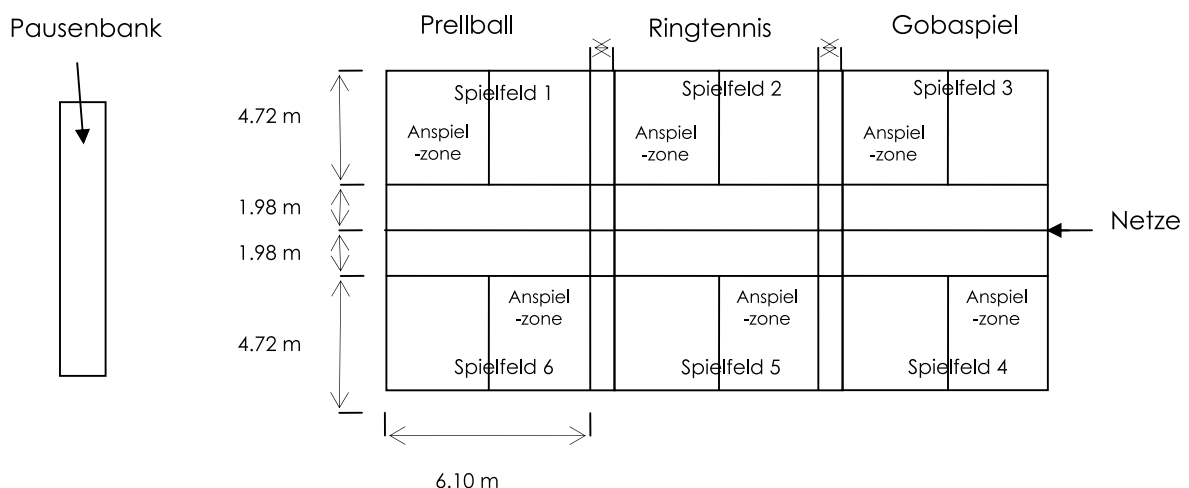


# 3-Spiel-Turnier 2011

## Allgemeines

- Das 3-Spieltturnier besteht aus folgenden Spielen: **Prellball, Ringtennis, Gobaspiel**
- Eine Mannschaft besteht aus 3 Spielern. Die Spiele können auch gemischt gespielt werden.
- Verletzt sich ein Spieler während der Spielzeit, kann er sofort ausgewechselt werden, darf jedoch im laufenden Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
- Pro Spielpartie werden folgende Punkte vergeben:
  - Sieg: 3 Punkte
  - Unentschieden: 1 Punkt
  - Verloren: 0 Punkte
- Pro Spielfeld wird ein Schiedsrichter eingesetzt.
- Alle 3 Spielfelder sind gleich gross und werden nebeneinander aufgestellt. Die Masse sind 6,10 x 13.40 m pro Feld und entsprechen den offiziellen Badmintonfeldern.

## Spielfeld



## Platzanordnung

- Spielfeld 1 - 6 Prellball
  - Spielfeld 2 - 5 Ringtennis
  - Spielfeld 3 - 4 Gobaspiel
- Alle 3 Spiele werden gleichzeitig gespielt.
  - Die Spieldauer pro Runde beträgt 7 x 6 Minuten = 42 Minuten. Für den Wechsel ins andere Spielfeld wird 1 Minute gewährt.
  - Die Mannschaften werden am Anfang auf die Spielfelder ausgelost (Blockweise à 7 Mannschaften).
  - Jede Mannschaft setzt einmal während der Spielrunde auf dem Pausenplatz aus. Mannschaft mit der Nr. 7 positioniert sich als erste auf dem Pausenplatz. Der Wechsel nach Spielende der einzelnen Spiele erfolgt im Uhrzeigersinn.

