

**AZO/GLZ**  
**Jugendspieltag**  
**Sonntag**  
**8. September 2019**



Sportplatz Moos in Affoltern am Albis

Programmheft

Organisator: DTV / TV Hedingen  
[www.dtvhedingen.ch](http://www.dtvhedingen.ch) / [www.tvhedingen.ch](http://www.tvhedingen.ch)

# AZO Jugendspieltag 8. September 2019

Herzlich willkommen auf dem Sportplatz Moos in Affoltern a/A!

Wir freuen uns, Sie in Affoltern zum 41. Jugendspieltag des AZOs und GLZ zu begrüßen. Sicher werden wir spannende Wettkämpfe erleben.

Die Kinder der Jahrgänge 2003 bis 2012 (und jünger) sprinten wieder um den Titel des „schnällste Jugi-Bueb“ und des „schnällste Jugi-Meitli“. Ausserdem werden sie sich auch im Geländelauf messen.

Während den Vorläufen am Morgen wird in den Spielen Korbball, Linienball, Jägerball und Ball über die Schnur um jeden Punkt gekämpft. Am Nachmittag kommt es in den Rangspielen zu heiss umkämpften Begegnungen.

Bei so vielen spannenden und anstrengenden Wettkämpfen sorgt der DTV und TV Hedingen für das leibliche Wohl in der Festwirtschaft.

Wir bitten Sie mit den öffentlichen Verkehrsmitteln anzureisen, da es nur eine beschränkte Anzahl von Parkplätzen hat.

Wir freuen uns auf einen spannenden, sportlichen und fairen Sporttag unter der Leitung des DTV und TV Hedingen.

