



3.7. Zusatzspielordnung Volleyball (ZSO-VB)

1. Zuständigkeit

- 1.1. Die Volleyballspielordnung ist Teil der Spielordnung des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland. Sie gilt für die Durchführung von Deutschen Eichenkreuz Meisterschaften (DEM).
- 1.2. Alle Volleyballspiele auf CVJM-Gesamtverbandsebene werden nach den geltenden internationalen Volleyballspielregeln und der Bundesspielordnung des Deutschen Volleyballverbandes (DVV) durchgeführt, sofern die Spielordnung, die Zusatzspielordnung und die Ausschreibung nichts anderes aussagen.

2. Durchführung der DEM

- 2.1. Im Volleyball sollen folgende DEM ausgeschrieben werden:
 - Weibl. Jugend
 - Männl. Jugend
 - Damen
 - Herren
 - Mixed (mindestens 2 Damen und mindestens 2 Herren müssen auf dem Spielfeld stehen)
- 2.2. Die Altersbeschränkungen für alle ausgeschriebenen Wettbewerbe richten sich nach den jeweils gültigen Ordnungen des DVV.
- 2.3. Jedes Mitglied kann in jeder Kategorie zwei Mannschaften melden, der ausrichtende Verein eine zusätzliche Mannschaft.
Abweichungen hiervon regelt der Fachwart unter Berücksichtigung der örtlichen Verhältnisse.
- 2.4. Nach Eingang der Anmeldungen erstellt der Fachwart den Turnierplan. Der Turnierplan berücksichtigt die örtlichen und zeitlichen Verhältnisse sowie die Spielstärke der Mannschaften. Es sollen alle Plätze ausgespielt werden.
- 2.5. Ein Spielmodus wird im Anhang zur ZSO-Volleyball vorgeschlagen.

2.6. Wertung der Spiele

Die Wertung und die Dauer der Spiele (Gewinnsätze, Zeitspiele, etc.) regelt der Fachwart vor Turnierbeginn.

2.7. Schiedsrichter

Die Schiedsgerichte stellen die teilnehmenden Mannschaften. Als erste Schiedsrichter sollten Schiedsrichter mit DVV-Lizenz eingesetzt werden. Ausnahmeregelungen trifft der Fachwart.

3. Andere bundesoffene Turniere des GV

3.1. Auf Beschluss des Ausschusses für Sport können andere bundesoffene Volleyball-Turniere durchgeführt werden. Die §§ 5-8 der Spielordnung und Punkt 2.6. und 2.7. der ZSO sind für diese Turniere nicht verbindlich.

3.2. Zulassung- und Durchführungsbestimmungen und Spielregeländerungen werden mit der Ausschreibung bekannt gegeben.

Kassel, März 2006

Anhang zur Zusatzspielordnung (ZSO) Volleyball

Vorgeschlagene Spielsysteme

1. Alle Spielsysteme sind entweder einfache Rundenspiele, aufbauend auf den Grundsystemen für 3 bis 6 Mannschaften oder Kombinationen der Grundsysteme.

2. Grundsystem

2.1. Bei Dreier-Gruppen:

Jede gegen jede mit Vor- und Rückrunde. Bei Punkt- und Satzgleichheit ein Entscheidungsspiel wenn in einer Kategorie nur drei Mannschaften teilnehmen. In Vorrundenspielen ist 2.5.2. der ZSO Volleyball zu beachten.

