

**Internationales Jugend
Beachvolleyballturnier
United World Games 2026
Klagenfurt am Wörthersee/Österreich
18.06. – 21.06.2026
www.unitedworldgames.com
Hotline: 0043/699 19010545**



Unter der Patronanz der



In Kooperation mit:

volleyamriswil
ACADEMY

Sportstätten

**Players Town / Stadion –
Beachvolleyballplätze**
Südring 207
9020 Klagenfurt

Ausschreibung Spielregeln Beachvolleyball

Gespielt wird nach den offiziellen Spielregeln der [Fédération Internationale de Volleyball \(FIVB\)](http://www.fivb.org)

Folgende Sonderregelungen gelten speziell für die United World Games:

Wichtigste Regel - FAIR PLAY

Die Teilnehmer:innen haben sich im Geiste des Fair Play respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichter:innen, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, Gegner:innen, Mitspieler:innen und Zuschauer:innen zu verhalten.

1. Klasseneinteilung und Spielmodus

Männlich:

Altersklassen	Stichtag	Spielsystem	Spieleranzahl
U 20	Geb. am 01.01.2006 und jünger	Best-of-3- Sätze à 21 Punkte	2 Spieler
U 16	Geb. am 01.01.2010 und jünger	Best-of-3- Sätze à 21 Punkte	2 Spieler

Weiblich:

Altersklassen	Stichtag	Spielsystem	Spieleranzahl
U 20	Geb. am 01.01.2006 und jünger	Best-of-3- Sätze à 21 Punkte	2 Spielerinnen
U 16	Geb. am 01.01.2010 und jünger	Best-of-3- Sätze à 21 Punkte	2 Spielerinnen

2. Kaderliste & Identitätskontrollen

Für jedes teilnehmende Team muss bis zum **09. Juni 2026** im UWG Account unter <https://my.unitedworldgames.com/> eine **Kaderliste** eingegeben werden, welche überprüft wird. Erst mit erfolgreicher Überprüfung der Kaderliste kann das Team eingchecked werden und bekommt alle ihre relevanten Unterlagen.

Ein:e Ersatzspieler:in darf gemeldet werden, muss aber nicht eingesetzt werden.

Sollte die Kaderliste nicht ausgefüllt werden, muss eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr verrechnet werden.

Die Trainer:innen sind verpflichtet die von UWG abgesegnete Kaderliste sowie die Spielerpässe/Ausweise der Spieler:innen bei allen Spielen mitzuführen.

Es wird empfohlen die Kaderliste in ausgedruckter Form mitzuführen, um eventuell auftretenden Internetprobleme in den Sportstätten zu vermeiden und jederzeit drauf zugreifen zu können.

Während des Turniers haben die Trainer:innen das Recht vor Spielbeginn eine Passkontrolle des gegnerischen Teams zu verlangen, sowie die Spieler:innen zu „überprüfen“. Wird diese Kontrolle nicht durchgeführt, verfällt das Recht mit Beginn des Matches.

Wenn ein Team

1. Spieler:innen einsetzt, die nicht den Altersbestimmungen entsprechen
2. Spieler:innen nicht auf der entsprechenden Kaderliste stehen oder
3. die Kaderliste nicht von UWG abgesegnet ist

wird das betreffende Spiel automatisch als Niederlage für die betroffene Mannschaft gewertet. Bei erneutem Missachten der Kaderlisten-Regelungen, wird das Team vom Turnier ausgeschlossen.

Sollte ein Verein mit mehreren Teams in demselben Bewerb antreten, dürfen Spieler:innen nicht zwischen den Teams verschoben werden. Jede:r Athlet:in darf nur auf der Kaderliste einer Mannschaft pro Bewerb erscheinen.

3. Eintreffen bei der Sportstätte

Alle Teams müssen bis **spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn** am zugewiesenen Court sein und sich bei der **Spielleitung** anmelden.

Erscheint ein Team zum Beispiel erst 10 Minuten vor Spielbeginn, oder meldet sich nicht ordnungsgemäß an, wird das Spiel strafverifiziert. Die Spielleitung kann jedoch mit den Trainer:innen beider Teams entscheiden, ob das Spiel wirklich strafverifiziert oder regulär gespielt wird. Besteht die pünktlich erschienene Mannschaft auf die Strafverifizierung, wird diese umgesetzt.

4. Mannschaftsgröße

Pro Spiel und Team dürfen ausschließlich zwei Spieler:innen gleichzeitig auf dem Feld stehen. Während und zwischen den Sätzen ist jeweils ein Wechsel mit dem/der Ersatzspieler:in möglich.

5. Spieldauer und Punktevergabe

Es wird generell im Best-of-3- Sätze à 21 Punkten gespielt, wobei es einen Punkt pro gewonnenen Satz gibt.

