

JUGENDSPIELTAGE

ALLGEMEINES REGLEMENT Version 2020

**Gültig für die Jugendspieltage ab
2019**

Änderungen zu Version 2016 sind gelb 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:	einfaches 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" dürfen sich jeweils maximal 3 Knaben auf dem Spielfeld befinden. Die Stufen werden wie folgt (nach Jahrgang) eingeteilt:

Unterstufe	bis und mit 9 Jahre
Mittelstufe	10 Jahre bis und mit 12 Jahre
Oberstufe	13 Jahre bis und mit 16 Jahre

1.4.2 Jedes Kind darf in einer höheren Kategorie aushelfen, jedoch nicht in einer untere 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 erlaubt! Stollenschuhe sind in keinem Spiel erlaubt!

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

1.6.3 Falls ein Kampfrichter des gemeldeten Teams nicht erscheint oder nicht sauber ausgerüstet erscheint oder gemäss Wettkampfleitung nicht genügend Kenntnisse des Reglements besitzt, darf die Spielleitung die Mannschaft disqualifizieren.

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 Kampfrichter

- 1.8.1 Kampfrichter müssen ihr Material für die Spiele (Pfeife, Schreibzeug, Drückerli) selbst mitbringen oder organisieren.
- 1.8.2 Die Kampfrichter müssen mit dem Reglement bestens vertraut sein!

1.9 Resultate

- 1.9.1 Nach jedem Spiel muss das Matchblatt von einem Leiter oder Teammitglied beim Kampfrichter unterschrieben werden. Auf diesem Matchblatt wird der Sieger vom Kampfrichter notiert und wird ebenfalls vom Kampfrichter unterschrieben.
Nachträgliche Reklamationen werden nicht akzeptiert.

1.9.2	Forfait-Resultate:	Einfaches Alaskaball / Völkerball	20:0
		Korbball / Kastenball	5:0
		Ball über die Schnur / Volleyball	10:0

1.10 Rangierungsmodi

1.10.1 Für Kreuzspiele (Qualirunde)

1. Bessere Rangierung
2. Direkte Begegnungen
3. Bessere Punkt-/Tordifferenz direkte Begegnungen
4. Grössere Anzahl erzielte Punkte/Tore direkte Begegnung
5. Grössere Anzahl erzielte Punkte/Tore aller gespielten Runden
6. Grössere Anzahl erzielte Punkte/Tore aller Spiele
7. Falls es immer noch keinen Sieger gibt, entscheidet das Los

1.10.2 Für die Schlussrangliste

Bei Rangpunktgleichheit nach beiden Spielen entscheidet folgendes Vorgehen über die Rangierungen:

1. Falls diese Mannschaften nicht aufeinander getroffen sind entscheidet die bessere Gesamtplatzierung in einem Spiel (Bsp. eine Mannschaft wurde 1 + 3 die andere 2 + 2 so würde die Mannschaft mit den Rängen 1 + 3 gewinnen.)
2. Falls es über den ganzen Tag eine oder mehrere direkte Begegnungen dieser Mannschaften gegeben hat, werden diese ausgewertet und gezählt. (Punkte und Differenz)
3. Falls es immer noch keinen Sieger hat werden die Anzahl Einzelpunkte für Siege und Unentschieden aus allen Vorrundenspielen gewertet
4. Falls es immer noch keinen Sieger hat entscheidet die Differenz aus allen gespielten Vorrundenspielen (Wird zu Hilfe gezogen wenn beide Gruppen gleich gross sind und keine Forfaitresultate vorliegen)
5. Falls es immer noch keinen Sieger wird in allen Stufen das Nachmittagsspiel gewertet. (Besser klassierte Nachmittagsmannschaft gewinnt).
6. Falls es immer noch keinen Sieger hat entscheidet das Los

