

REGELÄNDERUNGEN für BEACH-VOLLEYBALL, GENEHMIGT DURCH DEN KONGRESS 2014

(neue Texte sind in Rot hervorgehoben)

Regeltext 2013-16	Regeltext 2015-16
4.5 VERBOTENE GEGENSTÄNDE	4.5 VERBOTENE GEGENSTÄNDE 4.5.3 Kompressionshilfsmittel dürfen zum Schutz oder zur Unterstützung getragen werden. Bei FIVB-, World- und Official-Wettbewerben für Erwachsene müssen sie dieselbe Farbe haben wie ein Teil der Spielkeidung.
6. PUNKT-, SATZ- UND SPIELGEWINN 6.1.3. Spielzug und vollendeter Spielzug Ein Spielzug ist die Folge von Spielaktionen vom Moment des Aufschlags, bis der Ball „aus dem Spiel“ ist. Ein vollendeter Spielzug ist die Folge von Spielaktionen, die mit der Erteilung eines Punktes endet.	6. PUNKT-, SATZ- UND SPIELGEWINN 6.1.3. Spielzug und vollendeter Spielzug Ein Spielzug ist die Folge von Spielaktionen vom Moment des Aufschlags, bis der Ball „aus dem Spiel“ ist. Ein vollendeter Spielzug ist die Folge von Spielaktionen, die mit der Erteilung eines Punktes endet. Dies beinhaltet das Verhängen einer Bestrafung und den Verlust des Aufschlagrechts aufgrund von Zeitüberschreitung beim Aufschlag.
11. SPIELER AM NETZ 11.3. KONTAKT MIT DEM NETZ 11.3.1. Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz ist kein Fehler, außer die Berührung beeinflusst das Spielgeschehen.	11. PLAYER AT THE NET 11.3. KONTAKT MIT DEM NETZ 11.3.1. Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz zwischen den Antennen während der Spielaktion ist ein Fehler. Die Spielaktion umfasst u. a. Absprung, Ballberührung (oder Versuch) und Landung.
11.4. SPIELERFEHLER AM NETZ 11.4.3. Ein Spieler beeinflusst das gegnerische Spiel u.a. durch: - Berührung des weißen Bandes an der Netzoberkante oder der oberen 80 cm der Antennen während seiner Spielaktion, oder - Zuhilfenahme des Netzes beim Spielen des Balles, oder - Erlangung eines Vorteils gegenüber dem Gegner durch eine Netzberührung, oder - Aktionen, die den Gegner bei dessen erlaubtem Versuch, den Ball zu spielen, behindern.	11.4. SPIELERFEHLER AM NETZ 11.4.3. Ein Spieler beeinflusst das Spiel u.a. durch: - Berührung des Netzes zwischen den Antennen oder der Antenne selbst während seiner Spielaktion. - Benutzen des Netzes zwischen den Antennen als Hilfestellung oder um Halt zu bekommen. - Erlangung eines unfairen Vorteils gegenüber dem Gegner durch eine Netzberührung. - Aktionen, die den Gegner bei dessen erlaubtem Versuch, den Ball zu spielen, behindern.

	<p>- Festhalten am Netz.</p> <p>Spieler, die sich in der Nähe des Balles befinden, während er gespielt wird, oder die versuchen, den Ball zu spielen, werden als an der Spielaktion beteiligt angesehen, auch wenn sie den Ball nicht berühren.</p> <p>Die Berührung des Netzes außerhalb der Antennen wird nicht als Fehler betrachtet (ausgenommen Regel 9.1.3).</p>
<p>21. SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN 21.2. VERFAHRENSWEISEN</p> <p>21.2.3.1 Pfeift der 1. Schiedsrichter den Fehler, zeigt er nacheinander an:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) die Mannschaft, die aufschlagen wird, b) die Art des Fehlers, c) falls erforderlich den Spieler, der den Fehler begangen hat. <p>Der 2. Schiedsrichter wiederholt die Handzeichen des 1. Schiedsrichters.</p>	<p>21. SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN 21.2. VERFAHRENSWEISEN</p> <p>21.2.3.1 Pfeift der 1. Schiedsrichter den Fehler, zeigt er nacheinander an:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) die Mannschaft, die aufschlagen wird, b) die Art des Fehlers, c) falls erforderlich den Spieler, der den Fehler begangen hat.
<p>21.2.3.3. Im Falle eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter nacheinander an:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) die Art des Fehlers, b) falls erforderlich die Spieler, die die Fehler begangen haben, c) c) die Mannschaft, die erneut aufschlagen wird wie vom ersten Schiedsrichter bestimmt. 	<p>21.2.3.3. Im Falle eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter nacheinander an:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) die Art des Fehlers, b) falls erforderlich die Spieler, die die Fehler begangen haben. <p>Danach zeigt der 1. Schiedsrichter die Mannschaft an, die erneut aufschlagen wird.</p>