

# U12 – Spieltag

## → Infos für Ausrichter, Betreuer & Teilnehmer

### Anmeldung

- Jeder Verein, der U 12 spielen möchte, muss sich dazu in Sams anmelden.
- Zu jedem Spieltag verschickt der Staffelleiter eine Einladung an die Vereine, danach können die Spieler beim Staffelleiter gemeldet werden.
- Es können auch einzelne Spieler angemeldet werden.
- Die Spieler können auch ohne Trainer kommen, es wird nicht gecoacht!
- Es sind keine eLizenzen erforderlich (Ausnahme Jugendnachweis, siehe unten)
- Mitmachen dürfen alle Spieler des Jahrgangs 2013 (Saison 23/24) oder jünger
- Anfänger aus dem Jahrgang 2012 (Saison 23/24) dürfen ebenfalls noch mitspielen. Dies ist dem Ausrichter nach Ankunft in der Halle unmittelbar mitzuteilen.
- Die Anmeldegebühr beträgt pro Kind 5€ (Vor Ort an den Ausrichter zu bezahlen, der davon Preise im Wert von 2€ besorgt), erst wenn der Ausrichter von allen Betreuern die Anmeldungen der Spieler und das Geld hat, und der Trainer über die Anzahl der Spieler/Teams informiert ist, kann das Training losgehen!

### Ablauf

Die Durchführung des Spieltags erfolgt durch einen von der NVJ eingesetzten Trainer, der zwei silberne Koffer (Turniermaterial und T-Shirts) und das graue Antennenrohr mitbringt und durch den Ausrichter unterstützt wird.

Es kann in verschiedenen Leistungsklassen gespielt werden, die an jedem Spieltag neu eingeteilt werden.

- **09:00 Uhr: Hallenöffnung und Treffpunkt für alle Organisatoren**
  - Der Aufbau beinhaltet:
    - Mindestens 2 Langnetze aufbauen (der NVV besitzt eines, welches auf Anfrage des Ausrichters ebenfalls zur Verfügung gestellt wird), Höhe 2,05m
    - Felder müssen abgeklebt werden (mindestens 8 Felder, Größe 9 m x 4,5 m, Klebeband im silbernen Koffer)
    - Felder müssen nummeriert werden (Schilder im silbernen Koffer)
    - Antennen (in dem grauen Antennenrohr) müssen als Feldbegrenzung auf beiden Seiten eines Feldes am Netz befestigt werden (horizontale Maschen um die Antenne wickeln, dann wird kein Klebeband gebraucht)
- **10:00 Uhr: Beginn der Trainingseinheit**
  - Begrüßung: ca. 5 Minuten (NVJ-Trainer und Ausrichter)
    - Vorstellung der Trainer und Ausrichter
    - cooler Begrüßungsspruch wird gerufen
  - Aufwärmen: ca. 10 Minuten (NVJ-Trainer)
    - Z. B. Laufen ums Feld mit verschiedenen koordinativen Aufgabenstellungen, zusätzlich kann ein Ball verwendet werden
  - Kräftigung: ca. 10 Minuten (NVJ-Trainer)
    - mit oder ohne Ball
  - Technikeinheit: ca. 15 Minuten (bis ca. 10:45 Uhr) (NVJ-Trainer)
    - Einführung einer Volleyball-Technik
  - Ausblick über Aufgaben, die in der Mittagspause gelöst werden müssen:

