

Offene Beachvolleyball-Locals in Stralsund: Durchführungsbestimmungen Saison 2026

1. Präambel

1. Die Durchführungsbestimmungen regeln in Ergänzung der Beach-Volleyball-Ordnung (BVO) den Beach-Volleyball-Spielverkehr der Locals in Stralsund. Die Begriffe „Spieler“ und „Teilnehmer“ beziehen im Folgenden sowohl Damen als auch Herren ein. Der Begriff „Locals“ steht für alle innerwöchentliche Turniere, die für geübte Vereinsspieler gedacht sind.
2. Mit der Anmeldung zu einem Turnier erklären sich die Teilnehmer mit den Regularien in BVO und diesen Durchführungsbestimmungen einverstanden.

2. Teilnahmemeldung

1. Die Anmeldung erfolgt über <https://www.vmv24.de/beach/2026/sbl.html> und mindestens mit den in der BVO vorgeschriebenen Angaben. Die zusätzliche Angabe einer E-Mail-Adresse oder einer Telefonnummer liegt im Interesse der Spieler. Nur damit sind Probleme kurzfristig lösbar und die Kontaktnachverfolgung wird noch einmal vereinfacht.
2. Der offizielle Meldeschluss für die Turniere ist auf 18:00 Uhr am Tag vor dem Turnier festgelegt. Meldungen sind fristgerecht, wenn sie vor dem genannten Zeitpunkt eingegangen sind. Als Eingangszeitpunkt gilt der Zeitpunkt des Absendens des Online-Formulars. Der Veranstalter kann verspätete Meldungen bzw. Meldungen am Turniertag zulassen, ist jedoch nicht dazu verpflichtet.
3. Mit der Anmeldung für ein Turnier der Locals in Stralsund erklären sich die Teilnehmer einverstanden (a) mit der Veröffentlichung ihrer Namen und ihres Vereins in Publikationen der Setz- und Ergebnislisten (z.B. Internet + Printmedien des VMV und 1.VC Stralsund) und (b) mit der Veröffentlichung der während der Veranstaltung durch den Ausrichter oder durch von ihm autorisierten Personen aufgenommen Bilder (z.B. für Turnierberichte auf der Homepage des VMV und 1. VC Stralsund). Die mit der Anmeldung angegebenen Daten werden zum Zwecke der Verwaltung und Darstellung der Turnierserie auf der Homepage des VMV dauerhaft gespeichert. Sie sind nur mit der Turnierverwaltung beauftragten Personen zugänglich und dürfen nur zum angegebenen Zweck verwendet werden.
4. Das Startgeld beläuft sich auf 2€ pro Person und wird am Turnierort in bar bezahlt. Jugendspieler unter 18 Jahren sind nach Bestätigung des Alters durch Vorlegen eines Ausweises o.ä. davon ausgenommen und dürfen kostenlos mitspielen.

5. Eine separate Kaution wird bei den Locals nicht erhoben. Bei Nichtantritt eines Teams hat das nächste Team der Anmeldeliste die Chance einen Platz im Starterfeld zu bekommen. Eine verfrühte Auskunft über eine Stornierung der Anmeldung wäre daher wünschenswert für die nachfolgenden Teams, ist aber nicht verpflichtend.

3. Zulassung & Setzung

1. Die Zulassung erfolgt nach Meldeschluss, einen Tag vor dem Turnier. Gemeldete Mannschaften werden entsprechend des Eingangszeitpunktes der Anmeldung zugelassen. Bei identischem Eingangszeitpunkt entscheiden die chronologisch vergebenen Datenbank-IDs über die Zulassungsreihenfolge.
6. Schon vor der endgültigen Zulassung wird der hypothetische Zulassungsstatus jedes Teams in der Meldeliste angezeigt. Teams mit rotem Symbol sind potenziell Nachrücker. Jedes Team kann zu jeder Zeit seine Meldung zurückziehen. Sobald Nachrücker Teams „nachrücken“ und die Teilnahme also bestätigt ist, gelten auch für diese Teams die Regularien von 2.5.
7. Die Punkte eines Teams für die Setzliste ermitteln sich über das Zusammenrechnen der Einzelpunkte aus der Einzelrangliste beider Teampartner. Die Teamrangliste spielt dabei keine Rolle. Für das Turnier werden die Teams dann nach 5.4 und 7.5 entsprechend gesetzt.
8. Die 4 Teams (Damen, Herren, Mixed) mit den meisten zusammengerechneten Einzelpunkten, die sich für ein Turnier anmelden, sind bei fristgerechter Anmeldung innerhalb des Meldeschlusses unabhängig vom Zeitpunkt der Anmeldung startberechtigt. (Ziel: Schaffen eines kleinen Privilegs & Verhinderung der Verfälschung der Locals-Meisterschaft durch Absagen bei ausgebuchten Starterfeldern.) Zur Klarstellung: Diese Regelung bezieht sich ausschließlich auf die 4 punktereichsten Teams innerhalb des Starterfeldes für das Turnier.
9. Die Setzliste beim ersten Turnier des Jahres gestaltet sich nach der Rangliste des letzten Jahres.

