

Schnurball Reglement

Inhalt

1	Allgemeines.....	2
2	Reglement.....	3
3	Spielregeln	4
4	Als Fehler gelten.....	5
5	Schiedsrichter.....	6
6	Helferteam.....	7
7	Mannschaftsführer.....	8
8	Protest.....	8
9	Anhang.....	10

1 Allgemeines

Aus Gründen der Verständlichkeit wurde die «männliche» Schreibweise gewählt.

Spielgedanken

«Jede Mannschaft hat die Aufgabe, den ihr von der Gegenpartei über das Netz zugespielte Ball zu fangen und zurückzuwerfen.»

«Fair Play»

2 Reglement

Spielfeld:	Schnurball-Feld (9 x 18m) mit Volleyballnetz, Höhe 2.24 m.
Spielgerät:	Volleyball, weiss oder farbig.
Mannschaft:	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Spielern. Auf dem Spielfeld befinden sich 5 Spieler.
Mixed:	Auf dem Spielfeld müssen mindestens 3 weibliche Spieler stehen.
Bekleidung:	Die Mannschaften tragen ein einheitliches T-Shirt. Schuhe mit abfärbenden Sohlen sind in Hallen nicht erlaubt. Im Freien sind wegen Verletzungsgefahr nur Nockenschuhe zugelassen (keine Stollenschuhe). Grundsätzlich sind keine Handschuhe erlaubt. In Ausnahmefällen können Baumwollhandschuhe erlaubt werden (Gesuch mit Begründung). Die Richtlinien „Werbung auf Tenues an STV Anlässen“ sind einzuhalten.
Anspiel:	Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft stellt sich links vom Schiedsrichter auf und hat Anspiel. Dieses erfolgt hinter der Grundlinie zu einem Spieler im eigenen Feld. Der dritte Wurf muss über das Netz erfolgen. Nach dem Seitenwechsel hat die Gegenpartei das Anspiel. Es wird mit dem Ball der erstgenannten Mannschaft gespielt.
Spielleitung:	Die Spielleitung besteht aus dem Schiedsrichter und dem Helferteam.
Spielbeginn und Spielende:	Die zentrale Zeitmessung zeigt dem Schiedsrichter den Beginn eines Spieles an. Das Spiel läuft aber erst, wenn es durch den Schiedsrichter angepiffen wird. Auch nach dem Seitenwechsel darf erst angespielt werden, wenn das Spiel durch den Schiedsrichter freigegeben worden ist. Halbzeit- und Spielende werden jedoch durch die Zeitmessung bestimmt. Mit dem ertönen der Schluss-Sirene pfeift der Schiedsrichter die Halbzeit oder das Spiel ab. Fehler, die erst nach dem Sirenton passieren zählen nicht, auch wenn der Ball beim erklingen der Schluss-Sirene bereits in der Luft war.
Spieldauer:	Die Spieldauer ist dem jeweiligen Zeitplan zu entnehmen. In der Regel werden 2 x 6 Minuten, inkl. Seitenwechsel gespielt.
Wertung:	Gewonnenes Spiel: 2 Punkte, Unentschieden: 1 Punkt pro Mannschaft. Bei Punktgleichheit entscheidet: 1. Die Fehlerdifferenz aus allen Spielen. 2. Die direkte Begegnung der punktgleichen Mannschaften. 3. Die Mannschaft die weniger Fehlerpunkte aufweist.
Forfait:	Wenn eine Mannschaft zu spät oder gar nicht zum Spiel antritt, verliert diese das Spiel 0:5 mit einer Forfaitniederlage.

3 Spielregeln

- Der Ball muss ein- oder beidhändig über das Netz gespielt werden.
- Die Wurfart ist immer frei.
- Der Ball darf weder das Netz, noch den Boden berühren.
- Das Werfen über das Netz hat aus dem Stand zu erfolgen.
- Das heisst: Mindestens ein Teil eines Fusses muss am Boden bleiben!
- Das Fangen des Balles kann mit einer oder beiden Händen geschehen.
- „Stolperer“ (während des Ball Fangens) bis zum sicheren Stand, sind keine Schrittfehler.
- Wird ein von einem Spieler abgeprallter, oder nicht unter Kontrolle gebrachter Ball von einem Mitspieler aufgefangen, bevor er zu Boden fällt, ist dies kein Fehler.
- Mit dem Ball in der Hand darf im Spielfeld nicht gelaufen werden. Ein Ausfallschritt ist erlaubt, dabei darf der hintere Fuss vom Boden abgehoben werden. Schrittfehler ist es erst, wenn dieser wieder aufgesetzt wird, bevor der Ball die Hand verlassen hat.
- Wird der Ball ausserhalb des Spielfeldes korrekt gehalten, gelten dieselben Regeln, wie wenn er im Feld gefangen wird.
- Nach einem Fehler muss zuerst ein Pass innerhalb der ballbesitzenden Mannschaft ausgeführt werden, bevor der Ball über das Netz zurückgespielt wird. Zugleich rotiert die fehlbare Partei im Uhrzeigersinn um einen Platz.
- Es ist kein Fehler, wenn die Mannschaft vor dem Weiterspielen nicht fertig rotiert hat.
- Die Spielfeldlinien (Grund-, Seiten- und Mittellinie) gehören immer zum Spielfeld.
- Das Übertreten / Überschreiten der Mittellinie ist nicht erlaubt.
- **BALL „GUT“**; der Ball ist „GUT“, wenn er den Boden des Spielfeldes einschliesslich der Spielfeldlinien berührt hat.
- **BALL „OUT“**, der Ball ist „OUT“, wenn er vollständig ausserhalb der Spielfeldlinien den Boden berührt hat.
- Fällt der Ball im „OUT“ zu Boden, ist dies ein Fehler derjenigen Mannschaft, die ihn zuletzt berührt hat. Der diesem Vorfall am nächsten stehende Spieler macht den Einwurf.
- Der Einwurf wird ungefähr an der Stelle ausgeführt, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat. Der Einwurf darf nicht direkt über das Netz erfolgen. Die einwerfende Spielerin darf die Spielfeldlinien weder be- noch übertreten. Mit diesem Einwurf ist der Ball wieder im Spiel!

