Spielregeln für die Sportwettbewerbe

Allgemeines

Die Sportwettbewerbe werden in zwei Altersklassen unterteilt:

- offene Klasse: alle JF-Mitglieder
- geschlossene Klasse: Jahrgänge 2009 – 2013

Die Jahrgänge der Teilnehmer werden stichprobenartig überprüft, Betrug führt hierbei nach Rücksprache mit dem Fachbereichsleiter Wettbewerbe zur Disqualifikation vom Sportwettbewerb.

Es ist nicht möglich, ein JF-Mitglied in zwei Mannschaften während eines Wettbewerbs antreten zu lassen.

Es ist möglich, dass mehrere Jugendfeuerwehren zusammen eine Mannschaft stellen. Die Ergebnisse können für die Lagermeisterschaft nur für eine Jugendfeuerwehr gewertet werden.

Verhalten bei den Spielen

Die Spieler und Betreuer müssen sich dem Gegner und dem Schiedsrichter gegenüber fair und sportlich verhalten. Bei unsportlichem Verhalten (Beleidigung des Gegners oder des Schiedsrichters, Spielverzögerung, unsportliches Verhalten gegenüber den eigenen Mannschaftskameraden, unsportliches Verlassen des Spielfeldes, Beschimpfung der Zuschauer etc.) erteilt der Schiedsrichter eine Ermahnung. Im Wiederholungsfall oder bei schwerwiegenderem, unsportlichem Verhalten, erhält der Spieler eine Verwarnung.

Bei einer Verwarnung erhält der Gegner einen Punkt bzw. Punkt und Aufschlag bzw. den Ball. Ein Spieler, der grob unsportlich handelt oder nach einer Verwarnung unsportliches Verhalten zeigt, kann für die Dauer eines Spiels vom Schiedsrichter hinausgestellt werden.

Der Spieler muss ersetzt werden. Eine Disqualifikation der Mannschaft kann durch den Schiedsrichter erfolgen. Für die Anwendung dieser Regel hat der Schiedsrichter die alleinige Entscheidungsgewalt vom Augenblick der Seitenwahl bis nach Beendigung des Spieles.

Spielerwechsel

Spielerwechsel sind grundsätzlich nur vor jedem Spiel möglich. Verletzt sich jedoch ein Spieler, darf dieser Spieler mit Genehmigung des Schiedsrichters ausgewechselt werden.

Protest

Gegen Tatsachenentscheidungen des Schiedsrichters kann nicht protestiert werden. Nur bei Regelverstößen des Schiedsrichters kann gegen dessen Entscheidung protestiert werden. Der Protest ist schnellstmöglich beim Fachbereichsleiter Wettbewerbe anzuzeigen. Der Protest ist vom Jugendfeuerwehrwart oder einem Betreuer vorzutragen.

Lagermeisterschaft

Die Ergebnisse von Indiaka, Wikingerschach, Orientierungsmarsch und Völkerball gehen in die Wertung für die Lagermeisterschaft ein.

Aktuelle Informationen

Spielpläne, Ergebnisse, Regeln und aktuelle Änderungen werden am Container der Sportwettbewerbe ausgehängt.

Zeiten

Alle Gruppen haben sich 15 min. vor Spielbeginn an der Wettbewerbsstätte einzufinden.

Bei der Turnierplanung kann nur begrenzt Rücksicht auf die eingeteilten Essenzeiten genommen werden. Bei Überschneidungen muss eine Rücksprache des JFW/Betreuers der startenden Gruppe mit der Wettbewerbsleitung frühzeitig erfolgen.

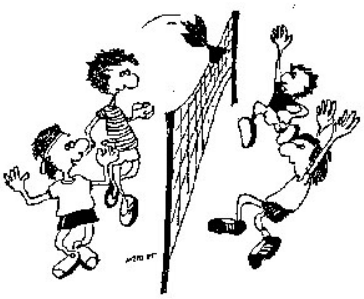
Kleidung

Es sollte Sportkleidung getragen werden sowie untergrundangepasstes Schuhwerk. Sichtbarer Körperschmuck und Accessoires z.B. Uhren, Ohrringe, Piercing etc. müssen abgelegt oder abgeklebt werden, um die Verletzungsgefahr zu minimieren.

Änderungen

Die Wettbewerbsleitung behält sich vor, auf aktuelle Geschehnisse mit Änderungen zu reagieren.

