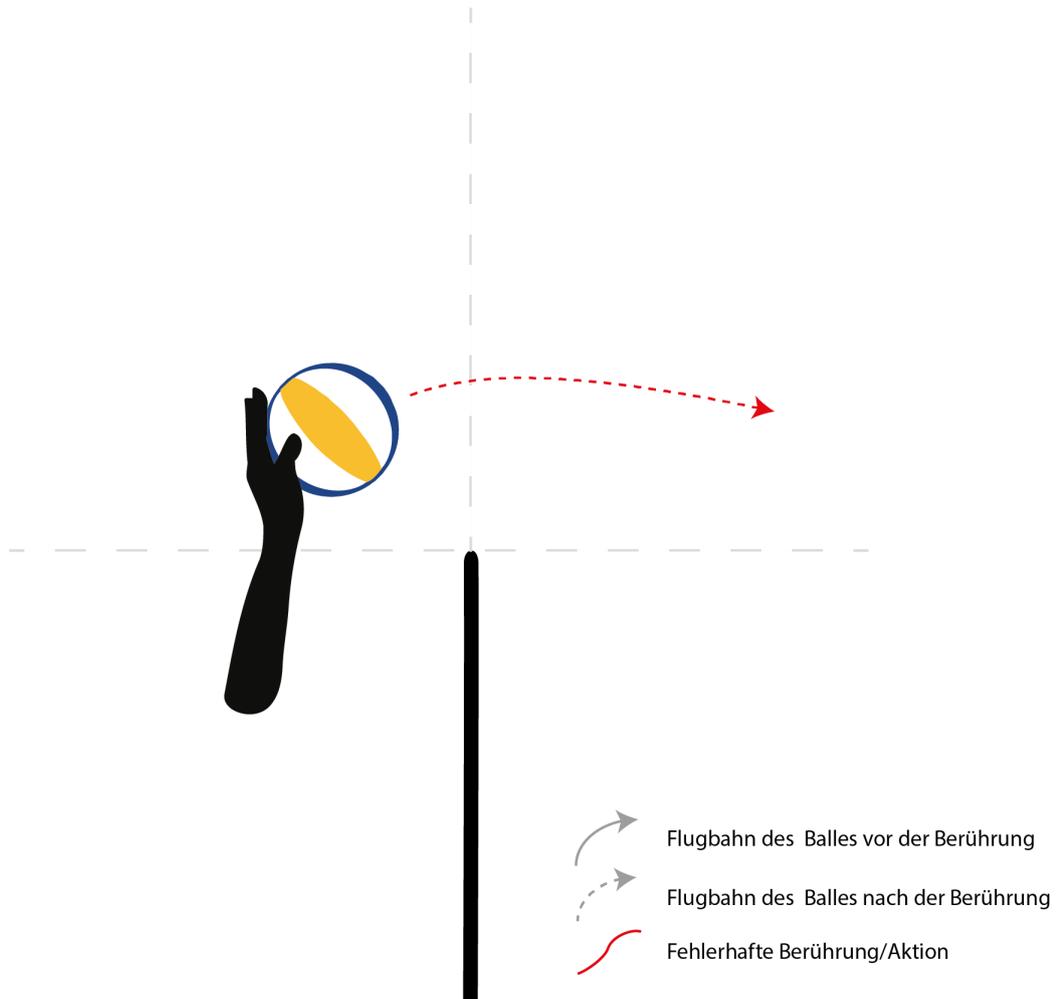


Abb. 45: Angriffsfehler
Ein Spieler spielt den Ball mit der offenen Hand über das Netz



Beispiel

13.2.3 A player completes an attack-hit using an open-handed finger action or if using finger tips that are not rigid and together.

13.2.4 A player completes an attack hit on the opponent's service, when the ball is entirely higher than the top of the net.

13.2.5 A player completes an attack-hit using an overhand pass which has a trajectory not perpendicular to the line of the shoulders. The exception is when the player is attempting to set to his or her teammate.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

6.6 Block

Block

Ein **Block** ist eine **netznahe Aktion**, bei der ein Spieler mit mindestens **einem Körperteil höher als die Netzoberkante reicht** und einen **Ball, der vom Gegner kommt**, abwehrt. Die Höhe der Ballberührung ist nicht entscheidend.

Der Block zählt im Beachvolleyball als Berührung, d.h. nach einem ausgeführten Block sind nur mehr zwei Berührungen im Team zulässig.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

Blockfehler

Die folgenden Aktionen werden als Blockfehler gewertet:

- Der Ball wird im gegnerischem Raum außerhalb der Antenne geblockt
- Der Aufschlag wird geblockt

6.7 Joust

Joust

Bei einem **Joust** berühren zwei gegnerische Spieler den Ball gleichzeitig am Netz. Nach dem Joust darf das Team, das den Ball weiterspielt, den Ball noch drei Mal berühren.



