



Beach-Volleyball

[gesprochen: bietsch wolleh-ball]

Sport-Regeln von Special Olympics Deutschland

[gesprochen: speshell olüm-picks]

in Leichter Sprache



Über Special Olympics

Special Olympics [gesprochen: speshell olüm-picks] ist die größte Sport-Organisation für Menschen mit geistiger Behinderung und mehrfacher Behinderung.

Special Olympics gibt es auf der ganzen Welt. Special Olympics bietet in vielen Sportarten Trainings-Angebote und tolle Wettbewerbe.

Alle können mitmachen: Erwachsene, Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderungen.

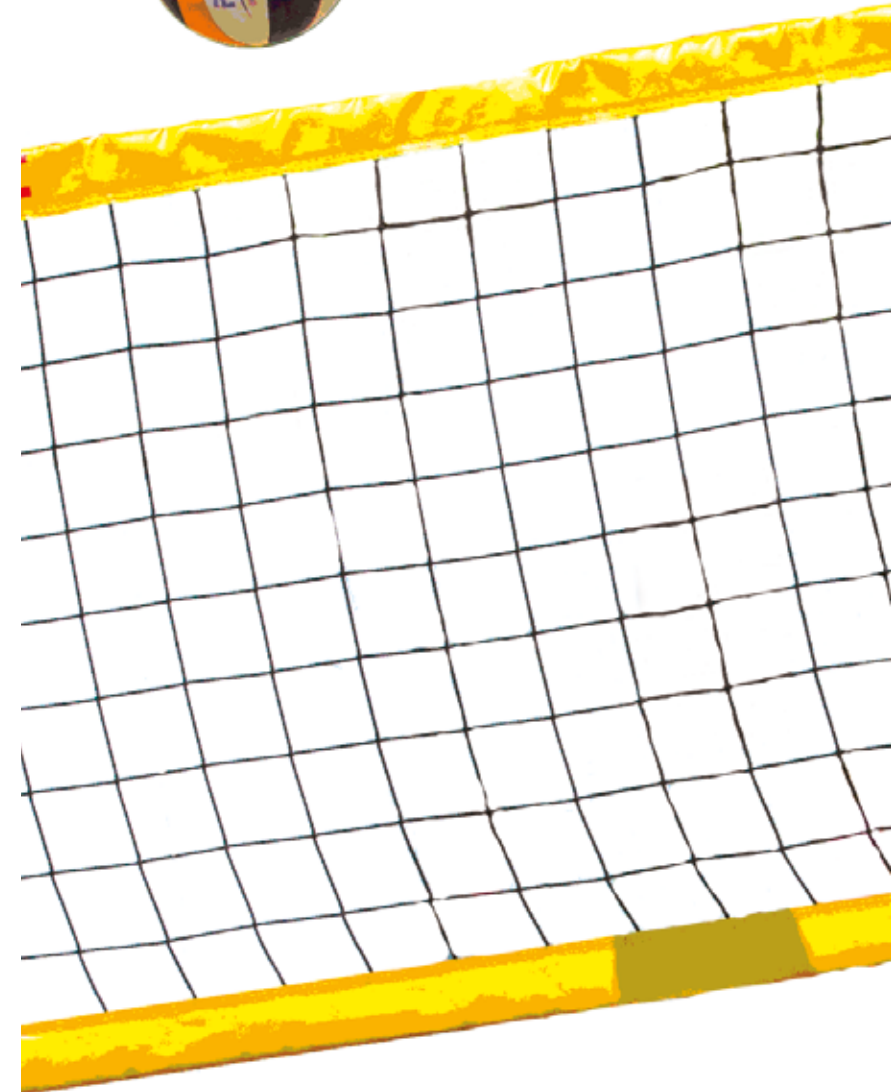
Bei Special Olympics nennt man Sportlerinnen und Sportler

- mit geistiger Behinderung: Athletinnen und Athleten
- ohne geistige Behinderung: Partnerinnen und Partner

Über diese Sport-Regeln

Diese Regeln sind für Wettbewerbe von Special Olympics in der Sportart Beach-Volleyball [gesprochen: bietsch wolleh-ball]. Wer bei den Wettbewerben mitmacht, muss diese Regeln beachten!

Die Regeln von Special Olympics sind angepasst an die Regeln der Internationalen Volleyball Föderation (FIVB).



Inhalt



Die Sportart Beach-Volleyball	Seite 4
Spielfeld und Ausstattung	Seite 6
Mannschaften und Teilnehmer	Seite 10
Sport-Regeln für Beach-Volleyball-Wettbewerbe	Seite 12
Gruppen-Einteilung und Klassifizierung	Seite 13
Spiel-Ablauf und wichtige Begriffe	Seite 14
Start	Seite 14
Punkte-Wertung	Seite 24
Verhalten der Spieler	Seite 26
BVSAT-Tests der Fähigkeiten im Beach-Volleyball	Seite 28

Kontakt | Über dieses Heft

Rückseite

Damit man dieses Heft leichter lesen kann, verwenden wir die Bezeichnungen „Spieler“, „Trainer“, „Athlet“, „Partner“ und andere. Damit sind immer alle Menschen gemeint. Egal, welches Geschlecht sie haben.

4 Die Sportart Beach-Volleyball

Die Sportart entstand in den USA als Freizeit-Sport.

Beach-Volleyball wird am Strand gespielt.

Beach [gesprochen: bietsch] heißt Strand.

So wird gespielt:

2 Mannschaften spielen gegeneinander.

Gespielt wird draußen auf einer Sand-Fläche.

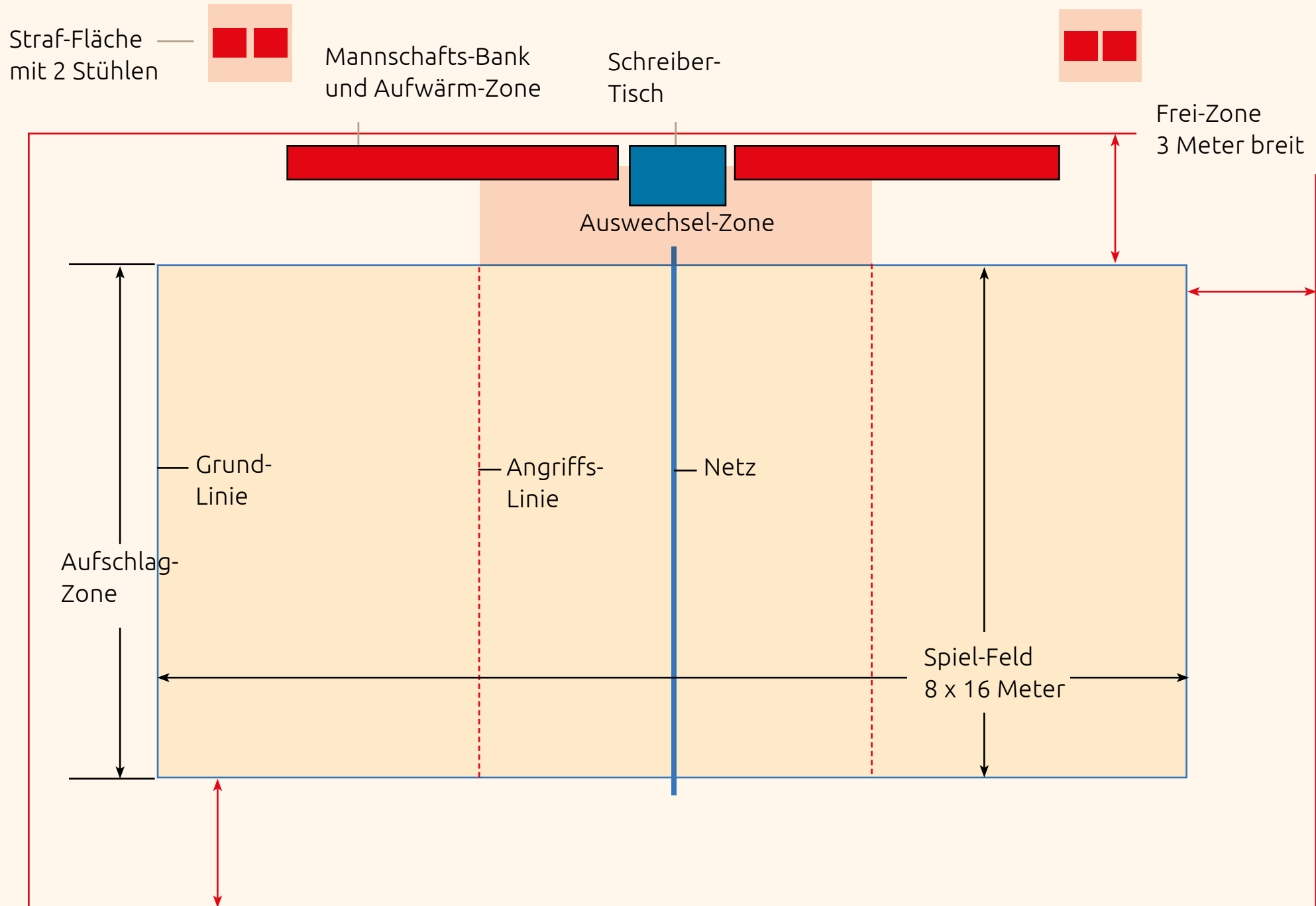
Das Spielfeld wird in der Mitte durch ein Netz geteilt.