2.2. Bei Vierer-Gruppen:

Jede gegen jede in der Reihenfolge
1-2 / 3-4 / 1-3 / 2-4 / 1-4 / 2-3

2.3. Bei Fünfer-Gruppen:

Jede gegen jede in der Reihenfolge:
1-2 / 3-4 / 5-1 / 2-4 / 3-5 / 1-4 / 2-5 / 3-1 / 4-5 / 2-3
(Verteilung auf zwei Felder unter Nr. 6)

2.4. Bei einem Teilnehmerfeld von sechs Mannschaften:

Jede gegen jede in der Reihenfolge
Feld 1: 1-6 / 3-4 / 6-4 / 1-4 / 6-2 / 4-2 / 1-2 / 4-5
Feld 2: 2-5 / 1-5 / 2-3 / 5-3 / 1-3 / 5-6 / 3-6

3. Bei mehr als sechs Mannschaften erfolgt Einteilung bzw. Auslosung in Vorrundengruppen (vgl. ZSO 2.4.)

7 Mannschaften: 1 Dreier- und 1 Vierergruppe (= 16 altern. 15 Spiele)

8 Mannschaften: 2 Vierergruppen (= 20 Spiele)

9 Mannschaften: 3 Dreiergruppen auf 3 Feldern (= 18 Spiele)

10 Mannschaften: 2 Fünfergruppen auf 3 Feldern (vgl. 6.) (= 29 Spiele) oder

10 Mannschaften: 2 Dreiergruppen, 1 Vierergruppe (= 27 Spiele altern. 24)

11 Mannschaften: 2 Vierergruppen und 1 Dreiergruppe, 3 Felder (= 27 Spiele)

12 Mannschaften: 3 Vierergruppen auf 3 Feldern (= 36 Spiele)

13 Mannschaften: 3 Dreiergruppen und 1 Vierergruppe auf 4 Feldern (= 30 Spiele altern. 26)

14 Mannschaften: 2 Dreiergruppen und 2 Vierergruppen auf 4 Feldern (= 34 Spiele altern. 30)

15 Mannschaften: 3 Vierergruppen und 1 Dreiergruppe auf 4 Feldern (= 40 Spiele altern. 34)

16 Mannschaften: 4 Vierergruppen auf 4 der 6 Felder (= 44 Spiele altern. 38)

Grundsätzlich: die ersten beiden einer jeden Gruppe kommen weiter. Die Dritt-, Viert- und Fünftplatzierten spielen die Plätze in einer B-Klasse unter sich aus.

4. Zwischenrunde

4.1. Bei 2 Gruppen Überkreuzvergleich:

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. Gruppe 1 - 2. Gruppe 2 | 3. Gruppe 1 – 4. Gruppe 2 |
| 2. Gruppe 1 - 1. Gruppe 2 | 4. Gruppe 1 – 3. Gruppe 2 |

Auch bei zwei Fünfergruppen Überkreuzvergleich der Dritt- und Viertplatzierten und Direktvergleich der Fünftplatzierten.

4.2. Bei 3 Gruppen Überkreuzvergleich

1. Gruppe 1 - 2. Gruppe 3
2. Gruppe 1 - 1. Gruppe 2
1. Gruppe 3 - 2. Gruppe 2

4.3. Bei 4 Gruppen

4.3.1. Für die ersten zwei einer jeden Gruppe Überkreuzvergleich:

1. Gruppe 1 - 2. Gruppe 2
1. Gruppe 3 - 2. Gruppe 4
1. Gruppe 2 - 2. Gruppe 3
1. Gruppe 4 - 2. Gruppe 1 = 4 Sieger und 4 Verlierer
Ebenso wird mit den Dritt- und Viertplatzierten verfahren.

4.3.2. Für die anderen Platzierten

- bei 4er- Gruppen wie 4.3.1. mit den 3. und 4.
- bei unterschiedlicher Gruppenstärke:

Die 4. spielen gegen die 3. der nächsten Gruppe(n). Die Sieger dieser Spiele spielen mit den(m) 3. der Vierergruppe(n) im KO-System die Plätze aus. Die Verlierer der Spiele Dritter gegen Vierter spielen den letzten und vorletzten Platz unter sich aus.

