

WEISUNGEN 3-SPIEL-TURNIER 2011

Präzisierung 1.1.2015



Inhaltsverzeichnis

1.	Spielbeschreibung	4
1.1	Spielarten	4
1.2	Mannschaften	4
1.3	Altersstufen	4
1.4	Kategorien	4
1.5	Auswechseln	4
1.6	Spielpunkte	4
1.7	Spielleitung	4
1.8	Spielfeld	5
1.9	Platzanordnung	5
1.10	Tenue	5
1.11	Spieldauer	5
1.12	Turnierablauf	5
1.13	Spielunterlage/Feldmarkierungen	8
1.14	Aufschlagsrecht	8
1.15	Turniersieger	8
1.16	Material	8
2.	Spielarten	9
2.1	Prellball	9
2.2	Ringtennis	10
2.3	Gobaspiel	11
3.	Abschliessende Bestimmungen	12

1.8 Spielfeld

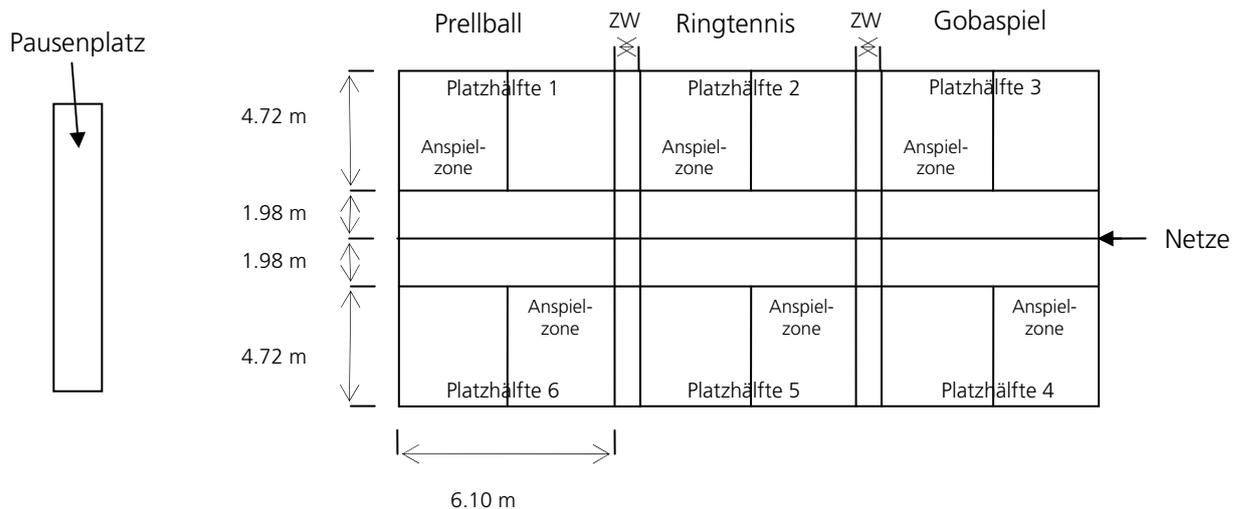
Alle 3 Spielfelder sind gleich gross und werden nebeneinander aufgestellt.

Die Masse sind 6.10 x 13.40 m pro Feld und entsprechen den offiziellen Badmintonfeldern.

In der Mitte werden sie durch Netze getrennt.

In jeder Platzhälfte gibt es eine Anspielzone. Die Anspielzone ist das rechte Aufschlagfeld für Doppel des Badmintonfeldes 1.98m vom Netz entfernt.

Jedes Feld ist durch einen Zwischenraum getrennt. Zu empfehlen ist eine Breite von ca. 0.80m.



