

DVV CHALLENGE BEACH-VOLLEYBALL 2026

Nach den guten Erfahrungen in den vergangenen Jahren besteht auch in der Beachvolleyball-Saison 2026 die Möglichkeit, die Challenge-Technologie auf Turnieren der „German Beach Tour 2026“ einzusetzen.

Durch den Einsatz eines Video-Challenge-Systems werden die Schiedsrichter bei der Entscheidungsfindung unterstützt, um das Spiel möglichst fair für alle Beteiligten zu gestalten. Die Spieler können die Überprüfung von Schiedsrichterentscheidungen verlangen (Challenge), bei denen sie vermuten, dass das Schiedsgericht nicht richtig entschieden hat.

Zur weiteren Verbesserung der Challenge können kurzfristig Änderungen gemacht werden, die jeweils beim Technical Meeting des Turniers bekannt gegeben werden. Für die einfachere Lesbarkeit gilt die männliche Schreibweise auch immer für die weibliche.

1. Antrag auf Challenge

Die Challenge kann von jedem Spieler für eine der folgenden Kategorien beantragt werden, wenn er meint, dass ein Fehler aufgetreten ist, der nicht oder nicht richtig durch die Schiedsrichter entschieden wurde:

- a) **Ball IN/AUS** an den Seiten- oder Grundlinien
- b) **Blockberührung** - der Blockspieler berührt den Ball beim Block oder nicht (der Ball geht danach AUS / Blockberührung und noch drei weitere / keine Berührung beim Block und der angreifende Spieler berührt den Ball dadurch zweimal), auch die Frage welcher der beiden Spieler den Ball als letztes Berührt hat ist hierbei zulässig.
- c) **Netzfehler** - Netzberührung innerhalb der Antennen durch einen Spieler während dessen Spielaktion in der Nähe des Balles
- d) **Antennenberührung** durch den Spieler oder den Ball
- e) **Fußfehler des Aufschlagspielers** - im Moment des Aufschlages oder Absprungs berührt der Spieler das Spielfeld oder seitlich den Bereich außerhalb der Aufschlagzone
- f) **alle sonstigen Entscheidungen** des Schiedsrichters mit Ausnahme der folgenden Kriterien
- g) **Nicht durch eine Challenge überprüft werden** können Schiedsrichterentscheidungen zu:
 - **Technikbeurteilungen** (z.B. oberes Finger-Zuspiel, geworfene/gefangene Bälle / „catches“),
 - **Angriffsfehler** ("offene Hand" / Einleitung eines "Drückduells am Netz") und

- **Sanktionen.**

2. Der Antrag auf Challenge kann gestellt werden, sofort nachdem ein Fehler vermutet wird

- **während des Spielzuges** sofort und vor der nächsten Spielaktion. Die Schiedsrichter unterbrechen sofort den Spielzug.
- **nach einem Spielzug innerhalb von fünf Sekunden** ausschließlich für **die letzte Aktion**, die zur Beendigung des Spielzuges geführt hat und vor einer Folgeaktion (Seitenwechsel, Auszeit, ...). Fehler, die früher im Spielzug passiert sind, dürfen nicht überprüft werden.

3. **Nach Ablauf der fünf Sekunden** oder im Falle, dass **eine frühere Spielaktion** beanstandet wird, wird der erste Schiedsrichter den **Antrag als verspätet ablehnen** und:

- a) das entsprechende Team von seiner Entscheidung informieren
- b) das offizielle Handzeichen für verspäteten Antrag zeigen
- c) seine Entscheidung sofern vorhanden mittels Schiedsrichter-Funkkommunikation dem Challenge-Schiedsrichter mitteilen, der dann veranlasst, dass
- d) die entsprechende Grafik auf der Videowand (sofern vorhanden) angezeigt wird.

4. Die Challenge kann von jedem Spieler für die unter 1. genannten zulässigen Kategorien beantragt werden. Hierfür formt er ein "C" mit seinen Fingern.