# 41. Jugendspieltag 2019

Sonntag, 8. September 2019

Sportplatz Moos, Affoltern

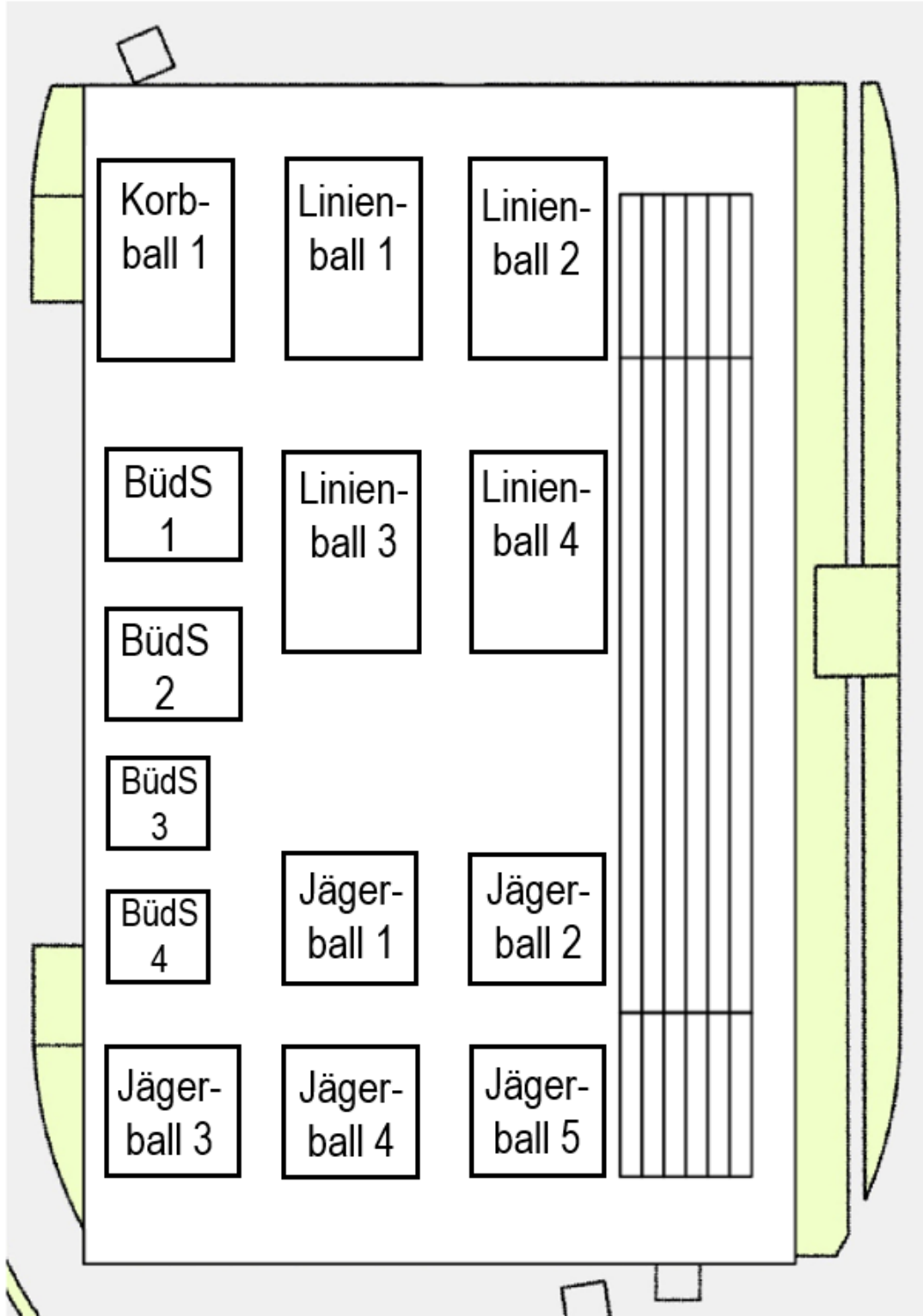
## Zeitplan

07:15	LeiterInnen- und Kampfrichterrapport
07:45	Start Läufe Knaben, Spiele Mädchen
09:00 – 14:00	Freizeitwettkampf
09:45	Start Läufe Mädchen, Spiele Knaben
11:00	Sponsoren- und Ehrenmitglieder-Apéro
12:00	Leiterrapport Spiele
12:30	Rangspiele Mädchen und Knaben
14:30	Finalläufe
15:30	Stafetten Knaben und Mädchen
16:45	Rangverkündigung

# Situationsplan Affoltern am Albis



# Situationsplan Sportplatz Moos



# Weisungen

Die Spiele werden nach dem Spielreglement des ZTV / Abt. Jugend ausgetragen. Siehe nächste Seiten.

Innerhalb der Riege können alle Spielarten angemeldet werden, aber jeder Teilnehmer darf nur in einer Spielmannschaft eingesetzt werden.

Meldet eine Riege in einer Spieldisziplin mehrere Mannschaften an, so muss die Mannschaft Nummer 1 immer die Stärkste, die Nummer zwei die Zweitstärkste, usw. sein.

Mannschaften die unberechtigte Spieler einsetzen, werden disqualifiziert. Auf Verlangen der Wettkampfleitung muss jeder Spieler sein Alter ausweisen können.

Nachgemeldete Mannschaften sind nur spielberechtigt, wenn andere Mannschaften abgemeldet wurden.

Jede Schiedsrichterriege bringt **IMMER eine Pfeife** mit.

Für alle Spiele gilt die **Regel**: Es dürfen höchstens 2 Kinder des anderen Geschlechts im Spiel sein. Es darf kein(!) Spieler der nächst höheren Alters-Kategorie angehören!

Bei nicht Erscheinen einer Mannschaft oder falls ein nicht berechtigter Spieler eingesetzt wird, verliert die fehlbare Mannschaft das Spiel mit 5:0 oder 8:0 Punkten.

Um- oder Abmeldungen Spiele vorgängig melden an: [jugendspieltag@dtvhedingen.ch](mailto:jugendspieltag@dtvhedingen.ch)

Alle Spiele werden ausgespielt. Die Rangspiele finden am Nachmittag von 12.30 – 14.30 Uhr statt. Die Spielpaarungen für die Rangspiele werden am Anlass laufend bekannt gegeben.

## Haftgelder:

Nichterscheinen des **Schiedsrichters** Fr. 100.-

Abmelden pro **Spielmannschaft** Fr. 20.-

Nichterscheinen einer **Riege** Fr. 200.-

# Spiele

## 1.1 Allgemeine Weisungen

- **Spielberechtigung**  
Die Spieler müssen Mitglied einer teilnehmenden Riege sein. Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft eingesetzt werden. In den Mannschaften dürfen keine Kinder der älteren Alterskategorie eingesetzt werden. Jeder Spieler muss sein Alter mit einem gültigen Ausweis ausweisen können.
- **Ausrüstung der Spieler**  
Stollen-, Nocken- und Nagelschuhe und Tausendfüssler sind nicht erlaubt. Das Tragen jeglichen Schmuckes und Uhren ist nicht erlaubt.
- **Ausrüstung der Mannschaften**  
Die Spieler der Mannschaften haben mit einheitlichen Tenues zu spielen. Haben beide Mannschaften ähnliche Tenues (Schiedsrichter entscheidet), muss die auf dem Spielplan zweitgenannte Mannschaft Bänder tragen. Nackter Oberkörper ist nicht gestattet!  
Jede Mannschaft muss einen den Regeln entsprechenden Ball mitbringen. Die auf dem Spielplan erstgenannte Mannschaft hat Ballwahl.
- **Disqualifikation**  
Eine Mannschaft, die unberechtigte Spieler einsetzt, wird disqualifiziert. Sämtliche Spiele werden forfait gewertet.
- **Forfait**  
Nicht oder zu spätes Antreten bewirkt Forfaitverlust des Spiels!  
Forfaitresultat bei Jägerball und Linienball ist 0 : 8.  
Forfaitresultat bei Korball ist 0:5.
- **Spieldauer**  
Die Spieldauer wird durch den Veranstalter / Organisator festgelegt. Die Spielzeit beträgt minimal 8 Minuten.
- **Spielmodus**  
Wird nach Eingang der Anmeldungen bestimmt.
- **Schiedsrichter**  
Ein ausgebildeter Schiedsrichter leitet das Spiel. Er muss nicht brevetiert sein.
- **Spielfelder**  
Es kann auf Hallenboden, Wiese, Tartan oder Asphalt gespielt werden. Alle Linien gehören zum Raum den sie begrenzen. An einer Seitenlinie werden die Auswechsellräume von der Mitte je 3 x 1 m nach links und rechts markiert.

