

Solothurner Turnverba
Abteilung Jugend
Fachgruppe Mädchen/Kr
www.sotv.ch



Solothurner
Turnverband

JUGENDSPIELTAGE

ALLGEMEINES REGLEMENT Version 2023

Gültig für die
Jugendspieltage 2023

*Änderungen zu Version 2020 sind blau gekennzeichnet.
Hinweise Kampfrichter sind grau gekennzeichnet.*

1. Allgemeine Bestimmungen

1.1 Gültigkeit

Das allgemeine Reglement ist gültig für die Jugendspieltage der Regionaltturnverbände 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 Regionaltturnverband, für den 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 unteren Kategorie.

1.5 Teams/Tenue

1.5.1 Ein Team besteht aus mindestens 6, maximal 8 Kindern.

1.5.2 Jedes Team trägt ein einheitliches Tenue. Nockenschuhe + Tausendfüssler sind erlaubt. Stollenschuhe sind in keinem Spiel erlaubt.

1.5.3 Jedes Kind ist nur in einem Team spielberechtigt.

1.5.4 Teams müssen klar während des Spiels unterscheidbar sein. Ist dies nicht der Fall müssen Überzieher oder Bändeli getragen werden. Bei den Spielen Korbball/Kastenball sind Bändeli nicht erlaubt.

1.5.5 *Bitte folgendes vor Spielbeginn kurz kontrollieren*

- > Korrekt ausgerüstete Spieler (einheitliche Dress, korrektes Schuhwerk)
- > Kein Schmuck (Ketten, Armbänder, Piercings, Ohringe)

1.6 Sanktionen

1.6.1 Das Nichteinhalten der Altersbeschränkung hat die Disqualifikation des Teams 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 Einschätzung der Wettkampfleitung nicht genügend Kenntnisse des Reglements besitzt, darf die Wettkampfleitung das Team disqualifizieren.

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

1.7 Auszeichnungen / Qualifikation für das Kantonalfinal

- 1.7.1 Die ersten drei Teams jeder Kategorie werden ausgezeichnet (8 Auszeichnungen/Team).
- 1.7.2 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 berechtigt.

1.8 Kampfrichter

- 1.8.1 Kampfrichter müssen ihr Material für die Spiele (Pfeife, Schreibzeug, Drückerli) selber mitbringen oder organisieren.
- 1.8.2 Die Kampfrichter müssen mit dem Reglement bestens vertraut sein.
- 1.8.3 Es darf nicht beim eigenen Verein gepfiffen werden (Kampfrichter-/Feldwechsel).

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.
Bei forfait müssen die Forfait-Resultate gemäss Reglement notiert werden inkl. Sieger.

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

1.10 Rangierungsmodus

1.10.1 Für Kreuzspiele (Qualifikationsrunde) bei Punktegleichheit

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

- 1.10.2 Bei Rangpunktegleichheit nach beiden Spielen entscheidet folgendes Vorgehen über die Rangierungen für die Schlussrangliste (Vormittags- und Nachmittagsspiele):
1. Direkte Begegnung
 - a. mehr Siege
 - b. grössere Anzahl erzielte Punkte/Tore
 2. Falls diese Teams nicht aufeinandergetroffen sind, entscheidet die bessere Gesamtplatzierung in einem Spiel (Bsp. ein Team wurde 1 + 3 das andere 2 + 2 so würde das Team mit den Rängen 1 + 3 gewinnen.)
 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 nur zu Hilfe gezogen, wenn beide Gruppen gleich gross sind und keine Forfait Resultate vorliegen.)
 5. Falls es immer noch keinen Sieger hat, entscheidet das Los.