▣ **Abb. 46:** Joust
Beispiel für einen Joust.

<hr>

Sollte der Ball nach einem Joust ins Out gehen, bekommt das Team den Punkt, auf dessen Seite er ins Out geht. Sollte der Ball nach einem Joust die Antenne berühren, so ist auf Wiederholung zu entscheiden.

▶ An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/NUffF-8QUgc>

🎯 **Med. 9:** Joust (Out)

Nach dem Joust bekommt das Team auf der rechten Seite den Punkt, da der Ball auf ihrer Seite ins Out geht.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

6.8 Delay

Als **Delay (Verzögerung)** werden die folgenden Aktionen gewertet:

- Eigenmächtige Verlängerung von Time-Outs oder Satzpausen nach der Aufforderung das Spiel wieder aufzunehmen
- Wiederholung von unberechtigten Anträgen

- Absichtliches Verzögern des Spiels (z.B. wiederholtes Richten der Linien, überlanges Besprechen mit dem Partner, Putzen der Sonnenbrille...)

Delay Verwarnung und Sanktion

Man unterscheidet zwischen **Delay Warning** (erstes Vergehen) und **Delay Penalty** (jedes weitere Vergehen). Sie bleiben jeweils für das gesamte Spiel aufrecht und werden auf dem Spielbericht vermerkt.

Die erste Verzögerung eines Spielers wird mit einem Delay Warning für das Team geahndet. Die zweite und jede weitere Verzögerung wird mit einem Delay Penalty, Punkt und Servicerecht für den Gegner, bestraft. Verzögerungen vor und zwischen Sätzen werden am Anfang des Folgesatzes ausgesprochen und wirksam.



An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/NwvD2nMBDWc>

Med. 10: Mögliche Delay-Situation

Nach dem Ende des Time-Outs putzt der Spieler seine Brille, weist den Schiedsrichter auch darauf hin, um dann ohne Brille den Court zu betreten.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

7 Sanktionen

Persönliche Verwarnungen und Sanktionen

Bevor **Sanktionen** ausgesprochen werden, sollte der erste Schiedsrichter einen Spieler bzw. das Team über den Kapitän **mündlich verwarnen**. Als zweite Stufe wird eine **gelbe Karte als formelle Verwarnung** gegeben. Pro Spiel kann es nur eine gelbe Karte pro Team geben, weitere Verfehlungen müssen dann anhand der Sanktionsskala bestraft werden.

Bestrafung (*Penalty*): Bestrafungen (rote Karte) werden satzweise ausgesprochen. Die ersten beiden Verfehlungen von **ungebühlichem Verhalten** je Spieler in einem Satz die mit einer roten Karte bestraft werden führen zu einem Punkt und Servicerecht für das gegnerische Team. Eine dritte Verfehlung im selben Satz führt zu einer Hinausstellung (Expulsion).

Hinausstellung (*Expulsion*): Das erste **beleidigende Verhalten** eines Spielers wird mit einer Hinausstellung (gelbe und rote Karte in einer Hand) geahndet. Das Team wird für unvollständig erklärt und verliert den Satz. Alle Punkte die dem gegnerischen Team noch für den Satzgewinn fehlen werden ihm gutgeschrieben, die Punkte des unvollständigen Teams bleiben erhalten.

Disqualifikation (*Disqualification*): Die erste **Tätlichkeit oder Androhung dieser** wird mit einer Disqualifikation (gelbe und rote Karte in jeweils einer Hand) geahndet. Der disqualifizierte Spieler muss den Court verlassen, sein Team wird für das restliche Spiel für unvollständig erklärt und verliert das Spiel. Alle Punkte die dem gegnerischen Team noch für den Spielgewinn fehlen werden ihm gutgeschrieben, die Punkte des unvollständigen Teams bleiben erhalten.

Alle Sanktionen müssen am Spielbericht vermerkt werden. Verfehlungen vor oder zwischen Sätzen werden am Anfang des Folgesatzes ausgesprochen und wirksam.

Sanktionsskala

Definitionen der unten verwendeten Begriffe:

Rude Conduct (*Ungebührliches Verhalten*): Verhalten das gegen den guten Anstand und moralische Prinzipien verstößt.

Offensive Conduct (*Beleidigendes Verhalten*): Diffamierende oder beleidigende Äußerungen oder Gesten, sowie geringschätzendes Verhalten.

Aggression (*Aggressives Verhalten*): Tätliche Angriffe oder die Androhung dieser.

