

## Wettkampfreglement Kreisspielwoche

**Erstellt:** Spielkommission  
Lukas Büchi, Präsident Spiko

**Datum:** 30. November 2023

### Inhalt

- |    |                               |       |       |
|----|-------------------------------|-------|-------|
| 1. | Allgemeine Bestimmungen       | Seite | 2     |
| 2. | Wettkampfangebot / Kategorien | Seite | 3     |
| 3. | Ausführungsbestimmungen       | Seite | 3 - 7 |

**Badener Kreisturnverband**  
**Spielkommission**  
Bözberg, den 30. November 2023



Lukas Büchi  
**Präsident Spiko**  
**Badener Kreisturnverband**



Reto Widrig  
**Präsident**  
**Badener Kreisturnverband**

## 1 Allgemeine Bestimmungen

### 1.1 Grundlagen / Weisungen

Es gelten folgende Reglemente des STV soweit sie nicht durch spezielle Reglemente ersetzt und/oder ergänzt werden:

1.1.1	Unihockey	Unihockey Reglement des SUHV (akt. Ausgabe)
1.1.2	Volleyball	Reglement SVBV (akt. Ausgabe), Reglement ATV, Reglement Mixed (akt. Ausgabe)
1.1.3	Faustball	Wettpielreglement FAKO-CH (akt. Ausgabe), Reglement Hallenmeisterschaft 4. Liga (akt. Ausgabe)
1.1.4	Bänklifussball	Internes Reglement (siehe Punkt 3.4.)
1.1.5	Tuchvolleyball	Internes Reglement (siehe Punkt 3.5.)
1.1.6	Netzbball	Reglement Netzbball Swiss (aktuellste Ausgabe (06.2018))
1.1.7	Plauschspieltturnier	Internes Reglement mit den enthaltenen Spielen (siehe Punkt 3.6.), Burgball, Keulenvök, Frisbee, Brennball

Angebot kann jederzeit angepasst / ergänzt werden

### 1.2 Anmeldung

#### 1.2.1 Startberechtigung

Startberechtigt am Spieltturnier sind alle Mitglieder aus den Vereinen und Riegen des Badener Kreisturnverbandes sowie auswertige Vereine aus dem STV. Pro Turnier kann eine Person nur in einem Team eingesetzt werden. Für den Start von Nicht- oder Doppelmitgliedern (z. B. Angehörige von mehreren Vereinen oder Fachverbänden) ist ein schriftliches Gesuch an die SPIKO einzureichen. Lizenzierte Spieler/innen sind nicht erlaubt (Volleyball höchstens Easyleague).

#### 1.2.2 Meldewesen

Die Anmeldungen für alle Spieltturniere müssen termingerecht (Datum) mit der offiziellen Ausschreibung inklusive Einzahlung des Startgeldes erfolgen.

#### 1.2.3 Nachmeldungen

Nachmeldungen und Ummeldungen sind nicht möglich. Ausnahme: Plauschspielsamstag (Nachmittag)

### 1.3 Versicherung

Die Versicherung der Spieler und Funktionäre ist Sache jedes Einzelnen. Dabei wird auf das Reglement der Sportversicherungskasse des STV verwiesen. Die Veranstalter lehnen jegliche Haftung ab.

### 1.4 Schiedsrichtende

Alle Vereine müssen eine schiedsrichtende Person stellen. Fehlende Schiedsrichtende müssen vor Turnierbeginn ersetzt werden (Meldung an die SPIKO). Andernfalls sind die gemeldeten Teams nicht startberechtigt!

- **Faustball:** Jedes Team stellt eine schiedsrichtende und eine schreibende Person.
- **Volleyball:** Jedes Team stellt einen eine schiedsrichtende und eine schreibende Person.
- **Unihockey:** Jedes Team stellt eine schiedsrichtende Person.
- **Bänklifussball:** Jedes Team stellt eine schiedsrichtende Person
- **Tuchvolleyball:** Jedes Team stellt einen eine schiedsrichtende und eine schreibende Person.
- **Plauschspieltturnier:** Die SPIKO stellt wo nötig die schiedsrichtende Person.

