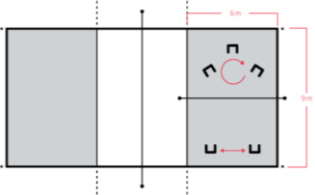
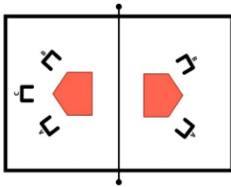
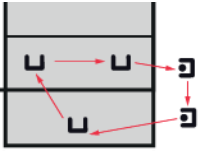


	Kids 1	Kids 2	Kids 3
Spielphilosophie Kids Volley / Spielidee	<p>Kids Volley ist ein spielerischer Einstieg ins Volleyballspielen. Kids Volley soll den jungen Spieler:innen Spass bereiten und sie zugleich an die Technik, Taktik und Spielphilosophie des Volleyballs heranzuführen. Die Spieler:innen sollen 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.</p> <p>Kids Volley wird in drei Stufen gespielt. Die Stufen bauen aufeinander auf. Das Spiel ist auf die körperlichen und kognitiven Voraussetzungen der Kinder angepasst.</p>		
Ziele	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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 den Teamgeist. Die für Kids 3 spezifischen Regeln sind in der Tabelle unten aufgeführt.</p>
SwissVolley - Kids Volley Minimalbedingungen und Lernziele / Link:	<p>https://www.volleyball.ch/minimalbedingungen_lernziele_kids_volley</p>		
Spielfeldgrösse	Länge 9.0m / Breite 6.0m	Länge 9.0m / Breite 6.0m	Länge 9.0m / Breite 6.0m
Netz	Längsnetz (Volleyball oder Badminton), Höhe 1.90m	Längsnetz (Volleyball oder Badminton), Höhe 1.90m	Längsnetz (Volleyball oder Badminton), Höhe 1.90m
Spieldauer	12-15 Minuten	12-15 Minuten	Verschiedene Formen möglich (auf Zeit, Punkte)
Spielball	Leichter Ball (160-180g) z.B. Mikasa VS170W oder Vorgängermodell	Leichter Ball (160-180g) z.B. Mikasa VS170W oder Vorgängermodell	Leichter Ball (160-180g) z.B. Mikasa VS170W oder Vorgängermodell
Spielsystem	<p>3:3 mit Spitze hinten (Abbildung 1a)</p> <ul style="list-style-type: none"> Ist ein:e Spieler:in draussen, wird 2 gegen 3 etc. weitergespielt 2 Spieler:innen stehen nebeneinander (Abbildung 1b) 1 Spieler:in kann die Position frei wählen 	<p>3:3 mit Spitze hinten (Abbildung 1a)</p> <ul style="list-style-type: none"> Ist ein:e Spieler:in draussen, wird 2 gegen 3 etc. weitergespielt 2 Spieler:innen stehen nebeneinander (Abbildung 1b) 1 Spieler:in kann die Position frei wählen 	<p>3:3 mit Spitze hinten (Abbildung 1a)</p> <p>In der Region SVRBESO wird im Kids 3 ohne Ausscheiden gespielt!</p>
Minimale Teamgrösse	3 Spieler:innen pro Team	3 Spieler:innen pro Team	3 Spieler:innen pro Team
Empfohlene Teamgrösse	4 Spieler:innen pro Team	4 Spieler:innen pro Team	4 Spieler:innen pro Team
Spielberechtigung	bis Jg 2015 +/- (Richtalter)	bis Jg 2015 +/- (Richtalter)	bis Jg 2015 +/- (Richtalter)
Lizenz	Kids Volley Lizenz oder dem Alter entsprechende Lizenz	Kids Volley Lizenz oder dem Alter entsprechende Lizenz	Kids Volley Lizenz oder dem Alter entsprechende Lizenz

	Kids 1	Kids 2	Kids 3
Geschlecht	Gemischt oder reine Mädchen-/Knabenteams	Gemischt oder reine Mädchen-/Knabenteams	Gemischt oder reine Mädchen-/Knabenteams
Rotation	Nach jeder Netzüberquerung des Balles rotiert das Team, welches den Ball übers Netz gespielt hat, um eine Position im Uhrzeigersinn (Abbildung 1a). Bei 2 Spieler:innen werden die Plätze getauscht (Abbildung 1b).	Nach jeder Netzüberquerung des Balles rotiert das Team, welches den Ball übers Netz gespielt hat, um eine Position im Uhrzeigersinn (Abbildung 1a). Bei 2 Spieler:innen werden die Plätze getauscht (Abbildung 1b).	Nach jeder Netzüberquerung des Balles rotiert das Team, welches den Ball übers Netz gespielt hat, um eine Position im Uhrzeigersinn (Abbildung 1a).
