



Einladung zum Karlsruher Volleyballturnier 2010

Liebe Schwimmerinnen und Schwimmer,

Nach mehrjähriger Pause wollen wir alte Traditionen wieder aufleben lassen und ein Volleyballturnier veranstalten.

Termin	17./18. April 2010
Ort	Rheinstrandhalle Daxlanden Thomas-Mann-Straße 76189 Karlsruhe
Sporthalle	Halle mit drei Volleyballfeldern
Ablaufplan	11.30 Uhr: Einlass in die Halle 12.00 Uhr: Mannschaftsführer- und Schiedsrichterbesprechung 12.30 Uhr: Einspielen 13.00 Uhr: Turnierbeginn Ca 17 Uhr: Turnierende mit anschließender Siegerehrung
Verpflegung	Während des gesamten Turniers werden im Foyer Kaffee und Kuchen verkauft.
Abendprogramm	Nach dem Turnier werden wir in unserem Vereinshaus Otto-Hutt-Haus im Rheinstrandbad Rappenwört weiter feiern. Wir haben vor abends zu grillen, deshalb wäre es nett wenn ihr in eure Anmeldung ungefähr aufzählen könntet, was ihr essen wollt.
Übernachtung	Es besteht die Möglichkeit, im Vereinsheim zu übernachten. Am nächsten Morgen erwartet euch ein entspanntes Frühstück. Dabei haftet der Verantwortliche der Ortsgruppe für seine Teilnehmer. Die Abreise hat bis 11 Uhr zu erfolgen.
Ansprechpartner	Benjamin Hege (benjamin.hege@arcor.de , 0163 / 9078365) Luca Rudigier (lrudigier@web.de , 0152 / 24061905)
Meldeschluss	Freitag, 2. April 2010
Schiedsrichter	Pro Mannschaft wird ein Schiedsrichter gestellt (Mindestalter 16 Jahre), der namentlich zu nennen ist. Dieser kann auch selbst Spieler einer Mannschaft sein.
Altersklassen	Es wird in zwei Altersklassen gespielt, die AK A für alle Teilnehmer bis einschließlich 16 Jahren und die AK B ab 17 Jahren. Entscheidend für die Zuteilung ist das Geburtsjahr des Teilnehmers, in der AK B dürfen auch jüngere Spieler sein.



Mannschaften	Eine Mannschaft besteht aus mindestens 6 Spielern und max. 7 Spieler, davon ist mindestens eine Frau pro Mannschaft Pflicht!
Regeln	Hallenregeln (siehe Anhang)
Kosten	<p>Startgebühr für die 1. Mannschaft: 20 Euro Startgebühr für jede weitere Mannschaft: 18 Euro Übernachtung inkl. Frühstück: 5 Euro</p> <p>Abendessen und Getränke werden vor Ort bezahlt aber keine Angst es sind keine Kneipenpreise.</p> <p>Die gesamten Kosten überweist ihr bitte bis zum Meldeschluss auf folgendes Konto:</p> <p>DLRG-Jugend Karlsruhe Konto: 10569333 BLZ: 660 501 01 Sparkasse Karlsruhe VWZ: „Volleyball – OG“</p>

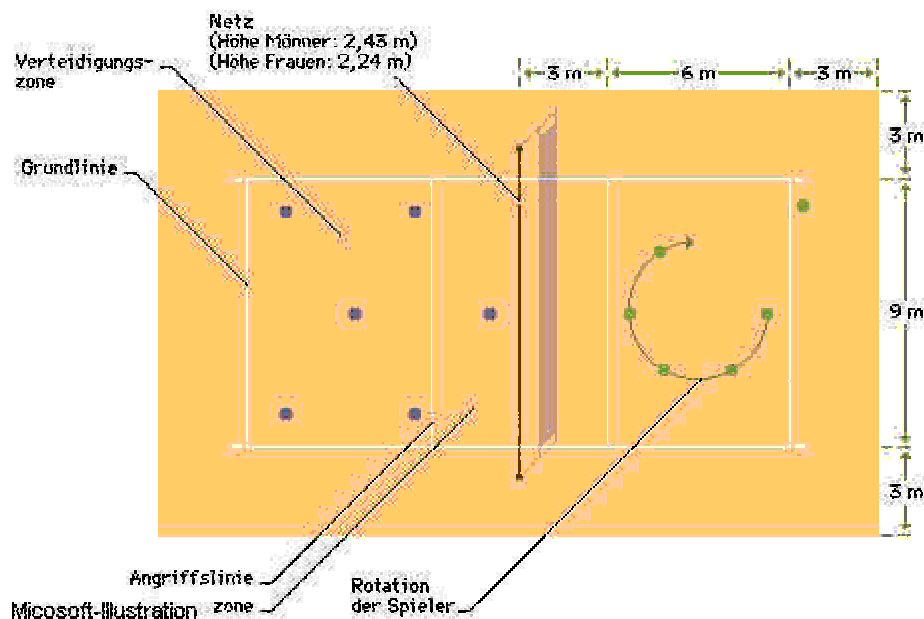
Regeln

Spielfeld

Jede Spielfeldhälfte hat zum Netz hin einen 3 Meter breiten, mit einer Linie gekennzeichneten Angriffsraum. Die gesamte Grundlinie kann zur Aufgabe genutzt werden. Von dort werden die Bälle über das Netz in die gegnerische Hälfte des Spielfeldes gespielt. Asphalt-, Stein- und Zementböden sind aufgrund von Verletzungsgefahr unzulässig.

Spielgerät

Spielgerät ist der luftgefüllte, weiche Leder-/Kunstlederball.