ZW = Zwischenraum zwischen den Spielfeldern

1.8.1 Netzhöhen

Folgende Netzhöhen sind definiert:

Prellball	40 cm
Ringtennis	165 cm
Gobaspiel	200 cm

1.9 Platzanordnung

Platzhälften 1+6; Prellball

Platzhälften 2+5; Ringtennis

Platzhälften 3+4; Gobaspiel

1.10 Tenue

Pro Mannschaft ist ein einheitliches Tenue zu tragen. Für Werbung an STV Anlässen gelten die Richtlinien Werbung auf Tenues an STV Anlässen „Ausgabe 2001“.

1.11 Spieldauer

Die Spieldauer pro Runde beträgt 7 x 6 Minuten = 42 Minuten. Für den Wechsel ins andere Spielfeld wird 1 Minute gewährt.

1.12 Turnierablauf

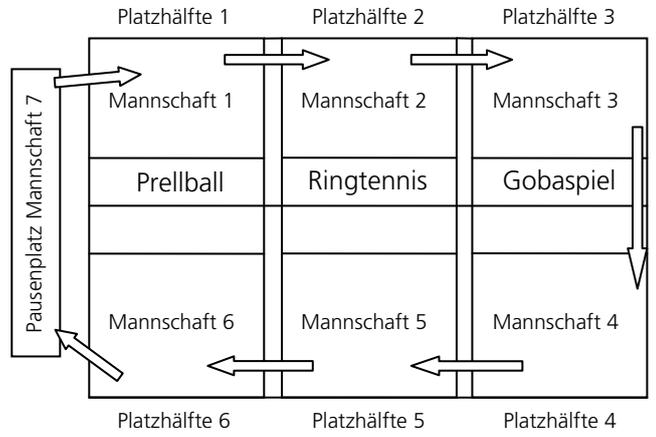
Alle 3 Spiele werden gleichzeitig gespielt.

Die Mannschaften werden am Anfang auf die Platzhälften ausgelost (Blockweise à 7 Mannschaften).

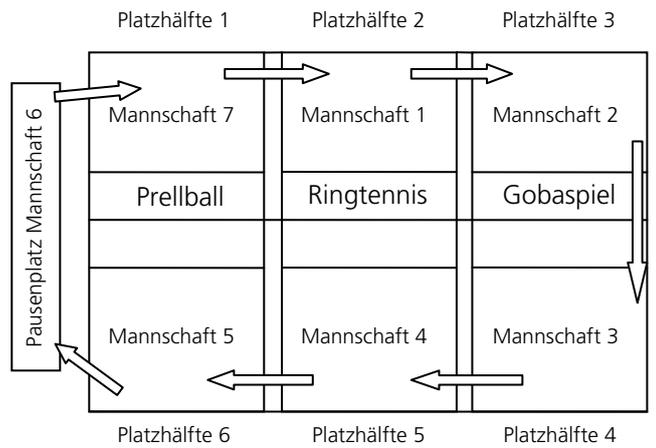
Jede Mannschaft setzt einmal während der Spielrunde auf dem Pausenplatz aus. Mannschaft mit der Nr. 7 positioniert sich als erste auf dem Pausenplatz. Der Wechsel nach Spielende der einzelnen Spiele erfolgt im Uhrzeigersinn.

Der Feldwechsel vollzieht sich wie folgt:

