

Stand: 19. Juni 2011
U/Zeichen: Angelika Dürr
www.kreisturnverbandrheintal.ch

WETTKAMPFBESTIMMUNGEN

JUGENDTURNFEST 2008

20. September in Staad

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	1
1 ALLGEMEIN	3
1.1 ORGANISATORISCHES	3
1.2 TEILNAHMEBERECHTIGUNG	3
1.3 ANMELDUNG	3
1.4 START- UND HAFTGELD	4
1.5 PROTEST	5
1.6 KOMPETENZEN	5
1.7 KAMPFGERICHTE	5

1.8 VERLETZUNGEN	5
1.9 RIEGENBETREUUNG	5
1.10 ABKÜRZUNGEN	6
2. ART DES WETTKAMPFES	6
2.1 GRUPPENANZAHL	6
2.2 KATEGORIEN	6
2.3 STÄRKEKLASSEN	6
2.4 STARTBERECHTIGUNG	6
2.4.1 <i>Gruppengrösse pro Disziplin</i>	6
2.5 BEWERTUNG	7
2.6 RANGIERUNG UND AUSZEICHNUNG	7
3. DISZIPLINEN	7
3.1 SCHÄTZBARE DISZIPLIN	7
3.1.1 <i>Gymnastik</i>	7
3.1.2 <i>Team Aerobic</i>	8
3.1.3 <i>Geräteturnen</i>	9
3.2 LEICHTATHLETIK	11
3.2.1 <i>1000m Lauf</i>	12
3.2.2 <i>Pendelstafette</i>	12
3.2.3 <i>Weitsprung</i>	12
3.2.4 <i>Hochsprung</i>	12
3.2.5 <i>Wurf</i>	13
3.2.6 <i>Kugelstossen</i>	13
3.3 SPIELE	13
3.3.1 <i>Spiele Kat. C+D</i>	13
3.3.2 <i>Spiele Kat. A+B</i>	22

1 Allgemein

1.1 Organisatorisches

Die Wettkampfleitung ist berechtigt, diese Wettkampfvorschriften zu ändern resp. zu ergänzen und anzupassen, wenn neue Erkenntnisse dies erfordern. Dies wird den gemeldeten Vereinen mitgeteilt. Für Fragen steht die unten aufgeführte Kontaktadresse zur Verfügung:

Angelika Dürr
Leitersteg 8. 9470 Buchs
081 756 00 34
leitersteg@bluewin.ch

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde die männliche Form gewählt.

Für die Wettkampfvorschriften, sämtliche technischen Weisungen und die Abwicklung der Wettkämpfe ist die Wettkampfleitung (WL) des Kreisturnverbandes Rheintal zuständig.
Bei zu wenig Anmeldungen können Wettkämpfe aus dem Angebot gestrichen werden.

1.2 Teilnahmeberechtigung

Am Jugendturnfest können Riegen aus dem ganzen Kanton St. Gallen teilnehmen.

1.3 Anmeldung

Eine Gruppe ist nur startberechtigt, wenn alle Formulare vollständig und rechtzeitig eingegangen sind und das Start- und Haftgeld (Valuta-Gutschrift oder Poststempel) einbezahlt wurde.

Zur vollständigen Anmeldung gehören:

Vereinsblatt (1 pro Verein)
Gruppenanmeldung (1 pro Gruppe)
Einzahlungsschein für die Rückerstattung des Haftgeldes

Das Start- und Haftgeld ist auf die

Alpha Rheintalbank in Rheineck
BC:6920 Postchecknummer 30-38154-9
Konto-Nr. 16 1.858.517.05
Ldt. **a/Kreisturnverband Rheintal Jugendturnfest** einzuzahlen.

Einzahlungsscheine können bei Angelika Dürr 081 756 00 34, leitersteg@bluewin.ch bestellt werden.

1.4 Start- und Haftgeld

Gleichzeitig mit der Anmeldung ist das Startgeld (10.00 Fr. / Teilnehmer), sowie 300.- Fr. Haftgeld (pro Verein) auf das oben genannte Konto zu überweisen. Das Start- und Haftgeld verfällt bei einer Nichtteilnahme.

Das Startgeld für Nicht STV-Mitglieder beträgt 15.00 Franken /Teilnehmer. Haftgeld 300.- Fr.

Folgende Haftgeldabzüge werden in Anwendung des "Reglement für säumige Vereine" SGTV gemacht:

Folgender Haftgeldabzug wird durch die Wettkampfleitung vorgenommen

Verspätete Anmeldung (A-Poststempel) oder
verspätete Einzahlung des Start- und Haftgeldes

bis 10 Tage	50.00 Fr.
ab dem 11. Tag	100.00 Fr.