- Teambildung (immer nur zu zweit), am besten schon vor dem Training am Morgen abklären, welche Vereine wie viele Spieler ohne Partner haben und dann Teams einteilen, Spieler finden immer neue Freunde
  - Teamnamensfindung
  - Schlachtruf mit Ritual
  - Turnierablauf muss vom NVJ-Trainer erklärt werden, damit die Kinder wissen in welcher Liga sie sich melden werden:
    - Championsleague: Volleyball mit den allgemein üblichen Volleyballregeln, Aufschlag grundsätzlich von oben und hinter der Grundlinie.  
Wird der Ball 3x von Team A gespielt in einem Spielzug und Team A gewinnt den Punkt, gibt es 3 Punkte an Stelle von einem.
    - Bundesliga: der erste Ball muss mit einer Volleyball-Technik hochgespielt werden und darf dann vom Partner gefangen werden, der darf ans Netz laufen. Dort wirft er den Ball hoch und pritscht ihn am Netz entlang zum Mitspieler, der ihn direkt mit einer Volleyballtechnik übers Netz spielt. Es muss drei Mal gespielt werden. Für den Aufschlag dürfen die Spieler bis zu zwei Schritte ins Feld hinein gehen.
  - Mit den Spielern eine bis zwei volleyballspezifische Regeln zum Festigen des Regelverständnisses besprechen
  - Namen und Leistungsklasse der Turnierleitung mitteilen, dafür muss die Turnierleitung ihren Aufenthaltsort bekannt geben!
- Mittagspause ca. 30 Minuten, (manchmal verteilt der Ausrichter Würstchen und Brötchen an die Spieler, da das aber im Ermessen des Ausrichters liegt, sollten die Spieler trotzdem auch selbst etwas zu essen mitbringen)
- Erstellung des Turnierplans durch die Turnierleitung nach folgenden Kriterien:
    - wenn die Felderanzahl ausreichend ist, sollten alle Teams gleichzeitig spielen
    - wenn pro Liga ein Team zu viel ist, hat es ein Spiel Pause
    - wenn pro Liga zwei oder mehr Teams zu viel sind, werden sie Schiedsrichter bei den anderen Spielen (Anzeigetafeln, Klammern und Pfeifen sind im silbernen Koffer)
    - Teams sollen nicht mehr als ein Spiel in Folge Pause haben und jedes Team sollte gleich oft Pause haben
    - ein Spiel dauert zwischen fünf und sieben Minuten
- **11:15 / 11:30 Uhr: NVJ-Trainer erklärt den Turnierablauf**
- Alle Trinkflaschen stehen an der Wand bei der Turnierleitung
  - Vorstellung der Teams mit ihrem Schlachtruf und dem dazugehörigen Ritual
  - Mitteilung, auf welchen Feldern welche Liga gespielt wird
  - Gespielt wird mit Leichtbällen
  - Beim Aufschlag gilt in beiden Leistungsgruppen die Portugal-Regel (jeder Spieler darf höchstens zwei Aufschläge hintereinander machen, dann muss der andere Partner an den Aufschlag)
  - Der Aufschläger sagt den Spielstand laut an (wenn ohne Schiedsrichter gespielt wird)
  - Bei Spielende, muss der Ball noch ausgespielt werden
  - Nach Spielende wird der Ball auf die Mittellinie des Spielfelds gelegt
  - Beide Teams klatschen sich gegenseitig ab

- Die Spieler gehen nach dem Spiel zur Turnierleitung, setzen sich auf den Boden, trinken und melden den Punktestand (die Spielwertung erfolgt über Differenzpunkte: Der Verlierer erhält die Differenz in Minuspunkten, der Sieger in Pluspunkten und zusätzlich noch zwei Siegpunkte, bei Unentschieden gewinnt das Team, welches den letzten Punkt zum Unentschieden gemacht hat)
- Die Turnierleitung muss die Siegerteams immer markieren
- Falls es der Zeitplan zulässt, kann es noch ein separates Endspiel geben, die restlichen Spieler bilden in dem Fall die beiden Fangruppen, es gibt Schiedsrichter und Anzeigetafeln, ebenso wie Pfeifen (beides im silbernen Koffer zu finden)
  
- 13:30 Uhr: Turnierende
  - gemeinsames Abbauen und Aufräumen
    - die Nummerierungen am Netz müssen eingesammelt werden und kommen zurück in den silbernen Koffer
    - sollten Pfeifen (sie müssen desinfiziert werden, bevor sie zurück in den Koffer dürfen) und Anzeigetafeln verwendet worden sein, müssen diese ebenfalls wieder zurück in den silbernen Koffer
    - die Antennen müssen entfernt werden und in das graue Antennenrohr gesteckt werden
    - das Klebeband muss vom Boden abgezogen und weggeworfen werden
    - das Netz und die Stangen müssen abgebaut werden
    - herumliegender Müll muss aufgeräumt werden
  - gemeinsames Auslaufen, Leitung durch den NVJ-Trainer:
    - Schuhe am anderen Ende der Halle ausziehen
    - 3 Runden in verschiedenen Gangarten langsam laufen
    - Ausdehnen
    - eine Minute mit geschlossenen Augen entspannen
  