2. Spielregeln

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

2.1.1 einfaches Alaskaball

Ziel:	Möglichst viele Läufe
Team:	6 Kinder (kein Wechsel während des Spiels)
Spielfeldgrösse:	9 m x 18 m
empfohlene Spielzeit:	2 x 5 Minuten
Material:	1 Spielball + 1 Ersatzball (Spordas Super-Safe Art.-Nr. 710.2979 22 cm von Alder + Eisenhut www.alder.ch) 2 Malstäbe, farbige Bändeli (je 2 x gelb, blau, rot, grün)
Kampfrichter	es werden 3 Kampfrichter empfohlen
Material:	2 Pfeifen + 1 Drückerli für die Läufe, Schreibzeug

Die erstgenannte Mannschaft befindet sich im Spielfeld (nach der 3 Meter Linie bis Ende des Spielfeldes). Von der Aussen-Mannschaft steht der erste Spieler (Werfer) mit dem Ball an der Aussenlinie (Einwurfline). Die restlichen Kinder der Werfermannschaft stellen sich an die Startlinie der Laufstrecke auf (3 Meter lang und hinter der Einwurflinie). Auf ein Signal (Pfeiff) wirft der Werfer den Ball ins Spielfeld (nach der 3 Meter Linie bis Ende des Feldes) gleichzeitig mit dem Pfeiff darf die Werfermannschaft mit ihren Läufen starten. **Der Werfer selber rennt nicht mit.** Das Team im Feld versucht den Ball des Gegners so schnell wie möglich unter Kontrolle zu bringen und bildet am Ort der Ballabnahme eine Kolonne mit dem kompletten Team. Falls sich der Ball ausserhalb des Spielfeldes befindet, muss der Ball ins Feld gebracht werden und im Feld (mind. erster Spieler) die Kolonne gebildet werden. Der Fänger rollt/gibt den Ball zwischen den gegrätschten Beinen aller Teammitglieder durch. Springt der Ball währenddessen aus der Reihe, muss dieser beim vorhergehenden Spieler erneut durchgegeben werden. Der hinterste Spieler (welcher nicht zwingend den Ball unter seinen eigenen Beinen hindurch angenommen haben muss) des Teams streckt den Ball hoch und stoppt durch den Ruf „Alaska“ den Durchlauf. Der Ball muss sofort zurück an den Schiedsrichter gegeben werden. (Schiedsrichter pfeift zusätzlich noch ab, und zwar unmittelbar nach dem Alaskaruf) Die Läufer unterbrechen somit sofort ihren Lauf.

Auf Platz ist immer ein Ersatzball, falls der Ball nicht schnell genug dem Schiri zurückgegeben werden kann.

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.**

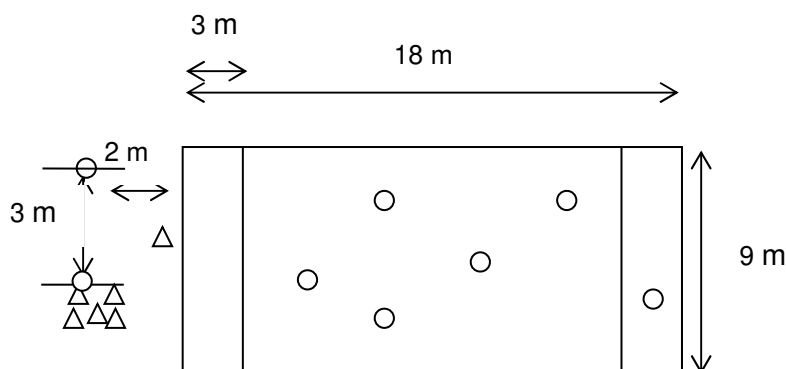
Falls der Werfer den Ball direkt (ohne Bodenberührung) ausserhalb des Spielfeldes wirft, kommt der nächste Werfer an die Reihe.

Bei Übertretung der Einwurflinie oder Fehlstart der Läufer wird der Werfer gewechselt.

Übertreten oder Fehlstart geben keine Strafpunkte.

Gibt es eine absichtliche Behinderung eines Teams, darf der Schiedsrichter dem anderen Team einen Punkt zusprechen.

Punkte: Das Aussen-Team punktet durch die Läufe. Pro abgeschlossene Runde (=Überquerung der Ziellinie) gibt es einen Punkt.
Das Innen-Team punktet nur durch Fehler des Aussenteams.