## 1. Prellball

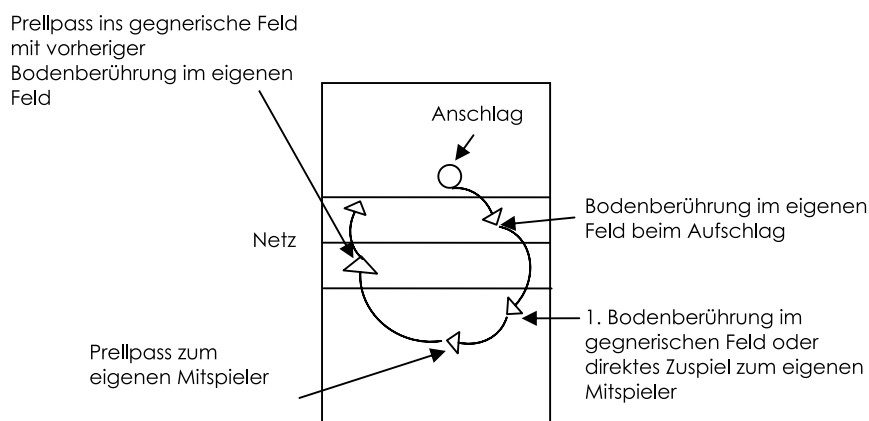
### Material

1 Netz, Höhe 40cm  
 1 Volleyball Grösse 5  
 Befestigungsständer fürs Netz

### Spielablauf

Der Aufschlagspieler schlägt in der Anspielzone den Ball ein. Beim Aufschlag muss der Ball zuerst 1x den Boden im eigenen Spielfeld berühren, bevor er übers Netz springt. Die Abnahme des gegnerischen Balles kann direkt oder via Bodenkontakt erfolgen. Die Mannschaft im gegnerischen Feld muss den Ball mindestens 1x, maximal 2x einem Spieler der eigenen Mannschaft zuspielen, bevor er ins gegnerische Feld zurückgespielt werden darf.

Der Bodenkontakt ist zwingend, bevor er das Netz überquert. Die Abnahme des gegnerischen Balles kann direkt oder via Bodenkontakt erfolgen. Bei Anschlagwechsel erfolgt eine Rotation innerhalb der anschlagenten Mannschaft im Uhrzeigersinn. (gemäss Volleyball)



### Gutpunkte

Jeder Fehler ergibt einen Gutpunkt für die gegnerische Mannschaft.

### Aufschlagsrecht

Aufschlag hat immer diejenige Mannschaft, die einen Punkt erzielt.

### Fehler

Folgende Vorkommnisse werden als Fehler gewertet und führen zum Aufschlag des Gegners:

- Netzberührung des Balles beim Aufschlag
- Direktspiel übers Netz ohne Bodenberührung
- 2x Ballkontakt des gleichen Spielers, ohne dass dazwischen ein Partner den Ball berührt hat.
- Fangen, Werfen und Führen des Balles
- Spielen des Balles mit anderen Körperteilen ausser der Hand oder des Unterarmes.
- Berührung des Netzes durch einen Spieler
- Aufschlag ausserhalb der Anspielzone
- Übertritt in die gegnerische Platzhälfte
- Über das Netz greifen
- Mehr als 2 Pässe innerhalb des eigenen Feldes
- Landung des Balles ausserhalb des Feldes
- Direktes Zurückspielen ins gegnerische Feld
- Absichtliche Verzögerung des Spieles
- 2x Bodenberührung im eigenen Feld ohne Ballkontakt durch Spieler
- Zuspiel ohne Prellen.
- Betreten des benachbarten Spielfeldes

## 2. Ringtennis

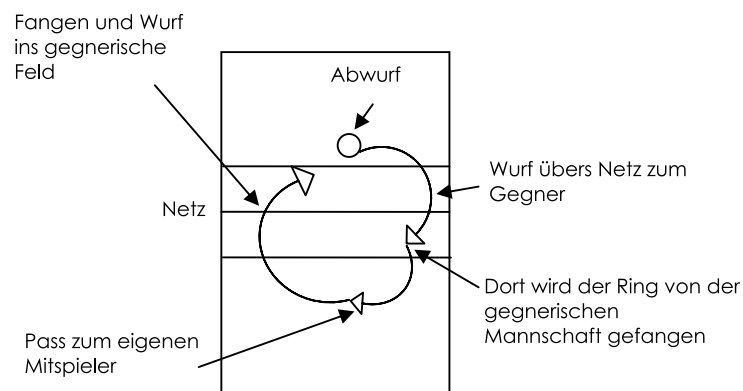
### Material

1 Moosgummiring Durchmesser 17 cm  
 1 Netz, Höhe 165cm  
 Befestigungsständer fürs Netz

### Spielablauf

Ein Spieler wirft den Ring in der Anspielzone über das Netz. Dort wird er von der gegnerischen Mannschaft gefangen und zuerst mindestens 1x, maximal 2x einem Mitspieler der eigenen Mannschaft zugeworfen, bevor er wieder ins gegnerische Feld gespielt werden kann.

Bei Abwurfwechsel erfolgt eine Rotation innerhalb der anspielenden Mannschaft im Uhrzeigersinn. (gemäss Volleyball)



### Gutpunkte

Jeder Fehler ergibt einen Gutpunkt für die gegnerische Mannschaft.

