

Sandsturm-Turnier vom 24. Juni 2006 - Beachvolleyball

Spielleitung

Raffael Gavin, 078 740 55 73
Sara Frigg, 079 247 85 35

An die Captains

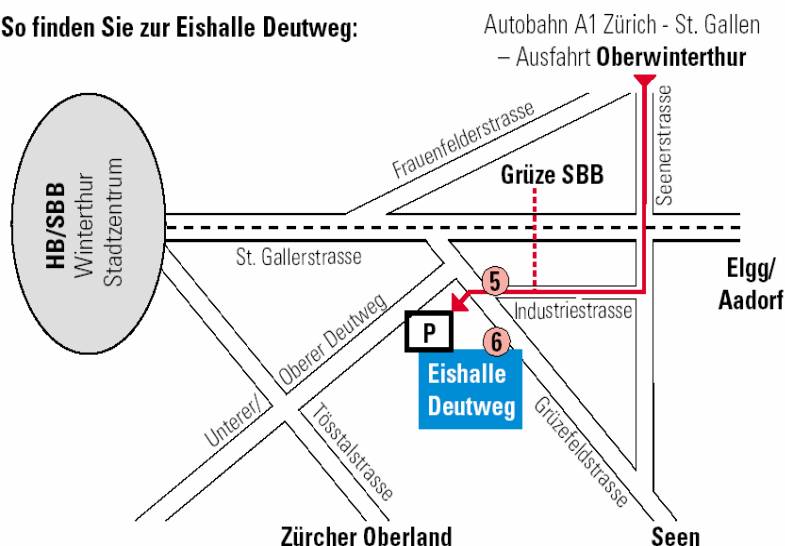
Die Turniergebühren sind ca. 30min vor dem ersten Spiel auf dem Festzeltplatz hinter der Eishalle (bar) an Sara Frigg zu bezahlen. Besten Dank.

Wichtige Infos für die Spieler

Bitte vorgängig Informationen betreffend Spielplan etc. einholen.

Situationsplan

So finden Sie zur Eishalle Deutweg:



Bus ab HB Winterthur, Linie 5 und 6, Haltestelle Eishalle Grüze Bahnhof, SBB, S12, zu Fuss 10 Min. ab HB Grüze

Beachvolleyballfeld

Leichtathletik-Anlage Deutweg
Grüzefeldstrasse 30, 8400 Winterthur

Garderoben: Eishalle Deutweg 5 und 6

Turnierregeln

Merkmale und Regeln des Spiels

- Es spielen zwei Mannschaften mit je 4 Spieler gegeneinander, wobei davon mindestens eine Frau pro Mannschaft auf dem Feld spielt
- Ziel des Spiels ist für jedes Team, den Ball regelrecht über das Netz auf den Boden der gegnerischen Spielfeldhälfte zu bringen und zu verhindern, dass er in der eigenen Spielfeldhälfte zu Boden fällt.
- Der Ball wird von einem Aufschlagspieler ins Spiel gebracht. Er führt den Aufschlag aus, indem er den Ball mit der Hand oder dem Arm über das Netz in die gegnerische Spielfeldhälfte schlägt.
- Ein Team hat das Recht, den Ball dreimal zu schlagen, um den Ball in die gegnerische Spielfeldhälfte zurückzuspielen.
- Einem Spieler ist es nicht gestattet, den Ball zweimal hintereinander zu schlagen (ausser er blockt).
- Der Spielzug dauert so lange, bis der Ball den Boden berührt, „aus“ geht oder es einem Team nicht gelingt, ihn ordnungsgemäss zurückzuspielen.
- Ein Spiel dauert zwei Sätze à 9 Minuten. Nach dem ersten Satz wird lediglich die Spielfeldseite gewechselt, aber keine Pause gemacht.
- Es ist kein Time-out erlaubt.
- Das Spielfeld misst 8x8m je Feldseite

Grundregeln - Unterschiede zum Hallenvolleyball

- Es gibt keine Rotations- oder Positionsfehler.
- Der Block zählt als erste Ballberührung, nach der ersten Blockberührung sind also nur noch zwei weitere Berührungen möglich.
- Der zweite Ball muss technisch einwandfrei gespielt werden (wie in der Halle).
- Oberes Zuspiel (Zehnfingerpass) ist nur im rechten Winkel, senkrecht zur Schulterachse erlaubt, ausser wenn der Spieler zum Mitspieler spielen will und der Ball unbeabsichtigter Weise zum Gegner fliegt.
- Finten sind nicht erlaubt. Der Ball darf nicht mit der so genannten offenen Hand übers Netz gespielt werden, sondern nur mit den Fingerknöcheln (poke shot).
- Der erste Ball darf nach einem hart geschlagenen Angriff einen Moment lang mit den Fingern im oberen Zuspiel gehalten werden. Die Aufgabe ist allerdings kein Angriff in diesem Sinn.
- Das Eindringen in den Spielraum, das Spielfeld oder die Freizone des Gegners ist nur dann erlaubt, wenn dieser nicht in seinem Spiel gestört wird. Ein „Übertreten“ mit Gegnerberührung gilt in der Regel als Fehler.
- Tritt während des Spiels eine äussere Beeinträchtigung auf, wird das Spiel unterbrochen und der Spielzug wiederholt.

Spiele des Balles

- Der Ball darf mit jedem Teil des Körpers gespielt werden, Ausnahme Aufschlag.
- Der Ball muss geschlagen werden, er darf nicht gehalten oder geworfen werden. Ausnahme: Zur Verteidigung gegen einen hart geschlagenen Angriffsball. In diesem Fall kann der Ball kurz mit den Fingern im oberen Zuspiel gehalten werden. Dies gilt auch, wenn der Block den Ball wesentlich entschärfen konnte. Ein gutes Entscheidungskriterium, ob es ein harter Schlag war, ist u.a. die Reaktionszeit, die der Abwehrspieler hatte, um den Ball zu spielen.
- Der Ball darf mehrere Körperteile berühren, wenn dies gleichzeitig geschieht.

- Beim ersten Schlag eines Teams darf der Ball nacheinander Kontakt mit verschiedenen Körperteilen haben, vorausgesetzt, diese Kontakte erfolgen in einer Aktion. Ausnahme: Der erste Kontakt erfolgt mit den Fingern im oberen Zuspiel, und es handelt sich nicht um einen harten Schlag des Gegners. (z.B. Aufschlag).

Spielverzögerung

- Überschreitung der 12 Sekunden zwischen den Ballwechseln ohne Erlaubnis, überlange Diskussionen über Schiedsrichterentscheidungen.
- Bei der ersten Verzögerung gibt es eine Verwarnung (gelbe Karte).

Aufschlag

- Die Entscheidungen des Schiedsrichters sind anzuerkennen. Im Zweifelsfall kann um eine Erläuterung gebeten werden.
- Es ist kein Fehler, wenn der Ball beim Aufschlag das Netz berührt und (innerhalb der Antennen) in das gegnerische Feld fliegt.

Schiedsrichter

- Gemäss dem Spielplan von jeder Mannschaft gestellt. Für die Finals werden von der ZHW Schiedsrichter gestellt.

Punktgleichheit

- Bei Punktgleichheit nach den Gruppenspielen gelten folgende Kriterien für die Qualifikation:
1. bessere Punktedifferenz, 2. direkte Begegnung

Viel Spass.