Unentschuldigtes Fernbleiben pro Richter	100.00 Fr.
--	------------

Das Haftgeld verfällt für Vereine teilweise oder ganz, deren undiszipliniertes Verhalten materiellen Schaden anrichtet. Entscheid Wettkampfleitung.

Das Haftgeld, welches den Vereinen nicht belastet werden muss, wird innert 3 Monaten nach dem Wettkampf zurückbezahlt.

Wichtig: Das Haftgeld wird nur rückerstattet, wenn der Anmeldung ein entsprechender Einzahlungsschein des Vereins beiliegt.

Jeder Wettkampfteilnehmer ist verpflichtet eine Festkarte zu lösen.

Das Startgeld von nicht angetretenen Wettkämpfern verfällt in vollem Umfang zu Gunsten des Organizers.

Ist am Wettkampftag ein ärztliches Zeugnis vorhanden, wird die Hälfte des Startgeldes zurückerstattet.

Die Versicherung ist Sache jedes Einzelnen. Dabei wird auf das Reglement der Sportversicherungskasse (STV) verwiesen. Bei Unfällen lehnt der Veranstalter jegliche Haftung ab.

Zu spätes Antreten oder undiszipliniertes Verhalten von Wettkämpfern und Leitern führt in allen Disziplinen zur Disqualifikation. Entscheid durch die **Wettkampfleitung**.

An- und Abmeldungen bis max. 10% können bis eine Woche vor dem Wettkampf ohne Verlust des Startgeldes gemacht werden. Ist am Wettkampftag ein ärztliches Zeugnis vorhanden, wird die Hälfte der Festkarte zurückerstattet.

1.5 Protest

Proteste müssen schriftlich bis 15 min nach Bekanntgabe der Resultate bei der Wettkampfleitung eingegeben werden. Gleichzeitig mit der schriftlichen Einsprache ist eine Gebühr von 100.— zu entrichten.

1.6 Kompetenzen

Für den technischen Bereich ist die JUKO des Kreisturnverbandes Rheintal verantwortlich.

Wettkampfleitung:	Angelika Dürr, Buchs
Stellvertretung WL:	Manuel Schöb, Gams
Geräteturnen:	Sabine Dudler, Staad
Gymnastik:	Angi Kehl, Grabs
Teamaerobic:	Ursi Dürst, Rüthi
Spiele:	Vreni Marti-Dornbierer, Buchs
Leichtathletik:	Florian Lippuner, Grabs
Rechnungsbüro:	Peter Thür, Altstätten

Mit dem Organisator besteht eine enge Zusammenarbeit.

Die Zeitpläne werden von der Wettkampfleitung erstellt.

Über das Startgeld entscheidet der Kreisturnverband.

Änderungen der Wettkampfvorschriften können von der JUKO jederzeit gemacht werden.

1.7 Kampfgerichte

Die brevetierten Kampfrichter werden durch die WL, bzw. die Fachverbände aufgeboden und eingeteilt. Für die restlichen Disziplinen ist jede Gruppe verpflichtet **1 fähigen** Kampfrichter zu melden (Personen, welche der Aufgabe gewachsen sind)

Die Meldung der Kampfrichter hat mit der Anmeldung der Riege namentlich (genaue Anschrift) zu erfolgen. Nichtantreten hat einen Haftgeldabzug zur Folge.

Die Kampfrichter werden direkt von der WL angeschrieben.

Alle eingesetzten Kampfrichter werden vom Veranstalter gepflegt. Die Einsatzzeiten sind dem Aufgebod zu entnehmen.

1.8 Verletzungen

Turnende, welche sich im Wettkampf verletzen, werden im Bestand mitgezählt.

Ein Arzzeugnis hat erst ab der nächst folgenden Disziplin Gültigkeit.

1.9 Riegenbetreuung

Alle Riegen sind verpflichtet genügend Betreuer mitzubringen.

Frauen-, Damen- und Männerriegen sind gerne bereit, die Jugend zu unterstützen. Viele Eltern sind bei einer freundlichen Einladung mit Ehrgeiz bei den Kindern und helfen mit.

1.10 Abkürzungen

STV	Schweizerischer Turnverband
SGTV	St.Galler Turnverband
WO	Wettkampfordnung für Leichtathletik
WL	Wettkampfleitung
KR	Kampfrichter
WR	Wertungsrichter
SLV	Schweizerischer Leichtathletik Verband

2. Art des Wettkampfes

2.1 Gruppenanzahl

Pro Verein / Riege können mehrere Gruppen starten.

