



Solothurner  
Turnverband

# Reglement

## JUGENDSPIELTAGE

### Gültig für die Jugendspieltage ab 2025

#### Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeine Bestimmungen.....	2
2 Spiele Unterstufe (bis 9 Jahre).....	4
3 Spiele Mittelstufe (10 Jahre bis 12 Jahre).....	6
4 Spiele Oberstufe (13 Jahre bis 16 Jahre).....	8
5 Spielfelder.....	10

Solothurner Turnverband SOTV – Abteilung Jugend

[www.sotv.ch](http://www.sotv.ch)

Regionaltornverbände: Dorneck-Thierstein, Olten-Gösigen, Solothurn und Umgebung, Thal-Gäu

# 1 Allgemeine Bestimmungen

## 1.1 Gültigkeit

Dieses Reglement ist gültig für die Jugendspieltage der Regionalturnverbände sowie für den Kantonalfinal der Abteilung Jugend des SOTV.

Alle in diesem Reglement nicht festgelegten Punkte werden durch die Wettkampfleitung entschieden.

## 1.2 Zuständigkeit

Für die Jugendspieltage in den Regionen ist der jeweilige Regionalturnverband zuständig, für den Kantonalfinal der Jugendspiele der SOTV.

## 1.3 Spiele

Unterstufe:	Ringball	Völkerball
Mittelstufe:	Kastenball	Ball über die Schnur (mit zwei Bällen)
Oberstufe:	Korbball	Volleyball

## 1.4 Kategorien

Jede Stufe wird in die Kategorien "Mädchen", "Knaben" und "Mixed" eingeteilt. In der Kategorie "Mixed" dürfen sich maximal 3 Knaben auf dem Spielfeld befinden. Die Stufen werden nach Jahrgang wie folgt eingeteilt:

Unterstufe:	bis 9 Jahre (2025: Jg. 2016 und jünger)
Mittelstufe:	10 bis 12 Jahre (2025: Jg. 2015–2013)
Oberstufe:	13 bis 16 Jahre (2025: Jg. 2012–2009)

Spieler:innen dürfen in einer höheren Kategorie aushelfen, jedoch nicht in einer unteren Kategorie.

## 1.5 Spielzeit

Es werden zweimal fünf Minuten Spielzeit empfohlen. In der Hälfte werden die Seiten gewechselt. Spielbeginn und Seitenwechsel werden mit einem Anpfiff gestartet.

## 1.6 Teams/Tenue

Ein Team besteht aus mindestens 6 maximal 8 Kindern.

Jede:r Spieler:in ist nur in einem Team spielberechtigt.

Jedes Team trägt ein einheitliches Tenue. Teams müssen während des Spiels gut unterscheidbar sein. Ist dies nicht der Fall, werden Überzieher (Ringball, Korbball, Kastenball) oder Bändeli eingesetzt.

Nockenschuhe und «Tausendfüssler» sind erlaubt, Stollenschuhe sind nicht erlaubt.

Vor Spielbeginn wird die Ausrüstung kontrolliert (einheitliches Dress, Schuhwerk, kein Schmuck).

## 1.7 Sanktionen

Das Nichteinhalten der Altersbeschränkung hat die Disqualifikation des Teams zur Folge.

Wird ein Kind in mehr als einem Team eingesetzt, wird das Spiel forfait zugunsten des gegnerischen Teams gewertet.

Falls ein:e Schiedsrichter:in eines gemeldeten Teams nicht erscheint oder ungenügende Regelkenntnisse (Einschätzung der Wettkampfleitung) besitzt, kann das Team disqualifiziert werden.

Kategorie Mixed: Befinden sich zu viele Knaben auf dem Spielfeld, wird das Spiel forfait zugunsten des gegnerischen Teams gewertet.

## 1.8 Auszeichnungen / Qualifikation für das Kantonalfinal

Die ersten drei Teams jeder Kategorie werden ausgezeichnet (8 Auszeichnungen pro Team).

Die ersten drei Teams jeder Kategorie qualifizieren sich für den Kantonalfinal. Kann ein Team nicht am Kantonalfinal teilnehmen oder wird der Anmeldetermin nicht eingehalten, wird das nächstklassierte Team eingeladen.