Indiaca (offene und geschlossene Gruppe)

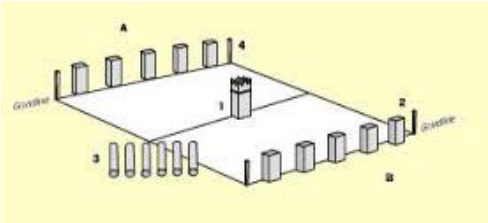


- Leicht geänderte Volleyballregeln
- 6 Spieler pro Mannschaft (plus Ersatzspieler)
- Das Spiel dauert einen Gewinnsatz bis 15 Punkte bzw. eine bestimmte Spielzeit. (Die Dauer der Spielzeit bekommt Ihr im Zeltlager genannt, da es abhängig von der Anzahl der Mannschaften ist). Der Satz muss mit 2 Punkten Differenz gewonnen werden. Nach Ablauf der Spielzeit wird der Ballwechsel zu Ende gespielt.
- Hat die erste Mannschaft 8 Punkte bzw. die Hälfte der Zeit ist gespielt, werden die Seiten fliegend gewechselt.
- Punkte gibt es bei jedem Ballwechsel, auch bei Angabe des Gegners.
- Bei zurück gewonnener Angabe werden im Uhrzeigersinn die Spielerpositionen gewechselt.
- Nach 5 erfolgreichen Angaben muss ebenfalls innerhalb der Mannschaft der Positionswechsel durchgeführt werden.
- Der Indiaca darf nur mit der Hand gespielt und dabei nur einmal berührt werden.
- Innerhalb der eigenen Mannschaft darf der Indiaca 3-mal gespielt werden. Nach der dritten Berührung muss der Indiaca über das Netz. Das Spielen des Indiacas im „Aus“ ist möglich, dort darf der Indiaca jedoch nicht aufkommen.
- Die Angaben werden vom Schiedsrichter angepfiffen und müssen dann unverzüglich ausgeführt werden. Der Aufschlag wird vom hinteren, rechten Spieler ausgeführt. Die offenen Gruppen müssen dabei hinter der Grundlinie stehen. Die geschlossenen Gruppen dürfen die Angabe aus der Mitte des eigenen Feldes ausführen. Die Linien dürfen bei dem Aufschlag nicht übertreten werden. Ein Aufschlag gilt als erfolgt, wenn der Indiaca die Hand des Spielers verlassen hat.
- Spielen am Netz: Das Übergreifen in das Feld des Gegners ist nicht erlaubt. Das Netz darf vom Spieler nicht berührt werden. Übertreten ist ebenso untersagt. Wenn der Indiaca das Netz berührt, darf weitergespielt werden. Die Netzberührung wird nicht als Schlag gezählt. Sollte eine Netzberührung nach dem Aufschlag erfolgen, gilt dieses als Fehler und der Gegner bekommt den Punkt und Aufschlag.
- Fehler (nicht alle möglichen Fehler aufgeführt):
    1. Der Indiaca berührt den Boden
    2. Der Indiaca fliegt ins Aus.
    3. Der Indiaca berührt das Netz außerhalb des Feldes, die Netzpfosten oder Gegenstände außerhalb des Spielfeldes.
    4. Der Indiaca fliegt unter oder durch das Netz hindurch.
    5. Ein Spieler berührt das Netz, die Spannseile oder die Pfosten.
    6. Ein Spieler übertritt die Mittellinie.
    7. Ein Spieler berührt oder übertritt die Linien des Aufschlagraums.
    8. Ein Spieler berührt den Indiaca mehrere Male hintereinander oder mit anderen Körperteilen als Hand und Arm.
    9. Der Indiaca wird innerhalb einer Mannschaft mehr als drei mal gespielt.

10. Ein Spieler greift über das Netz.
11. Der Indiaca wird gefangen oder geworfen oder prallt mit Verzögerung von der Schlaghand ab.
12. Die Mannschaft hat eine falsche Aufstellung (keine Rotation, falscher Spieler führt Aufschlag aus, etc.).
13. Der Indiaca berührt nach dem Aufschlag das Netz oder landet im Aus.
14. Der Schiedsrichter erteilt eine Verwarnung.

- Bei einer Störung des Spiels von außen oder bei Materialschäden wird das Spiel unterbrochen. Das Spiel wird nach der Unterbrechung mit Wiederholung des Aufschlags fortgesetzt. Die Spielzeit wird dabei nicht angehalten.
- Begehen beide Mannschaften zur gleichen Zeit einen Fehler, wird der Aufschlag wiederholt.

Wikingerschach/Kubb (offene und geschlossene Gruppe)



- Die Teams haben eine Größe von 6 Personen.
- Die Dauer der Spielzeit bekommt Ihr im Zeltlager genannt, da sie abhängig von der Anzahl der Mannschaften ist.
- Die kürzere Seite ist die Grundlinie. Entlang dieser werden fünf Kubbs auf jeder Seite in gleichmäßigem Abstand aufgestellt. Dieses sind die Basiskubbs.