Die Spieler einer Mannschaft dürfen den Ball 3 Mal berühren.

Dann muss der Ball über das Netz gespielt werden.

Ein Ball-Wechsel endet dann,

- wenn der Ball zu Boden fällt oder
- wenn eine Mannschaft einen Fehler macht.

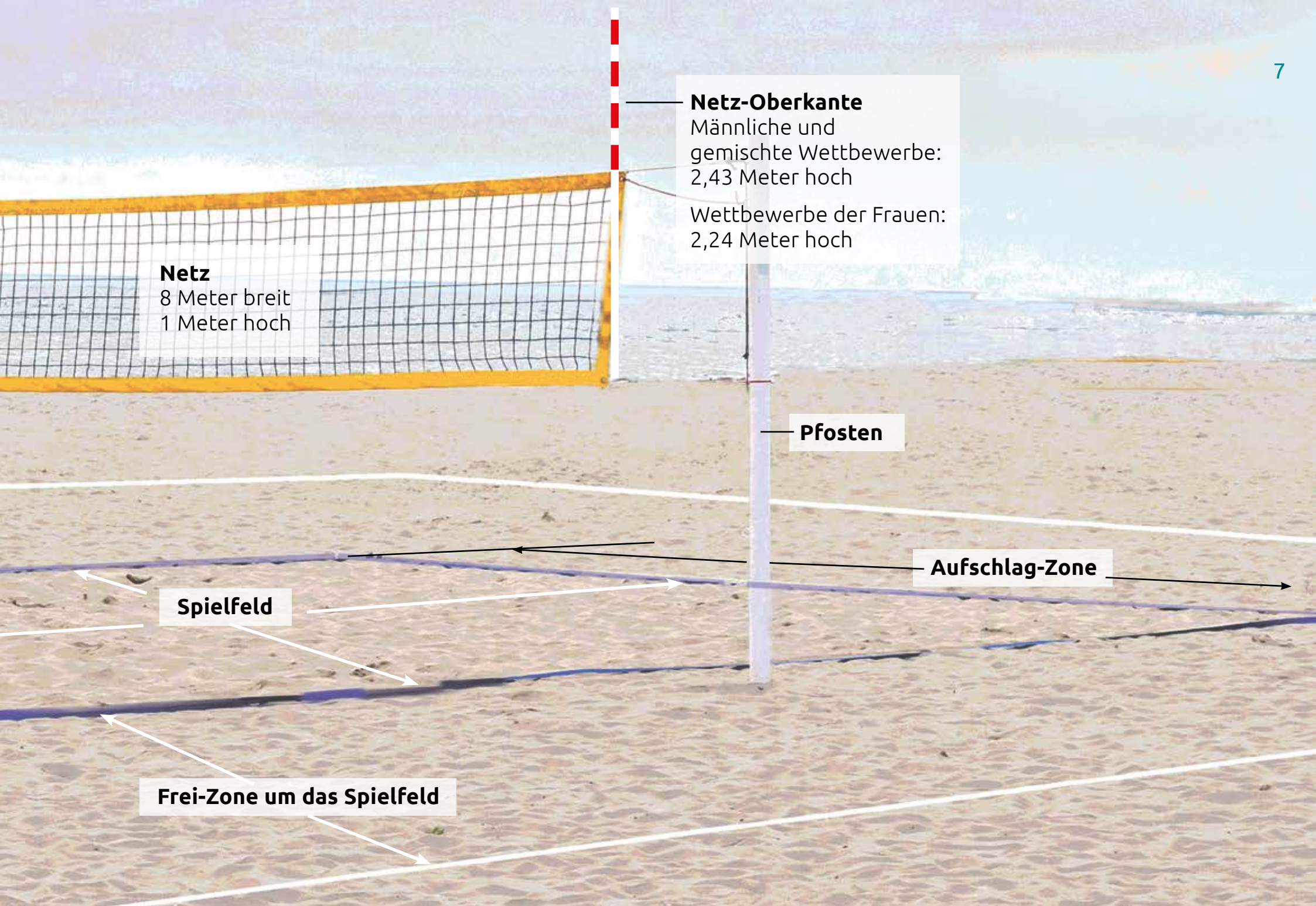


Spielfeld und Ausstattung



Antenne

Auswechsel-Zone

**Netz**

8 Meter breit
1 Meter hoch

Netz-Oberkante

Männliche und
gemischte Wettbewerbe:
2,43 Meter hoch

Wettbewerbe der Frauen:
2,24 Meter hoch

Pfosten**Aufschlag-Zone****Spielfeld****Frei-Zone um das Spielfeld**

8 Bälle

Beach-Volleyball-Spiele können auch bei Regen stattfinden.

Deshalb muss der Ball aus einem Material bestehen, das keine Feuchtigkeit aufnimmt.

Zum Beispiel aus Leder oder Kunstleder.

Innen hat der Ball eine Blase aus Gummi oder Kunststoff.

Farbe des Balls: hell und einfarbig oder Farb-Kombination

Umfang: höchstens 81 Zentimeter

Gewicht: höchstens 226 Gramm

In einem Spiel werden nur gleiche Bälle verwendet.

Die Bälle müssen den Anforderungen des Fach-Verbands entsprechen.



Spieler-Kleidung

Die Spieler tragen kurze Hosen oder Badeanzug. Ein Trikot [gesprochen: trie-koh] oder ein Träger-Shirt sind erlaubt.

Die Spieler dürfen eine Kopfbedeckung tragen. Jeder Spieler trägt an seiner Kleidung gut sichtbar eine Nummer von 1 bis 20.

Gespielt wird barfuß.

Der Schiedsrichter kann Ausnahmen erlauben.

Bei internationalen Wettkämpfen tragen alle Spieler einer Mannschaft gleichfarbige Kleidung. Die Kleidung vom Trainer muss sich von der Kleidung der Mannschaft unterscheiden.

Spieler dürfen keine Gegenstände am Körper tragen, mit denen sie andere verletzen könnten.

Die Spieler dürfen Brillen oder Kontaktlinsen tragen. Für ein Verletzungs-Risiko sind sie selbst verantwortlich.



Mannschaften und Teilnehmer

Bei Special Olympics finden alle Wettbewerbe im Beach-Volleyball als Unifieds Sports® Team-Wettbewerbe statt.

Was bedeutet Unified [gesprochen: juni-feid]?

Athleten mit geistiger Behinderung trainieren zusammen mit Partnern ohne geistige Behinderung.

Sie treten auch gemeinsam in Wettbewerben von Special Olympics an.

Zu einer Mannschaft gehören höchstens 8 Spieler: 4 Spieler und 4 Auswechsel-Spieler.

Bei Internationalen und Nationalen Spielen können auch weniger Spieler zu einer Mannschaft gehören.

Jedes Spiel beginnt mit 4 Spielern: 2 Athleten und 2 Partner.

Die Auswechsel-Spieler sitzen auf der Mannschafts-Bank.

Oder sie können sich ohne Bälle aufwärmen,

- während ein Spiel läuft: in der Aufwärm-Zone.
- während der Auszeiten: in der Frei-Zone hinter ihrem Spielfeld.

Der Spielführer

Während des Spiels und auf dem Spielfeld ist der Mannschaftskapitän der Spielführer.

Wenn der Mannschaftskapitän nicht auf dem Spielfeld ist, wird ein Spieler zum Spielführer bestimmt.

Wenn der Ball sich nicht im Spiel befindet, darf nur der Spielführer mit den Schiedsrichtern sprechen.



Sport-Regeln für Beach-Volleyball-Wettbewerbe



Gruppen-Einteilung und Klassifizierungs-Spiele

Vor den Wettbewerbs-Spielen werden die Mannschaften in Gruppen eingeteilt.

Es geht darum, welche Mannschaften gegeneinander spielen.

