

D- ja E-nuorten säännöt (F-nuorten säännöt löytyvät sivulta 5)

1. PELIN TARKOITUS

Lentopallo on joukkuepeli, jota pelaa kaksi joukkuetta verkon kahtia jakamalla pelikentällä. Peliajatus on, että kumpikin joukkue lyö pallon sääntöjen mukaisesti verkon yli yrittäen saada sen kosketamaan vastustajan kenttää sekä estää palloa koskettamasta omaa kenttää.

2. PELIKENTTÄ JA VÄLINEET

2.1. Pelikenttä

Pelikentän pituus on 13,40 m ja leveys 6,10 m (KUVA 1)

Iskurajan etäisyys on 2 - 2,2 m keskilinjasta.

Pelikenttää rajoittavat 5 cm:n levyiset rajat. Myös keski- ja iskurajat ovat 5 cm:n levyiset.

2.2. Verkon korkeus

D-pojat ja tytöt **215 cm**

E-pojat ja tytöt **200 cm**

2.3. Pelipallo

Ottelun erotuomari valitsee pelipallon sääntöjen mukaisista virallisista pelipalloista.

D- ja E-nuorten virallisena pelipallona käytetään alla mainittuja Liiton hyväksymiä pelipalloja.

Mikasa 209 tai MVA 400(JPN), Molten minipalloa (JPN), Gala BV 4051 S ja BV 4091 L (CZE)

Rucanor VB 7500, (ympärysmitta 62-64 cm, paino 240-260 g, paine 0,30 - 0,325 kg/cm²).

3. PELIN KULKU

3.1. D-nuoret (piirros KUVA 1)

Joukkueet voivat olla tyttö-, poika- tai sekajoukkueita. Mikäli sekajoukkueille ei ole omaa sarjaa, pelaavat sekajoukkueet aina poikien sarjassa. (Sekajoukkueessa tulee kentällä olla koko ajan sekä tyttö- että poikapelaajan) Joukkueeseen kuuluu vähintään 4 pelaajaa.

Kentällä on kerrallaan neljä pelaajaa. **Pelipaikoilla 2, 3 ja 4 olevat pelaajat ovat etupelaajia ja voivat suorittaa hyökkäyslyönnin verkon yläpuolelta verkolla. Pelipaikalla 1 oleva pelaaja on takapelaaja ja hän ei voi hyökätä etukentältä verkkopinnan yläpuolelta.**

Aloituksenvaihdon tapahtuessa suoritetaan **KIERROSVAIHTO** siten, että I paikan pelaaja poistuu kentältä, II paikan pelaaja siirtyy I paikalle, III paikan pelaaja siirtyy II paikalle ja IV paikan pelaaja III paikalle. Pelaaja numero 5 tulee vaihdosta IV paikalle. Seuraavan aloituksenvaihdon tapahtuessa suoritetaan **KIERROSVAIHTO** kuten edellä ja pelaaja numero 6 tulee vaihdosta IV paikalle seuraavaksi pelaaja numero 7 jne. (KUVA 1). Mikäli joukkueeseen kuuluu 5 pelaajaa, tulee joukkueen käyttää kiertovaihtoa.

Mikäli joukkueeseen kuuluu vähintään 6 pelaajaa, tulee joukkueen valmentajan ilmoittaa ennen jokaisen erän alkua, monenko pelaajan kierrosvaihtoa joukkue tulee käyttämään kussakin erässä. Jokaisen mukana olevan pelaajan tulee saada turnauksessa peliaikaa. Joukkueelle sallitaan 4 pelaajavaihtoa / erä. Saman pelaajan saa vaihtaa vain kerran kentälle ja sieltä pois. Kiertovaihdossa kentän ulkopuolella olevaa pelaajaa ei voi vaihtaa kentälle.