CATEGORIES	OCCURRENCE	OFFENDER	SANCTION	CARDS	CONSEQUENCE
RUDE CONDUCT (same set)	First	Any member	Penalty	Red	A point and service to the opponent
	Second	Same member	Penalty	Red	A point and service to the opponent
	Third	Same member	Expulsion	Red + Yellow jointly	Team declared incomplete for the set
RUDE CONDUCT (new set)	First	Any member	Penalty	Red	A point and service to the opponent
OFFENSIVE CONDUCT	First	Any member	Expulsion	Red + Yellow jointly	Team declared incomplete for the set
	Second	Same member	Disqualification	Red + Yellow separately	Team declared incomplete for the match
AGGRESSION	First	Any member	Disqualification	Red + Yellow separately	Team declared incomplete for the match

Abb. 47: Sanktionsskala

http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/documents/FIVB-BeachVolleyball_Rules2013-EN_20130531.pdf

Sanktionen für Verzögerung

Siehe dazu Delay.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

8 Protokolle

Auf den folgenden Seiten finden sich die Abläufe zu diversen Situationen, die in den Guidelines genau geregelt sind.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

8.1 Forfeit and Default Protocol

Dieses Protokoll beschäftigt sich mit Sieg durch **Aufgabe oder Nichterscheinen eines Teams**. Da die Anwendung dieses Protokolls ein Spiel beendet, sollte man sich möglichst genau an dieses Protokoll halten um einen Protest eines Teams zu vermeiden.

Im Folgenden werden mögliche Szenarien beschrieben:

Szenario 1 - Aufgabe vor Spielbeginn

Wenn ein Team vor Spielbeginn offiziell bekanntgibt, dass es zum Spiel nicht antreten wird muss der erste Schiedsrichter den Spielbericht dahingehend ausfüllen. Das vollständige Team erhält alle Punkte und Sätze zum Spielgewinn.

Szenario 2 - Nichterscheinen eines Teams

Die Schiedsrichter sollten die folgenden Punkte in dieser Reihenfolge durchführen:

- Überprüfen, ob die Teams anwesend sind
- Versuchen die Teams zu finden
- Den Hauptschiedsrichter oder zuständigen Delegierten informieren
- Das Spielablaufprotokoll befolgen
- Münzwurf (das anwesende Team gewinnt automatisch) und offizielles Aufwärmen durchführen
- Das Nichterscheinen als Aufgabe werten

Szenario 3 - Aufgabe eines Teams nach Beginn des Spiels

Gewöhnlich passiert dies wegen einer Verletzung eines Spielers.

- Der Hauptschiedsrichter oder zuständige Delegierte sollten zum Court gerufen werden.
- Der erste Schiedsrichter vergewissert sich, dass das Team das Spiel aufgeben will.
- Durch seine Unterschrift auf den Spielbericht bestätigt der Kapitän des Teams das aufgeben will die Aufgabe.
- Der Hauptschiedsrichter oder zuständige Delegierte bestätigt die Aufgabe durch seine Unterschrift.
- Der Spielbericht wird ausgefüllt (Erklärung unter "Remarks").

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

8.2 Ball Mark Protocol

Dieses Protokoll erlaubt eine einfache und standardisierte Abwicklung des **Ball Mark Protocols**.



Neu seit 2023: Teams können maximal bis zu 5 Sekunden nach Ende eines Ballwechsels eine In/Out Entscheidung challengen. Dazu zeigt einer der Spieler ein "C" zum 1. Schiedsrichter und zeigt dann auf die Linie. Diese Challenge ist nach einem durchgeführten Seitenwechseln nicht möglich.

Maximal zwei nicht-erfolgreiche Challenges pro Team pro Satz.

Wenn eine Challenge nicht zielführend sein kann, bspw. weil der Ball die Linie berührt hat bevor er im Out gelandet ist, wird die Challenge abgelehnt. Im Falle einer illegalen Challenge (z.B. nach den 5 Sekunden oder nach einem durchgeführten Seitenwechsel), lehnt der Schiedsrichter die Challenge, durch das Zeigen eines "X" mit den Zeigefingern, ab.

Ablauf

- Er verlässt seinen Schiedsrichterstuhl und begibt sich direkt zum entsprechenden Ort. Falls vorhanden, begibt sich der zuständige Linienrichter ebenfalls dorthin.
- Spieler dürfen auf keinen Fall am Ball Mark Protocol teilnehmen!

