



Smart Competitions

Stand: April 2024
Version: 2.1
Druck: 06.06.2024

In der Einzahl wird in diesem Text der Einfachheit halber nur die weibliche Form verwendet. Sie gilt aber für Personen sowohl männlichen als auch weiblichen Geschlechts.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
1. Ausgangslage	2
1.1 Projekt «Smart Competitions» von Swiss Olympic.....	2
2. Analyse der bestehenden Wettkämpfe.....	3
2.1 Zugänglichkeit.....	3
2.2 Gliederung	3
2.3 Aktivitätsverhältnis.....	4
2.4 Resultatorientierung	4
3. Ziele von Swiss Volley	4
4. Ansatz	5
4.1 Zugänglichkeit erleichtern	5
4.1.1 Tagesturniere statt Meisterschaft	5
4.1.2 Öffnung der Turniersystem für Nichtmitgliedsvereine	5
4.2 Niveaugerechte Spielformen	5
4.2.1 Weitgehende Entkopplung der Spielsysteme des kalendarischen Alters	5
4.3 Aktivitätsverhältnis optimieren	5
4.4 Prozess- vs. Resultatorientierung	6
4.4.1 Viele prozessorientierte Turniere	6
4.4.2 Einzelne resultatorientierte Turniere	6
4.4.3 Ehrenkodex für Trainer:innen und Eltern.....	6
4.4.4 Schiedsrichter:innen und Matchblätter	6
5. Spielsysteme	7
5.1 Kids Volley	8
5.2 Rookie Volley	9
5.3 Future Volleyball	10
5.4 Future Beachvolleyball	11
6. Spielmodus	12
7. Organisation	12
7.1 Die Rollenteilung zwischen Club, RV und SV	12
7.1.1 Jahresplanung.....	13
7.1.2 Pflichtenheft	13
7.1.3 Bewerbung	13
7.1.4 An-/ Abmeldung	13
7.1.5 Einteilung & Erstellung der Spielpläne	13
7.1.6 Lizenzkontrolle & Organisation vor Ort.....	13
7.2 VolleyManager	14
7.3 Lizenzen	14
7.3.1 Zuordnung der Lizenzen	14
7.3.2 Zuordnung des Höchst- und Mindestalters	14
8. Zeitplan	14
8.1 Erste Phase (Saison 22/23)	14
8.2 Zweite Phase (Saison 23/24)	14
8.3 Dritte Phase (Saison 24/25)	14
8.4 Vierte Phase (Saison 25/26)	15
9. FAQ	15
10. Literaturverzeichnis	15

1. Ausgangslage

Swiss Olympic (SO) hat, in Zusammenarbeit mit dem Bundesamt für Sport (BASPO), das Projekt «Smart Competitions» zur Entwicklung moderner Wettkampfformen für den Nachwuchs lanciert. Dieses hat folgendes Motto:

«More Participation, stronger Personality for better future Performance».

Neben diesem Projekt kann man eine Veränderung der Gesellschaft feststellen. Es wurden von der Wissenschaft drei Megatrends identifiziert, denen sich die Verbände stellen müssen:

- **Mobilität:** Personen sind bereit weitere Wege zu gehen, um ihr Hobby zu praktizieren. Das Angebot für sportliche Aktivitäten ist sehr gross. Es werden zudem vermehrt non-lineare Karrierewege eingeschlagen, auch im Sport.
- **Individualisierung:** Der Mensch macht, was im Spass macht. Sobald der Spassfaktor verloren geht, wird auch nicht mehr teilgenommen.
- **Flexibilisierung:** Die Gesellschaft möchte sich nicht mehr längerfristig für etwas verpflichten, möchte flexibler sein und kurzfristige Entscheidungen treffen. Diese Entwicklung sieht man auch im Bereich des Ehrenamtes. Viele Personen sind nicht mehr bereit sich für eine Organisation ehrenamtlich einzusetzen.

Es ist für Swiss Volley (SV) wichtig mit den Veränderungen der Gesellschaft Schritt zu halten. Die «Konkurrenz» (Sportverbände, Sportanbietende) schläft nicht, deshalb ist die stetige Weiterentwicklung der Angebote vor allem im Breitensport wichtig, um weiterhin attraktiv zu sein.

Damit Jugendliche Volleyball und Beachvolleyball spielen, Freude daran haben und der Sportart erhalten bleiben, müssen Swiss Volley und seine Regionalverbände (RV) mit der Zeit gehen und moderne, altersgerechte Wettkampfformen für den Breitensport anbieten. SV greift daher das Projekt von SO auf und überdenkt dementsprechend das Volleyballangebot im Nachwuchsbreitensport bis und mit der Kategorie U18.

1.1 Projekt «Smart Competitions» von Swiss Olympic

SO und das BASPO haben folgende Ziele für das Projekt «Smart Competitions» festgelegt:

- Aufzeigen und verstärken der positiven Aspekte der Wettkämpfe.
- Langfristige Verbesserung der Entwicklung der Athlet:innen, indem die aktuellen Nachwuchs-Wettkämpfe optimiert werden.
- Verbesserung der negativen Aspekte der Wettkämpfe durch konkrete Massnahmen.
- Systematisierung des Prozesses auf nationaler Ebene.

Zur Evaluierung der aktuellen Wettkämpfe und für die Identifizierung entsprechender Anpassungen, wird das drei 3P-Modell verwendet (Abbildung 1). Das 3P-Modell wird von diversen wissenschaftlich Studien (BASPO, nicht bekannt) gestützt und beschreibt grundlegende Bedürfnisse von Jugendlichen beim Sporttreiben:

- eine aktive Teilnahme am Sport,
- eine Umgebung die eine positive Persönlichkeitsentwicklung ermöglicht und
- ein System welches die sportartspezifischen Entwicklungsfaktoren fördern.



