



Reglement und Handbuch Schnurball



www.aargauer-turnverband.ch

Ausgabe 2007
Überarbeitet Juli 2010

I N H A L T

- 1 Grundsatz**
- 2 Schnurball-Reglement**
- 3 Spielregeln**
- 4 Als Fehler gelten**
- 5 Schiedsrichterin**
- 6 Helferinnenteam**
- 7 Mannschaftsführerin**

Anhang

- A Spielerinnenliste**
- B Matchblatt / Resultatblatt**
- C Spielfeld Schnurball**
- D Handzeichen der Linienrichterin**

1 Grundsatz

Entstehung

Das einst in den Turnstunden der Schulen so beliebte „Ball über die Schnur“ erlebt seit ungefähr Mitte der 70er Jahre im Kanton Aargau unter den Frauenturnerinnen eine wahre Renaissance. In einigen Kreisturnverbänden werden bereits seit dieser Zeit Schnurballmeisterschaften durchgeführt. Vom eher statischen Spiel, bei welchem jede Turnerin anfänglich lediglich ihre zugeteilten Quadratmeter des Volleyballfeldes verteidigte, entwickelte es sich mit der Zeit zu einem rassigen, -bei den aktiven, aber nicht mehr ganz jungen Turnerinnen,- sehr beliebten Mannschaftssport.

1987 organisierte der Frauenturnverein Schafisheim erstmals ein kantonales Turnier, zu welchem acht Mannschaften eingeladen wurden. Später wurde das Turnier von verschiedenen Vereinen organisiert und erfreute sich immer grösserer Beliebtheit. Seit 1997 genießt dieser Anlass nun den Stellenwert einer kantonalen Meisterschaft.

Spielgedanke

Zwei Mannschaften spielen den Ball so über das Netz, dass er im gegnerischen Feld zu Boden fällt.

Die verteidigende Mannschaft versucht dies zu verhindern.

Der Ball kann im eigenen Feld zweimal zugespielt werden.

Der dritte Wurf muss über das Netz erfolgen.

Der Ball darf weder den Boden noch das Netz berühren.

2 Schnurball-Reglement

- Spielfeld:** Volleyball-Feld (9 x 18m) mit Netz, Höhe 2.24 m.
- Spielgerät:** Volleyball, weiss oder farbig. Kein Soft-Volleyball
- Mannschaft:** Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielerinnen. Während eines Spiels ist das Auswechseln von Spielerinnen sowie des Balles nicht erlaubt.
Ausnahme: Verletzungen, defekter Ball.
Eine wegen Verletzung ausgewechselte Spielerin darf im gleichen Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
- Bekleidung:** Die Mannschaften tragen ein einheitliches T-Shirt.
Schuhe mit abfärbenden Sohlen sind in Hallen nicht erlaubt.
- Anspiel:** Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft stellt sich links von der Schiedsrichterin auf und hat das Anspiel.
Dieses erfolgt hinter der Grundlinie zu einer Spielerin 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 der Schiedsrichterin und dem Helferinnenteam.
(2 Linienrichterin, 1 Punktezählerin)
- Spielbeginn und -ende:** Die zentrale Zeitmessung zeigt der Schiedsrichterin den Beginn eines Spieles an. Das Spiel läuft aber erst, wenn es durch die Schiedsrichterin angepfeifen wird. Auch nach dem Seitenwechsel darf erst angespielt werden, wenn das Spiel durch die Schiedsrichterin freigegeben worden ist.
Halbzeit- und Spielende werden jedoch durch die Zeitmessung bestimmt. Mit dem Ertönen der Schluss-Sirene pfeift die Schiedsrichterin die Halbzeit oder das Spiel ab. Fehler, die erst nach dem Sirenenton passieren zählen nicht, auch wenn der Ball beim Erklingen der Schluss-Sirene bereits in der Luft war.