2.2 Kategorien

Kategorie A	1991 - 1993
Kategorie B	1994 - 1996
Kategorie C	1997 – 1999
Kategorie D	2000 und jünger

Anzahl Knaben/Mädchen innerhalb einer Gruppe spielt keine Rolle. Es wird nach dem Prinzip Vereinsturnen der Aktiven gewertet.

2.3 Stärkeklassen

Stärkeklasse 1	ab 17 Ti/Tu
Stärkeklasse 2	9 – 16 Ti/Tu
Stärkeklasse 3	4 – 8 Ti/Tu

2.4 Startberechtigung

Alle Gruppen absolvieren drei Disziplinen. Die Auswahl ist offen, pro Sparte (Schätzbare, LA und Spiel) darf aber nur eine Disziplin gewählt werden. Die Gruppe absolviert als ganzes Team jede Disziplin, d. h. jeder Turnende bestreitet den gesamten Wettkampf, es kann nicht ausgewechselt oder ausgelassen werden. Massgebend ist die Startaufstellung der ersten Disziplin.

In den Disziplinen, bei denen eine gerade Anzahl von Teilnehmenden erforderlich ist, ist ein Zweifachstart eines Teilnehmers gestattet.

2.4.1 Gruppengrösse pro Disziplin

Im Geräteturnen, Gymnastik, Team Aerobic und Leichtathletik besteht eine Gruppe aus mindestens 4 Turnenden, es wird keine maximale Gruppengrösse gefordert.

Für die Spiele gelten folgende Gruppeneinteilungen

Kat. A+B: Die Teilnehmerzahl wird in möglichst viele Gruppen der verlangten Anzahl Spieler aufgeteilt, damit überzählige Spieler zum Einsatz kommen, sind für die letzte Gruppe Doppelstarts möglich (je nach Disziplin zwischen 1-3 Spieler).

Beispiel: im Rugby startet eine 5er Gruppe d.h. die erste Wettkampfgruppe besteht aus 4 Spielern, die zweite Wettkampfgruppe besteht aus dem fünften Spieler und drei der vorherigen Gruppe dürfen nochmals starten (die Wettkämpfer werden mit Startnummern ausgerüstet)

Kat. C+D: Die Teilnehmerzahl **jeder** Disziplin wird in möglichst viele 4er Gruppen aufgeteilt, damit überzählige Spieler zum Einsatz kommen, sind für die letzte Gruppe Doppelstarts möglich (je nach Disziplin zwischen 1-3 Spieler).

Beispiel: im Rugby startet eine 5er Gruppe d.h. die erste Wettkampfgruppe besteht aus 4 Spielern, die zweite Wettkampfgruppe besteht aus dem fünften Spieler und drei der vorherigen Gruppe dürfen nochmals starten (die Wettkämpfer werden mit Startnummern ausgerüstet)

2.5 Bewertung

In der Gymnastik, Team Aerobic und dem Geräteturnen werden ausgebildete Wertungsrichter eingesetzt. In der Gymnastik werden 5, im Geräteturnen 2 oder 4 und in der Team Aerobic 4 brevetierte Wertungsrichter eingesetzt.

In den Disziplinen der Sparten LA und Spiele erfolgt die Bewertung durch ausgebildete Kampf- und Schiedsrichter gemäss der Wertungstabellen (Punkte/Zeit = Note).

2.6 Rangierung und Auszeichnung

Der Sieger der ältesten Kategorie und grösster Stärkeklasse wird Turnfestsieger.

Die Stärkeklassensieger/Kategorie bekommen einen Gruppenpreis.

Es wird allen startenden Riegen ein kleiner Naturalpreis abgeben.

3. Disziplinen

3.1 Schätzbare Disziplin

3.1.1 Gymnastik

Diese Wettkampfvorschriften basieren auf den Weisungen Gymnastik vom Schweizerischen Turnverbandes.

Die Musik und die Übungen können frei zusammengestellt werden. Der Inhalt sollte zum Rhythmus der Musik passen.

3.1.1.1 Allgemeine Angaben

Ziel: Bewegungserlebnis mit Musik
 Zeit: Die Vorfuhrdauer beträgt : 1.5 Minuten – max. 3 Minuten
 Platzgrösse: 8m x 8m / 12m x 12m / 12m x 18m/ 18mx24m (Kleinfeld)

- Die Wahl der Vorfuhrfläche ist frei, muss aber bei der Anmeldung angegeben werden.
- Die Mitte der Vorfuhrfläche sowie die Mitte der Seitenlinien sind markiert, weitere Markierungen sind nicht erlaubt.
- Die seitlichen Markierungslinien sind Bestandteil der Vorfuhrfläche.
- Die Bodenbeschaffenheit wird dem Veranstalter überlassen. Dies wird aberden Vereinen frühzeitig mitgeteilt.