Abbildung 1: 3P-Modell gemäss Swiss Olympic & BASPO

2. Analyse der bestehenden Wettkämpfe

Die bestehenden Wettkampfformen im Nachwuchsbreitensport wurden von der Projektgruppe anhand des 3P-Modells analysiert. Diese Analyse ergab die folgende Problemfelder:

- Zugänglichkeit
- Gliederung der Meisterschaft
- Aktivitätsverhältnis
- Resultatorientierung
- Die Modi richten sich an Bedürfnissen des Leistungssports.

2.1 Zugänglichkeit

Die Meisterschaftsplanung der Wettkampfformen ist sehr starr. Die teilnehmenden Vereine müssen ihre Teams meist früh in der Saison für eine ganzjährige Meisterschaft anmelden und können daher während der Saison nicht flexibel auf Veränderungen (mehr Mitglieder, schnellere Leistungsentwicklung) in ihrem Team reagieren. Dazu sind die Volleyball- und Beachvolleyballmeisterschaften von Swiss Volley exklusiv für deren Mitgliedsvereine und/ oder ausschliesslich für deren Lizenzierten zugänglich.

2.2 Gliederung

Die Wettkampfformen sind in Alterskategorien unterteilt und die Teams sind bei der Anmeldung an diese gebunden. Das erschwert den Einstieg von spätentwickelten Spieler:innen und Quereinsteigerinnen, da sie im Vergleich zu gleichaltrigen langjährigen Spieler:innen spielerisch schwächer sind.

Die Einstufung der Teams in allfällige Niveaus muss meist bei der Anmeldung getätigt werden und kann während der Saison meist nicht mehr geändert werden. Für Teams, die zu gut oder zu schlecht für ihr jeweiliges Niveau eingestuft wurden oder sich während der Saison schneller entwickeln, kann die Motivation entsprechend sinken.

2.3 Aktivitätsverhältnis

Die maximale Teamgrösse richtet sich nach den internationalen Regeln, was gleich viele Feld- wie Wechselspieler:innen bedeutet. Eine Vorschrift für den Einsatz der Spieler:innen gibt es nicht. Ausser im Beachvolleyball ist das daher heute möglich, dass einzelne Spieler:innen an den Wettkämpfen gar nicht eingesetzt werden.

An Turnieren kann es dazu kommen, dass sehr viele Teams auf einem Feld eingeteilt sind. Damit verringert sich die Anzahl der Spiele pro Team und der Zeitaufwand für alle Teams für die gleiche Anzahl an Spielen steigt.

2.4 Resultatorientierung

Turniere, Turnierserien und Meisterschaften sind so gestaltet, dass am Ende des Tages bzw. einer Saison das beste Team als Sieger gekürt werden kann. Dieses Ziel führt zu einer Situation in denen der Niveauunterschied zwischen den einzelnen Teams anfänglich sehr gross ist, da es je nach Turniermodi, Zwischenrunden bzw. Kreuzspiele braucht. Durch diese Spielmodi und das meist sehr heterogene regionale Teilnehmerfeld sinkt die Anzahl der Spiele auf Augenhöhe.

3. Ziele von Swiss Volley

Aufbauend auf den Analysen hat SV die Ziele für den Volleyball- und Beachvolleyballnachwuchssport ausgearbeitet (Abbildung 2):

- Wettkampfangebote sollen die Bedürfnisse des Breitensports (95% der Lizenzierten) berücksichtigen,
- Mehr aktive Spielzeit an den Wettkämpfen aller Teilnehmenden,
- Entwicklung der Persönlichkeit durch mehr Wettkämpfe auf Augenhöhe,
- Dropouts minimieren,
- Erhöhung der Spielqualität im Breitensport.

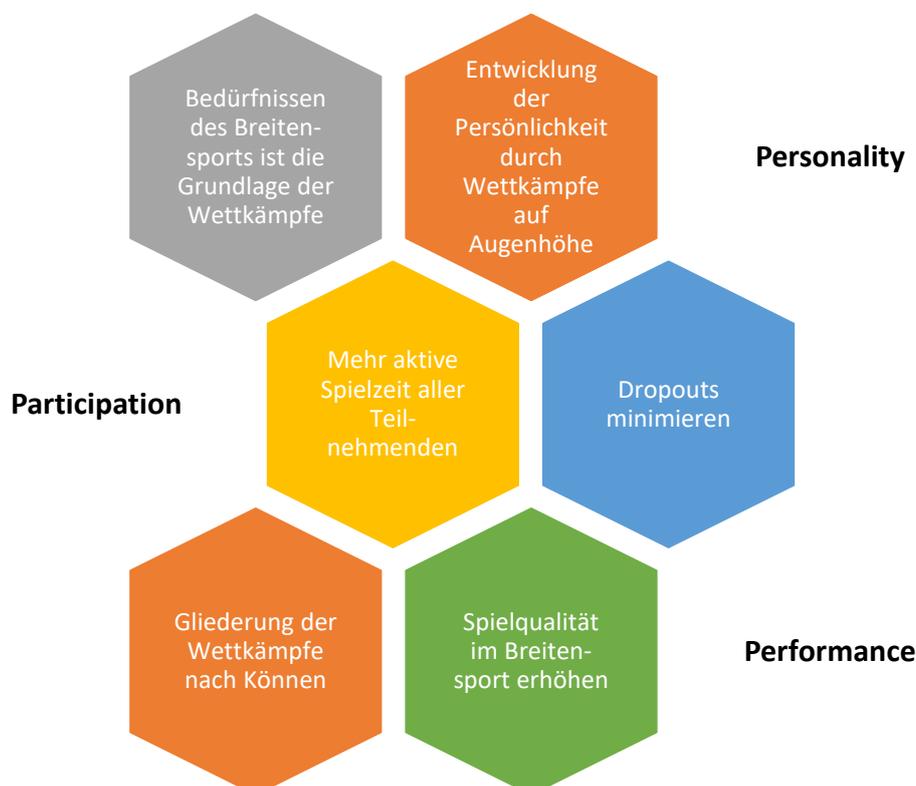


Abbildung 2 Ziele des Projekts Smart Competition für den Volleyballsport, gegliedert nach dem 3P-Modell von SO