## 1.2 Korbball

- **Spielgedanke**

Zwei Mannschaften versuchen den Ball durch genaues und schnelles Zuspiel in den gegnerischen Korb zu werfen. Der Gegner hat die Aufgabe, den Angriff abzuwehren. Sobald eine Mannschaft in Ballbesitz gelangt, geht sie in den Angriff über und versucht einen Korb zu erzielen.

- **Spielfeld**

Spielfeldgrösse auf Aussenanlagen:

8-12 m x 15-18 m

Spielfeldgrösse Halle:

mind. 8 m x mind. 15 m

Der Korbraum beträgt wenn möglich 3x3 m. Mit Zustimmung des ZTV kann der Veranstalter andere (vorhandene) Linien als Korbraum benutzen. Diese werden den Mannschaften vor dem Spiel erklärt.

- **Ball**

Ein Korbball (Umfang: 68 - 72 cm, Gewicht von 500 – 550 Gramm) muss mitgebracht werden.

- **Korb**

Die Oberkante des Korbes befindet sich 3 m über Boden. Der Korbständer darf die Korb-Oberkante nicht überragen. In der Halle wird mit den vorhandenen Basketballkörben gespielt.

- **Mannschaft / Spielerzahl**

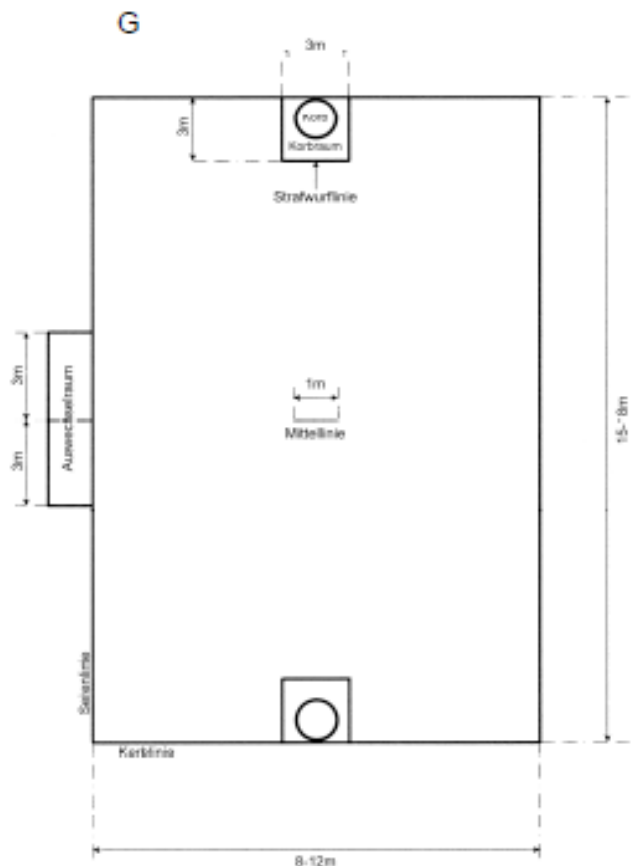
Pro Mannschaft max. 5 Feldspieler und max. 4 Auswechselfspieler.

In Mädchenmannschaften dürfen keine Knaben eingesetzt werden. In

Knabenmannschaften dürfen beliebig viele Mädchen eingesetzt werden.

- **Korbball-Regeln**

Es wird nach den offiziellen Korbball-Regeln des STV gespielt. Die untenstehenden Regeln enthalten Auszüge aus den offiziellen Regeln. In Zweifelsfällen gilt das Juspo- Reglement.





## **1. Spielen des Balles (R13)**

- 1.1 Der Ball darf nur mit Händen gespielt, geprellt oder gerollt werden.
- 1.2 Jedes Spielen mit der Faust ist verboten.
- 1.3 Ein Spieler darf den Ball nicht länger als 3 Sekunden in den Händen halten.
- 1.4 Mit dem Ball in den Händen dürfen höchstens 3 Schritte gemacht werden.
- 1.5 Es ist nicht gestattet, dem Gegner den Ball aus den Händen zu spielen. Hat der Ball die Hände verlassen ist er frei.
- 1.6 Wird um den Ball gerungen, wird der Ball vom Schiedsrichter wieder mit Schiedsrichterball ins Spiel gegeben.
- 1.7 Wirft ein Spieler den Ball absichtlich an den Körper eines Gegners, erhält die Mannschaft des getroffenen Spielers einen Freiwurf.
- 1.8 Unternimmt eine Mannschaft offensichtlich keinen Versuch einen Korb zu erzielen, hat der Schiedsrichter Freiwurf (Zeitspiel) für die Gegenpartei zu geben.
- 1.9 Der Doppelfang und der Fangfehler werden mit Freiwurf geahndet.  
Doppelfang ist:  
Beidhändige Berührung des Balls, Verlassen der Hände, anschliessend Boden- oder Schiedsrichterberührung und wieder beidhändiges Berühren.  
Fangfehler ist:  
Hochwerfern und Wiederfangen des Balls, sowie jedes Nachfangen in der Luft.