## 1.9 Schiedsrichter:innen

Für die Spiele Ringball, Völkerball, Ball über die Schnur und Volleyball werden zwei Schiedsrichter:innen empfohlen. Für die Spiele Kastenball und Korbball reicht ein:e Schiedsrichter:in.

Schiedsrichter:innen beschaffen ihr Material selbst (Pfeife, Schreibzeug, Drückerli).

Schiedsrichter:innen müssen das Reglement und allfällige weitere Bestimmungen gut kennen.

Schiedsrichter:innen werden möglichst nicht bei Spielen der eigenen Riege eingesetzt.

## 1.10 Resultate

Nach jedem Spiel wird auf dem Matchblatt das Siegerteam notiert. Anschliessend wird dieses von beiden Parteien und dem:r Schiedsrichter:in unterschrieben. Nachträgliche Reklamationen werden nicht akzeptiert.

Falls ein Team nicht erscheint, gilt die Forfait-Regel mit folgenden Resultaten:

Korbball, Kastenball: 5:0

Ball über die Schnur, Volleyball, Ringball: 10:0

Völkerball: 20:0

## 1.11 Rangierungsmodus bei Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit entscheiden die folgenden Regeln über die Rangierung:

- a. für die Einteilung der Kreuzspiele und der Zwischenrangliste (Halbtag):
  1. Direkte Begegnungen
  2. Punkt-/Tordifferenz aus allen direkten Begegnungen
  3. Anzahl erzielter Punkte/Tore in allen direkten Begegnungen
  4. Anzahl erzielter Punkte/Tore aller Spiele (pro Halbtag)
  5. Losentscheid
- b. für die Schlussrangliste:
  1. Tiefere Gesamtrangierung in einem der beiden Spiele (Beispiel: Team A wurde vormittags 1. und nachmittags 3., Team B wurde zweimal 2. Es gewinnt Team A, weil Rang 1 tiefer ist.)
  2. Anzahl Einzelpunkte für Siege und Unentschieden aus allen Vorrundenspielen
  3. Differenz aus allen gespielten Vorrundenspielen (gilt nur, wenn allfällige Gruppen gleich gross sind und wenn keine Forfait-Resultate vorliegen)
  4. Rangierung im Nachmittagsspiel
  5. Rangierung im Vormittagsspiel
  6. Losentscheid

## 2 Spiele Unterstufe (bis 9 Jahre)

### 2.1 Ringball

Ziel: möglichst viele Punkte erzielen

Team: 6 Kinder

Material: 1 Mini-Handball (Grösse 1), 1 Ersatzball, 5 Gymnastikreifen Ø 70-80 cm, 2 Pfeifen, Schreibzeug

Die Auswechsellinien (2 m breit) werden markiert und im Abstand von 2 m zur Grundlinie an der Seitenlinie angebracht. Positionierung der Gymnastikreifen (Messpunkt im Zentrum des Reifens): 1 Reifen in der Spielfeldmitte (6 m / 4.5 m), 4 Reifen im Abstand von 2 m von den Seitenlinien entfernt.

#### **Spielregeln:**

Das angreifende Team versucht, den Ball in einen Ring zu tragen oder zu spielen. Ein Punkt ist erzielt, wenn der Ball von einem angreifenden Kind in einen Ring getragen werden kann. Das Kind bleibt mit beiden Beinen im Ring stehen und hält den Ball fest. Ein Punkt kann auch dann erzielt werden, wenn der Ball vom Boden aufgehoben wird. Der erzielte Punkt muss durch den:die Schiedsrichter:in deutlich mit Doppelpfeiff angezeigt werden. Nach einem Punktgewinn muss der Ball sofort im Ring auf den Boden gelegt werden. Der:die Schiedsrichter:in gibt das Spiel mit Anpfiff frei.

Spielbeginn: Das erstgenannte Team hat aus dem Mittelring Anspiel. Das Anspiel erfolgt mit einem Pass. In diesem Ring kann nach dem Anspiel erst ein Punkt erzielt werden, nachdem bei einem anderen Ring ein Punktversuch stattgefunden hat.

Freiwurf: Der Freiwurf muss aus dem Stand am Ort des Verstosses erfolgen. Der Abstand zu allen Gegenspieler:innen beträgt mind. 1 m.