3.2. E- Nuoret (piirros KUVA 2)

Joukkueet voivat olla tyttö-, poika- tai sekajoukkueita. Mikäli sekajoukkueille ei ole omaa sarjaa, pelaavat sekajoukkueet aina poikien sarjassa. (Sekajoukkueessa tulee kentällä olla koko ajan sekä tyttö- että poikapelaajan) Joukkueeseen kuuluu vähintään 3 pelaajaa. **Kaikki pelaajat voivat hyökätä verkolta.**

Kentällä on kerrallaan kolme pelaajaa ja aloituksenvaihdon tapahtuessa suoritetaan **KIERROSVAIHTO** siten, että II paikan pelaaja poistuu kentältä, III paikan pelaaja siirtyy II paikalle (syöttämään), IV paikan pelaaja siirtyy III paikalle. Pelaaja numero 5 tulee vaihdosta IV paikalle. Seuraavan aloituksenvaihdon tapahtuessa suoritetaan **KIERROSVAIHTO** kuten edellä ja pelaaja numero 6 tulee vaihdosta IV paikalle seuraavaksi pelaaja numero 7 jne. (**KUVA 2**). Mikäli joukkueeseen kuuluu 4 pelaajaa, tulee joukkueen käyttää kiertovaihtoa. Mikäli joukkueeseen kuuluu vähintään 5 pelaajaa, tulee joukkueen valmentajan ilmoittaa ennen jokaisen erän alkua, monenko pelaajan kierrosvaihtoa joukkue tulee käyttämään kussakin erässä. Jokaisen mukana olevan pelaajan tulee saada turnauksessa peliaikaa. Joukkueelle sallitaan 4 pelaajavaihtoa / erä. Saman pelaajan saa vaihtaa vain kerran kentälle ja sieltä pois. Kiertovaihdossa kentän ulkopuolella olevaa pelaajaa ei voi vaihtaa kentälle.

3.2. Pistelasku

Ottelut pelataan kahden voittoerän peleinä 25 pisteeseen juoksevalla pistelaskulla. Erävoittojen ollessa tasan 1-1 pelataan kolmas erä 15 pisteeseen. Erävoittoon vaaditaan 2 pisteen ero ilman pistekattoa.

3.3 Aloitus ja aloituksen vastaanotto

D- ja E-nuoret

Pakollinen ala-aloitus. Aloituksen vastaanottona on pakollinen hihavastaanotto.

Aloitus tapahtuu koko kentän takarajan levyiseltä aloitusalueelta. Käsialoitus on sallittu. D-junioreissa aloitusten määrää ei ole rajattu. E-junioreissa sama pelaaja voi syöttää **KORKEINTAAN VIISI** aloitus-syöttöä peräkkäin. Viiden perättäisen saman pelaajan syötön jälkeen myös vastaanottava joukkue saa suorittaa kierrosvaihdon niin halutessaan.

3.4. Sijoittuminen aloituksen vastaanotossa

D-nuoret

Aloituksen vastaanotossa täytyy I paikan **taka**pelaajan olla kaikkien kolmen etupelaajan takapuolella. Myös kaikkien etupelaajien II paikan, III paikan ja IV paikan pelaajien tulee sijoittua verkon suuntaisesti oikeaan järjestykseen siten, että II paikan pelaajan tulee olla III paikan pelaajan oikealla puolella lähempänä oikeaa sivurajaa ja vastaavasti III paikan pelaajan tulee olla IV paikan pelaajan oikealla puolella. (**KUVA 1**)

E-nuoret

Pelaajien II-, III- ja IV- paikalla tulee sijoittua verkon suuntaisesti oikeaan järjestykseen siten, että II paikan pelaajan tulee olla III paikan pelaajan oikealla puolella lähempänä oikeaa sivurajaa ja vastaavasti III paikan pelaajan tulee olla IV paikan pelaajan oikealla puolella (**KUVA 2**)

4. EDUSTUSOIKEUS

D-, E- ja F-nuorten edustus oikeus on siinä seurassa, jota pelaaja on edustanut kunkin sarjakauden ensimmäisessä ottelussa. D-, E- ja F-nuorille voidaan, noudattaen soveltuvin osin kilpailusääntöjen 21 §:n 2 momentissa vahvistettuja perusteita, myöntää seurasiiro kesken mestaruuskilpailujen kilpailusäännöissä määrätyistä määräajoista riippumatta.

