

JUGENDSPIELTAGE

ALLGEMEINES REGLEMENT Version 2010

Gültig für die Jugendspieltage 2010

Neuste Änderungen sind kursiv gekennzeichnet.

1. Allgemeine Bestimmungen

1.1 Gültigkeit

Das allgemeine Reglement ist gültig für die Jugendspieltage der Regionalturnverbände sowie für das Kantonalfinal Jugendspieltage der Abteilung Jugend des SOTV.

Zusätzlich zum allgemeinen Reglement gelten die in den Ausschreibungen des verantwortlichen Verbandes aufgeführten Bestimmungen.

1.2 Zuständigkeit/Leitung

Für die Jugendspieltage in den Regionen ist der jeweilige Regionalturnverband, für das Kantonalfinal Jugendspieltage die Abteilung Jugend des SOTV zuständig.

1.3 Spieltagangebot

1.3.1	Spiele der Unterstufe:	Alaskaball	Völkerball
1.3.2	Spiele der Mittelstufe:	Kastenball	Ball über die Schnur (2 Bälle)
1.3.3	Spiele der Oberstufe:	Korbball	Volleyball

1.4 Kategorien

1.4.1 Jede Stufe wird in die Kategorien "Mädchen", "Knaben" und "mixed" eingeteilt. Bei der Stufe "mixed" müssen sich jeweils immer 3 Mädchen auf dem Spielfeld befinden. Die Stufen werden wie folgt (nach Jahrgang) eingeteilt:

Unterstufe	bis und mit 9 Jahre	bis Jahrgang 2001
Mittelstufe	10 Jahre bis und mit 12 Jahre	1998 bis 2000
Oberstufe	13 Jahre bis und mit 16 Jahre	1994 bis 1997

1.4.2 Jedes Kind darf in einer höheren Kategorie aushelfen, jedoch nicht in einer unteren Kategorie.

1.5 Mannschaften/Tenue

1.5.1 Eine Mannschaft besteht aus mindestens 6, maximal 8 Kindern.

1.5.2 Jede Mannschaft trägt ein einheitliches Tenue. **Nockenschuhe + Tausendfüssler sind NUR beim Korbball erlaubt! Stollenschuhe sind in keinem Spiel**

1.5.3 Jedes Kind ist nur in einer Mannschaft spielberechtigt!

1.6 Sanktionen

1.6.1 Das Nichteinhalten der Altersbeschränkung hat die Disqualifikation der Mannschaft zur Folge.

1.6.2 Wird ein Kind in einem anderen Team oder doppelt eingesetzt verliert sein Team das Spiel Forfait

1.7 Auszeichnungen / Qualifikation für das Kantonalfinal

1.7.1 Die ersten drei Mannschaften jeder Kategorie werden ausgezeichnet. (= je 8 Auszeichnungen)

1.7.2 Die ersten drei Mannschaften jeder Kategorie qualifizieren sich für den Kantonalfinal. Kann eine Mannschaft nicht am Kantonalfinal teilnehmen, wird die nächstklassierte Mannschaft berechtigt.

1.8 Resultate

Nach jedem Spiel muss das Matchblatt von einem Leiter oder Teammitglied beim Kampfrichter unterschrieben werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht akzeptiert.

2. Spielregeln

2.1 Spiele der Unterstufe, bis und mit 9 Jahre / Mädchen und Knaben

2.1.1 **Alaskaball**

Ziel:	Möglichst viele Punkte (schneller als der Gegner Alaska rufen)
Team:	6 Kinder (kein Wechsel während des Spiels)
Spielfeldgrösse:	9 m x 18 m
empfohlene Spielzeit:	10 Minuten
Material:	2 Spielbälle (Spordas Super-Safe Art.Nr. 710.2979 22 cm von Alder + Eisenhut www.alder.ch) farbige Bändeli (je 2 x gelb, blau, rot, grün)