### 1.5 Bekleidung und Werbung

Bei den Spieltturnieren bildet die Bekleidung ein einheitliches Erscheinungsbild. Bezüglich Werbung gelten die aktuellsten Richtlinien des STV betreffend Bekleidung an Anlässen.

### 1.6 Rekurse

Einsprachen gegen Wettkampfwertungen, Rangierungen etc. sind schriftlich innert 10 Minuten nach Bekanntgabe einem Mitglied der Rekursinstanz (Mitglied Spielkommission / Turnierleitung) einzureichen. Die Rekursinstanz entscheidet endgültig.

### 1.7 Auszeichnungen

Die Auszeichnungen werden an der Rangverkündigung abgegeben.

Pro Spieltturnier erhalten ca. 30% der klassierten Teams einen Naturalpreis.

Das Wanderpreisreglement wird nach den Richtlinien des Badener Kreisturnverbandes geführt.

## 2 Wettkampfangebot / Kategorien

Das Wettkampfangebot / Kategorien kann beliebig erweitert oder zusammengelegt werden.

### 2.1 Unihockey

Kategorie Mixed

### 2.2 Volleyball

Kategorie Aktive  
Kategorie Mixed  
Kategorie Männer

### 2.3 Faustball

Kategorie Aktive/Männer

### 2.4 Bänklifuessball

Kategorie Mixed

### 2.5 Tuchvolleyball

Kategorie offen für alle Riegen

### 2.6 Netzball

Kategorie Damen/Frauen

### 2.7 Plauschspielturnier

Unterschiedliche Spiele gemäss Ausschreibung  
Kategorie offen für alle Riegen

Das Angebot kann jederzeit angepasst / ergänzt werden

## 3 Ausführungsbestimmungen

### 3.1 Unihockey

#### 3.1.1 Turniermodus

Turniermodus gemäss Spielplan.

#### 3.1.2 Rangierung

In der Vorrunde wird wie folgt rangiert:

1. Punkte / 2. Torverhältnis / 3. Direkte Begegnung / 4. Penaltyschiessen.

#### 3.1.3 Spielzeit

Die Spielzeit wird im definitiven Spielplan ersichtlich. Die Seiten werden nicht gewechselt. Ist der Spielstand in der Finalrunde nach regulärer Spielzeit immer noch unentschieden, wird weiter gespielt bis das erste Tor fällt, maximal 5 Minuten. Ist noch keine Entscheidung gefallen, wird das Siegerteam durch Penaltyschiessen ermittelt. (Vier verschiedene Spielende pro Team schiessen je einen Penalty). Ist nach dem ersten Durchgang keine Entscheidung gefallen, wird abwechselungsweise je ein Penalty geschossen bis das Siegerteam bekannt ist. Eine Person die einen Penalty geschossen hat, darf erst wieder eingesetzt werden, wenn alle anderen Personen inkl. Goalie angetreten waren.

#### 3.1.4 Auswechslungen

Auswechslungen können jederzeit vorgenommen werden. Die Auswechslenspieler befinden sich hinter der Eckenabschränkung in der eigenen Platzhälfte. Es darf nur von dieser Position Auswechslungen vorgenommen werden.

#### 3.1.5 Material

Jedes Team spielt mit eigenen Unihockey-Stöcken. Der Veranstalter stellt einige Ersatzstöcke und Überziehtrikots zur Verfügung.

#### 3.1.6 Besondere Regelung

Beim Badener Kreisturnverband wird ohne Banden gespielt. Bei Berührung des Balles oberhalb 50cm wird weiterspielt, ausser der Ball bleibt ausserhalb des Spielfeldes (Ecke) liegen.  
Pro Team, maximal 1 Spieler mit Unihockey-Lizenz.

## **3.2 Volleyball**

### 3.2.1 Finalturnier

Turniermodus gemäss Spielplan. Die Seiten werden nicht gewechselt. Der kleine sowie grosse Final wird mit 2 Punkten Unterschied beendet.

### 3.2.2 Rangierung

1. Anzahl Matchpunkte / 2. Direkte Begegnung / 3. Spielpunktedifferenz / 4. Anzahl Plus Punkte

### 3.2.3 Spielzeit

Die Spielzeit wird im definitiven Spielplan ersichtlich.

### 3.2.4 Auswechslungen

Auswechslungen im Turnusprinzip ist in Abweichung zum offiziellen Reglement erlaubt, jedoch immer auf den Aufschlagspieler.