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:	2 x 5 Minuten
Material:	1 Spielball (Spordas Super-Safe Art.-Nr. 710.2979 22 cm von Alder + Eisenhut www.alder.ch)
Kampfrichter	es werden 2 Kampfrichter empfohlen
Material:	1 Pfeife, Schreibzeug

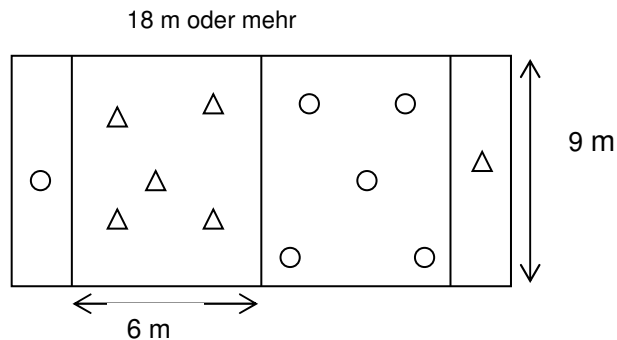
Zu Beginn des Spieles befindet sich 1 Spieler im Himmel, 5 Spieler im gegenüberliegenden Feld. Die erstgenannte Mannschaft erhält das Anspielrecht und startet auf der Erde (im Feld). **Spielbeginn und Seitenwechsel werden mit einem Anpiff gestartet.** Beim Anspiel muss zuerst innerhalb des Feldes (Erde) ein Pass gespielt werden, bevor getroffen werden kann. 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. **Ein getroffener Spieler darf nicht mehr ins Spielgeschehen Einfluss nehmen** (z.B. Ball wegstossen). 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. **Das Spiel läuft ohne Stopp und ohne zusätzlichen Pass an einen Mitspieler weiter.** Wird ein Spieler getroffen und ein Mitspieler fängt den Ball, zählt das als „ein“ Treffer.

Punkte: Jeder Treffer gibt einen Punkt **und wird mit einem kurzen Pfiff**
Angezeigt.
Die Schlusspunkte werden auf dem Schreibblock übers Kreuz
Notiert!

Wer mehr Punkte hat ist Sieger



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
Kampfrichter	es wird 1 Kampfrichter empfohlen
Material:	1 Pfeife, Schreibzeug

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 3 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.

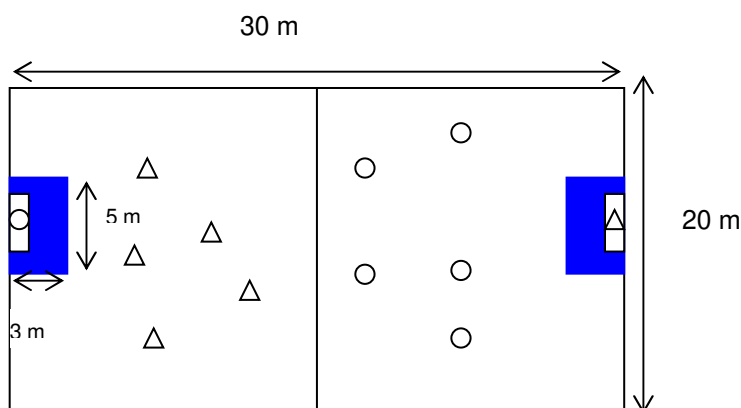
Abwurf: Nach erfolgtem Punktgewinn hat die andere Mannschaft Abwurf direkt vor dem Kasten des Gegners.

Einwurf: **Wurfart frei**

Spielregeln:

- Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder umgerannt werden. Das Sperren 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.
- Mit dem Ball sind nur 3 Schritte (= 3 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 einer dieser ob genannten Regeln, gehört der Ball dem Gegner und es gibt Freiwurf.
Wie lange ein Ball gehalten werden darf, liegt im Ermessen des Schiedsrichters (max. 3 Sekunden).