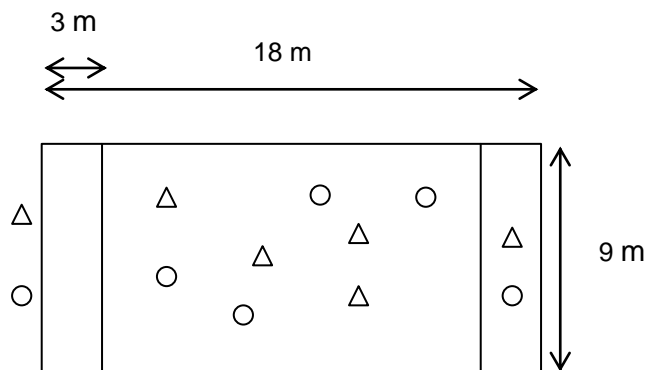
Pro Mannschaft je 1 Spieler (Werfer) steht mit einem z.B. grün/gelben Ball an der Aussenlinie (Einwurflinie). Die restlichen Kinder verteilen sich nach der 3 Meter Linie auf dem Feld. Auf ein Signal (Pfeiff) werfen beide Werfer gleichzeitig ihren Ball ins Spielfeld (nach der 3 Meter Linie bis Ende des Spielfeldes). Das Team versucht den Ball des Gegners so schnell wie möglich unter Kontrolle zu bringen und bilden am Ort der Ballabnahme eine Kolonne (ausser der Ball befindet sich ausserhalb des Feldes, dann muss der Ball ins Feld gebracht werden und im Feld (mind. 1-er Spieler) eine Kolonne gebildet werden. Der Fänger rollt/gibt den Ball zwischen den gegrätschten Beinen aller Teammitglieder durch. Der hinterste Spieler des Teams streckt den Ball hoch und ruft Alaska. Das schnellere Team erhält zwei Punkte. Falls die Teams gleichzeitig sind, erhält jedes Team einen Punkt.

Die Werfer müssen immer nach der gleichen Reihenfolge (1 – 6 siehe Beschrieb) gewechselt werden. **ACHTUNG: Bändeli müssen selber mitgebracht werden und vor dem Spiel den Kindern angezogen werden.**

Falls der Werfer den Ball direkt (ohne Bodenberührung) ausserhalb des Spielfeldes wirft, gibt es einen Punkt für den Gegner und 2 neue Werfer kommen an die Reihe.

Falls der Ball deutlich verzögert (Ermessen des Schiedsrichters) abgeworfen wird, wird der Wurf noch ein 2. Mal wiederholt. Passiert das Selbe noch einmal, erhält der Gegner einen Punkt und die Werfer werden ausgewechselt. Gibt es eine absichtliche Behinderung eines Teams, darf der Schiedsrichter dem anderen Team einen Punkt zusprechen.

Punkte: Pro früherer „Alaska“-Ruf als der Gegner gibt es 2 Punkte.



Reihenfolge:

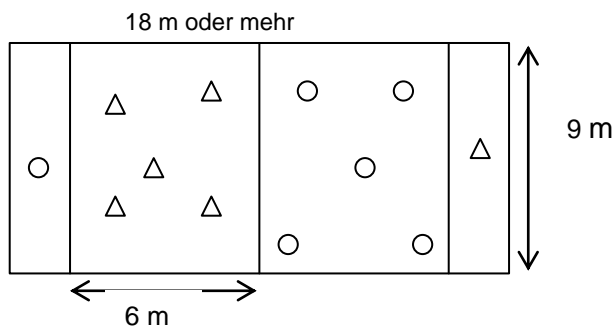
1. Spieler gelbes Bändeli
2. Spieler blaues Bändeli
3. Spieler rotes Bändeli
4. Spieler grünes Bändeli
5. Spieler gelbes und blaues Bändeli
6. Spieler rotes und grünes Bändeli

2.1.2 Völkerball

Ziel:	Möglichst viele Treffer
Team:	6 Kinder (kein Wechsel während des Spiels)
Spielfeldgrösse:	9 m x 18 m oder mehr (Feld 6 m, Himmel mind. 3 m)
empfohlene Spielzeit:	10 Minuten
Material:	1 Spielball (Spordas Super-Safe Art.Nr. 710.2979 22 cm von Alder + Eisenhut www.alder.ch)