Einwurf: Überquert der Ball die Grund- oder Seitenlinie in vollem Umfang, so gibt es Einwurf für das nicht verantwortliche Team. Der Abstand aller Gegenspieler:innen beträgt mind. 1 m. Die Wurfart ist frei, der Einwurf muss aus dem Stand und mit beiden Füessen ausserhalb des Spielfeldes erfolgen.

Nach Punktgewinn: Abspiel aus dem Ring, in welchem der Punkt erzielt wurde. Der Abstand aller Gegenspieler:innen beträgt mind. 1 m. Im gleichen Ring kann nach dem Anspiel erst ein Punkt erzielt werden, nachdem bei einem anderen Ring ein Punktversuch stattgefunden hat.

Auswechsellinien: Ausserhalb des Spielfeldes von der Mitte der Auswechsellinie aus. Ein Auswechseln ist jederzeit möglich.

Schiedsrichterball: Kann nicht genau ermittelt werden, wer den Freiwurf zugesprochen erhält, wird der Ball mittels „Schiedsrichterball“ wieder ins Spiel gebracht.

Der Ball darf getragen oder mit den Händen zugespielt werden. Den Ball von einem:r Spieler:in zum:r anderen direkt übergeben, ist verboten.

Durch eine leichte Berührung mit der Hand wird das balltragende Kind gezwungen, den Ball innerhalb von 3 Schritten abzuspielen. Sobald ein:e Spieler:in zum Stand kommt, muss innerhalb von 5 Sekunden der Ball gespielt werden. Mit der Aufforderung „weeterspielen“ fordert der:die Schiedsrichter:in den:die Spieler:in zum Abspielen auf.

Abgesehen der „leichten Berührung“ ist jegliches Körperspiel verboten. Die Gegner:innen dürfen weder gehalten, gestossen oder umklammert werden. Bei Missachtung gibt es für das gegnerische Team Freiwurf an Ort und Stelle.

Ein:e Spieler:in, der:die „leicht berührt“ wurde, kann keinen Punkt erzielen.

Es ist nicht erlaubt, im Ring zu warten, um einen Punkt zu erzielen. Der Ball muss in den Ring getragen werden.

Bei einem fehlerhaften Versuch läuft das Spiel ohne Unterbruch weiter.

Es ist verboten, den Ball zu entreissen oder wegzuschlagen. Bei Missachtung gibt es am Ort Freiwurf für das angreifende Team.

Die Ringe dürfen zur Verteidigung nicht betreten werden (weder der Rand noch der Innenbereich).

## 2.2 Völkerball

Ziel: möglichst viele Treffer erzielen

Team: 6 Kinder (kein Wechsel während des Spiels)

Material: 1 Spielball (Spordas Super-Safe, Alder + Eisenhut Art.-Nr. 710.2979 22 cm), 1 Pfeife, Schreibzeug

### **Spielregeln:**

Zu Beginn des Spieles befindet sich ein:e Spieler:in im Himmel, fünf Spieler:innen im gegenüberliegenden Feld. Das erstgenannte Team erhält das Anspielrecht und startet auf der Erde (im Feld). Beim Anspiel muss zuerst innerhalb des Feldes (Erde) ein Pass gespielt werden, bevor getroffen werden kann.

Wer den Ball hat (auch "bode-uf" genommen), versucht den:die Gegner:in direkt zu treffen. Treffer, welche zuerst den Boden, dann den:die Spieler:in treffen werden nicht gezählt. Es darf mit dem Ball gelaufen werden.

Getroffene Spieler:innen müssen in den Himmel. Ein:e getroffene:r Spieler:in darf nicht mehr ins Spielgeschehen Einfluss nehmen (z.B. Ball wegstossen). Wird der Ball gefangen ist es kein Treffer. Sobald mehr als zwei Spieler:innen im Himmel sind, müssen immer die ersten zwei Spieler:innen "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-Team. Es ist verboten, über die Linie ins andere Feld zu greifen, um den Ball beim Gegner-Team zu holen. Geht der Ball ins Aus, gehört er demjenigen Feldbereich, von welchem er das Spielfeld verlassen hat. Das Spiel läuft ohne Stopp und ohne zusätzlichen Pass an eine:n Mitspieler:in weiter.

Wird ein:e Spieler:in getroffen und ein:e Mitspieler:in fängt den Ball oder wird vom selben Ball getroffen, zählt das als „ein“ Treffer und nur ein Kind muss in den Himmel.

