

Ausschreibung Sportturnier

Die Jugend des TV Hochstetten 1904 e.V. lädt zum Sportturnier am

Pfingstmontag, den 25.05.15

Im Rahmen der Pfingstturniere ein. Um 13:30 Uhr treffen sich alle Teams auf dem Sportplatz des TVH-Geländes (Am Nebenbruch 5, 76351 Linkenheim-Hochstetten), ab 14:00 Uhr startet das Turnier.

Es werden vier verschiedene Sportarten/Sportspiele angeboten:

1. Ringtennis
2. Benchball
3. Frisbee
4. Völkerball

Auf den folgenden Seite befinden sich die genauen Regeln mit Feldgröße. Die Regeln sind angelehnt an offizielle Regeln, sind allerdings teilweise verändert.

Der Gewinner des Turniers wird über Punkte ermittelt, pro gewonnenes Spiel erhält das Team zwei Punkte, bei unentschieden einen Punkt.

Pro Team starten 5-6 Personen, auf dem Feld sind immer 5 Spieler und es gibt evtl. einen Auswechselspieler, der aber das jeweilige Spiel komplett aussetzt (außer im Fall einer Verletzung eines Feldspielers).

Bei allen Spielen außer bei Völkerball spielt je eine Mannschaft gegen eine andere. Bei Völkerball spielen je zwei Mannschaften zusammen gegen zwei andere Mannschaften.

Die Spieldauer pro Spiel beträgt 10 Minuten.

Es kann in zwei Altersklassen gestartet werden:

1. Altersklasse von 10 bis 14 Jahren, ein Teilnehmer des Teams darf auch jünger sein.
2. Altersklasse von 15 bis 18 Jahren, ein Teilnehmer des Teams darf auch älter sein.

Die Zuordnung findet nach Geburtsjahr statt. In welcher Altersgruppe gestartet wird, hängt vom Ältesten des Teams ab.

Die Teams, die gerade nicht spielen, werden Schiedsrichter sein. Lest euch also die Regeln genau durch, es wird aber auch immer ein Ansprechpartner für Fragen in der Nähe sein.

Eine Meldegebühr gibt es nicht, ein Kuchen pro Team wird allerdings erwartet. Dieser wird am Pfingstmontag um 13.30 Uhr mitgebracht.

Ihr überlegt euch einen Namen für eurer Team und in welcher T-Shirt-Farbe ihr kommen wollt, d.h. ihr gebt beides bei der Anmeldung mit an und alle Teammitglieder kommen zum Sportturnier in Oberteilen in entsprechender Farbe.

Der Meldeschluss ist am 15.05.15. Bis dahin können auch Ausnahmeregelungen erfragt werden (per E-Mail an vanessa.kuettner@tv-hochstetten.de).

Spielregeln

Ringtennis

1. Spielgedanke

Sinn des Ringtennis-spieles ist, den Ring so platziert über das Netz ins gegnerische Feld zu werfen, dass ihn der Gegner nicht fangen und zurückwerfen kann. Dabei darf bis zu drei Mal im eigenen Feld zueinander gepasst werden, spätestens nach dem dritten Kontakt muss der Ring in das gegnerische Feld gespielt werden.

2. Spielfeld und -gerät

Das Spielfeld entspricht einem Beachvolleyballfeld inklusive Netz. Die Netzhöhe beträgt 1,55m. Es wird in der Mitte durch einen 1,80 m breiten Sperrraum in zwei Felder geteilt.

Gespielt wird mit Gummiring.

4. Spielvorbereitungen

Die Spielfeldseiten werden ausgelost. Wer die Seitenwahl verliert, hat die erste Aufgabe und Ringwahl. Nach der Halbzeit wechseln Platz und Aufgabe.

5. Aufgabe

Der Ring muss von einem Spieler des Teams, das den Vorteil erzielte, neu aufgegeben werden.

Die Aufgabe hat unverzüglich und hinter der Grundlinie zu erfolgen.

Die Spieler dürfen sich beliebig in der Aufgabe abwechseln.

Der Schiedsrichter eröffnet das Spiel mit jeder Aufgabe neu. Das geschieht durch Blickkontakt, Handzeichen oder die Aufforderung: "Bitte Aufgabe". Wird die Aufgabe ausgeführt, ohne die Freigabe durch den Schiedsrichter abzuwarten, so kann dieser die Aufgabe wiederholen lassen.

6. Wertung

Jeder Fehler bringt dem Gegner einen Vorteil.

Gewonnen hat das Team, das während der gesamten Spielzeit die meisten Punkte erzielt hat.

7. Fehler

7.1. Fangfehler

Ein Spieler begeht einen Fangfehler,

wenn der Ring den Boden des eigenen Spielfeldes berührt;

wenn der gefangene Ring an beliebiger Stelle den Boden berührt;

wenn der Spieler den Ring zuletzt berührt, der im Sperrraum oder außerhalb des Spielfeldes zu Boden fällt;

wenn er mit beiden Händen fängt, gleichzeitig oder nacheinander.

