



RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS FSSU

BEACHVOLLEYBALL: SHSV TURNIER REGELN

mai 2011 | Daniela Erni, DC beach volleyball FSSU / SHSV

1. GÉNÉRALITÉS

C'est le règlement officiel des compétitions de Swiss Volley qui fait foi. Les participants doivent connaître le règlement officiel du beach volleyball et le respecter. Dans l'idée du fair-play, les participants sont tenus de se comporter de façon respectueuse et polie envers les arbitres, d'autres personnes officielles, les adversaires, les membres de l'équipe et le public. Voici un extrait du règlement :

ALLGEMEIN

Es gelten die offiziellen Beachvolleyball Regeln von Swiss Volley. Die Teilnehmer müssen die offiziellen Beachvolleyball-Regeln kennen und sie befolgen. Die Teilnehmer haben sich im Geiste

des Fair Play respektvoll und höflich gegenüber den Schiedsrichtern, anderen Offiziellen, den Gegnern, Teammitgliedern und Zuschauern zu verhalten. Folgend ein kurzer Regelauszug :

2. ÉQUIPE

Chaque équipe est composée de deux joueurs. Les joueurs ne peuvent pas être remplacés. Le coaching des équipes est interdit. Les joueurs peuvent se placer librement ; il n'y a pas de positions fixes sur le terrain, donc pas d'erreurs de positionnement.

TEAM

Ein Team besteht aus zwei Spielern. Die Spieler dürfen nicht ersetzt oder ausgewechselt werden.

Coaching ist nicht erlaubt. Die Spieler können die Position einnehmen die sie möchten - es gibt auf dem Spielfeld keine festgelegten Positionen und damit keine Positionsfehler.

3. TENUE

La tenue des joueurs consiste en un short et un maillot ou un maillot de bain. Les joueurs ont le droit de porter une casquette, un bandana ou bandeau. Les joueurs ne sont PAS obligés de porter la même tenue. Les joueurs sont autorisés à porter des lunettes à leurs risques et périls. Il est interdit de porter des objets qui peuvent causer des blessures, tels que des bijoux, des pin's etc.

BEKLEIDUNG



Die Spielerbekleidung besteht aus Shorts, Shirts oder einem Badeanzug. Die Spieler dürfen eine Kopfbedeckung tragen. Die Spielerinnen müssen NICHT dieselbe Spielerkleidung tragen. Die Spieler dürfen auf eigenes Risiko Brillen tragen. Es ist verboten, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen verursachen können, z. B. Schmuck, Pins etc.

4. POUR GAGNER UN SET

L'équipe qui gagne est celle qui remporte deux sets. En cas d'égalité 1:1 un troisième set sera joué à 15 points nécessitant un écart minimum de deux points. Pour gagner un set (à l'exception du 3ème set) l'équipe doit atteindre 21 points en premier, avec un écart minimum de deux points. En cas d'égalité 20:20, le jeu continue jusqu'à ce que soit atteint un écart de deux points (22-20, 23-21 etc.).

SATZGEWINN

Das Spiel ist gewonnen wenn ein Team zwei Sätze gewinnt. Im Falle eines 1:1 Gleichstands, wird der entscheidende dritte Satz auf 15 Punkte gespielt, mit einem Minimum von zwei Punkten Unterschied. Ein Satz (Ausnahme: 3.Satz) ist gewonnen, wenn ein Team als erstes 21 Punkte macht, mit einem Minimum von zwei Punkten Unterschied. Im Falle eines 20:20 Gleichstandes wird weitergespielt bis zu einem Zweipunkte-Unterschied (22-20, 23-21 etc).

5. IN & OUT

Le ballon est « IN » quand il touche le sol du terrain, les lignes de démarcation du terrain incluses.

Le ballon est « OUT » si :

- il tombe par terre en dehors des lignes de démarcation du terrain et sans les toucher ;
- il touche un objet en dehors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu ;
- il touche les antennes, la corde qui tend le filet, les poteaux ou le filet entre les antennes et les poteaux, c'est-à-dire le système d'installation du filet ;
- Après le service ou après la troisième touche par une même équipe, il passe au-dessus du filet, au delà du secteur entre les antennes

IN & OUT

Der Ball ist IN, wenn er den Boden des Spielfeldes inkl. der Feldlinien berührt.

