

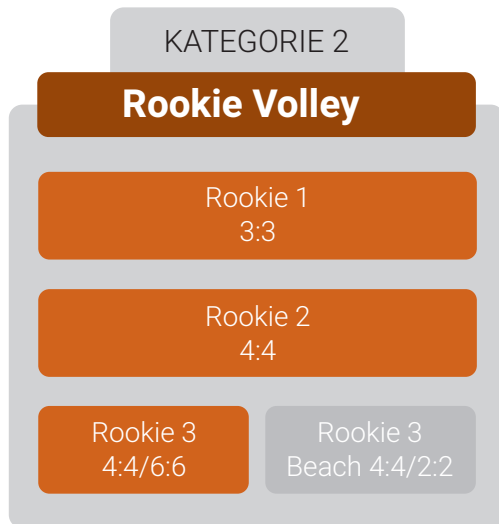
SPIELREGELN

Rookie Volley

ROOKIE VOLLEY
VOLLEY
ROOKIE VOLLEY
ROOKIE VOLLEY
ROOKIE VOLLEY
ROOKIE VOLLEY

SPIELREGELN

Rookie Volley



Spielidee

Im Rookie Volley wird in unterschiedlichen Spielsystemen überwiegend auf dem Kleinfeld gespielt. Dabei werden erstmals alle Kontakte volley gespielt. Es geht in dieser Kategorie einerseits darum, mutig zu spielen und andererseits, Lösungen unter grossem Zeitdruck zu finden.

Die Kategorie Rookie Volley garantiert den Kindern und Jugendlichen dank ihres Modus und ihren Spielsystemen eine hohe Spielintensität und viele Ballkontakte. Im Sinne der langfristigen Ausbildung von Spieler:innen stellt sie den Übergang zwischen Kids Volley (3:3) und dem Future Volley (2:2 bzw. 6:6) sicher. Diese Kategorie ist zudem ein idealer Einstieg für Quereinsteiger:innen im jugendlichen Alter.

Allgemein

Rookie Volley wird in drei Stufen gespielt. Die Spielsysteme der einzelnen Stufen bauen dabei aufeinander auf. In der letzten Stufe wird der Übergang zu den definitiven Spielsystemen im Volleyball (6:6) und Beachvolleyball (2:2) hergestellt. Bei der Ausgestaltung der einzelnen Stufen steht der Entwicklungsprozess der Spieler:innen und deren Spielerlebnis im Zentrum!

Rookie 1

Rookie 1 ist die erste Stufe, in der alle Kontakte durch Volleyballhandlungen gespielt werden. Das bedeutet für die Spieler:innen, dass sie unter grösserem Zeitdruck als im Kids Volley handeln müssen. Das Ziel des Teams in dieser Stufe ist, den Spielaufbau so zu steuern, dass der dritten Ballkontakt als Angriffsschlag (Schlag im Stand) ausgeführt werden kann. Die Spieler:innen lernen, dass Volleyball ein Angriffsspiel ist, das viel Mut erfordert! Die Trainer:innen unterstützen sie dabei mit dem entsprechenden Coaching.

In folgender Tabelle werden die für Rookie 1 spezifischen Regeln erklärt.