### 3.2.5 Material

Jede Mannschaft bringt ihren eigenen Ball mit.

## **3.3 Faustball**

### 3.3.1 Finalturnier

Das erstgenannte Team hat Aufschlag im ersten Satz und kann den Ball wählen. Beim zweiten Satz wechseln Aufschlagrecht und Wahl des Balles zum zweitgenannten Team. Ein Team besteht aus 4 Feldspielern. Bei Halbzeit werden die Seiten gewechselt. Bei Punktegleichstand am Ende des Satzes werden noch drei Bälle gespielt.

### 3.3.2 Rangierung

1. Anzahl Satzpunkte (Pro Satz ein Punkt) / 2. Spielpunktedifferenz (Anzahl Gut-Bälle minus Anzahl Fehl-Bälle) / 3. Direktbegegnung  
4. Anzahl Gut-Bälle

### 3.3.3 Spielzeit

Die Spielzeit wird im definitiven Spielplan ersichtlich. Die Seiten werden nach der Halbzeit gewechselt.

### 3.3.4 Auswechslungen

Auswechslungen können nur von dem Team getätigt werden, das Aufschlagrecht hat. Die schiedsrichtende Person muss über die Auswechslung informiert werden.

### 3.3.5 Material

Jedes Team bringt ihren eigenen Ball mit.

## **3.4 Bänklifuessball**

### 3.4.1 Vorrundenturnier

Vorrundenturnier gemäss Spielplan. Die besten zwei Mannschaften jedes Vorrundenturniers qualifizieren sich für das Finalturnier. Die Matchpunkte aus den Qualifikationsspielen werden nicht in die Finalsiege mitgenommen.

### 3.4.2 Finalturnier

Ein Team besteht aus 3 Feldspielern und 1 Goalie. Die Heimmannschaft hat Anspiel.

Ist der Spielstand in der Finalrunde nach regulärer Spielzeit immer noch unentschieden, wird weitergespielt, bis das erste Tor fällt, maximal 5 Minuten. Ist noch keine Entscheidung gefallen, wird der Sieger durch Penaltyschiessen ermittelt. (Vier verschiedene Spieler pro Team schießen je einen Penalty). Ist nach dem ersten Durchgang keine Entscheidung gefallen, wird abwechslungsweise je ein Penalty geschossen, bis der Sieger bekannt ist. Ein Spieler der einen Penalty geschossen hat, darf erst wieder eingesetzt werden, wenn alle anderen Spieler inkl. Goalie angetreten waren.

### 3.4.3 Rangierung

In der Vorrunde wird wie folgt rangiert:

1. Punkte / 2. Torverhältnis / 3. Direkte Begegnung / 4. Penaltyschiessen

### 3.4.4 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 10 Minuten. Je nach Zeitplan kann diese verkürzt oder verlängert werden. Die Seiten werden nicht gewechselt.

### 3.4.5 Auswechslungen

Auswechslungen können jederzeit vorgenommen werden. Die Auswechslspieler befinden sich hinter der Eckabschränkung (Ruhe- und Wechselzone) in der eigenen Platzhälfte. Es darf nur von dieser Position Auswechslungen vorgenommen werden.

### 3.4.6 Spielabwicklung

Eine Mannschaft besteht aus 4 Feldspieler und einem Goalie. Bei Mixed Mannschaften müssen stetig mind. 2 Spielerinnen auf dem Feld sein. Die erstgenannte Mannschaft hat Anspiel an der Mittellinie. Der Goalie darf weder Hände noch Oberkörper zur Abwehr benutzen. Bei Ballverlust in der Ruhe- und Wechselzone geht der Ball an die gegnerische Mannschaft über. Die längsseitigen Hallenwände können ins Spiel einbezogen werden. Bei Ballverlust im gegnerischen AUS (ab Bänklhöhe) geht der Ball an die gegnerische Mannschaft über. Selbiges wenn über Fenstersimmshöhe (kurze Hallenseite). Nach einem Tor wird der Ball bei der Torlinie ausgegeben.