- Der erste Schiedsrichter holt sich alle Informationen die er benötigt: ein genauer Blick auf den Abdruck des Balls und, falls möglich, eine Erklärung des Linienrichters.
- Beim Zeigen auf den Abdruck soll nicht mit dem Finger gezeigt werden, sondern mit der offenen Hand, um Missverständnisse ("In") zu vermeiden. Der Abdruck sollte keinesfalls berührt werden.
- Ohne eine Entscheidung vorwegzunehmen (Geste, Mimik), begibt sich der erste Schiedsrichter wieder auf seinen Schiedsrichterstuhl.
- Er zeigt die Seite des Teams, das als nächstes serviert, sowie den Fehler (In oder Out).
- Gegebenenfalls spricht er eine Sanktion gegen ein Team, das sich unerlaubterweise dem Ball Mark Protocol genähert hat, aus.

Anmerkungen

- Der zweite Schiedsrichter achtet darauf, dass das Team von der gegnerischen Spielfeldhälfte nicht auf die Seite des Ball Mark Protocols kommen. Sollten sie dies doch tun, sind sie mit einer Sanktion zu bestrafen.
- Nach der Entscheidung, muss sich der zweite Schiedsrichter vergewissern, dass der Schreiber die Entscheidung richtig eingetragen hat.
- Die Entscheidung des ersten Schiedsrichters ist endgültig. Es sind keine Diskussionen bezüglich der Entscheidung zu gestatten.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

8.3 Medical Assistance Protocols

Bei **Verletzung oder Erkrankung eines Spielers** gibt es zwei unterschiedliche Möglichkeiten: das **Medical Time Out (MTO)** und die **Recovery Interruption (RIT)**. Die Anwendung dieser Protokolle gewährleistet eine regelgerechtes Vorgehen der Offiziellen.

Medical Time Out (MTO)

Ein Medical Time Out gibt es **nur bei blutigen Verletzungen**, dabei ist eine Behandlung jederzeit möglich, auch mehrfach bei einem Spieler während eines Matches. Das Team ist vor einem MTO nicht gezwungen ihr Team-Time-Out zu nehmen.

Sollte die blutige Verletzung schnell versorgt werden können, z.B. durch das Anbringen eines Tapes oder Pflasters, muss es nicht zwingend zu einem MTO kommen.



Anmerkung

Verletzungen die Bluten sind aus hygienischen und Sicherheitsgründen **sofort zu behandeln**. Alle Bälle müssen danach auf Blutspritzer untersucht werden. Sollten Bälle Spuren von Blut aufweisen, so sind sie unverzüglich auszutauschen. Gleiches gilt auch für anderes Equipment.

Recovery Interruption (RIT)

Es gibt drei Möglichkeiten, bei dem eine Recovery Interruption gewährt werden kann:

Verletzung oder Erkrankung ohne Blut

Wenn die blutlose Verletzung oder Erkrankung sofort behandelt und der Spieler gleich weiterspielen kann, kann dies direkt auf dem Feld passieren. Sollte dies nicht ausreichen, muss das Team zuerst sein Team-Time-Out nehmen. Falls diese Zeit nicht ausreicht, wird die Recovery Interruption von maximal 5 Minuten vom 1. Schiedsrichter gewährt. Das Team muss vor einem RIT sein Team-Time-Out nehmen.

Extreme Witterung

Wenn es zu einer wetterbedingten Beeinträchtigung kommt, die einem Spieler das Weiterspielen unmöglich macht, muss das Team zuerst sein Team-Time-Out nehmen. Sollte dies für die Wiederherstellung des Spielers nicht ausreichen, kann eine Recovery Interruption von maximal 5 Minuten vom 1. Schiedsrichter gewährt werden.

Toilettennutzung

Spieler können jederzeit auf die Toilette gehen, solange sie den Ablauf des Spiels damit nicht verzögern (z.B. in einer Satzpause). Andernfalls muss eine Recovery Interruption für den Toilettengang beantragt und vom 1. Schiedsrichter gewährt werden. Sollte die Zeit der normalen Unterbrechung (z.B. Satzpause) für die Toilettennutzung nicht ausreichen, startet das RIT mit dem Ende der Unterbrechung.



Wichtig

Es gibt nur ein RIT, egal welche der drei Möglichkeiten, pro Spieler pro Spiel.

Ablauf RIT

Zum Zeitpunkt der Verletzung

- Sobald sich ein Spieler verletzt, muss sich der zweite Schiedsrichter direkt zu diesem begeben um die Art der Verletzung zu eruieren.
- Er muss sich wie folgt erkundigen:
 - *"Kannst du das Spiel fortsetzen oder benötigst du medizinische Hilfe?" / "Are you okay or do you need medical assistance?"*
- Wenn der Spieler nicht direkt versorgt werden und weiterspielen kann, bitte der 2. Schiedsrichter den 1. Schiedsrichter zu sich
- In diesem Moment zeigt der 1. Schiedsrichter "5" (Minuten), für den Beginn des RIT
- Der Spieler hat nun Zeit medizinische Hilfe zu erhalten (oder sich selbst zu versorgen)
- Der 1. Schiedsrichter prüft, dass der Sachverhalt im Spielbericht, analog oder digital, erfasst wird
- Danach begibt sich der 1. Schiedsrichter zum verletzten Spieler und überwacht die Versorgung
- Die Schiedsrichter geben Auskunft, wie viel Zeit des RIT bereits verstrichen ist
- Die Spieler dürfen sich am Court einspielen