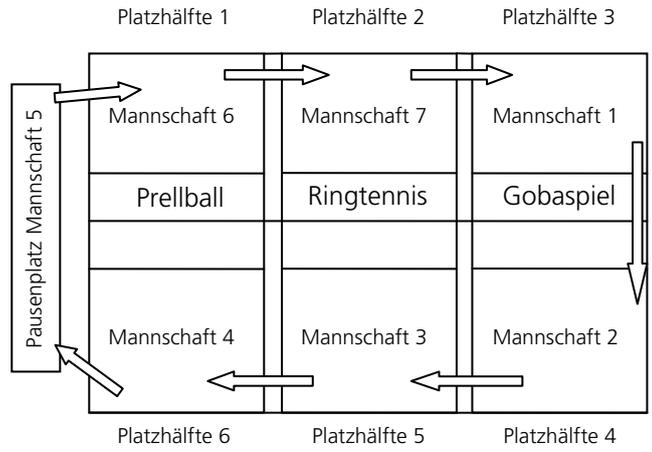
1. Spiel



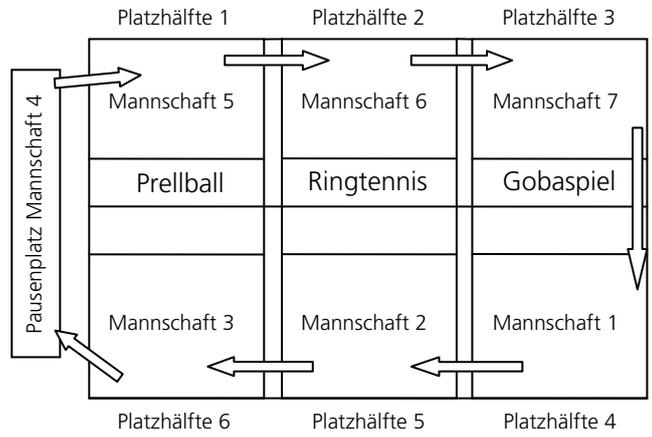
2. Spiel



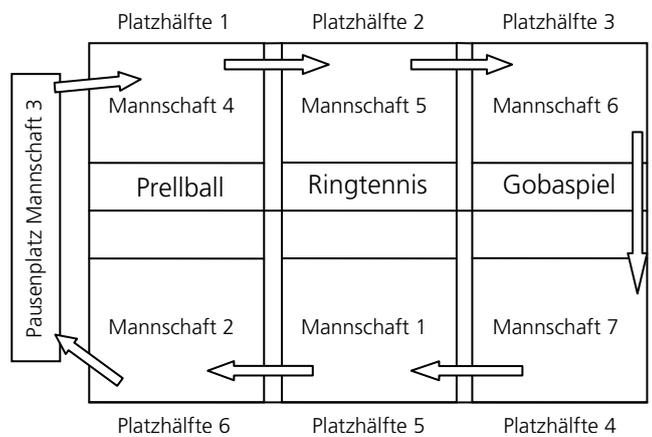
3. Spiel



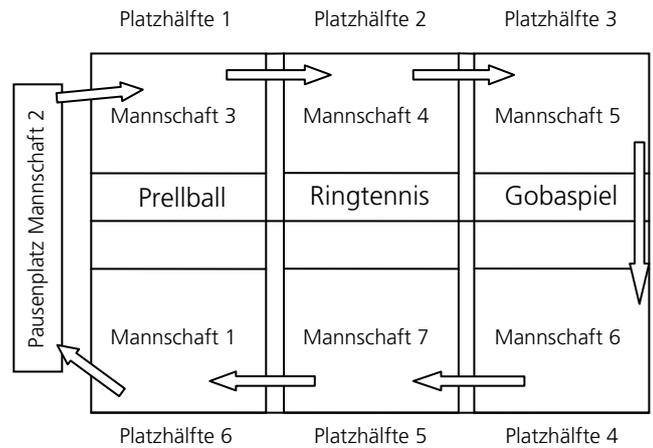
4. Spiel



5. Spiel



6. Spiel



7. Spiel



Spielrundenende

1.13 Spielunterlage/Feldmarkierungen

Die Spielfelder sind auf einem Hartplatz oder in einer Halle einzurichten. Sie sind so zu markieren, dass die Markierungen auch bei schlechtem Wetter gut sichtbar bleiben.

1.14 Aufschlagsrecht

Das Aufschlagrecht bei Spielbeginn der einzelnen Spiele ist in den Platzhälften 1, 2, 3.

1.15 Turniersieger

Die erzielten Punkte werden zusammengezählt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist Turniersieger. **Auf jedem Platz kommt der Erst- und Zweitplatzierte, sowie der beste Drittplatzierte in die Finalrunde.** Bei Punktgleichheit wird diejenige Mannschaft mit der grösseren Anzahl Differenzpunkte im vorderen Rang klassiert.