4. Preise

1. Die Preise sind sponsorenabhängig. Primär sollen die Preise unter allen teilnehmenden Teams verlost werden.
2. Wenn das geloste Team den gewonnenen Preis nicht entgegennehmen will oder schon abgereist ist, wird erneut gelost.
3. Dem Veranstalter ist es vorbehalten, die Preisvergabe unter Berücksichtigung des Alters der Teammitglieder anderweitig festzulegen.
4. Beim letzten Turnier der Saison wird die Spielerin mit den meisten Punkte bei den Damen und die Spielerin mit den meisten Punkten bei Mixed, sowie der Spieler mit den meisten Punkten bei den Herren und der Spieler mit den

meisten Punkten bei Mixed entsprechend vom Veranstalter als Locals-Meister/in gekürt und geehrt.

5. Klassisches Turnier

1. Die klassischen Turniere (Damen, Herren, Mixed) sind das Hauptaugenmerk der Locals in Stralsund.
2. Gespielt wird im Regelfall bis zu 16 Teams auf (platzbedingt) 6-8 Feldern. Im Ausnahmefall kann die Turniergröße auf 20 oder 24 Teams spontan erhöht werden.
3. Für die Durchführung eines Turniers werden min. 6 Teams benötigt.
4. Ab 12 teilnehmenden Teams werden die ersten 8 Teams gesetzt. Bei weniger Teams ist dem Veranstalter die Setzung und der Spielmodus des Turniers überlassen.

6. Spielmodus Klassisches Turnier

1. Der Spielmodus gilt für (12-)16 Teams. Die Vorrunde wird in 4 Gruppen gespielt, sodass jedes Team (2-)3 Spiele hat. Das beste Team wird mit dem an 8 gesetzten Team in Gruppe A gesetzt, das zweitbeste Team mit Team 7 in Staffel B usw. Alle restlichen Teams komplettieren ca. 15 min. vor Beginn des Turniers vor Ort durch Losen die Gruppen. Es wird pro Spiel ein Satz bis 21 gespielt (Rallye-Point-System).
2. In der Vorrunde wird gruppenweise „jeder gegen jeden“ gespielt. Das Team mit den meisten Siegen oder dem besten direkten Vergleich gewinnt die Gruppe. Nach der Vorrunde wird das Starterfeld in 2 Bäume aufgetrennt (Hauptrunde). Im oberen Baum kämpfen die beiden ersten Teams jeder Gruppe in Überkreuzspielen um die ersten 8 Plätze. Die beiden letzten Teams jeder Gruppe erspielen sich im selben Modus die hinteren 8 Plätze. Die Gewinner der Überkreuzspiele spielen um die Plätze 1-4 des jeweiligen Baumes, die Verlierer um die Plätze 5-8. Anschließend wird im Halbfinalmodus mit anschließendem Platzierungsspiel weitergespielt. Somit ergeben sich 3 Spiele in der Hauptrunde und jeder Platz ist ausgespielt.

7. King of the Court

1. In Anlehnung an das Reglement des "King of the Court Formats" der FIVB World Tour wurde von "Beachvolleyball in Stralsund" ein Spielkonzept für 8-20 teilnehmende Teams entwickelt, welches an das Locals-Konzept angepasst wurde. Somit kann jeder Platz theoretisch ausgespielt werden.
2. Ein KotC-Turnier hat die gleiche Bewandnis wie ein klassisches Locals-Turnier und wird identisch gewertet.
3. Für die Durchführung eines KotC-Turniers werden min. 8 Teams benötigt.
4. Dem Veranstalter ist es freigestellt, die ersten 2 Teams je "Staffel" wie im klassischen Modus zu setzen oder kein Team zu setzen.