2. Spielregeln

2.1 Spiele Unterstufe, bis und mit 9 Jahre

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:	10 Minuten (Seitenwechsel nach 4:55 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), 2 Pfeifen + 1 Drückerli für die Läufe, Schreibzeug
Kampfrichterempfehlung:	Es werden 3 Kampfrichter empfohlen:
<i>Kampfrichter A</i>	<i>Spielbeginn, übertreten der Linie beim Werfen, einhalten der korrekten Reihenfolge, Wurf über 3 Meter Linie</i>
<i>Kampfrichter B</i>	<i>Feldkontrolle und Schlusspfeiff, fordert den Ball vom Feldteam zurück</i>
<i>Kampfrichter C</i>	<i>Runden zählen / Kontrolle korrekte Läufe (um Malstab)</i>

Einsatz der 2 Bälle:

<i>Kampfrichter A</i>	<i>übergibt dem Team den Spielball.</i>
<i>Kampfrichter B</i>	<i>nimmt den Spielball nach Alaska-Ruf entgegen.</i>

Gleichzeitig übergibt Kampfrichter A den zweiten Spielball dem neuen Werfer.

Anschliessend muss der erste Ball von Kampfrichter B wieder zu Kampfrichter A

Spielregeln:

Das erstgenannte Team befindet sich im Spielfeld (nach der 3 Meter Linie bis Ende des Spielfeldes). Vom Aussen-Team steht der erste Spieler (Werfer) mit dem Ball an der Aussenlinie (Einwurfline). Die restlichen Kinder des Werferteams stellen sich an die Startlinie der Laufstrecke auf (3 Meter lang und hinter der Einwurfline). 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 das werfende Team mit ihren Läufen starten. Der Werfer selbst rennt nicht mit.

Wird nach dem Pfeiff nicht sofort geworfen, werden die Werfer/Jugileiter ermahnt Nach mehrfacher erfolgloser Ermahnung gibt es einen Werfer Wechsel.

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 Spielfelds befindet, muss der Ball ins Feld gebracht werden.

In diesem Fall muss mindestens der erste Spieler im Spielfeld stehen. Der Fänger rollt/gibt den Ball zwischen **seinen und den gegrätschten Beinen** aller Teammitglieder (nicht zwingend beim letzten Kind) durch.

Springt der Ball aus der Kolonne, so muss der Ball beim letzten Kind, welches den Ball korrekt unter den Beinen durchgegeben hat, erneut durchgereicht 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. Der Kampfrichter pfeift zusätzlich noch ab, und zwar unmittelbar nach dem Alaskaruf. Die Läufer unterbrechen somit sofort ihren Lauf. **Läufe, welche nicht vollendet werden, werden nicht gezählt.**

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 unten bei „Reihenfolge“) gewechselt werden.

ACHTUNG: Bündeli müssen selbst mitgebracht 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.

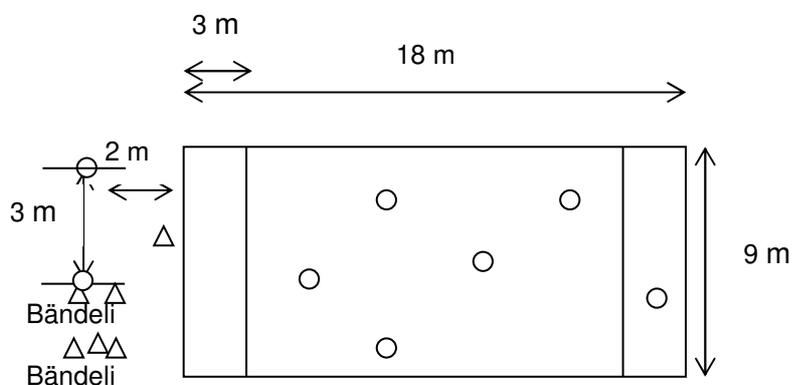
Bei Übertretung der Einwurflinie oder Fehlstart der Läufer wird der Werfer gewechselt.

Übertreten oder Fehlstart geben keine Strafpunkte.

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

Erscheint ein Team zu spät kann das Spiel forfait gewertet werden. Falls dennoch gespielt wird, beginnt das zu spät erscheinende Team mit den Läufen, der Seitenwechsel erfolgt dennoch nach 4:55 Minuten. Eine Nachspielzeit gibt es nicht.

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 Aussen-Teams.