Syyskaudella pelattavissa Tiikeri-sarjoissa ja niillä alueilla/maakunnissa joissa ei ole syksyllä erikseen Tiikerisarjaa sekä kevään Tiikeri-sarjoissa joukkueet voi nimetä turnauskohtaisesti seuran omista pelaajista. Keväällä pelattavaan aluemestaruussarjaan pelaajat tulee nimetä joukkuekohtaisesti. Lisäksi E- ja F-ikäisillä pelaajilla, jotka ovat pelanneet syksyn Tiikeri-sarjan joukkueessa joka selviytyy aluemestaruussarjaan, on mahdollisuus siirtyä pelaamaan keväällä Tiikeri-sarjaa.

5. SÄÄNTÖHELPOTUKSET E-NUORTEN TIKKERI-SARJAAN

1. Aloitusta ja hyökkäystä vastaanottavalle joukkueelle SALLITAAAN yksi koppi joukkueen TOISESSA KOSKETUKSESSA. Kopin jälkeen jatkuu suoritus viivyttämättä sormi- tai hihalyönnillä.
2. Kopin jälkeen saa pallon kanssa kääntyä, liikkuminen on kielletty
3. Kaatuminen suorituksen aikana on sallittu, mutta pallo ei saa osua maahan. Suorituksen tulee jatkua **välittömästi ylösnousun** jälkeen.
4. Pallo EI saa mennä verkon yli kopin jälkeisenä suorituksena
5. Aloitusraja on 4,5 metriä keskilinjasta.

6. PELISÄÄNNÖT

Kaikkien sarjoihin ilmoittautuneiden mini-joukkueiden tulee palauttaa joukkuekohtaiset pelisäännöt 31.11.2011 mennessä Nuoren Suomen nettilomakkeella osoitteessa: http://www.nuorisuomi.fi/palauta_pelisaannot

Kevään tiikerisarjoihin ilmoittautuvien uusien joukkueiden tulee palauttaa pelisäännöt 28.2.2012 mennessä.

Lisätietoja Operaatio Pelisääntöjen laadinnasta löydät osoitteesta:
<http://www.lentopalloliitto.fi/harrasteliikunta/pelisaannot/>

PARIPELI (2 VS 2)

Pelikenttä ja – välineet

Pelikentän pituus on 12,00 – 13,40 m ja leveys 6,00 – 6,10 m.

Aloitusrajan etäisyys on 2 – 2,2 m keskilinjasta.

Pelikenttää rajoittavat 5 cm:n levyiset rajat. Pelikenttänä on sulkapallokenttä nelinpelirajoin (13,4 m x 6,1 m).

Verkon korkeus on 180 cm.

Pelivälineenä on pehmopallo Minivolley-Special.

Kentän takakulmiin voidaan laittaa kartiot helpottamaan vuoroaan odottavien pelaajien kentän hahmottamista.

Pelijaatus

Pelijaatuksena on saada pallo verkon yli vastustajan kenttään ja estää palloa putoamasta omaan kenttään.

Jokaisesta voitetusta pallosta tulee piste.

Pelit pelataan **kahden erän** peleinä viiteentoista (15) pisteeseen. Erä voi päättyä 15 – 14.

Pelaajan verkkoon koskeminen on virhe. Pallo saa osua verkkoon.

Pallokosketukset

Joukkueen on aina pakko käyttää 2 – 3 kosketusta, joista **1. ja/tai 2. voi olla koppi**.

Koppi = pallon kiinniotto, josta suoritus jatkuu välittömästi alakautta heittona tai omasta heitosta suoritettuna sormi- tai hihalyöntinä pelikaverille.