Spieلفeldgrösse	Länge 13.4 m x Breite 6.1 m (Badmintonfeld) (Abbildung 1)
Netz	Längsnetz (Volleyball oder Badminton), Höhe 2.0 m
Spieldauer	3 Sätze à 15 Punkte
Spielball	Leichter Ball, School Ball (210 g) z. B. Mikasa VS123W-SL oder Mikasa V345W
Spisystem	3:3, 3-3 mit Spitze hinten (Abbildung 1)
Minimale Teamgrösse	3 Spieler:innen pro Team
Empfohlene Teamgrösse	4 Spieler:innen pro Team
Spielberechtigung	Kernalter 11-14 Jahre, bis U18 möglich
Lizenz	min. Mini U14-Lizenz (ML) oder dem Alter entsprechende Volleyballlizenz
Geschlecht	Geschlechter getrennt
Einsatzregeln	Beulensystem: das heisst, dass alle Spieler:innen in die Rotation integriert werden. Nach dem Zurückerlangen des Punktes verlässt eine Person das Feld und eine andere kommt aus der «Beule» wieder aufs Feld zurück (Abbildung 1).
Rotation	Rotation nach Volleyballreglement.
Zählweise	Rally Point System (2 Punkte Unterschied am Satzende) mit Extrapunkten (siehe unten)
Mercyrule	Wenn die Punktedifferenz nach zwei Sätzen insgesamt grösser ist als 20 (z. B. 15:4, 15:5), werden die Teams gemischt (gerecht aufteilen)
Spezielle Regeln	Kontakte aus der Annahme Im Spielaufbau aus Annahme sind 3 Ballberührungen Pflicht. Aus der Verteidigung kann frei gespielt werden (1, 2 oder 3 Kontakte). Wenn der Ball nach der Annahme direkt oder als 2. Ballkontakt übers Netz geht, erhält das servierende Team einen Punkt. Wenn das servierende Team nach einer Annahme direkt übers Netz oder einem 2. Ballkontakt übers Netz einen Aufbau schafft (3 Ballberührungen), wird der Ballwechsel normal ausgespielt und es gibt einen weiteren Punkt. Somit hat das servierende Team die Chance, in diesem Ballwechsel zwei Punkte zu erhalten. Aber auch das annehmende Team kann mindestens einen Punkt holen. Geht die Annahme direkt übers Netz, aber das servierende Team schafft keinen Spielaufbau über 3 Kontakte, ist der Ballwechsel beendet und das servierende Team erhält den Punkt.

Spezielle Regeln

Angriffsregel

Jedes Team erhält vor jedem Spiel eine Klammer, welche in der untersten Netzmasche befestigt wird. Pro Angriff über das Netz ins Feld darf das Team die Klammer um eine Netzmasche höher setzen. Wenn ein Team die vierte Netzmasche erreicht, erhält es einen Zusatzpunkt. Die Klammer wird danach wieder auf der untersten Netzmasche befestigt. Das Team kann durch weitere Angriffe auch weitere Extrapunkte sammeln.

Serviceregeln

Nach 3 aufeinanderfolgenden Services wird rotiert. Der Service darf von der Servicelinie (4.5m) erfolgen (Abbildung 1).

Time-Outs

Es sind keine Timeouts erlaubt.

Spielleitung

Es gibt keine Spielleitung. Ein Teammitglied zählt die Punkte. Die Betreuer:innen der Teams coachen die Spieler:innen bei Unstimmigkeiten, lassen aber sie entscheiden. Wahlweise kann eine Spielerin/ein Spieler der spielenden Teams die Spielleitung übernehmen. Am besten jedes Team einen Satz.

Betreuer:in

Die Betreuer:innen haben jeweils einen Ball zur Hand. Geht der Ball im Spiel verloren, wird er durch jenen der Betreuerin/des Betreuers ersetzt. Die Spieler:innen, die nicht auf dem Feld stehen, sind dafür verantwortlich, dass immer Bälle zur Verfügung stehen.

Turnierdauer

4–4.5h + Warm-up

Anzahl Spiele pro Team

3 Spiele

Verhältnis Spiel:Pause

1:1

Teams pro Feld

4

Modus

Round Robin: Jedes Team spielt einmal gegen jedes Team.

