

# Mini - Volleyball

## Spielreglement



### 1. Mannschaften

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern und max. 2 Auswechselspielern gleichen Geschlechts. In Knabenmannschaften dürfen Mädchen mitspielen.

### 2. Spielfeld

Das Spielfeld misst 6m x 12m. Es wird eine Angreifer- Zone 2m von der Mittellinie entfernt eingezeichnet.

### 3. Netzhöhe

2,15 Meter

### 4. Ballgrösse

Nr. 5, Normalball

### 5. Feldlinien

Die Linien gehören zum Spielfeld, der Ball ist also „out“, wenn er komplett ausserhalb des Feldes aufschlägt

### 5. Spielerwechsel

Unbeschränkt erlaubt

### 6. Auslosung

Die erstgenannte Mannschaft hat Service. Die Zweitgewählte wählt die Spielerseite. Der Seitenwechsel erfolgt nach Ablauf der halben Spielzeit.

### 7. Service

Es wird ein normaler Aufschlag (kein Pass) ausgeführt, nach festgelegter Reihenfolge aus der Zone hinter der Grundlinie. Der Aufschlag darf nicht geblockt werden. Technisches zum Aufschlag:

- der Ball darf nicht geführt werden
- der Ball darf das Netz berühren
- der Ball darf oben und unten geschlagen werden
- er kann entlang der ganzen Grundlinie ausgeführt werden
- die Füsse müssen vollständig ausserhalb des Feldes stehen

## **8. Ballannahme**

Der Ball darf mit einem beliebigen Körperteil gespielt werden. Er darf nicht geführt, gehalten oder gestoppt werden.

## **9. Doppelberührung**

Der Ball darf nicht von einem Spieler zweimal hintereinander abgenommen werden ( Ausnahme: Erste Berührung = Mauer, Block)

## **10. Abnahme des Aufschlages und des Schmetterballs**

Bei der 1. Berührung des Teams darf der Ball mehrere Teile des Körpers eines Spielers treffen, sofern diese innerhalb der Aktion stattfinden.

## **11. Zuspiel**

Bei der 3. Ballannahme muss der Ball übers Netz. Der Ball darf auch hier nicht geführt werden.

## **12. Punktgewinn**

Eine Mannschaft erzielt einen Punkt, wenn der Gegner einen Fehler begeht oder der Ball den Boden berührt. Sie behält das Aufschlagsrecht, solange sie keinen Fehler verursacht. Begeht die aufschlagende Mannschaft einen Fehler, verliert sie das Aufschlagrecht an den Gegner. Beim Gegner kommt dann der nächste Spieler zum Service.

## **13. Rotation**

Kommt eine Mannschaft nach einem verlorenen Aufschlag wieder zum Aufschlag muss um eine Position im Uhrzeigersinn rotiert werden.

## **14. Spiel am Netz**

Die Netzberührung gilt nicht als Fehler. Die Berührung des oberen Netzbandes oder die Zuhilfenahme des Netzes gilt jedoch als Beeinflussung des Spielgeschehens – solche Aktionen werden als Fehler gepfiffen. Übertritt wird erlaubt sofern der Gegner dabei nicht behindert wird.

## **15. Technische Fehler**

Grobe technische Fehler werden geahndet (z.B. Fangen des Balles; langes Führen des Balles mit einer Hand oder beiden Händen). Der Ball muss geschlagen werden und nicht geführt.

## **16. Rückraumspieler**

Der aufschlagende Spieler gilt als Rückraumspieler und darf nur in der hinteren Zone oberhalb der Netzkante angreifen. Er darf auch nicht Blocken, dass zählt nicht für den zweiten Rückraumspieler. Die durch die Rotation bestimmten Positionen müssen während des ganzen Spielzuges eingehalten werden. Positionsfehler sind möglich.

## **17. Spieldauer**

Am Jugitag wird je nach Anmeldungen der Mannschaften auf Zeit oder Sätze gespielt. Dies wird in den letzten Weisungen bekannt gegeben.

**18. Auszeiten**

Es stehen keine Auszeiten zur Verfügung.

**19. Schiedsrichter**

Sie müssen die Regeln kennen und sollen im Training die Möglichkeit haben, die Spielleitung zu üben.

**20. Betreuung**

Betreuung durch einen Erwachsenen (z.B. Coach) ist Pflicht. Die Betreuer sind Vorbilder für die Jugendlichen, befehlen sich in Fairness und akzeptieren die Entscheide des Schiedsrichters.

JuKo Kreis Aarau – Kulm, August 2015