

Allgemeines Reglement Lausner Spielturnier

1. Vorwort und Allgemeines zum Turnier

In unserem Spielturnier steht klar der **Spass und die Freude am Sport**, sowie das gesellige Beieinandersein, im Vordergrund. Bedenkt bitte, dass die Schiedsrichter von anderen Mannschaften gestellt werden und nicht ausgebildet sind. Unsportliches Verhalten, Brechen der Fairnessregeln und Grobheiten (Beleidigungen, Tätigkeiten, etc.) gegenüber anderen Spielern und Schiedsrichtern sind nicht erlaubt und werden in jedem Fall von der Turnierleitung mit **Ausschluss vom Turnier geahndet**. Bei Nichtantreten oder im Falle eines Ausschlusses gewinnen die jeweiligen gegnerischen Mannschaften im Fussball und Tchoukball mit 5:0 und im Volleyball mit 10:0.

Gleichzeitig möchten wir euch um einen fairen Ablauf bitten und die nachfolgenden Regeln aufmerksam **durchzulesen**. Solltet ihr Fragen haben, stehen wir euch gerne zur Verfügung.

2. Turnierrahmen

Die Mannschaften werden gebeten, bis spätestens **13:45** Uhr die Anwesenheit zu bestätigen, die Teilnehmerliste auszufüllen sowie das Startgeld zu bezahlen. Diese beträgt CHF **80.00 pro Mannschaft**. Die Anmeldung dazu befindet sich beim Speaker im Eingangsbereich der Mehrzweckhalle.

Die Halle ist ab 13:00 Uhr offen. Die letzten Spiele werden um ca. 22:30 stattfinden, gleich im Anschluss, um ca. 23:00 Uhr, wird dann die Rangverkündigung stattfinden.

3. Gruppeneinteilungen, Sportarten und Punktevergabe

Es werden drei verschiedene Sportarten gespielt: **Volleyball, Bänklifussball und SVL-Tchoukball**. Jedes Spiel beträgt **9 Minuten**.

Die Mannschaften spielen zunächst eine Vorrunde (Einteilung nach Los) und danach eine Rückrunde (Einteilung aufgrund der erzielten Punkte in der Vorrunde).

Jeder Sieg ergibt 3 Punkte, ein Unentschieden ergibt je 1 Punkt eine Niederlage ergibt 0 Punkte.

Am Ende entscheidet bei Punktegleichstand die Summe aller erzielten Punkte / Tore, die während den gespielten Partien erzielt wurden. Sollte dabei Punktegleichstand herrschen, werden die Direktbegegnungen der Mannschaften gezählt. Diejenige Mannschaft mit mehr gewonnenen Duellen gewinnt. Sollte auch dabei kein eindeutiger Sieger entstehen, so entscheidet das Los in Form eines Münzwurfes.

4. Mannschaften

Am Turnier teilnehmen dürfen alle Person, die mind. 16 Jahre alt sind. Jede Mannschaft wird Schiedsrichteraufgaben übernehmen. Dabei stellt die Mannschaft je zwei Schiedsrichter, welche das Spiel der anderen Mannschaften nach Reglement leiten werden (Einsätze sind dem Spielplan zu entnehmen).

In der Sportart Volleyball müssen während dem Spiel mindestens drei Frauen auf dem Feld stehen, in den Sportarten Fussball und Tchoukball sind es jeweils zwei Frauen, die gleichzeitig auf dem Feld stehen müssen. Beim Volleyball treten jeweils 6 Spieler gegeneinander an, beim Fussball und Tchoukball sind es jeweils 5 Spieler.

Jede Mannschaft tritt mit mindestens 6 und höchstens 10 Spieler am Spielturnier an.

5. Material

Während den Spielen müssen die Teams einheitliche Trikots tragen. Wenn Mannschaften gleichfarbige oder ähnliche Trikots haben, so muss die **erstgenannte** Mannschaft Überzieher anziehen. Diese werden bereitgestellt.