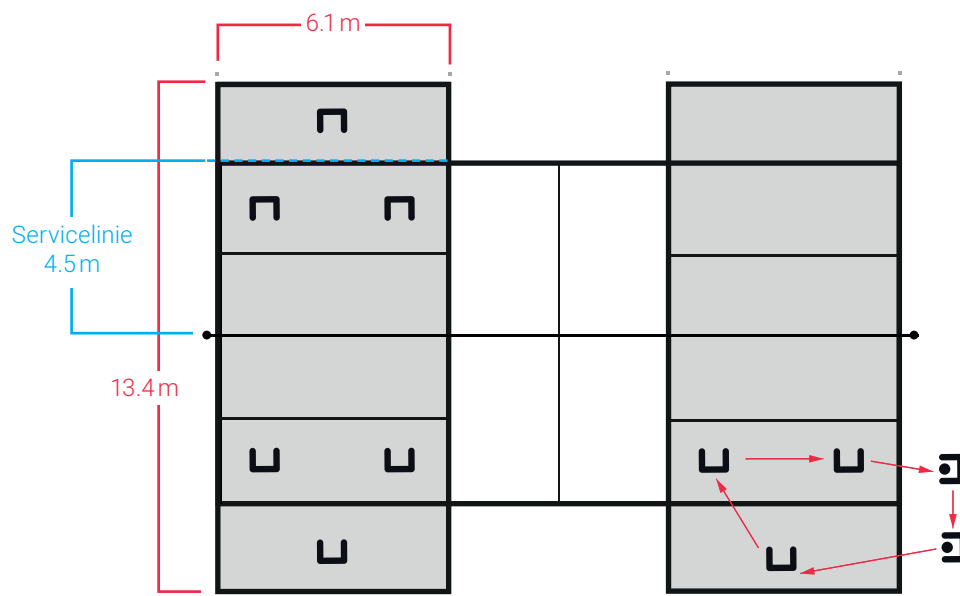


Abbildung 1 Spielsystem, Spielfeld (Badmintonfeld) und Beulensystem

2

Rookie 2

Im Rookie 2 erfolgt die Differenzierung in Vorder- und Hinterspieler:innen und die Einführung des Läufersystems (Penetration von Position 1). Auch in dieser Stufe ist das Ziel des Teams, seinen Spielaufbau so zu kontrollieren, dass der dritte Ballkontakt als Angriffsschlag (Schlag im Sprung) ausgeführt werden kann. Die Spieler:innen verbessern damit ihr Angriffsspiel, unterstützt von ihren Trainer:innen.

In folgender Tabelle werden die für Rookie 2 spezifischen Regeln erklärt.

Spielefeldgrösse	Länge 13.4 m x Breite 6.1 m (Badmintonfeld) (Abbildung 2)
Netz	Längsnetz (Volleyball oder Badminton), Höhe 2.0 m
Spieldauer	3 Sätze à 15 Punkte
Spielball	Leichter Ball, School Ball (210 g) z.B. Mikasa VS123W-SL oder Mikasa V345W
Spielsystem	4:4, 4-4 (P1) – 2 Hinter- und 2 Vorderspieler:innen (siehe Abbildung 2)
Minimale Teamgrösse	4 Spieler:innen pro Team
Empfohlene Teamgrösse	5 Spieler:innen pro Team
Spielberechtigung	Kernalter 11–14 Jahre, bis U18 möglich
Lizenz	min. Mini U14 –Lizenz (ML) oder dem Alter entsprechende Volleyballlizenz
Geschlecht	Geschlechter getrennt
Einsatzregeln	Beulensystem: das heisst, dass alle Spieler:innen in die Rotation integriert werden. Nach dem Zurückerlangen des Punktes verlässt eine Person das Feld und eine andere kommt aus der «Beule» wieder aufs Feld zurück.
Rotation	Rotation nach Volleyballreglement.
Zählweise	Rally Point System (2 Punkte Unterschied am Satzende) mit Extrapunkten (siehe unten)

2

Mercyrule

Wenn die Punktedifferenz nach zwei Sätzen insgesamt grösser ist als 20 (z. B. 15:4, 15:5), werden die Teams gemischt (gerecht aufteilen)

Spezielle Regeln**Drei Kontakte aus der Annahme**

Im Spielaufbau aus Annahme sind 3 Ballberührungen Pflicht. Aus der Verteidigung kann frei gespielt werden (1,2 oder 3 Kontakte).

Wenn der Ball nach der Annahme direkt oder als 2. Ballkontakt übers Netz geht, erhält das servierende Team einen Punkt. Wenn das servierende Team nach einer Annahme direkt übers Netz oder einem 2. Ballkontakt übers Netz einen Aufbau schafft (3 Ballberührungen), wird der Ballwechsel normal ausgespielt und es gibt einen weiteren Punkt. Somit hat das servierende Team die Chance, in diesem Ballwechsel zwei Punkte zu erhalten. Aber auch das annehmende Team kann mindestens einen Punkt holen. Geht die Annahme direkt übers Netz, aber das servierende Team schafft keinen Spielaufbau über 3 Kontakte, ist der Ballwechsel beendet und das servierende Team erhält den Punkt.

