Jugend trainiert
für Olympia & Paralympics

LAND BRANDENBURG
Ministerium für Bildung, Jugend und Sport

Holger Behlau
Leistikowweg 12 ; Tel.: 01705866295; Fax:03341/216955
15344 Strausberg ; E-Mail: holger.behlau@schulaemter.brandenburg.de

Jugend trainiert für Olympia

Wettkampfausschreibung

Veranstalter ist das Ministerium für Bildung Jugend und Sport, Ausrichter das Staatliche Schulamt Frankfurt(O);
Bereich Frankfurt (Oder) Süd

Zweifelderballturnier

Regionalfinale U 12

Jahrgänge 2015 und jünger (bis Klasse 4)

Ort:	Turnhalle Hegermühlen-Grundschule , Hegermühlenstraße 8; 15344 Strausberg	
Datum/Zeit:	**11.03.2026**	10.00 Uhr bis ca.14.00 Uhr
	Halleneröffnung:	9:15 Uhr
	Anreise :	bis 9.30 Uhr;
		9.45 Uhr Turnierbesprechung

Wettkampfleitung: Holger Behlau (Schulsportkoordinator MOL)

- Die Austragung der Wettkämpfe erfolgt gemäß der zentralen Ausschreibung (Broschüre „Schulsport im Land Brandenburg“)
- Spielmodus wird nach Eingang aller Meldungen festgelegt und Auslosung erfolgt vor Ort
- Zur Besprechung der Mannschaftsbetreuer ist eine **vollständig ausgefüllte Mannschaftsliste mit Schulnummer vorzulegen**
- Die Hallenordnung ist einzuhalten
- Veranstalter und Ausrichter übernehmen keine Haftung für persönliche Gegenstände
- Imbiss- und Getränkemöglichkeiten sind geplant.

Meldetermin:

Die Teilnahme/Nichtteilnahme bitte bis 27.02.2026 bestätigen!!

Alle für eine Wettkampfleitung notwendigen Personen sind durch den Veranstalter zu stellen oder, wenn notwendig, durch die teilnehmenden Teams abzusichern.

Ich wünsche allen Teams eine gute Anreise und einen erfolgreichen Wettkampf.

Mit freundlichen Grüßen
Holger Behlau
(Regionalkoordinator Sport StSchA Frankfurt/Oder)

Spielregeln:

Mädchen und Jungen können ohne festgelegte Quote in einer Mannschaft spielen. Eine Mannschaft besteht aus 10 Spielerinnen/Spielern und 1 Auswechselspieler*inn.

Bei einer Verletzung kann der Auswechselspieler als Stammspieler eingewechselt werden. Ein Spielerwechsel darf sonst nur zu Beginn eines Spieles erfolgen.

Spielfeldgröße: Länge: 2 x 7 m Breite: 9 m<

Ziel: Das Spiel ist gewonnen, wenn alle 10 Spieler der gegnerischen Mannschaft abgeworfen wurden und sich kein Spieler mehr im Spielfeld befindet.

Spielbeginn: Der Schiedsrichter lost mit den beiden Strohpuppen der Mannschaften. Der Gewinner bestimmt dann entweder die Seite oder Ballbesitz.

Abwurfregeln: Ein Spieler verliert den Punkt, wenn er direkt vom Gegner (nicht über den Boden) mit dem Ball getroffen wird und dieser dann auf den Boden fällt. Trifft der Ball mehrere Spieler, so verlieren alle getroffenen ihre Punkte. Wird der Ball, bevor er den Boden berührt, von einem Spieler gefangen (egal ob eigene oder gegnerische Mannschaft), so wird das Spiel ohne Unterbrechung fortgeführt. Abgeworfene Schüler müssen das Spielfeld verlassen und sich hinter der gegnerischen Grundlinie oder deren Verlängerung postieren. Diese Schüler können sich im Spielverlauf durch Freiwerfen erlösen und ins Spielfeld zurückkehren. Das Abwerfen kann nur aus dem Spielfeld oder von der Grundlinie erfolgen. Ein Abwerfen aus dem Seitenaus ist nicht erlaubt. Ein sich freigeworfener Spieler muss unbehindert das eigene Spielfeld über das Seitenaus betreten können.

Übertretungsregeln: Wenn ein Spieler beim Werfen oder Fangen mit einem Fuß die Begrenzungslinie berührt oder betritt, geht der Ball an die gegnerische Mannschaft. Wenn ein Spieler beim Werfen oder Fangen mit beiden Beinen die Begrenzungslinie übertritt, geht der Ball an die gegnerische Mannschaft und der Spieler muss das Spielfeld verlassen (wenn er sich darin befindet). Gleiches gilt für die Hände, wenn sie den Boden berühren (z. B. Aus-dem-Feld-rutschen).

Strohpuppe: Die Strohpuppe besitzt 2 Punkte. Bei Spielbeginn befindet sie sich hinter der Grundlinie des gegnerischen Feldes und hat Abwurfrecht. Der Strohpuppe ist es selber überlassen, wann sie in das Spielfeld wechselt, darf aber dieses nicht mehr verlassen. Sobald die Strohpuppe ihre beiden Punkte verwirkt hat, wird sie als normaler Spieler behandelt und kann sich wieder durch Abwerfen erlösen.

Treiben: Man darf sich den Ball von der Grundlinie ins eigene Feld und umgekehrt zupassen, um den Gegner in eine optimale Abwurfposition zu bringen. Hat der Schiedsrichter jedoch das Gefühl, dass auf Zeit gespielt wird, hebt er die Hand und pfeift nach zwei weiteren Zuspielen ab. Der Ball geht an die gegnerische Mannschaft.

Eckwürfe und -pässe: Der Ball muss beim Hetzen über die Grund- und Mittellinie zugespielt werden, er darf nicht über das Seitenaus zugespielt werden. Beim Abwerfen eines Gegners muss der Ball über die Grundlinie oder die Mittellinie geworfen werden. Der Ball darf nicht über Ecken gespielt werden, und es ist auch verboten, über Ecken zu springen oder zu laufen, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

Spielende: Nach Beendigung des Spiels werden die Spieler der Siegermannschaft, die sich im Spielfeld befinden, gezählt. Ihre Punkte ergeben den Spielstand.

Zusatz: Grobe Verstöße gegen die Regeln oder die Fairness können mit Ausschluss aus dem Spiel oder aus dem Turnier bestraft werden.

Luftlinie: Ist nicht aus, d. h., dass ein Spieler den Ball in sein Feld zurücknehmen kann, obwohl er die Luftlinie überschritten hat, dabei darf der Spieler sein Feld nicht verlassen und keine Gegner behindern.