## **2. Verhalten zum Gegner (R16)**

- 2.1 Der Gegner darf nicht gehalten, geschlagen oder gestossen oder weggedrückt werden.
- 2.2 Ein gegnerischer Spieler, mit oder ohne Ball, darf nur mit am aufrechten Körper angeschlossenen oder mit senkrecht erhobenen Armen gesperrt werden.
- 2.3 Das Umfassen (Klammern) eines Gegners mit einem oder beiden Armen, auch wenn der Gegner dabei nicht berührt wird, gilt als Halten und ist verboten.
- 2.4 Ein ballführender Spieler darf, um einem Gegner auszuweichen, sich weder gegen den Gegner abbücken noch in denselben drehen
- 2.5 Anziehen des Knies gegen Spieler in unmittelbarer Nähe ist nicht erlaubt.
- 2.7 Bei Verstössen gegen Regel 2.1 bis 2.6 wird Freiwurf für den Gegner gegeben.
- 2.8 Läuft ein Spieler in einen bereits an Ort stehenden oder korrekt abdeckenden Gegner hinein (Stürmerfoul), wird Freiwurf für die verteidigende Mannschaft gegeben.
- 2.9 Regelwidriges Behindern oder Verwirren (Festhalten, Schlagen, Akustisch) des Gegners im Augenblick des Korbwurfes wird mit Strafwurf geahndet. Wird der Korb erzielt, wird dieser gezählt und auf den Strafwurf verzichtet.

### **3. Spielerwechsel (R8)**

- 3.1 Spieler können jederzeit ohne Meldung in den markierten Wechselräumen ausgewechselt werden.
- 3.2 Der einwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat (Handschlag).

### **4. Anspiel (R 12)**

- 4.1 Die erstgenannte Mannschaft hat Anspiel.
- 4.2 Mind. ein Teil des Fusses des Spielers, welcher das Anspiel ausführt, muss die Mittellinie berühren.
- 4.3 Alle anderen Spieler haben zum Spieler, welcher das Anspiel ausführt, einen Abstand von mind. 1,5 m einzuhalten.

### **5. Korbwurf und Punktgewinn (R 13)**

- 5.1 Der Ball muss den oberen Korbring von oben nach unten durchqueren.
- 5.2 Wird in der Halle gespielt: Berührt der Ball die Wand des Basketballkorbes, zählt der Korb nicht und es wird Abwurf gegeben.

### **6. Abwurf, Eckwurf, Einwurf, Freiwurf (R 15)**

Für Ab-, Eck-, Ein- und Freiwurf gilt:

- 6.1 Die Wurfart ist frei.
- 6.2 Vor der Ausführung des Wurfes muss sich der Ball ruhend in einer oder beiden Händen des Werfenden befinden.
- 6.3 Der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, nachdem in ein anderer Spieler berührt hat.
- 6.4 Wird der Ball direkt in den Korb geworfen (auch eigenen), gibt es Freiwurf für die Gegenpartei.
- 6.5 Gegen- oder Mitspieler des Ausführenden dürfen den Ball nur fangen, wenn die direkte, horizontale Distanz von der Wurf- zur Fanghand mind. 1,5 m beträgt.

### **7. Verwarnung (R 17)**

- 7.1 Eine Verwarnung wird mit der gelben Karte angezeigt.
- 7.2 Nach einer Verwarnung wird das Spiel erst nach dem Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt.

### **8. Strafwurf (R 18)**

- 8.1 Der Strafwurf ist von der Mitte der Strafwurflinie aus auszuführen.
- 8.2 Der Wurf hat aus Stand zu erfolgen, d.h., mindestens ein Teil eines Fusses muss am Boden bleiben.
- 8.3 Der ausführende Spieler darf die Strafwurflinie nicht betreten, ansonsten gibt es Freiwurf für die Gegenpartei.
- 8.4 Spieler, die seitlich des Korbraums stehen, müssen aufrecht stehen und die Arme nach unten halten.
- 8.5 Der Korbraum darf erst betreten werden, wenn der Ball die Korbeinrichtung berührt oder das Spielfeld verlassen hat.

## **9. Bewegen des Korbes (R 13)**

9.1 Rüttelt ein Spieler der verteidigenden Mannschaft

a) unabsichtlich an der Korbeinrichtung und verhindert dadurch einen Korb, ist auf Strafwurf zu entscheiden.

b) absichtlich an der Korbeinrichtung, um einen Korb zu verhindern, ist der fehlbare Spieler auszuschliessen.

9.2 Rüttelt ein Spieler der angreifenden Mannschaft

a) unabsichtlich während eines Korbwurfes an der Korbeinrichtung, ist ein erzielter Korb nicht gültig und es ist auf Freiwurf für die Gegenpartei zu entscheiden.

b) absichtlich an der Korbeinrichtung (um einen Korb zu ermöglichen), ist der fehlbare Spieler auszuschliessen und auf Freiwurf für die Gegenpartei zu entscheiden. Der allenfalls geworfene Korb wird annulliert.

## **10. Schiedsrichterball (R 14)**

10.1 Der Schiedsrichterball wird am Ort des Spielunterbruchs ausgeführt, mind. jedoch 3 m von der Korb- oder Seitenlinie entfernt.

## **11. Ausschluss (R 19)**

11.1 Die Dauer des Ausschlusses liegt je nach Schwere des Vergehens im Ermessen des Schiedsrichters, sofern das Reglement nichts anderes vorschreibt.

## 1.3 Linienball

- **Spielgedanke**

Zwei Mannschaften versuchen, durch schnelles und genaues Zuspielen des Balles, diesen in der gegnerischen Punktezone zu fangen und ihre eigene Endzone gegen Angriffe des Gegners zu verteidigen.

