

Beachvolleyball-Regeln

Feldgröße: 8 x 16 m, keine Mittellinie

Netzhöhe: Männer 2,43 m, Frauen 2,24 m

Spielerzahl: 2M gegen 2M, 2W gegen 2W;
im Freizeit-Beachvolleyball auch 4 : 4 und Mixed

Spieldauer: 1 Spiel besteht aus mehreren Sätzen. Jeder Satz wird bis 21 Punkte gespielt, der Entscheidungssatz bis 15 Punkte. Ein Satz muss mit einem Vorsprung von 2 Punkten gewonnen werden. Jeder Fehler einer Mannschaft zählt als Punkt für die andere (Rallye-Point-Zählweise) auch ohne Angaberecht. Bei Turnieren und im Freizeitbereich kann auf Zeit oder bis zu anderen Punkteständen gespielt werden.

Seitenwechsel: nach jeweils 7 Punkten (Spielzügen), im Entscheidungssatz nach jeweils 5 Punkten. Ein Spielzug beginnt mit der Angabe und endet mit Fehler oder Ballverlust). 1.Wechsel also z.B. bei 7:0, 6:1, 5:2 oder 4:3.

Spielbereich: Der Ball kann innerhalb und außerhalb des Feldes gespielt werden, so lange er nicht den Boden berührt hat oder ein anderer Fehler gemacht wird. Es gibt keine Mittel-Linie. Das Eindringen in den gegnerischen Spielraum ist kein Fehler, so lange das Spiel des Gegners dadurch nicht gestört wird.

Angabe: Die Angabe erfolgt hinter der Grundlinie (hintere Feldbegrenzung). Erhält eine Mannschaft das Angaberecht neu (gewinnt einen Spielzug, in dem sie nicht die Angabe hatte), dann erhält sie einen Punkt und die Angabe wechselt in vorher festgelegter Reihenfolge zum nächsten Spieler (Rotation). Obwohl die Angabe wechselt, können die Spieler im Feld beliebig stehen. Es gibt keine Aufstellungsregeln.

Anzahl der Ballkontakte: Der Ball darf 3mal gespielt werden und muss mit der dritten Ballberührung über das Netz gespielt werden. Ein Block zählt als 1. Ballberührung. Nur nach einem Block darf der Ball vom selben Spieler sofort noch einmal gespielt werden. In allen anderen Fällen darf der Ball nur einmal gespielt werden, bevor ein anderer Spieler den Ball spielen muss.

Ausführung der Schläge (Ballkontakte): Der Ball darf nicht im oberen Zuspiel ("gepritscht") angenommen werden. Eine Angabe darf nicht oberhalb der Netzhöhe angenommen oder geblockt werden.

Der Ball darf nur über das Netz gepritscht werden, wenn der Ball dabei exakt senkrecht zur Schulterachse gespielt wird (da eine so saubere Ausführung in der Regel nicht gelingt, sollte der Ball überhaupt nicht über das Netz gepritscht werden). Pritschen im eigenen Feld als Zuspiel (zum "Stellen") ist erlaubt.

Beim einhändigen Spiel darf der Ball nicht geführt werden. Auch beim Spiel über das Netz muss der Ball deutlich erkennbar geschlagen werden (darf nicht

abprallen); Lobs und Finten (Spiel mit offener Hand) sind nicht erlaubt.

Netzberührung: Jede Netzberührung eines Spielers ist nicht erlaubt (ein versehentliches Berühren ohne Spielhandlung/ohne Einfluss auf das Spiel kann geduldet werden). Der Ball darf das Netz berühren.

Fairness: Stören des Gegners ist nicht erlaubt. Das Spiel zu verzögern ist nicht erlaubt. Die nächste Angabe darf erst dann gemacht werden, wenn der Gegner bereit ist. Besteht irgendeine Meinungsverschiedenheit oder Unsicherheit über einen Fehler, wird der Spielzug wiederholt.

Angabetechniken: Jump Serve: Sprungangabe
Float Serve: Flatterangabe (kein Andrehen des Balles)
Skyball: Hohe Angabe, die für den Gegner aus der Sonne kommt und deshalb schlecht einzuschätzen ist
Topspin Serve: Nach vorne angedrehter Ball

Annahme/Abwehr: Dig: Abwehrbagger
Beach Dig: Über dem Kopf Hände mit geschlossenen Fingern zusammenlegen (Handflächen nach vorne)
Gator Dig (Alligator Dig): Hände berühren sich an den Handgelenken; dabei eine Handfläche waagrecht, die andere Handfläche senkrecht
Tomahawk: Über dem Kopf die Hände muschelförmig aneinander legen oder die Fäuste aneinander legen
Chicken Wing: Abwehr mit Schulter/Oberarm (angewinkelter Arm)
Knuckler: ähnl. wie Angriff "Poke", jedoch als Abwehr

Zuspiel: Set: Zuspiel; Bump Set: Zuspielbagger
Pritschen: Oberes Zuspiel (beidarmig über Kopf, entweder mit den Fingern geradlinig ausgeführte Stoßbewegung oder mit zurückzeigenden Fingern und Daumen aus dem Handgelenk gespielter Ball)

Angriff:
Line: Geradeaus geschlagen, entlang der Seitenlinie
Cross: Ball diagonal zur gegenüberliegenden Ecke
Cut (Cut Shot): Scharf kurz hinter das Netz gesp. Ball
Drive: Oft mit Topspin (Ball dreht vorwärts) einhändig weich geschlagener Ball (Hand schiebt sich über den Ball)
Poke (Poke Shot): Mit den Flächen zwischen Finger-Mittelgelenken und Finger-Endgelenken geschlagener oder gestoßener Ball
Spike (Spike Shot): Scharf geschlagener Ball

Taktikzeichen: (verdeckt hinter d. Rücken gezeigt)
gestreckter Finger: auf dieser Seite blockt der Spieler Line-Schläge
zwei gestreckte Finger: auf dieser Seite blockt der Spieler Diagonalschläge
Der Rückraum-Spieler muss seine Position und Spieltaktik anpassen!

Bei der Angabe zeigen bewegte Finger, wohin die Angabe gehen soll.

