

Volleyball macht Kinder stark!®



Spielmodus :

Es wird ein Turnier mit Zweierteams jeder gegen jeden gespielt. Das Turnier findet in 2 Spielrunden statt, die insgesamt ca. 3 Stunden dauern.

Ein Spiel dauert, je nach Anzahl der anwesenden Teams 4 – 6 Minuten.

Vor Beginn und nach Beendigung des Spieles klatschen sich die Teams immer ab.

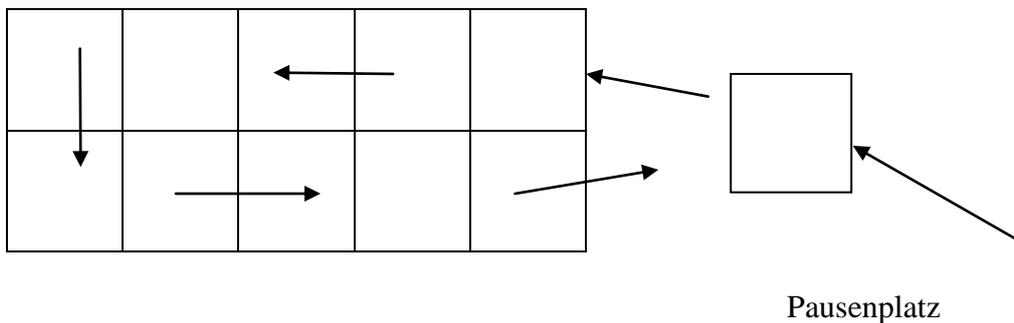
Anschließend wird das Spielergebnis in eine Stempelkarte eingetragen, die jedes Team mit sich führt. Sieger erhalten 2 Stempel. Bei einem Unentschieden bekommen alle Beteiligten Spieler einen Stempel.

☒ Wird mit Pausenfeld gespielt, erhalten die Spieler auf dem Pausenfeld 2 Stempel.

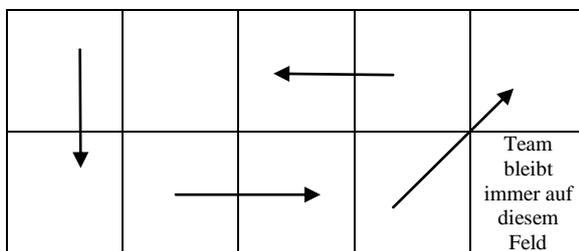
Nach der 1. Spielrunde wird eine Pause zum Essen und Trinken gemacht.

Möglichkeiten der Organisation

Anzahl der beteiligten Teams ungerade:



Anzahl der beteiligten Teams gerade:

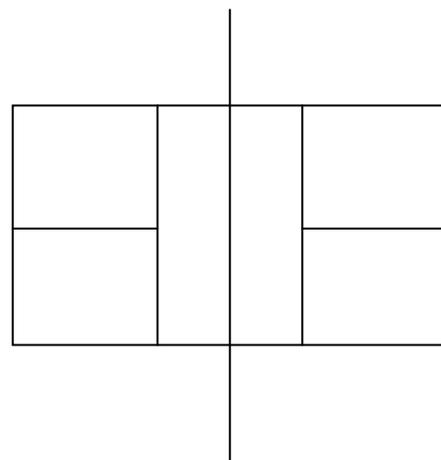


Spiefeldgröße :

Das gesamte Spielfeld ist 3m breit und 9m lang (eine Feldhälfte also 3m x 4,5m).

Die Tabuzone ist auf jeder Seite etwa 1-2m tief.

Die Netzhöhe beträgt etwa 2,10m.



Der Aufschlag erfolgt durch Anpritschen von der **rechten Seite** hinter der Tabuzonenlinie. Der Ball darf das Netz berühren, muss allerdings im gegnerischen Feld hinter der Tabuzone ankommen, bzw. die Tabulinie berühren (Diagonales Anspiel).

Aufschlag/ Anspiel hat immer das Team, das im vorhergehenden Spielzug den Fehler gemacht hat.

Das aufschlagende Team rotiert vor jedem Anspiel. Es führt also kein Spieler zwei Aufschläge hintereinander durch.

Sonderregeln:

Das direkte Zurückspielen des Balles ist nicht erlaubt. Es gibt auf jeder Seite mindestens zwei, aber höchstens drei Ballberührungen. Beide Spieler müssen den Ball berührt/gespielt haben.

Der annehmende Spieler darf zwei Ballberührungen hintereinander durchführen (Ballkontrolle. Bei der ersten Berührung ist Fangen/Werfen erlaubt.)

Beim Zurückspielen des Balles ist die Berührung des Netzes durch den Ball ebenso erlaubt, wie das Spielen des Balles in die Tabuzone.

Mannschaft :

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 2 Spieler/innen. Dazu kommen beliebig viele Auswechselspieler/innen.

Spielerwechsel :

Sind beliebig erlaubt.

Schiedsrichter :

Die spielenden Teams zählen selbst laut mit. Der aufschlagende Spieler nennt vor seinem Aufschlag/Anspiel laut den aktuellen Spielstand. Die gegnerische Mannschaft bestätigt diesen laut oder dementiert. Bei Bestätigung erfolgt der Aufschlag, bei Dementi wird erst über den Spielstand Einigung erzielt, bevor angespielt werden darf.

Kann 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.

Trainer/ Betreuer sind Beobachter und sollen die Kinder höchstens an Regeln erinnern.

☒ fleißig Regeln üben !!!!

Zählweise :

Spiel nach Zeit. Nach einer vorgegebenen Zeit (4-6 Minuten, je nach Anzahl der Teams) wird das erzielte Ergebnis in die Stempelkarte eingetragen und die Teams wechseln auf das nächste Feld.

Punkt und Anspiel wird geteilt (siehe Spielweise/Spieltechnik).



Spielball :

Mikasa MVA123SL oder Mikasa School SV – 2