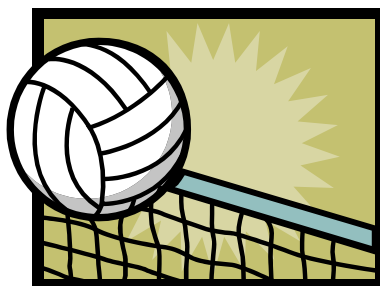


Regelkatalog für die schulinternen Sportturniere an der Jacob-Struve-Schule



Klasse 5	Völkerballturnier
Klasse 6	Brennballturnier
Klasse 7	Fußballturnier
Klasse 8	Basketballturnier
Klasse 9 +10	Volleyballturnier/ Basketballturnier



Regeln für Völkerball:

1. Es stehen in der Anzahl gleichviele Personen auf dem Spielfeld.
(Sind in einer Mannschaft mehr Personen, werden Wechseelpartner innerhalb der Mannschaft bestimmt, die in gleichen Zeitabständen an den aktuellen Platz des Wechseelpartners eingewechselt werden.)
2. Jede Mannschaft einigt sich vor Spielbeginn auf eine „Strohpuppe“.
(eine Person, die hinter dem Spielfeld der gegnerischen Mannschaft steht, sie darf mit allen Bällen werfen)
3. Die Feldgröße wird der Anzahl der spielenden Personen angepasst. (normalerweise Volleyballfeld)
4. Die Anzahl der Bälle ist optional (Vorschlag: unterschiedlich farbige Bälle für Jungen und Mädchen) blau: Jungsball, rot: Mädchenball, lila: beide
→ Bälle dürfen zugespielt werden, abwerfen aber nur mit der richtigen Farbe
5. Wird ein Schüler von dem Gegner getroffen **und der Ball fällt zu Boden** muss der Schüler an die Außenlinie der gegnerischen Mannschaft wechseln.
6. Der Treffer zählt, wenn der Gegner im Bereich vom Fußknöchel bis zu den Schultern getroffen wurde. (Kopf zählt nicht)
7. Ein Schüler kommt wieder in das Spiel, wenn
 - a) er eine Person der gegnerischen Mannschaft abgeworfen hat
 - b) die Strohpuppe eine Person der gegnerischen Mannschaft abgeworfen hat und den Schüler, der reindarf, namentlich nennt.
8. Die Strohpuppe betritt das eigene Feld, wenn alle Spieler aus seiner Mannschaft abgeworfen worden sind. Sie hat „drei Leben“. Kommt sie **zum ersten Mal** zum Einsatz, werden ihr alle Bälle zugesprochen. Sie verlässt das Spielfeld, bis ein anderer Mitspieler wieder im Feld ist.
9. Gewonnen hat das Team,
 - a) das nach Ende der Spielzeit die meisten Spieler noch auf dem Feld hat. (bitte S. nach Spielzeitende hinsetzen lassen)
 - b) wenn die gegnerische Strohpuppe alle drei Leben verloren hat.

Regeln für Brennball:

1. Die Spielfeldgröße ist die ganze Halle, es werden sechs Bases (Matten) ausgelegt.
2. Ein Tennisball dient als Spielball.
3. Der Ball wird hinter der Abwurflinie ins Spiel gebracht.
4. Es laufen immer zwei Spieler zeitgleich los. Die Reihenfolge der Spieler nach dem Einlaufen muss beibehalten werden. Der Erste auf der Bank wirft.
5. Punkte (immer nur einer) werden erzielt durch:
 - a) Fangen des Balles **direkt aus der Luft**. (Der Ball darf vorher nicht die Wand oder andere Mitspieler berührt haben)
 - b) Wenn ein Läufer über die Ziellinie gelaufen ist. (durch eine Linie, Bank oder Hütchen markierter Bereich)
6. Gewechselt wird, wenn...
 - a) ein Spieler noch am Laufen / im Sprung ist, während der Ball im kleinen Kasten „gebrannt“ wird.
 - b) der Ball **direkt aus der Luft mit einer Hand** gefangen wurde
 - c) wenn sich **mehr** als vier Personen auf der Matte befinden.
 - d) wenn beim Wurf der Ball die Decke berührt oder der Ball auf der Tribüne landet (mit Aufsetzer eingeschlossen)
 - e) wenn eine Mannschaft länger als fünf Minuten ununterbrochen am Wurf war.
 - f) der Ball vor der vorgegebenen Linie den Boden berührt.
7. Sieger ist die Mannschaft, die nach Spielzeitende die meisten Punkte erreicht hat.
8. Vorschlag: unsportliches Verhalten (anmeckern, beleidigen, den Weg versperren) kann zu Spelausschluss oder Punktabzug führen.