Die Gruppen-Einteilung heißt auch: Divisioning [gesprochen: die-wische-ning]

So werden die Gruppen eingeteilt:

1. Der Chef-Trainer gibt vor dem Wettbewerb die Test-Ergebnisse aller Spieler ab.
Das sind die Ergebnisse aus 4 Beach Volleyball-Einstufungstests (BVSAT).
Die BVSAT-Tests werden ab der Seite 28 beschrieben.
2. Der Chef-Trainer kennzeichnet seine 4 besten Spieler in der Spieler-Liste.
3. Aus den BVSAT-Tests wird die gesamte Punkt-Zahl für jede Mannschaft ermittelt.
Mit dieser Punkt-Zahl werden die Mannschaften in Gruppen eingeteilt.
4. Danach werden in den Gruppen Klassifizierungs-Spiele durchgeführt,
entweder als „Pool Play“ [gesprochen: puhl-pläi] oder nach dem Schweizer System.
Die Wettbewerbs-Leitung entscheidet, welche Klassifizierungs-Art durchgeführt wird.

Spiel-Ablauf und wichtige Begriffe

Beim Beach-Volleyball gibt es Sätze und Spiele.

Ein Spiel hat meistens 2 Sätze.

Es werden aber 3 Sätze gespielt, wenn es nach 2 Sätzen Gleich-Stand gibt.

Mehr unter Punkte-Wertung ab der Seite 24.

Start

Start-Aufstellung

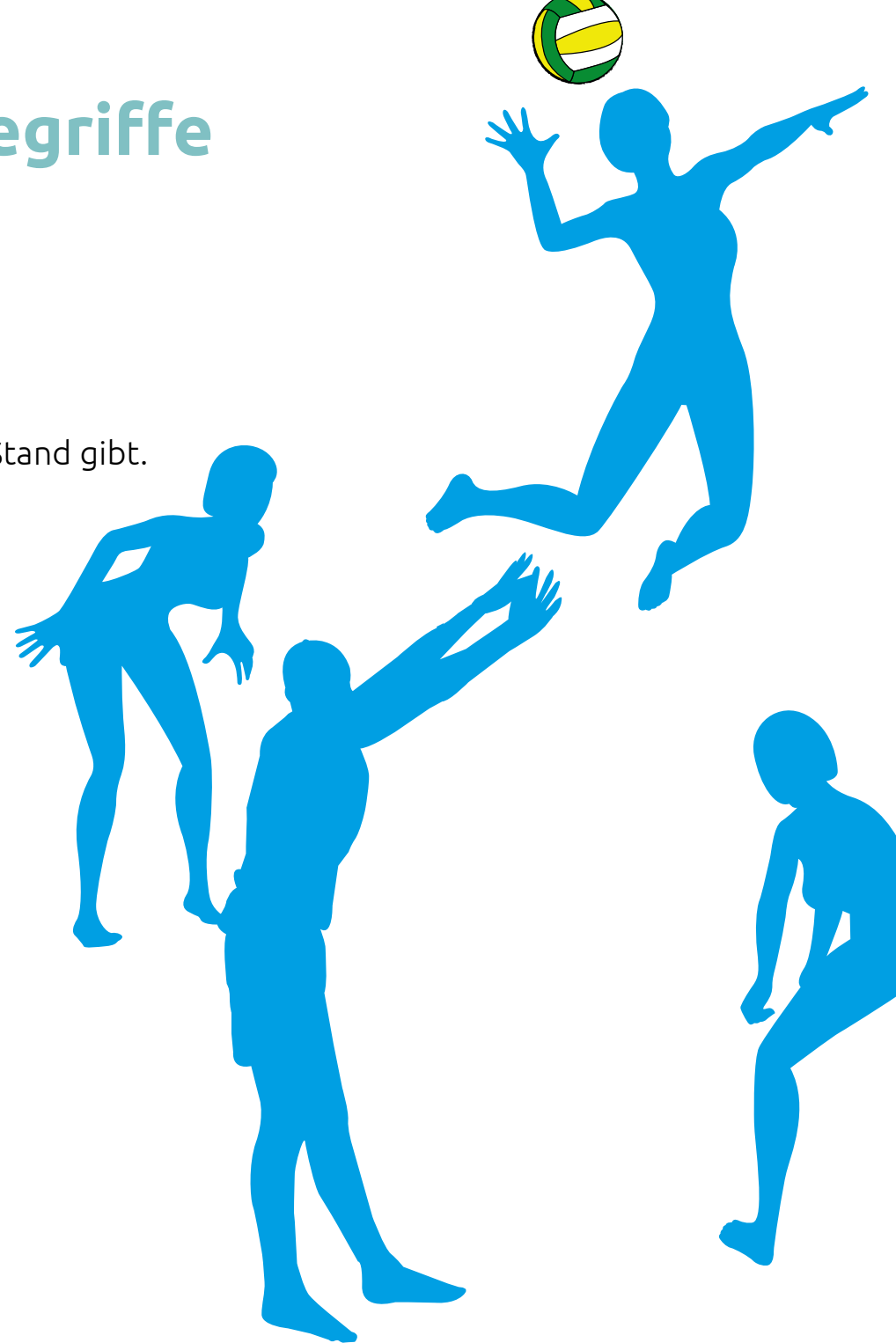
Jede Mannschaft beginnt mit 4 Spielern.

In der Start-Aufstellung hat jeder Spieler eine feste Position in der Mannschaft.

Die Position darf während des Satzes nicht verändert werden.

Ausgehend von der Start-Aufstellung der Mannschaft bewegen sich alle Spieler auf dem Spielfeld im Uhrzeiger-Sinn.

Alle Spieler, die nicht zur Start-Aufstellung gehören, sind für diesen Satz Auswechsel-Spieler.



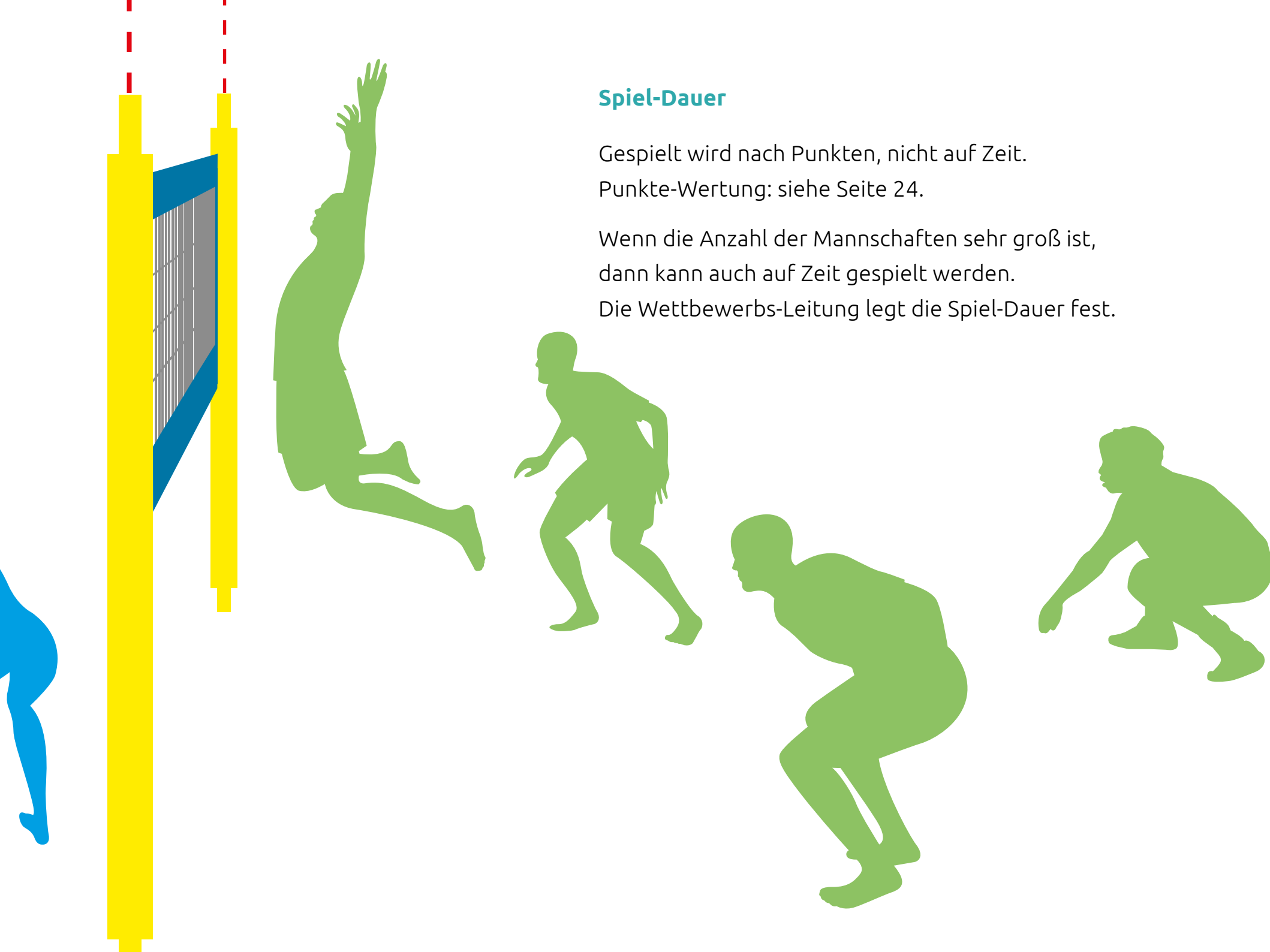
Spiel-Dauer

Gespielt wird nach Punkten, nicht auf Zeit.