Angriffsregel

Jedes Team erhält vor jedem Spiel eine Klammer, welche in der untersten Netzmasche befestigt wird. Pro Angriff über das Netz ins Feld darf das Team die Klammer um eine Netzmasche höher setzen. Wenn ein Team die vierte Netzmasche erreicht, erhält es einen Zusatzpunkt. Die Klammer wird danach wieder auf der untersten Netzmasche befestigt. Das Team kann durch weitere Angriffe auch weitere Extrapunkte sammeln.

Serviceregeln

Nach 3 darauffolgenden Services wird rotiert. Der Service erfolgt von hinter der Grundlinie.

Time-Outs

Es sind keine Timeouts erlaubt.

Spielleitung	Es gibt keine Spielleitung. Ein Teammitglied zählt die Punkte. Die Betreuer:innen der Teams coachen die Spieler:innen bei Unstimmigkeiten, lassen aber sie entscheiden. Wahlweise kann eine Spielerin/ein Spieler der spielenden Teams die Spielleitung übernehmen. Am besten jedes Team einen Satz.
Betreuer:in	Die Betreuer:innen haben jeweils einen Ball zur Hand. Geht der Ball im Spiel verloren, wird er durch jenen der Betreuerin/des Betreuers ersetzt. Die Spieler:innen, die nicht auf dem Feld stehen, sind dafür verantwortlich, dass immer Bälle zur Verfügung stehen.
Turnierdauer	4–4.5h + Warm-up
Anzahl Spiele pro Team	3 Spiele
Verhältnis Spiel:Pause	1:1
Teams pro Feld	4
Modus	Round Robin: Jedes Team spielt einmal gegen jedes Team.

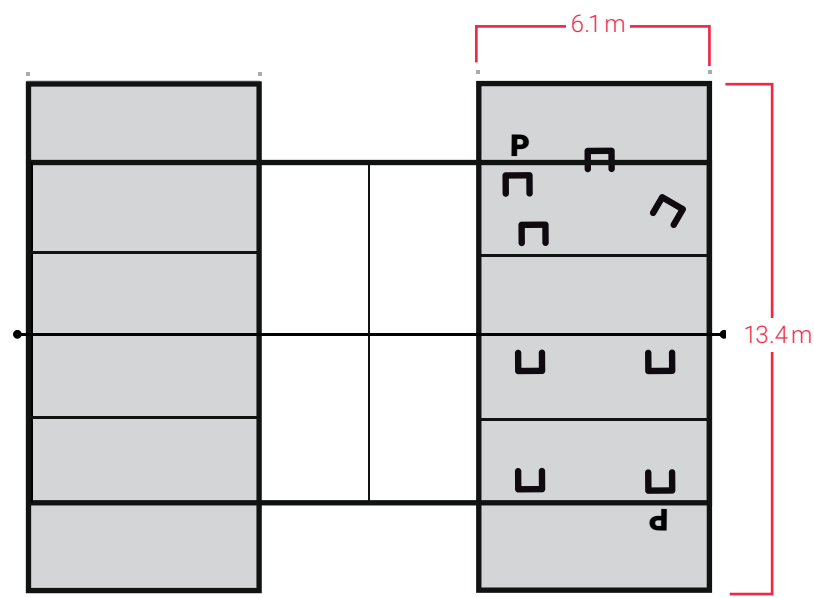


Abbildung 2 Spielsystem und Spielfeld (Badmintonfeld)

Rookie 3

Die Stufe Rookie 3 bildet mit zwei Varianten den Übergang zum Spielsystem 6:6 auf dem Normalfeld (Variante Volleyball) und zum Spielsystem 2:2 auf Sand (Variante Beachvolleyball) ab.

Rookie 3 in der Variante Volleyball

Im Rookie 3 wird sowohl auf dem Kleinfeld wie im Rookie 2 (4:4) aber auch auf dem Normalfeld wie im Future 1 (6:6) gespielt. Da die Spielsysteme aufeinander abgestimmt sind, ist der Übergang vom Kleinfeld auf das Normalfeld einfach zu bewerkstelligen. Auch in dieser Stufe bleibt das Ziel des Teams, den Spielaufbau – unter sich verändernden Bedingungen – so zu kontrollieren, dass der dritte Ballkontakt als Angriffsschlag (Schlag im Sprung) ausgeführt werden kann. Die Spieler:innen verbessern den Spielaufbau und das Angriffsspiel und lernen, Erfolge zu feiern und Niederlagen richtig einzuschätzen.