### 3.4.7 Anerkennung eines Tores

Folgende Punkte müssen für die Anerkennung eines Tors gewährleistet sein:

- Nach einer Ballabgabe eines Mitspielers in der gegnerischen Hälfte in Richtung Tor (keine indirekten Tore ab Wand oder Eckabschränkungen)
- Eigentor
- Berührung der Hallendecke für die gegnerische Mannschaft
- Der Ball muss nach der Berührung des Torbänkli eine Richtungsänderung haben (Streifung ist kein Tor)

### 3.4.8 Schiedsrichter

Die Entscheidungen und Erlässe der Schiedsrichter sind entscheidend und sind Folge zu leisten. Der Schiedsrichter entscheidet in jedem Fall souverän.

## 3.5 Tuchvolleyball

### 3.5.1 Finalturnier

Ein Team besteht aus 6 Spielern (2 Personen je Tuch). Die erstgenannte Mannschaft hat Anspiel. Turniermodus gemäss Spielplan. Die Seiten werden nicht gewechselt. Der kleine sowie grosse Final wird mit 2 Punkten Unterschied beendet.

### 3.5.1 Rangierung

In der Vorrunde wird wie folgt rangiert:

1. Anzahl Matchpunkte / 2. Direkte Begegnung / 3. Spielpunktedifferenz / 4. Anzahl Plus Punkte

### 3.5.2 Spielzeit

Die Spielzeit wird im definitiven Spielplan ersichtlich. Die Seiten werden nicht gewechselt.

### 3.5.3 Auswechslungen

Keine Auswechslungen während des laufenden Spieles möglich.

### 3.5.4 Spielabwicklung

Das Spielgerät (Tuch) hat die Masse von maximal 100 x 75cm (Material nach Wahl).

Gespielt wird mit einem Volleyball innerhalb des offiziellen Volleyballfelds (Netzhöhe 2.35m).

Ziel des Spieles ist es, den Ball mit dem Tuch, so über das Netz zu katapultieren, dass der Ball den Boden der gegnerischen Spielhälfte berührt oder die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht. Eine Mannschaft darf den Ball mit dem Tuch dreimal berühren, um ihn zurückzuspielen.

Als Fehler gilt jede Körperberührung (exkl. Hand am Tuch) sowie der Boden

Das Anspiel findet hinter der 3m Linie statt.

Mit dem gefangenen Ball darf man sich nur im Sternschritt bewegen, spätestens nach 3 Sekunden muss der Ball weitergespielt werden. Regelungen und Punkteverteilung (Anzahl Berührungen etc.) analog Volleyball

**Sonderprämierung:** Das schönste und kreativste Spieltuch wird ausserhalb des Turniermodus gewertet und entsprechend belohnt!

### 3.5.6. Schiedsrichter

Den Entscheidungen und Erlässen der Schiedsrichter sind Folge zu leisten. Der Schiedsrichter entscheidet in jedem Fall souverän.

## 3.6 Netzball

### 3.6.1 Finalturnier

Turniermodus gemäss Spielplan. Die Seiten werden nicht gewechselt. Der kleine sowie grosse Final wird mit 2 Punkten Unterschied beendet.

### 3.6.2 Rangierung

1. Anzahl Matchpunkte / 2. Direkte Begegnung / 3. Spielpunktedifferenz / 4. Anzahl Plus Punkte

### 3.6.3 Spielzeit

Die Spielzeit wird im definitiven Spielplan ersichtlich.

### 3.6.4 Auswechslungen

Auswechseln im Turnusprinzip ist in Abweichung zum offiziellen Reglement erlaubt, jedoch immer auf den Aufschlagspieler.

### 3.6.5 Material

Jede Mannschaft bringt ihren eigenen Ball mit.

## 3.7 Plauschspielturnier

### 3.7.1 Turniermodus

Das Plauschspielturnier ist ein Turnier unter den einzelnen Turnvereinen, die per Los in ein Team eingeteilt werden. Diese Mix-Teams treten in verschiedenen Spielen gegeneinander an. Die Teamgrösse wird von der Spielleitung am Spieltag bestimmt. Jedes Team versucht die einzelnen Spiele zu gewinnen, um wertvolle Punkte zu sammeln. Die Spiele können variieren.

### 3.7.2 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 20 Minuten. Je nach Zeitplan kann diese verkürzt oder verlängert werden.