Reihenfolge:

1. Spieler gelbes Bündeli
2. Spieler blaues Bündeli
3. Spieler rotes Bündeli
4. Spieler grünes Bündeli
5. Spieler gelbes und blaues
6. Spieler rotes und grünes

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 ohne Pause
Material:	1 Spielball (Spordas Super-Safe Art.-Nr. 710.2979 22 cm von Alder + Eisenhut www.alder.ch), 1 Pfeife, Schreibzeug
Kampfrichter	es werden 2 Kampfrichter empfohlen
<i>Kampfrichter A</i>	<i>Team 1 (Dreieck)</i>
<i>Kampfrichter B</i>	<i>Team 2 (Kreis)</i>

Spielregeln:

Zu Beginn des Spieles befindet sich 1 Spieler im Himmel, 5 Spieler im gegenüberliegenden Feld. Das erstgenannte Team erhält das Anspielrecht und startet auf der Erde (im Feld). Spielbeginn und Seitenwechsel werden mit einem Anpfiff 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 oder wird vom selben Ball getroffen, zählt das als „ein“ Treffer und nur ein Kind muss in den Himmel.

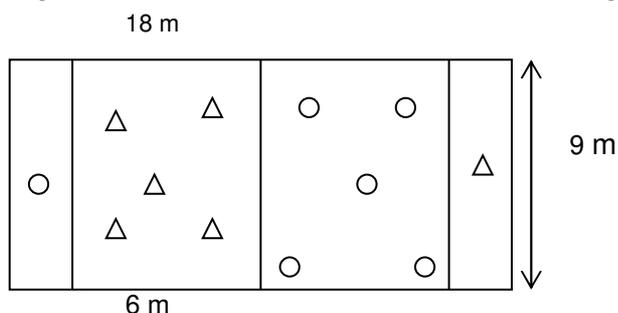
Nach dem Seitenwechsel befindet sich, wie bei Spielbeginn, nur jeweils 1 Kind im Himmel. Dieses Kind muss vor dem Seitenwechsel nicht bereits im Himmel gewesen sein. Beim Seitenwechsel der Teams bleiben die Kampfrichter bei ihrer Spielhälfte stehen und tauschen nur die Drückerli aus.

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

Schlussresultat: Es gewinnt, wer mehr Punkte (Treffer) zählt.

Resultat notieren: Kampfrichter A notiert auf dem Resultateblatt die Punktzahl auf seinem Drückerli bei dem Team, welches auf der Spielfeldhälfte vor Kampfrichter B gespielt hat. Die Schlusspunkte werden also auf dem Schreibblock übers Kreuz notiert!

Sieger: Wer mehr Punkte hat ist Sieger



2.2 Spiele Mittelstufe, 10 Jahre bis und mit 12 Jahre

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 ohne Pause
Material:	2 Kästen à 5 Teile, 2 Kübel ohne Boden, 1 Korbball, 1 Pfeife, Schreibzeug
Kampfrichterempfehlung:	Es wird 1 Kampfrichter empfohlen, welcher sich mit dem Spielgeschehen aktiv mitbewegt.

Spielregeln:

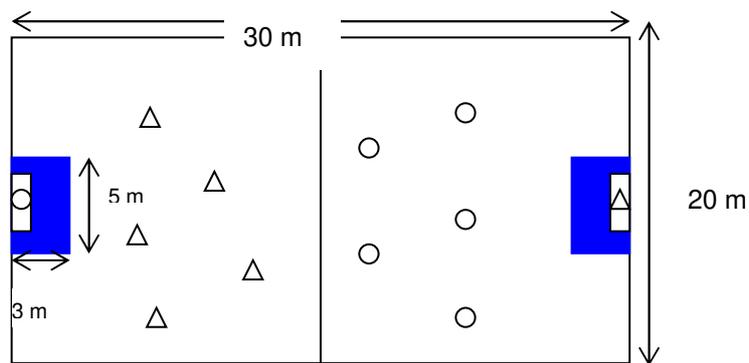
Beide Teams spielen gegeneinander auf ihre Ziele. Als Ziel dient ein Kübel, der von einem Mitspieler auf einem Kasten gehalten wird. Dieser Spieler darf dem Ball entgegen gehen.