Spielbälle werden vor Ort zur Verfügung gestellt, **Einspielbälle** müssen von den Mannschaften selbst mitgebracht werden. Gesonderte Einspielplätze werden von uns nicht zur Verfügung gestellt. Schiedsrichtermaterial wie Handpfeifen und Spielblätter werden vor Ort zur Verfügung gestellt. Gespielt wird jeweils in einer der drei Turnhallen auf einem normalen Turnhallenboden.

In den Turnhallen gelten die Allgemeinen **Turnhallenregeln** (nur Hallenschuhe erlaubt, nur Schuhe ohne abfärbende Sohle erlaubt, Ess- und Trinkverbot in der Halle, etc.) Garderoben und Duschen sind zum allgemeinen Gebrauch verfügbar.

Es wird eine Bar und eine Küche geben, bei der diverse **Speisen und Getränke** bezogen werden können.

6. Spielabläufe & Schiedsrichtereinsätze

Während den Spielen ist ein **Timeout** nicht erlaubt. Die Spieler dürfen in den Spielen beliebig oft **wechseln**. Im Volleyball muss das Spiel unterbrochen sein, im Fussball und Tchoukball kann fliegend gewechselt werden. Anspiel hat jeweils die **erstgenannte Mannschaft**, diese spielt dann auch immer an der Fensterseite. Es wird ohne Seitenwechsel gespielt.

Die Schiedsrichter sind für die Durchführung und Einhaltung der Spielregeln verantwortlich, sie **zählen die Punkte**, führen die Zähltafeln nach und tragen die Resultate am Ende der Partie in die Spielblätter ein. Die Schiedsrichter können sich frei in der Halle bewegen (Fussball & Tchoukball) oder stehen auf dem bereitgestellten Schwedenkasten (Volleyball).

Die ausgefüllten **Spielblätter** werden nach Ende des Spiels von beiden Mannschaften unterschrieben und von den Schiedsrichtern zum Speaker gebracht. Die Spielzüge werden bei Abpfiff durch den Schiedsrichter / Speaker nicht fertig gespielt. Das Ergebnis zum Abpfiff ist final.

Schwere Fouls, wie bspw. unsportliches Verhalten, können der Turnierleitung über den Speaker gemeldet werden und werden von der Turnierleitung mit **Ausschluss vom Turnier geahndet**.

Die Entscheide der Schiedsrichter sind stets zu akzeptieren und zu respektieren!

Reglement für SVL-Tchoukball

7. Spielfeld und Zonen

7.1. Spielfeld

Das Spielfeld hat die Masse von ca. 25 x 15 Meter und wird begrenzt durch drei feste Wände und einer weichen Wand (Faltwand oder Netz (Hallenlängsseite)). Die Feldecken werden mit Bänken abgetrennt und bilden den Mannschaftssektor für die Auswechselspieler. Zwei Tchoukball-Netze sind jeweils an den kürzeren Hallenseiten in der Seitenmitte und in einem ca. 40° Winkel aufgestellt. Gespielt wird mit einem Handball.

7.2. Sperrzone

Die Sperrzone wird durch den **orangenen Handballkreis** (Radius ca. 7m) begrenzt. Spieler dürfen die Sperrzone grundsätzlich **nicht betreten**. Wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft den Ball vor der Berührung der Sperrzone (Bspw. bei einem Sprung in die Sperrzone) wieder abgeben kann (egal ob Pass oder Wurf aufs Netz), so ist das erlaubt. Zudem darf die Sperrzone bei einem Anspiel vom anspielenden Spieler betreten werden.

8. Aufstellung und Anspiele

8.1. Aufstellung der Mannschaften

- 8.1.1. Aufstellung bei **Spielbeginn**: Jede Mannschaft befindet sich in ihrer zugewiesenen Hälfte. Die Positionen sind nach dem Startpfeiff des Schiedsrichters aufgehoben und man darf sich frei bewegen (mit Ausnahme der Sperrzone).
- 8.1.2. Eine obligatorische Aufstellung bei **Ballwechsel** aufgrund eines Punktgewinns oder einem leichten Foul gibt es keine.
- 8.1.3. Aufstellung bei **Strafstoss** siehe unter Punkt [Strafstoss 9.5](#)

