

MINI-VOLLEYBALL

Regelkunde für Leiter und Schiedsrichter



Spielziel:

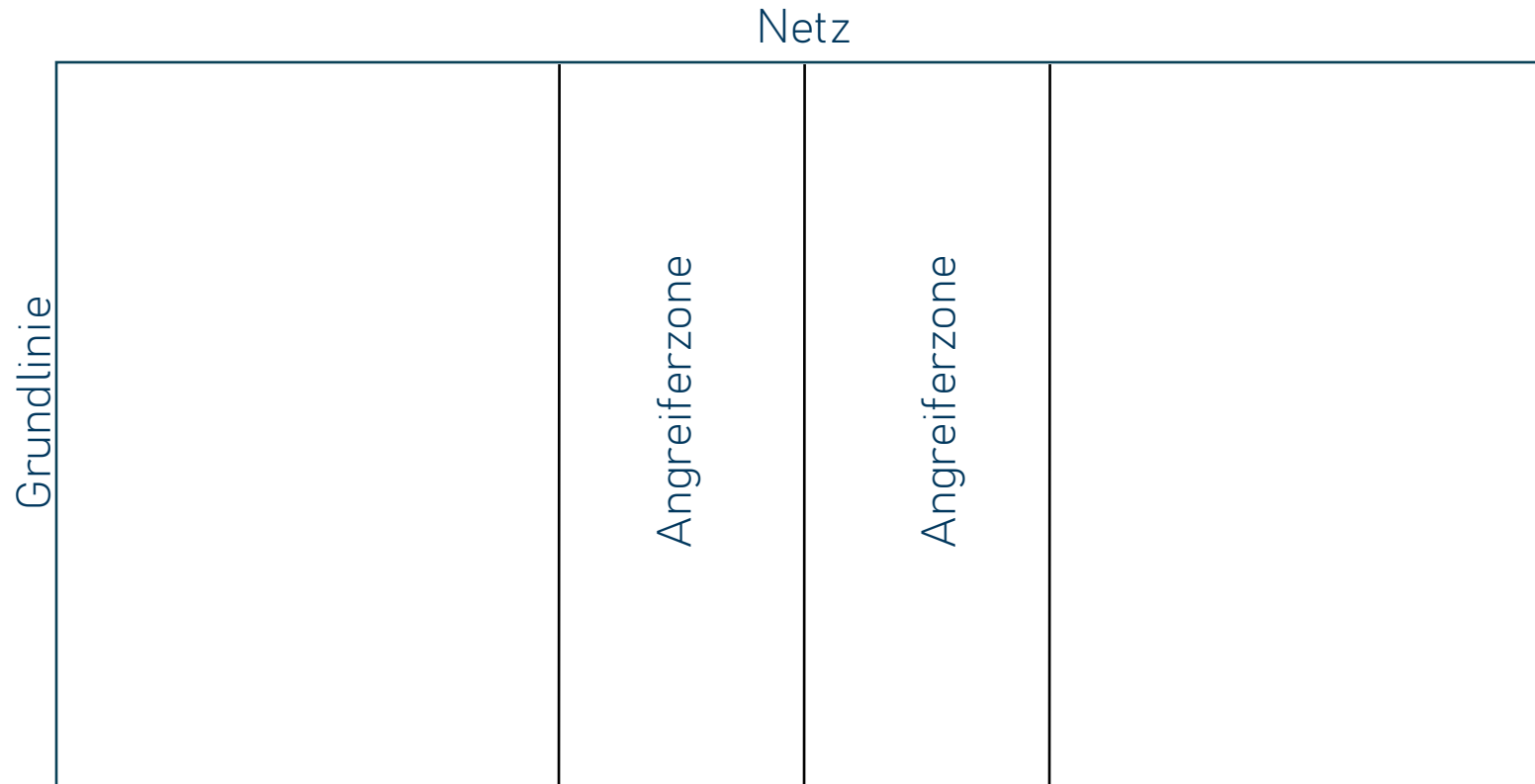
Den Ball so über das Netz schlagen, dass er den Boden innerhalb oder ausserhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte berührt oder die Gegner einen Fehler begehen.

INHALT

1. Feld
2. Spielvorbereitung
3. Spielablauf
4. Regeln
5. Strafen



1. FELD

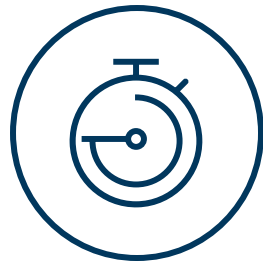


2. SPIELVORBEREITUNG



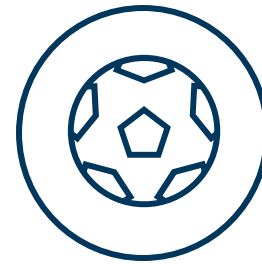
4 Spieler

Je Mannschaft dürfen max. 4 Feldspieler eingesetzt werden. Zusammen mit zwei Auswechselspielern, besteht eine Mannschaft aus **max. 6 Spielern**. Mädchen dürfen bei den Knaben mitspielen.