- **Spielfeld**

Spielfeldgrösse: 10-12 m x 16-18 m

- **Ball**

Junioren-Handball (Grösse 2: Umfang 54-56 cm, Gewicht 325-375 g) muss mitgebracht werden.

- **Mannschaft / Spielerzahl**

Pro Mannschaft 6 Feldspieler und max. 4 Auswechselspieler.

Es müssen sich während dem Spiel immer 4 des gleichen Geschlechtes im Spielfeld aufhalten (Mädchenriege: mind. 4 Mädchen / max. 2 Knaben; Jugendriege: mind. 4 Knaben / max. 2 Mädchen).

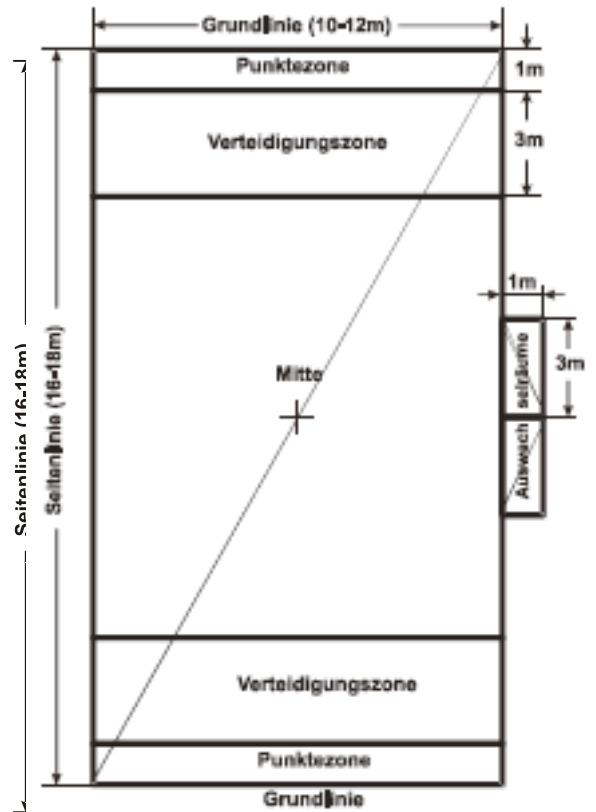
- **Schiedsrichtersignal**

1 Pfiff = Spielunterbruch  
2 Piffe = Punktegewinn, kein Spielunterbruch

- **Spielregeln Linienball**

### 1. Spielen des Balles

- 1.1 Der Ball wird mit der Hand (den Händen) gespielt und darf im Stand oder in der Bewegung mehrfach und einhändig auf den Boden geprellt werden (Dribbling).
- 1.2 Mit dem gehaltenen Ball dürfen 3 Schritte gemacht werden.
- 1.3 Wird der Ball nach dem Prellen an Ort oder nach einem Dribbling gehalten, so muss er anschliessend abgespielt werden.
- 1.4 Der Ball darf nicht länger als 3 Sekunden gehalten werden.
- 1.5 Absichtliches Spielen des Balles mit dem Fuss oder Unterschenkel ist nicht erlaubt. Strafe: Freiwurf



## **2. Verhalten zum Gegner**

- 2.1 Es ist nicht gestattet, dem Gegner den gehaltenen Ball aus der Hand zu schlagen oder zu reissen.
- 2.2 Es ist nicht gestattet, den Gegner
  - zu stossen, zu reissen oder festzuhalten.
  - mit aktivem Körpereinsatz (Checking) zu behindern.
  - durch Umfassen mit einem oder beiden Armen (auch ohne Körperberührung) zu behindern.
- 2.3 Es ist nicht gestattet, auf Zeit zu spielen. Strafe: Freiwurf

## **3. Spielerwechsel**

- 3.1 Spieler können jederzeit ohne Meldung in den markierten Wechselräumen ausgewechselt werden.
- 3.2 Der einwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat (Handschlag).

## **4. Anspiel**

- 4.1 Bei Spielbeginn hat die erstgenannte Mannschaft Anspiel in der Spielfeldmitte.
- 4.2 Nach jedem Punkt erfolgt ein Anspiel aus der Punktezone.
- 4.3 Mindestabstand des Gegners 3 m.

## **5. Punktgewinn**

- 5.1 Erfolgt durch Fangen des Balles in der gegnerischen Punktezone. Eigenzuspiel ist nicht erlaubt. Der Spieler hat mit beiden Füßen in der Zone zu stehen. Der Ball darf nicht im Sprung gefangen werden.
- 5.2 Aus dem Dribbling kann kein Punkt erzielt werden.
- 5.3 Ein Punkt ist nur gültig, wenn der Ball von einem eigenen Spieler zugespielt wird. Es hat keinen Einfluss, ob der Ball abgelenkt wird oder nicht.
- 5.4 Es ist nicht erlaubt, die spielüblichen 3 Schritte mit dem Ball in der Hand zu laufen, um Punkte zu erzielen.
- 5.5 Durch blosser Übergabe (kein Zuspiel) des Balles kann kein Punkt erzielt werden.