Eintragungen am Spielbericht

Im Falle der Gewährung eines RIT sind am Spielbericht der Spielsand (Punkte und Satz), Team A/B, der Name des Spielers, seine Nummer und der Grund des RIT zu notieren.



Beispiel

2. Satz, 15:17 Team B Spieler #1 (Huber) wird ein RIT gewährt. Grund: Finger überdehnt.

3. Satz, 26:26 Team A Spieler #1 (Baumann) wird ein RIT gewährt. Grund: WC.

1. Satz, 21:21 Team A Spieler #2 (Meyer) wird ein MTO gewährt. Grund: Cut über dem Auge.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/1/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

8.4 Protest Protocol

Dieses Protokoll beschäftigt sich mit dem **Vorgehen bei einem Protest**. Teams können nur in drei Fällen Protest einlegen:

- Gegen die Auslegung einer Regel (nicht aber eine Tatsachenentscheidung)
- Schreiberfehler
- Äußere Umstände (Licht, Sand, Temperature,...)

Protokoll besteht aus zwei Ebenen (Levels).



In Österreich ist ein Protest nur gegen äußere Umstände zulässig!

Vor Gewährung eines Protests

Vor einem Protest muss der Schiedsrichter folgende Schritte setzen:

- Ausführliche und verständliche Erläuterung der Regel und deren Anwendung gegenüber dem Kapitän.
- Wiederholung der Handzeichen, falls notwendig.
- Feststellung, ob die Möglichkeit eines Protests besteht.
- Sicherstellung, dass der Kapitän tatsächlich einen Protest einbringen will.

Level 1

Ein **Level-1-Protest** wird direkt am Court vom Hauptschiedsrichter bearbeitet.

- Antrag auf einen formellen Protest (Level 1).
- Entscheidung, ob das Protestprotokoll zur Anwendung kommen kann.
- Einholen aller, für den Protest relevanten, Informationen.
- Bekanntgabe der Entscheidung über den Protest durch den Hauptschiedsrichter.
- Bekanntgabe der Entscheidung gegenüber dem Schreiber; Eintrag auf dem Spielbericht.
- Weiterführen des Spiels.

Level 2

Eine **Level-2-Protest** kommt zur Anwendung, wenn ein Level-1-Protest nicht durchführbar (kein Hauptschiedsrichter anwesend) oder abgelehnt war oder ein Level-1-Protest gestattet aber dann vom gegnerischen Team ein Protest gegen diese Entscheidung eingebracht wurde. Zusätzlich wird ein Level-2-Protest angewandt, wenn die Situation gegen die protestiert wird sich nach dem Ende des Spiels ereignet hat.

- Aufnahme und Eintragung eines Level-1-Protests.
- Eintragung des Antrags auf einen Level-2-Protest am Spielbericht.
- Die weitere Bearbeitung und Entscheidung erfolgt durch den Verband.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

9 Handzeichen

Inhalt folgt.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

10 Myth Busters

Touch oder nicht? Wiederholung!

Wenn ein Ball im Out landet und die Schiedsrichter sich nicht sicher sind, ob der Ball von einem Block- oder Verteidigungsspieler berührt wurde, so ist der Ball "Out" zu geben, da ein Fehler (Touch) nicht eindeutig erkennbar war.

Schiedsrichter dürfen nur Fehler ahnden, die sie auch sehen. Wiederholung sollte man nur geben, wenn zwei Fehler gleichzeitig begangen wurden oder vom Schiedsgericht keine Entscheidung möglich ist.

Technische Beurteilung: Die Rotation ist entscheidend

Oft wird die Rotation des Balls mit einem technisch-unsauberen oberen Zuspiel gleichgesetzt. Dies ist nicht zwingend der Fall. Entscheidend ist, ob der Ball die Hände gleichzeitig berührt oder nicht.

Darf eine Annahme oder Verteidigung gepritscht werden?

Grundsätzlich dürfen sowohl eine Annahme wie auch eine Verteidigung gepritscht werden. Es muss hier allerdings folgendes unterschieden werden:

Eine Annahme oder die Verteidigung eines nicht hart geschlagenen Balls darf gepritscht werden, allerdings muss die Berührung kurz und gleichzeitig sein.