Handgeräte: Handgeräte können während der ganzen Übung oder nur teilweise eingesetzt werden.

- *Als klassische Handgeräte gelten:*
 - Ball / Seil / Keule / Reif / Tamburin / Band / Stab
- *Als unkonventionelle Handgeräte gelten:*
 - z.B. Regenschirm / Hut / Handtuch, usw.

3.1.1.2 Kriterien/ Wertung

Abzüge bei Verstössen gegen die Weisungen

- | | |
|--|--|
| - Nicht-Einhalten der Mindestanforderungen | 0.5 Punkte |
| - Zeitunter- oder Zeitüberschreitung | 0.2 Punkte |
| - Musik nicht am Anfang des Tonträgers | 0.2 Punkte |
| - mehrere Musikstücke auf dem Tonträger | 0.2 Punkte |
| - Übertreten der Wettkampffläche | 0.1 Punkte pro Vorkommnis, max. 0.3 Punkte |

Die Bewertungsblätter können auf der Homepage www.kreisturnverbandrheintal.ch Rubrik Jugendturnfest herunter geladen werden.

3.1.1.3 Hilfsmittel

- Weiter Informationen
- Weisungen Gymnastik, STV, Ausgabe 2008
 - Erläuterung zu den Bewertungskriterien Gymnastik

3.1.2 Team Aerobic

Diese Wettkampfvorschriften basieren auf den Weisungen Aerobic vom Schweizerischen Turnverbandes **per 1. Januar 2008**

Die Musik und die Übungen können frei zusammengestellt werden. Der Inhalt sollte zum Rhythmus der Musik passen.

3.1.2.1 Allgemeine Angaben

Ziel:	Bewegungserlebnis mit Musik
Zeit:	Die Vorfuhrdauer beträgt : 2.0 Minuten – max. 3.30 Minuten
Platzgrösse:	4er – 5er Teams 9m x 9m oder 12m x 12m Ab 6er Teams 12m x 12m / 12m x 18m/ 12mx24m

- Die Wahl der Vorfuhrfläche ist frei, muss aber bei der Anmeldung angegeben werden.
- Die Mitte der Vorfuhrfläche sowie die Mitte der Seitenlinien sind markiert, weitere Markierungen sind nicht erlaubt.
- Die seitlichen Markierungslinien sind Bestandteil der Vorfuhrfläche.
- Die Bodenbeschaffenheit wird dem Veranstalter überlassen. Dies wird aber den Vereinen frühzeitig mitgeteilt.

3.1.2.2 Kriterien/ Wertung

Sämtliche Bewertungskriterien können aus den Notenblätter Technik und Programm entnommen werden. Es gelten die „Weisungen STV Aerobic, Ausgabe 2008“. Die Bewertungsblätter sind im Anhang.

Die Bewertungsblätter könne auf der Homepage www.kreisturnverbandrheintal.ch Rubrik Jugendturnfest herunter geladen werden.

3.1.3 Geräteturnen

3.1.3.1 Ziel und Zweck

Das Vereinsgeräteturnen vertritt die Philosophie des einfachen Geräteturnens mit möglichst perfekter Ausführung, Gestaltung und Begleitung.

Grundsätzlich führen wir am Jugendturnfest ein eingeschränktes Angebot, auf Rücksicht auf den Veranstalter. Bei anderen Wünschen bitten wir die Vereine rechtzeitig mit der Wettkampfleitung Kontakt aufzunehmen.

Grundsätzlich im Angebot sind: Sprünge und Boden

Diese Wettkampfvorschriften basieren auf den Weisungen Vereinsgeräteturnen und der Turnsprache des Schweizerischen Turnverbandes.

Es können auch Vorführungen gemäss den Weisungen Vereinsgeräteturnen geturnt werden.

3.1.3.2 Wertung

3.1.3.2.1 Einzelausführung

Bewertet wird die technische richtige Ausführung der Elemente.

3.1.3.2.2 Synchronität

Bewertet wird Synchronität der geturnten Elemente gegenüber den Turnenden und der Musik.

3.1.3.2.3 Gestaltung und Begleitung

Die Vorführung ist abwechslungsreich aufgebaut und weist Höhepunkte auf, sie zeigt eine Vielfalt der Elemente. Die Geräte werden gut ausgenutzt. Die Vorführung wird mit Musik geturnt. Die Musik unterstützt die Bewegungen. Die Risikobereitschaft in der Vorführung geht nicht zu Lasten der Einzelausführung und Sicherheit der Turnenden. Die Musik muss geschnitten sein. Tamburin ist keine Musik.