Zählweise und Ein- und Auswechslung	<ul style="list-style-type: none"> Bei einem Fehler muss die/der Spieler:in das Feld verlassen, die/der den Fehler verursacht hat. Bei Unklarheiten, wer den Fehler verursacht hat, entscheiden die Betreuer:innen. Durch bestimmte Aktionen (je nach Stufe) kann ein:e Spieler:in zurück auf das Feld geholt werden. Dabei wird die/der Spieler:in eingesetzt, die/der am längsten draussen war. Dies geschieht ohne Unterbruch des Spielzuges. Die/der zurückkehrende Spieler:in reiht sich sofort in die Rotation ein. Hat ein Team keine Spieler:innen mehr auf dem Spielfeld, erhält das andere Team einen Punkt und beide Teams starten wieder mit 3 Spieler:innen 	<ul style="list-style-type: none"> Bei einem Fehler muss die/der Spieler:in das Feld verlassen, die/der den Fehler verursacht hat. Bei Unklarheiten, wer den Fehler verursacht hat, entscheiden die Betreuer:innen. Durch bestimmte Aktionen (je nach Stufe) kann ein:e Spieler:in zurück auf das Feld geholt werden. Dabei wird die/der Spieler:in eingesetzt, die/der am längsten draussen war. Dies geschieht ohne Unterbruch des Spielzuges. Die/der zurückkehrende Spieler:in reiht sich sofort in die Rotation ein. Hat ein Team keine Spieler:innen mehr auf dem Spielfeld, erhält das andere Team einen Punkt und beide Teams starten wieder mit 3 Spieler:innen 	<p>In der Region SVRBESO ist die Zählweise bei Kids 3 wie bei Rookie 1 (normale Zählweise = Rally Point System).</p> <p>Beulensystem: das heisst, dass alle Kinder 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 (immer gleiche Reihenfolge) / (Abbildung 3)</p>
Abbildungen zu Spielfeld, Aufstellung, Rotation und Beulensystem	<p>Abbildung 1a: Spielfeld, Aufstellung und Rotation (gilt für alle drei Kids-Stufen)</p>  <p>Abbildung 1b: untere Bildhälfte gilt nur für Kids 1+2</p>	<p>Abbildung 2: Haus/Mitte vom Feld (gilt für Kids 2+3)</p> 	<p>Abbildung 3: Beulensystem (gilt für Kids 3)</p> 
Service	<ul style="list-style-type: none"> Servicerecht: Es serviert das Team, auf dessen Seite der Ball verloren ging – unabhängig davon, welches Team den letzten Punkt erzielt hat. Der Service wird von unten ausgeführt. Der Service kann irgendwo im Feld oder hinter der Grundlinie erfolgen. Die/der servierende Spieler:in entscheidet wo. Wichtig ist, den Ball so rasch wie möglich wieder ins Spiel zu bringen und vor dem Service möglichst keine Zeit zu verlieren. 	<ul style="list-style-type: none"> Servicerecht: Es serviert das Team, auf dessen Seite der Ball verloren ging – unabhängig davon, welches Team den letzten Punkt erzielt hat. Der Service wird von unten ausgeführt. Der Service kann irgendwo im Feld oder hinter der Grundlinie erfolgen. Die/der servierende Spieler:in entscheidet wo. Wichtig ist, den Ball so rasch wie möglich wieder ins Spiel zu bringen und vor dem Service möglichst keine Zeit zu verlieren. 	<p>Das erstgenannte Team führt im 1. Satz den ersten Service aus. Im 2. Satz das zweitgenannte Team. Im 3. Satz wird der Service ausgelost.</p> <p>Wer gepunktet hat, hat das Servicerecht. Der Spielzug wird mit einem Service von unten eröffnet (hinter Grundlinie oder im Feld).</p>
Time Outs	Es sind keine Time Outs erlaubt.	Es sind keine Time Outs erlaubt.	Es sind keine Time Outs erlaubt.
