



Weisungen

Spiele Jugendsporttage

Januar 2018

Reglement Seilziehen **JUKO NWZS**

- Wettkampfplatz:** Ebene Rasenfläche
- Markierung:** Mittellinie, links und rechts mit Fähnlein begrenzt, 2m.
- Seil:** Umfang, 8 – 10cm. Länge, min. 14m aus Hanf, keine Knoten.
- Seilmarkierung:** Mitte markieren und von der Mitte her je eine 2m Markierung.
- Mannschaften:** 6 Mädchen oder Knaben
Mädchen dürfen bei den Knaben mitziehen.
Die Alterslimiten müssen eingehalten werden.
- Kategorien:** A: bis u. mit 16 Jahren. B: bis u. mit 12 Jahren. C: 9 Jahre und jünger.
- Kleidung:** Sporttunee, Turnschuhe.
Nagel-, Nockenschuhe und Barfuss, sowie Handschuhe sind nicht erlaubt.
- Disqualifikation:** Wenn ein Wettkämpfer bei mehreren Mannschaften mitmacht, oder zu viele eingesetzt werden.
Bei nicht einhalten der oberen Alterslimiten.
Über eine Disqualifikation entscheidet die Wettkampfleitung.
- Forfait:** Ein Forfait Resultat wird mit 3 : 0 taxiert. Wenn eine Mannschaft zu spät antritt, 3 Verwarnungen pro Wettkampf erhält, oder sonst in grober Weise gegen dieses Reglement verstösst.
- Fassen des Seiles:** Mit beiden Händen vor dem Körper. Es muss frei unter der Achselhöhle durchlaufen und darf nicht eingeklemmt oder um Arm oder Bauch geschlungen werden. Auch der hinterste Wettkämpfer fasst das Seil so. Der vorderste fasst das Seil hinter der 2m Markierung.
- Kommando:** ***Seil aufnehmen / Spannen / Ziehen / Fertig***
- Schiedsrichter:** Der Schiri entscheidet über Beginn, Ende, Sieg oder Niederlage.
- Verwarnung:** Zu frühes Ziehen = Verwarnung, Bei 3 Verwarnungen: 3 : 0 Forfait.
- Punkte:** Es wird pro Wettkampf max. 3 x gezogen.
Sieger ist, wer als erster die 2m Markierung über die Mittellinie bringt.
2 Siege geben 3 Punkte. Nach jedem Ziehen erfolgt ein Seitenwechsel.
3 x gezogen wird nur bei einem Unentschieden, dann zählt das effektive Resultat. (2 : 1 oder 1 : 2)
- Rangliste:** Bei Punktegleichheit entscheidet die direkte Begegnung, hat keine Stattgefunden, so wird ein Entscheidungskampf organisiert.
- Final:** Die Erst- und Zweitplatzierten kommen in den Final.
- Aufstellung:** Wie am Spielfeldrand angeschlagen, links aufgeschriebene **links**, rechts aufgeschriebene **rechts**.
- Mannschaftsliste:** Jede Mannschaft muss bis um 09.00 Uhr am Infostand eine Mannschaftsliste abgeben. Jahrgänge werden kontrolliert.

Spielregeln Schnurball JUKO NWZS

- Spielgedanke: Zwei Mannschaften versuchen, den Ball ein- oder beidhändig so über das Netz zu werfen, dass er im gegnerischen Feld auf den Boden fällt. Die Mannschaft mit der grösseren Trefferanzahl hat Gewonnen.
- Kategorien: Kat. B bis und mit 12 Jahren, Kat. C 9 Jahre und jünger
- Spielfeld: Kat. B: Volleyballfeld 9 x 18m / Kat. C: 9 x 14m. In der Mitte ist ein Seil gespannt.
- Netzhöhe: 2.00m
- Ball: Beach Volleyball
- Mannschaft: Eine Mannschaft zählt mindestens 6 und maximal 8 Spieler. Mit Weniger als 6 Spieler kann nicht gespielt werden (Disqualifikation)
- Spieldauer: Je nach Anzahl Mannschaften 1 Satz à 8 Minuten
- Spielleitung: Ein Schiedsrichter leitet das Spiel, seine Entscheide sind verbindlich.
- Satzende: Beim Abpfiff der Spielleitung wird das Spiel unterbrochen und es zählt der aktuelle Spielstand.
- Forfait: Ein Forfaitresultat wird mit 15 : 0 taxiert, wenn eine Mannschaft disqualifiziert wird, nicht oder unentschuldig zu spät antritt, oder sonst in grober Weise gegen das Reglement verstösst.