### 3.7.3 Auswechslungen

Auswechslungen sind nicht nötig, alle vom Team sind im Einsatz. Ist die Teamgrösse unterschiedlich, erhält eine Person ein «Joker».

### 3.7.4 Spielabwicklung

#### 3.7.4.1 **Burgball**

Es treten zwei Teams gegeneinander an. Gespielt wird mit zwei bis drei Bällen. Jedes Team darf sich eine Burg aus Matten, Kästen und anderen Geräten bauen. Alle Materialien stehen in der Mitte der Halle, die Teams haben 5 Minuten Zeit, um sich eine Burg aufzubauen, welche zum Schutz dient. Nach 5 Minuten wird gepfiffen und das Spiel beginnt. Es liegen 2 bis 3 Bälle in der Mitte der Halle mit welchen das gegnerische Team abgeschossen werden darf. Wer getroffen wurde, muss hinter die Grundlinie des gegnerischen Teams und kann von dort aus versuchen gegnerische Spielende zu treffen. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden, auch nicht mit dem Fuss geschossen werden. In der Burg ist man sicher und kann nicht abgeschossen werden. Es darf sich jedoch immer nur maximal 1 Spielende des Teams in der Burg befinden. Burgmauern dürfen als Deckung genutzt werden. Das Team, welches zuerst lediglich noch eine Spielende Person im Feld hat, verliert.

In den 10 Minuten werden so viele Spielrunden gespielt wie möglich, jede gewonnene Spielrunde gibt einen Punkt. Wenn nach 10 Minuten ein Spiel nicht abgeschlossen wurde zählt dieses nicht. Die Burgen werden nach den 10 Minuten wieder abgebaut und das Material in der Mitte der Halle, je hälftig platziert. Die Seiten werden nicht gewechselt.

#### 3.7.4.2 **Völkerball mit Keulen**

Gespielt wird in zwei gleich grossen, durch eine Mittellinie geteilte Spielfelder. Jeweils eine Person pro Team geht in den Himmel (hinter die Grundlinie des gegnerischen Feldes). Jede Person, (ausser der Person im Himmel) muss 1 Keule, die sie irgendwo in ihrer Feldhälfte aufgestellt hat, beschützen. Kann eine Keule durch das gegnerische Team umgeschossen werden (oder sie fällt durch Berührung des Beschützers um), muss die Person in den Himmel. Sobald die erste Keule einer Mannschaft getroffen wurde, wechselt die Person, welche zu Beginn im Himmel war, ins eigene Spielfeld. Gespielt wird mit 1–2 Bällen und es ist verboten, über die Linie ins andere Feld zu greifen, um den Ball zu holen. Das Team, welches zuerst alle Keulen des gegnerischen Teams abgeschossen hat, gewinnt. Es wird 20 Minuten lang gespielt, in welchen so viele Spielrunden gespielt werden wie möglich. Jede gewonnene Spielrunde gibt drei Punkte. Wenn die Zeit vorbei ist und ein Spiel noch läuft, wird dieses nicht gewertet.

#### 3.7.4.3 **Brennball**

Das Spiel beginnt, indem ein Spieler einer Mannschaft den Ball in das Innenfeld wirft und losläuft. Das Ziel des Spielers ist es, so viele Matten wie nur möglich zu überlaufen. Zugleich versucht die gegnerische Mannschaft, den Ball so schnell wie möglich in das Ziel – meistens ein Gefäß am Startpunkt – zu befördern. Gelingt es ihnen, den Ball zu platzieren, während der Läufer keine der Matten berührt, gilt dieser Spieler als „verbrannt“. Das bedeutet, dieser Spieler muss zurück zum Ausgangspunkt.

Gelingt es dem Spieler jedoch, eine Matte zu berühren, während der Ball im Gefäß landet, kann er diese Base für den nächsten Lauf als Ausgangspunkt nutzen. Loslaufen Richtung Zielmatte kann er dann wieder, wenn seine Mannschaftskameraden mit dem Werfen an der Reihe sind. Kann er die Zielmatte erreichen, erhält seine Mannschaft einen Punkt.

#### 3.7.4.4 **Home-Run**

Hier erhält jene Mannschaft, deren Werfer nach dem Wurf eine ganze Runde vollenden kann 6 Punkte.