Zu Beginn des Spieles befindet sich 1 Spieler im Himmel, 5 Spieler im gegenüberliegenden Feld. Die erstgenannte Mannschaft erhält das Anspielrecht. Beim Anspiel darf nicht direkt getroffen werden. Wer den Ball hat (auch "bodenuf" genommen), versucht den Gegner direkt zu treffen. Treffer, welche zuerst den Boden, dann den Spieler treffen werden nicht gezählt. Es darf mit dem Ball gelaufen werden. Getroffene Spieler müssen in den Himmel. Wird der Ball gefangen ist es kein Treffer. Sobald mehr als zwei Spieler im Himmel sind, müssen immer die ersten zwei Spieler "Hand in Hand" wieder in ihr Spielfeld zurück. Sie dürfen während der Rückkehr nicht behindert oder getroffen werden. Wird die Mittellinie übertreten gehört der Ball dem Gegner. Es ist verboten, über die Linie ins andere Feld zu greifen um den Ball beim Gegner zu holen. Geht der Ball ins Aus, gehört er demjenigen Feldbereich, von welchem er das Spielfeld verlassen hat. Wird ein Spieler getroffen und ein Mitspieler fängt den Ball, zählt das als „ein“ Treffer.

Punkte: Jeder Treffer gibt einen Punkt



2.2 Spiele der Mittelstufe, 10 Jahre bis und mit 12 Jahre / Mädchen und Knaben

2.2.1 Kastenball

Ziel:	Möglichst viele Treffer
Team:	1 Kübelhalter, 5 Feldspieler (fliegender Wechsel während des Spiels)
Spielfeldgrösse:	20 m x 30 m
empfohlene Spielzeit:	2 x 5 Minuten
Material:	2 Kästen à 5 Teile, 2 Kübel ohne Boden, 1 Korbball

Beide Teams spielen gegeneinander auf ihre Ziele. Als Ziel dient ein Kübel, der von einem Mitspieler auf einem Kasten gehalten wird. Dieser Spieler darf dem Ball entgegen gehen. Der Ball muss den Kübel direkt (ohne Kontakt mit dem Kübelhalter) von oben nach unten passieren.

Sperrzone: Die Sperrzone beträgt 3 m x 5 m (siehe Abbildung). Würfe auf den Kübel dürfen nur ausserhalb der Sperrzone erfolgen und auch nur ausserhalb der Sperrzone verteidigt werden. Die Sperrzone darf nur ohne Ball durchquert werden. Bleibt der Ball in der Sperrzone liegen, gibt es Abwurf.

Geht der Ball der angreifenden Mannschaft an der Grundlinie ins aus, gibt es für die gegnerische Mannschaft Abwurf. Wird der Ball von der verteidigenden Mannschaft ins aus befördert, gibt es Eckball. Direktschuss ist beim Eckball, Einwurf, Freiwurf und Abwurf nicht erlaubt! Abstand der Spieler mindestens 1,5 m.

Sanktionen: Werden die Regeln betreffend Verteidigung in der Sperrzone nicht eingehalten, gibt es einen Penalty. Dieser wird 5 m vor dem Kasten ausgeführt, der Werfer darf nicht behindert werden. Wird der Kübel nicht getroffen, gibt es Abstoss für die andere Mannschaft - Nachschuss nicht erlaubt.

Anspiel: In der 1. Halbzeit durch die erstgenannte Mannschaft und in der 2. Halbzeit durch die andere Mannschaft. Das Anspiel erfolgt an der Mittellinie.

