

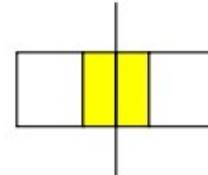


Volleyball-E-Jugend-Spielregeln des EK Württemberg

I. Spielfeld:

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



II. Spielregeln

Aufschlag:

Aufschlag: Anpritschen mit zwei Händen erfolgt hinter der Tabuzone (oder alternativ Angabe mit einer Hand erfolgt hinter der Grundlinie) 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, sodass ihn auch die Gegner hören können. 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).

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.

III. Spielmodus

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).

Zwischen den Spielen werden immer wieder längere Pausen gemacht.

Ein Spiel dauert je nach Anzahl der Teams 3 – 8 min, in der Regel 4 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.

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 sicher wiederfinden. In der Pause ist es nicht erlaubt, am Netz zu spielen.

Am Schluss des Spieltags 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!)

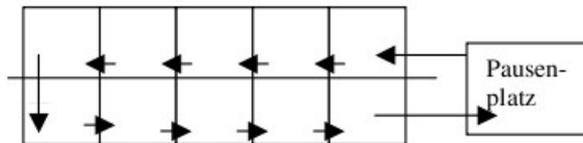




IV. Organisationsplan

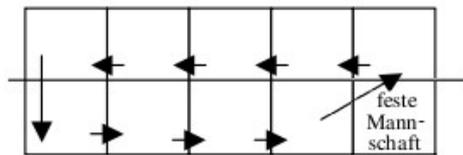
1.) Bei einer **ungeraden Anzahl** von beteiligten Teams.

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, kein Pausenplatz = 11 Spieldurchgänge
Man braucht 6 Spielfelder. **Eine Mannschaft am Rand bleibt den ganzen Spieltag** fest auf dieser Feldhälfte, die anderen Mannschaften rotieren drum herum.



Kontakt bei Fragen zur E-Jugend:

Gabriele Märkel

07024 83747

JoGa.Maerkel@web.de