In der Tabelle werden die für Rookie 3 spezifischen Regeln erklärt.

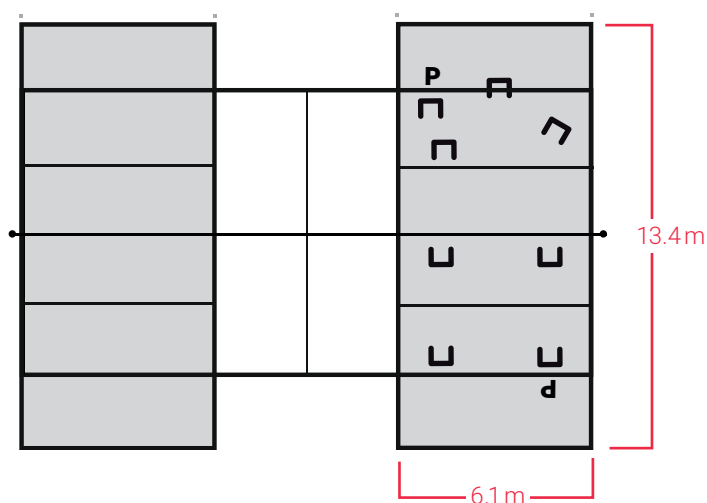


Abbildung 3 Spielsystem und Spielfeld (Badmintonfeld)

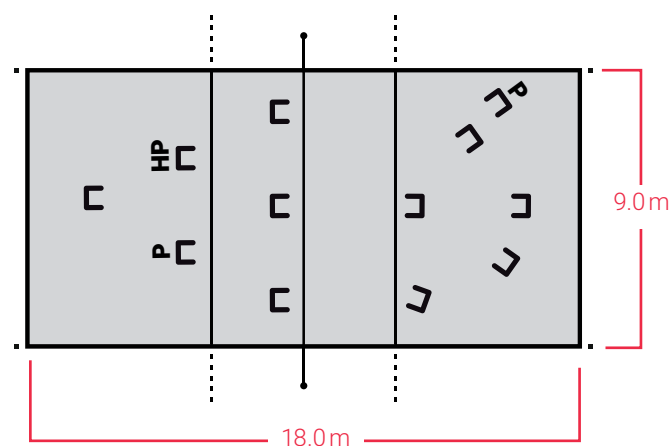


Abbildung 4 Spielsystem Rookie 3

3

	4:4, 4-4 (P1)	6:6, 6-6 (P1)
Spielfeldgrösse	Länge 13.4m x Breite 6.1 m (Badmintonfeld) (Abbildung 3)	Länge 18.0m x Breite 9.0 m (Grossfeld) (Abbildung 4)
Netz	Längsnetz (Volleyball oder Badminton) Höhe 2.1 m	Kurzes Netz (Volleyball) Höhe 2.1 m
Spieldauer	2 Sätze à 15 Punkte	2 Sätze à 15 Punkte
Spielball	Normaler Volleyball z. B. Mikasa V200W-SV	Leichter Ball, School Ball 210 g z. B. Mikasa VS123W-SL/Mikasa V345W
Spielsystem	Es werden zwei Sätze im Spielsystem 4:4 4-4 (P1) und zwei im Spielsystem 6:6, 6-6 (P1) gespielt. Alle vier Sätze zusammen ergeben ein Spiel. Zuerst wird über das Längsnetz auf 2 Kleinfeldern 4:4 gespielt, im Anschluss auf dem Normalfeld 6:6.	
Minimale Teamgrösse	8 Spieler:innen pro Team	
Empfohlene Teamgrösse	10 Spieler:innen pro Team	
Spielberechtigung	Kernalter 11-14 Jahre, bis U18 möglich	
Lizenz	min. Jugend-Lizenz (JGL) oder dem Alter entsprechende Volleyballlizenz	
Geschlecht	Geschlechter getrennt	
Einsatzregeln	Beulensystem: das heisst, dass alle Spieler:innen in die Rotation integriert werden. Nach dem Zurückerlangen des Punktes verlässt eine Person das Feld und eine andere kommt aus der «Beule» wieder aufs Feld zurück.	
Rotation	Rotation nach Volleyballreglement.	
Zählweise	Rally Point System (2 Punkte Unterschied am Satzende) mit Extrapunkten (siehe unten)	
Mercyrule	--	

Spezielle Regeln**Kontakte aus der Annahme**

Im Spielaufbau aus Annahme sind 3 Ballberührungen Pflicht. Aus der Verteidigung kann frei gespielt werden (1,2 oder 3 Kontakte).