5. Zusätzlich zum geformten "C" muss der Spieler **sofort anschließend auch den Fehlertyp** des von ihm beanstandeten Fehlers signalisieren oder dem Schiedsrichter gegenüber mitteilen. Dies kann von jeglicher Position auf dem Spielfeld erfolgen.

- a) **Ball IN/AUS** an den Seiten- oder Grundlinien: Signal "C" und Spieler/in zeigt auf die Linie
- b) **Blockberührung** - der Blockspieler berührt den Ball beim Block und
 - I. Entweder der Spielzug ist anschließend beendet: Signal "C" und die Finger der einen Hand streichen über die andere Hand mit jeweils ausgestreckten Fingern (letzte Ballberührung ist ein Sonderfall hiervon und mit demselben Handzeichen anzuzeigen) oder
 - II. der Ball bleibt im Spiel und anschließend drei weitere Berührungen: Signal "C" und vier ausgestreckte Finger oder
 - III. keine Blockberührung, gefolgt von Doppelberührung desselben Spielers: Signal "C" und zwei ausgestreckte Finger
- c) **Netzfehler** - Netzberührung innerhalb der Antennen durch einen Spieler während dessen Spielaktion in der Nähe des Balles: Signal "C" und Spieler zeigt auf das Netz
- d) **Antennenberührung** durch den Spieler oder den Ball: Signal "C" und Spieler zeigt auf die Antenne
- e) **Fußfehler des Aufschlagspielers** - Fuß auf oder unter der Grundlinie oder Füße des Spielers befinden sich bei Stand oder Absprung nicht vollständig innerhalb der Aufschlagzone: Signal "C" und Spieler/in zeigt auf den eigenen Fuß

f) **Sonstige Fehler** - bei sonstigen Fehlern wird das Ziel des Challenge-Antrages durch Rückfrage durch den Schiedsrichter festgestellt (verbal).

6. Jedes Team ist berechtigt, Anträge zu stellen, solange nicht die Obergrenze von **zwei nicht erfolgreichen Challenge-Anträgen im selben Satz** erreicht ist. Ein Team kann nur **einmal pro Spielunterbrechung** eine Challenge beantragen.

7. Der erste Schiedsrichter hat ebenfalls das Recht, eine Challenge zu beantragen, sollte er sich in seiner Entscheidung nicht sicher sein. Er geht dann wie folgt vor:

- a) Pfeifen, um das Spiel zu unterbrechen.
- b) Offizielles Handzeichen „Zeigen eines Rechtecks“ (Darstellung eines Monitors)
- c) Mit beiden Händen anzeigen, dass er die Challenge beantragt hat.

8. Ein nach dem Spielzug gestellter **Antrag außerhalb der Kategorien 1. a) - f).**, ist **beim ersten Mal** als **unberechtigter Challenge-Antrag** zu entscheiden.

9. Unterbricht ein Team den Spielzug, um einen **Antrag außerhalb der Kategorien 1. a) - f)** zu stellen, **verliert es diesen Spielzug automatisch.**

10. Die Punkte 8 und 9 sind als **unberechtigte Challenge-Anträge** zu werten, und der erste Schiedsrichter wird:

- a) das entsprechende Team von seiner Entscheidung informieren
- b) das offizielle Handzeichen unberechtigter Challenge ausführen (Finger in X-Form kreuzen)
- c) seine Entscheidung mittels Schiedsrichter-Funkkommunikation (sofern vorhanden) dem Challenge-Schiedsrichter mitteilen, der dann veranlasst, dass
- d) die entsprechende Grafik auf der Videowand (sofern vorhanden) angezeigt wird.

11. **Verspätete Anträge** gem. Punkt 3 wird der erste Schiedsrichter mit dem offiziellen Handzeichen für verspäteten Challenge-Antrag zeigen.