Die Spielregeln:

- a) Der Ball darf ein- oder beidhändig geworfen werden. Das Zuspiel im Feld oder ein Anlauf für den Wurf sind nicht gestattet, ein Ausfallschritt jedoch ist erlaubt.
- b) Für jeden regelgerecht in das gegnerische Feld geworfene und dort nicht aufgefangene Ball, erhält die werfende Mannschaft einen Treffer.
- c) Als Fehler gelten:
- Das Werfen unter der Leine durch.
 - Das Berühren eines Seitenpfosten durch den Ball
 - Das Zurückschlagen des Balles.
 - Das Werfen über die Seiten- oder Grundlinie der eigenen oder gegnerischen Spielhälfte.
 - Das Nichtfangen eines gültig geworfenen Balles.
- In den ersten vier Fällen ist der Ball ungültig und muss nicht gefangen werden, Wird aber ein Ball berührt, der nachher die Seiten- oder Grundlinie überfliegt, gilt er als nicht gefangen.
- d) Das Zurückwerfen des hat von dem Platz aus zu geschehen, wo er gefangen oder aufgehoben wurde: Fangstelle = Abwurfstelle. Wer gefangen hat, wirft auch zurück.
- e) In der Kat C sind maximal 2 Zuspiele erlaubt. Beim Zuspielen muss der Ball gefangen werden, sonst wird ein Treffer gezählt.
- f) Ein Netzberührung durch einen korrekt gespielten Ball ist kein Fehler, falls dieser trotzdem ins gegnerische Feld gelangt.
- g) Wir ein von einem Spieler abgeprallter oder schlecht gefangener Ball von einem Mitspieler aufgefangen, bevor er zu Boden fällt, ist das kein Fehler.
- e) Fällt der Ball ausserhalb des Spielfeldes nieder, wir er ungefähr von dort aus zurückgeworfen. Ein Ball ist ausserhalb, wenn er vollständig ausserhalb der Linie der Boden berührt.
- f) Die Aufstellung im Feld ist frei. Die erst genannte Mannschaft spielt von links nach rechts. Anschlag hat die Mannschaft links und ist aus der hinteren Hälfte des Spielfeldes zu erfolgen.