Wenn der Ball nach der Annahme direkt oder als 2. Ballkontakt übers Netz geht, erhält das servierende Team einen Punkt. Wenn das servierende Team nach einer Annahme direkt übers Netz oder einem 2. Ballkontakt übers Netz einen Aufbau schafft (3 Ballberührungen), wird der Ballwechsel normal ausgespielt und es gibt einen weiteren Punkt. Somit hat das servierende Team die Chance, in diesem Ballwechsel zwei Punkte zu erhalten. Aber auch das annehmende Team kann mindestens einen Punkt holen. Geht die Annahme direkt oder nach dem 2. Ballkontakt übers Netz, aber das servierende Team schafft keinen Spielaufbau über 3 Kontakte, ist der Ballwechsel beendet und das servierende Team erhält den Punkt.

Angriffsregel

Jedes Team erhält vor jedem Spiel eine Klammer, welche in der untersten Netzmasche befestigt wird. Pro Angriff über das Netz ins Feld darf das Team die Klammer um eine Netzmasche höher setzen. Wenn ein Team die vierte Netzmasche erreicht, erhält es einen Zusatzpunkt. Die Klammer wird danach wieder auf der untersten Netzmasche befestigt. Das Team kann durch weitere Angriffe auch weitere Extrapunkte sammeln.

Serviceregeln

Nach 3 darauffolgenden Services wird rotiert. Der Service erfolgt von hinter der Grundlinie.

Time-Outs

Es sind keine Timeouts erlaubt.

Spieleleitung

Es gibt keine Spieleleitung. Ein Teammitglied zählt die Punkte. Die Betreuer:innen der Teams coachen die Spieler:innen bei Unstimmigkeiten, lassen aber sie entscheiden. Wahlweise kann eine Spielerin/ein Spieler der spielenden Teams die Spieleleitung übernehmen. Am besten jedes Team einen Satz.

Betreuer:in

Die Betreuer:innen haben jeweils einen Ball zur Hand. Geht der Ball im Spiel verloren, wird er durch jenen der Betreuerin/des Betreuers ersetzt. Die Spieler:innen, die nicht auf dem Feld stehen, sind dafür verantwortlich, dass immer Bälle zur Verfügung stehen.

Turnierdauer

4–4.5h + Warm-up

Anzahl Spiele pro Team

2 Spiele

Verhältnis Spiel:Pause

1:1

Teams pro Feld

4

Modus

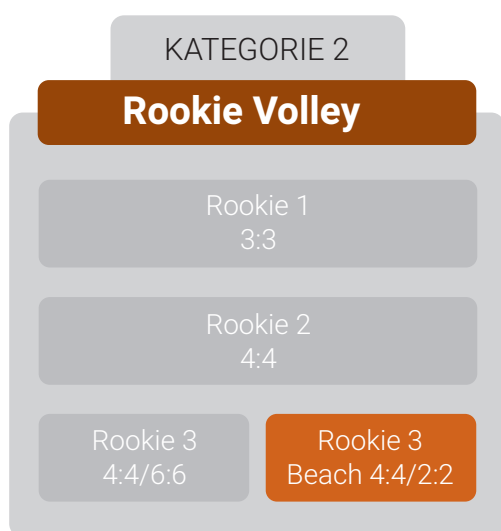
Modified Pool Play:

Spiel 1: 1. vs. 4 | Spiel 2: 2 vs. 3 | Spiel 3: Sieger 1 vs. Sieger 2 | Spiel 4: Loser 1 vs. Loser 2

Steht es nach dem ersten Spiel 2:2 werden alle Punkte eines Teams zusammengezählt. Sieger ist, wer mehr Punkte hat.