- Spieldauer:** 2 x 6 Minuten, inkl. Seitenwechsel.
Freie Aufstellung nach dem Seitenwechsel.
An Turnieren eventuell kürzere Spielzeit. (2x 5 Min.)
- Wertung:** Gewonnenes Spiel: 2 Punkte, Unentschieden: 1 Punkt
Mannschaften, die nicht oder zu spät zu einem Spiel
erscheinen, verlieren dieses Forfait mit 0:10.
Bei Punktegleichheit entscheidet:
Erstens, die Fehlerdifferenz aus allen Spielen der ent-
sprechenden Runde.
Zweitens, die direkte Begegnung der punktegleichen
Mannschaften.
**Ein Turniersieg wird unter punktegleichen Mann-
schaften immer ausgespielt.**

3 Spielregeln

1. Der Ball muss ein- oder beidhändig über das Netz gespielt werden.
2. Die Wurfart ist immer frei.
3. Der Ball darf weder das Netz, noch den Boden berühren.
4. Das Werfen über das Netz hat aus dem Stand zu erfolgen.
Das heisst: **Mindestens ein Teil eines Fusses muss am Boden bleiben!**
5. Das Fangen des Balles kann mit einer oder beiden Händen geschehen.
6. „**Stolperer**“ (während des Ball fangens) bis zum sicheren Stand, sind keine Schrittfehler.
7. Wird ein von einer Spielerin abgeprallter, oder nicht unter Kontrolle gebrachter Ball von einer Mitspielerin aufgefangen bevor er zu Boden fällt, ist dies kein Fehler.
8. 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.
9. Wird der Ball ausserhalb des Spielfeldes korrekt gehalten, gelten dieselben Regeln, wie wenn er im Feld gefangen wird.
10. Nach einem Fehler muss zuerst ein Pass innerhalb der ballbesitzenden Mannschaft ausgeführt werden, bevor der Ball über das Netz zurück gespielt wird.
Zugleich rotiert die fehlbare Partei im Uhrzeigersinn um einen Platz.
11. Es ist kein Fehler, wenn die Mannschaft vor dem Weiterspielen nicht fertig rotiert hat.
12. **Die Spielfeldlinien (Grund-, Seiten-und Mittellinie) gehören immer zum Spielfeld!**
13. **BALL „GUT“**
Der Ball ist „GUT“, wenn er den Boden des Spielfeldes einschliesslich der Spielfeldlinien berührt hat.
14. **BALL „OUT“**
Der Ball ist „OUT“, wenn er vollständig ausserhalb der Spielfeldlinien den Boden berührt hat. Entscheidend ist der Abdruck, den der Ball beim Aufprall auf den Boden hinterlassen hat!

15. Fällt der Ball im „OUT“ zu Boden, ist dies ein Fehler derjenigen Mannschaft, die ihn zuletzt berührt hat.
Die diesem Vorfall am nächsten stehende Spielerin macht den Einwurf.
16. **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!
17. Nach einem Fehler spielt diejenige Partei weiter, in deren Platzhälfte sich der Ball befindet, und von dem Punkt aus, wo ihn eine Spielerin 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.
18. Eine Spielerin darf ober- oder unterhalb des Netzes ins gegnerische Feld „eindringen“, sofern sie dabei weder das Netz, noch den Boden oder eine Gegenspielerin berührt.
„Ballraub“ im gegnerischen Feld ist allerdings nicht erlaubt!