Punkte-Wertung: siehe Seite 24.

Wenn die Anzahl der Mannschaften sehr groß ist,
dann kann auch auf Zeit gespielt werden.

Die Wettbewerbs-Leitung legt die Spiel-Dauer fest.



16 Aufschlag



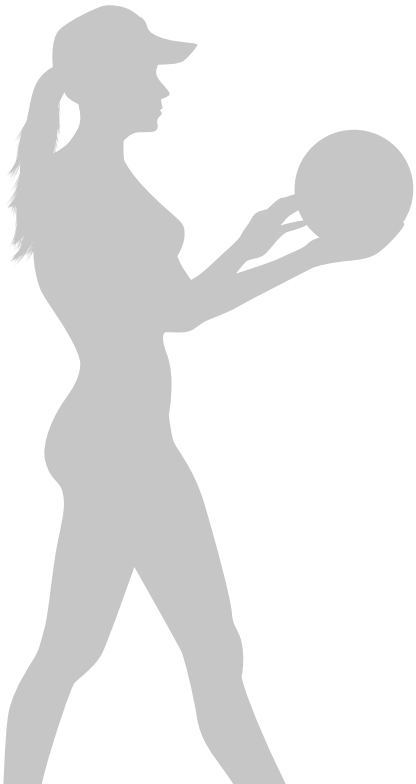
Mit dem Aufschlag wird der Ball ins Spiel gebracht.

Der Schiedsrichter lost vor dem Spiel aus, welche Mannschaft das Aufschlag-Recht hat.

Mit einem Pfiff gibt der Schiedsrichter den Aufschlag frei.

Wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug gewinnt, dann behält sie das Aufschlag-Recht.

Wenn die aufschlagende Mannschaft den Spielzug verliert, dann wechselt das Aufschlag-Recht zur anderen Mannschaft.



So wird der Aufschlag ausgeführt:

Der Schiedsrichter pfeift den Aufschlag an.

Nach dem Pfiff hat der Aufschlag-Spieler höchstens 8 Sekunden Zeit für den Aufschlag.

Wenn der Spieler vor dem Pfiff aufschlägt, zählt der Aufschlag nicht und wird wiederholt.

Der Spieler wirft den Ball mit einer Hand oder mit beiden Händen hoch oder lässt den Ball los.

Dann muss der Ball mit einer Hand oder einem Teil des Arms geschlagen werden.

Der Ball darf nur einmal angeworfen oder fallen gelassen werden.

Vor dem Pfiff des Schiedsrichters darf der Ball in den Händen hin und her bewegt werden.

Als Aufschlag zählt auch,

- wenn der Ball nach dem Hochwerfen oder Loslassen nicht berührt wird und zu Boden fällt oder
- wenn der Aufschlag-Spieler den Ball fängt.

Einen neuen Aufschlag-Versuch gibt es nicht.

Wenn der Ball nach dem Aufschlag das Netz berührt und dann überquert, bleibt der Ball im Spiel.

Der Aufschlag-Spieler darf sich frei in der Aufschlag-Zone bewegen.

Beim Aufschlag darf er nicht die Grund-Linie und das Spielfeld berühren.

Er darf nicht unter die Grund-Linie treten.

Beim Aufschlag dürfen seine Füße nicht die Grund-Linie oder das Spielfeld berühren.



18 Angriffs-Schlag

Der Angriffs-Schlag gehört zu Angriffs-Techniken.

Der Ball wird im Sprung mit der Schlag-Hand über das Netz geschlagen.

Die Schlag-Hand kann die rechte oder die linke Hand sein.

Für den Angriffs-Schlag muss man den Ball in großer Höhe treffen.

Man braucht dafür einen schnellen Anlauf und

muss mit beiden Beinen aus dem Stemm-Schritt abspringen.

Die Technik für den Stemm-Schritt erlernt man im Training.

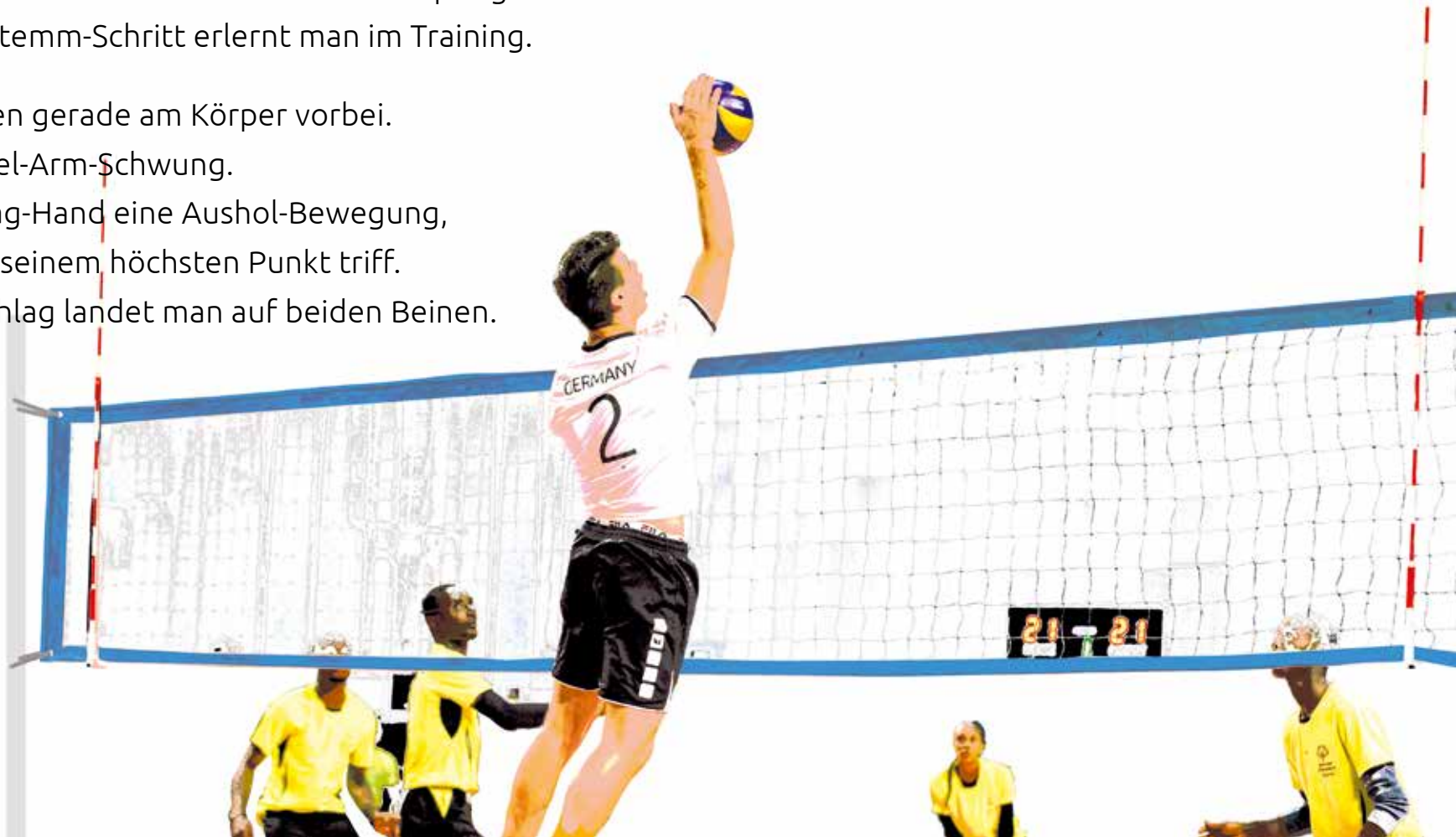
Beide Arme schwingen gerade am Körper vorbei.

Dazu sagt man Doppel-Arm-Schwung.