Der Ball muss den Kübel direkt (ohne Kontakt mit dem Kübelhalter) von oben nach unten (nicht von vorne nach hinten) passieren. Auch ein Treffen hinter der Grundlinie zählt, sofern der Kübelhalter 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 Teams 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 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 das andere Team - Nachschuss nicht erlaubt.
Anspiel:	In der 1. Halbzeit durch das erstgenannte Team und in der 2. 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 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:	Ein Team besteht aus 6 Kindern
Spielfeldgrösse:	9 m x 14 m
Netzhöhe:	2.20 m
empfohlene Spielzeit:	2 x 5 Minuten (mit Seitenwechsel)
Material:	Volleyballfeld mit Netz oder Schnur mit Bändeli, 2 Volleybälle, 1 Pfeife, 2 Drückerli, Schreibzeug
Kampfrichter	es werden 2 Kampfrichter empfohlen
Anmerkung:	Die Kampfrichter wechseln nach dem Seitenwechsel nur die Drückerli, bleiben aber auf der gleichen Seite stehen!
Kampfrichterempfehlung:	Es werden 2 Kampfrichter empfohlen:
<i>Kampfrichter A</i>	<i>Spielfeldhälfte Team 1 (Dreieck)</i>
<i>Kampfrichter B</i>	<i>Spielfeldhälfte Team 1 (Kreis)</i>

Jeder Kampfrichter zählt die Fehler des Teams in der eigenen Spielhälfte. Ein Fehler des gegenüberliegenden Teams muss dem anderen Kampfrichter mit dem Wort „Fehler“ mitgeteilt werden. Hört ein Kampfrichter das Wort „Fehler“ so muss er automatisch einen Punkt auf dem Drückerli dazu zählen.

Resultat: Für das Schlussresultat zählen weniger Punkte (weniger Fehler). Das bedeutet Kampfrichter A notiert auf dem Resultateblatt die Punktzahl auf seinem Drückerli bei seinem Team, welches auf der Spielfeldhälfte vor ihm gespielt hat.

Spielregeln:

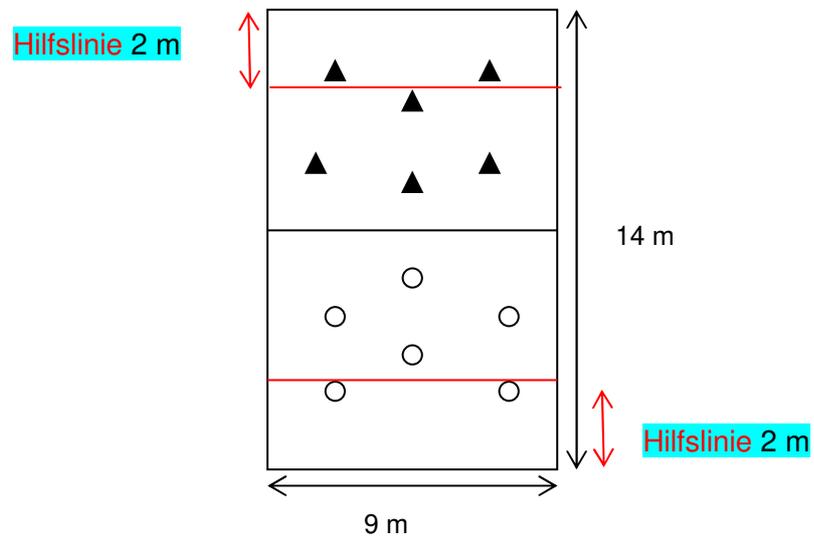
Zwei Teams spielen über das gespannte Netz mit 2 Bällen gegeneinander. Die Spieler versuchen, den Ball so über das Netz zu werfen, dass er im Feld des Gegners zu Boden fällt (= Strafpunkt Gegner). Die Gegenspieler versuchen dies zu verhindern, indem sie den Ball fangen und zurück werfen - Fangstelle = 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 weiterzuspielen. Ein Spieler 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 (2 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: Das Team mit weniger Strafpunkte gewinnt das Spiel.