Bei einem hart geschlagener Ball der gepritscht wird, kann die Dauer der Berührung geringfügig länger als bei einem nicht hart geschlagenen Ball und doppelt sein.

Die Hände müssen bei einer Verteidigung verbunden sein

Oft wird reklamiert, dass beispielsweise bei einer Verteidigung mit beiden Fäusten eine Doppelberührung abzupfeifen wäre, da der Ball die beiden Fäuste nicht gleichzeitig berührt hat. Die Gleichzeitigkeit der Berührungen bei einem ersten Ball ist jedoch nur beim Pritschen ausschlaggebend.



9.2.3 The ball may touch various parts of the body, provided that the contacts take place simultaneously.

Exceptions:

9.2.3.1 at blocking, consecutive contacts may be made by one or more players, provided that they occur during one action; 9.2.3.2 at the first hit of the team, unless it is played overhand using fingers, the ball may contact various parts of the body consecutively, provided that the contacts occur during one action.

Die zweite Berührung darf doppelt gespielt sein, wenn es in einer Bewegung ist

Der Satz "Der Ball darf doppelt berührt werden, so lange es in einer Bewegung passiert" stimmt, dies gilt aber nur bei einer ersten Berührung (Annahme, Verteidigung, Ball vom eigenen Block, Ball vom gegnerischen Block).



Gesetz

9.2.3 The ball may touch various parts of the body, provided that the contacts take place simultaneously.

Exceptions: (...)

9.2.3.2 **at the first hit of the team**, unless it is played overhand using fingers, the ball may contact various parts of the body consecutively, provided that the contacts occur during one action.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/V0-yg-wwJF0>

 **Med. 11:** Verbotene Doppelberührung (zweiter Kontakt)

Der Spieler (Blau) spielt den Ball mit zuerst mit der Hand, dann mit der Brust. Da es die zweite Teamberührung ist, ist dies als Doppelberührung abzupeifen.

Man darf dem Ball beim Blocken keine Richtung mitgeben

Entscheidend ist, dass der Ball beim Blocken nicht gefangen und geworfen wird, dies wäre als "gehoben" abzupeifen. Das Umlenken des Balls, wenn dies mit einer kurzen Berührung passiert, ist kein Fehler.

Ball unter dem Netz

Ein Ball darf so lange unter dem Netz von der Seite des Gegners zurück gespielt werden, so lange er noch teilweise unter dem Netz ist. Wenn der Ball vollständig auf der Seite des Gegners ist, so ist er Out. Ob ein Gegner den Ball dann fängt oder zu Boden fallen lässt ist nicht entscheidend, da der Fehler bereits vorher passiert ist.



Gesetz

8.4.5 The ball is "out" when it: (...) crosses completely the lower space under the net.

Es ist Übertritt/Behinderung, wenn ein Spieler seinen Gegenspieler unter dem Netz berührt

Die Berührung eines Gegenspielers unter dem Netz ist nur dann ein Fehler, wenn er dadurch am Spielen des Balls be- oder gehindert wird.



Casebook 5.5.1

(...) Interference by the attacker is a fault if the player is not able to continue playing the next ball. So much depends on where the ball is and who is attempting to play it.

 An dieser Stelle befindet sich online ein YouTube-Video.

<https://youtu.be/Z-HskyaMzb8>

 **Med. 12:** Kein Übertritt/Keine Behinderung

Zwar berührt der Angreifer den Blockspieler unter dem Netz in dessen Spielraum, da er aber keine Chance hat den Ball zu spielen, wird hier kein Übertritt/keine Behinderung gepfiffen.

Der Schiedsrichter ist gegen mich/mein Team

Teams sind oft unzufrieden, wenn es technischen Entscheidungen gegen sie gibt. Sehr schnell fühlt man sich benachteiligt und glaubt, dass die Schiedsrichter das eigene Team absichtlich benachteiligen. Auch bei knappen In-Out Entscheidungen kann jeder Schiedsrichter nur sein Bestes geben und eine Entscheidung entsprechend seiner Wahrnehmung treffen.

Derek Thompson hat diese Thematik in einem Blog sehr gut kommentiert: Wenn du drei Entscheidungen gegen dich hast, das gegnerische Team keine gegen sich, dann solltest du Folgendes bedenken:

- Wahrscheinlich weiß ich das gar nicht, ich zähle nicht mit.
- "Fair" bedeutet nicht, dass beide Teams gleich oft Entscheidungen gegen sich haben.
- Dein Team muss wahrscheinlich sein Spiel adaptieren.

Übersetzung von [What People Don't Get About My Job \(Derek Thompson\)](#) .