## **6. Ausball, Einwurf, Freiwurf**

- 6.1 Ausball: Ball oder Spieler berührt den Boden ausserhalb des Spielfeldes. Die nichtfehlbare Mannschaft hat Einwurf.
- 6.2 Einwurf: Der Einwurf erfolgt auf der Höhe des Ausball, aber nie näher als 4 m vor der gegnerischen Grundlinie (in diesem Fall wird der Ball auf der Höhe der Verteidigungs-Zonenlinie an der Seitenlinie eingeworfen).
- 6.3 Freiwurf: Nach Regelverstössen erfolgt Freiwurf am Ort des Verstosses, aber nie näher als 4 m vor der gegnerischen Grundlinie (in diesem Fall erfolgt der Freiwurf vor der Verteidigungs-Zonenlinie).
- 6.4 Die Wurfart beim Einwurf und Freiwurf ist beliebig; beim Einwurf haben beide Füße Bodenkontakt ausserhalb der Seitenlinie.
- 6.5 Der Mindestabstand des Gegners ist beim Freiwurf und Einwurf 3 m. Ausnahme: Die Spieler befinden sich in der eigenen Verteidigungs-Zone.

## **7. Spiel in die gegnerische Verteidigungszone**

- 7.1 Bei einem Anspiel, Einwurf oder Freiwurf dürfen sich keine angreifenden Spieler in der Verteidigungs- oder Punkte-Zone des Gegners aufhalten.
- 7.2 Das Anspiel, der Einwurf oder Freiwurf darf nicht direkt in die gegnerische Verteidigungs- und Punkte-Zone erfolgen.

## **8. Schiedsrichterball**

- 8.1 Bei Unklarheiten und Doppelfouls erfolgt ein Sprungball in der Mitte des Spielfeldes.

## **9. Ausschluss**

- 9.1 Grobe Fouls und andere Unsportlichkeiten werden durch Ausschluss (für die Restspielzeit) des fehlbaren Spielers geahndet.
- 9.2 Ausgeschlossene Spieler können nicht durch einen Auswechselspieler ersetzt werden. Die Mannschaft spielt in Unterzahl. Der Ausschluss gilt für die Restspielzeit des aktuellen Spiels.

## 1.4 Jägerball

- **Spielgedanke**

Eine Mannschaft sind Jäger, die andere Mannschaft sind Hasen. Die Jäger versuchen, durch gute Raumaufteilung und schnelles Zuspiel des Balles die Hasen zu treffen (Punktgewinn). Die Hasen versuchen, dem Ball auszuweichen.

Nach der Hälfte der Spielzeit werden die Rollen getauscht.

- **Spielfeld und Markierungen**

Spielfeldgrösse: 10-12 m im Quadrat.

- **Spielzeit**

Das Spiel wird in 2 Halbzeiten gespielt. Beim Halbzeitpfeiff wechseln die Rollen, das Spiel wird ohne Unterbruch weiterspielt.

- **Ball**

Schaumstoffball beschichtet (mit weicher Aussenhaut), Durchmesser: 160-190 mm  
Es dürfen keine Volleybälle, Minihandbälle etc. verwendet werden!

- **Mannschaft / Spielerzahl**

Max. 8 Feldspieler / max. 5 Auswechselfspieler

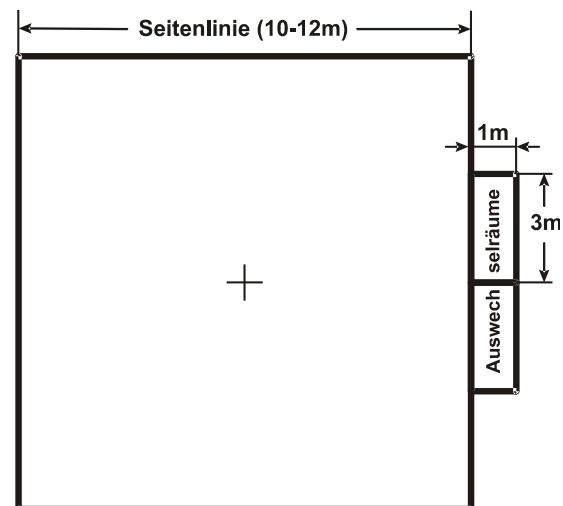
Es müssen sich während dem Spiel immer 6 Spieler des gleichen Geschlechtes im Spielfeld aufhalten (Mädchenriege: mind. 6 Mädchen / max. 2 Knaben; Jugendriege: mind. 6 Knaben / max. 2 Mädchen).

In Ausnahmefällen kann der Wettkampfleiter oder Spielverantwortliche vom OK an der Leitersitzung vor dem Spielturnier eine Mannschaft mit Unterzahl erlauben (mind. 6 Spieler sind jedoch nötig!).

- **Schiedsrichtersignal**

1 Pfiff = Punktegewinn, kein Spielunterbruch

2 Pfeiffe = Spielunterbruch



- **Spielregeln Jägerball**

**1. Anspiel**

- 1.1 Die erstgenannte Mannschaft ist Jäger, die zweitgenannte Mannschaft ist Hase.
- 1.2 Tritt eine Mannschaft zu spät an, verliert sie mit Forfaitresultat.

**2. Jäger: Spielen des Balles**

- 2.1 Der Ball darf nur mit den Händen gespielt werden (keine Füsse/Unterschenkel).
- 2.2 Mit dem Ball dürfen keine Schritte (Dribbling) gemacht werden (auch kein Prellen).
- 2.3 Mit gehaltenem Ball ist ein Sternschritt erlaubt.
- 2.4 Spielzüge & Treffer von ausserhalb des Spielfeldes werden nicht gewertet.