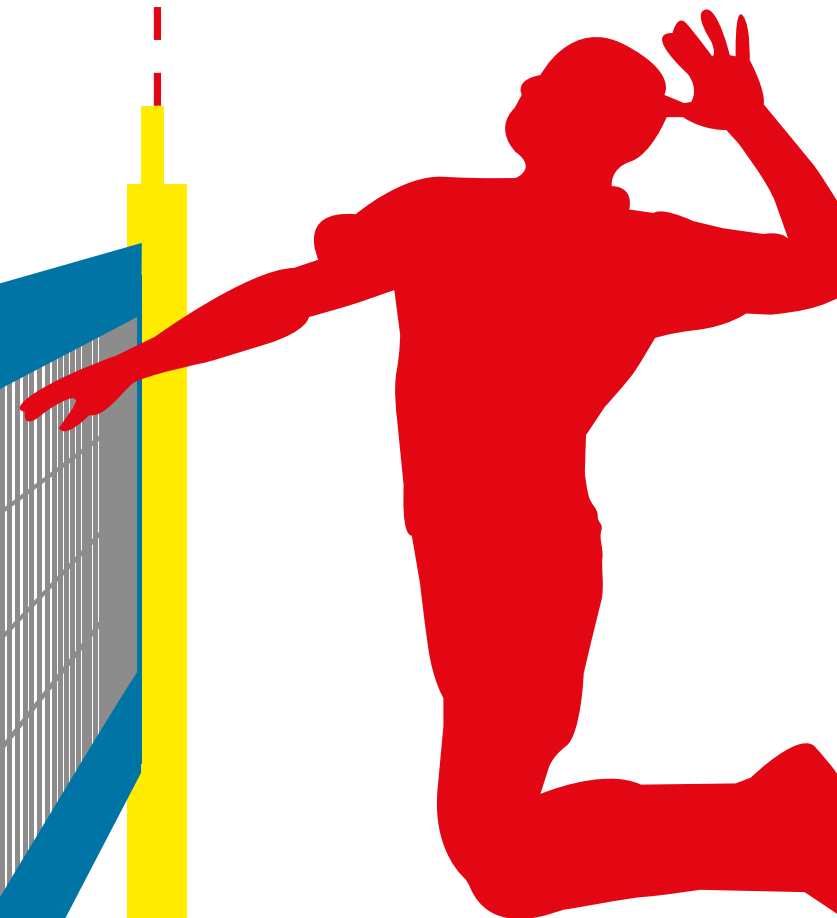
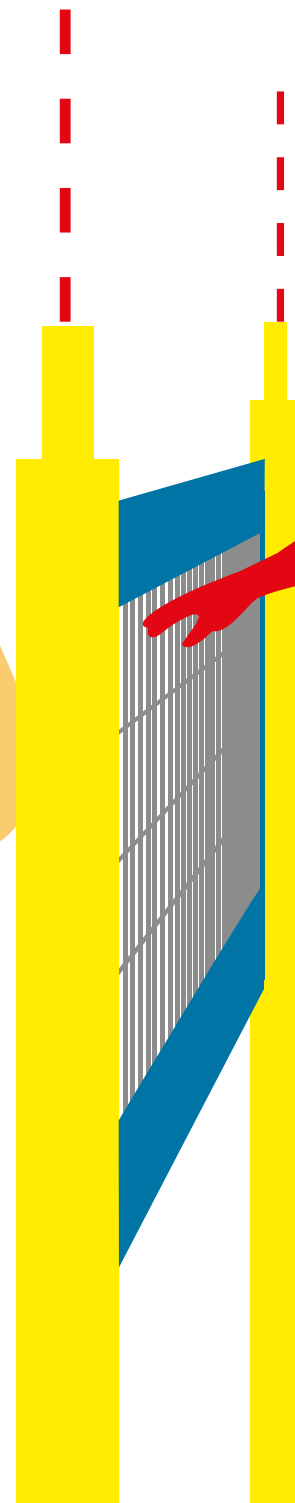
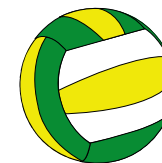
Dann macht die Schlag-Hand eine Aushol-Bewegung,

damit sie den Ball an seinem höchsten Punkt trifft.

Nach den Angriffs-Schlag landet man auf beiden Beinen.

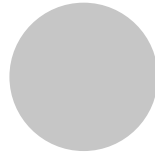


Aufschläge und Blocken zählen nicht als Angriffs-Schläge.
Jeder Spieler darf einen Angriffs-Schlag in jeder Höhe ausführen.
Der Ball-Kontakt muss aber im eigenen Spielraum erfolgen.



20 Oberes Zuspiel

Das obere Zuspiel wird auch „Pritschen“ genannt.
Beide Hände sind oberhalb von der Stirn.
Die Finger sind gespreizt.
Finger und Daumen bilden ein Dreieck.



Unteres Zuspiel

Das untere Zuspiel wird auch „Baggern“ genannt.
Der Oberkörper ist leicht nach vorn gebeugt.
Die Arme werden vor dem Oberkörper nach vorn gestreckt
und bilden ein „Spiel-Brett“.
Die Hände liegen ineinander, die Daumen nebeneinander.
Die Knie sind vor der Spiel-Aktion leicht gebeugt.
Die Unterarme müssen nun den Ball treffen.
Die Beine werden dabei in einer weichen Bewegung gestreckt.



22 Blocken

Mit der Technik des Blockens wird der Ball des Gegners direkt am Netz abgewehrt.

Diese Spiel-Aktion wird „Block“ genannt.

Der Block wird ausgeführt von einem Spieler in der Nähe des Netzes.

Der Spieler reicht mit den Armen und Händen über die obere Netz-Kante.

Wird der Ball nicht berührt, sagt man „Block-Versuch“.

Wird der Ball berührt, sagt man „ausgeführter Block“.



Mindestens 2 Spieler, die nebeneinander spielen, bilden einen Gruppen-Block. Ein Gruppen-Block ist ausgeführt, wenn ein Spieler den Ball berührt hat.

Ball-Berührung beim Blocken

Beim Blocken darf der Ball von einem oder von mehreren Spielern nacheinander berührt werden, aber nur innerhalb dieser Spiel-Aktion.

Anzahl der Ball-Berührungen in der Mannschaft

Wenn eine Mannschaft einen Ball blockt, zählt das nicht als Ball-Berührung. Danach hat die Mannschaft noch ihre 3 möglichen Ball-Berührungen.



Punkte-Wertung

Punkt-Gewinn

Die Mannschaft, die einen Spielzug gewinnt, erhält einen Punkt.

Dazu sagt man: „Rally-Point-Zählweise“.

Einen Spielzug gewinnen bedeutet:

- Eine Mannschaft kann den Ball auf den Boden des gegnerischen Spielfeldes spielen.
- Die Gegner-Mannschaft macht einen Fehler.
- Die Gegner-Mannschaft wird bestraft.

Was sind Fehler?

Der Schiedsrichter entscheidet auf Fehler,

- wenn eine Mannschaft nicht die Regeln einhält oder
- wenn eine Mannschaft Spiel-Aktionen nicht korrekt ausführt.

Die Schiedsrichter bewerten die Fehler und legen fest, was nach einem Fehler passiert.

Wenn eine Mannschaft 2 oder mehrere Fehler nacheinander macht, dann wird nur der erste Fehler bestraft.

Wenn beide Mannschaften 2 oder mehrere Fehler gleichzeitig machen, dann entscheidet der Schiedsrichter auf „Doppel-Fehler“.

Der Spielzug wird wiederholt.

Satz-Gewinn

Die Mannschaft, die zuerst 21 Punkte erreicht und mindestens 2 Punkte Vorsprung hat, gewinnt den Satz. Das heißt: Die Gegner-Mannschaft darf höchstens 19 Punkte haben.

Beim Spielstand von 20 : 20 gilt:

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft einen Vorsprung von 2 Punkten hat. Zum Beispiel 22 : 20 oder 23 : 21.

Spiel-Gewinn und 3. Satz

Die Mannschaft, die 2 Sätze gewinnt, gewinnt das Spiel. Wenn jede Mannschaft einen Satz gewinnt, dann wird ein 3. Satz gespielt. Der 3. Satz entscheidet, wer gewinnt. Beim 3. Satz wird bis zum Spielstand von 15 Punkten gespielt.

Der 3. Satz wird als „Tie-Break“ [[gesprochen: tai bräik](#)] gespielt:

Die Mannschaft, die zuerst 15 Punkte erreicht und mindestens 2 Punkte Vorsprung hat, gewinnt den Satz. Das heißt: Die Gegner-Mannschaft darf höchstens 13 Punkte haben.

Beim Spielstand von 14 : 14 gilt:

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft einen Vorsprung von 2 Punkten hat. Zum Beispiel 16 : 14 oder 17 : 15.



Verhalten der Spieler

Alle Teilnehmer müssen die Sport-Regeln von Special Olympics kennen und befolgen.

Das Wichtigste ist Fair Play [gesprochen: fehr pleh].

