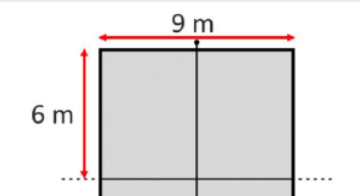
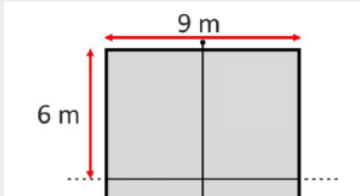
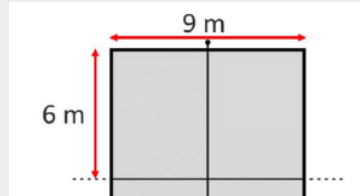
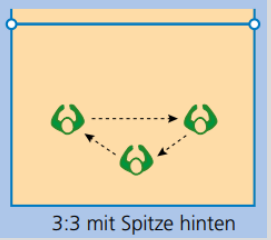
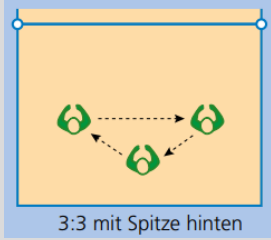
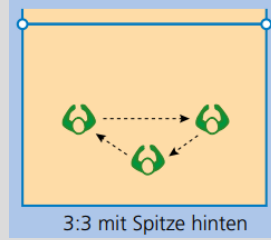
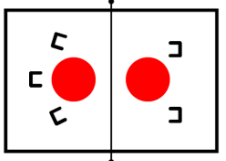
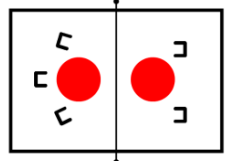
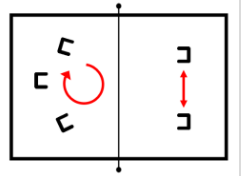
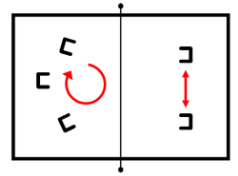
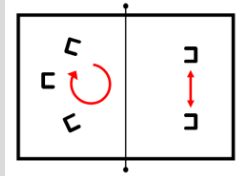


Reglemente Kids U11

	Kids 1	Kids 2	Kids 3
Teilnahmeberechtigt	Jahrgang 2016 und jünger	Jahrgang 2016 und jünger	Jahrgang 2016 und jünger
Geschlecht	Egal (Mädchen, Knaben, Mixed)	Egal (Mädchen, Knaben, Mixed)	Egal (Mädchen, Knaben, Mixed)
Bälle	Kids Volleyball (Mikasa VS170W oder Vorgängermodell)	Kids Volleyball (Mikasa VS170W oder Vorgängermodell)	Kids Volleyball (Mikasa VS170W oder Vorgängermodell)
Feldgrösse	6 x 4.5 m 	6 x 4.5 m 	6 x 4.5 m 
Netzhöhe	1.90 m	1.90 m	1.90 m
Teamgrösse	Optimal 4 Spieler/innen Maximal 6 Spieler/innen	Optimal 4 Spieler/innen Maximal 6 Spieler/innen	Optimal 4 Spieler/innen Maximal 6 Spieler/innen
Spielform	3:3  3:3 mit Spitze hinten	3:3  3:3 mit Spitze hinten	3:3  3:3 mit Spitze hinten
Spieleröffnung	Erstgenanntes Team im Spielplan beginnt.	Erstgenanntes Team im Spielplan beginnt.	Erstgenanntes Team im Spielplan beginnt.

	Kids 1	Kids 2	Kids 3
Serviceregel	Service von unten ausführen. Es serviert der Spieler, welcher am nächsten beim Ball ist, unabhängig davon, welches Team den letzten Spielzug gewonnen hat. Der Service kann irgendwo im Feld oder hinter der Grundlinie erfolgen. Das Kind entscheidet selbst. Kinder, welche noch keinen Service machen können, werfen den Ball.	Service von unten ausführen. Es serviert der Spieler, welcher am nächsten beim Ball ist, unabhängig davon, welches Team den letzten Spielzug gewonnen hat. Der Service kann irgendwo im Feld oder hinter der Grundlinie erfolgen. Das Kind entscheidet selbst.	Service von unten ausführen. Es serviert der Spieler, welcher am nächsten beim Ball ist, unabhängig davon, welches Team den letzten Spielzug gewonnen hat. Der Service kann irgendwo im Feld oder hinter der Grundlinie erfolgen. Das Kind entscheidet selbst.
Ballkontakte	1 Ballkontakt aus Annahme und Verteidigung obligatorisch 1. Kontakt: Fangen und Werfen (Laufen oder Hochspringen vor dem Werfen ist nicht erlaubt) Es ist erlaubt, einen Ball zu fangen, welcher von einem Mitspielenden abprallt.	2 Ballkontakte aus Annahme und Verteidigung obligatorisch 1. Kontakt: Volleyballgeste (Ziel: Annahme erfolgt in die Mitte des Feldes)  2. Kontakt: Fangen und Werfen (Laufen oder Hochspringen vor dem Werfen ist nicht erlaubt) Ist ein Kind allein auf dem Feld, darf es die Ballkontakte 1 bis 2 selbst durchführen.	3 Ballkontakte aus Annahme und Verteidigung obligatorisch 1. Kontakt: Volleyballgeste (Ziel: Annahme erfolgt in die Mitte des Feldes)  2. Kontakt: Autopass (Ball fangen, hochwerfen, passen) 3. Kontakt: Volleyballgeste (wenn möglich Angriff) Ist ein Kind allein auf dem Feld, entfällt der 3. Ballkontakt.