Spielregeln

Beim Volleyball stehen einander zwei Mannschaften mit 6 Spielern gegenüber, jeweils in zwei Reihen. In der ersten Reihe stehen die 3 Angriffsspieler, in der zweiten Reihe die Abwehrspieler. Auf der Reservebank sitzt bis zu 1 Auswechselspieler, der gegen die im Feld befindlichen ausgetauscht werden kann.

Ziel des Spiels ist es, den Ball so raffiniert über das Netz zu schlagen, dass die gegnerische Mannschaft den Ball nicht erreicht und nicht zurückschlagen kann. Der Ball darf den Boden nicht berühren. Der ankommende Ball kann mit dem ersten Schlag, muss aber spätestens mit dem dritten Schlag über das Netz zum Gegner zurückgeschlagen werden. Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander berühren, muss ihn also stets einem Spieler der eigenen Mannschaft zuspielen, wenn es nicht möglich ist, unmittelbar über das Netz zu spielen. Ausnahme: Ein zweites Mal darf der Spieler nach einem Block den Ball berühren, wenn er ins eigene Spielfeld fällt. Allerdings darf ein Spieler auch den ersten und dritten Ballkontakt haben. Regelwidrig ist es, den Ball zu fangen oder auch nur Bruchteile von Sekunden zu halten oder durch nachschieben zu führen.

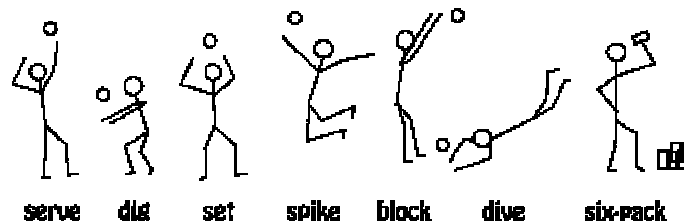
Volleyball besteht im wesentlichen aus vier Balltechniken

Baggern (dig) - beidarmiges Unterarmspiel, bei dem möglichst die Innenseiten der Unterarme gleichzeitig den Ball treffen sollen; wird überwiegend von Abwehrspielern zur Ballannahme und Weitergabe angewendet (man sagt: unteres Zuspiel). Baggern ist auch einarmig erlaubt.

Schmettern (spike) - einarmiges mit fixierter, gestreckter Hand und geschlossenen Fingern aus dem Sprung heraus; wird mit großer Kraft so ausgeführt, dass der Ball möglichst direkt auf den Boden der gegnerischen Spielfeldhälfte auftreffen und vom Gegner nicht erreicht werden kann. Dabei darf der Spieler weder das Netz berühren noch in vollem Umfang mit einem Fuß die unter dem Netz befindliche Mittellinie übertreten.

Blocken (block) - Entgegenstrecken beider Arme über Netzkantenhöhe, um einen gegnerischen Schmetterball abzuwehren. Dabei ist leichtes Übergreifen am Netz mit nach oben gestreckten Armen ausnahmsweise erlaubt. Beim Block versuchen Angriffsspieler einzeln, zu zweit oder zu dritt, den ankommenden Ball gleich am Netz abzublocken und im Sprung möglichst direkt in die gegnerische Spielfeldhälfte zurückzuspielen. Die blitzschnelle Aktion führt sehr oft zu einem Punkt, wenn der Block von der aufschlagenden Mannschaft gebildet werden kann.

Pritschen (set) - beidhändiges, weiches Berühren des Balles mit den Fingern ohne Benutzung der Handteller; wird als Zuspiel zum eigenen Mann zur Vorbereitung des Schmetterballes benutzt (man sagt: oberes Zuspiel).



Zunächst wird ausgelost, welche Mannschaft das Spiel beginnt. Der erste Ballkontakt zu Spielbeginn und nach jedem Fehler einer Mannschaft heißt Aufgabe. Die Aufgabe des Balles erfolgt hinter der Grundlinie, immer durch den rechten Verteidigungsspieler. Der Aufgabespieler ist nach dem Aufschlag von der Einhaltung der Positionsfolge befreit. D.h. er darf also im Hinterfeld jede Position einnehmen. Beim Aufschlag ist die Netzberührung unschädlich, wenn dieser in das Feld geht. Eine Mannschaft behält so lange das Recht zur Ballaufgabe (zum Anspiel), bis sie selbst einen Fehler macht. Bei jedem Aufgabewechsel von einer zur anderen Mannschaft muss die nun aufgebende Spielergruppe rotieren: Der rechte Angriffsspieler nimmt dabei den Platz des rechten Verteidigungsspielers ein, alle anderen rutschen im Uhrzeigersinn um einen Platz weiter. Die Rotation hat den Zweck, Spezialistentum unter den Spielern nach Möglichkeit in Grenzen zu halten.

Die Punktwertung ist einfach: Jeder Fehler der anderen Mannschaft, gibt einen Punkt. Fehler sind: Der Ball geht ins Aus, tippt auf den Boden oder berührt eine Antenne; der Ball wird öfter als dreimal innerhalb einer Mannschaft gespielt; der Ball wird gefangen, gehalten, geschoben; ein Spieler berührt das Netz oder greift darüber oder übertritt die Mittellinie. Außerdem darf ein Verteidigungsspieler in der Angriffszone den Ball nicht schmettern. Mit einem Punkt für die andere Seite wird auch geahndet, wenn bei Aufgabewechsel ein Aufstellungsfehler in der Rotation begangen wird.

Spielende

Es wird 2 mal 6 Minuten gespielt mit Seitenwechsel, die Mannschaft mit mehr Punkten gewinnt.