Nach dem Seitenwechsel befindet sich, wie bei Spielbeginn, nur jeweils ein Kind im Himmel. Dieses Kind muss vor dem Seitenwechsel nicht bereits im Himmel gewesen sein.

Punkte: Jeder Treffer gibt einen Punkt und wird mit einem kurzen Pfiff angezeigt.

Resultat: Die Schiedsrichter:innen wechseln nach dem Seitenwechsel nur die Drückerli, bleiben aber auf der gleichen Seite stehen. Schiedsrichter:in A notiert auf dem Resultatblatt die Punktzahl auf seinem Drückerli bei dem Team, welches auf der Spielfeldhälfte vor Schiedsrichter:in B gespielt hat. Die Schlusspunkte werden also auf dem Schreibblock übers Kreuz notiert. Es gewinnt, wer mehr Punkte erzielt.

### 3 Spiele Mittelstufe (10 Jahre bis 12 Jahre)

#### 3.1 Kastenball

Ziel: möglichst viele Treffer erzielen

Team: 1 Kübelhalter:in, 5 Feldspieler:innen (fliegender Wechsel während des Spiels)

Material: 2 Kästen à 5 Teile, 2 Kübel ohne Boden, 1 Korbball, 1 Pfeife, Schreibzeug

#### **Spielregeln:**

Beide Teams spielen gegeneinander auf ihre Ziele. Als Ziel dient ein Kübel, der von einem Kind auf einem Kasten gehalten wird. Diese:r Spieler:in darf dem Ball entgegen gehen.

Der Ball muss den Kübel direkt (ohne Kontakt mit dem:r Kübelhalter:in) von oben nach unten (nicht von vorne nach hinten) passieren. Auch ein Treffen hinter der Grundlinie zählt, sofern der:die Kübelhalter:in auf dem Kasten stehenbleibt.

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.

Eckball / Abwurf: Wird der Ball vom verteidigenden Team über die Grundlinie ins Aus befördert, gibt es Eckball.

Gelangt der Ball des angreifenden Teams an der Grundlinie ins Aus, gibt es für das gegnerische Team Abwurf.

Direktschuss ist beim Eckball, Einwurf, Freiwurf und Abwurf nicht erlaubt! Abstand der Spieler:innen mind. 1,5 m.

Sanktionen: Werden die Regeln betreffend Verteidigung in der Sperrzone nicht eingehalten, gibt es einen Penalty. Dieser wird 3 m vor dem Kasten ausgeführt, der:die Werfer:in darf nicht behindert werden. Wird der Kübel nicht getroffen, gibt es Abwurf für das andere Team - Nachschuss nicht erlaubt.

Anspiel: In der ersten Halbzeit durch das erstgenannte Team und in der zweiten Halbzeit durch das andere Team.

Das Anspiel erfolgt an der Mittellinie.

Nach erfolgtem Punktgewinn hat das andere Team Abwurf direkt vor dem Kasten des Gegners.

Einwurf: Wurfart frei

Der:Die Gegner:in darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder umgerannt werden. Das Sperren ohne Ball mit den Armen und Beinen ist nicht gestattet.

Es ist nicht gestattet, einem:r Spieler:in den Ball zu entreissen oder aus den Händen zu schlagen.

Mit dem Ball sind nur drei Schritte (= drei Füsse) erlaubt.

Es darf nicht geprellt werden!

Der Ball wird mit den Händen gespielt. Körperkontakte mit dem Ball sind gestattet.

Es ist verboten, den Ball mit der Faust zu schlagen oder mit den Beinen (inkl. Füsse) zu treten.

Bei einem Verstoss gegen eine dieser ob genannten Regeln, gehört der Ball dem Gegner-Team und es gibt Freiwurf.

Wie lange ein Ball gehalten werden darf, liegt im Ermessen des:r Schiedsrichters:in (max. drei Sekunden).

Punkte: Jeder Kübeltreffer gibt einen Punkt.

