

Einladung

Ball über die Schnur

Termin / Ort: **Dienstag, 09. Juni 2026** Beachvolleyballanlage beim „Bad am Wald“
An den Kuhteichen, 07381Pößneck

Zeit: 09.00 bis ca. 12:30 Uhr, Anreise bis 8.30 Uhr

Teilnehmer: Grund- und Förderschulen des Saale-Orla-Kreises

Meldetermin: Dienstag, 02.06.2026

Meldungen ausschließlich über Link: <https://ogy.de/kjs-sok-25-26>



Spielfläche: Volleyballfeld, Netzhöhe: 2,20m

Spielregeln Siehe Anhang

Hinweise: Zur Absicherung des Wettkampfes werden sie beteiligten Schulen gebeten bei der Spielführung zu helfen.

Mit sportlichen Grüßen

S. Strößner

Fachberater schulsportliche Wettbewerbe & Sport SOK

Regelwerk: Ball über die Schnur

1. Mannschaften

- Jede Mannschaft besteht aus **6 Spielern**: *3 Mädchen und 3 Jungen*.
- Es sind bis zu **4 Auswechselspieler** erlaubt.
- Ein **Spielerwechsel ist nur bei Verletzung** während des Spiels zulässig.

2. Spielfeld & Netzhöhe

- Die Spielfeldbegrenzung umfasst auch die Linien (*Linien gehören zum Spielfeld*).
- Die **Netzhöhe beträgt 2,20 m**.
- **Das Übertreten der Mittellinie mit dem ganzen Fuß ist nur dann ein Fehler**, wenn es zu einer **Behinderung des Gegners** führt.
- **Netzberührungen** durch Spieler werden als **Fehler gewertet**.

3. Spielbeginn & Ballkontakt

- Das **Anwurfrecht** hat die **erstgenannte Mannschaft**.
- Der Ball darf innerhalb der eigenen Mannschaft **maximal zweimal abgespielt** werden, bevor er über das Netz gespielt werden muss.
- Es sind **ein- und beidhändige Würfe** erlaubt.
- **Zwei Schritte zum Anlauf** mit dem Ball in der Hand sind erlaubt.
- **Aktiver Einsatz der Füße** zum Abwehren des Balls ist **erlaubt**.
- Wird der Ball beim Wurf ins Netz gespielt, darf er **vom eigenen Team oder dem gleichen Spieler gerettet** werden – **jedoch nur**, wenn **nicht bereits zwei Pässe** erfolgt sind.

4. Punktevergabe

Ein Punkt wird jeweils vergeben:

- **Wenn der Ball den Boden des gegnerischen Feldes berührt** (inkl. Linien).
- **Bei folgenden Fehlern der gegnerischen Mannschaft:**
 1. Ball landet **außerhalb** des Spielfeldes.
 2. Ball landet **im Netz**.
 3. **Abspielfehler** innerhalb der Mannschaft (mehr als zwei Kontakte).
 4. **Schleuderwürfe** (unerlaubte Wurfbewegung) – diese führen **immer zu einem Punktgewinn für das gegnerische Team**.
 5. **Netzberührung** oder **unerlaubtes Übertreten** der Mittellinie.
 6. **Bewusste Spielverzögerung:**
 - Beim ersten Mal erfolgt eine **Verwarnung** durch den Schiedsrichter.
 - Bei wiederholtem Vergehen gibt es **einen Punkt für die gegnerische Mannschaft**.