Um die Platzierungen nach den Gruppenspielen zu ermitteln, werden folgendermaßen Punkte vergeben:

Gewonnener Satz	1 Punkt
Verlorener Satz	0 Punkte

6. Aufstiegsregelungen

Nach Ende der Gruppenspiele wird eine Tabelle erstellt. Die Reihung der Mannschaften richtet sich nach:

1. Der Anzahl der Punkte (=Anzahl der gewonnenen Sätze).
2. Jede Strafbeglaubigung/Nichtantritt (W.O.) führt zu einem Vermerk (DSQ). Teams mit einer geringeren Anzahl von Vermerken werden bei Punktegleichheit vorgereiht.
3. Bei identer Punkteanzahl (=gleichem Satzverhältnis) zählt die bessere Score Differenz (gewonnene Bälle minus verlorene Bälle).
4. Sollte bis hier hin noch Gleichheit herrschen, entscheidet das direkte Duell.
5. Kann nach Anwendung aller genannten Kriterien keine Entscheidung getroffen werden, erfolgt die Platzierung per Losentscheid (automatische computergestützte Auslosung)

Im Falle, dass die besten Zweit-, Dritt-, Viert- oder Fünftplatzierten (etc.) ermittelt werden müssen, ergibt sich das Ranking der jeweilig Platzierten durch folgende Kriterien:

1. Anzahl der Punkte/Anzahl der Spiele
2. Anzahl der verlorenen Spiele durch Disqualifikation (DSQ) / Anzahl der gespielten Spiele
3. Scoredifferenz / Anzahl der gespielten Spiele
4. Losentscheid (computerisierter Zufallsgenerator)

7. Walk over (w.o.)

Bei Nichtantreten oder verspätetem Erscheinen ohne gültigen Grund wird ein 2:0-Sieg (21:0, 21:0) für das gegnerische Team ausgesprochen.

Auf verspätete Teams wird maximal 5 Minuten gewartet.

8. Netzhöhe

U 20 männlich	2,43 Meter
U 16 männlich	2,24 Meter
U 20 weiblich	2,24 Meter
U 16 weiblich	2,20 Meter

9. Spielstätten

Gespielt wird auf Sandplätzen gemäß FIVB-Spezifikationen.

Nach dem Spiel haben die beiden Teams ihre zuletzt bespielte Spielfeldseite mit dem Sandrechen zu ebnen.

10. Spielbälle

Jedes Team muss seine eigenen Trainingsbälle mitbringen. Außerdem muss jedes Team einen offiziellen Spielball mit folgenden FIVB Standard mitbringen:

- Umfang: 66-68 cm
- Gewicht: 260-280 g
- Druck: 171-221 hPa (mbar)
- Material: Leder, Kunstleder oder ähnlich (feuchtigkeitsresistent)

11. Versicherungen, Haftungsausschluss & Diebstahl

Die Teilnehmer:innen sind nicht durch den Veranstalter versichert. Es obliegt daher den Teamverantwortlichen bzw. den teilnehmenden Teams selbst, sicherzustellen dass alle Teilnehmer:innen während des gesamten Aufenthaltes bei den United World Games versichert sind. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Krankheiten, gestohlene bzw. verlorene Wertgegenstände und etwaige Verletzungen. Die Turnierverantwortlichen können lediglich einen Krankentransport veranlassen. Sollte der/die Verletzte nicht versichert sein bzw. sein/ihr Heimatland kein Abkommen für ärztliche Versorgung mit Österreich haben, muss der/die Teilnehmer:in die Kosten der Behandlung selbst tragen.

Jede:r Teilnehmer:in erklärt, dass er/sie ausreichend trainiert hat und gegen seine/ihre Teilnahme von ärztlicher Seite keine Bedenken bestehen.

Für alle Spieler:innen gilt: Keine Wertgegenstände oder Sportausrüstung unbeaufsichtigt lassen!

12. Anmerkung zu Disziplinarstrafen

Bei größeren Verstößen, wie auch übertrieben hartem Foulspiel, werden Spieler:innen für das nächste Spiel automatisch gesperrt und die Turnierleitung spricht je nach Härte des Vergehens eine weitere Sperre aus. Bei einem Platzverweis, der in Verbindung mit einer Rauferei oder einer Schiedsrichter:innenbeleidigung ausgesprochen wird, wird der/die betroffene Spieler:in für den Rest des Turniers gesperrt.

Des Weiteren behält sich die Turnierleitung das Recht vor, in bestimmten Fällen ganze Teams vom Turnier auszuschließen, wenn diese respektloses Verhalten gegenüber Schiedsrichter:innen, der Turnierleitung oder Gegner:innen bzw. schlechtes Benehmen an den Tag legen.

13. Finale Anmerkung

Das Organisationsteam der United World Games sieht es als Verpflichtung für jede:n Spieler:in, Betreuer:in und Coach an, die oben genannten Punkte gelesen zu haben und zu kennen.

WICHTIG: In akuten Notfällen sowie zu Nachtzeiten ist die Notfallnummer 144 anzurufen. Zu beachten ist bitte auch, dass bei etwaigen Abtransporten mit dem Rettungswagen stets ein:e Betreuer:in des betroffenen Teams mitfahren muss.