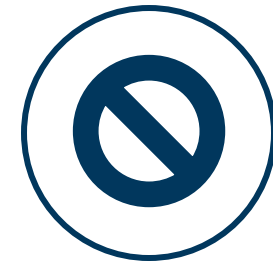
8 Minuten

Ein Spiel dauert 8 Minuten und wird ohne Seitenwechsel gespielt.



Volleyball

Als Spielball wird ein **Normalball Grösse 5** verwendet.



keine Nocken- / Nagelschuhe

Nocken- und Nagelschuhe sind aus Sicherheitsgründen verboten.

3. SPIELABLAUF

Anspiel (Aufschlag):

Die erstgenannte Mannschaft schlägt auf, die zweitgenannte Mannschaft wählt die Spielseite. Nach halber Spielzeit wird die Seite gewechselt.

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

Technische Details des Aufschlag:

- Der Ball darf nicht geführt werden.
- Der Ball darf das Netz berühren.
- Der Ball darf unten und oben geschlagen werden
- Der Aufschlag kann entlang der ganzen Grundlinie ausgeführt werden.
- Die Füße müssen vollständig ausserhalb des Feldes stehen.

Spielerwechsel:

Unbeschränkt erlaubt.

Feldlinien:

Die Linien gehören zum Spielfeld. Der Ball ist "Out" wenn er vollumfänglich ausserhalb des Spielfelds aufschlägt.

Rotation:

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

Rückraumspieler:

Der aufschlagende Spieler gilt als Rückraumspieler und darf nur ausserhalb der Angreiferzone oberhalb der Netzkante angreifen und auch nicht Blocken. Der zweite Rückraumspieler ist von der Regel ausgenommen.

Punktegewinn:

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 diese das Aufschlagrecht an den Gegner. Beim Gegner kommt dann der nächste Spieler zum Service.

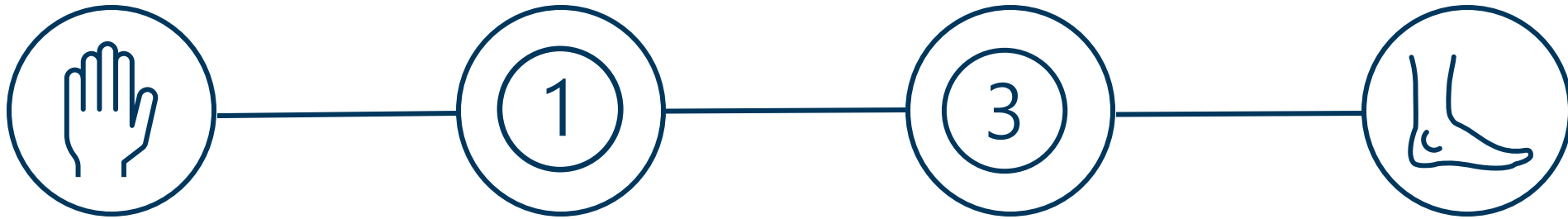
Grobe technische Fehler werden geahndet (z.B. Fangen des Balles; langes Führen des Balles mit einer Hand oder beiden Händen). Der Ball muss geschlagen werden und nicht geführt. Daraus resultiert ein Punktegewinn für die gegnerische Mannschaft.

Werden die auf den nachfolgenden Seiten aufgeführten Regeln missachtet führt dies zu einem Punktegewinn der gegnerischen Mannschaft.

Fairness:

Schiedsrichterentscheide bei Regelverstößen, werden durch die Leiter, Spieler und Supporter vorbildlich akzeptiert und respektiert. Die gegnerischen Spieler werden mit Respekt behandelt.

4. REGELN



Ball schlagen

Der Ball wird mit der Hand (Händen) mit einem Schlag gespielt. Es findet eine kurze Berührung statt.

Der Ball darf nicht geführt, gehalten oder gestoppt werden.

Ballberührung

Der Ball darf durch einen Spieler nur einmal berührt werden. Dabei spielt es keine Rolle welcher Körperteil den Ball berührt.

Ausnahme: Abnahme des Aufschlag oder Blocken eines Smash. Die Berührungen finden in der selben Aktion statt.

3 Pässe

Mit spätestens der dritten Ballberührung muss der Ball über das Netz gespielt werden.

Netzberührung

Grundsätzlich werden keine Netzberührungen geahndet.

Ausgenommen wenn der Spielablauf offensichtlich beeinflusst wird. Ebenso wenn durch einen Übertritt der Gegner behindert wird.

5. STRAFEN

Spielerausschluss / Mannschaftsausschluss

Da beim Linienball im Gegensatz zu anderen Spielen bei groben Fouls kein Strafwurf gegeben werden kann, werden grobe Fouls mit dem Ausschluss des fehlbaren Spielers geahndet.

Der vom Spielfeld verwiesene Spieler kann durch einen anderen Spieler ersetzt werden.

Wird ein für die angemeldete Kategorie zu alter Spieler (Jahrgang) eingesetzt, wird die ganze Mannschaft disqualifiziert. Die bereits gespielten Spiele werden zugunsten der jeweiligen gegnerischen Mannschaft mit 20:0 gewertet.

Forfait

Erscheint eine Mannschaft mehr als 1 Minute nach Anspiel, gilt das Spiel für die anwesende Mannschaft als gewonnen (20:0).