8.2. Anspiele

- 8.2.1. Bei **Spielbeginn** wird das Spiel durch den Schiedsrichter freigegeben. Anschliessend beginnt ein Spieler mit dem Anspiel und führt einen Startpass durch. Der Startpass erfolgt **aus der eigenen** Sperrzone auf einen Mitspieler.
- 8.2.2. Nach einem **Punktgewinn** erhält die gegnerische Mannschaft den Ball und führt ein Anspiel ohne Freigabe des Schiedsrichters aus. Der Startpass erfolgt **aus der eigenen** Sperrzone auf einen Mitspieler.
- 8.2.3. Anspiele nach **Ballübergaben** (Siehe auch leichte Fouls), werden an der Seitenlinie oder aus der eigenen Sperrzone ohne Freigabe des Schiedsrichters ausgeführt. Der Startpass erfolgt auf einen Mitspieler.

9. Spielregeln

9.1. Spielzüge

Im Spiel darf der ballführende Spieler maximal **drei Schritte** machen, sowie ein anschliessender Sternschritt. Pässe an seine Mitspieler sind in alle Richtungen erlaubt. Der Ball darf den Boden oder die Wand zu keinem Zeitpunkt berühren. Prellen / Dribbeln mit dem Ball, Körperkontakt mit gegnerischen Spielern, sowie das aus der Hand Schlagen von Bällen ist nicht erlaubt.

9.2. Punkte erzielen

Eine Mannschaft erzielt einen Punkt, wenn ein Spieler den Ball von **ausserhalb** der Sperrzone aufs Netz wirft, der Ball dann zurückschickt und von einem Mitspieler **ausserhalb** einer Sperrzone gefangen wird.

Wenn der Spieler in die **Sperrzone springt**, und den Ball vor dem Berühren des Bodens fangen kann, so zählt der Punkt. Wird der Ball durch den **Rahmen** des Netzes abgefälscht, und kann trotzdem gefangen werden, so zählt der Punkt ebenfalls.

Fängt derselbe Spieler, der den Wurf getätigt hat, oder fängt ein gegnerischer Spieler, so geht das Spiel ohne Punktegewinn weiter.

9.3. Leichte Fouls

- Der Ball berührt im Verlauf des Spiels den Boden oder eine der beiden langen Seitenwände.
- Ein Spieler bewegt sich mit mehr als drei Schritten oder über den Sternschritt hinweg fort

Folge: Die angreifende Mannschaft muss den Ball abgeben (unabhängig davon, wer den Ball zuletzt berührt hat). Die gegnerische Mannschaft führt an der **Seitenlinie** ein Anspiel gemäss [Punkt 8.2.3](#) aus.

- Der Ball bleibt in der Sperrzone liegen oder berührt eine der kurzen Seitenwände.
- Ein Spieler der angreifenden Mannschaft betritt eine Sperrzone und greift aktiv ins Spielgeschehen ein.

Folge: Die angreifende Mannschaft muss den Ball abgeben (unabhängig davon, wer den Ball zuletzt berührt hat). Die andere Mannschaft führt aus der **eigenen Sperrzone** ein Anspiel gemäss [Punkt 8.2.3](#) aus.

9.4. Mittlere Fouls

- Ein Spieler wird beim Werfen aufs Netz oder beim Fangen eines vom Netz zurück-fliegenden Balls behindert (z. B. durch Schubsen oder Zurückhalten).
- Absichtliche oder grobe Zeitverzögerungen während des Spiels.
- Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft betritt die Sperrzone und greift zusätzlich aktiv in das Spielgeschehen ein (Bspw. durch das Ändern der Flugbahn des Balls).

Folge: Strafstoss zu Gunsten der gefoulten Mannschaft

9.5. Strafstoss

Ein Spieler der Mannschaft, welche den Strafstoss zugesprochen bekommt, steht auf dem Rand der **Sperrzone (oranger Handballkreis)** und darf den Ball **einmalig** aufs Netz spielen. Während des Wurfs dürfen weder der Spieler behindert noch die Flugbahn des Balls verändert werden. Alle anderen Spieler können sich ausserhalb der Sperrzone frei bewegen. Sobald der Ball vom Netz zurückschickt, ist das Spiel freigegeben und es gelten die normalen Regeln gemäss [Punkt 9.1 - 9.4](#).