**3. Jäger: Punktgewinn (Treffer)**

- 3.1 Als Treffer gilt nur, wenn der Ball direkt einen Hasen trifft (kein Bodenkontakt des Balles). Als Treffer gelten Wurf oder "Abtupfen".
- 3.2 Auf Hasen darf nur geschossen werden, wenn der Ball vorher durch einen Pass von einem Mitspieler gefangen wird (wird der Ball "vom Boden aufgelesen", gilt der Treffer nicht).
- 3.3 Ein Hase kann innerhalb 5 Sekunden nur 1x abgeschossen werden (nach 5 Sek. gelten Treffer auf den gleichen Hasen wieder).
- 3.4 Absichtliche Kopftreffer gelten nicht.

**4. Hasen: Ausweichen**

- 4.1 Getroffene Hasen bleiben im Spiel und können nach 5 Sek. wieder getroffen werden.
- 4.2 Verlässt ein verfolgter Hase das Spielfeld (auch zum auswechseln), wird er mit einem Treffer bestraft.
- 4.3 Absichtliches Fangen oder Wegspielen des Balles ist verboten und gilt als ein Treffer.
- 4.4 Wird der Ball absichtlich von einem Hasen aus dem Spielfeld weggespielt, werden die Hasen mit 5 Treffern bestraft.

**5. Allgemeine Regeln für beide Mannschaften**

- 5.1 Der Gegner darf nicht behindert werden (halten, stossen, sperren, etc).
- 5.2 Spieler können jederzeit in den markierten Wechselräumen ausgewechselt werden (Handschlag ausserhalb des Spielfeldes).
- 5.3 Spielt eine Mannschaft in Unterzahl (mind. 6 Spieler), darf der Gegner seine Hasen auf dieselbe Anzahl reduzieren (bei den Jägern darf er mit 8 spielen).



## **6. Ausschluss**

- 6.1 Jäger, die Hasen absichtlich an den Kopf werfen, werden sofort für die Restzeit vom Spielfeld verwiesen.
- 6.2 Grobe Fouls und andere Unsportlichkeiten werden durch Ausschluss des fehlbaren Spielers geahndet. Der Ausschluss gilt für die Restspielzeit des aktuellen Spiels.

## 1.5 Ball über die Schnur

- **Spielgedanke**  
Jede Partei versucht, den von der Gegenpartei über die Leine geworfenen Ball zu fangen und ihn ins gegnerische Feld zu spielen. Fällt der Ball innerhalb des Spielfeldes zu Boden, wird er beim Fangen fallengelassen, berührt er das Seil oder wird er unter dem Seil zugespielt, zählt dies als Strafpunkt.
- **Spielfeld**
  - Kategorie Unterstufe: 8m x8 m
  - Kategorie Mittelstufe und Oberstufe: 12m x 10mBei allen Kategorien ist mitten über das Feld, in 2 m Höhe, eine Leine gespannt.
- **Ball**  
Kat. Ust. 1 Volleyball, Mst. und Ost. 2 Volleybälle
- **Mannschaft/Spielerzahl**  
Kat. Ust: Pro Mannschaft 6 Spieler/innen und max. 4 Auswechselspieler  
Kat. Mst/Ost: pro Mannschaft 5 Spieler/innen und max. 3 Auswechselspieler.  
Es müssen sich während dem Spiel immer 4 des gleichen Geschlechtes im Spielfeld aufhalten.
- **Spielzeit**  
2x 4 Minuten mit fliegendem Wechsel nach 1x 4 min.
- **Schiedsrichter**  
Es braucht immer 2 Schiedsrichter pro Spiel, jede Mannschaft hat einen eigenen Schiedsrichter, der die Fehler zählt.
- **Spielregeln**
  - 1. Wurf**
    - 1.1 Wurf aus dem Stand, mit dem Ball darf nicht gelaufen werden.
  - 2. Strafpunkt**
    - 2.1 Für jeden regelrecht in das gegnerische Feld geworfene Ball, der nicht gefangen werden kann, also den Boden berührt, erhält die fehlbare Mannschaft einen Strafpunkt.
  - 3. Fehler**
    - 3.1 Als Fehler gelten:
      - Das Werfen unter der Leine durch
      - Das Berühren der Leine mit dem Ball
      - Das Berühren eines Seitenpfostens mit dem Ball
      - Das Werfen über die Längs- oder Querseite des eigenen oder gegnerischen Feldes
      - Das Zurückschlagen des Balles
      - Das Nichtfangen eines gültigen Balles

In den ersten 4 genannten Fällen ist der Ball ungültig und muss nicht gefangen werden. Bei zwei aufeinanderfolgenden Fehlern zählt immer nur der erste Fehler. Wird ein Ball berührt, der nachher noch die Längs- oder Querseite überfliegt, so gilt er als nicht aufgefangen= Strafpunkt für die Mannschaft die ihn fangen wollte.

#### **4. Zurückwerfen des Balls**

- 4.1 Das Zurückwerfen des Balles hat von dem Platz aus zu geschehen, wo er aufgefangen oder aufgehoben wird. Fällt er ausserhalb des Spielfeldes nieder, so wird er von dort aus zurückgeworfen, wo er die Grenzlinie überschritten hat.
- 4.2 Wer den Ball aufgefangen hat, muss auch zurückwerfen. Kein Abgeben innerhalb der Mannschaft.