4 Als Fehler gelten

1. Das Werfen unter dem Netz hindurch.
2. Das Berühren des Netzes durch den Ball, einen Körperteil, die Haare oder die Bekleidung.
3. Das Betreten / Überschreiten der Mittellinie.
4. Das Schlagen des Balles ins gegnerische Feld
5. Die Berührung des Bodens durch den Ball.
6. Das Prellen, sofern der Ball im Spiel ist.
7. Das Laufen mit dem Ball.
→ Zum Werfen des Balles ist **ein** Vorschrift erlaubt.
8. Das Betreten / Überschreiten der Grund- und Seitenlinien beim Anspiel oder beim Einwurf
9. Das nicht oder falsche Rotieren. (Der Ball darf vor Einnahme des neuen Platzes noch ins gegnerische Feld zurückgespielt werden.)
10. Das Werfen ins gegnerische Feld aus dem Sprung.
11. Der direkte Wurf über die Grund- oder Seitenlinie ins „OUT“, ohne dass der Ball von einer Spielerin der Gegenpartei berührt worden ist.
12. Der direkte Wurf ins gegnerische Feld beim Anspiel oder nach einem Fehler. (Der Ball muss beim Anspiel und nach einem Fehler immer zuerst einer Spielerin im eigenen Feld zugespielt werden.)
13. Das Auswechseln von Spielerinnen oder des Balles während eines Spiels. Ausnahmen:
→ Verletzte Spielerin, diese darf dann aber im gleichen Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
→ Defekter Ball.

Touchiert der Ball das Netz und fällt danach zu Boden, (egal auf welcher Seite), wird nur der "Netzfehler" geschrieben.

5 Die Schiedsrichterin

- Steht erhöht ausserhalb des Spielfeldes, links neben der verlängerten Netzaufhängung.
- Legt ihre 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 Punktezhlerin erfolgt mit der linken Hand.
- Leitet das Spiel. Ihre 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 sie das Spiel kurz unterbrechen (siehe nächster Punkt).
- Darf sich nicht durch Zuschauer oder Spielerinnen ablenken lassen. Im Notfall muss sie 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 die Schiedsrichterin wieder weiter.
- Bringt ihre eigene Schiedsrichterpfeife mit.
- Darf pro Turnier nur für eine Mannschaft gemeldet werden.
- Wird normalerweise für die Mannschaft gemeldet, in der sie auch mitspielt. Ist sie Spielerin in einer andern Mannschaft, kann auf ihre Spieleinsätze keine Rücksicht genommen werden und sie hat primär ihren Verpflichtungen als Schiedsrichterin nachzukommen.
- Erscheint rechtzeitig vor dem Spiel auf dem Spielfeld und kontrolliert die Mannschaftsaufstellungen anhand des Matchblattes.
- Vergewissert sich vor Spielbeginn über die Einsatzbereitschaft ihres Helferteams.
- 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 Mannschaftsführerinnen die Resultate auf dem Matchblatt kontrollieren und dieses unterschreiben.
- Visiert das Matchblatt als Letzte. Danach sind keine Eintragungen mehr erlaubt.
- Leitet das Matchblatt sofort nach Spielende an die Turnierleitung weiter.

6 Helferinnenteam

Zum Helferinnenteam gehören 2 Linienrichterinnen die mit ihren Aufgaben vertraut sind.

Sie stehen in den beiden der Schiedsrichterin diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken und beobachten die zwei - von ihrer Position ausgehenden - Spielfeldlinien.

Dabei halten die Linienrichterinnen ca. 1m Abstand vom Spielfeldrand, um die Spielerinnen nicht zu behindern.

Sie konzentrieren sich auf ihre Aufgaben und lassen sich nicht ablenken. Ihre Anzeigen haben Informationscharakter, die endgültige Entscheidung liegt bei der Schiedsrichterin.

Die Seitenlinie vor der Schiedsrichterin wird durch diese selber kontrolliert.

Die Linienrichterin

- Beherrscht die vier Handzeichen; **GUT, OUT, LINIE** und **TOUCHÉ**.
- Zeigt der Schiedsrichterin sofort und eindeutig an, ob der Ball „GUT“, oder „OUT“ ist.
- Achtet darauf, dass beim Anspiel und beim Einwurf die Linie nicht betreten 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.

Zum Helferinnenteam gehört eine Punktezhlerin, die mit ihrem Auftrag vertraut ist. Sie sitzt allein vis-à-vis der Schiedsrichterin. Die Punktezhlerin ist sich ihrer grossen Verantwortung bewusst und lässt sich von ihrer Aufgabe keinesfalls ablenken.

