

Regeln für das Rahmenprogramm zu den Bundesjugendspielen

Völkerballturnier – Klassenstufen 5 und 6

Regeln:

1. Jedes Spiel dauert 15 Minuten (ohne Halbzeit!).
2. Eine Mannschaft besteht aus allen Schülerinnen und Schülern der Klasse. Einer der Spieler ist Torwart/König. Er hat drei Leben. Wenn er in das Spielfeld wechselt, bekommt er nicht automatisch den Ball!
3. Jeder abgeworfene Spieler zählt einen Punkt für den Gegner. Der Ball darf vorher nicht den Boden berührt haben. Treffer, die durch Mädchen erzielt werden, zählen doppelt (zwei Punkte)!
4. Trefffläche ist der ganze Körper – **Auch Kopftreffer zählen!**
5. Ein aus der Luft - selbst oder von einem Mitspieler - gefangener Ball nach einem Treffer rettet den getroffenen Spieler.
6. Bei Doppeltreffern / Mehrfachtreffern zählt nur der erste Treffer!
7. Jeder abgeworfene Spieler begibt sich sofort in das „Tor“ und kann sich später wieder freierwerfen. Er kann sich auch von den Seitenlinien aus freierwerfen. Auch diese Bereiche zählen als „Tor“!
8. Der Schiedsrichter beginnt und beendet das Spiel. Die Sekretäre zählen die Punkte und melden nach Beendigung des Turniers das Ergebnis an das Wettkampfbüro (s. Ergebnisbogen).
9. Bei Finalspielen (Halbfinale, Finale, Platzierungsspiele) gibt es kein Unentschieden! Hier weiterspielen bis zur Entscheidung!
10. Nach dem Turnier begeben sich die Aktiven umgehend wieder zu ihren Riegen!

Fußball – Klassenstufen 7 bis 11

Regeln:

1. Jedes Spiel dauert 20 Minuten (ohne Pause).
2. Eine Mannschaft besteht aus **7 Feldspielern (mindestens 3 Mädchen) und einem Torwart/König** plus beliebig vielen Auswechselspielern. Jede Mannschaft sorgt selbst für eine möglichst einheitliche Spielkleidung!
3. Spielerwechsel sind jederzeit möglich (an der Mittellinie!). Ansonsten gelten die üblichen Fußballregeln. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter. Seinen Anweisungen ist unbedingt Folge zu leisten.
4. Durch Mädchen erzielte Tore zählen doppelt!
5. Der Schiedsrichter beginnt und beendet das Spiel. Er zählt die Tore, trägt das Ergebnis auf dem Ergebnisbogen ein und meldet nach Beendigung der Spiele die Ausgänge an das Wettkampfbüro.
6. Nach dem Spiel begeben sich die Aktiven umgehend wieder zu ihren Riegen!