

Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb U12

(vom 08.10.2009 und 12.10.2009)

A) Mini-Runde / Voll(ey)-Cool-Tour

Der Spielbetrieb auf Kreisebene liegt in der Verantwortung der Kreisjugendwarte. Kommt eine Spielrunde auf Kreisebene nicht zustande, regeln die Bezirksjugendwarte den Spielbetrieb.

1. Spielanlage

- 1.1 Gespielt wird auf einem Feld von 4.5m x 4.5m, mit oder ohne Mittellinie.
- 1.2 Netzhöhe und Beschaffenheit (Langnetze) sind variabel. Durchhängende Netze, Zauberschnüre oder Baustellenband sind erlaubt. Die Höhe soll 2 m betragen, es kann aber bis zu 10-20 cm variieren.
- 1.3 Antennen sind nicht vorgeschrieben.
- 1.4 Freiräume nach hinten und zur Seite sind wünschenswert, aber nicht Bedingung.
- 1.5 Die Spielfelder können auch durch kleine/flache Hütchen oder Gummimarkierungen abgetrennt werden.

2. Teilnehmer

Gespielt wird 2 (zwei) gegen 2 (zwei). Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 (vier), maximal 6 (sechs) Spielern pro Spiel, die bei Aufschlagwechsel rotieren. Die Rotationsfolge der Spieler muss vor dem Spiel im Spielberichtsbogen eingetragen werden und darf während des Satzes nicht verändert werden.

Bei Verletzungen werden Mannschaften nicht unvollständig, wenn noch 2 (zwei) Spieler spielfähig sind.

Anfänger im weiterführenden Schulbereich dürfen teilnehmen.

Spieler, die bereits am Spielbetrieb der U13 teilnehmen, dürfen nicht teilnehmen.

Grundschulturniere sowie Turniere für weiterführende Schulen sollen in Zusammenarbeit mit den Vereinen angeboten werden.

3. Spielsystem

Ein Spieler hat 2 (zwei) Aufschläge, dann wechselt das Aufschlagsrecht an die gegnerische Mannschaft, die dann rotiert.

Ein Satz endet bei 15 Punkten, gleichgültig, ob ein Ein-Punkte-Vorsprung oder mehr existiert. Gespielt werden 2 Sätze, mit Seitenwechsel. Je nach Teilnehmerzahl kann der Ausrichter nach Rücksprache mit den Teilnehmern entscheiden, dass die Sätze bei einem geringeren Punktestand enden oder die Spiele auf Zeit gespielt werden. Ein Unentschieden ist möglich. Ein gewonnenes Spiel wird mit 3 Punkten, ein Unentschieden mit 2 und eine Niederlage mit einem Punkt gewertet. Entscheidend für die Wertung des Turniers ist die Reihenfolge der Plätze am Ende des Turniers.

Die Staffelleitung sorgt dafür, dass am Ende einer Runde alle Mannschaften dieselbe Anzahl von Spielen absolviert und jeder gegen jeden mindestens einmal gespielt hat.

4. Spielhandlungen

Es muss mindestens „zweimal“ gespielt werden.

- 4.1 Den Ball ins Spiel bringen (Aufschlag)
Der Ball kann durch einen

- Aufschlag von unter oder oben
 - durch einen Einwurf von unten nach oben
 - durch Einpritschen
- Ins Spiel gebracht werden.

Aufschlag und Einwerfen müssen von der Grundlinie aus erfolgen.
Für das Einpritschen des Balles darf der Spieler das Feld betreten (etwa 1 bis 2 m).

- 4.2 Erste Ballberührung (Annahme)
Der Ball muss volley zum Mitspieler gespielt werden. Der Ball darf nicht gefangen und/oder geworfen werden. Es findet eine Technikbewertung nicht statt.
- 4.3 Zweite Ballberührung (Zuspiel oder Angriff)
Der 2. Ball darf gefangen werden. Der Spieler muss den Ball danach in einer Volleyballtechnik zum Mitspieler oder über das Netz zum Gegner weiterspielen.

Kommt der Ball zum Mitspieler (dritte Ballberührung), muss der Ball volley über das Netz gespielt werden.