#### **5. Gewinner**

- 5.1 Massgebend für den Sieg ist die niedrigere Anzahl Strafpunkte.

# Modell Spielplan

Jugendspieltag 2019

## Spielplan

Mädchen: Korbball, Linienball, Jägerball, Ball über die Schnur

Knaben: Korbball, Linienball, Jägerball

### Mädchen

#### Vormittag

Zeit	Mannschaft 1	Mannschaft 2
7.45	Gruppenspiele	
8.00		
8.15		
8.30		
8.45		
9.00		
9.15		
9.30		

### Knaben

#### Vormittag

Zeit	Mannschaft 1	Mannschaft 2
9.45	Gruppenspiele	
10.00		
10.15		
10.30		
10.45		
11.00		
11.15		
11.30		

### Nachmittag

Zeit	Mannschaft 1	Mannschaft 2
12.30	Rangspiele	
12.45		
13.00		
13.15		
13.30		
13.45		
14.00		

### Nachmittag

Zeit	Mannschaft 1	Mannschaft 2
12.30	Rangspiele	
12.45		
13.00		
13.15		
13.30		
13.45		
14.00		

Die detaillierten Spielpläne werden Ende August 2019 an die verantwortlichen HauptleiterInnen versendet.

# Pendelstafette

Jahrgang 2003 und jünger

Jeder Teilnehmer kann nur in einer Mannschaft starten.

Die Distanz beträgt 60 m und wird von allen Teilnehmern 1x gelaufen.

Pro Gruppe laufen 8 Teilnehmer, wovon mindestens 7 Teilnehmer am Start sein müssen und nur 1 Teilnehmer 2x laufen darf.

Es dürfen höchstens 2 Läufer des anderen Geschlechts starten.

Das Starten der Läufer erfolgt ohne Starthilfe.

Die Ablösung muss so erfolgen, dass sich der Rumpf des ankommenden und jener des startenden Läufers ausserhalb der markierten Wettkampfstrecke kreuzen. Es dürfen innerhalb der eigenen Bahn Markierungen angebracht werden. Wenn der Organisator Markierungsgegenstände zur Verfügung stellt, müssen diese verwendet werden.

**Nagelschuhe oder Nockenschuhe sind nicht erlaubt.**

Wechselfehler / Fehlstart werden mit 2 Sekunden Zeitzuschlag geahndet.

# Sponsoren

## Herzlichen Dank!

08 | 82

### Eventssponsoren:

baudienstleistungen  
schneeberger ag



A. & T. Vollenweider AG	Käser Druck AG
Albin Herzog AG	Kino Hürlimann AG
Arthur Girardi AG	Köfler Holzbau
Bäckerei-Conditorei-Confiserie Pfyl AG	Landi Albis
Baumann und Wild AG	Lipp Treuhand AG
Berger Boiler-Service AG	Magnetas
Bertschi AG	Markus Frei Elektroanlagen
Bill & Siegfried Getränke AG	Markus Schnider Bedachungen & Fassadenbau
BOA Büchi Optik Affoltern GmbH	Moto Fuchs AG
Brumann Reisen AG	MüPa AG
Büro Kunz AG	Obrist Radsport AG
Coop Genossenschaft	Peter GmbH
Da Rugna Maler GmbH	Peter Schmid Baudienstleistungen AG
Elektro Roth AG	Pöschli Beck AG
Ergon Informatik AG	R. Künzi Schreinerei GmbH
Ernst Schweizer AG	Restaurant Krone, Hedingen
Florena Blumenladen und Geschenke	Ritschard Haustechnik AG
Fravi & Fravi AG	Schnider & Co. AG
Garage Walter Reichenbach	Soft Ice P.& P. Brunswiler
Gubler Sport	Th. Frei Transporte AG
Guggenbühl Pflanzen AG	Vollenweider AG
H&E Elektro AG	Weibel Garten GmbH
Il Tiglio – Restaurante Pizzeria	Wyser Consult GmbH
Joker Personal AG	Zingg Transporte AG
Känzig – Mauro-Feucht Herrenmode AG	

### Hauptsponsorin



# Preisliste Jugendspieltag 2019

## Getränke:

Mineral mit und ohne, Cola, Cola zero, Rivella rot, Rivella blau, Sprite, Ice Tea, Apfelschorle	4.5 / 5 dl Pet	CHF	4.00
Bier	3 dl	CHF	4.00
Bier Alkoholfrei	3 dl	CHF	4.00
Most sauer (Alkoholfrei)	5 dl	CHF	5.00
Most sauer	5 dl	CHF	5.00
Rotwein	5 dl	CHF	15.00
Weisswein	5 dl	CHF	15.00
Rosé	5 dl	CHF	15.00
Kaffee crème		CHF	3.00
Tee		CHF	2.00

## Speisen:

Bratwurst mit Brot		CHF	6.00
Cervelat mit Brot		CHF	5.00
Plätzli vom Grill mit Brot		CHF	8.00
Plätzli vom Grill mit Pommes Frites		CHF	12.00
Portion Pommes Frites		CHF	6.00
Schinken- oder Käsesandwich		CHF	4.00