|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **JUGEND TRAINIERT FÜR OLYMPIA****Kreisfinale Zweifelderball Brandenburg/Stadt** | j0312154 |

**AUSSCHREIBUNG für alle Grundschulen der Stadt ZFB - WK V m+w** (**2012** und jünger)

1. Veranstalter: Ministerium für Bildung, Jugend und Sport in Brandenburg

1.1 Ausrichter: Staatliche Schulamt; Bandenburg an der Havel

1.2 Gesamtleitung: i.V. Ralf Hintze Berater für Schulsport Adresse: Franz-Ziegler-Str.29, 14776 Brandenburg/Havel Tel: d. 03381/660154, Handy: 0170/2725509; mail: ralfhintzebrb@gmail.com

**1. Termin: Donnerstag, 26. Januar 2023**

2. Wettkampfort: **Dreifelderhalle am Wiesenweg**

3. Wettkampfbeginn: 09.00Uhr  **Einlass 8.30 Uhr** Ende des Wettbewerbes: 12.30 Uhr

4. Spielmodus:

* Austragungsmodus wird nach Eingang der Meldungen bestimmt
	+ Turnierform - je nach Anzahl der Schulen
* Abwurfregeln, Übertretungsregeln, Strohpuppe usw. …

(laut Bestimmungen der Broschüre: „Schulsport im **Land Brandenburg 2022/23“**

**5.** Mannschaft:

* **10 Spielerinnen/ Spieler + 1 Auswechselspieler**
* startberechtigt je Schule sind 1 Mädchen- und 1 Jungenmannschaft
* gemischte Mannschaften spielen bei den Jungen mit

6. Hinweise:

* Mannschaftslisten sind zum Wettkampfbeginn vorzulegen
* Schiedsrichter ist jeweilige Sportlehrer der spielfreien Mannschaft
* einen spielfähigen Ball mitbringen (Volleyball-Around-Ball, 130g, Durchm.18cm)
* Platz **1+2** qualifizieren sich für das **RF in Potsdam**

7. Auszeichnung:

* Pokal, Urkunden

8. weiterführende Termine:

* **Regionalfinale: Dienstag, 25.04.2023** Potsdam

**9. Anmeldeschluss: Donnerstag, 24.01. 2023**

**Ralf Hintze Berater für Schulsport von Saldern-Gymnasium BRB e-mail:ralf.hintze@lk.brandenburg.de Handy: d. 0170/2725509**

Schulsport Stadt BrandenburgSchulsport Stadt Brandenburg

FAIR GEHT VOR

**Zweifelderball Kreisfinale Brb.**

**Allgemeine Hinweise**

1. - WK V spielen Jungen bzw. Mädchen Mannschaften
2. - gemischte Mann. spielen bei den Ju mit ohne Quote
3. - 10 Spielerinnen/ Spieler 1 Auswechselspieler,
4. - bei 2 Mannschaften der selben Schule keine Vermischung
5. - gleichzeitiger Beginn auf allen Feldern
6. - nach Spielende (Signal) hinsetzen
7. - zählen und Anzahl der verbliebende Schüler auf Zettel schreiben
8. – Schiri: Sportlehrer unterstützen Schülerschiedsrichter
9. - freie Mann. Tribüne
10. - Spielzeit: 10 min

**(Auszug: Schulsportbroschüre 2022/23)**

**Spielfeldgröße:** Länge: 2 x 7 m Breite: 9 m / keine Bänke als Mittellinie

**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.

**Verletzung:** Bei einer Verletzung kann der Auswechselspieler als Stammspieler eingewechselt werden.

Ein Spielerwechsel darf sonst nur zu Beginn eines Spieles erfolgen.