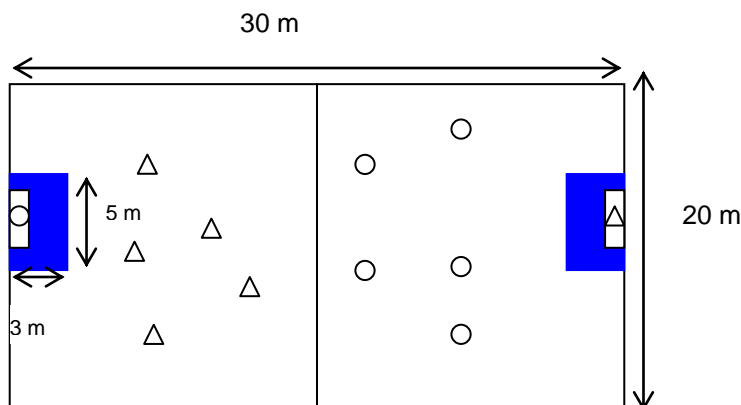
Abwurf: Nach erfolgtem Punktgewinn hat die andere Mannschaft Abwurf direkt vor dem Kasten des Gegners.

Einwurf: **Wurfart frei**

Spielregeln:

- Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder umgerannt werden. Das Sperrern ohne Ball mit den Armen und Beinen ist nicht gestattet.
- Es ist nicht gestattet, einem Spieler den Ball zu entreissen oder aus den Händen zu schlagen.
- Ohne Prellen sind nur 3 Schritte (= 3 Füsse) erlaubt.
- Der Ball wird mit den Händen gespielt. Körperkontakte mit dem Ball sind gestattet. Es gibt keine Doppelfangregel. Es ist verboten, den Ball mit der Faust zu schlagen oder mit den Beinen (inkl. Füsse) zu treten.
- Bei einem Verstoss gegen einer dieser obgenannten Regeln, gehört der Ball dem Gegner und es gibt Freiwurf.
Wie lange ein Ball gehalten werden darf, liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

Punkte: Jeder Kübeltreffer gibt einen Punkt.



2.2.2

Ball über die Schnur (2 Bälle)

Ziel:	Möglichst viele Punkte
Team:	Mannschaft besteht aus 1 Team à 6 Spieler
Spielfeldgrösse:	9 m x 14 m
Netzhöhe:	2.20 m
empfohlene Spielzeit:	2 x 5 Minuten (mit Seitenwechsel)
Material:	Volleyballfeld mit Netz oder Schnur mit Bändeli, 2 Volleybälle

Zwei Teams spielen über das gespannte Netz mit 2 Bällen gegeneinander. Die Spieler versuchen, den Ball so über das Netz zu werfen, dass er im Feld des Gegners zu Boden fällt (= Strafpunkt Gegner). Die Gegenspieler versuchen dies zu verhindern indem sie den Ball fangen und zurück werfen - Fangstelle = Abwurfstelle, Linie = Feld. Wird der Ball ausserhalb (ohne Berührung des Gegners) des Spielfeldes geworfen gibt es einen Strafpunkt für das eigene Team. Der Ball darf mit einer oder zwei Händen auf beliebige Art gefangen und geworfen werden. **Der Ball darf max. 5 Sekunden gehalten werden.**

Der Ball muss spätestens beim 3. Spielerkontakt über das Netz geworfen werden, d.h. die Spieler können sich den Ball ein bis zweimal im Feld zu werfen. Der Ball darf nicht zweimal gleich hintereinander vom selben Spieler gefangen werden ("Eigenzuwurf"). Es ist gestattet, den Ball ausserhalb des Spielfeldes zu fangen und weiter zu spielen. Ein Spieler darf auch zwei Bälle miteinander fangen oder in den Händen halten.

Anspiel: **Pro Mannschaft ein Ball.**

Das **erste** Anspiel und **das Anspiel nach dem Seitenwechsel** erfolgt hinter der Grundlinie und muss direkt ins gegnerische Feld. Netzberührung des Balls beim Anspiel ist kein Fehler.

Jedes weitere Anspiel erfolgt immer dort wo der Ball liegt. Der Ball kann sofort aufgehoben und direkt im Feld angespielt werden.