1.16 Material

- 2 Netzbefestigungsständer pro Spielfeld
- 3 Badminton- oder Volleyballnetze
- 1 Volleyball Grösse 5 plus Reservebälle
- 1 Moosgummiring Durchmesser 17 cm ae
- 6 Gobaschläger Typ STV
- 1 Softtennisball

Es darf nur das vom Organisator zur Verfügung gestellte Material benutzt werden.

2. Spielarten

2.1 Prellball

2.1.1 Material

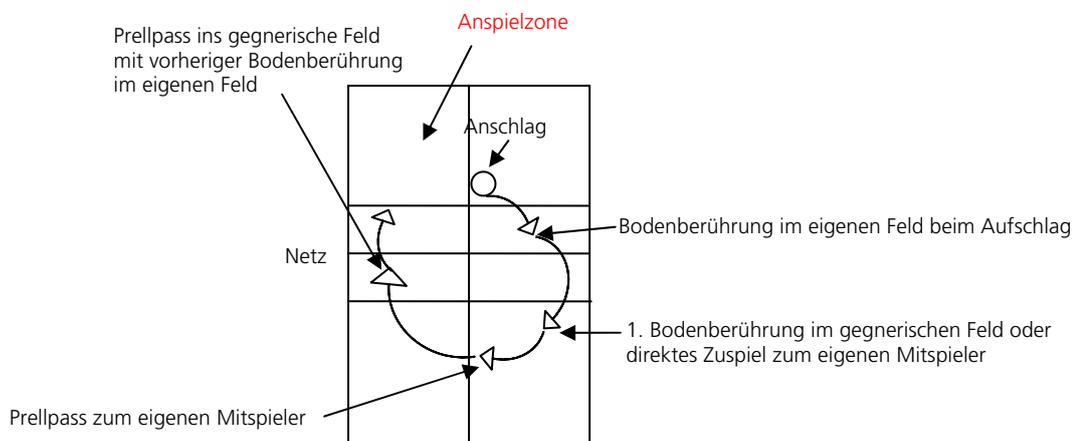
- 1 Netz, Höhe 40cm
- 1 Volleyball Grösse 5
- 2 Befestigungsständer fürs Netz

2.1.2 Spielablauf

Der Aufschlagsspieler schlägt in der Anspielzone den Ball **mit der Faust** ein. Beim Aufschlag muss der Ball zuerst 1x den Boden im eigenen Spielfeld berühren, bevor er übers Netz springt. Die Abnahme des gegnerischen Balles kann **mit der Faust** direkt oder via Bodenkontakt erfolgen.

Die Mannschaft im gegnerischen Feld muss den Ball mindestens 1x, maximal 2x **mit der Faust** einem Spieler der eigenen Mannschaft zuspelen, bevor er ins gegnerische Feld zurückgespielt werden darf.

Der Bodenkontakt ist zwingend, bevor er das Netz überquert. Bei Anschlagwechsel erfolgt eine Rotation innerhalb der anschlagenden Mannschaft im Uhrzeigersinn (gemäss Volleyball).



2.1.3 Punkte

Jeder Fehler ergibt einen Punkt für die gegnerische Mannschaft.

2.1.4 Aufschlagsrecht

Aufschlag hat immer diejenige Mannschaft, die einen Punkt erzielt.

2.1.5 Fehler

Folgende Vorkommnisse werden als Fehler gewertet und führen zum Aufschlag des Gegners:

- Netzberührung des Balles beim Aufschlag
- Direktspiel übers Netz ohne Bodenberührung
- 2x Ballkontakt des gleichen Spielers, ohne dass dazwischen ein Partner den Ball berührt hat
- Fangen, Werfen und Führen des Balles
- Spielen des Balles mit anderen Körperteilen ausser der Hand oder des Unterarmes
- Berührung des Netzes durch einen Spieler
- Aufschlag ausserhalb der Anspielzone
- Übertritt in die gegnerische Platzhälfte
- Über das Netz greifen
- Mehr als 2 Pässe innerhalb des eigenen Feldes
- Landung des Balles ausserhalb des Feldes
- Direktes Zurückspielen ins gegnerische Feld
- Absichtliche Verzögerung des Spieles
- 2x Bodenberührung im eigenen Feld ohne Ballkontakt durch Spieler
- Zuspiel ohne Prellen
- Betreten des benachbarten Spielfeldes bei laufendem Spiel

