

Turnierregeln Mittelstufensportfest: Brenn-Baseball

➤ Spielerzahl:

Die Anzahl der Spieler richtet sich nach der Klassengröße bzw. der Anzahl der Meldungen; denkbare Variante: 8:8 bis 10:10.

➤ Bases:

insgesamt werden der Abschlag und mehrere Bases in der Halle verteilt.

➤ Abwurf:

Der Ball (kleiner Handball; Gymnastikball; o.Ä.) muss in das Spielfeld geworfen werden. Der Ball weder nach hinten noch direkt zur Seite geworfen werden; eine Vorwärtsbewegung muss erkennbar sein.

➤ Punktgewinn:

Pro geschaffter Runde mit mindestens einem Zwischenstopp erhält die Laufmannschaft 1 Punkt. Bei einem Homerun (Lauf um alle Bases ohne Zwischenstopp) gibt es 5 Punkte.

➤ Out:

Ein Spieler, der beim Ablegen des Balles in den kleinen Kasten (Brenner) keine Matte berührt bzw. die Runde noch nicht beendet hat, gilt als „verbrannt“.

Der Werfer ist „Out“, wenn sein Ball von der Fangmannschaft direkt aus der Luft gefangen wurde (Fly Out).

➤ Brenner:

Der Brenner muss während des gesamten Spiels mit mindestens einem Fuß im kleinen Kasten stehen; er darf während des Spiels (vor Beginn des nächsten Abschlages) ausgetauscht werden. Der Ball muss im kleinen Kasten liegenbleiben, erst dann wird abgepfiffen.

➤ Wechsel:

Lauf- und Fangmannschaften tauschen nach einer von der Turnierleitung im Vorfeld festgelegten Zeit.



Vereinfachte Turnierregeln Basketball:

- 2 Teams spielen nach Spielplan gegeneinander; eins mit Leibchen



- Erstgenanntes Team auf dem Spielbogen hat Anwurf
- Einwurf erfolgt von außen, wenn der Gegner den Ball zuletzt berührt hat
- Seitenaus sind die Vorhänge; Fairplay steht im Vordergrund!!!
- Es wird selbstständig innerhalb der Mannschaften gewechselt



Abgepfiffen werden:

- Doppeldribbling,
- auffällige Schrittfehler (mehr als 3)
- ganz grobe Fouls (ziehen, zerren, schubsen)

Nähere Erläuterungen:

Durchführungsbestimmungen:

-Basketball bitte nicht in Hallendrittel1 aufbauen!!! (wenn möglich Hallendrittel 3 und 4)

Doppeldribbling

Sobald ein Angreifer den Ball nach einem Dribbling (Tippen des Balles auf den Boden) aufnimmt, darf er nicht erneut zum Dribbling ansetzen. Ein Verstoß gibt Einwurf für den Gegner von der Seitenlinie (Vorhang).

Schrittfehler

Der ballführende Spieler muss dribbeln, wenn er sich fortbewegen will. Tut er dies nicht, wird auf Schrittfehler entschieden und der Gegner bekommt Einwurf an der Seitenlinie.

Aus

Auf Aus wird entschieden, wenn Ball oder ballführender Spieler auf oder außerhalb der Auslinie den Boden berühren.

Punktgebung

Für einen erfolgreichen Wurf werden zwei Punkte berechnet.





Vereinfachte Turnierregeln Basketball:

- 2 Teams spielen nach Spielplan gegeneinander; eins mit Leibchen



- Erstgenanntes Team auf dem Spielbogen hat Anwurf
- Einwurf erfolgt von außen, wenn der Gegner den Ball zuletzt berührt hat
- Seitenaus sind die Vorhänge; Fairplay steht im Vordergrund!!!
- Es wird selbstständig innerhalb der Mannschaften gewechselt



Abgepfiffen werden:

- Doppeldribbling,
- auffällige Schrittfehler (mehr als 3)
- ganz grobe Fouls (ziehen, zerren, schubsen)

Nähere Erläuterungen:

Durchführungsbestimmungen:

-Basketball bitte nicht in Hallendrittel 1 aufbauen!!! (wenn möglich Hallendrittel 3 und 4)

Doppeldribbling

Sobald ein Angreifer den Ball nach einem Dribbling (Tippen des Balles auf den Boden) aufnimmt, darf er nicht erneut zum Dribbling ansetzen. Ein Verstoß gibt Einwurf für den Gegner von der Seitenlinie (Vorhang).