Es soll eine großzügige Technikbewertung vorgenommen werden.

WICHTIG: Diese Vorgaben sind Mindestanforderungen. Spieler/innen, die Volleyballtechniken anwenden, dürfen nicht bestraft werden. Grundsätzlich gelten die Regeln des „Großen Spiels“.

5. Ball
Der leichte Ball (Molten VP5XC-L) wird vorgeschrieben.

6. Schiedsgericht

Die spielfreien Mannschaften stellen jeweils 1 Schiedsrichter, der für die Spielleitung und die Punkte verantwortlich ist. Für den Punktestand kann ein weiteres Mannschaftsmitglied zum Schiedsgericht gehören.

Sofern Mannschaften von Trainern betreut werden, ist es den Trainern untersagt, Kontakt zu den Schiedsrichtern aufzunehmen.

Der Ausrichter sorgt für die Umsetzung dieser Einschränkung der Trainerrechte und ergreift im Zweifel die geeigneten Maßnahmen gegen die Trainer. Sollten Maßnahmen gegen Trainer ergriffen werden, ist dieses dem zuständigen Bezirksjugendspielfwart zu melden.

B) Kreis- / Bezirksmeisterschaften

Die Bezirksmeisterschaften liegen in der Verantwortung der Bezirksjugendspielfwarte.

Es dürfen nur gleichgeschlechtliche Mannschaften an den Bezirksmeisterschaften teilnehmen.

Gespielt wird 2 (zwei) gegen 2 (zwei). Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 (vier), maximal 6 (sechs) Spielern pro Spiel, die bei Aufschlagwechsel rotieren. Die Rotationsfolge der Spieler muss vor dem Spiel im Spielberichtsbogen eingetragen werden und darf während des Satzes nicht verändert werden. Bei Verletzungen werden Mannschaften nicht unvollständig, wenn noch 2 (zwei) Spieler spielfähig sind.

Es gelten die Volleyballtechniken.

Der leichte Ball (Molten VP5XC-L) wird vorgeschrieben.

Ein Spieler hat 2 (zwei) Aufschläge, dann wechselt das Aufschlagsrecht an die gegnerische Mannschaft, die dann rotiert.

Ein Satz endet bei 15 (fünfzehn) Punkten, gleichgültig, ob ein Ein-Punkte-Vorsprung oder mehr existiert. Gespielt werden 2 (zwei) Gewinnsätze.

C) Westdeutsche Meisterschaften

1. Gespielt wird 2 (zwei) gegen 2 (zwei). Eine Mannschaft besteht aus mindestens vier (4) Spielern und maximal sechs (6) Spielern pro Spiel. Die Rotationsfolge der Spieler muss vor dem Satz im Spielberichtsbogen eingetragen werden und darf während des Satzes nicht verändert werden. Bei Verletzungen werden Mannschaften nicht unvollständig, wenn noch 2 (zwei) Spieler spielfähig sind.
2. Die Meisterschaft findet an einem Tag statt.
3. Es wird auf vier Feldern gespielt.
4. Es nehmen 12 (zwölf) Mannschaften an den Westdeutschen Meisterschaften teil.
5. Es können Qualifikationsrunden vorgeschaltet werden.
6. Der leichte Ball (Molten VP5XC-L) wird vorgeschrieben.
7. Ein Spieler hat 2 (zwei) Aufschläge, dann wechselt das Aufschlagsrecht an die generische Mannschaft, die dann rotiert.
8. Es dürfen nur gleichgeschlechtliche Mannschaften teilnehmen.

1. Westdeutsche Meisterschaften

1. WVJ-Endrunde mit Vor- und Zwischenrunde (Westdeutsche Meisterschaften)

1.1 Die Westdeutschen Meisterschaften werden mit zwölf Mannschaften ausgetragen.

Die Endrundengruppen (vier Vierergruppen) werden vom Verbandsjugendspielwart oder einem benannten Vertreter öffentlich ausgelost.