**Spielregeln
Brennball**

Spielregeln

Feldgrösse:	Schönwetter	draussen	9m x 18m
	Schlechtwetter	drinnen	9m x 18m
Dauer:	5 Minuten Laufzeit	schneller Wechsel	
	5 Minuten Fangzeit		
	Spielzeit kann sich an je nach Anzahl der angemeldeten Mannschaften ändern		
Mannschaften:	Werfer-/Läufermannschaft	max. 10 Spieler	
	Feld-/Fängermannschaft	max. 10 Spieler	
	Die auf dem Spielplan als		
	1. aufgeführte Mannschaft	startet als Läufermannschaft	
	2. aufgeführte Mannschaft	startet als Fängermannschaft	
	Wer gerade den Ball wirft, der darf laufen und alle, die nach einem eigenen Wurf bei einer Zwischenstation stehen ebenfalls.		
Laufrichtung:	Gegen den Uhrzeigersinn.		
Wurfball:	Ein Volleyball.		
Wurfart:	Freie Wurf- oder Schlagart ohne Hilfsmittel. KEIN Kicken mit dem Fuss! Nur der Werfer befindet sich in der Startzone. Der Ball muss innerhalb der Seitenlinien im markierten Feld auftreffen, die erste Bodenberührung des Balles muss zwingend nach dem Brennpunkt erfolgen. Ab der Hälfte des Spielfeldes (9m) wird ein erster Ballauftreffer ausserhalb des Feldes auf der Zielgeraden nicht abgepfiffen. In der Längsrichtung des Spielfeldes gibt es keine Begrenzung (evtl. Hallenwand).		
Gebrannt:	Sobald der Ball im Brennpunkt (Reif) ist, gelten alle Läufer, die dann nicht bei einer Zwischenstation angekommen sind, als „gebrannt“ und müssen zur letzten der Kategorie entsprechenden Zwischenstation zurück und dürfen beim nächsten Wurf wieder weiterlaufen. Der Schiedsrichter gibt das ok zum Weiterspielen.		
Zwischenstationen:	Die Zwischenstationen für die Kategorie B (Jahrgänge 1998-2001) befinden sich in den vier Ecken des Spielfeldes und sind mit Stäben markiert. Die Zwischenstationen für die Kategorie C (Jahrgänge 2002 und jünger) befinden sich in den vier Ecken des Spielfeldes, ebenso hat es auf halber Länge je eine Zwischenstation, welche zusätzlich markiert ist. Es sind mehrere Läufer an den Zwischenstationen erlaubt.		
Helfer:	Jede Mannschaft stellt zwei Helfer zur Verfügung, welche an den hinteren Zwischenstationen eingesetzt werden, jedoch nicht beim eigenen Spiel.		
Punkte:	- 1 vollständiger Lauf (alle 4 bzw. 6 Stationen)	=	1 Punkt für die Läufermannschaft
	- 1 vollständiger Lauf (1 Wurf und Eigenlauf)	=	2 Punkte für die Läufermannschaft
	- 1 Fangball	=	1 Punkt für die Fängermannschaft
	- 1 Spielverzögerung	=	5 Punkte für die Gegenmannschaft
Spielverzögerung:	Der Schiedsrichter kann bei Spielverzögerung und unfairm Verhalten (Spieler und Betreuer) der Gegenmannschaft Zusatzpunkte gutschreiben lassen. Pro Verzögerung 5 Punkte.		

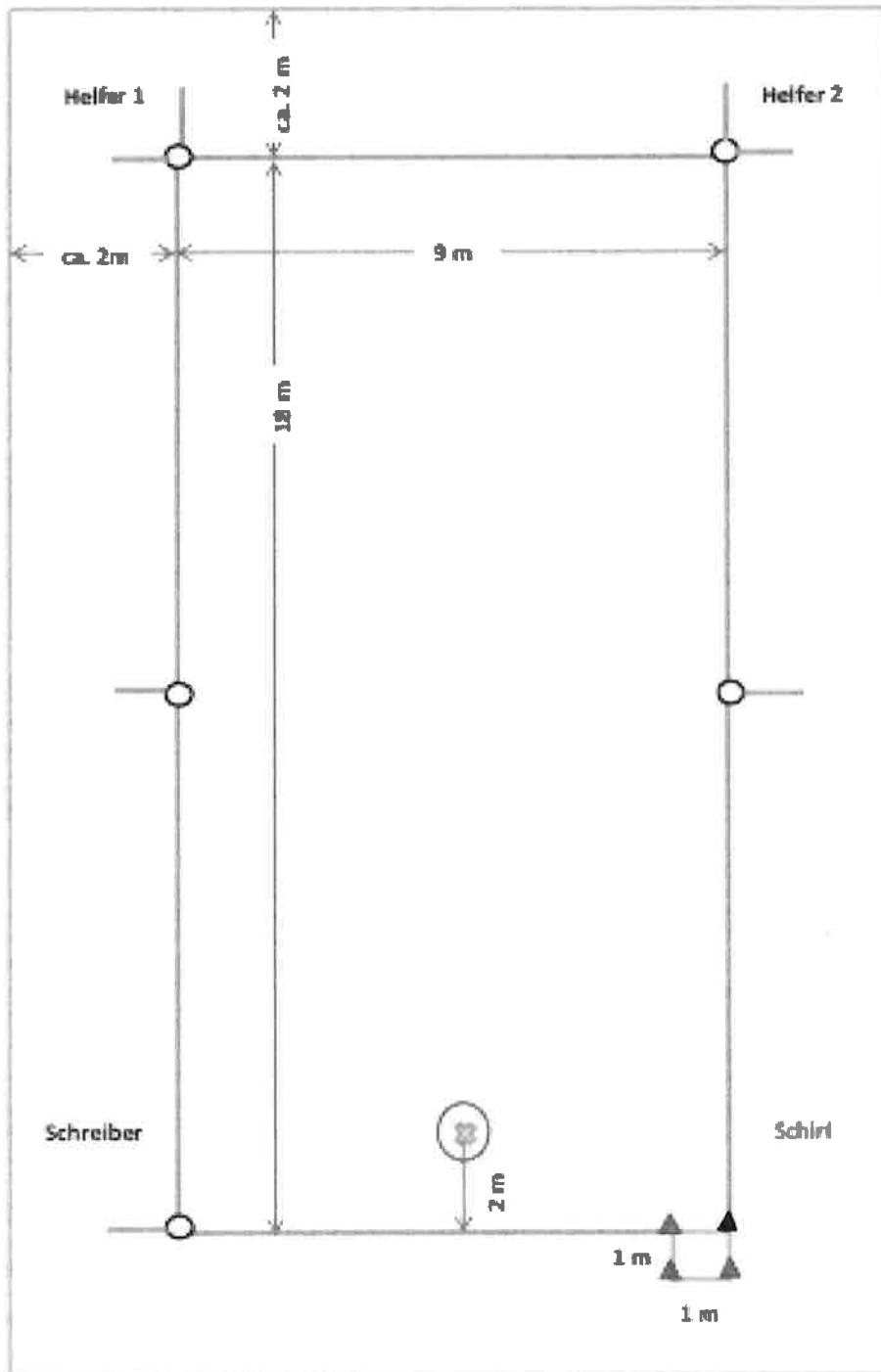
Wichtiges:



