

I. Spielregeln

Aufschlag:

Der Aufschlag mit einer Hand oder alternativ das Anpritschen mit zwei Händen erfolgt hinter der Tabuzone (s. unter Organisationsplan) und muss die gegnerische Tabuzone übertreffen. Der Ball darf dabei das Netz berühren (kein Fehler, keine Wiederholung!). Die Mannschaft, die einen Punkt erzielt hat, erhält das Aufschlagrecht.

Der gleiche Spieler hat höchstens 2 hintereinanderfolgende Aufgaben, danach muss rotiert werden; bei jedem Gewinn des Aufschlagrechts wird ebenfalls rotiert.

Sonderregel beim Spiel:

Der erste vom Gegner kommende Ball darf **nicht direkt zurückgespielt** werden. (Ausnahme: Regelgerechter Block, nicht Pritschen über dem Netz)

Es gibt auf jeder Seite mindestens zwei, aber höchstens drei Ballberührungen. Davon **muss eine ein Zuspiel sein**.

Der Ball darf nicht gefangen werden oder auf dem Boden aufkommen.

Beim Zurückspielen des Balles ist das **Spielen in die Tabuzone erlaubt** (nur nicht beim Aufschlag!).

Mannschaft:

Eine Mannschaft besteht aus 2 Spieler/innen, dazu beliebig viele Auswechselspieler/innen. Die Spieler/innen können jeweils nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

Spielerwechsel:

Sind beliebig erlaubt.

Schiedsrichter/innen:

Die spielenden Teams zählen selbst **laut** mit.

Der aufschlagende Spieler nennt vor seinem Aufschlag **laut** den aktuellen Spielstand. Die gegnerische Mannschaft bestätigt diesen **laut** oder dementiert. Bei Bestätigung erfolgt der Aufschlag, **bei Dementi wird erst über den Spielstand eine Einigung erzielt, bevor wieder aufgeschlagen werden darf.**

Kann überhaupt keine Einigung erzielt werden, wird der Spielzug wiederholt oder, im absoluten Ausnahmefall, ein Betreuer zu Rate gezogen.

Ein Aufschlag ohne vorherige Nennung des Spielstandes ist ungültig und muss wiederholt werden.

Zählweise:

Es wird im Rallye-Point-Verfahren gezählt! Bei der E-Jugend wird auf Zeit gespielt (s. unter Spielmodus).

Ablauf des Notierens der Spielergebnisse:

Nach dem Abpfiff eines Spieles (der Spielzug wird nach dem Abpfiff zu Ende gespielt, bis ein Fehler passiert) setzen sich die Spieler aller Teams mit ihrer Stempelkarte in ihrem Feld an die Mittellinie und warten dort, bis ihr Ergebnis vom Spielleiter registriert wurde (Stempeln ihrer Karte). Auch der Spielball wird auf die Mittellinie unter das Netz gelegt. Anschließend wird das Feld nach dem vorher abgesprochenen Modus gewechselt und die Karte sowie die Getränkeflaschen der Kinder in ausreichendem Abstand hinter die Grundlinie ihres neuen Spielfeldes gelegt.

Wird nach einigen Spielen eine Pause gemacht, so lassen die Kinder ihre Karte im jeweiligen Spielfeld an der Mittellinie liegen, damit sie nach der Pause ihr Spielfeld wieder sicher finden. In der Pause ist es nicht erlaubt, am Netz zu spielen.

Diese Regeln solltet ihr im Training gut einüben, damit alle möglichst nach dem gleichen Muster spielen. Vor jedem Spieltag wird aber alles noch mal genau erklärt.

II. Spielmodus

- 2 -

In einem Turnier mit Zweierteams spielt jeder gegen jeden.

Es wird **eine** (bei sehr wenig Mannschaften zwei) Spielrunde(n) gespielt, deren Dauer ca. 2 - 3 Stunden beträgt (reine Spielzeit).

Ein Spiel dauert je nach Anzahl der Teams 4 – 10 min.

Anschließend wird das Spielergebnis in die Stempelkarte, die jedes Team mit sich führt, eingetragen (also gestempelt). Der Sieger erhält 2 Stempel, für ein Remis erhält jedes Team einen.

Nach der Hälfte der Spielrunde wird eine längere Pause gemacht (können auch mehrere Pausen sein).

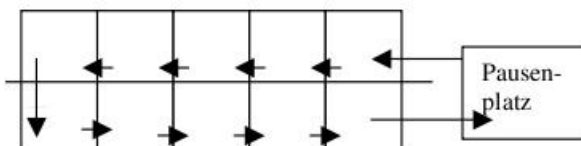
Am Schluss soll eine kleine Siegerehrung durchgeführt werden.

Auf die Stempelkarte wird die erzielte Platzierung eingetragen, alle Spieler/innen erhalten eine Urkunde und eine kleine Belohnung wie Sticker, Süßigkeit, (Vom Ausrichter zu besorgen!)

III. Organisationsplan

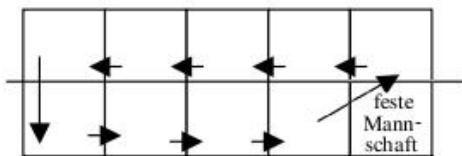
1.) Bei einer ungeraden Anzahl von beteiligten Teams.

Beispiel: 11 Teams: 10 Spiele, 1mal Pause = 11 Spieldurchgänge
Man braucht 5 Spielfelder und 1 Pausenplatz



2.) Bei einer geraden Anzahl von beteiligten Teams.

Beispiel: 12 Teams, 11 Spiele, keine Pause = 11 Spieldurchgänge
Man braucht 6 Spielfelder. Eine Mannschaft am Rand ist fest auf der Feldhälfte, die anderen Mannschaften rotieren drum herum.



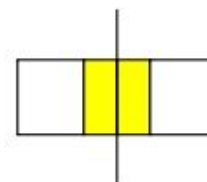
Spielfeldgröße:

Das **gesamte** Spielfeld ist 3 m breit und 9 m lang, also ein Feld ist 3 x 4,5m groß.

Die **Tabuzone** ist auf jeder Spielfeldhälfte 1,5 m tief.

Die Netzhöhe beträgt 2,05m.

Tabuzonen



IV. Altersstichtag

Der Altersstichtag für die Runde 2017/2018 ist der 1. Januar 2004!

Mädchen und Jungen spielen gemeinsam in einer Runde.