

# Spielregeln Kids Volley

## Einleitung

Diese Spielregeln gelten ab 1. Juni 2024 bis auf weiteres für die Mobilier Kids Volley Days.

## Spielphilosophie Kids Volley

Kids Volley ist ein spielerischer Einstieg ins Volleyballspielen. Kids Volley soll den jungen Spieler:innen Spass bereiten und sie zugleich an die Technik, Taktik und Spielphilosophie des Volleyballs heranführen. Die Spieler:innen sollen mutig spielen und sich trauen, einen Spielzug mit einem Angriff abzuschliessen. Bereits im Kids Volley wird ein besonderes Augenmerk auf den ersten Ballkontakt gelegt, um einen optimalen Spielaufbau für den Angriff einzuleiten.

## Regeln für alle drei Kids Volley Stufen

Kids Volley wird in drei Stufen gespielt. Die Stufen bauen aufeinander auf. Das Spiel ist auf die körperlichen und kognitiven Voraussetzungen der Kinder angepasst. In der folgenden Tabelle sind die Kids Volley Regeln, welche für alle drei Stufen gelten, zusammengefasst.

Thema	Details
Spielfeldgrösse	Breite: 6m, Länge: 9m, ein Drittel des Volleyballfeldes (Abbildung 1)
Netz	Längsnetz (Volleyball oder Badminton), Höhe 1.90 m
Spieldauer	Es wird auf Zeit gespielt. Spieldauer: 12 Minuten
Spielball	Leichter Ball (160-180 g) z.B. Mikasa VS170W oder Vorgängermodell
Anzahl Feldspieler:innen	3
Spieler:innen pro Team	3 bis 5
Spielberechtigung/Lizenz	U14. Die Spieler:innen müssen im Besitz einer gültigen Lizenz sein
Geschlecht	Gemischt, reine Mädchen-/Knabenteams sind erlaubt
Spielsystem	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 3 Spieler:innen stehen im Dreieck mit Spitze hinten (Abbildung 2)</li> <li>– Ist ein:e Spieler:in draussen, wird 2 gegen 3 etc. weitergespielt</li> <li>– 2 Spieler:innen stehen nebeneinander</li> <li>– 1 Spieler:in kann die Position frei wählen</li> </ul>
Rotation	Nach jeder Netzquerung des Balles rotiert das Team, welches den Ball übers Netz gespielt hat, um eine Position im Uhrzeigersinn. Bei 2 Spieler:innen werden die Plätze getauscht (Abbildung 2).

Zählweise und Ein- und Auswechslung	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bei einem Fehler, muss die/der Spieler:in das Feld verlassen, welche:r den Fehler verursacht hat. Es/Sie holt den verlorenen Ball und gibt ihn einem/einer Betreuer:in. Bei Unklarheiten, wer den Fehler verursacht hat, entscheiden die Betreuer:innen.</li> <li>– Durch bestimmte Aktionen (je nach Stufe) kann ein:e Spieler:in zurück auf das Feld geholt werden.</li> <li>– Dabei wird diese:r Spieler:in eingesetzt, welches am längsten draussen war.</li> <li>– Dies geschieht ohne Unterbruch des Spielzuges. Die/der zurückkehrende Spieler:in reiht sich sofort in die Rotation ein.</li> <li>– Hat ein Team keine Spieler:innen mehr auf dem Spielfeld, erhält das andere Team einen Punkt.</li> <li>– Beide Teams starten wieder mit 3 Spieler:innen.</li> </ul>
Service	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Servicerecht: Es serviert das Team, auf dessen Seite der Ball verloren ging, unabhängig davon welches Team den letzten Punkt erzielt hat.</li> <li>– Der Service wird von unten ausgeführt.</li> <li>– Der Service kann irgendwo im Feld oder hinter der Grundlinie erfolgen. Die/der servierende Spieler:in entscheidet wo.</li> </ul>
Spieleitung	<p>Es gibt keine Spieleitung. Jemand zählt die Punkte. Die Betreuer:innen der Teams helfen den Spieler:innen bei Unstimmigkeiten. Die Betreuer:innen haben jeweils einen Ball zur Hand. Geht ein Ball im Spiel verloren, wird er durch die Betreuer:innen ersetzt. Sonst greifen sie möglichst nicht ein.</p>