3.1.3.2.4 Verstöße gegen die Bestimmungen

Die Turnenden erfüllen die minimale Anzahl Elemente nicht	0.3 pro Turnenden
Die maximale Vorführdauer wird überschritten	0.2

3.1.3.2.5 Ordnungsabzüge

Die Musik ist nicht am Anfang des Tonträgers aufgenommen	0.2
Der Tonträger enthält mehr als ein Musikstück	0.2
Vorführungen ohne Musik wird von einer 9.00 ausgegangen	

3.1.3.3 Auswahl

3.1.3.3.1 BODEN

3.1.3.3.1.1 Allgemeine Angaben

Zeit:	Die Vorführung darf max. 3 Minuten dauern
Anforderungen	- 6 Elemente pro Turnenden, Partnerelemente sind erwünscht.
Material:	- Maximal 30 Matten - Maximale Vorführfläche 9x9m

3.1.3.3.1.2 Beispiele von Elementen

mit Bildern aus den Lehrmitteln Turnsprache 2004 des STV

Kerze

Rolle

Kopfstand

Strecksprung mit 1/2 Drehung

Standwaage

1/2 Schrittdrehung

Rad

Partnerelement Flieger

3.1.3.3.2 SPRUNG

3.1.3.3.2.1 Allgemeines

Zeit:

Die Vorführung darf max. 3 Minuten dauern

Anforderungen:

- 3 Sprünge pro Turnenden
- Der Anlauf muss für die Kat. C+D auf dem Langbank erfolgen!!
- Die Sprünge können synchron oder im Kanon erfolgen.

Synchron: Die Sprünge erfolgen gleichzeitig

Kanon: Die Sprünge erfolgen nacheinander, der Anlauf erfolgt spätestens mit dem Einsprung ins Minitrampolin des vorhergehenden Turners.

Material:

- 3 Minitrampoline (nur noch Open-End)
- 3 Sprungkissen 40cm
- 3 Langbänke
- 3 Kasten
- Anlaufmarkierungen
- Maximale Vorführfläche 9x18m

3.1.3.3.2.2 Beispiele von Elementen

Strecksprung

Grätschsprung

Hocksprung

Strecksprung ½ Drehung

Die Bewertungsblätter könne auf der Homepage www.kreisturnverbandrheintal.ch Rubrik Jugendturnfest herunter geladen werden.

3.2 Leichtathletik

Aus den folgenden Disziplinen kann ausgewählt werden. Es besteht die Möglichkeit die Gruppe aufzuteilen und 2 Disziplinen zu absolvieren. Startzeit ist in beiden Disziplinen die gleiche. Es müssen mind. 4 Personen pro Disziplin am Start sein. Dies ist demzufolge nur in der Stärkeklasse 1+2 erlaubt.

1000m Lauf	1000
Pendelstafette	PS
Weitsprung	WS
Hochsprung	HS
Wurf	WU
Kugelstossen	KU

Ergänzend gelten in dieser Reihenfolge die Internationalen Wettkampfbestimmungen (IWB), die Wettkampfordnung (WO) und die Weisungen für Vereinsleichtathletik (WVLA) des STV.

3.2.1 1000m Lauf

Je nach Veranstalter findet der 1000m Lauf auf der Bahn oder in der Wiese statt.

3.2.2 Pendelstafette

Distanz	Kat. A+B	80m
	Kat. C+D	60m
Versuche	1	
Startkommando	auf die Plätze – fertig – Schuss	
Übergabe	Kat. A+B	fliegender Wechsel wie im Vereinsturnen
	Kat. C+D	per Handschlag hinter dem Malstab
	Bei einer ungeraden Teilnehmerzahl muss ein Teilnehmer zweimal laufen.	
Besonderes	Fehlstarts werden nicht zurück geschossen. Dem fehlbaren Team werden 0.2 sec zur Durchschnittszeit hinzu geschlagen. Wechselfehler werden pro Ereignis mit 2 Sekunden zur Laufzeit addiert.	

3.2.3 Weitsprung

Versuche	3 Versuche
Besonderes	für alle Zonenabsprung
Messung	jeder wird gemessen, der Beste zählt

3.2.4 Hochsprung

Versuche	6
	Höhenschritte bis 1.50 = 5cm
	ab 1.50 = 3cm
Besonderes	Nach 3 aufeinander folgenden Fehlversuchen scheidet der Athlet aus.