Spielleitung (Schiri)	Es gibt keine Spielleitung. Jemand zählt die Punkte. Die Betreuer:innen der Teams helfen den Kindern bei Unstimmigkeiten.	Es gibt keine Spielleitung. Jemand zählt die Punkte. Die Betreuer:innen der Teams helfen den Kindern bei Unstimmigkeiten.	Es gibt keine Spielleitung. Jemand zählt die Punkte. Die Betreuer:innen der Teams helfen den Kindern bei Unstimmigkeiten.

	Kids 1	Kids 2	Kids 3
Betreuer:in	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	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	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
Ballwechseleröffnung	Der Ballwechsel wird mit einem Service eröffnet. Spieler:innen, die noch keinen Service machen können, dürfen auf den Service verzichten und werfen den Ball.	Der Ballwechsel wird mit einem Service eröffnet (obligatorisch).	Der Ballwechsel wird mit einem Service eröffnet (obligatorisch).
Anzahl Ballkontakte	Ein Ballkontakt ist obligatorisch. Es ist erlaubt, einen Ball zu fangen, der von einem Mitspieler oder einer Mitspielerin abprallt oder durch eine Volleyballhandlung gespielt wird.	Zwei Ballkontakte sind obligatorisch.	Drei Ballkontakte sind obligatorisch.
Spielablauf	Der Ball wird direkt nach dem Fangen mit einem Wurf, aber ohne laufen oder hochspringen zurück übers Netz geworfen. Danach rotiert das Team, das über das Netz geworfen hat, im Uhrzeigersinn um eine Position	<p>1. Ballkontakt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der erste Ballkontakt eines Teams ist eine Volleyballhandlung. • Die Annahme erfolgt ins Haus in der Mitte des Feldes (Abbildung 2). • Ist ein:e Spieler:in alleine auf dem Feld, spielt sie/er sich den Ball selbst hoch. <p>2. Ballkontakt:</p> <p>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.</p>	<p>1. Ballkontakt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der erste Ballkontakt eines Teams ist eine Volleyballhandlung. • Die Annahme erfolgt ins Haus in der Mitte des Feldes (Abbildung 2) <p>2. Ballkontakt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Ball wird nach dem 1. Ballkontakt von einem Mitspieler oder einer Mitspielerin gefangen. • Sie/er wirft sich selbst den Ball hoch und spielt ihn mit einer Volleyballgeste einem Mitspieler oder einer Mitspielerin zu. • Es ist erlaubt, den 2. Ballkontakt direkt mit einer Volleyballgeste auszuführen. <p>3. Ballkontakt:</p> <p>Der 3. Ballkontakt wird wenn möglich im Angriff, in jedem Fall jedoch mit einer Volleyballhandlung übers Netz gespielt.</p>
Ende des Ballwechsels	Ein Spielzug endet, wenn: <ul style="list-style-type: none"> • der Ball zu Boden fällt • der Ball zum eigenen Team geworfen oder gespielt wird (Ausnahme: Abpraller) • ein Team vergisst zu rotieren 	Ein Spielzug endet, wenn: <ul style="list-style-type: none"> • der Ball zu Boden fällt • der 1. Ballkontakt gefangen wird • ein Team 1 oder 3 Ballkontakte hat • ein Team vergisst zu rotieren 	Ein Spielzug endet, wenn: <ul style="list-style-type: none"> • der Ball zu Boden fällt • der 1. oder 3. Ballkontakt gefangen wird • ein Team nur 1 oder 2 Ballkontakte hat • ein Team vergisst zu rotieren
Aktion zur Rückkehr Spieler:in	Einmal den Ball fangen.	Dem Team gelingt zwei Mal ein erfolgreicher Spielaufbau mit zwei Ballkontakten und anschliessender Netzüberquerung (muss nicht am Stück sein).	In der Region SVRBESO wird im Kids 3 ohne Ausscheiden gespielt!