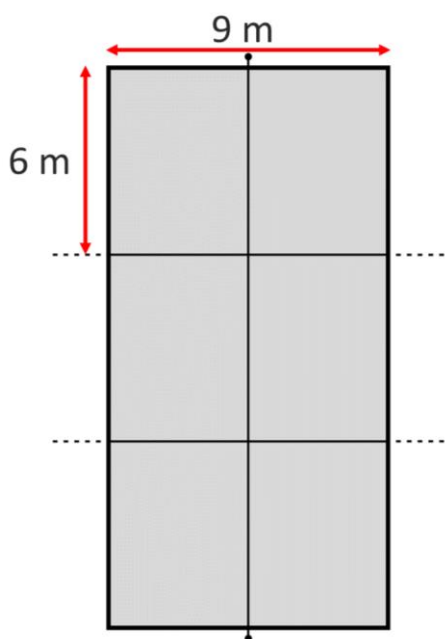


Abbildung 1 Spielfeld

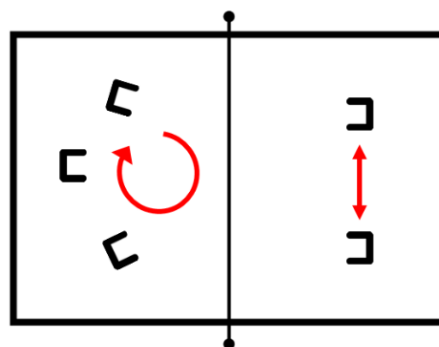


Abbildung 2 Aufstellung und Rotation

## Kids 1

### Ziele

Der Fokus des Spiels im Kids 1 liegt auf dem Erkennen der Flugbahn und auf der Bewegung auf dem Feld. Das Spiel wird in der Form werfen und fangen gespielt. Die Spieler:innen sollen in einem hohen Mass Freude und Spass am Spielen haben und Teamgeist entwickeln können. Die spezifischen Regeln für das Kids 1 sind in der Tabelle unten aufgeführt.

### Spezifische Regeln

Thema	Details
Spielzugeröffnung	Der Spielzug wird mit einem Service eröffnet. Spieler:innen, welche noch keinen Service machen können, dürfen auf den Service verzichten und werfen den Ball.
Anzahl Ballkontakte	Ein Ballkontakt obligatorisch. Es ist erlaubt, einen Ball zu fangen, welcher von einem Mitspieler oder einer Mitspielerin abprallt.
Spielablauf	Der Ball wird direkt nach dem Fangen mit einem Wurf ohne laufen oder hochspringen zurück übers Netz geworfen. Danach rotiert das Team, welches über das Netz geworfen hat, im Uhrzeigersinn um eine Position.
Ende des Spielzuges	Ein Spielzug endet, wenn: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Der Ball zu Boden fällt</li> <li>– Der Ball zum eigenen Team geworfen oder gespielt wird (Ausnahme – Abpraller)</li> <li>– Ein Team vergisst zu rotieren</li> </ul>
Aktion zur Rückkehr Spieler:in	Einmal den Ball fangen.

## Kids 2

### Ziele

Im Kids 2 wird einerseits der Service obligatorisch, andererseits wird die Annahme eingeführt. Die Spieler:innen lernen in den leeren Raum zu spielen und müssen dabei den Ball so kontrollieren, dass ein:e Mitspieler:in den Ball fangen kann. Die spezifischen Regeln des Kids 2 sind in der Tabelle unten aufgeführt.