Regeln für Fußball (Hallenturnier):

1. Auf dem Spielfeld dürfen **ein Torwart und vier Feldspieler** sein (davon mind. 2 Mädchen oder 1 Junge).
2. **Auswechselungen** erfolgen von der Torauslinie. „Fliegender Wechsel“ und „Wieder-Einwechseln“ sind erlaubt.
3. **Die Zeitstrafe** beträgt zwei Minuten. Bei einem Feldverweis auf Dauer (rote Karte) darf der Spieler im Laufe des Turniers nicht mehr eingesetzt werden.
4. Der **Strafraum** ist markiert. Die **Strafstoßmarke** im Kleinfeld ist ebenfalls markiert. Im Großfeld gilt der Siebenmeterpunkt.
5. **Freistöße** werden nur **indirekt** ausgeführt. Der Gegenspieler muss mindestens **3m** vom Ball entfernt sein.
6. Der **Ball** kann **vom Torwart** durch Einrollen, Abwerfen oder Abstoßen ins Spiel gebracht werden. Hierbei muss der **Ball in der eigenen Hälfte aufprallen** oder von einem Feldspieler berührt werden (sonst Freistoß für den Gegner von der Mittellinie).
7. Berührt der Torwart den Ball mit der Hand außerhalb des Torraumes, gibt es einen **indirekten Freistoß von der Seitenlinie**.
8. **Berührt der Ball die Decke** o.a., ist für die gegnerische Mannschaft auf **Freistoß** zu entscheiden.
9. **Die Abseitsregel** ist aufgehoben.
10. **Grätschen am Mann ist verboten!**
11. **Torabstoß bei Berühren des Balles über dem Tor**
12. **Einheitliche Spielkleidung** macht Parteihemden überflüssig.
13. Für jede Mannschaft ist eine Mannschaftsliste einzureichen.
14. Entscheidungskriterien:
 1. Punktverhältnis
 2. Zahl der erzielten Tore
 3. Siebenmeter

Regeln für Basketball:

1. Mannschaft:

Eine Mannschaft auf dem Spielfeld besteht aus 5 Spielern/innen plus 3 Auswechselspieler/innen. Es müssen mindestens 2 Schülerinnen im Spielfeld sein.

2. Zwei Schiedsrichter*innen leiten das Spiel.

3. Korberfolg und Ausball:

Nach einem Korb bringt ein*e Spieler*in der Gegenmannschaft den Ball von der Endlinie erneut ins Spiel.

Ausball: Der Ball ist im „Aus“, wenn er außerhalb der Grenzlinien, oder auf diese gelangt, die Trennwand berührt oder ein Spieler diese berührt.

4. Dribbling:

Der Ball wird nur mit den Händen gespielt. Es ist nicht erlaubt mit dem Ball in der Hand zu laufen (Schrittfehler), es kann mit einer Hand gedribbelt oder ein „Sternschritt“ ausgeführt werden. Nach Beendigung eines Dribblings darf nur noch 2 x mit den Füßen der Boden berührt und nicht erneut gedribbelt werden (Doppeldribbling). Bei Fehlern erhält die Gegenmannschaft den Ball zum Einwurf. Mit dem Ball dürfen nur 2 Schritte plus dem Sternschritt getätigt werden.

5. Technische Fouls:

regelwidriges Verhalten ohne Körperkontakt von Spieler*innen, Auswechselspieler*innen oder Trainer*innen; z. B.: - Beschimpfen von anderen Spielbeteiligten - Missachten von Ermahnungen durch die Schiedsrichter*innen.

6. Persönliche Fouls:

Foul aufgrund eines aktiven Kontakts mit Gegner*innen, wobei dieser Kontakt nicht nur zufällig ist, sondern hätte vermieden werden können. Immer die für den Körperkontakt Hauptverantwortlichen begehen das Foul.