3.2.5 Wurf

3.2.5.1 Kat. A+B

Versuche	3
Wurfkörper	Wurfstäbe 300gr.
Bewertung	jeder wird gemessen, der Beste zählt

3.2.5.2 Kat. C

Versuche	3
Wurfkörper	200 gr. Ball
Bewertung	jeder wird gemessen, der Beste zählt

3.2.5.3 Kat. D

Versuche	3
Wurfkörper	80 gr. Ball
Bewertung	jeder wird gemessen, der Beste zählt

3.2.6 Kugelstossen

3.2.6.1 Kat. A

Versuche	3	
Kugel	Knaben	4kg
	Mädchen	3kg

3.2.6.2 Kat. B

Versuche	3	
Kugel	Knaben	3kg
	Mädchen	2.5kg

3.3 Spiele

3.3.1 Spiele Kat. C+D

Allgemeine Weisungen Spiele:

- Die Wettkämpfe müssen im einheitlichen Leibchen/Dress absolviert werden. Bei gemischten Gruppen dürfen die Leibchen/Dress für Mädchen und Knaben unterschiedlich sein.
- Die Spieldisziplinen finden im freien statt (Sportrasen/Wiese)
- Die speziellen Spielgeräte sind selbst mitzubringen (siehe Anhang Materialliste. Dort nicht aufgeführte Spielgeräte werden vom Organisator gestellt).

- Grössere Vereine/Gruppen können auf mehrere Anlagen gleichzeitig verteilt werden.
- Jede Gruppe respektive alle Turnenden hat/haben einen Versuch. Probedurchgänge sind nicht gestattet.
- Das Einturnen auf den Wettkampfanlagen ist untersagt.
- Der Start der jeweiligen Disziplin erfolgt mit dem entsprechenden Handgerät in den Ausgangspositionen. Auf das Startkommando „auf die Plätze“ stellen sich die Spieler bei den Ausgangspositionen auf. Auf das Startkommando „Pfiff“ erfolgt der Start. Das Ende wird durch einen weiteren „Pfiff“ signalisiert.
- Die Zeichnungen in der Broschüre dienen der näheren Erläuterung des Übungsablaufes. Dabei handelt es sich nur um verbindliche Positionen, wenn es der Übungsablauf erfordert oder der Übungsbeschrieb speziell vorsieht.
- Die Feldlinie kommt nur zum Tragen, wenn sie gleichzeitig eine Zonenlinie ist.
- Die Zonenlinien dürfen betreten aber nicht übertreten werden.
- Die Abwurf- und Abschlaglinien dürfen nicht betreten oder übertreten werden.
- Die Malstäbe dürfen in keiner Disziplin gehalten werden (Festhalten mit den Händen)

3.3.1.1 Allround

Allgemeine Angaben

Gruppengrösse: 4 Spieler

Zeit: 90 Sekunden (pro Durchgang)

Feldgrösse: 4 x 15m (siehe Zeichnung)

Material: 5 Malstäbe
 2 Ballbehälter = 1 standfester 60cm erhöht, 1 tragbarer Kessel
 25 Tennisbälle
 1 Fangnetz (Federballschläger mit Sack)
 1 Timer
 2 Handzählapparate
 1 Trillerpfeife
 Markierungsmaterial für Linien

Spezielles

- Überholen ist erlaubt.
- Nachfangen eines aus dem Fangnetz herausgesprungenen Balles ist erlaubt, jedoch ohne Körper oder Bodenberührung.
- Die Linien zwischen den Zonen X und Y sowie den Zonen Y und Z gehören zur höheren Wertung. Werden sie betreten, gilt die höhere Wertung, werden sie übertreten, gilt die tiefere Wertung (Beispiel: Betreten der Zonenlinie X/Y = 3 Punkte, Übertreten der Zonenlinie X/Y = 2 Punkte)
- Sobald eine Zonenlinie nach vorne übertreten wird, gilt diese Zone für die Wertung der Fangbälle.

Vereinseinteilung (pro startende Gruppe)

- Nach Ablauf des Durchganges (90") wird A zu C (Fänger) und B zu D (Helfer)
- Der erste Fänger (Startnummer 1) und der erste Helfer (Startnummer 2) pro Gruppe müssen zuletzt laufen.

Beispiel für eine Gruppe mit 4 Turnenden:

		Paare	Paare		
	Durchgang	Läufer	Fänger		Helfer
1. Quartett	I	3 + 4 (A + B)	1	(C)	2
2. Quartett	II	1 + 2	3		4

Jeder Verein (jede startende Gruppe pro Verein) wird nach diesem Schema eingeteilt.

Wertung

Fangball:	3 Punkte	wenn direkt in Zone X gefangen wird
	2 Punkte	wenn direkt in Zone Y gefangen wird
	1 Punkt	wenn direkt in Zone Z gefangen wird
1 Lauf:	2 Punkte	

- Die Laufpunkte werden bei der Abwurfline gezählt, Spieler A erhält also bereits nach dem Slalom den ersten Laufpunkt, Spieler B erst nach einer ganzen Runde.
- Hat ein Spieler beim Schlusspfeiff die Abwurfline nach dem Slalom überquert, wird der Lauf gezählt.
- Hat der Ball beim Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählt der gerade absolvierte Lauf sowie der folgende Fangball.