Fair Play bedeutet sportliches Verhalten während der gesamten Veranstaltung.

Das heißt: Alle Teilnehmer verhalten sich immer respektvoll und höflich zu Schiedsrichtern, Mitspielern und Gegner, Veranstaltern, Helfern und Zuschauern.

Strafen im Überblick

- Verwarnung Stufe 1: Ansage durch den Kapitän, wird aufgeschrieben
- Verwarnung Stufe 2: Gelbe Karte = letzte Verwarnung
- Bestrafung: Rote Karte = Punkt für den Gegner
- Hinaus-Stellung: Gelb-Rote Karte für den Satz

Disqualifikation: Ausschluss vom gesamten Spiel

Was ist grundsätzlich verboten?

- alle Handlungen, die den Schiedsrichter beeinflussen sollen
- alle Handlungen, um Fehler der eigenen Mannschaft zu vertuschen

Alle Mannschafts-Mitglieder müssen Entscheidungen der Schiedsrichter annehmen.

Sie dürfen nicht widersprechen oder diskutieren.

Bei Unklarheiten kann der Trainer versuchen, ein Problem zu klären.

Was ist Fehlverhalten?

- unhöfliches Betragen
- Beleidigungen
- Aggressionen, zum Beispiel Bedrohungen, Angriffs-Versuche, Angriffe mit Worten und Taten

Je nach der Schwere des Fehlverhaltens wird der Spieler bestraft.

Fehlverhalten hat eine Verwarnung, Bestrafung, Hinaus-Stellung oder den Ausschluss zur Folge.

Ausschluss heißt auch: Disqualifikation [[gesprochen: dis-kwali-fi-kazion](#)].

Strafen für Fehlverhalten zwischen den Sätzen werden im nächsten Satz angewendet.

Alle Strafen werden in den Spielberichts-Bogen eingetragen.

Wann wird ein Spieler disqualifiziert?

- bei seinem ersten körperlichen Angriff gegenüber einem anderen
- bei seinem zweiten beleidigenden Verhalten

bei seinem dritten unhöflichen und respektlosen Verhalten im gleichen Spiel

BVSAT-Tests der Fähigkeiten im Beach-Volleyball

BVSAT ist die Abkürzung für: Beach Volleyball Skills Assessment Tests.
Hier werden einzelne Fähigkeiten bewertet, die beim Beach-Volleyball wichtig sind.

1. BVSAT – Aufschlag

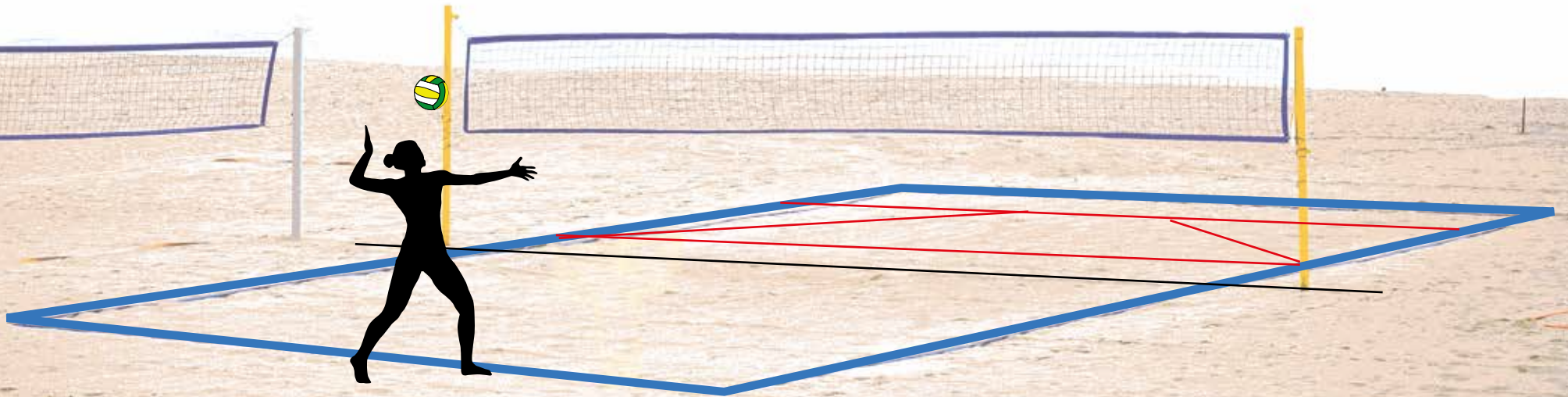
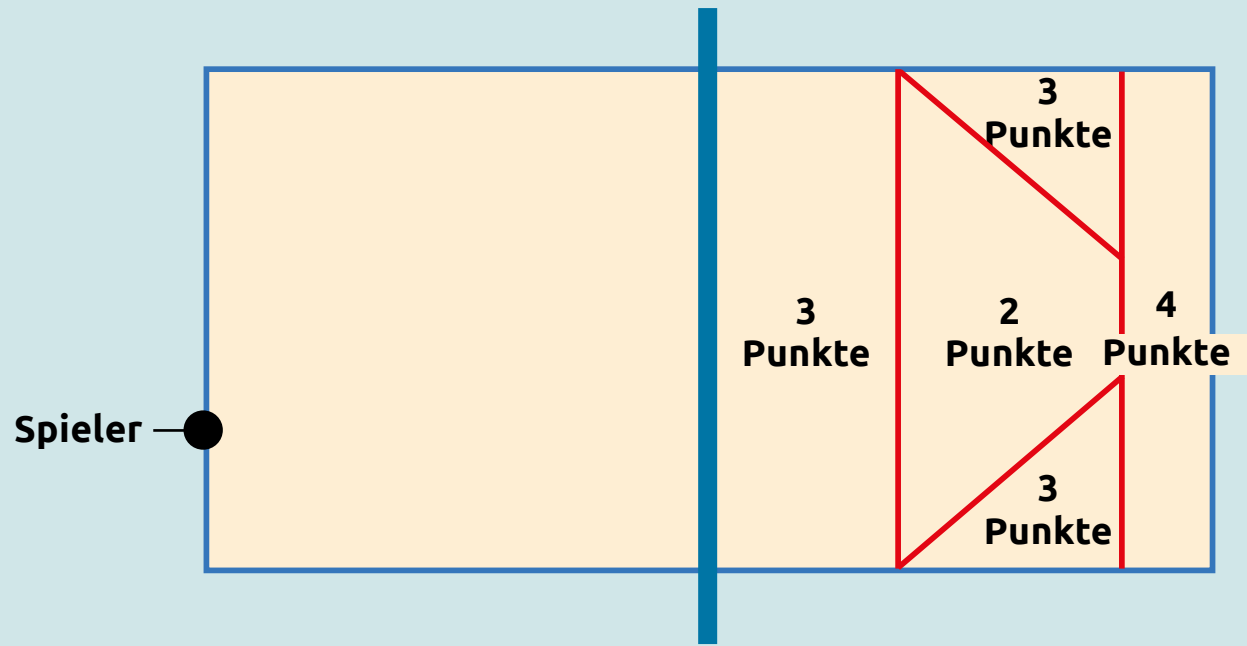
Der Spieler befindet sich im Aufschlag-Bereich.
Er hat insgesamt 10 Aufschlag-Versuche.
Erlaubt sind obere und untere Aufschläge.

Punkte und Ergebnis

Auf dem Spielfeld sind Ziel-Bereiche mit Punkte-Werten von 1 bis 4 markiert.
Wenn ein Aufschlag auf eine Linie trifft, zählt der höhere Punkte-Wert.

Nicht gewertet werden Aufschläge, die das Netz oder die Antennen berühren
oder Aufschläge, die außerhalb des Spielfelds landen.

Es werden alle Punkte aus den 10 Aufschlag-Versuchen zusammengerechnet.



30 2. BVSAT – Unteres Zuspiel

Ein Zuspieler steht in der anderen Spielfeld-Hälfte.

Er wirft dem Spieler den Ball hoch über das Netz zu.

Er wirft den Ball mit 2 Händen mit einem Überkopf-Wurf zum Spieler.

Fehl-Würfe werden wiederholt.

Der Spieler hat insgesamt 10 Versuche:

- 5 Versuche startet er im rechten Hinterfeld.
- 5 Versuche startet er im linken Hinterfeld.

Der Spieler muss im unteren Zuspiel die Bälle in die markierten Bereiche spielen.

Ein Helfer fängt den gespielten Ball in der Angriffs-Zone auf, wenn sich der Ball über dem Netz befindet.