Nachfangen mit derselben Hand und mit Hilfe des Körpers ist erlaubt.

Beim Fangen dürfen auch zwei Spieler beteiligt sein. Einen Fehler begehen die beiden Spieler erst dann, wenn einer von ihnen den Ring mit beiden Händen berührt.

7.2. Wurffehler

Ein Spieler begeht einen Wurffehler,

wenn er den Ring außerhalb des gegnerischen Spielfeldes wirft;

wenn der Ring oder der Spieler das Netz oder den Pfosten berührt;

wenn der Ring nicht mit der Hand über das Netz geworfen wird;

wenn der Ring nach dem Abwurf die Fluglage nicht beibehält und sich überschlägt oder stark wackelt – mehr als Ringbreite –;

wenn er den Ring von oben wirft, d.h. der Ring nach unten gezogen, gestoßen oder geschleudert wird;

wenn der Bewegungsablauf an irgendeiner Stelle der Führungs- oder Wurfphase angehalten (unterbrochen) wird.

Der Ring muss nach dem Fangen unverzüglich in die Führungsphase gebracht werden und relativ zum Körper gesehen immer in Bewegung sein.

Erlaubt sind Unterbrechungen (Verzögerungen), die entstehen

- durch Erlaufen eines Ringes,
- beim Sturz eines Spielers, um den Ring zu fangen,
- durch leichte Verletzungen eines Spielers,
- durch Nachfangen des Ringes,
- durch Fangen des Ringes mit Hilfe des Körpers,

- wenn beide Spieler in einem Doppel/Mixed den Ring gleichzeitig oder nacheinander fangen (berühren).

Nach einer erlaubten Unterbrechung muss der Spieler, der diese verursacht hat, den Ring hoch in das hintere Drittel des gegnerischen Feldes werfen. Bei Spielunterbrechungen durch den Schiedsrichter muss zweimal hoch in das hintere Drittel gespielt werden. Dabei beginnt der benachteiligte Spieler.

wenn er in der Abwurfphase die Richtung der Wurfbewegung oder die Wurfart ändert;

7.3. Sonstige Fehler

Ein Spieler begeht einen Fehler,

wenn er nach dem Fangen mit dem Ring läuft, dribbelt oder geht;

wenn die Aufgabe nicht hinter dem Spielfeld erfolgt oder bei der Aufgabe das Spielfeld betreten wird;

wenn er den Sperrraum oder dessen seitliche Verlängerung betritt.

Benchball

Benchball ist ein körperloses Spiel, bei dem zwei Teams auf einem Handballfeld gegeneinander spielen. An den Stirnseiten (an der Stelle, an der normalerweise das Tor steht) befindet sich jeweils eine Bank. Aus jedem Team stellt sich ein Spieler auf die Bank, die sich gegenüber seines Teams befindet. Ziel ist es, dass sich die Spieler eines Teams den Ball zupassen und schließlich ihren Mitspieler auf der Bank anspielen. Vor dem ersten Versuch des Zupassens zu dem Mitspieler auf der Bank müssen mind. 5 Pässe im Feld erfolgen. Gelingt das Zupassen zu dem Mitspieler auf der Bank, stellt sich der Spieler, der den Ball geworfen hat, ebenfalls auf die Bank. Jedoch können die Spieler des anderen Teams versuchen, den Pass abzufangen. Gewonnen hat das Team, welches zuerst keine Spieler mehr im Feld hat. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Wenn der Ball den Boden berührt, wechselt der Ballbesitz.

Frisbee

Feldgröße: ein Handballfeld

Spielidee

Durch geschicktes Zuwerfen der Frisbeescheibe versucht eine Mannschaft die Scheibe durch den gegnerischen Reifen zu werfen.

Mit der Scheibe in der Hand darf nicht gelaufen werden, ein Sternschritt und ein Stoppschritt sind jedoch erlaubt.

Der Scheibenbesitz wechselt, wenn die Scheibe durch die gegnerische Mannschaft abgefangen wird, im "Aus" landet oder den Boden berührt.

Anwurf:

Beide Mannschaften stehen entlang ihrer Grundlinie (auf der Höhe des Reifentors).

Die verteidigende Mannschaft wirft die Scheibe so weit wie möglich in das gegnerische Feld hinein. Die angreifende Mannschaft beginnt ihren Spielzug dort, wo die Scheibe den Boden berührt oder über die Auslinie segelt.

Laufen mit der Frisbeescheibe ist nicht erlaubt.

Zupassen ist die einzige Möglichkeit, die Scheibe nach vorne zu befördern.

Ein laufender Spieler/Fänger darf natürlich abstoppen (max. drei Schritte).

Hechten beim Fangen ist erlaubt. Der Werfer darf einen Sternschritt (das Bewegen eines Fußes, wenn der andere Fuß auf dem Boden bleibt) machen.