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
Netz höhe:	2.20 m
empfohlene Spielzeit:	2 x 5 Minuten (mit Seitenwechsel)
Material:	Volleyballfeld mit Netz oder Schnur mit Bändeli, 2 Volleybälle
Kampfrichter	es werden 2 Kampfrichter empfohlen
Anmerkung:	Die Kampfrichter wechseln nach dem Seitenwechsel nur die Drückerli, bleiben aber auf der gleichen Seite stehen!
Material:	1 Pfeife, 2 Drückerli, Schreibzeug

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 (+ max. 1 Schritt = 1 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 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 ("Eigenwurf"). 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 irgendeinem 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).

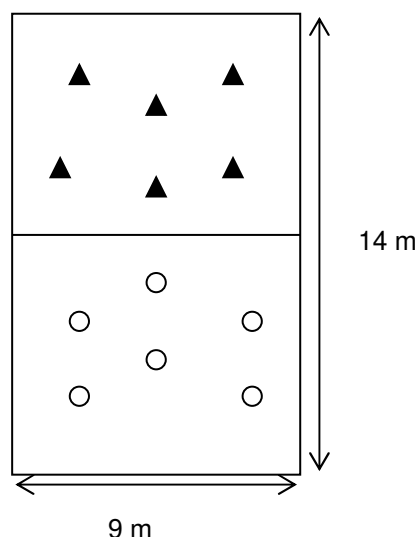
Der Ball darf während des Spiels das Netz berühren.

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
Kampfrichter	es wird 1 Kampfrichter empfohlen
Material:	1 Pfeife, Schreibzeug

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.

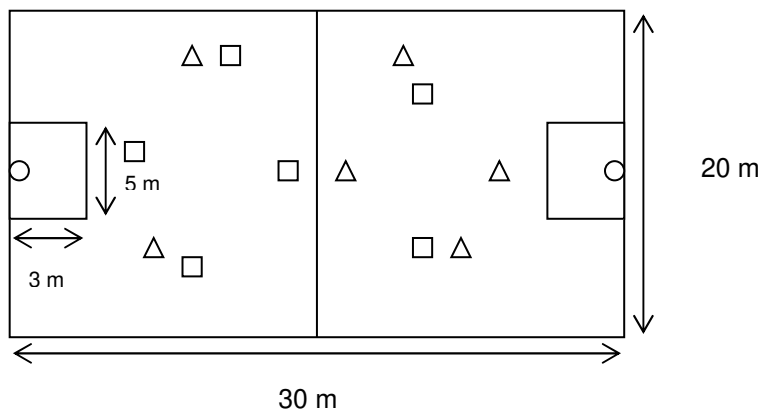
Eckwurf: Erfolgt innerhalb des Spielfeldes von der Ecke aus.

→ 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 Sperren 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, 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 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
Kampfrichter	es werden 2 Kampfrichter empfohlen
Material:	1 Pfeife, Schreibzeug

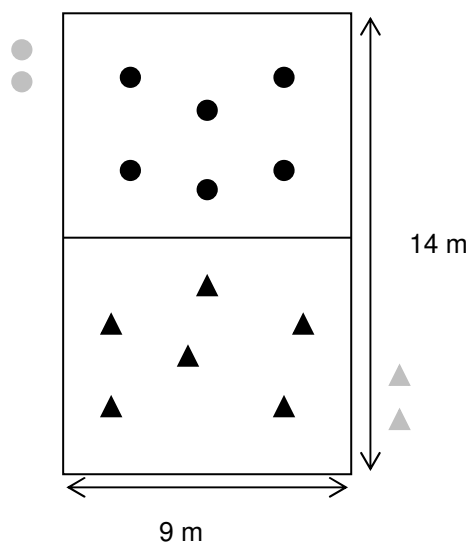
Zwei Teams spielen über das gespannte Netz mit einem Ball gegeneinander. Die Spieler versuchen, den Ball so über das Netz zu bringen, dass er im Feld des Gegners zu Boden fällt. Linie = Feld, der Ball ist erst im Aus, wenn er sich mit seinem gesamten Umfang ausserhalb der Linie befindet.

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 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 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~~
~~Oensingen November 2013 / Version 2014~~
~~Oensingen Oktober 2015 / Version 2016~~
Oensingen November 2018 / Version 2020

Solothurner Turnverband
Regionalturnverbände
Solothurn/Umgebung
Dorneck/Thierstein

Thal/Gäu
Olten/Gösgen