Strafen: Der Ball wird durch die Mannschaft, deren Spieler*in gefoult wurde, von außerhalb in Höhe der Stelle des Fouls eingeworfen. Nach vier Fouls werden alle weiteren Fouls mit 2 Freiwürfen bestraft.

a) Verteidigungsfouls:

1. Festhalten, Stoßen, Bein stellen 2. Sperren durch ausgestreckte Arme, Knie, Ellbogen usw.

b) Angriffsfouls:

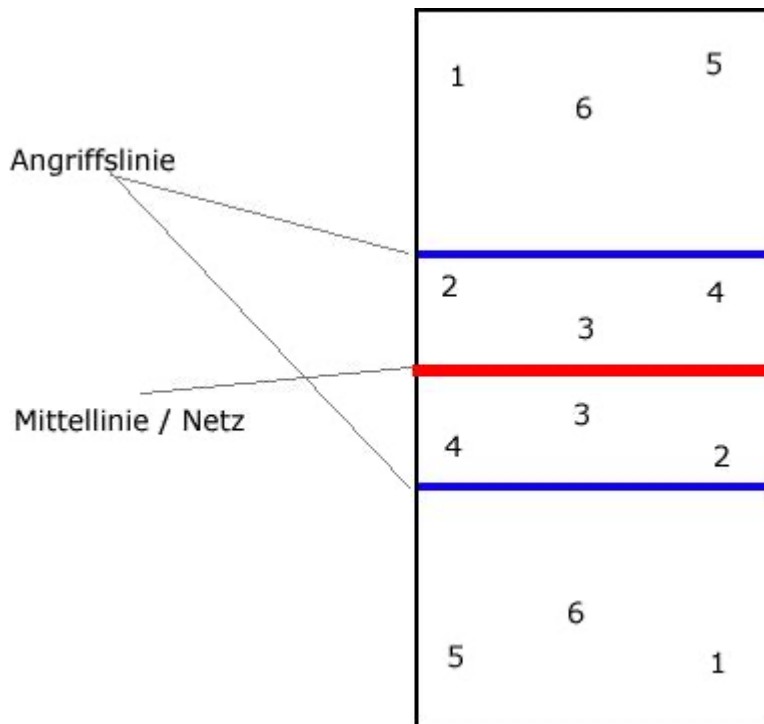
1. Auflaufen auf eine*n rechtzeitig in der Laufbahn stehenden Verteidiger*in (vgl. oben), Festhalten, Stoßen usw. 2. Ein*e Angreifer*in dribbelt zwischen einen nicht ausreichend großen Raum zwischen zwei Verteidiger*innen, so dass es zu einem Körperkontakt kommt. 3. Ein*e Angreifer*in hält sich sehr nahe bei seinem/seiner Gegenspieler*in auf, nicht um den Ball zu spielen sondern um den/die Spieler*in in seinen/ihren Körperbewegungen (z. B. regelgerecht zu verteidigen) zu behindern.

7. Strafen bei Fouls in Wurfaktionen:

Korbwurf war ohne Erfolg: 2 Freiwürfe

(Quelle: <https://www.basketballbund.de/content/uploads/2021/09/Vereinfachte-Basketballregeln-1.pdf>
[aufgerufen am 26.03.2023])

Regeln für Volleyball:



1. **Grundaufstellung:** Wie in der Abbildung oben.
2. Nur wer an Pos. 1 steht, macht auch die Angabe.
3. Die Angabe darf nicht von Pos. 2-4 direkt rüber gepritscht werden. → Fehler
4. **Rotation:** Es rotiert nur die Mannschaft, die die Angabe hat (im Uhrzeigersinn).
 - Nur dann, wenn ein Aufgabenwechsel (von einer Mannschaft auf die andere Mannschaft) durch einen Fehler geschehen ist.
5. **Fehler:**
 - Übertritt bei der Angabe/ Übertritt über die Mittellinie
 - Ball berührt die Decke, geht ins Netz, fliegt ins Aus.
 - Ball wird öfter als 3 Mal innerhalb einer Mannschaft gespielt
 - Ball wird von einer Person direkt 2 Mal hintereinander gespielt.

- **Ausnahme Block:** Wird der Ball von einer Person am Netz geblockt, so darf er ein zweites Mal den Ball spielen.

6. Aufstellung:

- **6 Feldspieler, davon immer 2 Mädchen**
- **Wechsel durch einen Auswechselspieler während des Spiels möglich.**
- **Der Wechsel erfolgt immer während der Rotationsphase:**
 - ➔ **Person auf Pos. 2 verlässt nach rechts das Feld.**
 - ➔ **Auswechselspieler rückt rein und geht auf Pos. 1 und hat somit die Angabe.**