8. Spielmodus King of the Court

1. Für die Locals wird es 3 verschiedene Spielpläne für verschiedene Teilnehmeranzahlen geben, damit jedes Team immer möglichst viele unterschiedliche Gegner hat. Spielplan 1 ist für 8-11 teilnehmende Teams, Plan 2 für 12-15 Teams und Plan 3 für 16-20 Teams. Jede Runde endet nach 20 min. (Ballwechsel darf dann noch beendet werden) oder wenn ein Team auf dem Feld 15 Königs-Punkte erspielt hat. Königs-Punkte können ausschließlich auf der King-Seite erspielt werden. Auf der Challenger-Seite gegenüber, steht das Team, welches mit dem Aufschlagsrecht versucht, durch gewinnen des Ballwechsels auf die King-Seite zu gelangen. Die anderen Teams auf dem Feld reihen sich in Warteposition ein. Das Team, welches den Ballwechsel verliert, reiht sich am Ende der Warteschlange ein. Die Startpositionen werden vor jedem Rundenbeginn für jedes Feld ausgelost.
2. Für die Vorrunden entscheidet die Losnummer auf welchem Feld welches Team spielen wird. Die Gruppen haben hierbei nicht die Gewichtung wie beim klassischen Turnier, denn hier dienen die Gruppennamen lediglich der einfacheren Orientierung, für die Finalteilnahme wird Gruppenübergreifend gewertet. Nach jeder Runde werden während einer angemessenen Spielpause die Punkte zusammengetragen und aufgeschrieben. Daraus ergibt sich auch eine Platzierung für jede Runde. Nach den 3 Vorrunden wird alles zusammengerechnet und die Teams werden nach 8.4 sortiert und ihren Feldern für die Finalrunde zugeordnet. Die besten 4-5 Teams spielen auf Feld 1 um den Sieg. Auf dem Feld 2 spielen dann die nächstbesten 4-5 Teams um ihre Platzierungen usw. Für die finalen Platzierungen in der Finalrunde zählen die Punkte aus den Vorrunden nicht mehr mit rein, sodass hier ausschließlich die erspielten Punkte und damit die Platzierung aus der Finalrunde ausschlaggebend sind.
3. Wenn mehrere Teams gleich viele Punkte in einer Runde erspielt haben, werden diese zusammen auf den höchstmöglichen Platz in der Runde gesetzt (Bsp.: Bei Punktegleichstand der 3 besten Teams einer Runde werden diese nicht ohne ersten Platz auf 3 platziert, sondern alle 3 Teams werden an 1 platziert. Die nächsten Teams belegen dann die Plätze 4,5). Wenn mehrere Teams keine Punkte in einer Runde erspielt haben, werden all diese Teams zusammen auf den letzten Platz in der Runde gesetzt (bei 4 Teams dann auf Platz 4).
4. (*) Setzungen für die Finalrunde aufgrund folgender Ordnung: 1. Kleinste zusammengerechnete Platzierungen, 2. Direkter Vergleich (falls vorhanden), 3. Meiste gesammelte Königs-Punkte, 4. Losnummer (A1>...>A5>B1>...>D5)

5. (*) Bei 9,11,13,14,17,18,19 teilnehmenden Teams wird für die Vorrunden erst Gruppe A,B,C,D aufgefüllt. In den Finals wird hierbei zuerst Feld 4,3,2,1 aufgefüllt.
6. Wenn sich ein Team seine erspielten Königs-Punkte aus der gespielten Runde nicht merken kann, bekommt es 0 Punkte aufgeschrieben und ist damit auf dem letzten Platz.

9. Rangliste

1. Die Rangliste wird als „einmalige“ Rangliste geführt.
2. Die erspielten Punkte zählen ausschließlich für die Kategorie (Damen, Herren, Mixed) und für die Saison, in der sie gespielt wurden, sowie für das erste Turnier des nächsten Jahres (siehe 3.5).
3. In jeder Saison startet jeder Spieler wieder mit 0 Punkten.

10. Ranglistenpunkte

1. Alle Teams der Locals-Turniere erhalten Locals-Ranglistenpunkte, da alle Platzierungen ausgespielt werden.
2. Der Schlüssel zur Aufteilung der Ranglistenpunkte ist abhängig von der Zahl der teilnehmenden Teams. Jede bessere Platzierung gibt 2 Teampunkte mehr. Der letzte Platz bekommt immer 2 Punkte. (Als Beispiel: bei einem Turnier mit 8 Teams bekommt der Sieger nur 16 Punkte, was mit einem 9. Platz bei 16 Teams gleichzusetzen ist. Der zweite Platz bekommt dann 14 Punkte usw.)
3. Die Ranglistenpunkte für ein Team ergeben sich anhand der beiliegenden Tabelle unter 12. Jeder Spieler erhält für die Einzelrangliste die Hälfte der Teampunkte gutgeschrieben.
4. Die 3 besten Teams erhalten ebenfalls VMV-Ranglistenpunkte: Platz 1=10 Teampunkte, Platz 2=6 Teampunkte, Platz 3=4 Teampunkte

11. Turnierabsage (durch den Ausrichter/witterungsbedingt)

1. Die Spieler sind mit ihrer Anmeldung selbst dafür verantwortlich, dem Ausrichter für diese Fälle eine Kontaktmöglichkeit (Tel./E-Mail) anzugeben.
2. Bei regnerischen Wetterbedingungen wird bis spätestens 1 Stunde vor Turnierbeginn vom Veranstalter die Absage per E-Mail, sowie als Mitteilung über die Beachvolleyball-Social-Media-Kanäle verkündet.
3. Bei zu wenigen Anmeldungen oder zu vielen Absagen, sodass 5.3 nicht erfüllt werden kann, darf der Veranstalter das Turnier absagen.

12. Rangliste Punktevergabe

Teilnehmeranzahl	Platzierung	Teampunkte
24	Sieger bei Turnier mit 24 Teams	44
23		43
22		42
21		41
20	Sieger bei KotC mit 20 Teams	40
19		38
18		36
17		34
16	Sieger bei Turnier mit 16 Teams	32
15	...	30
14	...	28
13	...	26
12	...	24
11	22
10	...	20
09	...	18
08	(Sieger bei Turnier mit 8 Teams = 9. Platz bei Turnier mit 16 Teams)	16
07	...	14
06	...	12
05	...	10
04	Viertletzter	08
03	Drittletzter	06
02	Vorletzter	04
01	Letzter	02