Beispiel einer Runde

- Mannschaft A versucht mit sechs Wurfhölzern von ihrer Grundlinie aus die gegnerischen Basiskubbs zu treffen (Hierbei hat jedes Mannschaftsmitglied einen Wurf).
- Das Wurfholz wird am Ende gehalten und in Längsrichtung geworfen. Es muss von unten geworfen werden und nicht über den Kopf.
- Ein fehlerhafter Wurf (z.B. horizontaler Wurf) gilt als Fehlversuch. Durch diesen Wurf umgeworfene Kubbs müssen wieder aufgestellt werden.
- Nach den sechs Würfen, werden die umgefallenen Spielsteine im Anschluss von der Mannschaft B in die Hälfte des ersten Teams (Mannschaft A) geworfen. Werden hierbei zwei oder mehrere Feldkubbs getroffen, sind diese aufeinander zu stellen. Sollte ein Feldkubb auch beim 2. Versuch nicht im Feld landen wird dieser im Feld platziert. Mannschaft A stellt alle Feldkubbs auf. Diese Kubbs müssen mindestens eine Kubb-Länge Abstand zum König haben.
- Anschließend ist die Mannschaft B mit seinen Würfen an der Reihe. Diese müssen zuerst die Feldkubbs umwerfen, bevor die Basiskubbs angezielt werden können. Werden nicht alle Feldkubbs von der Mannschaft A umgeworfen, so bildet sich aus dem Feldkubb, welcher dem König am nächsten steht die neue Abwurflinie.

- Sollten bei einem Spielzug alle eigene Feldkubbs sowie die Basiskubbs der gegnerischen Mannschaft gefallen sein, so kann im Zuge dessen der König angegriffen werden. Fällt dieser, ist diese Partie gewonnen.
- Sollte während des Spiels der König umfallen, obwohl noch eigene Feldkubbs oder gegnerische Basiskubbs umzuwerfen sind, so hat die Mannschaft verloren.
- Wird durch ein Wurfholz ein Basiskubb umgeworfen obwohl noch ein Feldkubb abgeworfen werden muss, so wird dieser Basiskubb wieder aufgestellt.
- Wenn Mannschaft B einen abgeworfen Basiskubb (nun Feldkubb) in das Feld von Mannschaft A wirft und dabei einen Basiskubb umwirft, so wird dieser Basiskubb wieder aufgestellt und der Feldkubb direkt vor dem Basiskubb in das Feld aufgestellt.

Was passiert nach Ablauf der Spielzeit?

- Die Mannschaft mit den meisten Basiskubbs gewinnt.
- Sollten beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Basiskubbs haben gewinnt das Team welches weniger Feldkubbs im Spiel hat.
- Sollte es auch hier einen Gleichstand geben, wird es einen Entscheidungswurf geben. Dabei wirft jedes Team eine Wurfholz Richtung König. Das Team, welches am nächsten vom König das Wurfholz platziert (nicht umwirft) gewinnt.

Völkerball (offene und geschlossene Gruppe)

- 6 Spieler pro Mannschaft (inkl. König)
- Gespielt wird nur mit einem Ball
- X Minuten Spielzeit (wird im Zeltlager bekannt gegeben)
- Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten. Je Spieler auf dem Spielfeld gibt es 1 Punkt und jedes „Leben“ vom König wird ebenso als 1 Punkt gewertet.
- Bei einen unentschieden wird so lange weitergespielt, bis der nächste Spieler abgeworfen wird. Ballbesitz hat die Mannschaft, die den Ball vor Abpfiff unter Kontrolle hatte.
- Vor Beginn des Spiels wählt jede der beiden Spielparteien einen König, der sich während des gesamten Spiels in der Außenhälfte der gegnerischen Partei aufhält.
- Der Ballinhaber des Spiels wird durch Auslosung bestimmt.
- Eine Person, die – im Innenfeld stehend – von einem von der gegnerischen Partei kommenden Ball getroffen wird und ihn nicht fangen kann, ist „raus“ und muss sich sofort in ihr Außenfeld begeben.
- Wurde die Person von einem im Außenfeld stehenden Gegner getroffen, so darf dieser (sofern er nicht der König ist) in das Innenfeld seiner Partei zurückkehren; stand der Werfer in seinem Innenfeld, so geschieht mit ihm nichts.
- Personen im Außenfeld können nicht ‚abgeworfen‘ werden.
- Sind alle Innenfeldspieler getroffen worden und ist das Innenfeld damit verwaist, muss der König in sein Innenfeld wechseln. Der König hat drei „Leben“. Erst wenn alle seine „Leben“ verbraucht sind, endet das Spiel.
- Der König verlässt das Innenfeld wieder, wenn einer seiner Mitspieler aus dem Außenfeld einen Gegner getroffen hat und dieser Mitspieler dann wieder ins Innenfeld darf.
- Ein Spieler gilt erst als getroffen, wenn der Ball nach dem Kontakt mit dem Spieler den Boden berührt. So wird, wenn ein Spieler den Ball fängt, bevor er nach dem Auftreffen auf einen Spielkameraden den Boden berührt, der Getroffene den Innenraum nicht verlassen müssen. Kann ein Spieler einen von einem seiner Mitspieler kommenden Ball nicht fangen, so geschieht ihm nichts.
- Ein Ball gehört stets zu dem Innen- oder Außenfeld, in dem er sich befindet. Hierzu wird die Mittellinie imaginär ins Außenfeld verlängert.
- Kopftreffer werden nicht berücksichtigt. Daher darf der getroffene Spieler im Feld bleiben.