Schulsportliches Wettkampfprogramm im Land Brandenburg

Ausschreibung Förderschulsportfest Zweifelderball

Veranstalter: Ministerium f. Bildung, Jugend und Sport d. Landes Brandenburg

Ausrichter: Marit Stoye, Koordinatorin Schulsport der Schulamts Cottbus gemeinsam mit der Ganztagsschule mit dem sonderpädagogischen Förderschwerpunkt „Lernen“ „Christian Gotthilf Salzmann“

Wettkampfort: Ganztagsschule „Christian Gotthilf Salzmann“ mit dem sonderpädagogischen Förderschwerpunkt „Lernen“
Grochwitzer Str. 20a, 04916 Herzberg

Termin/ Zeit: 3.6.2026
9:00 – 12:00 Uhr
Anreise bis 8:45 Uhr

Ansprechpartner: Marit Stoye (marit.stoye@lk.brandenburg.de)

Meldungen: bis 19.5.2026 Teilnahmebestätigung & Meldeliste an marit.stoye@lk.brandenburg.de

Teilnehmer: Startberechtigt sind pro Schule 11 Schüler*innen der Klassenstufen 6-9 mit dem Förderschwerpunkt Lernen.

Spielmodus:
- 9 Feldspieler plus Strohpuppe
- der Spielplan wird nach Eingang der Meldungen erstellt

Wettbewerbsablauf:

8:45 Uhr	Anmeldung
9:00 Uhr	Begrüßung
	Turnier
11:30 Uhr	Siegerehrung

Hinweise:
- Wenn das Wetter mitspielt, findet das Turnier draußen statt. Bei Regen gehen wir in die Halle.
- Die An- und Abreise erfolgt individuell durch die Schulen.
- Vor Wettkampfbeginn sind die Mannschaftslisten mit der Unterschrift des Schulleiters vorzulegen.
- Umkleide- und Waschräume sind für jede Mannschaft vorhanden.
- Laut Hallenordnung sind nur Sportschuhe mit heller Sohle erlaubt.
- Der Ausrichter haftet nicht für Wertsachen und Schäden gleich welcher Art!
- Die Spielbälle stellt der Veranstalter.
- Jede Schule stellt einen Schiedsrichter.
- Speisen und Getränke müssen selbst mitgebracht werden.
- Bei den Wettkämpfen besteht Aufsichtspflicht der Lehrkräfte gegenüber den Aktiven ihrer Mannschaft.

Den teilnehmenden Mannschaften eine gute Anreise und viel Erfolg!

Marit Stoye
Koordinatorin für Schulsport

Anlagen: Austragungsmodus, Teilnahmebestätigung, Meldeliste

Austragungsmodus Zweifelderball

1. Mädchen und Jungen können ohne festgelegte Quote in einer Mannschaft spielen. Eine Mannschaft besteht aus zehn Spieler*innen und einer/m Auswechselspieler*in. Bei einer Verletzung kann der Auswechselspieler als Stammspieler eingewechselt werden. Ein Spielerwechsel darf sonst nur zu Beginn eines Spieles erfolgen.

2. Gespielt wird mit einem Volleyball-Around-Ball, 130 g und 18 cm Durchmesser.

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

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

5. **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 ungehindert das eigene Spielfeld über das Seitenaus betreten können.

   Kopftreffer zählen nicht.

6. **Übertretungsregeln:** Wenn ein Spieler beim Werfen oder Fangen mit einem Fuß die Begrenzungslinie betritt, geht der Ball an die gegnerische Mannschaft. Wenn ein Spieler beim Werfen oder Fangen mit beiden Füßen die Begrenzungslinie betritt, 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. Berührt ein anderer Körperteil die Begrenzungslinie, liegt es im Ermessen des Schiedsrichters, ob nur der Ball zur gegnerischen Mannschaft übergeben werden muss oder der Spieler auch das Feld verlassen muss.

7. **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.

8. **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.

9. **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.

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

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

12. **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.

Anlage: Teilnahmebestätigung per E-Mail an Marit Stoye: marit.stoye@lk.brandenburg.de

Schulsportliches Wettkampfprogramm im Land Brandenburg
Förderschulsportfest Zweifelderball

Teilnahmebestätigung der Schulen am Förderschulsportfest Zweifelderball

Bitte am PC ausfüllen!

Schule:

Anschrift:

Tel.:

Email:

Ansprechpartner*in/Betreuer*in:

_____	_____
Ort, Datum	Stempel der Schule
_____	_____
Unterschrift Sportlehrer*in	Unterschrift der Schulleitung

Hinweise: Die Anmeldung zum Wettkampf erfolgt zum Meldetermin laut Ausschreibung. Spätere Meldungen können nur unter Vorbehalt berücksichtigt werden.
Die Anmeldung ist verbindlich. Die Teilnahme ist durch die anmeldende Schule abzusichern.

Anlage: Meldeliste → per E-Mail an Marit Stoye: marit.stoye@lk.brandenburg.de
und am Wettkampftag unterschrieben und mit Stempel mitbringen

Schulsportliches Wettkampfprogramm im Land Brandenburg
Förderschulsportfest Zweifelderball

Meldeliste Förderschulsportfest Zweifelderball

Bitte am PC ausfüllen!

Schule:

Anschrift:

Tel.:

Email:

Ansprechpartner*in/Betreuer*in:

Nr.	Name	Vorname	Geburtsdatum	m/w
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
Ersatzspieler:				

_____ _____

Stempel der Schule Unterschrift der Schulleitung