SPIELREGELN

Rookie Beach



Rookie 3 Beach

Im Rookie 3 Beach wird auf Sand sowohl wie im Rookie 2 (4:4) aber auch wie im Future 1 Beach (2:2) gespielt. Die Spieler:innen müssen sich dem neuen Untergrund anpassen und ihre Abstimmung auf die kleinere Teamgrösse anpassen. Auch in dieser Stufe bleibt das Ziel des Teams, den Spielaufbau – unter den neuen veränderten Bedingungen – so zu kontrollieren, dass der dritte Ballkontakt als Angriffsschlag (Schlag im Stand oder Sprung) ausgeführt werden kann. Die Spieler:innen verbessern den Spielaufbau und das Angriffsspiel und lernen, Erfolge zu feiern und Niederlagen richtig einzuschätzen.

In folgender Tabelle werden die für Rookie 3 Beach spezifischen Regeln erklärt.

	4:4, 4–4 (P1)	2:2
Spielefeldgrösse	Länge 12.0 m x Breite 6.0 m (Abbildung 5)	Länge 12.0 m x Breite 4.0 m (Abbildung 6)
Untergrund	Sand	
Netz	Beachvolleyballnetz, Höhe 2.1 m	
Spieldauer	2 Sätze à 15 Punkte	2 Sätze à 15 Punkte
Spielball	Normaler Beachvolleyball z. B. Mikasa Beach Pro BV550C	
Spielsystem	Es werden zwei Sätze im Spielsystem 4:4 4–4 (P1) und zwei im Spielsystem 2:2 gespielt. Alle vier Sätze zusammen ergeben ein Spiel. Zuerst wird auf einem grösseren Feld 4:4 gespielt, im Anschluss finden 2 Spiele im 2:2 auf jeweils der Hälfte eines Spielfeldes statt.	
Minimale Teamgrösse	4 Spieler:innen pro Team	
Empfohlene Teamgrösse	5 Spieler:innen pro Team	
Spielberechtigung	Kernalter 11–14 Jahre, bis U18 möglich	
Lizenz	min. Jugend-Lizenz (JGL) oder dem Alter entsprechende Volleyballlizenz	
Geschlecht	Geschlechter getrennt	

Einsatzregeln	Beulensystem: das heisst, dass alle Spieler:innen in die Rotation integriert werden. Nach dem Zurückerlangen des Punktes verlässt eine Person das Feld und eine andere kommt aus der «Beule» wieder aufs Feld zurück. Jede Spielerin min. 1 Satz
Rotation	Rotation nach Beachvolleyballreglement
Zählweise	Rally Point System (2 Punkte Unterschied am Satzende) mit Extrapunkten (siehe unten)
Mercyrule	Wenn die Punktedifferenz höher als 20 ist nach 2 Sätzen wird das Feld des stärkeren Teams bei Länge 6.0m x Breite 6.0m gelassen
Spezielle Regeln	Drei Kontakte aus der Annahme Im Spielaufbau aus Annahme sind 3 Ballberührungen Pflicht. Aus der Verteidigung kann frei gespielt werden (1,2 oder 3 Kontakte). Wenn der Ball nach der Annahme direkt oder als 2. Ballkontakt übers Netz geht, erhält das servierende Team einen Punkt. Wenn das servierende Team nach einer Annahme direkt übers Netz oder einem 2. Ballkontakt übers Netz einen Aufbau schafft (3 Ballberührungen), wird der Ballwechsel normal ausgespielt und es gibt einen weiteren Punkt. Somit hat das servierende Team die Chance, in diesem Ballwechsel zwei Punkte zu erhalten. Aber auch das annehmende Team kann mindestens einen Punkt holen. Geht die Annahme direkt oder nach dem 2. Ballkontakt übers Netz, aber das servierende Team schafft keinen Spielaufbau über 3 Kontakte, ist der Ballwechsel beendet und das servierende Team erhält den Punkt. Angriffsregel Jedes Team erhält vor jedem Spiel eine Klammer, welche in der untersten Netzmasche befestigt wird. Pro Angriff über das Netz ins Feld darf das Team die Klammer um eine Netzmasche höher setzen. Wenn ein Team die vierte Netzmasche erreicht, erhält es einen Zusatzpunkt. Die Klammer wird danach wieder auf der untersten Netzmasche befestigt. Das Team kann durch weitere Angriffe auch weitere Extrapunkte sammeln. Serviceregeln Nach 3 darauffolgenden Services wird rotiert. Der Service erfolgt von hinter der Grundlinie. Time-Outs Es sind keine Timeouts erlaubt.
Spielleitung	Es gibt keine Spielleitung. Ein Teammitglied zählt die Punkte. Die Betreuer:innen der Teams coachen die Spieler:innen bei Unstimmigkeiten, lassen aber sie entscheiden.
Betreuer:in	Die Betreuer:innen haben jeweils einen Ball zur Hand. Geht der Ball im Spiel verloren, wird er durch jenen des Betreuers/der Betreuerin ersetzt. Die Spieler:innen, die nicht auf dem Feld stehen, sind dafür verantwortlich, dass immer Bälle zur Verfügung stehen.
Turnierdauer	4–4.5h + Warm-up