### Spezifische Regeln

Thema	Details
Spielzugeröffnung	Der Spielzug wird mit einem Service eröffnet (obligatorisch).
Anzahl Ballkontakte	Zwei Ballkontakte obligatorisch
1. Ballkontakt	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Der erste Ballkontakt eines Teams ist eine Volleyballgeste.</li> <li>– Die Annahme erfolgt ins Haus in der Mitte des Feldes (Abbildung 3).</li> <li>– Ist ein:e Spieler:in alleine auf dem Feld, spielt sie/er sich den Ball zu sich selbst hoch.</li> </ul>
2. Ballkontakt	Der Ball wird nach dem ersten Ballkontakt eines Teams von einem Mitspieler oder einer Mitspielerin gefangen und übers Netz geworfen. Laufen oder hochspringen mit dem Ball vor der Wurfbewegung ist nicht erlaubt.
Ende des Spielzuges	Ein Spielzug endet, wenn: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Der Ball zu Boden fällt</li> <li>– Der 1. Ballkontakt gefangen wird</li> <li>– Ein Team 1 oder 3 Ballkontakte hat</li> <li>– Ein Team vergisst zu rotieren</li> </ul>
Aktion zur Rückkehr Spieler:in	Dem Team gelingt zwei Mal ein erfolgreicher Spielaufbau mit zwei Ballkontakten und anschliessender Netzüberquerung (muss nicht am Stück sein).

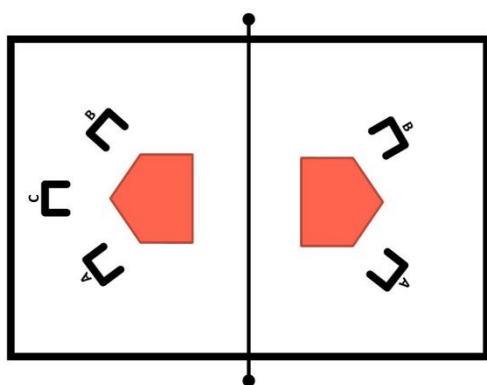


Abbildung 3 Spielen ins Haus; rot markiert

## Kids 3

### Ziele

Beim Kids 3 lernen die Spieler:innen den Spielaufbau auf drei Kontakte und schliessen den Spielzug mit einem Angriff ab. Dabei lernen sie mutig zu sein und können ihr Selbstvertrauen durch Erfolgserlebnisse aufbauen. Der Spielaufbau mit 3 Ballkontakten erfordert eine gute Kommunikation unter den Spieler:innen und fördert zugleich den Teamgeist. Die spezifischen Regeln des Kids 3 sind in der Tabelle unten aufgeführt.

### Spezifische Regeln

Thema	Details
Spielzugeröffnung	Der Spielzug wird mit einem Service im Feld eröffnet (obligatorisch).
Anzahl Ballkontakte	Drei Ballkontakte sind obligatorisch.
1. Ballkontakt	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Der erste Ballkontakt eines Teams ist eine Volleyballgeste.</li> <li>– Die Annahme erfolgt ins Haus in der Mitte des Feldes (siehe Abbildung 3).</li> <li>– Ist ein:e Spieler:in alleine auf dem Feld, spielt sie/er sich den Ball zu sich selbst hoch.</li> </ul>
2. Ballkontakt	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Der Ball wird nach dem 1. Ballkontakt von einem Mitspieler oder einer Mitspielerin gefangen.</li> <li>– Sie/er wirft sich selbst den Ball hoch und spielt ihn mit einer Volleyballgeste einem Mitspieler oder einer Mitspielerin zu.</li> <li>– Es ist erlaubt, den 2. Ballkontakt direkt mit einer Volleyballgeste auszuführen.</li> <li>– Ist ein:e Spieler:in alleine auf dem Feld, wirft sie/er sich den Ball zu sich selbst hoch und greift direkt an. Der 3. Ballkontakt entfällt.</li> </ul>
3. Ballkontakt	Der 3. Ballkontakt wird wenn möglich im Angriff, in jedem Fall jedoch mit einer Volleyballgeste, übers Netz gespielt.
Ende des Spielzuges	Ein Spielzug endet, wenn: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Der Ball zu Boden fällt</li> <li>– Der 1. oder 3. Ballkontakt gefangen wird</li> <li>– Ein Team 1 oder 2 Ballkontakte hat (Ausnahme: Spieler:in alleine)</li> <li>– Ein Team vergisst zu rotieren</li> </ul>
Aktion zur Rückkehr Spieler:in	Dem Team gelingt drei Mal ein erfolgreicher Spielaufbau mit drei Ballkontakten und anschliessender Netzüberquerung (muss nicht am Stück sein).