12. Ab dem **2. unberechtigten oder verspäteten Challenge-Antrag** im Spiel ist das Team mit einer **Verzögerung** zu sanktionieren.

13. Die Challenge ist **vor allen anderen Spielunterbrechungen/-anträgen** auszuführen, da sie diese beeinflussen könnten (z.B. Auszeiten).

14. Der Ablauf bei Prüfung zulässiger Challenge ist wie folgt:

- a) Ankündigung „Challenge, challenge“ über das Kommunikationssystem (wenn vorhanden)
- b) **verbal** und mit dem **offiziellen Handzeichen** des beanstandeten Fehlers dem Spieler den Challenge-Antrag **bestätigen**
- c) **Offizielles Challenge Handzeichen** „Zeigen eines Rechtecks“ mit Blick zum Schreibertisch ausführen (Darstellung eines Monitors)

- d) Das **offizielle Handzeichen** des beanstandeten Fehler zeigen.
- e) über Schiedsrichter-Funk (wenn vorhanden) wird der **Challenge-Schiedsrichter genau über die Kategorie des Antrages** informiert, der dann veranlasst, dass
- f) die **entsprechende Grafik auf der Videowand** (wenn vorhanden) angezeigt wird
- g) der Challenge-Schiedsrichter überprüft das Videomaterial

15. Nachdem der Challenge-Schiedsrichter eine Entscheidung gefällt hat

- a) informiert dieser per Schiedsrichter-Funk (wenn vorhanden) das Schiedsgericht, bevor die Infografiken angezeigt werden,
- b) sobald die **entsprechende Grafik auf der Videowand** (wenn vorhanden) angezeigt wird, signalisiert der **erste Schiedsrichter mit den entsprechendem Handzeichen** die Seite der Mannschaft, die den Punkt erzielt und Aufschlag hat, als auch die Art des Fehlers.
- c) der zweite Schiedsrichter bewegt sich entsprechend auf die Seite der annehmenden Mannschaft
- d) der zweite Schiedsrichter kontrolliert den Spielberichtsbogen, bevor das Spiel weitergeht (Spielstand, richtiger Aufschläger).
- e) Sollte die Infografik irreführend sein, sollte der erste Schiedsrichter die Teams und der Sprecher die Zuschauer über den genauen Sachverhalt informieren
- f) nach der Challenge wird das Spiel wieder fortgesetzt; ggf. mit korrigiertem Spielstand.

16. Während der Durchführung der Challenge bleiben die **Spieler auf dem Spielfeld**.

17. Eine Challenge-Entscheidung, die durch den ersten Schiedsrichter verkündet worden ist, ist final und kann nicht protestiert werden.

18. Folgen von erfolgreicher/nicht erfolgreicher Challenge

- a) nach der zweiten nicht erfolgreichen Challenge im Satz gibt es keinen weiteren Challenge-Antrag mehr für dieses Team in diesem Satz
- b) bei Nutzung einer Videoleinwand soll eine Infografik die Zuschauer und das Team in diesem Fall davon in Kenntnis setzen ("KEIN weiterer Antrag in diesem Satz möglich")
- c) der zweite Schiedsrichter informiert diesbezüglich den Kapitän der beantragenden Mannschaft und den ersten Schiedsrichter
- d) bei technischen Problemen informiert der Sprecher

Sonderfälle und zusätzliche Bestimmungen

19. In der gleichen Unterbrechung kann das gegnerische Team eine Challenge beantragen. Wenn beide Teams zur gleichen Aktion eine Challenge beantragen, wird die Aktion als Ganzes betrachtet und der erste Fehler ermittelt.

20. Im Falle eines "ersten Fehlers" (siehe 22) gegen das beantragende Team wird dennoch der Tatbestand des Antrages ausgewertet. Sollte dieser allein dem Team "Recht geben", zählt der Antrag nicht als gescheitert und wird nicht von den zwei möglichen Anträgen/Satz abgezogen.