Die Punktezhlerin

- Konzentriert sich auf die Schiedsrichterin und nicht auf den Spielverlauf.
- „Blättert“ nur die von der Schiedsrichterin angezeigten Fehler.
- Zeigt am Ende des Spieles und beim Seitenwechsel den Punktstand deutlich und lange genug an, damit die Schiedsrichterin das Resultat auf das Matchblatt übertragen kann.
- Blättert - bevor sie ihren Einsatzort - verlässt, die Anzeigetafel wieder auf „0:0“ zurück,.

7 Mannschaftsführerin

Die Mannschaftsführerin

- Vertritt die Mannschaft gegenüber der Wettkampfleitung.
- Ist verpflichtet die Spielerinnenliste vollständig ausgefüllt vor Turnierbeginn an der Mannschaftsführerinnensitzung abzugeben.
- Ist für das pünktliche Erscheinen der Mannschaft zu den Spielen und zu den Helferinneneinsätzen verantwortlich.
- Instruiert das Helferinnenteam im 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 ihrer Unterschrift bestätigt sie, dass insbesondere alle Resultate richtig eingetragen sind.
Auch ein Matchblatt mit einem Protest muss unterschrieben werden.

Schnurballreglement:

Erste offizielle Ausgabe des Aargauer Turnverbandes vom Januar 2007
Überarbeitet im Juli 2010

Margrit Kaufmann, Schnurballverantwortliche Ressort Spiele

In Zusammenarbeit mit den Schnurballverantwortlichen der Kreise:

Ruth Baumgartner, Aarau-Kulm

Elisabeth Weber, Baden

Marianne Eichenberger, Brugg

Melitta Gauch / Margrith Müller, Freiamt

Silvia Hollenstein, Fricktal

Cony Schwegler, Zurzach

Genehmigt:

Thomas Jäger, Präsident Abteilung Aktive, Aargauer Turnverband

SCHNURBALL

Spielerinnenliste

Verein: _____ **Kat:** _____

Kreis: _____

Mannschaftsführerin:

Name, Vorname: _____

Adresse: _____

PLZ, Ort: _____

Tel: _____

E-Mail: _____

Spielerinnen	Name	Vorname	STV Mitgl.- Nr.
➤ Mannschaftsführerin eintragen, wenn sie mitspielt	1.		
	2.		
➤ Schiedsrichterin mit einem * bezeichnen	3.		
	4.		
	5.		
	6.		
	7.		
	8.		