Die Mannschaften tauschen ihre Rollen entweder nach 8 Minuten oder wenn alle Spielern „verbrannt“ sind. Getauscht wird auch, wenn eine Mannschaft keinen Werfer mehr aufbringen kann, weil alle entweder auf Matten stehen oder „verbrannt“ sind.

#### 3.7.4.5 **Ungültige Schläge laut Brennball-Regeln**

Für die Schläge gibt es höchstens zwei Versuche, sollte der erste Schlag misslingen.

Ein ungültiger Schlag liegt vor, wenn:

- die Füße des Schlagmanns nicht auf der Schlagmatte befinden
- Ball nicht getroffen wird
- über Kopfhöhe getroffen wird
- vor der Schlaglinie auf den Boden fällt

Der Schlagmann beginnt, wenn die Feldspieler bereit. Zu Beginn einer Halbzeit und nach Ausbrennen dürfen zwei Personen direkt zur ersten Ecke gehen, ohne zu schlagen. Es darf sich jedoch kein Feldspieler während des Schlages im Bereich zwischen Schlaglinie und Schlagmatte aufhalten.

Gebrannte Spieler

Ein Spieler gilt als gebrannt, wenn er zu früh losläuft  
abkürzt

Gebrannte Spieler kehren zur ersten Ecke zurück. Sie müssen auf der Brennmatte stehen, wenn der Ball geschlagen wird. Solange der Ball im Spiel ist, darf sich jedoch der Brenner frei um das Feld bewegen.

### 3.7.4.6 Brennball-Regeln: Punktevergabe

Die Schlagmannschaft erhält 1 Punkt für jeden Spieler im Ziel und 6 Punkte für einen home-run.

Die Feldmannschaft erhält je 1 Punkt für Brennen oder den Ball direkt aus der Luft fangen. Ein gebrannter Spieler muss in die erste Ecke gehen. 5 Punkte gibt es für das Ausbrennen der Schlagmannschaft. Beim Ausbrennen müssen alle Spieler zurück zum Schlagplatz.

Sollte Punktegleichheit am Ende vorliegen, entscheidet laut der Brennball-Regeln das Los.

### 3.7.4.7 Frisbee

Durch geschicktes Zuwerfen der Frisbeescheibe versucht ein Team die Scheibe in der gegnerischen Endzone zu fangen.

Mit der Scheibe in der Hand darf nicht gelaufen werden, ein Sternschritt und ein Stoppschritt ist jedoch erlaubt.

Der Scheibenbesitz wechselt, wenn die Scheibe durch das gegnerische Team abgefangen wird, im «Aus» landet oder den Boden berührt.

Anwurf:

- Beide Teams stehen entlang ihrer Endzone.
- Das verteidigende Team wirft die Scheibe so weit wie möglich in das gegnerische Feld hinein. Das angreifende Team beginnt ihren Spielzug dort, wo die Scheibe den Boden berührt oder über die Auslinie segelt.
- Laufen mit der Frisbeescheibe ist nicht erlaubt.
- Zupassen ist die einzige Möglichkeit, die Scheibe nach Vorne zu befördern.
  
- Mindestens 1m Abstand zu dem Werfer einhalten!
- Gepunktet wird, wenn die Scheibe in der Endzone des gegnerischen Teams gefangen wird (1 Punkt). Man darf zum Punkten mit der Scheibe nicht in die Endzone laufen (auch nicht beim Abstoppen).
- Gelangt eine Person beim Abstoppen ausserhalb der Auslinien, darf sie das Spiel auf der Auslinie fortsetzen, insofern sie die Scheibe schon vor der Linie gefangen hat. Beim Sternschritt darf der Werfer «das Spielbein» auch ausserhalb der Spielfeldbegrenzungen setzen.
- Fängt eine verteidigende Person die Scheibe in der Endzone ab, beginnt sie den Spielzug seiner Mannschaft an der Punktlinie.

### 3.7.4.8 Punkte

Innerhalb der Spielzeit, werden so viele Spielrunden wie möglich gespielt. Pro gewonnene Spielrunde erhält das Team einen Punkt. Spielrunden die beim Schlusspfeiff nicht abgeschlossen wurden, werden nicht gewertet.