	Kids 1	Kids 2	Kids 3
Rotation	Nach jeder Netzüberquerung des Balles rotiert das Team, welches den Ball über das Netz gespielt hat, um eine Position im Uhrzeigersinn. Bei 2 Kindern werden die Plätze getauscht. 	Nach jeder Netzüberquerung des Balles rotiert das Team, welches den Ball über das Netz gespielt hat, um eine Position im Uhrzeigersinn. Bei 2 Kindern werden die Plätze getauscht. 	Nach jeder Netzüberquerung des Balles rotiert das Team, welches den Ball über das Netz gespielt hat, um eine Position im Uhrzeigersinn. Bei 2 Kindern werden die Plätze getauscht. 
Pause zwischen Spielzügen	Die Coaches haben einen Reserveball bereit. Das Kind, welches das Feld verlassen muss, wird anschliessend den wegrollenden Ball holen und dem Betreuer geben.	Die Coaches haben einen Reserveball bereit. Das Kind, welches das Feld verlassen muss, wird anschliessend den wegrollenden Ball holen und dem Betreuer geben.	Die Coaches haben einen Reserveball bereit. Das Kind, welches das Feld verlassen muss, wird anschliessend den wegrollenden Ball holen und dem Betreuer geben.
Zählweise Ein- und Auswechselungen	Macht das Team einen Fehler, muss jeweils das Kind aus dem Feld, welches den Fehler verursacht hat. Bei Unklarheit entscheidet der Coach. Dem Team gelingt 1x erfolgreiches Fangen. Das Kind, welches am längsten draussen ist, darf auf das Feld zurück. Dies geschieht ohne Unterbruch des Spielzuges. Hat ein Team keine Spielende mehr auf dem Spielfeld, erhält das andere Team einen Punkt. Beide Teams starten wieder mit 3 Spielenden.	Macht das Team einen Fehler, muss jeweils das Kind aus dem Feld, welches den Fehler verursacht hat. Bei Unklarheit entscheidet der Coach. Dem Team gelingt 2x einen erfolgreichen Spielaufbau mit 2 Ballkontakten und anschliessender Netzüberquerung des Balles. Das Kind, welches am längsten draussen ist, darf auf das Feld zurück. Dies geschieht ohne Unterbruch des Spielzuges. Hat ein Team keine Spielende mehr auf dem Spielfeld, erhält das andere Team einen Punkt. Beide Teams starten wieder mit 3 Spielenden.	Macht das Team einen Fehler, muss jeweils das Kind aus dem Feld, welches den Fehler verursacht hat. Bei Unklarheit entscheidet der Coach. Dem Team gelingt 3x einen erfolgreichen Spielaufbau mit 3 Ballkontakten und anschliessender Netzüberquerung des Balles. Das Kind, welches am längsten draussen ist, darf auf das Feld zurück. Dies geschieht ohne Unterbruch des Spielzuges. Hat ein Team keine Spielende mehr auf dem Spielfeld, erhält das andere Team einen Punkt. Beide Teams starten wieder mit 3 Spielenden.

	Kids 1	Kids 2	Kids 3
Ende des Spielzuges	Der Ball zu Boden fällt. Der Ball zum eigenen Team geworfen oder gespielt wird (Ausnahme – Abpraller). Ein Team vergisst zu rotieren.	Der Ball zu Boden fällt. Der 1. Ballkontakt gefangen wird. Ein Team 1 oder 3 Ballkontakte hat. Ein Team vergisst zu rotieren.	Der Ball zu Boden fällt. Der 1. oder 3. Ballkontakt gefangen wird. Ein Team 1, 2 oder 4 Ballkontakte hat. Ein Team vergisst zu rotieren.
Time Outs	0 Time Outs	0 Time Outs	0 Time Outs
Spielleitung	Keine, jemand zählt.	Keine, jemand zählt.	Keine, jemand zählt. Coaches schreiben das Resultat auf.
Dauer eines Spiels	12 Minuten	12 Minuten	12 Minuten
Saisonpunkterangliste	Es werden keine Ranglisten erstellt.	Es werden keine Ranglisten erstellt.	Pro Spieltag erhalten die Teams Punkte.
Spezielle Anlässe	5 regionale Spieltage SVRA	5 regionale Spieltage SVRA	5 regionale Spieltage SVRA Finalissima SVRA (6 besten Teams der Saisonpunkteliste)