- Nach einem Fehler spielt diejenige Partei weiter, in deren Platzhälfte sich der Ball befindet, und von dem Punkt aus, wo ihn ein Spieler gehalten oder aufgelesen hat. Das heißt; wenn der Ball z.B. nach einer Netzberührung gefangen wird, oder dieser ausserhalb des Spielfeldes landet, aus irgendeinem Grund aber ins Feld zurückkehrt (Hallenwand, Zuschauer, usw.), wird innerhalb des Feldes weitergespielt.
- Ein Spieler darf ober- oder unterhalb des Netzes ins gegnerische Feld „eindringen“, sofern er dabei weder das Netz, noch den Boden oder einen Gegenspieler berührt. „Ballraub“ im gegnerischen Feld ist allerdings nicht erlaubt!
- Das Auswechseln von Spielern während eines Spiels ist nur erlaubt, wenn sich ein Spieler verletzt. Der ausgewechselte Spieler darf jedoch im selben Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

4 Als Fehler gelten

- Das Werfen unter dem Netz hindurch.
- Das Berühren des Netzes durch den Ball, einen Körperteil, die Haare oder die Bekleidung.
- Das Betreten und Übertreten der Mittellinie.
- Das Schlagen des Balles ins gegnerische Feld.
- Die Berührung des Bodens durch den Ball.
- Das Prellen, sofern der Ball im Spiel ist.
- Das Laufen mit dem Ball. Zum Werfen des Balles ist ein Vorschrift erlaubt.
- Das Betreten / Überschreiten der Grund- und Seitenlinien beim Anspiel oder beim Einwurf
- Das nicht oder falsche Rotieren. (Der Ball darf vor Einnahme des neuen Platzes noch ins gegnerische Feld zurückgespielt werden.)
- Das Werfen ins gegnerische Feld aus dem Sprung.
- Der direkte Wurf über die Grund- oder Seitenlinie ins „OUT“, ohne dass der Ball von einem Spieler der Gegenpartei berührt worden ist.
- Der direkte Wurf ins gegnerische Feld beim Anspiel oder nach einem Fehler. (Der Ball muss beim Anspiel und nach einem Fehler immer zuerst einem Spieler im eigenen Feld zugespielt werden.)
- Das Auswechseln von Spielern oder des Balles während eines Spiels. Touchiert der Ball das Netz und fällt danach zu Boden, (egal auf welcher Seite), wird nur der „Netzfehler“ geschrieben.