Fangbälle werden nicht gewertet wenn:

- ein bereits gefangener Ball gleich wieder aus dem Netz herausspringt.
- der Fänger die Zonenlinien seitlich oder die Zonenlinie X nach hinten und die Zonenlinie Z nach vorne übertritt.

Einen Punkt Abzug gibt es:

- wenn der Werfer mit dem Fuss die Abwurfline berührt oder übertritt.
- Bei Nicht-Umlaufen eines Malstabes (pro Ereignis).
- Bei fehlerhaftem Übungsablauf (z. B. falscher Slalomlauf, etc)

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf (Zeitnahme, An- und Abpfeiff, Resultatmeldung) des Wettkampfes.
- addiert mit dem Handzählapparat die Laufpunkte
- kontrolliert die Abwurfline (Übertreten), die Malstäbe und den Übungsablauf

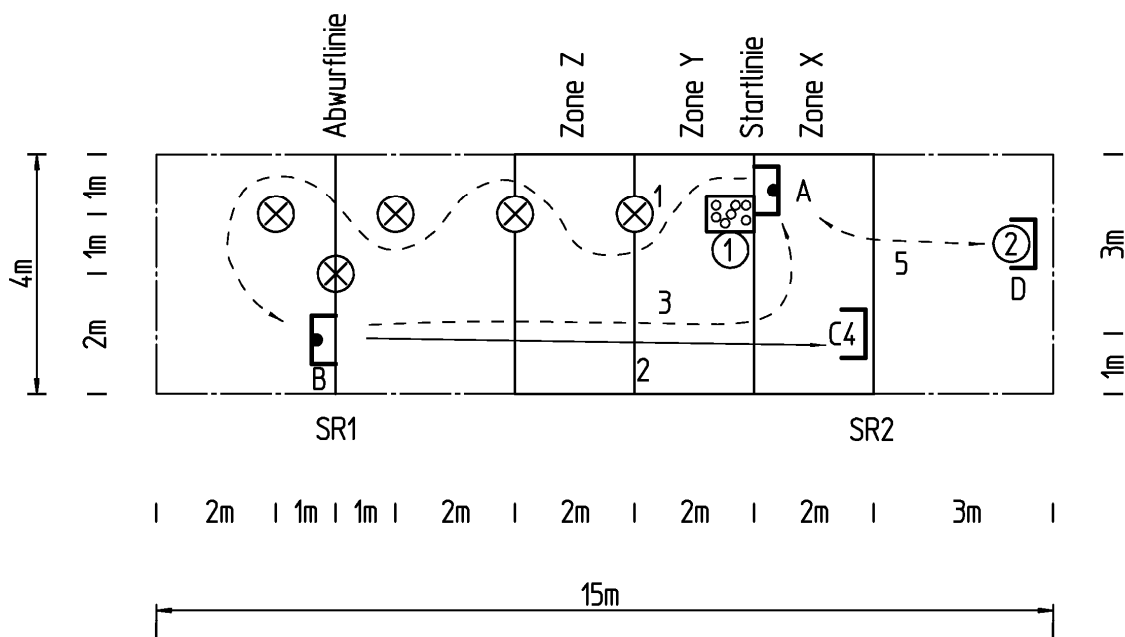
Schiedsrichter 2

- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle
- kontrolliert den Spieler in den Zonen (Z, Y, X)



Übungsablauf

- 1 = A läuft links am ersten Malstab vorbei und umläuft im Slalom die folgenden drei Malstäbe bis zur Abwurfline.

- 2 = B wirft gleichzeitig beim Start von A den Ball zu C
- 3 = B läuft direkt zum Ballbehälter, umläuft ihn, nimmt einen neuen Ball und absolviert nun seinerseits den Slalom.
- 4 = C fängt in einer Zone stehend die Bälle von A und B mit dem Fangnetz
- 5 = D sammelt mit dem Ballbehälter (Kessel) alle Tennisbälle laufend ein und legt sie in den Ballbehälter 1 zurück.



Legende

	<i>Spieler ohne Ball</i>	① 	<i>Ballbehälter 60cm erhöht</i>
	<i>Spieler mit Ball</i>	②	<i>Kessel / Kübel</i>
	<i>Ballweg</i>		<i>Malstab</i>
	<i>Laufweg</i>	SR	<i>Schiedsrichter</i>

3.3.1.2 Rugby

Allgemeine Angaben

Gruppengrösse: 4 Spieler
 Zeit: 2 Minuten
 Feldgrösse: 4 x 11.5m (siehe Skizze)

Material pro Anlage: 1 Beachvolleyball
 1 Timer
 2 Handzählapparate
 1 Trillerpfeife
 Markierungsmaterial für Linien

Spezielles

Der Läufer (im Beispiel C) darf den Ball nach der Fang- und Wurfzone auch werfen, die Abgabe des Balles ist ab hier frei wählbar.