Der Ball ist OUT, wenn er :

- vollständig ausserhalb der Feldlinien auf den Boden fällt ohne diese zu berühren;*
- einen Gegenstand ausserhalb des Feldes, die Decke oder eine ausserhalb des Spiels befindliche Person berührt;*
- die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz ausserhalb der Antennen bzw. Netzabspannungen berührt;*



- d) während des Aufschlages oder nach der dritte Berührung eines Teams die senkrechte Ebene des Netzes - ganz oder nur teilweise ausserhalb des Überquerungssektors - vollständig überquert.

6. FORFAIT

Si une équipe refuse de jouer malgré une convocation express, elle sera déclarée comme ne s'étant pas présentée et perdra le jeu par renoncement avec un résultat de 0:2 (0:21, 0:21). Une équipe qui ne se présente pas sur le terrain à temps sans une raison valable, sera également déclarée comme ne s'étant pas présentée. Le résultat sera également de 0:2 (0:21, 0:21).

FORFAIT

Wenn sich ein Team trotz Aufforderung weigert zu spielen, wird es als nicht angetreten erklärt und verliert infolge Verzichts das Spiel mit dem Ergebnis 0:2 (0:21, 0:21). Ein Team, das sich ohne triftigen Grund nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld einfindet, wird mit dem gleichen Ergebnis wie in der obigen Regel als nicht angetreten erklärt.

7. DÉROULEMENT DU JEU

Avant l'échauffement, le premier arbitre effectuera le tirage au sort en la présence des deux capitaines d'équipe (côté du terrain, service, réception). Avant le jeu, les équipes ont le droit de s'échauffer pendant 3 minutes au filet, s'elles ont eu un autre terrain à leur disposition avant le match. Dans le cas contraire, elles ont droit à 5 minutes d'échauffement.

Toute action enfreignant les règles du jeu est considérée comme une faute. Toute faute entraîne une sanction. En conséquence, l'adversaire de l'équipe fautive gagne le point.

Dans le premier et le deuxième set, les équipes changent de côté de terrain chaque fois que 7 points ont été obtenus. Ce changement a lieu en troisième set tous les 5 points. Si le changement de côté n'est pas effectué au moment obligatoire, il doit être fait aussitôt que l'erreur est remarquée. Le score au moment du changement reste inchangé.

5. SPIELBLAUF

Vor dem Einspielen vollzieht der erste Schiedsrichter im Beisein der beiden Teamkapitäne die Auslosung (Spielfeldseite, Aufschlag, Annahme). Vor dem Spiel dürfen sich die Teams 3 Minuten am Netz einspielen, wenn sie vorher ein anderes Spielfeld zur Verfügung hatten. Wenn nicht, erhalten sie 5 Minuten.

Jede Handlung entgegen den Spielregeln ist ein Spielfehler. Jeder Fehler wird bestraft: Der Gegner, des Teams das den Fehler begeht, gewinnt entsprechend den Spielzug/Punkt.

In den Sätzen 1 und 2 wechseln die Teams immer die Spielfeldseite, wenn 7 Punkte erzielt wurden. Im Satz 3 wird dieser Wechsel immer nach 5 Punkten vollzogen. Wenn der Seitenwechsel nicht zum vorgeschriebenen Zeitpunkt vollzogen wurde, muss er ausgeführt werden, sobald der Irrtum bemerkt wird. Der Punktstand zum Zeitpunkt des Wechsels bleibt unverändert.



8. CONTACT SIMULTANÉ DU BALLON AU FILET

Lors d'un contact simultané du ballon au-dessus du filet par les adversaires et si le ballon reste dans le jeu, l'équipe du côté duquel le ballon tombe, a droit à trois autres passes. Si ce ballon tombe dans le « OUT », c'est considéré comme une erreur de l'équipe adverse.

GLEICHZEITIGER BALLKONTAKT AM NETZ

Bei gleichzeitigen Ballkontakten durch Gegner oberhalb des Netzes hat - wenn der Ball im Spiel

bleibt - das Team, auf dessen Seite der Ball danach fliegt, das Recht auf drei weitere Schläge.

Geht ein solcher Ball OUT, ist dies ein Fehler des Teams der gegenüberliegenden Seite.

9. CONTACTS DU BALLON

Chaque équipe a droit à trois passes maximum pour renvoyer le ballon par-dessus le filet. Dans ces passes sont compris les passes intentionnels de même que les contacts involontaires avec le ballon. Le ballon peut être touché avec toutes les parties du corps.

BALLKONTAKTE

Jedes Team hat das Recht auf höchstens drei Schläge, um den Ball über das Netz zurück zu spielen. Diese Schläge des Teams schliessen nicht nur absichtliche Schläge des Spielers, sondern auch unbeabsichtigte Ballkontakte ein. Der Ball darf mit jedem Teil des Körpers berührt werden.

10. BLOCAGE

Un blocage est considéré comme une passe de l'équipe. L'équipe qui bloque disposera après le blocage de deux passes seulement. Le joueur qui bloque a le droit de toucher le ballon deux fois de suite. Il est interdit de toucher le ballon au-delà du filet, avant que l'adversaire ait effectué une attaque.

BLOCK

Ein Blockkontakt wird als Schlag des Teams gezählt. Das blockende Team hat nach dem Block nur noch zwei weitere Schläge. Der blockende Spieler darf den Ball zweimal hintereinander berühren. Es ist nicht erlaubt, den Ball jenseits des Netzes zu berühren, bevor der Gegner den Angriffsschlag vollzogen hat.

11. LE CAS SPÉCIAL DE LA DÉFENSE

Défense contre un coup fort : Dans ce cas, le ballon peut être maintenu avec les doigts pendant un petit moment avant de donner la passe.

- Règlement délicat, grande marge d'interprétation ! De ce fait, dans le doute, NE PAS défendre ouvertement !



- Réception du service = PAS une passe forte = NE PAS défendre ouvertement !

SPEZIALFALL VERTEIDIGUNG

Verteidigung gegen einen hart geschlagenen Ball: In diesem Fall kann der Ball einen Moment lang mit den Fingern im oberen Zuspiel gehalten werden.

- *Heikle Regelung, da viel Interpretations-Spielraum! Daher: Im Zweifelsfall NICHT offen verteidigen!*
- *Service-Annahme = Ist KEIN harter Ball = NICHT offen verteidigen!*

12. TERRAIN / ZONE

Chaque équipe doit jouer à l'intérieur de son propre terrain et de sa zone de jeu. Cependant, le ballon peut aussi être renvoyé depuis l'extérieur de la zone libre. Pénétrer la zone, le terrain et la zone libre de l'adversaire est permis, si l'adversaire n'est pas gêné.

SPIELFELD RAUM

Jedes Team muss innerhalb der eigenen Spielfläche und des eigenen Spielraumes spielen. Der Ball darf aber auch von ausserhalb der Freizone zuru ckgespielt werden. Das Eindringen in den gegnerischen Raum, das Spielfeld und die Freizone ist erlaubt, wenn dabei der Gegner nicht behindert wird.

13. TOUCHER LE FILET

Toucher le filet pendant une action de jeu au filet est considéré comme une faute. Le contact fortuit du filet par les cheveux n'est pas considéré comme une faute. Pas de faute non plus si le filet touche un adversaire à cause d'un ballon joué dans le filet.

NETZBERÜEHRUNGEN

Der Kontakt mit dem Netz durch einen Spieler während der Netz-Spielaktion ist ein Fehler. Ein zufälliger Kontakt von Haaren mit dem Netz ist kein Fehler. Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und das Netz dadurch einen Gegenspieler berührt.

14. SERVICE

Une faute dans l'ordre des services est déclarée, si le service n'est pas effectué selon la l'ordre des services, ce qui entraînera la perte de l'échange de jeu. Le service est effectué par une main ou un bras après avoir lancé le ballon en l'air. Il doit être effectué dans les 5 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.