Mikäli pallo otetaan kopiksi aivan keskirajan tuntumassa, pelaaja voi ottaa yhden askeleen kentälle päin, ja jatkaa sen jälkeen suoritustansa.

Hyökkäyslyönti on vapaa, kunhan se ei ole koppiavusteinen.

Aloitus

Aloitus annetaan aloitusrajan takaa vartalon etupuolelta suoritettavana kahden käden alakautta heittona, sormilyöntinä tai ala-aloituksena. Aloituslyönnin suorittaa aina se pelaaja, joka jää kentälle pidempään kentällä olleen poistuttua kiertovaihtoon.

Pelaajien määrä ja sijoittuminen kentällä

Pelaajista kaksi on yhtä aikaa kentällä ja loput odottavat vuoroaan jonossa kentän ulkopuolella. Pelaajat voivat sijoittua kentälle vapaasti joko rinnakkain tai peräkkäin.

Joukkueeseen kuuluu vähintään 3 pelaajaa. Kuudella pelaajalla voi muodostaa kaksi joukkuetta.

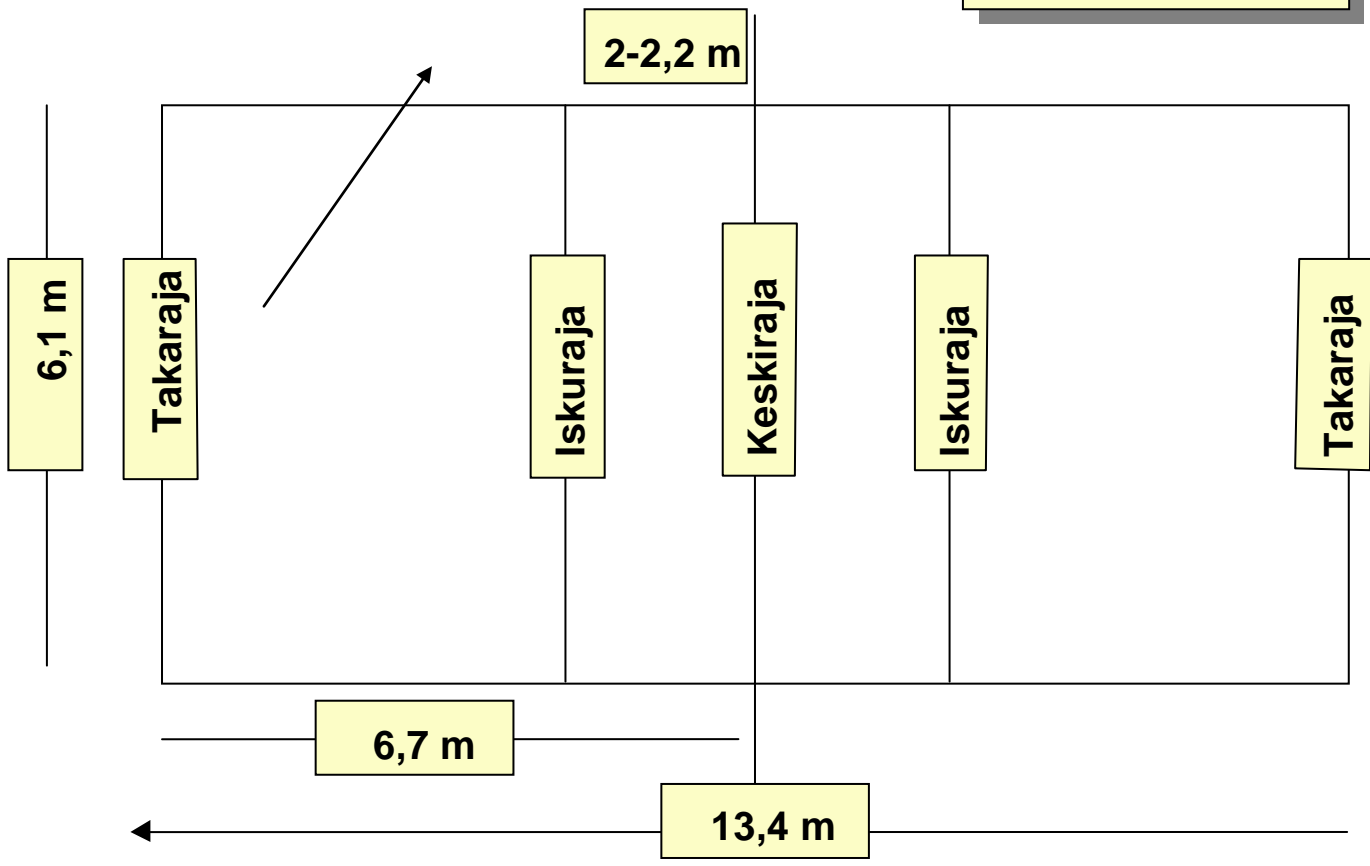
Kierto ja kentältä poistuminen

Pallot pelataan loppuun asti ja **jokaisen pelatun pallon jälkeen molemmissa joukkueissa** tapahtuu kiertovaihto. Pidempään kentällä ollut pelaaja lähtee pois ja uusi pelaaja tulee tilalle. Erän ensimmäisen pelatun pallon jälkeen joukkue itse sopii, kumpi pelaajista tulee pois kentältä. Tämän jälkeen pelaajien kiertojärjestys säilyy samana koko erän ajan. Kun joukkue voittaa pallon, on aloitusvuoro pelaajalla, joka ei siinä pallossa osallistu kiertovaihtoon.

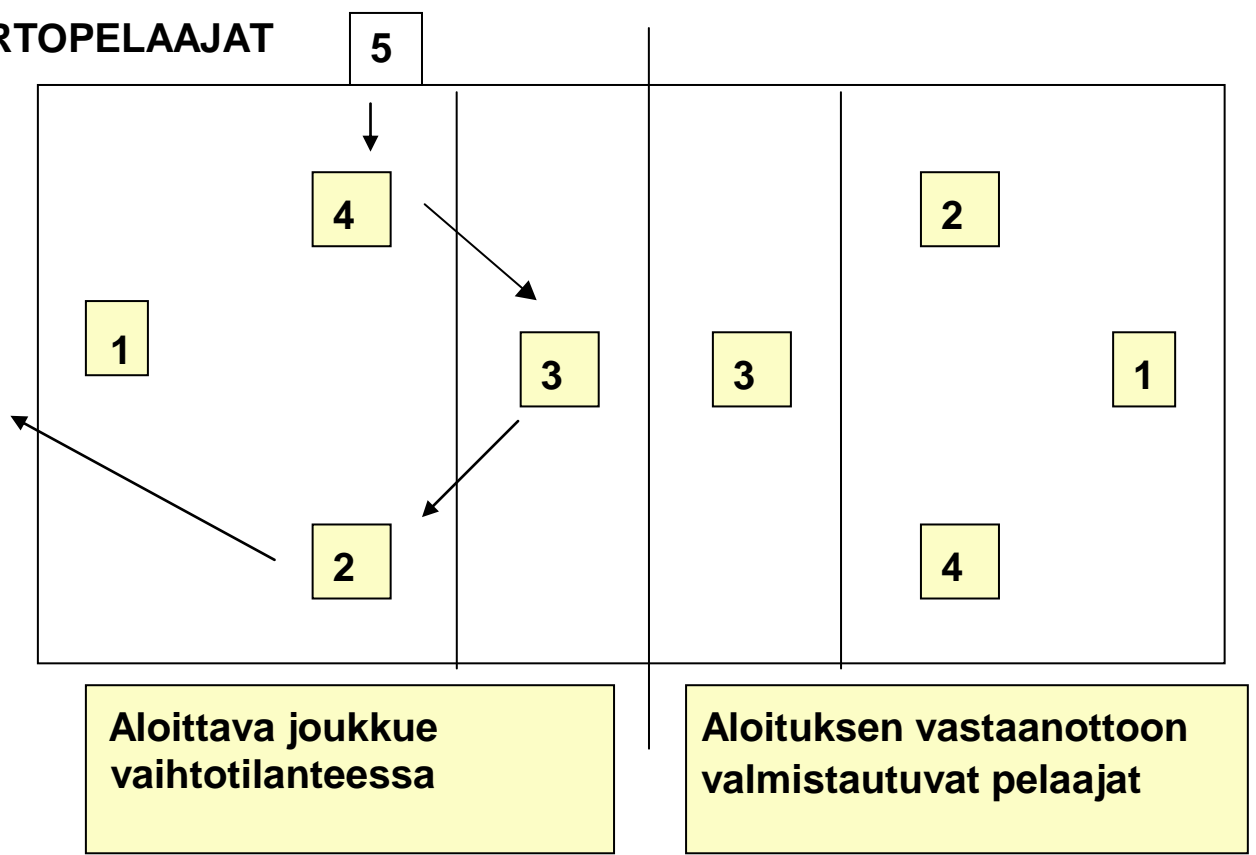
Pallon hävinneestä joukkueesta kentältä poistuu pidempään kentällä ollut pelaaja.