2.3 Spiele Oberstufe, 13 Jahre bis und mit 16 Jahre

2.3.1 Korbball (STV-Regeln ohne Doppelfang)

Ziel:	Möglichst viele Treffer
Team:	6 Kinder/Jugendliche (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, 1 Pfeife, Schreibzeug
Kampfrichter	es wird 1 Kampfrichter empfohlen

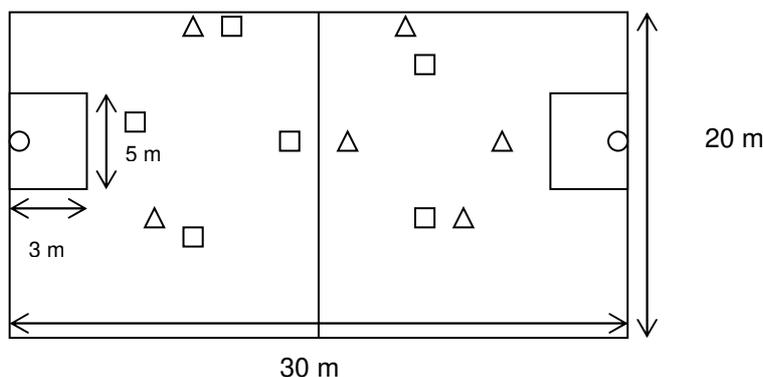
Spielregeln:

Jedes Team versucht durch rasches Zuspielen des Balles bei der Gegenpartei 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 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.

- Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen, gestossen oder umgerannt werden. Das Sperrren 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:	Ein Team besteht aus 6 Kindern/Jugendlichen 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, 1 Pfeife, Schreibzeug
Kampfrichter	es werden 2 Kampfrichter empfohlen

Spielregeln:

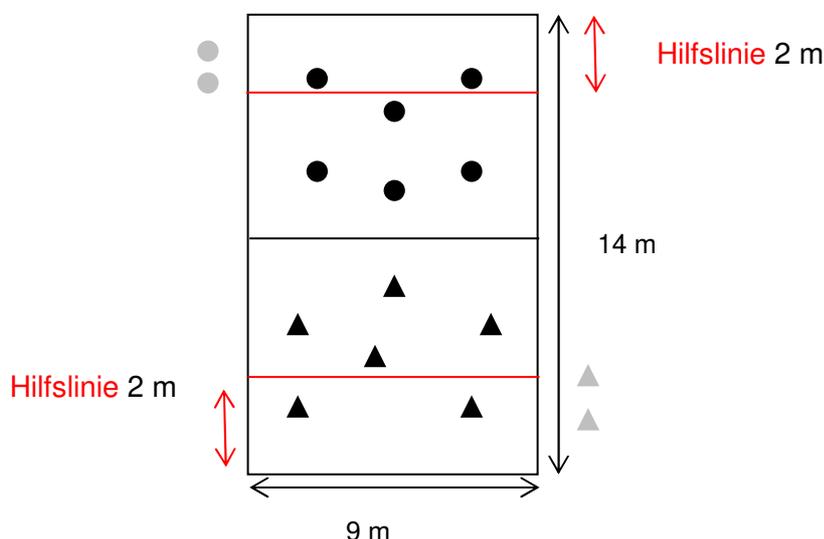
Zwei Teams spielen über das gespannte Netz mit einem Ball gegeneinander. Die Spieler versuchen, den Ball so über das Netz zu bringen, dass er im Feld des Gegners zu Boden fällt. Linie = Feld, der Ball ist erst im Aus, wenn er sich mit seinem gesamten Umfang ausserhalb der Linie befindet.

Anspiel: In der 1. Halbzeit durch 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 3 Berührungen eines Teams, 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 dasjenige Team, welches den Punkt gemacht hat.
- Bevor ein Team 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.



3. Schlussbestimmungen

- 3.1 Alle in diesem Reglement nicht enthaltenen Fälle werden durch die Wettkampfleitung entschieden**
- 3.2 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 Oktober 2018 / Version 2019~~
~~Oensingen November 2018 / Version 2020~~
Oensingen März 2023 / Version 2023

**Solothurner Turnverband
Regionalturnverbände
Solothurn/Umgebung
Dorneck/Thierstein**

**Thal/Gäu
Olten/Gösgen**