### 3.2 Ball über die Schnur (mit zwei Bällen)

Ziel: möglichst viele Punkte erzielen

Team: 6 Kinder

Material: Volleyballnetz oder Schnur mit Bändeli, 2 Volleybälle, 1 Pfeife, 2 Drückerli, Schreibzeug

#### **Spielregeln:**

Zwei Teams spielen über das gespannte Netz mit zwei Bällen gegeneinander. Die Spieler:innen versuchen, den Ball so über das Netz zu werfen, dass er im Feld des Gegners zu Boden fällt (= Strafpunkt Gegner). Die Gegenspieler:innen versuchen dies zu verhindern, indem sie den Ball fangen und zurück werfen - Fangstelle = Abwurfstelle (maximal ein Schritt = ein Fuss), 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 dritten Spielerkontakt über das Netz geworfen werden, d.h. die Spieler:innen können sich den Ball ein bis zweimal im Feld zu werfen. Der Ball darf nicht zweimal gleich hintereinander vom: von der selben Spieler:in gefangen werden ("Eigenwurf"). Es ist gestattet, den Ball ausserhalb des Spielfeldes zu fangen und weiterzuspielen. Ein:e Spieler:in darf auch zwei Bälle miteinander fangen oder in den Händen halten.

Anspiel: Pro Team ein Ball.

Das erste Anspiel (auch nach dem Seitenwechsel) erfolgt hinter der Grundlinie oder hinter der Hilfslinie (zwei Meter vor der Grundlinie) und muss direkt ins gegnerische Feld gespielt werden. 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.

Spielerwechsel: Spielerwechsel sind nur bei Seitenwechsel erlaubt. Kein fliegender Wechsel während des Spiels.

Netz/Mittellinie: Berühren des Netzes mit irgendeinem Körperteil, sowie übertreten der Mittellinie ist Fehler.

Ebenfalls dürfen die Hände beim Spielen 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: Jeder Fehler ergibt einen Punkt für das Gegner-Team.

Resultat: Die Schiedsrichter:innen wechseln nach dem Seitenwechsel nur die Drückerli, bleiben aber auf der gleichen Seite stehen!

Jede:r Schiedsrichter:in zählt die Fehler des Teams in der eigenen Spielhälfte. Ein Fehler des gegenüberliegenden Teams muss dem:r anderen Schiedsrichter:in mit dem Wort „Fehler“ Mitgeteilt werden. Hört ein:e Schiedsrichter:in das Wort „Fehler“ so muss er:sie automatisch einen Punkt auf dem Drückerli dazu zählen. Es gewinnt, wer mehr Punkte erzielt.

## 4 Spiele Oberstufe (13 Jahre bis 16 Jahre)

### 4.1 Korbball (STV-Regeln ohne Doppelfang)

Ziel: möglichst viele Treffer erzielen

Team: 6 Jugendliche (fliegender Wechsel während des Spiels)

Material: 2 Körbe, Korbball, 1 Pfeife, Schreibzeug

#### **Spielregeln:**

Jedes Team versucht durch rasches Zuspielen des Balles bei den Gegnern einen Korb zu erzielen.

Anspiel: In der 1. Halbzeit durch das erstgenannte Team und in der 2. Halbzeit durch das andere Team. 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 das Gegner-Team 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:innen mind. 1,5 m.

Der/Die Gegner:in darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder umgerannt werden. Das Sperren ohne Ball mit den Armen und Beinen ist nicht gestattet.

Es ist nicht gestattet, einem:r Spieler:in den Ball zu entreissen oder aus den Händen zu schlagen.

Der Doppelfang ist aufgehoben, aber der Ball darf max. 2 x in beide Hände genommen werden.

Der Ball darf nur mit der Hand oder dem Unterarm gespielt werden. Jedes Spiel mit der Faust ist verboten.

Ohne Prellen sind nur drei Schritte (= drei Füße) erlaubt.

Kontakt zwischen Ball und Körper wird als («Körper») gepfiffen: Berührungen, welche nicht Unterarm oder Hand betreffen.

Beim Sprung in die Höhe darf das Knie nicht angezogen werden.

Punkte: Jeder Korbtreyer gibt einen Punkt.



