



– Aufgabenfeld Jugendspielrunden –

Matthias Weißels

wessels@milkaatze.de oder 01 63 – 257 88 07 (WhatsApp)

Durchführungsbestimmungen 2019/20
der WK V (U13+)

Allgemeine Informationen

- Spielberechtigt sind in dieser Jugendliga alle Jugendlichen, die am **01.01.2007 (Sonderregelung für 2019/20)** oder später geboren sind.
- Die Jugendlichen der WK V benötigen einen gültigen NWVV-Jugendspielerpass.
- Der Einsatz von älteren Jugendlichen ist nicht gestattet! Weiterhin gibt es keine Möglichkeit, dass eine Mannschaft außer Konkurrenz spielt.
- Die Jugendliga WK V ist eine Mixed-Liga, d.h. eine Mannschaft kann sich aus beliebig vielen Mädchen und/oder Jungen zusammensetzen.
- An jedem einzelnen Spieltag dürfen Jugendliche nur in einer einzigen Mannschaft starten. D.h.: In der Mannschaft, zu der sie vor dem Turnierbeginn laut Mannschaftsliste eingetragen wurden.
- Die Jugendlichen, die am Spielbetrieb der WK V teilnehmen, dürfen auch im Spielbetrieb der älteren Jugendligen und der Erwachsenenligen eingesetzt werden. Jugendliche können sich durch Höherspielen nicht „festspielen“! Ein Höherspielen ist in den Jugendligen ab dem ersten Spieltag gestattet.
- Jeder Spieltag besteht aus 10 Begegnungen und damit 5 Spielrunden. An manchen Spieltagen sind jedoch weitere Begegnungen im Spielplan notiert, bei welchen es sich ausschließlich um vereinsinterne Duelle handelt. Diese Vereinsduelle werden bitte schon im Vorfeld (z.B. während des eigenen Vereinstrainings) durchgeführt und nur die Ergebnisse (Sätze und Ballpunkte) am aktuellen Spieltag dem Ausrichter bekannt gegeben.

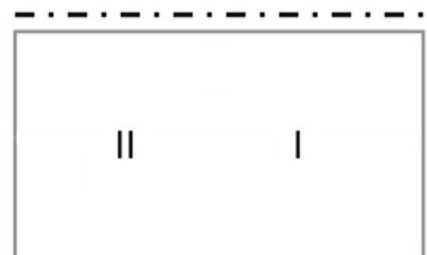
Prozedere zu Beginn eines Spieltages

- Hallenöffnung: 8.45 Uhr; **Spielbeginn: 9.30 Uhr**
- Spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn sind die erforderlichen e-Pässe und die zugehörigen, korrekt ausgefüllten Mannschaftslisten (eigene VVO-Vorlage) bei der Turnierleitung abzugeben.

- Die Turnierleitung und die Prüfung der geforderten Unterlagen auf Rechtmäßigkeit liegt bei der Heimmannschaft in Zusammenarbeit mit den anwesenden Jugendbetreuern.
- Bei einer kurzfristigen Absage von einer oder mehreren Mannschaften findet der Spieltag dennoch statt. Die Spiele mit nicht angetretenen Mannschaften werden mit 2:0 und 50:16 Punkten für die angetretene Mannschaft gewertet.
- Das Einspielen am Netz („Einschlagen über die IV und II“) ist nur zu Beginn der ersten beiden Spielrunden gestattet. Ab der dritten Spielrunde eines Spieltages sind vor Spielbeginn nur noch Aufschläge erlaubt!
- Die erforderlichen Spielberichtsbögen können von der [VVO Homepage](#) heruntergeladen werden. Verantwortlich ist hierfür die Heimmannschaft.

Kenndaten zum Spiel in der WK IV

- Feldspielerzahl: 2
- Feldgröße: 6 m x 4,5 m
- Netzhöhe: 2,10 m
- Antennenabstand: 6m
- **Schiedsgerichte benötigen keine Lizenzen und dürfen auch aus Jugendlichen bestehen. Allerdings müssen die Betreuer ihre Jugendschiedsrichter unterstützen und gegebenenfalls auch korrigieren, um einen fairen Spielverlauf zu gewährleisten!**
- Jedes Spiel geht über zwei Sätze, beginnend jeweils bei 8:8 Punkten. Ein Unentschieden ist also möglich!
- Die Mannschaftszahl von spielberechtigten Jugendlichen an einem Spieltag ist nicht begrenzt.
- Pro Satz sind maximal 4 Auswechslungen gestattet. Jeder Spieler darf nur gegen seinen Auswechselspieler wieder eingewechselt werden.
- Das Aufschlagrecht wechselt innerhalb einer Mannschaft **nach zwei erfolgreichen Aufschlägen.**
- Es gibt keinen Libero.
- Es gibt keinen Hinterspieler und keine Rotationspflicht.



Prozedere am Ende eines Spieltages

- Sämtliche Spielberichtsbögen und alle erforderlichen Mannschaftslisten der teilnehmenden Vereine müssen **bis zum Mittwoch** nach dem Turnier beim **Staffelleiter Hans-Wolfgang Ellen** vorliegen.

Ich wünsche Euch einen erfolgreichen Saisonverlauf!

Mit sportlichen Grüßen, Matthias Weßels