5. Endrunde

5.1. Bei zwei Gruppen zu je vier Mannschaften: (vgl. 4.1.)

- Verlierer der Zwischenrunden der 3. + 4. der Vorrunden um Platz 7 + 8
- Sieger der Zwischenrunden der 3. + 4. der Vorrunden um Platz 5 + 6
- Verlierer der Zwischenrunden der 1. + 2. der Vorrunden um Platz 3 + 4
- Sieger der Zwischenrunden der 1. + 2. der Vorrunden um Platz 1 + 2

5.2. Ausspielen der Plätze ab 5. Platz (vgl. 4.3.2.) .

- Bei zwei Vierergruppen: (vgl. 4.1. + 5.1.)

Sieger und Verlierer der Zwischenrunden gegeneinander

- In einer Dreier- und einer Vierergruppe:

3. Gruppe 1 - 4. Gruppe 2

3. Gruppe 1 - 3. Gruppe 2

3. Gruppe 2 - 4. Gruppe 2 (bei Zeitmangel Ergebnis der Vorrunde werten)

- Bei zwei Fünfergruppen (vgl. 4.1.)

5. Gruppe 1 - 5. Gruppe 2 (um Platz 9 + 10)

Verlierer der zweiten Zwischenrunde um Platz 7 + 8

Sieger der zweiten Zwischenrunde um Platz 5 + 6.

5.3. Bei drei Gruppen

- Bei gleicher Gruppenstärke spielen nach der Zwischenrunde (vgl. 4.2.) die Verlierer und die Sieger in Dreiergruppen die Plätze aus.

- Werden bei ungleicher Gruppenstärke die letztplatzierten ab 3. Platz nach der Vorrunde zusammengefasst z.B. bei zwei 3er- und einer 4er-Gruppe:

3. Gruppe 1 - 3. Gruppe 2

3. Gruppe 1 - 3. Gruppe 3

3. Gruppe 2 - 3. Gruppe 3

3. Gruppe 1 - 4. Gruppe 3

3. Gruppe 2 - 4. Gruppe 3 evtl.

3. Gruppe 3 - 4. Gruppe 3 (Ergebnis der Vorrunde werten)

5.4. Bei Vierergruppen

5.4.1. Werden die Plätze 1 - 4 nach der Zwischenrunde (vgl. 4.3.1.) im einfachen KO-System ausgespielt. Die Spielpaarungen werden ausgelost.

Ebenso wird mit den Plätzen 5 - 8 (Verlierer der Zwischenrunde), 9 - 12 und den weiteren Plätzen verfahren.

5.4.2. Bei einer Teilnahme von 13 Mannschaften entfällt für die Dritt- und Viertplatzierten die Zwischenrunde. Die vier Dritten und die Vierten spielen die Plätze im KO-System aus. Freilos für den 3. der 4er-Gruppe.

5.4.3. Bei einer Teilnahme von 14 Mannschaften vgl. 4.3.2.

5.4.4. Bei einer Gruppenstärke von 15 Mannschaften ist der 3. der 1. Vierergruppe für die nächste Runde qualifiziert. K.O.-System für diese und die Sieger der Zwischenrunde; eine Dreiergruppe der Verlierer.

5.4.5. Eine Alternative bei Zeitmangel ist die Anwendung des K.O.-Systems für alle Erst- und Zweitplatzierten und für alle Dritt- und Viertplatzierten. Die erste Spielrunde ist die gleiche wie bei der Zwischenrunde nach dem Überkreuzsystem. Die alternative Anzahl der genannten Spiele unter 3. beziehen sich nur auf das K.O.-System der Dritt- bis Fünftplatzierten.

6. Spielfolge bei zwei Fünfergruppen auf drei Feldern (als Beispiel):

I = Spiele der Gruppe I
 II = Spiele der Gruppe II

Feld 1	Feld 2	Feld 3
I 1-2	II 1-2	II 3-4
I 3-4	I 5-1	II 5-1
I 2-4	II 2-4	II 3-5
I 3-5	I 1-4	II 1-4
I 2-5	II 2-5	II 3-1
I 3-1	I 4-5	II 4-5
I 2-3		II 2-3