Der Scheibenbesitz wechselt, wenn sie von der gegnerischen Mannschaft gefangen wird, den Boden berührt oder ins "Aus" segelt. D.h. wenn sie auf den Boden fällt oder ins „Aus“ segelt, wechselt der Besitz so, dass die Mannschaft, die die Frisbee zuletzt berührt hatte, diese an die andere Mannschaft abgeben muss (letzte Berührung zählt).

Mindestens 1 m Abstand zu dem Werfer einhalten!

Gepunktet wird, wenn die Scheibe durch den Reifen der gegnerischen Mannschaft geht (1 Punkt). Man darf zum Punkten mit der Scheibe nicht in die Endzone laufen (auch nicht beim Abstoppen).

Gelangt ein Fänger beim Abstoppen außerhalb der Auslinien, darf er das Spiel auf der Auslinie fortsetzen, insofern er die Scheibe schon vor der Linie gefangen hat. Beim Sternschritt darf der Werfer "das Spielbein" auch außerhalb der Spielfeldbegrenzungen setzen.

Fängt ein verteidigender Spieler die Scheibe in seiner Endzone ab, beginnt er den Spielzug seiner Mannschaft an der Punktlinie.

Körperberührungen und Behinderungen (Rempeln, Schubsen etc.) sind verboten!

Jeder Spieler ist gleichzeitig Schiedsrichter und zeigt ein Foul, in das er verwickelt ist, durch Heben des Arms an. Dann wird das Spiel gestoppt. Einigt man sich auf Foul, wird die Scheibe an die Verteidiger übergeben, einigt man sich auf "kein Foul" behalten die Angreifer die Scheibe. Danach wird das Spiel fortgesetzt.

Spielregeln Völkerball

Ball: Es wird mit 2 Softbällen gespielt.

Spieler: 10 Spieler je Team (zwei Teams spielen gemeinsam gegen zwei andere), davon 1 König/in (mit 3 Leben)

Sieger: Diejenige Mannschaft, die nach 10 Minuten noch die meisten Spieler auf dem Feld hat, bzw. alle gegnerischen Spieler (inkl. König/in 3x) vor Ablauf der Zeit abgeworfen hat.

Schiedsrichter: An der Mittellinie stehen zu beiden Seiten die Schiedsrichter. Was sie entscheiden gilt gegenüber der Turnierleitung. Die Schiedsrichter leiten das Spiel. Er pfeift

das Spiel ab wenn ein Treffer erfolgt und pfeift es anschließend wieder an. Die Schiedsrichter achten darauf, dass der/die Spieler/innen innerhalb des Spielfeldes bleiben. Ein Übertreten wird mit einer Ermahnung bestraft. Hat ein/e Spieler/in 3 Ermahnungen erhalten, gilt der/die Spieler/in als abgetroffen und wechselt zur Grundlinie.

Spielbeginn: Vor Spielbeginn erfolgt die Auslosung. Die Mannschaft, die die Auslosung gewinnt, erhält den Ball und darf das Spielfeld wählen. Das Spiel beginnt mit dem Anwurf des/der Grundlinienspielers/in über das gegnerische Mannschaftsfeld zur eigenen Mannschaft. Das Anwerfen darf vom Gegner nicht gestört werden.

Grundregeln: Jede Mannschaft versucht mit dem Ball die gegnerischen Spieler zu treffen und somit abzuwerfen. Der getroffene Spieler verlässt das innere Spielfeld und geht als Außenspieler hinter oder neben das gegnerische Feld. Durch schnelles Zuwerfen zwischen Feld- und Außenspieler versuchen sich die Spieler in günstige Abwurfpositionen zu bringen. Wenn ein Außenspieler einen Spieler des gegnerischen Teams trifft, darf der Außenspieler wieder zurück in sein Feld. Wenn der König einen Treffer landet, darf er einen der Außenspieler auswählen, der wieder ins Feld darf. Der getroffene Feldspieler erhält den Ball, mit dem er getroffen wurde. Der Gegner versucht dagegen durch Fangen des Balls selbst wieder in die Rolle des Abwerfenden zu kommen. Man darf sich den Ball auch, ohne „Übertreten“ aus dem gegnerischen Feld „schnappen“. Der König/in kommt ins Feld, wenn kein Spieler mehr im Feld ist. Er hat 3 Leben. Der König verlässt das Feld wieder und wird wieder zum Außenspieler, wenn einer der Außenspieler wieder ins Feld kommen darf. Jedes Mal wenn der König ins Feld muss, erhält er beide Bälle.

Keine Treffer:

- Wenn der Ball vor dem Spieler die Erde berührt.
- Wenn ein Spieler am Kopf getroffen wird.
- Wenn, nachdem der erste Spieler getroffen wurde, sofort ein anderer Spieler den Ball fängt, ohne dass der Ball die Erde berührt. Zwischen den Ballberührungen der Spieler darf der Ball nicht die Erde berühren. Lässt der zweite Spieler den Ball fallen oder wird dieser nur vom Ball berührt, sind beide Spieler abgeworfen und müssen das Feld verlassen.

Übertreten:

Wenn ein Spieler mit dem Ball in den Händen die Spielfeldgrenzen übertritt, so bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball.