

HANDBALL – SPIELREGELN SPORTTAG

Mannschaftsgrösse: Jede Mannschaft spielt mit 5 Feldspielern und einem Torhüter

Anspiel: Es wird zu Beginn des Spiels und nach einem Tor an der Mittellinie angespielt. Ein Fuss des anspielenden Spielers muss die Mittellinie berühren. Jedes Team bleibt in seiner Spielfeldhälfte bis der Ball angespielt wurde.

Doppel: Wird der Ball geprellt, muss anschliessend ein Pass oder Wurf folgen. Erneutes Prellen, nachdem man den Ball (mit einer Hand oder beiden Händen) blockiert hat, ist nicht erlaubt.

Schritte: Mit dem Ball sind drei Schritte erlaubt.

Fuss: Wird der Ball mit einem Körperteil unterhalb des Knies berührt, gibt es einen Freiwurf für die gegnerische Mannschaft.

Pass an den Torhüter: Der Rückpass zum im Handballkreis stehenden Torhüter ist nicht erlaubt und hat einen Freiwurf für die angreifende Mannschaft zur Folge.

Abwurf: Wird der Ball vom Torhüter hinter/neben das Tor ins Aus gelenkt, gibt es einen Abwurf vom Torhüter innerhalb des Kreises. Lenkt ein Verteidiger den Ball über die Torauslinie, gibt es einen Freiwurf von der Spielfeldecke.

Einwurf: Beim Einwurf muss sich ein Fuss auf der Einwurflinie befinden.

Kreis: Steht ein Angreifer im oder auf dem Kreis, wird auf Abwurf für die verteidigende Mannschaft entschieden. Steht ein Verteidiger im Kreis, um einen Spieler am Torwurf zu hindern, wird auf 7-Meter entschieden. Bei einem Sprungwurf in den Kreis, muss der Ball vor der Landung geworfen werden. Ansonsten zählt das Tor nicht.

Freiwurf: Nach einem Foul, technischem Fehler etc. wird ein Freiwurf ausgeführt. Geschieht das Vergehen zwischen der Freiwurflinie (gestrichelte Linie drei Meter vor dem Kreis) und dem Tor, muss der Freiwurf auf der Linie ausgeführt werden. Bis der Freiwurf ausgeführt wird, dürfen sich keine Angreifer mehr zwischen Kreis und Freiwurflinie aufhalten.

7-Meter: Wird ein Spieler am direkten Torwurf gehindert (Halten, Stossen, von der Seite oder von hinten Klammern) wird auf 7-Meter entschieden. Bei der Ausführung muss sich ein Fuss ständig auf dem Boden befinden. Dieser darf die 7-Metermarkierung nicht berühren.

Stürmerfoul: Rennt ein Angreifer in einen stehenden Verteidiger, oder springt er mit dem Knie voran in die Abwehrmauer, wird auf Stürmerfoul entschieden.

FUSSBALL – SPIELREGELN HALLENSPIELTAG

1. Teamgrösse

Ein Team besteht aus 3 Feldspielern, 1 Torwart und beliebig viele Auswechselspieler.

2. Auswechslungen

Vom Wechselraum darf jederzeit jeder Spieler (auch Torwart) ausgewechselt werden (fliegender Wechsel).

3. Spielbeginn / Anstoss

Zu Beginn jedes Spielabschnittes und nach einem Torerfolg wird in der Spielfeldmitte angespielt. Welches Team Anstoss hat wird vom Schiedsrichter bestimmt.

4. Einwurf

In der Halle gibt es keinen Einwurf. Wände als Banden benutzen.

Wenn der Ball das Spielfeld im Ballon verlässt, wird der Ball mit dem Fuss von ausserhalb der Seitenlinie wieder ins Feld gespielt (indirekter Freistoss).

5. Abstoss

Wenn der Ball vom angreifenden Team über die Torauslinie gespielt wird. Beim Torabstoss von Hand oder Fuss muss der Ball in der eigenen Spielhälfte den Boden oder einen Feldspieler berühren.

6. Strafraum

Im eigenen Strafraum darf der Torhüter den Ball mit Armen und Beinen spielen. Der Strafraum entspricht dem Handballstrafrum.

7. Eckstoss

Ein Eckstoss erfolgt, wenn die verteidigende Mannschaft den Ball über die Torauslinie spielt.

8. Abseits- und Rückpassregeln

Die Abseits- und Rückpassregeln sind aufgehoben / gelten nicht

9. Foulspiel

Den Gegner festhalten, klammern, schlagen, stossen, anspringen, das Bein stellen, in die Beine treten, sich aufstützen.

10. Freistoss direkt

Bei Foulspiel (s. oben) und absichtlichem Spielen des Balles mit Armen oder Händen. Direkter Torschuss ist erlaubt. Der Abstand zum Gegner beträgt 3 Meter. Ein Foul im Strafraum führt zu einem Penalty.

11. Freistoss indirekt

Wenn der Ball sitzend oder liegend blockiert wird. Wenn der Gegner ohne Ball gesperrt wird. Wenn der Ball die Decke oder ein Gerät berührt. Bei einem Abstoss über die Mittellinie (s. oben „Abstoss“). Der Abstand zum Gegner beträgt 3 Meter.

12. Zeitstrafen

Zeitstrafen von 2 Minuten für unfaire Spieler. Fehlbare Spieler dürfen nicht ersetzt werden. Wiedereintritt des Spielers durch den Schiedsrichter

12. Penalty

Der Penalty wird von der Handball-Penalty-Linie mit einem Schritt Anlauf (aufsetzen – schiessen) ausgeführt. Alle Spieler ausser der Schütze und der Torhüter müssen sich ausserhalb des Strafraumes aufhalten.

12. Forfait

Ausfallende Spiele (wenn eine Mannschaft nicht antritt) werden mit 3:0 gewertet.

BASKETBALL 3:3 – SPIELREGELN SPORTTAG

Die wichtigste Regel heisst FAIR PLAY. Es gibt zwar Schiedsrichter, doch die Teams sind aufgefordert, Differenzen untereinander zu regeln. Beide Teams stellen je einen Schiedsrichter, die Regelverletzungen beanstanden und das Spiel unterbrechen können. Sie greifen ein bei Nichteinhalten der Regeln und einer der beiden führt das Resultat. Hilfreich ist es, wenn die spielenden Teams auch mitzählen!

Können sich die aktiven Spieler nicht einigen, entscheiden die beiden Schiedsrichter, ob eine Regelverletzung stattgefunden hat. Können sich auch diese nicht einigen, erhält das zuletzt im Angriff spielende Team Anspiel von der 2-Punkte-Linie (Start mit Check).

1. Teamgrösse

Gespielt wird 3 gegen 3. Ersatzspieler dürfen beliebig oft ein- und ausgewechselt werden.

2. Spielfeldgrenzen

Die Grenzen des Spielfeldes sind Mittellinie, Seitenlinien und Grundlinie. In der Halle J bilden die drei Hallenwände und die Mittellinie die Spielfeldgrenzen.

3. Spielbeginn

Der erste Ballbesitz wird durch den Spielplan bestimmt. Die erstgenannte Mannschaft erhält Anspiel. Das Spiel beginnt hinter der 2-Punkte-Linie mit einem Check. Danach darf direkt geworfen, losgedribbelt oder gepasst werden.

4. Check

Der Check bzw. Kontrollpass wird nach Ausbällen (egal wo), Foulsituationen und anderen Regelverstössen gespielt. Der Check wird auf Höhe des Vergehens an der Seitenlinie oder Mittellinie ausgeführt. Dabei muss zuerst ein Pass gespielt werden!

Bei jedem Check muss nur der Ballträger zu Beginn ausserhalb der 2-Punkte-Linie stehen. Die Mitspieler dürfen sich auch innerhalb der Zwei-Punkte-Linie frei bewegen.

5. Losers' Ball – Achtung: Nach Korberfolg ohne Unterbrechung weiterspielen!

Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz (sog. „Losers' Ball“) und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter. Sobald der Ball durch den Ring fällt, muss ein Spieler des gegnerischen Teams den Ball dribbelnd oder passend hinter die 2-Punkte-Linie bringen und einen eigenen Angriff starten (Kein Check).

6. Wechsel des Ballbesitzes

Bei jedem Ballbesitzwechsel muss der Ball hinter die 2-Punkte-Linie gespielt werden, bevor ein Angriff gestartet werden kann. Wie bei 4. erklärt, genügt ein Spieler, der sich mit Ball ausserhalb der Zwei-Punkte-Linie befindet, um einen erneuten Angriff zu starten.

7. Eigenkorb

Ein „Eigenkorb“ zählt nicht und das Spiel läuft weiter.

8. Sprungball

Bei Sprungballsituationen erhält die angreifende Mannschaft direkt den Ballbesitz.

9. Zeitspiel

Zeitspiel verstösst gegen das Fairnessprinzip.

10. Zählweise

Ein Feldkorb zählt 1 Punkt, erfolgreiche Würfe ausserhalb der 2-Punkte-Linie zählen 2 Punkte.

11. Foul bei Wurfversuch

Wird ein Spieler im Wurf gefoult, wird das Spiel mit einem Check an der Seitenlinie fortgesetzt. Trifft der Spieler trotz Foul, zählt der Korb und die Gegner erhalten das Anspiel.

Fehler sind:

- Den Ball mit dem Fuss spielen mit Bewegung „Fuss zu Ball“! (Achtung: „Ball zu Fuss“ ist erlaubt)
- Den Ball länger als 5 Sekunden halten.
- Das einhändige Prellen des Balles unterbrechen und wieder beginnen (Doppel-dribbling).
- Schrittfehler: Mehr als einen Schritt ausführen, ohne zu prellen oder abzuspielen.
- Den Gegner mit Armen oder Beinen sperren.
- Den Gegner durch Berührung stören oder hindern.
- Stürmerfoul: Unbeherrschtes Anrennen oder Durchdribbeln des Angreifers.
- Sich als Verteidiger in den Weg des Angreifers bewegen, sodass ein Kontakt unvermeidlich wird.

VOLLEYBALL - REGELN HALLENSPIELTAG

- Teams: Es wird 4 gegen 4 gespielt
- Spielgewinn: Es wird ein Satz mit unbeschränkter Zählweise gespielt (z.B. 28: 16).
Dasjenige Team, welches mehr Punkte erzielt hat, hat gewonnen.
- Zählweise: Jeder Fehler ergibt einen Punkt für die Gegner*innen.
- Spielaktionen: Die Schiedsrichter*innen beurteilen die Fehler und bestimmen entsprechend den Regeln die Strafen! In unklaren Fällen dürfen sie einen Spielzug wiederholen lassen.
1. Aufschlag: Das erstgenannte Team hat das Aufschlagrecht.
Durch den Pfiff der Schiedsrichter*innen wird der Aufschlag freigegeben. Der Aufschlag erfolgt irgendwo an der Grundlinie, wobei der hintere Fuss die Grundlinie berühren muss. Der Ball darf beim Aufschlag das Netz berühren. Wird der Ball zum Aufschlag aufgeworfen, muss er geschlagen werden.
2. Spielzug: Dieser beginnt und endet mit dem Pfiff der Schiedsrichter*innen.
3. Ball innerhalb: Der Ball ist innerhalb, wenn er den Boden des Spielfeldes, einschliesslich der Begrenzungslinien, berührt.
4. Ball ausserhalb: a) wenn er vollständig ausserhalb der Begrenzungslinie den Boden berührt
b) wenn er äussere Teile des Netzes berührt.
5. Ballberührungen: a) Spieler*innen dürfen den Ball mit allen Körperteilen spielen, aber nicht zweimal nacheinander (ausgenommen Block)
b) Ein Team muss den Ball nach maximal 3 Berührungen zurückspielen.
- Das Netz: a) Der Ball darf beim Überqueren des Netzes dieses berühren, auch beim Aufschlag.
b) Den Blockspieler*innen ist es erlaubt, beim Block den Ball jenseits des Netzes zu berühren, vorausgesetzt, dass das Spiel des gegnerischen Teams weder vor noch während dessen Angriffsschlages gestört wird.
c) Das Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ist verboten.
d) Das Berühren des Netzes durch eine*n Spieler*in ist nicht erlaubt

Informationen an die Schiedsrichter*innen:

Alle Schiedsrichter*innen melden sich gemäss Spielplan 3 Minuten vor Spielbeginn am Turniertisch und erhalten dort eine Pfeife, ein Matchblatt und einen Schreibstift. Sie kontrollieren, ob die richtigen Teams auf dem richtigen Platz stehen und pfeifen das Spiel nach dem zentralen Anpfiff (Turniertisch) an. Jeder Spielzug wird an- und abgepfiffen. Die Regeln sind oben erläutert. Nach dem Spiel wird das Matchblatt fertig ausgefüllt (Resultat und Siegerteam) und unverzüglich an den Turniertisch gebracht.