- Siegerehrung (Leitung durch den Ausrichter und den NVJ-Trainer):
  - Der Ausrichter baut eine Siegetreppe auf
  - Alle Spieler sitzen hinter einer Linie mit genügend Platz zum Turnierleiter
  - Alle, die zum ersten Mal dabei sind, sollen aufstehen und bekommen ein NVJ-T-Shirt
  - Die ersten 3 Plätze in der Champions-League bekommen Medaillen (besorgt NVJ)
  - Die Platzierungen in der Bundesliga werden an den letzten Platz der Champions-League angehängt
  - Nach jeder Platzierung wird geklatscht
  - Die Spieler bedanken sich bei der Turnierleitung mit ihrem Schlachtruf und dürfen sich dann einen Preis aussuchen (besorgt vom Ausrichter)
  
- Abschluss der Siegerehrung:
  - Abschlussbild (herausfinden, wer von den Eltern die beste Kamera hat), anschließend werden die Bilder an den NVV ([presse@volleyball-nordbaden.de](mailto:presse@volleyball-nordbaden.de)) geschickt
  - Kurzbericht wird vom Ausrichter erstellt und an den NVV ([presse@volleyball-nordbaden.de](mailto:presse@volleyball-nordbaden.de)) geschickt
  - Gemeinsame Verabschiedung durch den NVJ-Trainer:
    - Spieler müssen darauf aufmerksam gemacht werden, dass alles was liegen bleibt an die Flüchtlinge geht
    - Tag endet mit einem coolen Verabschiedungsspruch der Spieler

- 14:00 Uhr: Ende des Spieltages
  - o Überprüfung der Halle nach liegengelassenen Gegenständen und Müll, welche gegebenenfalls entsorgt werden müssen

#### **Vom Ausrichter zu organisieren**

- Aufbau der Spielfelder: min. 8 oder mehr (Feldgröße: 4,50m x 9m; Netzhöhe: 2,05m)
- Leichtbälle
- Verkauf von Essen & Getränken
- Turnierleitung (benötigt wird Papier, Stifte, eventuell Tablet o.ä.)
- Pro Langnetz muss der Verein einen Trainerassistenten zur Verfügung stellen
- Einnahme der Startgelder (Quittungen müssen ausgestellt werden)
- Begrüßung
- Siegerehrung -> Der Ausrichter ist verpflichtet für 2€ pro Kind Sachpreise zu besorgen.

#### **Von der NVJ werden mitgebracht** (in den silbernen Koffern und dem grauen Antennenrohr)

- Ausreichend viele Anzeigetafeln (großer silberner Koffer)
- Feldnummerierungen (großer silberner Koffer)
- Pfeifen (großer silberner Koffer)
- **Klebeband** zum Abkleben der Felder (großer silberner Koffer)
- **Medaillen** (großer silberner Koffer)
- Antennen (graues Rohr)
- 12 Leichtbälle
- **T-Shirts** für neue Teilnehmer (kleiner silberner Koffer) U12 Teilnehmer bekommen ein T-Shirt pro Saison

#### **Hinweis zur Erbringung des Jugendnachweises mit U12-Mannschaften**

LJSO 6.2: Als Jugendnachweis (JNW) gilt die rechtzeitige Meldung und Teilnahme von U20, U18 oder U16 Jugendmannschaften am Jugendspielbetrieb. Der JNW wird nach Geschlechtern (nicht mixed) getrennt erbracht. Er muss bei mehreren Mannschaften eines Geschlechtes nur einmal erfolgen. Der JNW gilt als erbracht, wenn die vollständige Mannschaft beim Jugendspielbetrieb nach 3.1 b), c), d), e) an mindestens 3 Spieltagen teilgenommen hat.

Als Jugendnachweis kann ersatzweise erbracht werden, wenn:

a) Zwei U14 Jugendmannschaften oder zwei U13 Jugendmannschaften oder drei U12- Jugendmannschaften gemeldet werden. Der JNW gilt dann als erbracht, wenn diese Mannschaften vollständig beim Jugendspielbetrieb nach 3.1 b), c), d), e) an mindestens 3 Spieltagen einer Altersklasse teilgenommen haben. Für diese Mannschaften sind eLizenzen notwendig. Ein Wechsel zwischen den Mannschaften eines Vereins an einem Spieltag ist nicht zulässig.