2.2 Ringtennis

2.2.1 Material

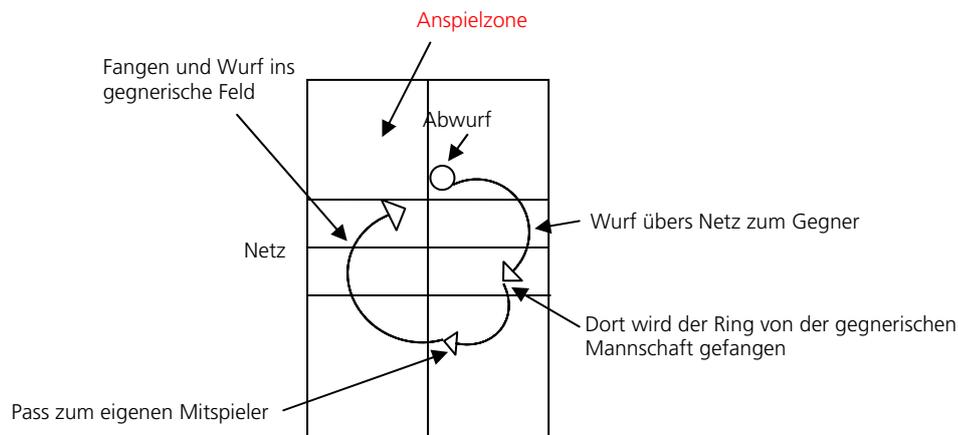
- 1 Moosgummiring Durchmesser 17 cm
- 1 Netz, Höhe 165cm
- 2 Befestigungsständer fürs Netz

2.2.2 Spielablauf

Ein Spieler wirft den Ring in der Anspielzone über das Netz. Dort wird er von der gegnerischen Mannschaft gefangen und zuerst mindestens 1x, maximal 2x einem Mitspieler der eigenen Mannschaft zugeworfen, bevor er wieder ins gegnerische Feld gespielt werden kann.

Der Ring muss aus der Hüfte, in einem Zug und vorwärts geworfen werden.

Bei Abwurfwechsel erfolgt eine Rotation innerhalb der anspielenden Mannschaft im Uhrzeigersinn (gemäss Volleyball).



2.2.3 Punkte

Jeder Fehler ergibt einen Punkt für die gegnerische Mannschaft.

2.2.4 Anspielrecht

Anspiel hat immer diejenige Mannschaft, die einen Punkt erzielt.

2.2.5 Fehler

Folgende Vorkommnisse werden als Fehler gewertet und führen zum Anspiel des Gegners:

- Rückwärtswurf und Antäuschen des Wurfes
- Netzberührung des Ringes beim Anspiel
- Bodenberührung des Ringes im eigenen Feld
- Spielen des Ringes mit anderen Körperteilen ausser der Hand
- Schmetterwürfe ins gegnerische Feld (Würfe von oben nach unten)
- Blocken am Netz
- Berührung des Netzes durch Spieler
- Abwurf ausserhalb der Anspielzone
- Übertritt in die gegnerische Platzhälfte
- Über das Netz greifen
- Mehr als 2 Pässe innerhalb des eigenen Feldes
- Landung des Ringes ausserhalb des Feldes
- Direktes Zurückspielen
- Absichtliche Verzögerung des Spieles
- Ring geht unter dem Netz durch
- Ring mit beiden Händen werfen
- Laufen mit dem Ring, ausser beim Fangen des Ringes im Sprung (2-3 Schritte bei der Landung)
- Sprungwurf
- Ring länger als 3 Sekunden in der eigenen Hand halten
- Betreten des benachbarten Spielfeldes bei laufendem Spiel