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

11 Players' Corner

Der Players' Corner versteht sich als **Zusammenfassung** der wichtigsten organisatorischen Belange für Teilnehmer an Beachvolleyball-Bewerben. Alle Angaben beziehen sich, wenn nicht anders angegeben, auf Turniere in Österreich.

Er ersetzt keinesfalls das Lesen der Ausschreibung und Spielregeln! ([Download Bereich des ÖVV - Bereich Beachvolleyball](#))

Bekleidung

Bei allen österreichischen Turnieren treten die Mannschaften jeweils in einheitlicher Kleidung an. Dies betrifft sowohl Farbe wie auch Stil.

Für **Herren** gilt, dass sie dann mit freiem Oberkörper spielen dürfen, wenn der Veranstalter keine Shirts zur Verfügung stellt, dann aber einheitlich. Herren müssen in kurzen Hosen und ärmellosen Shirts spielen.

Damen können in Bikini-Hosen oder kurzen Hosen spielen. Dazu können sie Tops oder Shirts mit oder ohne Ärmel tragen.

Forearm-Sleeves müssen der Hauptfarbe der Hose entsprechen und, falls beide Spieler Sleeves tragen, einheitlich sein. Sichtbare Teile von Unterbekleidung müssen einer Farbe des Shirts/der Hose entsprechen oder in neutraler Farbe sein.

Bei kaltem Wetter dürfen, nach Hauptschiedsrichterentscheid, beide Spieler lang- oder kurzärmelige Shirts sowie lange Hosen tragen, welche in Farbe und Stil einheitlich sind. Bei Temperaturen unter 15°C dürfen die Spieler lange Kleidung unter den Shirts tragen.

Pausen zwischen Spielen

Die **Pause zwischen zwei Spielen desselben Teams**, egal ob dieses gespielt oder ein Spiel geleitet hat, beträgt auf Wunsch des Teams 20 Minuten. Zwischen Halbfinale und Spiel um Platz 3 kann diese Pause 30 Minuten betragen. Andernfalls kann das folgende Spiel frühestens 5 Minuten nach Ende des vorangegangenen Spiels beginnen.

Kapitän

Nur der Kapitän eines Teams **darf die Schiedsrichter** während des Spiels aus folgenden Gründen **ansprechen**:

- Er darf um die **Auslegung der Regeln** bitten.
- Er darf den **Antrag** stellen die **Spielerkleidung zu wechseln**, den **Aufschlagspieler bestätigen** zu lassen, das **Equipment überprüfen** zu lassen oder die **Linien neu ausrichten** zu lassen.
- Er darf eine **Auszeit beantragen**.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

12 Feedback

Bitte nutze das [Feedbackformular](#) um Rückmeldungen, Verbesserungs- oder Korrekturvorschläge einzubringen.

Lizenz

Texte und Bilder veröffentlicht unter:

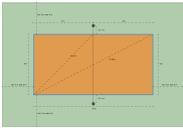
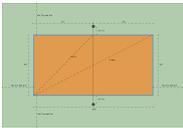
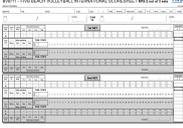
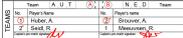
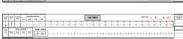
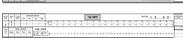
<https://i.creativecommons.org/l/by-nc-sa/4.0/88x31.png>

Videos veröffentlicht unter:

<https://licensebuttons.net/l/by-nc-nd/3.0/88x31.png>

I Literaturverzeichnis

II Abbildungsverzeichnis

	Abb. 1: Spielfläche und relevante Abmessungen.....	13
	Abb. 2: Spielfläche und relevante Abmessungen.....	15
	Abb. 3: Erster Schiedsrichter.....	16
	Abb. 4: Zweiter Schiedsrichter.....	19
	Abb. 5: Spielbericht - Vorderseite.....	23
	Abb. 6: Spielbericht - Rückseite.....	23
	Abb. 7: Eintragen der allgemeinen Informationen des Spiels.....	24
	Abb. 8: Teams.....	25
	Abb. 9: Approval.....	25
	Abb. 10: Nach der Auslosung - Gewinner des Münzwurfs.....	26
	Abb. 11: Nach der Auslosung - Teams.....	26
	Abb. 12: Nach der Auslosung - Allgemeine Spielinformationen.....	27
	Abb. 13: Nach der Auslosung - Satz 1.....	27
	Abb. 14: Tatsächliche Beginnzeit wird eingetragen und der erste Servicespieler markiert. ..	28
	Abb. 15: Stand 0 : 1.....	28
	Abb. 16: Stand 1 : 4.....	28
	Abb. 17: Stand 1 : 5.....	29
	Abb. 18: Seitenwechsel beim Stand von 1 : 6.....	29
	Abb. 19: Stand 2 : 6.....	29
	Abb. 20: Stand 2 : 7.....	29