21. „The Ruling On The Courts Stands“

Es gilt, dass eine Challenge zweifelsfrei (100% sicher) entschieden werden muss, um eine zuvor getroffene Schiedsrichter-Entscheidung zu revidieren. Wenn die vorhandenen Bilder kein eindeutiges Ergebnis ermöglichen, welches die zuvor getroffene Schiedsrichterentscheidung überstimmt oder bestätigt, ist das Ergebnis der Challenge im Zweifel „nicht erfolgreich“. In diesem Fall bleibt die zuvor getroffene Schiedsrichter-Entscheidung bestehen, und das jeweilige Team, welches die Challenge beantragt hat, verliert eine der Challenge-Möglichkeiten in diesem Satz. Sollte der Schiedsrichter selbst eine Challenge beantragt haben, die nicht eindeutig entschieden werden kann, ist auf Spielzugwiederholung zu entscheiden.

22. Wenn der Schiedsrichter den Spielzug wegen „vier Berührungen“ unterbrochen hat und die Challenge durch das Team erfolgreich war, wird der Spielzug wiederholt.

23. Es kann sein, dass innerhalb einer Challenge ein vorher erfolgter Fehler ersichtlich wird (z.B. Berührung des Abwehrspielers bevor der Ball "aus" geht). Trotzdem wird dann dieser Fehler zur Entscheidung über den Spielzug herangezogen. Dies erfolgt im Sinne des Fairplay und der Ermittlung des "richtigen" Fehlers. („Erster Fehler“)

24. In Spielen mit Videobeweis ist das 'Ball Mark Protokoll' ausgesetzt. Davon unberührt bleibt die Situation, wenn Linien signifikant verschoben und zurückgelegt werden müssen. Bei einem Ausfall des Systems kommt während dieser Zeit das Ball Mark Protokoll zur Anwendung.

25. Sollte es zu technischen Problemen kommen, wird der Sprecher die Zuschauer informieren (Entscheidung und kurze Begründung). **Die Nutzung einer Videoleinwand ist nicht zwingend erforderlich. Ist aufgrund der technischen Probleme eine Entscheidung nicht möglich, gilt "Call Stands", abweichend von 20 behält das Team aber seine Challenge.**

26. Reserve Headsets sollten immer beim Challenge Schiedsrichter vorrätig sein, falls es bei einem der anderen Headsets zu Störungen kommt. Ebenfalls sollten Ladestationen vorhanden sein. Die Verwendung von Headsets oder technischen Kommunikationsmitteln ist nicht zwingend. Sind weder Headsets noch andere Kommunikationssysteme vorhanden, **nimmt der zweite Schiedsrichter die Challenge-Anträge der Spieler entgegen.**

27. Sollte die Technik in einem Spiel komplett versagen, behält das Spiel dennoch seine Gültigkeit. Es wird normal ohne Challenge weitergespielt. (siehe 24) Der erste Schiedsrichter setzt die Kapitäne beider Mannschaften darüber in Kenntnis, der Sprecher die Zuschauer.

28. Es liegt in der **Verantwortung des Challenge-Schiedsrichters**, die beantragte Situation zu analysieren. Er wird **durch den Challenge-Assistenten unterstützt**. Der Challenge-Schiedsrichter kann verschiedene Winkel fordern, ein-/aus zoomen lassen sowie jegliche Quelle nutzen, um die bestmögliche Entscheidung zu treffen. Ist ein **Challenge-Schiedsrichter nicht vorhanden**, wird der Challenge-Prozess **vom zweiten Schiedsrichter durchgeführt**; er übernimmt in diesem Fall alle Aufgaben des Challenge-Schiedsrichters. Ist ein Challenge-Assistent nicht vorhanden, wird der Challenge-Schiedsrichter (oder der zweite Schiedsrichter) von der Streaming-Regie bei der Findung der beweisheblichen Bilder unterstützt.