Au moment de la frappe du service ou du saut en cas de service sauté, le joueur au service ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse) ni le sol à l'extérieur de la zone de service. Ce n'est pas considéré comme faute, si la ligne est déplacée par le sable remué par le joueur au service. Si le ballon, après avoir été lancé en l'air ou lâché, est attrapé ou tombe par terre sans avoir été touché, c'est considéré comme une faute. Il



est interdit de bloquer la vue ; à la demande de l'adversaire les joueurs, doivent se déplacer sur le côté.

AUFSCHLAG

Ein Fehler bei der Aufschlagreihenfolge wird begangen, wenn der Aufschlag nicht entsprechend der Aufschlagreihenfolge ausgeführt wird und wird mit einem Spielzugverlust geahndet. Der Aufschlag erfolgt mit einer Hand oder einem Arm, nachdem er hochgeworfen wurde und muss innert 5 Sekunden nach Pfiff des Schiedsrichter erfolgen.

Im Moment des Aufschlags / Sprung zum Sprungaufschlag darf der Aufschlagspieler weder das Spielfeld (inkl. Grundlinie), noch die Fläche ausserhalb der Aufschlagzone berühren. Es ist kein Fehler, wenn sich die Linie durch den vom Aufschlagspieler in Bewegung gebrachten Sand bewegt.

Wird der Ball, nachdem er hochgeworfen/fallengelassen wurde, gefangen oder fällt ohne Berührung zu Boden, zählt dies als Aufschlagfehler. Sichtblocks sind nicht erlaubt - auf Anfrage des Gegners müssen sich die Spieler seitwärts bewegen.

15. ATTAQUE

Frapper le ballon dans la zone de jeu de l'équipe adverse est interdit. Des coups d'attaque avec la main ouverte (feintes) sont interdits. Des passes effectuées en coup d'attaque par-dessus le filet sont autorisées uniquement dans l'axe de l'épaule, à l'exception des passes à un coéquipier qui passent involontairement par-dessus le filet.

ANGRIFF

Ein Schlagen des Balls im Spielraum des gegnerischen Teams ist nicht erlaubt. Angriffsschläge mit der offenen Hand ("Finten") sind nicht erlaubt. Obere Zuspiele - als "Angriff" übers Netz gespielt - sind nur in Schulterachse erlaubt. Ausgenommen sind Zuspiele zum eigenen Mitspieler, die unabsichtlich das Netz überqueren.

16. TIME OUTS

Un time out dure 30 secondes. Chaque équipe a droit à un time out par set. Dès que la somme des points des deux équipes atteint les 21 points, un « time out technique » supplémentaire est accordé aux deux équipes.

Un time out doit être requis au moment où le ballon n'est pas en jeu.

TIME OUTS

Ein Timeout dauert 30 Sekunden. Jedes Team pro Satz ein Timeout. Sobald die Summe der Punkte beider Teams 21 erreicht hat, gibt es ein zusätzliches „Technical Timeout“ für beide Teams.

Timeouts müssen beantragt werden, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet.

17. RETARDEMENT / AVERTISSEMENT



Le premier retardement causé par une équipe dans un set est sanctionné par un avertissement (= carton jaune). Le deuxième retardement et tous les retards suivants de toute sorte causés par la même équipe dans le même set sont sanctionnés par une pénalisation (= carton rouge = perte de l'échange de jeu = point pour l'adversaire).

VERZOEGERUNG / VERWARNUNG

Die erste Verzögerung durch ein Team in einem Satz wird mit einer Verwarnung (= gelbe Karte) geahndet. Die zweite und alle nachfolgenden Verzögerungen jeglicher Art desselben Teams im gleichen Satz werden mit einer Bestrafung geahndet (= rote Karte = Spielzugverlust = Punkt für den Gegner).

18. BLESSURE

Lors d'un accident grave, le jeu est interrompu par l'arbitre et l'échange de jeu est ensuite répété. Un joueur blessé a droit à un time out médical de 5 minutes maximum par jeu. S'il ne peut pas continuer à jouer par la suite, l'équipe perd le jeu.

VERLETZUNG

Bei einem ernsthaften Unfall wird das Spiel durch den Schiedsrichter unterbrochen und der Spielzug danach wiederholt. Ein verletzter Spieler hat pro Spiel ein "Medical Timeout" von max. 5 Minuten. Kann er danach nicht weiterspielen, verliert das Team das Spiel.