4. Ansatz

Anhand der durchgeführten Analyse wurden vier Hauptansätze festgelegt, auf welchen die angepassten Spielsystem und Turniermodi für den regionalen Nachwuchsbreitensport aufgebaut werden:

- Zugänglichkeit erleichtern
- Niveaugerechte Spielformen anbieten
- Aktivitätsverhältnis optimieren
- Prozessorientierung anstelle Resultatorientierung vermitteln

Parallel zum regionalen Nachwuchsbreitensport soll das Angebot für den ambitionierten Breiten- und Leistungssport (3 und mehr Trainingseinheiten in der Woche) auf die nationale Ebene verlagert werden, indem die nationalen Spieletage, die JBT und die Nachwuchs-Schweizermeisterschaften (N-SM) für diese Zwecke weiterverwendet werden.

4.1 Zugänglichkeit erleichtern

Die Flexibilität der Vereine und Lizenzierten bei der Teilnahme an Wettkämpfen von SV soll erhöht werden.

4.1.1 Tageturniere statt Meisterschaft

Die Wettkampfformen werden in keiner zusammenhängenden Meisterschaften mehr angeboten. Es werden einzelne Turniere, welche über das ganze Jahr verteilt sind, stattfinden. Im Winter finden die Turniere in der Halle statt und im Sommer auf Sand oder Rasen. Das bedeutet, dass ein Team sich nicht mehr für eine ganze Meisterschaft verpflichten muss sondern für ein einzelnes Turnier. Dadurch kann es flexibel auf die Entwicklung der Spieler:innen reagieren und die Vereine können auch an Turnieren anderer Regionen teilzunehmen.

4.1.2 Öffnung der Turniersystem für Nichtmitgliedsvereine

Langfristig gesehen sollen die regionalen Wettkampfformen für Teams aus Schulen oder Turnvereinen zugänglich gemacht und das Lizenzwesen im Nachwuchs überarbeitet werden. In welcher Form dies geschehen soll Bedarf einer genaueren Analyse. Mögliche Ansätze wären eine erhöhte Teamgebühr für Nichtmitgliedsvereine des RV oder Tageslizenz für die Spieler:innen.

4.2 Niveaugerechte Spielformen

Je nach Spielniveau der Spieler:innen können die Vereine von Turnier zu Turnier unterschiedliche Wettkampfformen für ihre Teams wählen. Die Wettkampfformen sind in drei Kategorien und drei Stufen gegliedert und aufeinander aufbauend, damit es den Teams einfach fällt innerhalb kurzer Zeit von einer in die andere Form zu wechseln.

4.2.1 Weitgehende Entkopplung der Spielsysteme des kalendarischen Alters

Es wird nur mehr Richtalter für die einzelnen Wettkämpfe geben, die Haupteinstufung soll nach Spielniveau der einzelnen Personen und der Teams erfolgen. Die Anmeldung an den geeigneten Wettkampfformen nehmen die Trainer:innen anhand einer Selbsteinschätzung, mit Hilfe eines zur Verfügung gestellten Einschätzungstools, vor.

4.3 Aktivitätsverhältnis optimieren

Damit das Aktivitätsverhältnis (Verhältnis der Spielzeit zur Pausenzeit) an den Turnieren steigt, werden klare Vorgaben für die Dauer der Spiele und den Einsatz der Spieler:innen geben. Das wird erreicht, durch

- eine maximale Höchstzahl an Teams pro Feld,
- minimale Einsatzzeiten für die Spieler:innen,
- eine maximale Anzahl an Spieler:innen pro Team und
- einen vorgegebenen Turniermodus der nicht verändert werden darf.

4.4 Prozess- vs. Resultatorientierung

Für die langfristige Entwicklung der Spieler:innen ist es wichtig, dass sie die Möglichkeit bekommen erlernte Prozesse im Wettkampf umzusetzen (z.B. Angreifen). Je höher in den Wettkampfformen jedoch der Resultatdruck ist, umso weniger sind die Spieler:innen und Trainer:innen bereit dieses Risiko einzugehen, den Punkt nicht zu machen und dadurch unter Umständen zu verlieren. Diesen Umstand wollen wir durch geeignete Wettkampfformen, bei denen das Resultat keine weiterführenden Auswirkungen hat, entgegenwirken.

4.4.1 Viele prozessorientierte Turniere

In allen Regionen der Schweiz werden für den Nachwuchs Breitensport einzelne voneinander unabhängige Turniere in verschiedenen Kategorien Kids, Rookie und Future organisiert. Ergänzend zu den regionalen Turnieren der Kategorie Kids werden nach dem gleichen Spielsystemen die Mobil Kids Volley Days auf nationaler Ebene angeboten.

Ergänzend dazu bietet SV an vier Wochenenden im Jahr national organisierte «Youth Volley Days» für den ambitionierten Breiten- und Leistungssport mit drei oder mehr Trainingseinheiten pro Woche an. Im Gegensatz zu den regionalen Turnieren werden die «Youth Volley Days» nach den Alterskategorien U14, U16, U18 gegliedert. Die Regeln entsprechen jenen der N-SM der jeweiligen U-Kategorie, die Spielmodi und die Einsatzpflicht aller Spieler:innen richtet sich nach der Idee von Smart Competition.