2.3 Gobaspiel

2.3.1 Material

- 1 Netz, Höhe 200cm
- 6 Gobaschläger Typ STV
- 1 Softtennisball
- 2 Befestigungsständer fürs Netz

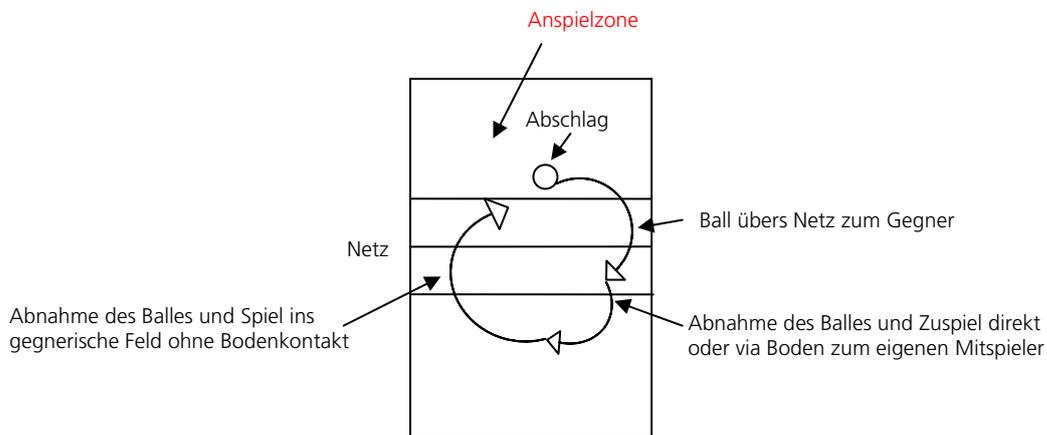
2.3.2 Spielablauf

Der Aufschlagspieler schlägt mit dem Gobaschläger in der Anspielzone den Ball ein. Beim Aufschlag muss der Ball direkt übers Netz gespielt werden.

Die Mannschaft im gegnerischen Feld muss den Ball mindestens 1x, maximal 2x einem Spieler der eigenen Mannschaft zuspielen, bevor er ins gegnerische Feld gespielt werden darf.

Der Ball kann direkt oder via Boden gespielt werden.

Bei Anschlagwechsel erfolgt eine Rotation innerhalb der anschlagenden Mannschaft im Uhrzeigersinn (gemäss Volleyball).



2.3.3 Punkte

Jeder Fehler ergibt einen Punkt für die gegnerische Mannschaft.

2.3.4 Aufschlagsrecht

Aufschlag hat immer diejenige Mannschaft, die einen Punkt erzielt.

2.3.5 Fehler

Folgende Vorkommnisse werden als Fehler gewertet und führen zum Aufschlag des Gegners:

- Netzberührung des Balles beim Aufschlag
- 2x den Ball spielen, ohne dass dazwischen ein Partner den Ball gespielt hat
- Fangen und Werfen des Balles mit der Hand (der Ball darf nur mit dem Brett gespielt werden)
- Berühren des Balles mit den Körperteilen
- Schmetterbälle ins gegnerische Feld (Schlag von oben nach unten)
- Berührung des Netzes durch Spieler
- Aufschlag ausserhalb der Anspielzone
- Übertritt in die gegnerische Platzhälfte
- Über das Netz greifen oder unter dem Netz durch greifen
- Mehr als 2 Pässe innerhalb des eigenen Feldes
- Landung des Balles ausserhalb des Feldes
- Direktes Zurückspielen
- Absichtliche Verzögerung des Spieles
- Ball geht unter dem Netz durch
- 2x Bodenberührung ohne Spielerkontakt
- Betreten des benachbarten Spielfeldes
- Anschlag über den Kopf ausgeführt

3. Abschliessende Bestimmungen

Ergänzende Weisungen werden in den Wettkampfvorschriften oder in der Turnierausschreibung geregelt.