Schrittfehler

Der ballführende Spieler muss dribbeln, wenn er sich fortbewegen will. Tut er dies nicht, wird auf Schrittfehler entschieden und der Gegner bekommt Einwurf an der Seitenlinie.

Aus

Auf Aus wird entschieden, wenn Ball oder ballführender Spieler auf oder außerhalb der Auslinie den Boden berühren.

Punktgebung

Für einen erfolgreichen Wurf werden zwei Punkte berechnet.



Turnierregeln Mittelstufensportfest: Rebound Ball

➤ **Spielerzahl:**

Die Anzahl der Spieler richtet sich nach der Klassenstufe (5:5 oder 6:6)

➤ **Angriff/Verteidigung:**

Der Ball darf nur geworfen werden, mit dem Ball in der Hand dürfen nur 2 Schritte gelaufen werden. Der Sternschritt ist erlaubt. Der Ball darf nicht länger als 10 Sekunden in der Hand gehalten werden.

➤ **Punktgewinn:**

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf einem Basketballfeld. Jede Mannschaft versucht - durch geschicktes Zuspiel - den Ball gegen das gegnerische Basketballbrett zu werfen.

Fällt der abprallende Ball auf den Boden, hat die Mannschaft einen Punkt erzielt.

Wird jedoch der Ball von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft gefangen bevor er zu Boden fällt, so gibt es keinen Punkt und das Spiel geht sofort weiter. Wird der Ball so gegen das Brett geworfen, dass er außerhalb des Spielfeldes landet, gibt es ebenfalls keinen Punkt und die gegnerische Mannschaft erhält den Ball. Nach einem Punktgewinn erhält die gegnerische Mannschaft den Ball und bringt ihn an der Mittellinie wieder ins Spiel.

➤ **Hinweis:**

Die Mannschaft, welche den Ball an das Brett geworfen hat, darf den Ball nicht selber fangen oder den Gegenspieler daran hindern den Ball zu fangen.

Das Spiel ist ein körperloses Spiel.

Sportfestregeln GAK: Fußball

Großfeld Halle:

- Die im Spielplan unterstrichene Mannschaft spielt rechts (= auf das Tor zur BBS-Halle hin), die andere links. Das nicht unterstrichene Team trägt die Bänder und hat Anstoß.
- Die Spielzeit beträgt ____ Minuten.
- Gespielt wird mit vier Feldspielern und einem Torwart. Gewechselt wird fliegend.
- Abstöße werden vom Torwart ins Spiel geworfen. Ecken werden geschossen.
- Der Torwart darf den Ball nur in seinem Strafraum in die Hand nehmen. Auch der Torwart verursacht Ecken.
- An der Seite gegenüber der Tribüne wird mit Bande gespielt, an der Tribünenseite mit Seitenaus. Einwürfe werden eingerollt.
- Ein Torwart-Abwurf über die Mittellinie und eine Deckenberührung des Balles verursachen einen Freistoß. Alle Freistöße sind indirekt.
- Bei grobem Foulspiel im Strafraum gibt es Siebenmeter. Ggf. kann der Schiedsrichter eine 2-Minuten-Zeitstrafe erteilen.
- In der Endabrechnung zählt zunächst der direkte Vergleich, dann das Torverhältnis, dann die mehr geschossenen Tore.

Kleinfeld Halle:

- Die im Spielplan unterstrichene Mannschaft spielt hinten (= auf das Tor zur Tribüne hin), die andere vorne. Das nicht unterstrichene Team trägt die Bänder und hat Anstoß.
- Die Spielzeit beträgt ____ Minuten.
- Gespielt wird mit vier Feldspielern und einem Torwart. Gewechselt wird fliegend. Das ganze Spiel über muss mindestens ____ Frau(en) auf dem Feld stehen.
- Abstöße werden vom Torwart ins Spiel geworfen. Ecken werden geschossen.
- Der Torwart darf den Ball nur in seinem Strafraum in die Hand nehmen. Auch der Torwart verursacht Ecken.
- Überall (!) wird mit Bande gespielt, es gibt kein Seitenaus.
- Eine Deckenberührung des Balles verursacht einen Freistoß. Alle Freistöße sind indirekt.
- Tore dürfen nur aus dem gegnerischen Strafraum heraus erzielt werden. Ein Torschuss von weiter weg zählt nur dann, wenn er im gegnerischen Strafraum noch von einem eigenen oder gegnerischen Spieler deutlich berührt wird.
- Bei grobem Foulspiel im Strafraum gibt es Siebenmeter. Ggf. kann der Schiedsrichter eine 2-Minuten-Zeitstrafe erteilen.