Matchblatt / Resultatblatt

Kantonale Meisterschaft Schnurball Kat A / Halle 1

gegen

Zwischenresultat

Zwischenresultat

Endresultat

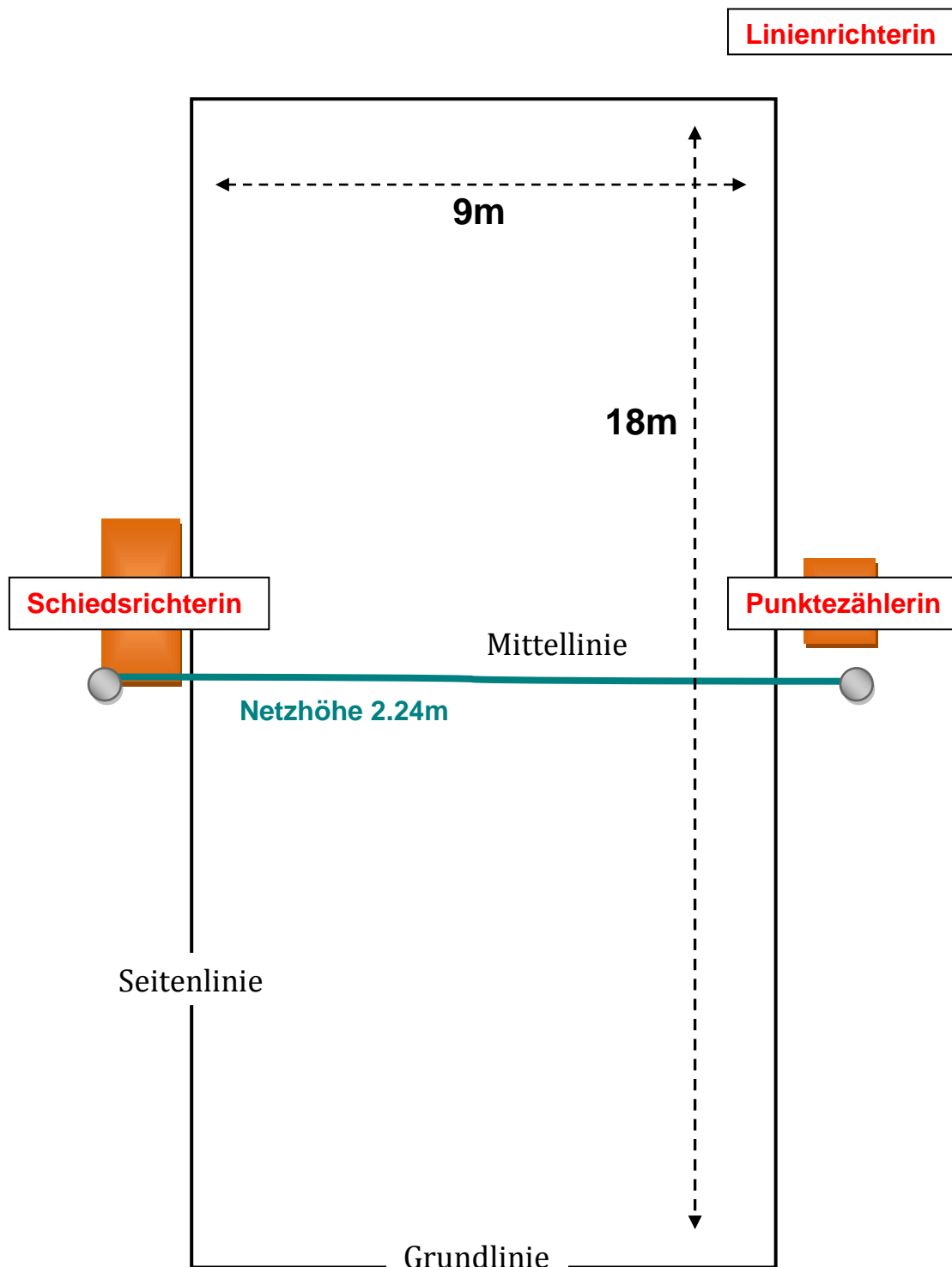
Endresultat

Sieger : MF:.....

SR : MF:.....

SR = SchiedsRichterIn
MF = MannschaftsFührerIn

Spielfeld Schnurball (Volleyball-Feld)



Material

- Volleyballnetz
- 1 Schwedenkasten (Schiedsrichterbock)
- 1 Stuhl (Sitzgelegenheit für die Punktezhlerin)
- Anzeigetafel (Punktezhltafel)

Handzeichen der Linienrichterin

1. GUT



Der Ball fällt im Spielfeld zu Boden.
Die Linien gehören zum Spielfeld!

Beide Arme zeigen vorwärts abwärts Richtung Spielfeld.

2. OUT



Der Ball fällt neben dem Spielfeld zu Boden

Beide Arme in Schulterhöhe vorwärts aufwärts angewinkelt.

3. LINIE



Die Spielfeldlinie wird beim Anspiel oder Einwurf be- oder übertreten.

Ein Arm gestreckt in die Hochhalte heben, der andere weist gestreckt in der Tiefhalte zur Linie

4. TOUCHÉ



Der Ball wird von einer Spielerin noch berührt, bevor er ausserhalb des Spielfeldes zu Boden geht.

Ein Arm angewinkelt, Hand in der Senkrechte aufgestellt, Handrücken zum Körper.

Mit der anderen, ausgestreckten Hand in der Waagrecht die Fingerkuppen der ersteren leicht nach hinten dehnen.