Anzahl Spiele pro Team	2 Spiele
Verhältnis Spiel:Pause	1:1
Teams pro Feld	4
Modus	Modified Pool Play: Spiel 1: 1. vs. 4 Spiel 2: 2 vs. 3 Spiel 3: Sieger 1 vs. Sieger 2 Spiel 4: Loser 1 vs. Loser 2

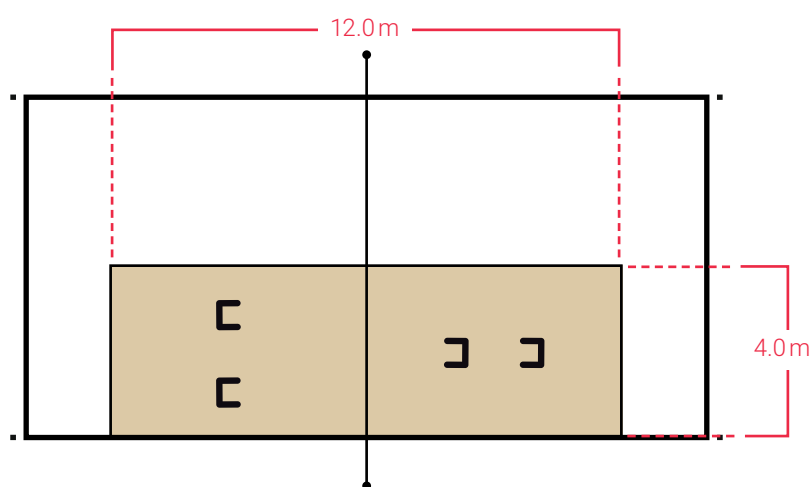


Abbildung 5 Spielsystem Rook 3 Beach 2:2

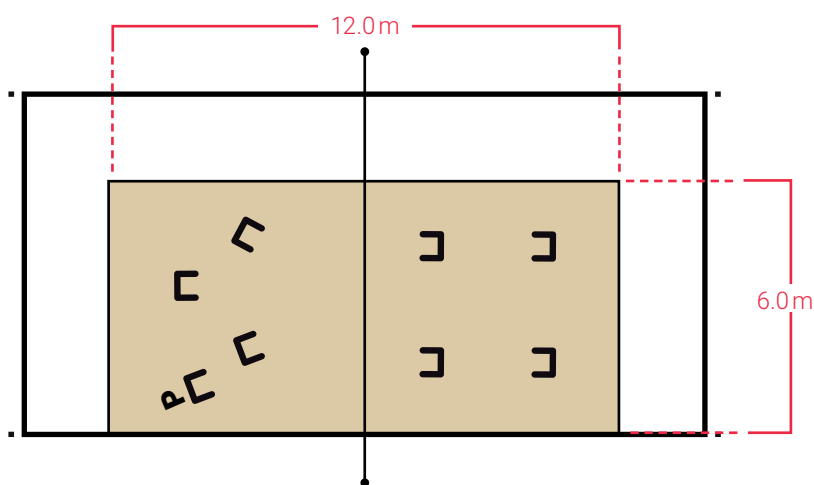


Abbildung 6 Spielsystem Rook 3 Beach 4:4

BEACH
3

Notizen