Alle diese Turniere haben gemeinsam, dass die Endresultate nicht veröffentlicht werden, die Resultate keine Auswirkungen für nachfolgende Turniere haben und alle Vereine aller Regionen daran teilnehmen können. Sowohl an den regionalen als auch an den nationalen Turnieren.

4.4.2 Einzelne resultatorientierte Turniere

SV bietet weiterhin N-SM der Kategorien U14, U16 und U18 im Volleyball und die Quickline Junior Beachtour inkl. N-SM in den Kategorien U16 und U18 an.

Der Zugang zu allen Kategorien der N-SM erfolgt über regionale Qualifikationsturniere. Die Anmeldung zu den regionalen Qualifikationsturnieren steht allen Vereinen der jeweiligen Region offen, wobei jeder Verein nur ein Team anmelden kann. Je nach U-Kategorie und Region können sich ein oder mehrere Teams für die Teilnahme an der N-SM qualifizieren.

4.4.3 Ehrenkodex für Trainer:innen und Eltern

Das Ziel der Trainer:innen soll es sein, ihre Spieler:innen zu entwickeln und ihnen Spass an der Sportausübung zu ermöglichen. Die Trainer:innen und Eltern halten sich daher an einen Ehrenkodex, welcher einerseits die Werte des Schweizer Sports berücksichtigt und andererseits auch die Idee von Smart Competitions (Spiele auf Augenhöhe, Einsatz aller Spieler:innen, Prozess steht vor dem Resultat) respektieren.

4.4.4 Schiedsrichter:innen und Matchblätter

In den Kategorien Kids und im Beachvolleyball wird gänzlich ohne Schiedsgericht (Schiedsrichterin, Schreiberin) gespielt. In den Kategorien Rookie und Future stellen die spielenden Teams abwechselnd das Schiedsgericht. Dies soll den Fair Play-Gedanken und den gegenseitigen Respekt fördern. Es wird kein Matchblatt eingesetzt.

Generell besteht der Grundsatz, dass nur Teams in ein Spiel involviert sind die gerade spielen. Zwischen den Spielen haben die Teams Pause und werden nicht in einer anderen Funktion eingesetzt. Das Angebot von allfälligen Skill-Labs (z.B. Bewegungs-, Trainingsformen welche die Spieler:innen mehrfach und selbstständig durchlaufen können) durch den Organisator ist aber möglich.

5. Spielsysteme

Die regionalen Spielsysteme sollen in drei Kategorien (Kids Volley, Rookie Volley, Futur Volley) gegliedert werden (Abbildung 3). Diese drei Kategorien decken die sportliche Entwicklung vom Fangen & Werfen (Kids Volley) über das Kleinfeld (Rookie Volley) bis hin zum Grossfeld mit Spezialisierung (Future Volley) bzw. dem Beachvolleyball ab.

Je Kategorie gibt es drei Stufen die sich entweder durch die Rahmenbedingungen (Feldgrösse, Netzhöhe, Zählweise, Sonderregeln, ...) oder das Spielsystem inkl. der Teamgrösse unterscheiden. Das Ziel der Stufen ist es, dass sich die Teams innerhalb einer Kategorie entwickeln können und somit automatisch der Übergang von einer in die andere Kategorie vorbereitet wird.

Neben den unterschiedlichen Spielsystemen sind die Disziplinen Volleyball und auch Beachvolleyball in den regulären Wettkampfkalender integriert. Somit können die Vereine von einem ganzjährig Wettkampfangebot profitieren.

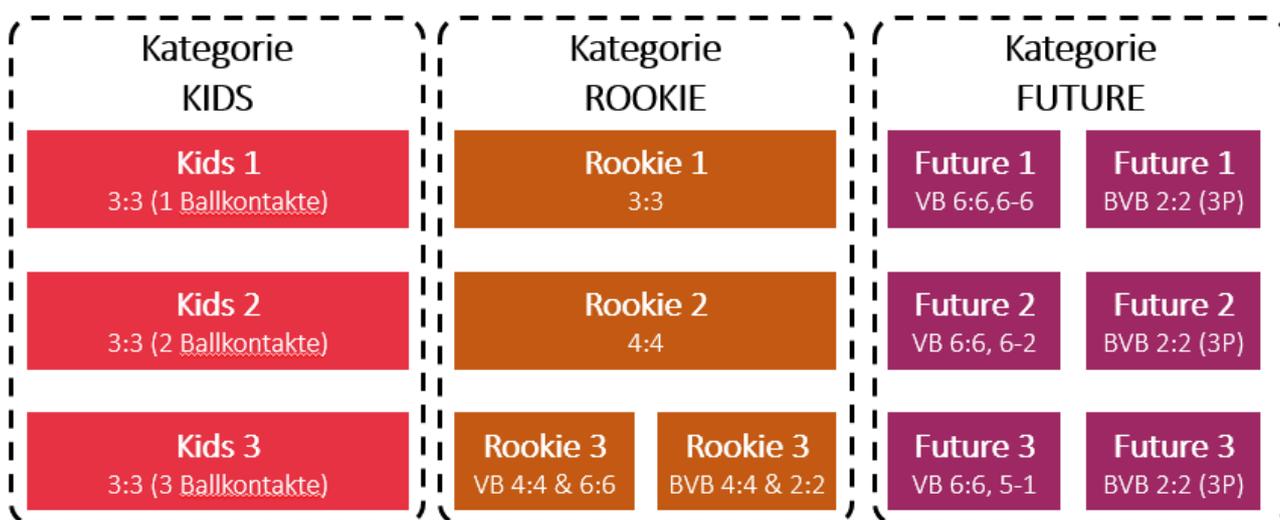


Abbildung 3 Gliederung der Wettkämpfe in verschiedene Kategorien (Kids, Rookie, Future) und Stufen (1, 2, 3)

5.1 Kids Volley

Die Idee im Kids Volley ist das Vermitteln der Freude am Volleyball und dass der erste Kontakt mit der Sportart Volleyball mit Spass und Bewegung in Verbindung gesetzt wird. Das Ziel von der einfachen Form des Kids Volley mit Fangen und Werfen ist es, sie anschliessend für das Volleyball und / oder Beachvolleyball zu begeistern.