Turnauksissa on mukana Taitomerkki 1.

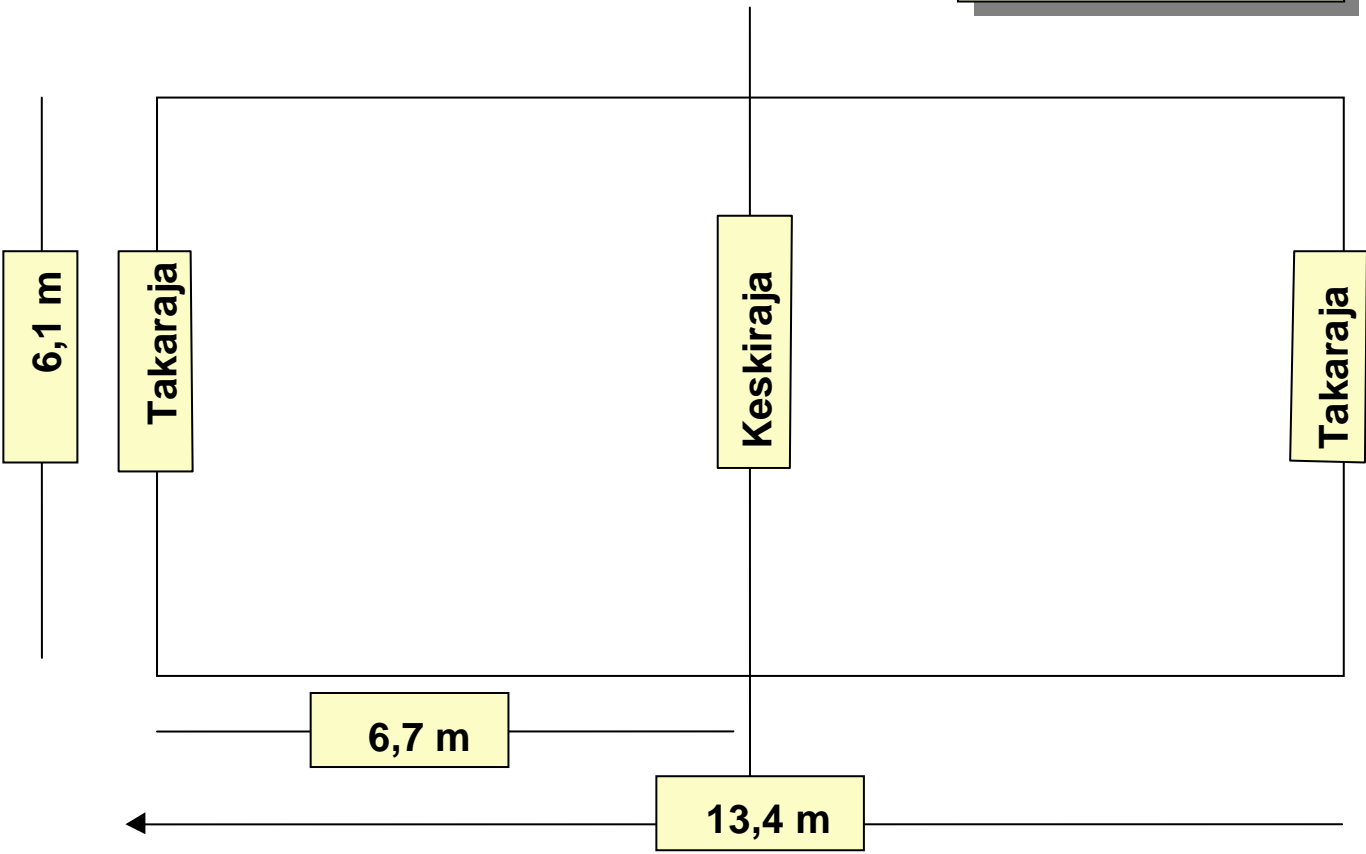
KUVA 1, D-JUNNUT



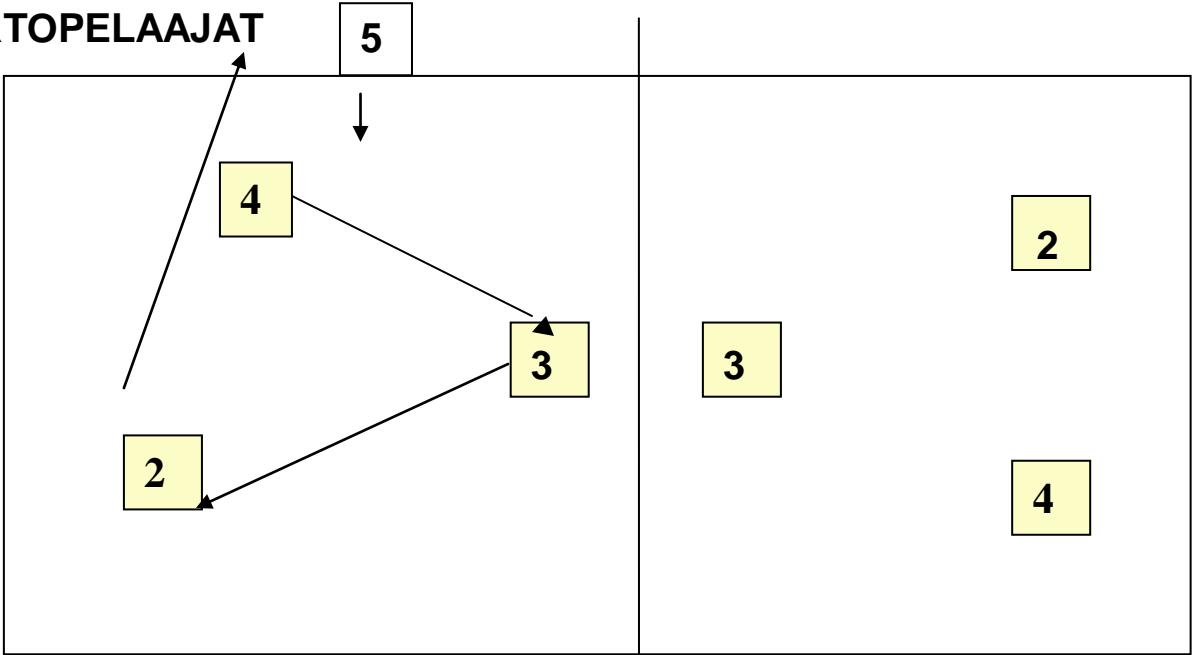
KIERTOPELAAJAT



KUVA 2, E-JUNNUT



KIERTOPELAAJAT



Aloittava joukkue vaihtotilanteessa

Aloituksen vastaanottoon valmistautuvat pelaajat