## 4.2 Volleyball

Ziel: möglichst viele Punkte erzielen

Team: 6 Jugendliche; bei einer Rotation dürfen Auswechselspieler:innen eingesetzt werden. Der:die eingewechselte Spieler:in kommt auf der rechten Seite zum Anspiel. (Wechsel im Uhrzeigersinn)

Material: Volleyballnetz, Volleyball, 1 Pfeife, Schreibzeug

### **Spielregeln:**

Zwei Teams spielen über das gespannte Netz mit einem Ball gegeneinander. Die Spieler:innen versuchen, den Ball so über das Netz zu bringen, dass er im Feld des Gegner-Teams 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 das erstgenannte Team und in der 2. Halbzeit durch das andere Team.

Das Anspiel erfolgt hinter der Grundlinie oder hinter der Hilfslinie (2 Meter vor der Grundlinie)

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 drei Berührungen eines Teams, wobei der Ball nicht zweimal hintereinander vom selben Kind/Jugendlichen berührt werden darf, muss der Ball über das Netz gespielt werden. Blocken ist erlaubt und zählt nicht als Berührung.

Berühren des Netzes mit irgendeinem Körperteil, sowie Übertreten der Mittellinie ist Fehler. Der Ball darf das Netz berühren.

Der Aufschlag muss mit der Hand erfolgen. Der Aufschlag darf das Netz berühren. Aufschlag hat dasjenige Team, welches den Punkt gemacht hat.

Bevor ein Team zum Aufschlag gelangt, müssen alle Spieler:innen dieses Teams im Uhrzeigersinn ihre Plätze um eine Position wechseln (rotieren).

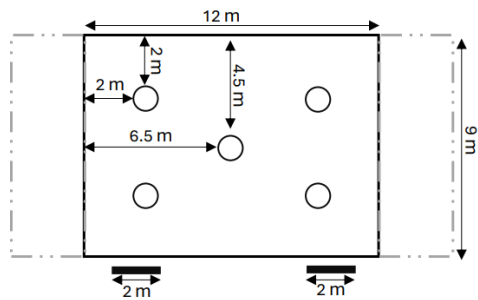
Punkte: Jeder Fehler gibt für das Gegner-Team einen Punkt.

## 5 Spielfelder

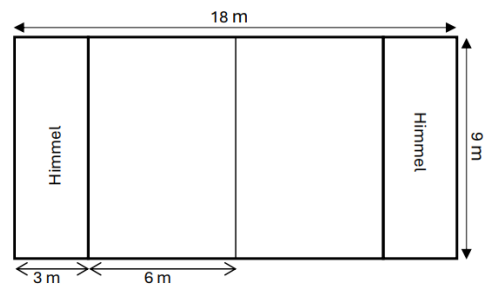
Die Angaben zu den Spielfeldgrößen sind Empfehlungen.

### 5.1 Unterstufe:

Ringball:

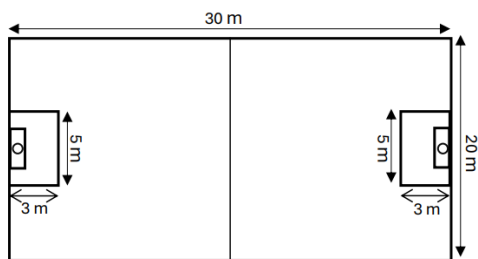


Völkerball: (Himmel mindestens 3 m)

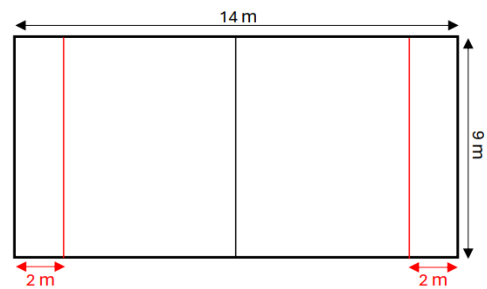


### 5.2 Mittelstufe

Kastenball:

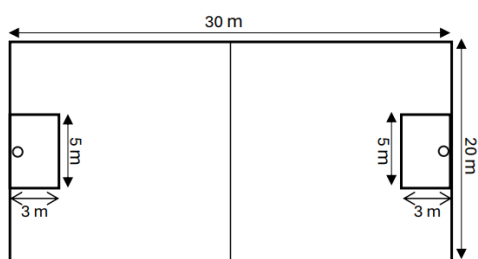


Ball über die Schnur: (Netzhöhe 2.20 m)



### 5.3 Oberstufe

Korbball: (Korbhöhe 3 m)



Volleyball: (Netzhöhe 2.20 m)