Im Kids Volley wird es daher, im Vergleich zu der bisherigen Kids Volley Spielsystemen, nur im Bereich der Spielformen und Systeme vereinzelte kleine Anpassungen geben.

In der Tabelle 1 werden die wichtigsten Regelungen für die Kategorien Kids Volley festgelegt.

Tabelle 1 Wichtigste Regeln der Kategorie Kids Volley

Spielsystem	Kids Volley 1 (KV1)	Kids Volley 2 (KV2)	Kids Volley 3 (KV3)
System	3:3 (Spitze hinten)		
Empfohlene Teamgrösse	4		
Ball	Kids Volley Ball		
Einsatzregeln	Alle Spieler:innen eines Teams sind in jedem Spiel bei der Rotation beteiligt.		
Feldgrösse	L: 9.0m x B: 6.0m		
Netzhöhe	1.90m		
Serviceregeln	optional (aus dem Feld)	obligatorisch (aus dem Feld)	obligatorisch (aus dem Feld)
	Um die Pausen zwischen den Spielzügen zu reduzieren, verfügen die betreuenden Personen über einen Reserveball. Das Kind, das das Feld aufgrund der Spielregeln verlassen muss, wird anschliessend den weggerollten Ball holen müssen und der Betreuerin zurückbringen.		
Rotation	Nach jeder Netz Überquerung		
Dauer	12 Min		
Zählweise	Macht das Team einen Fehler, muss jeweils die Person aus dem Feld die den letzten Service gemacht hat. Wenn auf dem gegnerischen Feld nur noch eine Spielerin auf dem Feld ist gibt es ein Punkt. Beim Fangen eines Balles (KV 1) oder einer gewissen Anzahl an Netzüberquerungen (KV 2 – 2x, KV 3 – 3x), darf wieder ein Kind in das Feld kommen.		
Kontakte	1!	2!	3!
Art der Kontakte	1. Ballkontakt fangen & werfen	1. Ballkontakt volley spielen 2. Ballkontakt fangen & werfen	1. Ballkontakt volley spielen 2. Ballkontakt Fangen & Autopass 3. Ballkontakt volley spielen
Zulassung	Kernalter 5-10 Jahre, bis U14 möglich		
Spielleitung	Keine, jemand zählt		
Geschlecht	Mädchen / Knaben / Mixed		

5.2 Rookie Volley

Mit dem neuen Spielsystemen Rookie Volley wird der rote Faden in der Spielausbildung vom Kids Volley auf das Volleyball-Grossfeld sowie in das Beachvolleyball gezogen. Diese Kategorie dient als idealen Start für Quereinsteiger:innen im jugendlichen Alter.

Das Spielsystem des Rookie Volley 1 ist dem Kids Volley sehr nahe, jedoch werden alle Kontakte volley gespielt und das Zählsystem entspricht dem normalen Volleyballregeln. Darauf aufbauend wird die Anzahl der Personen auf dem Feld gesteigert bis in der Kategorie Rookie 3 auf dem Grossfeld Volleyball bzw. Beachvolleyball gespielt wird.

Wie in der Tabelle 2 zu sehen ist, werden in der Stufe 3 die ersten zwei Sätze mit vier Spieler:innen gespielt und ausschliesslich die zwei letzten mit der im internationalen Wettkampf üblichen Anzahl an Spieler:innen pro Disziplin. Diese Stufe ist auch die erste in der geschlechtergetrennt gespielt wird.

Tabelle 2 Wichtigste Regeln der Kategorie Rookie Volley

Spielsystem	Rookie 1	Rookie 2	Rookie 3 VB	Rookie 3 BVB
System	3:3 (Spitze hinten)	4:4 (P1) 2 Hinter- und 2 Vorderspieler:innen	4:4 (P1) / 6:6	4:4/2:2
Empfohlene Teamgrösse	4	5	8	5 oder 6
Ball	School Ball	School Ball	4:4 – normaler Ball 6:6 – School Ball	normaler Ball
Einsatzregeln	Beulensystem			
Feldgrösse	Badmintonfeld		4:4 - Badmintonfeld 6:6 – 9mx9m	4:4 – 6mx6m 2:2 – 6mx4m
Netzhöhe	2.00m	2.00m	2.10m	2.10m
Serviceregeln	von 4.5m, Rotation nach 3 Service.	von hinterer Aufschlaglinie Doppel, Rotation nach 3 Service	von hinterer Aufschlaglinie Doppel bzw. Grundlinie, Rotation nach 3 Service.	von Grundlinie Rotation nach 3 Service.
Rotation	Normal, nach zurück erlangen des Punktes wird rotiert			
Dauer	3 Sätze à 15 Punkte		3x3 Sätze à 15 Punkte	
Zählweise	Normal			
Kontakte	3! aus Annahme			
Spezielle Regeln	Zusatzregel für Angriff im Stand ¹ Keine Time-Outs		Zusatzregel für Angriff im Sprung Keine Time-Outs	
Mercyrule	Wenn Punkte Differenz höher als 12 ist nach 2 Sätzen, werden die Teams gemischt (gerecht aufteilen)			
Zulassung	Kernalter 11-14 Jahre, bis U18 möglich			
Spielleitung	Keine, jemand zählt		jedes Team immer 1 Satz	
Geschlecht	Mädchen / Knaben & Mixed (offen)		Mädchen / Knaben & Mixed (offen)	

¹ Jedes Team erhält vor jedem Spiel eine Klammer, welche in der untersten Netzzelle befestigt wird. Pro Angriff darf das Team die Klammer um eine Netzzelle erhöhen. Das Team, welche vier Netzzellen erreicht, erhält anschliessend einen extra Punkt. Die Klammer wird danach wieder auf der untersten Netzzelle befestigt. Das Team kann nun wieder weitere Punkte sammeln.

5.3 Future Volleyball

In der Kategorie Future Volleyball wird mit den bisherig bekannten Volleyballregeln aber vorgegebenen Spielsystemen gespielt. Dazu wird die maximale Anzahl an Personen pro Team sowie deren Einsatz vorgegeben.

Wie in der Tabelle 3 zu sehen ist, sind maximal elf Personen pro Team zugelassen und jede Spielerin muss mindestens einen Satz spielen pro Spiel eingesetzt werden.

Tabelle 3 Wichtigste Regeln der Kategorie Future Volleyball

Spielsystem	Future 1 VB	Future 2 VB	Future 3 VB
System	6:6, 6-6, P1	6:6, 6-2	6:6, 5-1
Empfohlene Teamgrösse	7	7	8
Ball	Normaler Ball		
Einsatzregeln	Pro Spiel müssen alle ähnliche Einsatzzeiten haben. Verantwortung liegt bei den Trainerrinnen.		
Feldgrösse	Normal, 9x9m		
Netzhöhe	F:2.18m / M:2.24m	F: 2.18m / M: 2.30m	F: 2.18m / M: 2.35m
Rotation	Normal		
Dauer	3 Sätze à 25 Punkte		
Zählweise	Normal		
Spezielle Regeln	ohne Libera/ Libero 1x Time-Out pro Satz		Keine 1x Time-Out pro Satz
Mercyrule	Wenn Punkte Differenz höher als 20 ist nach 2 Sätzen, werden die Teams gemischt (gerecht aufteilen)		
Zulassung	Kernalter 15-17 Jahre, bis U23 möglich		
Spielleitung	jedes Team pfeift pro Spiel 1-2 Sätze		
Geschlecht	Getrennt		

5.4 Future Beachvolleyball

In der Kategorie Future Beachvolleyball wird von Beginn an zwei gegen zwei und getrennt nach Geschlechtern gespielt.

Wie in der Tabelle 4 ersichtlich wird über drei Stufen die Feldgrösse und Netzhöhe kontinuierlich gesteigert bis nach den internationalen Beachvolleyballregeln gespielt wird.

Tabelle 4 Wichtigste Regeln der Kategorie Future Beachvolleyball

Spielsystem	Future 1 BVB	Future 2 BVB	Future 3 BVB
System	2:2 oder 3:3 → Keine Spezialisierung		
Empfohlene Teamgrösse	3		
Ball	Normal		
Einsatzregeln	Pro Spiel müssen alle ähnliche Einsatzzeiten haben. Verantwortung liegt bei den Trainerinnen		
Feldgrösse	6x6m	8x6m	8x8m
Netzhöhe	F:2.18m / M:2.24m	F: 2.18m / M: 2.30m	F: 2.18m / M: 2.35m
Rotation	Normal		
Dauer	3 Sätze à 21 Punkte		
Zählweise	Normal		
Spezielle Regeln	1x Time-Out pro Satz		
Mercyrule	Bei 3:3: Wenn Punkte Differenz höher als 20 ist nach 2 Sätzen, werden die Teams gemischt (gerecht aufteilen). Bei 2:2: Feld wird bei stärkerem Team vergrössert (8x6m)		
Zulassung	U23		
Spilleitung	Keine, jemand zählt		
Geschlecht	Getrennt		

6. Spielmodus

Der Spielmodus wird für jede Kategorie klar festgelegt. Dadurch soll die Aktivitätszeit gewährleistet und den Organisatoren Arbeit abgenommen werden. Dadurch soll sowohl die Attraktivität für die Teams und deren Spieler:innen als auch der Organisatoren gesteigert werden.

Die Turnierlänge ist in allen Kategorien auf einen halben Tag begrenzt. Dies soll den Organisatoren ermöglichen zwei Turniere an einem Tag durchzuführen und somit mehr Team begrüßen können (Ausnahme Future 3). Dazu ist die maximale Anzahl der Teams pro Feld vorgegeben. Damit wird die inaktive Zeit bei den Teams reduziert. Das Ziel ist es, dass jedes Team gleichviel Ruhezeit wie Spielzeit hat.

Tabelle 4 Spielmodus pro Kategorie

Kids Volley	
Turnierdauer	2.5h + Rahmenprogramm
Anzahl Spiele pro Team	5
Verhältnis Spiel vs. Pause	1:1
Teams pro Feld	4
Modus	6er Gruppen, Round Robin
Rookie	
Turnierdauer	4 - 4.5h + Warm-up
Anzahl Spiele pro Team	Rookie 1-2: 3 Spiele Rookie 3 VB & BVB: 2 Spiele
Verhältnis Spiel vs. Pause	1:1
Teams pro Feld	4
Modus	Rookie 1-2: Round Robin Rookie 3 VB & BVB: MPP
Future	
Turnierdauer	4 - 4.5h + Warm-up
Anzahl Spiele pro Team	2
Verhältnis Spiel vs. Pause	1:1
Teams pro Feld	4

7. Organisation

Neben dem sportlichen Teil ist die Organisation der Wettkampfformen und Rollenklärung zwischen SV, den RV und Vereinen wichtig. Die Organisation soll, bei einer flächenmässigen Einführung, allein über den VolleyManager (VM) abgewickelt werden können und damit der Aufwand für die RV und Organisatoren reduziert werden.

7.1 Die Rollenteilung zwischen Club, RV und SV

Tabelle 5 Aufgaben von SV, RV, Club und Team

	Swiss Volley	Regionalverband	Club/ Organisator	Team
Jahresplanung	Nationale Kalender mit reg. Sperrdaten	Regionaler Kalender mit nat. Sperrdaten		
Mobiliar Kids Volley Days, Youth Volley Days	Ausschreibung der nationalen Turniere			
Kategorien Kids, Rookie, Future VB & BVB		Ausschreibung der regionalen Turniere		

Pflichtenhefte	Vorlage		
Bewerbung über VolleyManager	Auswahl des Organisators	Auswahl des Organisators	Bewerbung für nat. & reg. Turniere
An-/Abmeldungen über VolleyManager			Auswahl der Teams Anmeldung für nat. & reg. Turniere
Einteilung Spielpläne	Vorlage		Teameinteilung
Lizenzkontrolle			Vor Ort Einsatzlisten

7.1.1 Jahresplanung

In einem ersten Schritt werden von Swiss Volley die Daten für die nationalen Turniere (Mobilier Kids Volley Days, Youth Volley Days) so festgelegt, dass sie ausserhalb der Ferien eines Kantons liegen. Darauf aufbauend erstellt jede Region ihre regionale Turnierplanung. Das Ziel ist, dass in jeder Region, in jeder Kategorie und jeder Stufe mindestens 3-5 regionale Turniere angeboten werden.

7.1.2 Pflichtenheft

Für jede Kategorie (Kids, Rookie, Future VB, Future BVB) wird ein eigens Pflichtenheft durch Swiss Volley zur Verfügung gestellt. In diesem werden die Eigenheiten und Anforderungen an die Organisatoren der Turniere festgeschrieben.

Das Ziel ist es, dass alle im Breitensport angesiedelten Vereine ein Turnier ausrichten können. Die Anforderungen an die Organisatoren bezüglich des Aufwands ist so gering wie möglich (Anmeldung zu Turnieren, Administration der angemeldeten Teams, keine Schiedsrichter:innen, einfaches Matchblatt). Durch diese Massnahmen wird der Aufwand gegenüber herkömmlichen Turnieren vermindert. Als Organisator muss in erster Linie eine Halle organisiert, die Netze aufgehängt und die Einsatzlisten bzw. Lizenzen kontrolliert werden. Zusätzlich können die Organisatoren über einen Teambeitrag und Verpflegungsmöglichkeit Geld generieren.

7.1.3 Bewerbung

Die nationalen Turniere schreibt SV und die regionalen Turniere der RV im VM aus und publiziert die Termine auf der SV Webseite. Vereine, welche ein Turnier organisieren wollen, können sich direkt über den VM zu einem Turnier anmelden.

Aus den bewerbenden Vereinen wählt SV für die nationalen Turniere und der RV für seine regionalen Turniere einen Verein aus. Dieser Verein muss eine Turnieradministratorin (Funktion Turnieradministrator) definieren welche das Turnier in weiterer Folge verwaltet und als Ansprechpartnerin für die teilnehmenden Teams dient. Alle von SV oder den RV vergebenen Turniere werden auf der SV Webseite aufgeschaltet.

7.1.4 An-/ Abmeldung

Die Anmeldung durch die Teams der Mitgliedsvereine erfolgt ebenfalls über den VM durch die Vereins- oder Teamverantwortlichen. Der jeweilige Turnieradministrator wählt aus den angemeldeten Teams eine maximale Anzahl an Teams aus, welche abhängig von der Anzahl der Felder und der zu Verfügung stehenden Zeit ist.

7.1.5 Einteilung & Erstellung der Spielpläne

Die Turniermodi sind von SV vorgegeben und im VM als Vorlagen hinterlegt. Die Turnieradministratorin kann jedem Feld einen eigenen Spielplan zuweisen und die angemeldeten Teams, gemäss deren Einstufungsmeldungen, auf die Felder verteilen. Das Ziel ist es bereits auf Grund der Einstufungsmeldungen für ausgeglichene Gruppen zu sorgen.

7.1.6 Lizenzkontrolle & Organisation vor Ort

Für den Abschluss der Einsatzliste ist die Teamverantwortliche zuständig. Diese schliesst die Liste einmal vor dem Turnierstart ab und die Liste gilt danach für alle Spiele an diesem Turnier. Die Turnieradministratorin hat die Möglichkeit die Einsatzliste einzusehen und die Spielerlizenzen zu kontrollieren.

7.2 VolleyManager

Bis zum ersten flächendeckenden Einsatz in einer Region soll die Organisation vollständig über den VolleyManager abgewickelt werden können. Zurzeit fehlen vor allem die Funktionen «Turnierbörse» und die Schnittstelle zur Webseite.

7.3 Lizenzen

Die derzeitigen Lizenzkategorien können auf das System der Smart Competitions angewendet werden. Dazu müssen sowohl die Spielerlizenz den einzelnen Wettkampfformen zugewiesen werden und der Zugang zu den Kategorien mit einem Höchst- und Mindestalter festgelegt werden.

7.3.1 Zuordnung der Lizenzen

- Mit einer KV-Lizenz (0 CHF) können die Spieler:innen in der Kategorie Kids eingesetzt werden. Sie kann für Spieler:innen gelöst werden, welche bis zum 31. Dezember des Jahres, in welchem die Saison beginnt, den 9. Geburtstag feiern.
- Mit einer U13 Lizenz (15 CHF) können die Spieler:innen in der Kategorie Kids und Rookie eingesetzt werden. Sie kann für Spieler:innen gelöst werden, welche bis zum 31. Dezember des Jahres, in welchem die Saison beginnt, den 11. Geburtstag feiern.
- Mit der U16 Lizenz (30 CHF) können die Spieler:innen in der Kategorie Kids oder Rookie eingesetzt werden. Sie kann für Spieler:innen gelöst werden, welche bis zum 31. Dezember des Jahres, in welchem die Saison beginnt, den 14. Geburtstag feiern.
- Mit der JLL-Lizenz (60 CHF) können die Spieler:innen in allen Kategorien eingesetzt werden. Sie kann für Spieler:innen gelöst werden, welche bis zum 31. Dezember des Jahres, in welchem die Saison beginnt, den 21. Geburtstag feiern.

Auf Grund der Saisonumstellung im VM Ende Mai muss die Lizenz für Turniere im Juni bereits Anfang Juni bestellt werden. Dies bedeutet eine Änderung der bisherigen Praxis, aber ist technisch möglich.

7.3.2 Zuordnung des Höchst- und Mindestalters

- Die Kategorie Kids kann im Alter von min. 5 Jahren bis maximal 13 Jahren (U14) gespielt werden.
- Die Kategorie Rookie kann im Alter von min. 5 Jahren bis maximal 17 Jahren (U18) gespielt werden.
- Die Kategorie Future kann im Alter von min. 5 Jahren bis maximal 22 Jahren (U23) gespielt werden.

8. Zeitplan

8.1 Erste Phase (Saison 22/23)

- Projekterstellung bis Ende Juni 2023
- Interne Abklärung über Machbarkeit der Umsetzung
- Interne & Externe Workshops
- Projektleitung und Betreuung an eine externe Person übergeben.

8.2 Zweite Phase (Saison 23/24)

- Test der Spielmodi an einzelnen Turnieren.
- VM entsprechend den Ideen für eine flächenmässige Einführung vorbereiten.
- Regionen finden, welche das System in der Saison 24/25 testen wollen.
- Optimierung des Konzepts anhand der Erkenntnisse der Testturniere.

8.3 Dritte Phase (Saison 24/25)

- Umsetzen des Projekts in einer oder mehreren Regionen zu Test zwecken.

- Optimierung des Konzepts anhand der Erkenntnisse dieses Tests.
- Weitere Regionen suchen.
- Lizenzanpassungen vorbereiten.
- VM entsprechend der neuen Lizenzen vorbereiten.

8.4 Vierte Phase (Saison 25/26)

- Mehrere Regionen nehmen an dem Projekt teil
- Lizenzanpassungen treten in Kraft
- Im Idealfall ist ein offizieller Zugang von externen Vereinen möglich

9. FAQ

In folgendem Abschnitt werden die Fragen aufgeführt, welche während den bisherigen Workshops aufgetaucht sind, beantwortet.

- Entsteht durch die Organisation von Turnieren anstelle der Spiele nicht einen zusätzlichen Aufwand?
Bereits heute organisieren einzelne Regionen die Nachwuchsmeisterschaften bis und mit den U20 in Turnierform. Pro Verein wird ungefähr ein Turnier pro Monat in den Wintermonaten gerechnet werden.
- Wie sieht es finanziell für die Vereine aus?
Die Vereine werden durch die Teamgebühren und mit den Verpflegungen an den Turnieren Einnahmen generieren, um die entstehenden Kosten decken zu können. Aktuell ist noch nicht festgelegt wie hoch die Teamgebühren sein werden und welchen Anteil den Regionalverbänden bzw. Swiss Volley abgegeben werden muss.
- Kann die Meisterschaft funktionieren, wenn sie ausschliesslich aus Turnieren besteht?
Es wird keine Meisterschaft mehr geben. Alle Turniere werden unabhängig organisiert und können von allen jederzeit besucht werden. Der RV kann ein Turnier als R-MS ausschreiben.
- Ist die Vereinszugehörigkeit noch notwendig bei diesem neuen Format?
Ja. Aktuell können sich nur Teams aus Vereinen anmelden und die Lizenzen können nur über Vereine gelöst werden. Aber auch wenn diese Regeln gelockert werden, passiert Training und Koordination in erster Linie in den Vereinen.
- Was passiert mit den Mitgliederbeiträgen? Werden diese verändert werden müssen?
Nein, Trainingsangebot bleibt dasselbe und das ist auf dieser Stufe deutlich aufwändiger als Wettkämpfe
- Welche Ligen sind nicht Teil des Projekts? Und welche werden ersetzt?
Von diesem neuen Format werden alle U-Kategorien bis U18 betroffen sein. Die Kategorien U19/U20 und U23 werden bestehen bleiben sowie die Nachwuchsschweizermeisterschaft, ein Teil der Quickline JBT und die bestehenden Regional- und Nationalligen..
- Ab wann wird Geschlechtergetrennt gespielt?
Ab der Kategorie Rookie 3.
- Sind zwei Spiele am Stück zu viel? Sind die festgelegten Netzhöhen optimal?
Zum jetzigen Zeitpunkt ist es sehr schwierig dies einschätzen zu können. Dementsprechend müssen die neuen Spielformen und Stufen ausgiebig getestet werden, um ein Urteil treffen zu können.
- Wie wird gehandhabt mit den Belohnungspunkten?
Jedes Team erhält vor jedem Spiel eine Klammer, welche in der untersten Netzzelle befestigt, wird. Pro Angriff darf die Spielerin oder der Spieler die Klammer um eine Netzzelle erhöhen. Das Team, welche die oberste Netzzelle erreicht, erhält einen extra Punkt.

10. Literaturverzeichnis

BASPO, S. O. (nicht bekannt). *smart competitions, Optimierung des Wettkampfsystems im Nachwuchsleistungssport.*
Bern: Swiss Olympic, BASPO.

Grandjean, N., Gulbin, J., Bürgi, A., Egli, D., Meier, R., Pürro, D., & Wyttenbach, S. (2021). *FTEM Schweiz*. Bern: BASPO, Swiss Olympic.