1.2 Für die Westdeutschen Meisterschaften qualifizieren sich:

- die ersten eines Bezirks
- der Ausrichter,
- 6 Teilnehmer der Qualifikationsrunde

Die Qualifikationsrunde wird am Samstag, den 08.05.2005 ausgetragen. Es werden zwei Gewinnsätze bis 15 Punkte gespielt. In der Vorrunde (Dreiergruppen) spielt jeder gegen jeden. Die ersten und zweiten spielen einen Überkreuzvergleich. Danach erfolgen die Platzierungsspiele. Es qualifizieren sich die ersten drei der beiden Qualifikationsturniere

Sollte der Ausrichter gleichzeitig Bezirksmeister sein, rückt der 2. dieses Bezirkes nach.

Die Qualifikationsrunde wird mit 18 Mannschaften an 2 Spielorten durchgeführt. Es nehmen teil:
- die zweiten der Bezirksmeisterschaften und
- 13 Mannschaften aus den meldestärksten Bezirken, die tatsächlich an Kreis- und / bzw. Bezirksmeisterschaften teilgenommen haben. Sollte ein 2. der Bezirksmeisterschaften bereits qualifiziert sein, nehmen 14 Mannschaften teil.

2. Westdeutsche Meisterschaften

Spielbeginn ist am Samstag um 11.00 Uhr

Alle teilnehmenden Mannschaften sind verpflichtet pünktlich zur Begrüßung anwesend zu sein.

Vorrunde

Gruppe A

A1)
A2)
A3)

Gruppe B

B1)
B2)
B3)

Gruppe C

C1)
C2)
C3)

Gruppe D

D1)
D2)
D3)

Feld 1

V01) A1 - A3 (D2)
V07) A2 - A3 (D1)
V10) A1 - A2 (D3)

Feld 2

V02) B1 - B3 (C2)
V05) B2 - B3 (C1)
V12) B1 - B2 (C3)

Feld 3

V03) C1 - C3 (A2)
V06) C2 - C3 (A1)
V09) C1 - C2 (A1)

Feld 4

V04) D1 - D3 (B1)
V08) D2 - D3 (B2)
V11) D1 - D2 (B1)

Platz 1 – 8

Z1) 1.A - 2.B (1.C)
Z5) 1.C - 2.D (SZ1)

Platz 1 - 4

E1) SZ1 - SZ5 (3.A)

Platz 5 - 6

E5) SE2 - SE3 (SE1)

Platz 1 - 2

E9) SE1 – SE4 (5.)

Platz 9 - 12

Z2) 3.A - 3.B (2.C)
Z6) 3.A – 3.C (VZ1)

Platz 5 - 8

E2) VZ1 - VZ5 (3.B)

Platz 9 - 12

E6) 3.A - 3.D (VE1)

Platz 3 - 4

E10) VE1 - VE4 (6.)

Platz 9 - 12

Z3) 3.C - 3.D (2.D)
Z7) 3.B – 3.D (VZ4)

Platz 5 - 8

E3) VZ4 - VZ8 (3.C)

Platz 9 - 12

E7) 3.B - 3.C (VE4)

Platz 1 - 8

Z4) 1.B - 2.A (1.D)
Z8) 1.D - 2.C (SZ4)

Platz 1 - 4

E4) SZ4 – SZ8 (3.D)

Platz 7 - 8

E8) VE2 – VE3 (SE4)

Spielplan (in () das Schiedsgericht); es bedeuten V.: Verlierer des Spiels und S.: Sieger des Spiels

Es werden zwei Gewinnsätze bis 15 (fünfzehn) Punkte gespielt.

3. Schiedsgericht

3.1 Der Schiedsrichtereinsatz bei den Qualifikationsrunden zu den Westdeutschen Meisterschaften und bei den Westdeutschen Meisterschaften ist in den Durchführungsbestimmungen geregelt. In Problemfällen vor Ort entscheidet der WVJ-Vertreter.

3.2 Die Mannschaften stellen das komplette Schiedsgericht.

4. Spielerpässe

Die Vorlage von Spielerpässen bei den Qualifikationsrunden zu den Westdeutschen Meisterschaften und den Westdeutschen Meisterschaften ist in den Durchführungsbestimmungen geregelt.