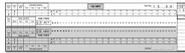


Abb. 21: Stand 3 : 7.....30

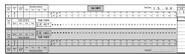


Abb. 22: Stand 4 : 8.....30

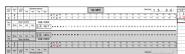


Abb. 23: Seitenwechsel wurde bereits durchgeführt, Stand 5 : 10..... 30

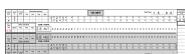


Abb. 24: Team A nimmt ein Time-Out..... 30

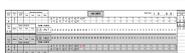


Abb. 25: Team B erzielt den 21. Punkt.....31



Abb. 26: Endzeit, Endstände, Durchstreichen von Punkten.....31



Abb. 27: Ende erster Satz..... 31



Abb. 28: Gelbe Karte für Spieler 2 von Team A..... 32

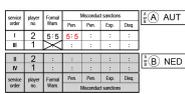


Abb. 29: Rote Karte für Spieler 2 von Team A..... 32



Abb. 30: Der Punkt der Team B wegen der roten Karte gutgeschrieben wird muss eingekreist werden.....32



Abb. 31: Rote Karte für Team B.....33



Abb. 32: Zweite rote Karte für Spieler 1 von Team A..... 33

Time Out	Delay sanctions			
	Warn.	Pen.	Pen.	Pen.
:	2:3	2:3	13:13	:
:	10:10	:	:	:
Time Out	Warn.	Pen.	Pen.	Pen.
	Delay sanctions			

Abb. 33: Sanktionen für Verzögerung(en)..... 34



Abb. 34: Abgeschlossener Spielbericht..... 34

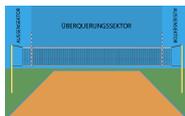


Abb. 35: Aufteilung in Außensektoren, Überquerungssektor und den Sektor unterhalb des Netzes.....38

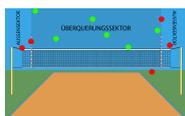


Abb. 36: Bälle durch den Überquerungssektor.....38

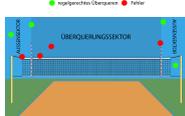


Abb. 37: Bälle durch den Außensektor..... 39



Abb. 38: Reichen über das Netz..... 43



Abb. 39: Reichen über das Netz..... 43

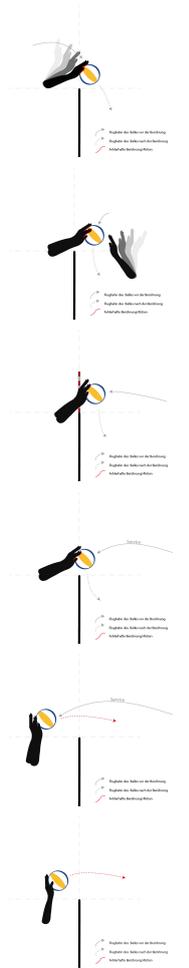


Abb. 40: Reichen über das Netz..... 44

Abb. 41: Reichen über das Netz..... 45

Abb. 42: Blockfehler.....47

Abb. 43: Blockfehler.....47

Abb. 44: Angriffsfehler.....49

Abb. 45: Angriffsfehler.....49



Abb. 46: Joust..... 51

DISZIPLIN	DISZIPLINEN	DISZIPLINEN	SANKTIONEN	EXEMPLE	DISZIPLINEN
EQUUS	EQUUS	Hand	Hand	Hand	Hand
		Hand	Hand	Hand	Hand
EQUUS	EQUUS	Hand	Hand	Hand	Hand
		Hand	Hand	Hand	Hand
EQUUS	EQUUS	Hand	Hand	Hand	Hand
		Hand	Hand	Hand	Hand
EQUUS	EQUUS	Hand	Hand	Hand	Hand
		Hand	Hand	Hand	Hand

Abb. 47: Sanktionsskala..... 54

III Medienverzeichnis

Med. 1: Regelkonformes Pritschen über das Netz.....	36
Med. 2: Verteidigung mit offenen Händen.....	37
Med. 3: Verteidigung eines harten Angriffsschlag.....	37
Med. 4: Rückholaktion.....	40
Med. 5: Spieler berührt beim Block das Netz.....	41
Med. 6: Spieler berührt beim Block die Antenne.....	41
Med. 7: Reichen über das Netz - Angreifer.....	45
Med. 8: Reichen über das Netz - Blockspieler.....	46
Med. 9: Joust (Out).....	52
Med. 10: Mögliche Delay-Situation.....	53
Med. 11: Verbotene Doppelberührung (zweiter Kontakt).....	65
Med. 12: Kein Übertritt/Keine Behinderung.....	66