Reglement für Bänklifuessball

10. Spielfeld und Zonen

10.1. Spielfeld

Das Spielfeld hat die Masse von ca. 25 x 15 Meter und wird begrenzt durch drei feste Wände und einer weichen Wand (Faltwand oder Netz (Hallenlängsseite)). Die Feldecken werden mit Bänken abgetrennt und bilden den Mannschaftssektor für die Auswechselspieler. Zwei Bänke sind jeweils an den kürzeren Hallenseiten, in der Seitenmitte, mit der Bankoberseite in Richtung Spielfeld aufgestellt. Sie dienen als Tor. Gespielt wird mit einem Futsal-Ball.

10.2. Zonen und Linien

Der Strafraum wird durch den Handballkreis begrenzt, in dieser Zone hält sich der Torwart bei einem Anspiel auf. Der Anspielkreis in der Mitte der Halle (Durchmesser: 3.6m) wird durch eine schwarze Linie gekennzeichnet. Ansonsten wird **ohne Seitenlinien** gespielt. Auch hinter dem Tor wird **ohne Auslinie** gespielt.

11. Aufstellung und Anspiele

11.1. Aufstellung der Mannschaften

Vor einem Anspiel müssen alle Spieler in ihrer Hälfte stehen. Während dem Anspiel darf nur die anspielende Mannschaft den Anspielkreis betreten.

11.2. Anspiel

Das Anspiel findet sowohl bei Beginn des Spiels als auch nach dem Erzielen eines Punktes in der **Hallenmitte** statt. Jedes Anspiel wird vom Schiedsrichter freigegeben. Nach der Freigabe wird ein Pass auf einen Mitspieler ausgeführt, sobald dieser ihn berührt, ist das Spiel freigegeben und die gegnerische Mannschaft kann eingreifen.

12. Spielregeln

12.1. Spielzüge

Die Feldspieler dürfen sich während dem Spiel, ob mit oder ohne Ball, frei bewegen, sie dürfen Pässe auf ihre Mitspieler ausführen oder sich mit dem Ball fortbewegen. Ein Pass über die Seitenwand ist erlaubt. Eine **Offsides-Regelung** gibt es nicht. Ein **Berühren** des Balles mit den **Händen** ist **nicht erlaubt**. Es gibt aufgrund der fehlenden Seitenauslinien keine Einwürfe, klassischen Abstösse (Ausnahme Siehe [Punkt 12.3.4](#)) oder Eckbälle. **Grätschen** und übermässiger Körperkontakt sind **nicht erlaubt** und werden als unsportliches Verhalten geahndet.

Der Torwart darf sich ebenfalls frei bewegen und kann während dem Spiel gewechselt werden (Auswechslung mit einem Feldspieler oder mit einem Auswechselspieler), allerdings darf auch er **keine Bälle** berühren (auch im eigenen Torraum nicht).

12.2. Punkte erzielen

Eine Mannschaft erzielt einen Punkt, wenn ein Spieler mit dem Ball die gegnerische Bank trifft und dieser dann nach **vorne zurückspringt**. Sollte der Ball nach hinten wegfallen, zählt das Tor nicht, es kommt jedoch auch nicht zu einem Unterbruch und es wird in einem solchen Fall normal weitergespielt.

12.3. Leichte Fouls

- Ein Spieler berührt den Ball mit der Hand **ausserhalb** des Torraums
- Ein verteidigender Spieler foult einen Gegenspieler **ausserhalb** des Torraums (bspw. in dem er dem Spieler ungewollt ein Bein stellt, oder auf den Fuss tritt, allg. leichte Vergehen)

Folge: Freistoss am Ort des Fouls für die gefoulte Mannschaft.

- Der Ball fällt in den Mannschafts Sektor in den Ecken der Halle. Die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat, begeht dabei das Foul.

Folge: Freistoss im Ecken des Volleyballfeldes für die gefoulte Mannschaft

- Der Ball bleibt **auf** dem Tor liegen. Dabei ist es egal, welche Mannschaft den Ball zuletzt berührt hat.