Punkte und Ergebnis

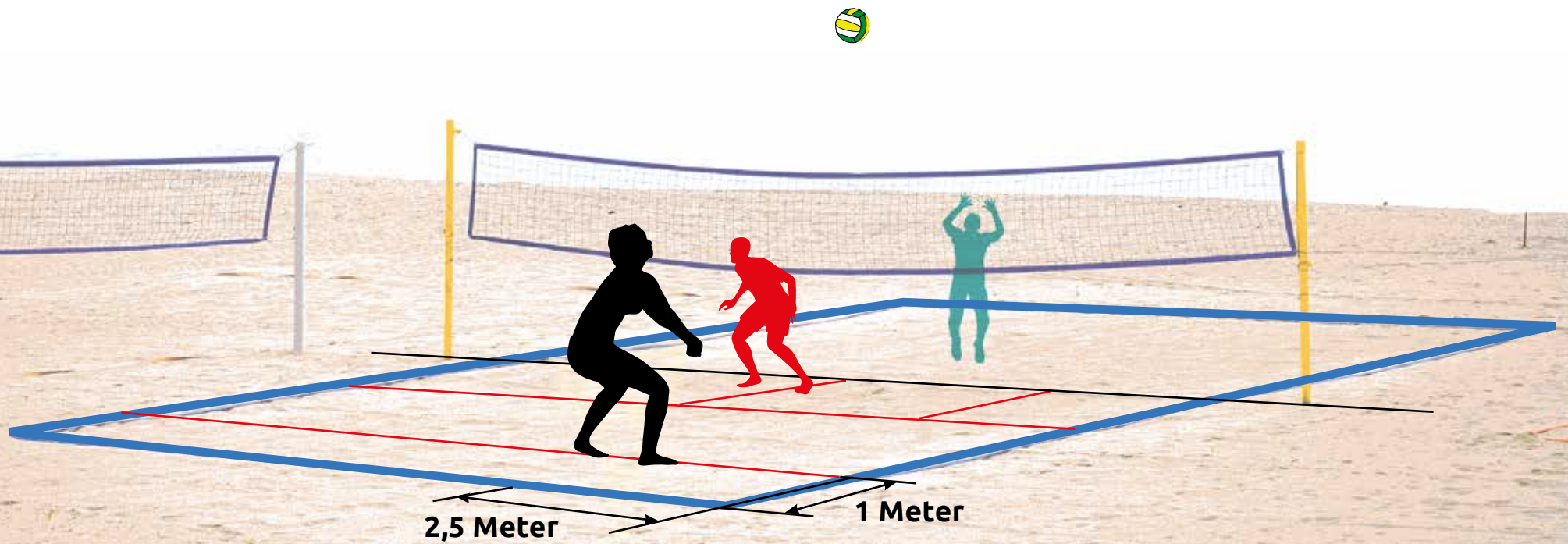
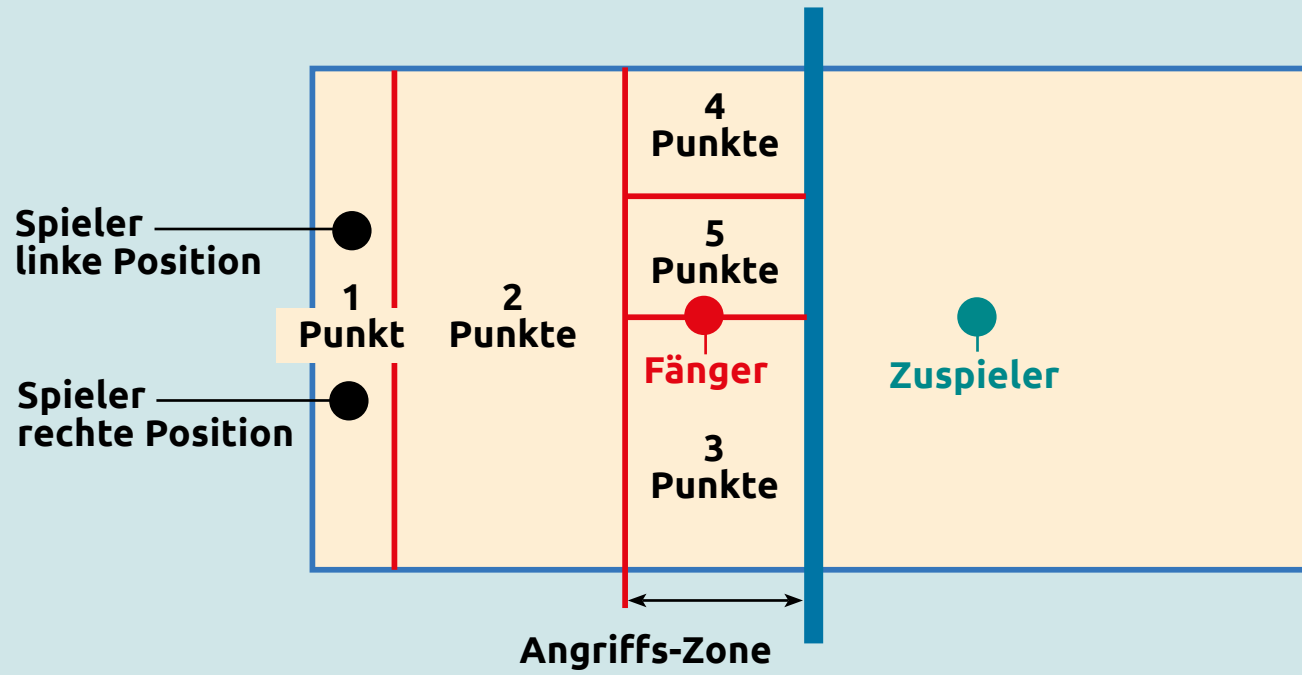
Auf dem Spielfeld sind Bereiche mit Punkte-Werten von 1 bis 5 markiert.

Wenn ein Zuspiel genau zwischen 2 Bereichen landet, zählt der höhere Punkte-Wert.

Nicht gewertet werden Zuspiele

- bei unerlaubtem Ball-Kontakt,
- von Bällen unterhalb der Netzkante oder
- von Bällen außerhalb der Mittel-Linie.

Es werden alle Punkte aus den 10 Zuspiel-Versuchen zusammengerechnet.



32 3. BVSAT – Spike [gesprochen: speik]

Der Spike ist ein harter Angriffs-Schlag.

Ein Zuspieler wirft den Ball mit beiden Händen von unten direkt zum Spieler.

Die Flugbahn des Balls soll mindestens 2 Meter über das Netz führen.

Falsch angeworfene Bälle werden wiederholt.

Der Spieler steht etwa 3 bis 4 Meter entfernt vom Netz.

Er läuft an und versucht, den Ball innerhalb der Antennen über das Netz zu schlagen.