Kleinfeld draußen:

- Die im Spielplan unterstrichene Mannschaft spielt hinten (= auf die Sporthalle hin), die andere vorne. Das nicht unterstrichene Team trägt die Bänder und hat Anstoß.
- Die Spielzeit beträgt ____ Minuten.
- Gespielt wird mit sieben Feldspielern und einem Torwart. Gewechselt wird fliegend. Das ganze Spiel über muss mindestens ____ Frau(en) auf dem Feld stehen.
- Abstöße wie Ecken werden geschossen.
- Der Torwart darf den Ball nur in seinem Strafraum in die Hand nehmen.
- Es gibt kein Abseits!
- Bei grobem Foulspiel im Strafraum gibt es Neunmeter. Ggf. kann der Schiedsrichter eine 2-Minuten-Zeitstrafe erteilen.

Turnierregeln Mittelstufensportfest: Ultimate Frisbee

➤ Spielerzahl:

Die Anzahl der Spieler richtet sich nach der Klassengröße bzw. der Anzahl der Meldungen; mögliche Varianten: 5:5 auf kleinerem Feld, 6:6 bis 8:8 auf großem Feld bzw. auf dem Rasenplatz.

➤ Angriff/Verteidigung:

Die Scheibe darf nur geworfen werden, mit der Scheibe in der Hand darf nicht gelaufen werden.

Der Verteidiger hält 1m Abstand zum Werfer.

➤ Turnover:

Wird die Frisbee abgefangen bzw. vom Gegner zu Boden geschlagen, berührt sie den Boden oder fliegt ins Aus, bekommt die gegnerische Mannschaft die Scheibe.

➤ Punktgewinn:

Die Scheibe muss in der **Endzone** der **gegnerischen** Mannschaft **gefangen werden**.

(Zum Punkten darf mit der Scheibe nicht in die Endzone gelaufen werden, auch nicht beim Abstoppen).

➤ Spirit of the game:

Die Spielerinnen und Spieler regeln das Spiel selbst.

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

Turnierregeln Volleyball

- **Ziel des Spiels** ist für jedes Team, den Ball regelgerecht über das Netz auf den Boden der gegnerischen Spielfeldhälfte zu bringen und zu verhindern, dass er in der eigenen Spielfeldhälfte zu Boden fällt.
- Gespielt wird in Vierer-Teams auf Kleinfeld (**weiße Markierungen**). Jede Klasse teilt sich dabei in zwei Vierer-Teams auf.
- Ein Spiel wird über drei Gewinnsätze gespielt, die bis **25 Punkte** gespielt werden. Ein entscheidender fünfter Satz wird bis 15 Punkte gespielt (Alternativ Spiel auf Zeit).
- **Netzhöhe**: 2,24 Meter für die Mittelstufe (**für Schüler/-innen der Oberstufe ca. 2,35 Meter**)
- Der Ball wird (kann) mit **allen Körperteilen gespielt** (werden). Der Ball muss sauber geschlagen werden, er darf nicht gehalten (gehoben, gestoßen, getragen, geworfen,...) werden.
- Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander schlagen (**Ausnahme: Block**).
- Ein Team hat das Recht, den Ball **dreimal** zu schlagen (zuzüglich zum Blockkontakt), um den Ball in die gegnerische Spielfeldhälfte zurückzuspielen.
- Der Spielzug dauert so lange, bis der Ball den Boden berührt, "aus" geht oder es einem Team nicht gelingt, ihn ordnungsgemäß zurückzuspielen.
- Punkten kann jedes Team, egal ob es Aufschlag hat oder nicht.

- Das Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ist erlaubt, wenn dabei der Gegner nicht behindert wird (**Um Verletzungen zu verhindern, sollte das „Übertreten“ in der Schule generell verboten werden**).
- Der Kontakt eines Spielers mit dem **Netz ist kein Fehler**, außer die Berührung beeinflusst das Spielgeschehen.
- Der **Aufschlag** darf **nicht geblockt** werden.