UNIHOCKEY - SPIELREGELN HALLENSPIELTAG

Mannschaften:

3 Feldspieler und 1 Torwart

Spielbeginn:

Zu Beginn und nach jedem Tor erfolgt ein Bully am Mittelpunkt. Beide Teams befinden sich dabei in ihrer Spielfeldhälfte. Das Spiel wird durch einen Pfiff des Schiedsrichters freigegeben.

Spielaustausch:

Ein Spieler (inkl. Torhüter) darf jederzeit ersetzt werden. Der einwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn es der auswechselnde Spieler verlassen hat.

Bully:

Ein Bully kann nur auf dem Mittelpunkt oder auf einem der 6 Bullypunkte erfolgen. (Abstand anderer Spieler: 2m) Zwei gegnerische Spieler stehen sich mit dem Rücken zur eigenen Torlinie am liegenden Ball gegenüber und halten ihre Schläger parallel auf jeder Seite des Balles, ohne ihn zu berühren; die Schaufelspitze in Angriffsrichtung. Auf Pfiff ist der Ball freigegeben.

Freischiag:

Dieser wird mittels Pfiff angekündigt. Er wird unmittelbar am Ort des Vergehens ausgeführt. Freischiäge hinter der verlängerten Torlinie werden auf dem nächstgelegenen Bullypunkt ausgeführt. Der Gegner (inkl. Stock) muss 2 Meter Abstand nehmen. Sobald der Ball ruhig liegt, kann der Freischiag ohne weiteren Pfiff des Schiedsrichters ausgeführt werden.

Strafstoss (Penalty):

Verhindert ein Vergehen eine sichere Torchance, ist dem benachteiligten Team ein Strafstoss zuzusprechen. Der Schütze startet am Mittelpunkt. Sobald der Schütze den Ball berührt, darf der Torhüter die Torlinie verlassen. Der Ball ist während der Ausführung immer in Vorwärtsbewegung. Ein Nachschuss ist nicht erlaubt. Fällt kein Tor, erfolgt ein Bully am nächsten Bullypunkt.

Stockvergehen:

Mit dem Stock darf nicht auf den Stock des Gegners oder dessen Körper geschlagen werden (auch nicht seitlich oder von unten).

Hoher Stock:

Das Ausholen und Ausschwingen über Hüfthöhe ist verboten. Über Kniehöhe darf der Ball nicht mehr mit dem Stock gespielt werden.

Einsatz des Körpers:

Im Kampf ist ein Abdecken des Balles mit dem Körper zulässig. Ebenso ist ein leichtes Stossen mit der Schulter erlaubt. Festhalten, Stossen mit den Händen und rückwärts in den Gegner laufen ist verboten. Einem Spieler darf der Weg nicht versperrt werden.

Spiel mit dem Fuss:

Der Ball darf mit einer absichtlichen Bewegung sich selber vorgelegt oder zu einem Mitspieler gespielt werden. Mehrmaliges absichtliches Spielen mit dem Fuss, ohne dass dazwischen der Stock den Ball berührt, ist verboten.

Spiel mit der Hand, dem Arm und dem Kopf:

Es ist nicht erlaubt, den Ball mit der Hand, dem Arm oder dem Kopf absichtlich zu spielen. Hochspringen, wobei beide Füße den Boden verlassen, ist ebenfalls verboten, sofern der Ball dabei berührt wird.

Bodenspiel:

Spielt ein Feldspieler den Ball, so darf er nur mit seinen Füßen und einem Knie sowie der Stockhand Bodenkontakt haben. Sich in den Schuss werfen ist untersagt.

Vorteil:

Wenn für ein Team trotz eines Vergehens gegen sie ein Vorteil entsteht (z.B. Ballbesitz, Tor), wird der Vorteil gewährt und das Spiel nicht unterbrochen.

Torhüter:

Der Torhüter spielt ohne Goaliestock und mit Maske. Er ist in seinen Abwehraktionen frei, solange die Aktion dem Ball gilt. Er darf den Ball nur halten, wenn mindestens ein Körperteil den Boden im Torraum berührt. Ausserhalb des Torraumes darf der Goalie den Ball 1 Mal mit dem Fuss spielen. Der Torhüter darf beim Auswurf nicht behindert werden. Beim Auswurf muss der Ball vor der Mittellinie den Boden, einen Spieler oder dessen Ausrüstung berühren.

Torraum/Schutzraum:

Zum Schutz des Torhüters gibt es den Schutzraum. In ihm darf sich kein Feldspieler befinden, auch keiner aus dem eigenen Team. Alle Freischiäge im Torraum werden 2,5m ausserhalb des Schutzraumes ausgeführt.