- Die Feldmannschaft darf die Läufer nicht blockieren
- Mit dem Ball wird nicht gelaufen, er muss durch Zuspiel zum Brenner gelangen und der Ball muss in den Brenner gelegt werden. Welche Person das erledigt, spielt keine Rolle. Ist der Ball ausserhalb des Feldes, darf jedoch mit dem Ball bis zum Spielfeldrand zurück gelaufen werden
- Der Ball darf beim Laufen nicht absichtlich berührt werden
- Wer beim Pfiff nicht an einer Zwischenstation ist, gilt als „gebrannt“
- Ist eine Mannschaft vor Spielzeitende „ausgebrannt“, wird bis zum Wechsel gewartet
- Berührt der Ball die Decke, wird weitergespielt

Empfehlung:

Wir empfehlen den durchführenden Vereinen die Spielfelder und die Laufbahn draussen mit mindestens 2 Meter Abstand abzugrenzen, damit die Schiedsrichter und Schreiber nicht behindert werden. In der Halle sollten sich die Zuschauer möglichst NUR auf der Abwurfseite befinden. Zudem sollten die Schiedsrichter und Schreiber möglichst vom organisierenden Verein zur Verfügung gestellt werden und nur die Helfer von den teilnehmenden Mannschaften.

Spielfeld



- | | | | | |
|---|-----------------------|---|----------------|----|
|  | Spielfeldmarkierungen |  | Malstäbe | 5x |
|  | Startzone |  | Brenner / Reif | 1x |
|  | Außenmarkierung |  | Markierhüte | 3x |

Kontrollblatt (Beispiel)

Kontrollblatt Brennball Kategorie C (2002 und jünger)

Spielzeit: 15.00 Uhr

Platz: Platz 3

Schiedsrichter: _____

Schreiben: _____

10 Gümligen Kids		Punkte total:	<input type="text"/>
Läufe (1 Lauf = 1 Punkt / 1 Eigenlauf = 2 Punkte)		Fangbälle (je 1 Punkt)	<input type="text"/>
		Spielverzögerung Gegner unfaires Verhalten (je 5 Punkte)	<input type="text"/>
Zwischentotal:	<input type="text"/>	Zwischentotal:	<input type="text"/>

20 Interlaken 2		Punkte total:	<input type="text"/>
Läufe (1 Lauf = 1 Punkt / 1 Eigenlauf = 2 Punkte)		Fangbälle (je 1 Punkt)	<input type="text"/>
		Spielverzögerung Gegner unfaires Verhalten (je 5 Punkte)	<input type="text"/>
Zwischentotal:	<input type="text"/>	Zwischentotal:	<input type="text"/>