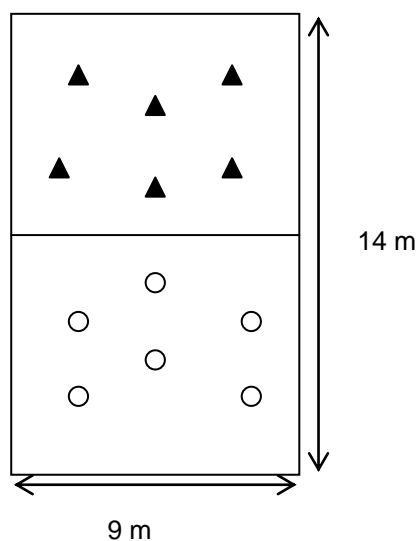
Netz/Mittellinie:

Berühren des Netzes mit irgend einem Körperteil, sowie Übertreten der Mittellinie ist Fehler. Ebenfalls dürfen die Hände beim spielen übers Netz nicht übers Netz schauen. (es muss vor dem Netz abgespielt werden). Der Ball darf während des Spiels das Netz berühren. Der Block am Netz ist nicht erlaubt.

Alle erwähnten Fehler geben einen Strafpunkt!

Punkte:

Das Team mit weniger Strafpunkte gewinnt das Spiel.



2.3 Spiele der Oberstufe, 13 Jahre bis und mit 16 Jahre / Mädchen und Knaben

2.3.1 Korbball (STV Regeln ohne Doppelfang)

Ziel:	Möglichst viele Treffer
Team:	6 Kinder (fliegender Wechsel während des Spiels)
Spielfeldgrösse:	20 m x 30 m mit Penaltyzone (Korbraum 3 x 5m dito Kastenball)
Korbhöhe:	3 m
empfohlene Spielzeit:	2 x 5 Minuten
Material:	Korbballfeld mit 2 Körben, Korbball

Jedes Team versucht durch rasches Zuspielen des Balles bei der Gegenpartei einen Korb zu erzielen.

Anspiel: In der 1. Halbzeit durch die erstgenannte Mannschaft und in der 2. Halbzeit durch die andere Mannschaft. Das Anspiel erfolgt an der Mittellinie.

Schiedsrichterball: Während dem Spiel bei jeder Unklarheit am Ort.

Abwurf: Erfolgt aus dem Korbraum. Die Wurfart ist frei.

Einwurf: **Wurfart frei**

Freiwurf: Erfolgt an der Stelle, wo der Fehler durch den Gegner begangen wurde.

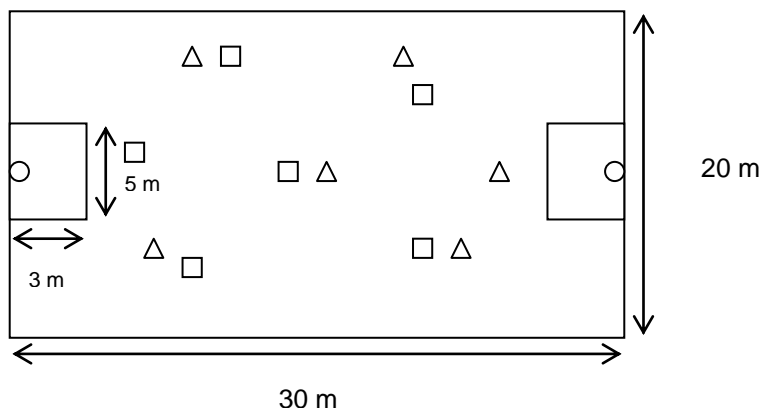
Eckwurf: Erfolgt innerhalb des Spielfeldes von der Ecke aus.

→ Weder beim Abwurf, Einwurf, Freiwurf noch beim Eckwurf kann direkt ein Korb erzielt werden. Abstand der Spieler mindestens 1,5 m.

Spielregeln:

- Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder umgerannt werden. Das Sperrren ohne Ball mit den Armen und Beinen ist nicht gestattet.
- Es ist nicht gestattet, einem Spieler den Ball zu entreissen oder aus den Händen zu schlagen.
- Der Doppelfang ist aufgehoben.
- Der Ball darf nur mit der Hand oder dem Unterarm gespielt werden. Jedes Spiel mit der Faust ist verboten.
- Ohne Prellen sind nur 3 Schritte (= 3 Füsse) erlaubt.
- "Körper" wird gepfiffen. Als "Körper" gilt jede Berührung des Balles ausser mit dem Unterarm oder der Hand.
- Beim Sprung in die Höhe darf das Knie nicht angezogen werden.