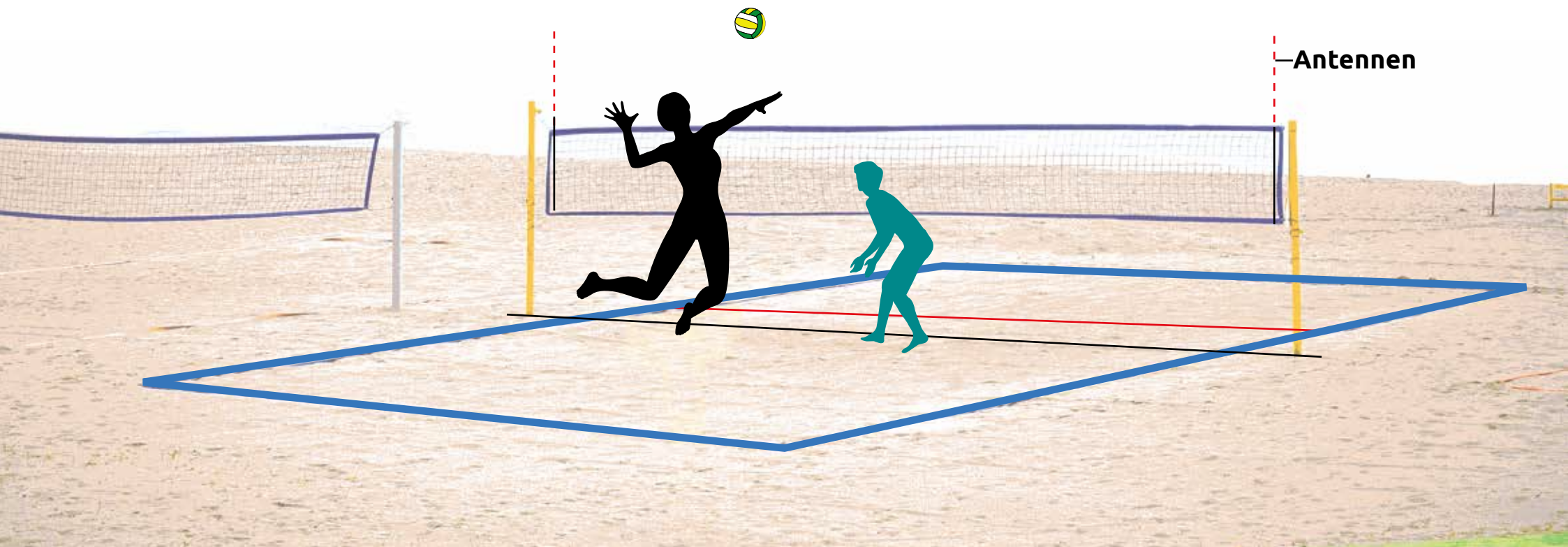
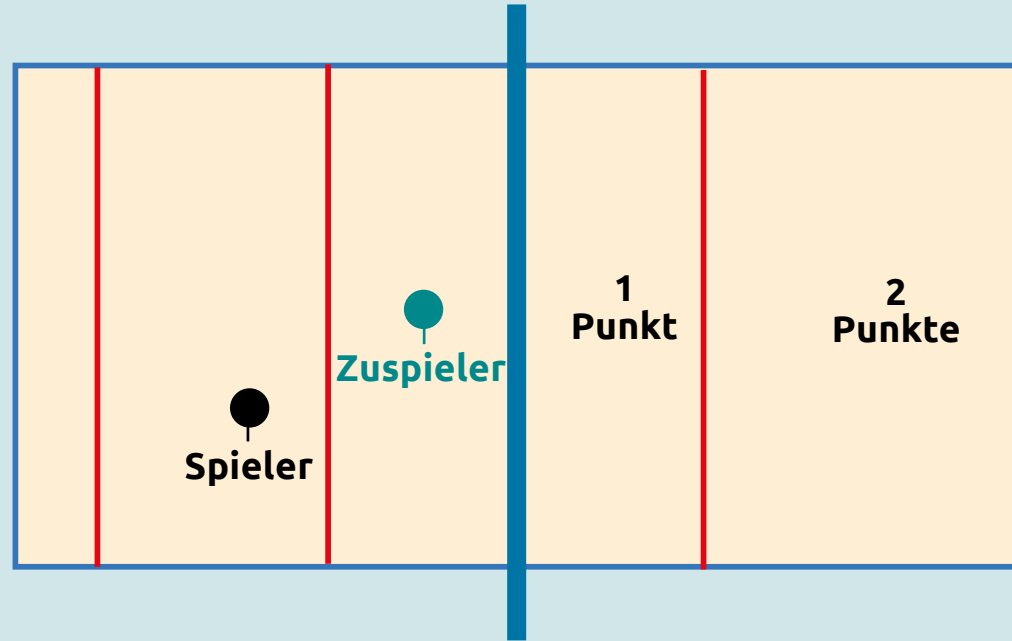
Jeder Spieler hat 10 Versuche.

Punkte und Ergebnis

Der Ball landet im Bereich zwischen Angriffs-Linie und Grund-Linie: 2 Punkte

Der Ball landet innerhalb der Angriffs-Zone: 1 Punkt

Es werden alle Punkte aus den 10 Angriffs-Versuchen zusammengerechnet.



34 4. BVSAT – Bum-set [gesprochen: bamm-ssett]

Der Spieler spielt sich den Ball im unteren Zuspiel selbst an.

Ohne Unterbrechung spielt er sich dann abwechselnd im oberen und unteren Zuspiel den Ball weiter selbst zu.
Der Spieler bleibt dabei in einer Spielfeld-Hälfte.

Es geht darum, fehlerfrei möglichst viele Ball-Kontakte zu erzielen.

Der Spieler hat insgesamt 4 Versuche.

Das beste Ergebnis sind 50 Ball-Kontakte.

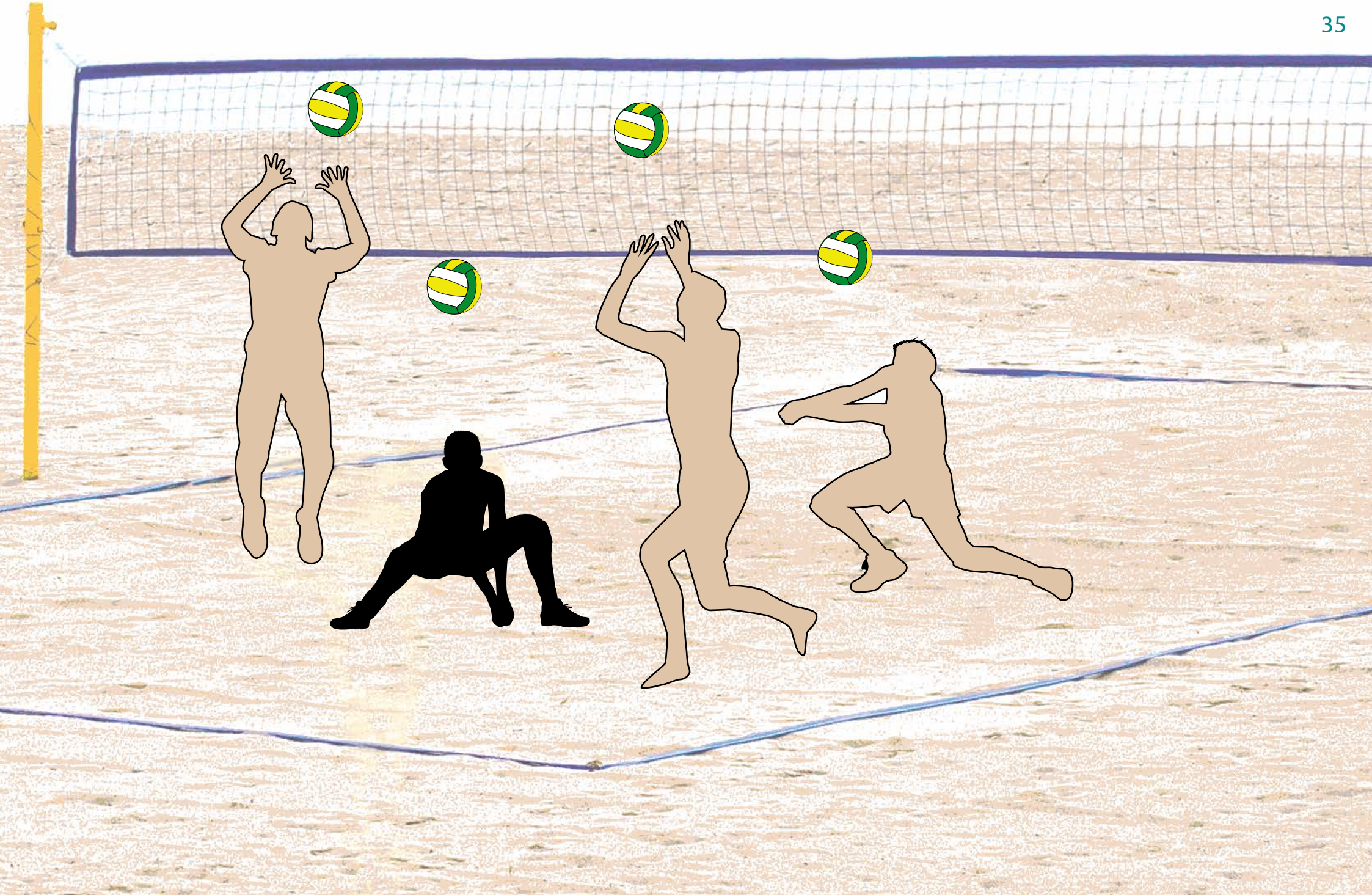
Punkte und Ergebnis

Jeder Ball-Kontakt zählt als ein Punkt, wenn die Höhe der gespielten Bälle über der Netzhöhe liegt.

Der Versuch endet,

- wenn der Spieler die Reihenfolge der Handlungen nicht einhält,
- wenn der Ball den Boden berührt,
- wenn der Spieler die Spielfeldhälfte verlässt oder
- wenn die 50 Ball-Kontakte erreicht sind.

Das beste Ergebnis von den 4 Versuchen zählt.



Kontakt

Special Olympics Deutschland e. V. (SOD)

Invalidenstraße 124

10115 Berlin

Telefon 030 24 62 52 0

E-Mail info@specialolympics.de

Internet www.specialolympics.de

Anfahrt S1, S2, S25 Nordbahnhof,
U6 Naturkundemuseum,
Tram M8, M10, 12

Ein Projekt der SOD Akademie: BGM – Selbstbestimmt fit

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Arbeit und Soziales

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Über dieses Heft



Dieses Heft ist von capito Berlin.

www.capito-berlin.eu



Diese Partner unterstützen Special Olympics Deutschland:



Premium Partner von Special Olympics Deutschland