5 Schiedsrichter

- Instruiert das Helferteam in Bezug auf dessen Aufgaben und ist dafür verantwortlich, dass diese korrekt ausgeführt werden.
- Vergewissert sich vor Spielbeginn über die Einsatzbereitschaft des Helferteams.
- Erscheint rechtzeitig vor dem Spiel auf dem Spielfeld und kontrolliert die Mannschaftsaufstellungen anhand des Matchblattes.
- Steht erhöht ausserhalb des Spielfeldes, links neben der verlängerten Netzaufhängung.
- Legt die rechte Hand auf die verlängerte Netzoberkante, um jede Netztouchierung sofort zu spüren. Damit das Netz möglichst ruhig bleibt, soll dieses auch zum Anzeigen eines Fehlers nicht losgelassen werden. Die Anzeige für die Punktezähler erfolgt mit der linken Hand.
- Leitet das Spiel. Seine Entscheide sind nicht anfechtbar. Diskussionen während eines Spieles sind nicht möglich.
- Gibt bei Unklarheiten kurz mündlich Auskunft über einen Fehler, lässt sich aber nie auf Diskussionen ein. Nötigenfalls muss er das Spiel kurz unterbrechen.
- Darf sich nicht durch Zuschauer oder Spieler ablenken lassen. Im Notfall muss er das Spiel durch einen langen Pfiff unterbrechen und die betreffenden Leute ermahnen oder wegschicken. Nach einem Unterbruch geht das Spiel erst nach dem Anpfiff durch den Schiedsrichter wieder weiter.
- Bringt seine eigene Schiedsrichterpfeife mit.
- Darf pro Turnier nur für eine Mannschaft gemeldet werden.
- Wird normalerweise für die Mannschaft gemeldet, in der er auch mitspielt. Ist er Spieler in einer anderen Mannschaft, kann auf seine Spieleinsätze keine Rücksicht genommen werden und er hat primär seinen Verpflichtungen als Schiedsrichter nachzukommen.
- Trägt das Zwischen- sowie das Endresultat und die Siegermannschaft im Matchblatt ein.
- Kann auf dem Matchblatt Bemerkungen anbringen, solange dieses noch nicht unterschrieben ist.
- Ist dafür besorgt, dass beide Mannschaftsführer die Resultate auf dem Matchblatt kontrollieren und dieses unterschreiben.
- Visiert das Matchblatt als Letzter. Danach sind keine Eintragungen mehr erlaubt.
- Leitet das Matchblatt sofort nach Spielende an die Turnierleitung weiter.
- Ist für sein Helferteam verantwortlich.
- Ist verpflichtet alle zwei Jahre seine Schiedsrichter-Ausbildung zu erneuern.

6 Helferteam

Zum Helferteam gehören zwei Linienrichter und ein Punktrichter, welche mit ihren Aufgaben vertraut sind. Sie konzentrieren sich auf ihre Aufgaben und lassen sich nicht ablenken. Ihre Anzeigen haben Informationscharakter, die endgültige Entscheidung liegt beim Schiedsrichter. Sie stehen in den beiden des Schiedsrichters diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken und beobachten die zwei - von ihrer Position ausgehenden - Spielfeldlinien. Dabei halten die Linienrichter ca. 1m Abstand vom Spielfeldrand, wobei sie in der Verlängerung zur Seitenlinie stehen, um die Spieler nicht zu behindern. Die Seitenlinie vor dem Schiedsrichter wird durch diesen selber kontrolliert. Der Punktezähler ist sich seiner grossen Verantwortung bewusst und lässt sich von seiner Aufgabe keinesfalls ablenken.

Linienrichter

- Beherrscht die vier Handzeichen; GUT, OUT, LINIE und TOUCHÉ.
- Zeigt dem Schiedsrichter sofort und eindeutig an, ob der Ball „GUT“ oder „OUT“ ist.
- Achtet darauf, dass beim Anspiel und beim Einwurf die Linie nicht be- oder übertreten wird.→ „LINIE“
- Zeigt an, wenn der Ball noch von einer Spielerin berührt wurde, nachdem er ins „OUT“ gefallen ist.→ „TOUCHÉ“
- Ist nicht für das Zurückholen des Balles zuständig.
- Kann Zuschauer und Mannschaftshelfer auf ihre Plätze verweisen, wenn diese den Spielverlauf oder die Sicht behindern.

Punktezähler

- Konzentriert sich auf den Schiedsrichter und nicht auf den Spielverlauf.
- Sitzt allein vis-à-vis vom Schiedsrichter.
- „Blättert“ nur die vom Schiedsrichter angezeigten Fehler.
- Zeigt beim Seitenwechsel und am Ende des Spieles den Punktestand deutlich und lange genug an, damit der Schiedsrichter das Resultat auf das Matchblatt übertragen kann.

7 Mannschaftsführer

- Vertritt die Mannschaft gegenüber der Wettkampfleitung.
- Ist verpflichtet, die Spielerliste vollständig ausgefüllt vor Turnierbeginn abzugeben.
- Ist für das pünktliche Erscheinen der Mannschaft zu den Spielen und zu den Helfereinsätzen verantwortlich.
- Instruiert das Helferteam in Bezug auf seine Aufgaben und ist dafür verantwortlich, dass diese korrekt ausgeführt werden.
- Kontrolliert nach dem Spiel die Richtigkeit der Angaben auf dem Matchblatt. Mit seiner Unterschrift bestätigt er, dass insbesondere alle Resultate richtig eingetragen sind.

8 Protest

- Der Protest muss innerhalb von 15 Minuten nach Spielende schriftlich bei der Wettkampfleitung eingereicht werden.
- Der Protest wird von der Wettkampfleitung entschieden und ist unanfechtbar.

Schnurballreglement:

Ersetzt das Reglement 2. Ausgabe 2014

Genehmigt am 30. März 2017 durch die Konferenz Breitensport und tritt am 1.8.2017 in Kraft.

Aargauer Turnverband

Schnurball

Unter www.turnsport.ag/schnurball/downloads können folgende Unterlagen heruntergeladen werden;

- Spielerliste
- Matchball/Resultatblatt
- Handzeichen der Linienrichter

9 Anhang

Spielfeld Schnurball

