

Ausschreibung Erzgebirgsspiele

KKJSp 2026

Vorrunden Altkreis Stollberg

Zweifelderball Kl. 3 / 4

- Veranstalter:** KSB Erzgebirge
LaSuB Chemnitz / Schulsportkoordinator
- Durchführung:** Lydia Hübler
Schulsportkoordinatorin Altkreis Stollberg
- Austragungsort / Uhrzeit**
- | | | |
|--|-------------|-----------------|
| VR 1 GS „Albrecht-Dürer“ Stollberg, | 10.03.2026, | 13:15-14:45 Uhr |
| VR 2 GS „Glück-Auf“ Hohndorf, | 17.03.2026, | 9:00 -11:00 Uhr |
| VR 3 GS Thalheim am | 26.03.2026, | 13:00-15:00 Uhr |
| VR 4 GS „Schule des Friedens“ Neuwürschnitz, | 31.03.2026, | 12:00-13:30 Uhr |
- Meldung:** Mannschaften sind bereits gemeldet.
- Wettkampfklassen:** Ju / Mä 3. / 4. Klasse
Stichtag Geburtsdatum: 01.01.2015
- Mannschaften:** pro Schule 1 Mannschaft
6 Jungen und 6 Mädchen aus den Klassen 3 und 4
(je 1 Reservespieler möglich, Mädchen ersetzen Mädchen)
- Spielmodus:** Es wird nach Zeit gespielt.
Es wird mit einem Volleyball gespielt.
Jede teilnehmende Mannschaft stellt einen Schiedsrichter.
Spielfreie Mannschaften stellen das Schiedsgericht.
- Spielregeln:** **Es wird nach den neuen Regeln gespielt!** (siehe Anhang)
- Auszeichnung:** Urkunden. Die erstplatzierte Mannschaft jeder Vorrunde qualifiziert sich für das Altkreisfinale in Stollberg am **28.04.2026** .
- Hinweis:** Die Umkleidekabinen werden nur zum Umkleiden genutzt,
Wertsachen sind mit in die Halle zu nehmen.
Für abhanden gekommene Gegenstände wird keine Haftung übernommen.
Versicherungsschutz besteht über die Unfallkasse Sachsen.
Eine Fotoerlaubnis ist aus organisatorischen Gründen obligat.
(siehe Broschüre „Ausschreibung Erzgebirgsspiele Sommersportarten 2026“, Seite 6, Datenschutz)

Spielregeln Zweifelderball

Eine Mannschaft besteht aus 6 Mädchen und 6 Jungen. Das Verhältnis kann zugunsten der Mädchen variiert werden.

Auf dem Spielfeld stehen zu Spielbeginn 11 Personen und eine Person steht im Außenfeld.

Jede/r Spieler hat im Feld einen Abwurf.

Abwurf ist von allen Seiten möglich. (Ausnahme GS Stollberg / hier nur von hinten)

Wenn nur ein Spieler im Außenfeld ist, kann dieser die Gegner abwerfen, sich aber dabei nicht freierwerfen. Wenn 2 oder mehr Spieler im Außenfeld sind, können sie die Gegner abwerfen, aber einer muss immer im Außenfeld verbleiben.

Der Ball kann in der Luft aus dem gegnerischen Feld herausgenommen werden, wenn der Spieler im eigenen Feld steht.

Schleudwürfe und Sprungwürfe ins gegnerische Feld sind nicht erlaubt. (Verletzungsgefahr)

Werden bei einem Abwurf eventuell zwei Spieler getroffen, so verlässt nur der zuerst getroffene Spieler das Feld.

Wird ein Spieler getroffen und ein Mitspieler oder Gegenspieler fängt den Ball, ohne dass dieser vorher den Boden berührt, gilt der Spieler als „gerettet“.

Bodentreffer zählen nicht.

Die Linie gehört zum Spielfeld. Der Ball muss das Spielfeld erst vollständig verlassen haben, wenn er durch die außenstehenden Spieler aufgenommen wird.

Das Durchlaufen des gegnerischen Feldes nach dem Abwurf ist nicht erlaubt.

Linienübertretungen führen zum Ballverlust und eventueller Abwurf zählt nicht. (Schiedsrichterentscheidung).

Direkte Kopftreffer in Kopfhöhe zählen nicht.

Zeitspiel aus taktischen Gründen ist nicht erlaubt. Hier gilt die Schiedsrichterentscheidung und der Ball geht zum Gegner.

Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft alle Spieler des Gegners abgeworfen hat oder die Spielzeit beendet ist. Nach Ablauf der Spielzeit werden die sich auf dem eigenen Spielfeld befindenden Spieler gezählt.

Für einen Sieg gibt es zwei Spielpunkte, bei Unentschieden einen Spielpunkt. Am Ende des Turniers entscheidet zunächst das Spielpunktverhältnis, dann das Punkteverhältnis (Treffer) und dann der individuelle Vergleich zwischen den Mannschaften. Sollte es zu einem Gleichstand kommen, findet ein Entscheidungsspiel statt.