Folge: Abstoss aus dem Torraum für die verteidigende Mannschaft

12.4. Mittlere Fouls

- Ein Spieler berührt den Ball mit der Hand **innerhalb** des Torraums
- Ein verteidigender Spieler foult einen Gegenspieler **innerhalb** des Torraums (bspw. in dem er dem Spieler ungewollt ein Bein stellt, oder auf den Fuss tritt, allg. leichte Vergehen)
- Absichtliche oder grobe Zeitverzögerungen während des Spiels

Folge: Strafstoss zu Gunsten der gefoulten Mannschaft

12.5. Strafstoss

Ein Spieler der Mannschaft, die den Strafstoss erhält, legt den Ball **mittig** auf den **orangenen Handballkreis** und schießt diesen, nach Freigabe des Schiedsrichters, einmal direkt aufs Tor.

Alle anderen Spieler (ausser dem gegnerischen Torwart) müssen hinter dem ausführenden Spieler stehen und dürfen sich dort frei bewegen. Nach der Ballabgabe ist das Spiel freigegeben, und die Regeln gemäss [Punkt 12.1 - 12.4](#) gelten.

Der Torwart darf den direkten Schuss mit der **Hand abwehren**. Kann er den Ball nicht halten, läuft das Spiel normal weiter. Fängt er den Ball, muss er ihn von innerhalb des Torraums zu einem Mitspieler passen, damit das Spiel fortgesetzt wird.

12.6. Freistösse und Abstösse

Ein Freistoss oder Abstoss wird immer **indirekt** auf einen anderen Spieler ausgeführt, die verteidigende Mannschaft muss einen Mindestabstand von 3 Meter zum Ball halten. Sobald der Freistoss oder Abstoss ausgeführt wurde, ist das Spiel wieder freigegeben. Sollte der Freistoss oder Abstoss zunächst einen gegnerischen Spieler berühren und dann ins Tor rollen, so zählt das Tor.

Reglement für Volleyball

13. Spielfeld und Zonen

13.1. Spielfeld

Das Spielfeld hat die Masse von 18 x 9 Meter (Doppelliniertes, weisses Rechteck) und wird in der Mitte durch das Volleyballnetz getrennt. Die Netzhöhe beträgt 234cm (mixed). Das Netz ist seitlich mit Antennen begrenzt. Die Dreimeterlinie befindet sich beidseitig drei Meter vor dem Netz und ist ebenfalls weiss und doppelliniert markiert. Die Grundlinie beschreibt die hintere Auslinie.

14. Allgemeines

Grundsätzlich gelten die aktuellen Regeln von **SwissVolley**. Es sind nicht mehr als zwei Lizenzierte Volleyballspieler pro Mannschaft zugelassen. Dies gilt für alle Lizenzen ab der dritten Liga. Während dem Spiel hat die Mannschaft Anspiel, welche den letzten Punkt gewonnen hat. Der Ball darf grundsätzlich mit allen Körperteilen gespielt werden, solange es sich dabei nicht um eine Doppelberührung handelt.

15. Spielregeln

15.1. Als Fehler werden folgende Situationen gewertet

- Der Ball fällt in der eigenen Hälfte auf den Boden
- Der Ball fällt ausserhalb der gegnerischen Hälfte auf den Boden
- Mehr als drei Ballberührungen (+ Block) pro Spielzug
- Doppelberührungen (Der Ball wird zweimal hintereinander vom selben Spieler berührt), sofern die erste Berührung kein Block war.
- Der Ball wechselt ausserhalb der beiden Antennen die Seite
- Netzberührungen durch einen Spieler
- Übertretung der Mittellinie während dem Spiel
- Übertretung der Grundlinie während dem Anspiel
- Angriff durch einen der hinteren Spieler vor der 3 Meterlinie
- Der Ball wird von einem Spieler gefangen und anschliessend zurückgeworfen
- Der Ball wird geführt zurückgespielt
- Sollte ein weiterer Ball von aussen im Spielfeld landen, wird das Spiel unterbrochen und der Punkt wird wiederholt

15.2. Fehler

Bei Fehlern wird das Spiel unterbrochen, die Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, gibt den Ball ggf. ab, die gegnerische Mannschaft erhält einen Punkt und macht ein Anspiel nach Freigabe des Schiedsrichters von der Grundlinie.