### Anspielrecht

Anspiel hat immer diejenige Mannschaft, die einen Gutpunkt erzielt.

### Fehler

Folgende Vorkommnisse werden als Fehler gewertet und führen zum Anspiel des Gegners:

- Netzberührung des Ringes beim Anspiel
- Bodenberührung des Ringes im eigenen Feld
- Spielen des Ringes mit anderen Körperteilen ausser der Hand
- Schmetterwürfe ins gegnerische Feld (Würfe von oben nach unten)
- Blocken am Netz
- Berührung des Netzes durch Spieler
- Abwurf ausserhalb der Anspielzone
- Übertritt in die gegnerische Platzhälfte
- Über das Netz greifen
- Mehr als 2 Pässe innerhalb des eigenen Feldes
- Landung des Ringes ausserhalb des Feldes
- Direktes Zurückspielen
- Absichtliche Verzögerung des Spieles
- Ring geht unter dem Netz durch
- Ring mit beiden Händen werfen.
- Jegliches Laufen mit dem Ring
- Sprungwurf
- Ring länger als 3 Sekunden in der eigenen Hand halten
- Betreten des benachbarten Spielfeldes

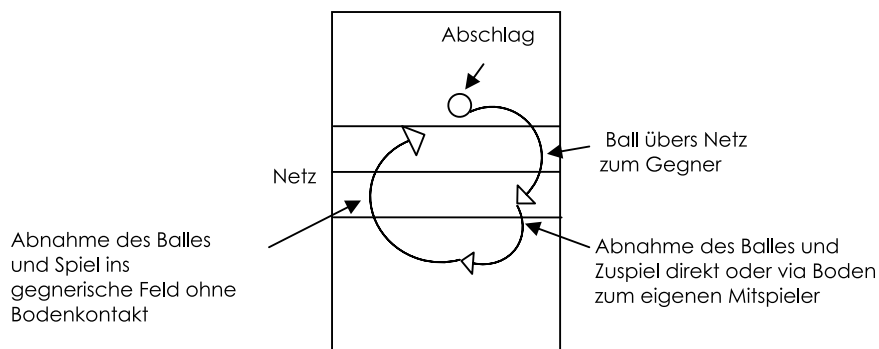
### 3. Gobaspiel

#### Material

- 1 Netz, Höhe 200cm
- 1 Softtennisball Grösse 9cm Durchmesser (mittlere Härte ca. 25 Gramm)
- 6 Gobaschläger Typ STV (pro Spieler 1 Gobaschläger) für Rechts- und Linkshänder benutzbar
- Befestigungsständer fürs Netz

#### Spielablauf

Der Aufschlagspieler schlägt mit dem Gobaschläger in der Anspielzone den Ball ein. Beim Aufschlag muss der Ball direkt übers Netz gespielt werden.  
 Die Mannschaft im gegnerischen Feld muss den Ball mindestens 1x, maximal 2x einem Spieler der eigenen Mannschaft zuspielen, bevor er ins gegnerische Feld gespielt werden darf.  
 Der Ball kann direkt oder via Boden gespielt werden.  
 Bei Anschlagwechsel erfolgt eine Rotation innerhalb der anschlagenden Mannschaft im Uhrzeigersinn. (gemäss Volleyball)



#### Gutpunkte

Jeder Fehler ergibt einen Gutpunkt für die gegnerische Mannschaft.

#### Aufschlagsrecht

Aufschlag hat immer diejenige Mannschaft, die einen Gutpunkt erzielt.

#### Fehler

Folgende Vorkommnisse werden als Fehler gewertet und führen zum Aufschlag des Gegners:

- Netzberührung des Balles beim Aufschlag
- 2x den Ball spielen, ohne dass dazwischen ein Partner den Ball gespielt hat
- Fangen und Werfen des Balles
- Berühren des Balles mit den Körperteilen
- Schmetterbälle ins gegnerische Feld (Schlag von oben nach unten)
- Berührung des Netzes durch Spieler
- Aufschlag ausserhalb der Anspielzone
- Übertritt in die gegnerische Platzhälfte
- Über das Netz greifen
- Mehr als 2 Pässe innerhalb des eigenen Feldes
- Landung des Balles ausserhalb des Feldes
- Direktes Zurückspielen
- Absichtliche Verzögerung des Spieles
- Ball geht unter dem Netz durch
- 2x Bodenberührung ohne Spielerkontakt
- Betreten des benachbarten Spielfeldes
- Anschlag über den Kopf ausgeführt.