Punkte: Jeder Korbtreffer gibt einen Punkt.



2.3.2

Volleyball

Ziel:	Möglichst viele Punkte
Team:	Mannschaft besteht aus 1 Team à 6 Spieler es dürfen bei einer Rotation die Auswechselspieler eingesetzt werden. Der eingewechselte Spieler kommt auf der rechten Seite zum Anspiel. (Wechsel im Uhrzeigersinn)
Spielfeldgrösse:	9 m x 14 m
Netzhöhe:	2.20 m
empfohlene Spielzeit:	2 x 5 Minuten

Material: Volleyballfeld mit Netz, Volleyball

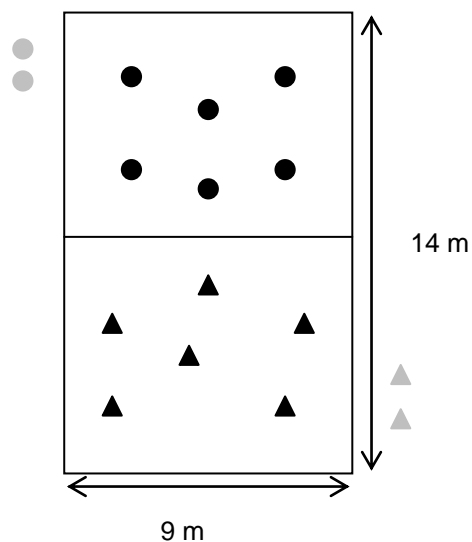
Zwei Teams spielen über das gespannte Netz mit einem Ball gegeneinander. Die Spieler versuchen, den Ball so über das Netz zu bringen, dass er im Feld des Gegners zu Boden fällt. Linie = Feld, der Ball ist erst im Aus, wenn er sich mit seinem gesamten Umfang ausserhalb der Linie befindet.

Anspiel: In der 1. Halbzeit durch die erstgenannte Mannschaft und in der 2. Halbzeit durch die andere Mannschaft.

Spielregeln:

- Nach dem Aufschlag darf der Ball entweder mit beiden Händen (Touch, Pass) oder Armen (Manchette) oder irgendeinem Körperteil (inkl. Fuss) mit kurzem Kontakt (Fangen ist nicht erlaubt) gespielt werden.
- Nach höchstens 3 Berührungen einer Mannschaft, wobei der Ball nicht zweimal hintereinander vom selben Spieler berührt werden darf, muss der Ball über das Netz gespielt werden. Blocken ist erlaubt und zählt nicht als Berührung.
- Berühren des Netzes mit irgend einem Körperteil, sowie Übertreten der Mittellinie ist Fehler. Der Ball darf das Netz berühren.
- Der Aufschlag erfolgt und muss mit der Hand erfolgen. Der Aufschlag darf das Netz berühren. Aufschlag hat diejenige Mannschaft, welche den Punkt gemacht hat.
- Bevor eine Mannschaft zum Aufschlag gelangt, müssen alle Spieler dieses Teams im Uhrzeigersinn ihre Plätze um 1 Position wechseln (rotieren).

Punkte: Jeder Fehler gibt für den Gegner einen Punkt.



4. Schlussbestimmungen

- 4.1 Alle in diesem Reglement nicht enthaltenen Fälle werden durch die Wettkampfleitung entschieden**
- 4.2 Die Feldgrösse ist eine Maximalangabe. Sie kann jeweils der vorhandenen Infrastruktur angepasst werden.**

~~Oensingen im August 2002 / Version 1~~
~~Solothurn im März 2003 / Version 2~~
~~Solothurn im Dezember 2004 / Version 3~~
~~Laupersdorf im März 2008 / Version 2008~~
Oensingen, Januar 2010/ Version 2010

**Solothurner Turnverband
Regionalturnverbände
Solothurn/Umgebung
Dorneck/Thierstein**

**Thal/Gäu
Olten/Gösgen**