Vereinseinteilung

Der Verein/Riege wird in möglichst viele 4er-Gruppen eingeteilt.

Vereins- grösse	Anzahl Gruppen		
	Gruppengrösse 1. Gruppe	Gruppengrösse 2. Gruppe	Gruppengrösse 3. Gruppe
4	4 Spieler		
5	4 Spieler	1 Spieler + 3 Doppelstarts	
6	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts	
7	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart	
8	4 Spieler	4 Spieler	
9	4 Spieler	4 Spieler	1 Spieler + 3 Doppelstarts
10	4 Spieler	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts
11	4 Spieler	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart
12	4 Spieler	4 Spieler	4 Spieler etc.

Wertung

Pro Fangball in der Fang- und Wurfzone und in der Wechselzone	3 Punkte
Pro Lauf	2 Punkte

- Die Laufpunkte werden bei der Startlinie gezählt, die ersten Spieler erhalten also bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte.
- Hat der Ball beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangball.
- Der Wurf von C (7) oder die Hand in Hand Übergabe gibt beides je 3 Punkte.

Keine Punkte gibt es:

wenn der Werfer oder der Fänger mit dem Fuss eine der bezeichneten Linien be- oder übertritt.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

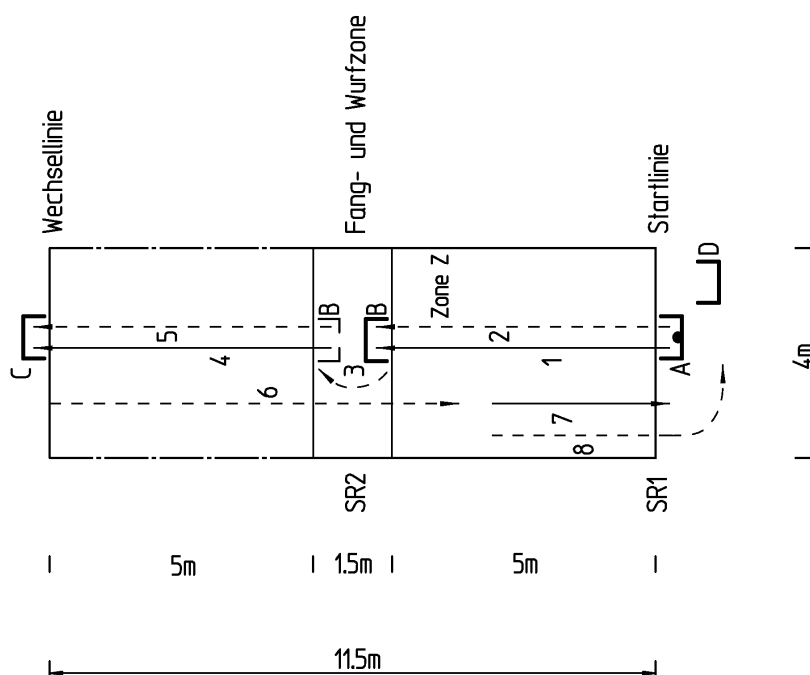
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf (Zeitnahme, An- und Abpfiff, Resultatmeldung) des Wettkampfes.
- addiert mit dem Handzählapparat alle Laufpunkte und Fangbälle bei der Startlinie.
- kontrolliert die Startlinie (Übertreten).

Schiedsrichter 2

- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle in der Fang- und Wurfzone sowie bei der Wechsellinie.

Übungsablauf

1. = A wirft den Ball von der Startlinie zu B
2. = A läuft nach dem Wurf in die Fang- und Wurfzone
3. = B fängt den Ball von A und dreht sich um
4. = B wirft den gefangenen Ball zu C hinter die Wechsellinie
5. = B läuft nach dem Wurf zu C hinter die Wechsellinie auf die Position von C
6. = C läuft mit dem Ball unter dem Arm bis mind. In die Zone Z (Variante 1) C läuft mit dem Ball unter dem Arm bis zur Startlinie und übergibt den Ball von Hand zu Hand an D (Variante 2)
7. = C wirft den Ball zu D (Variante 1)
8. = C läuft über die Startlinie (Variante 1)



Legende

	Spieler ohne Ball	SR	Schiedsrichter
	Spieler mit Ball	1,2,3	Reihenfolge des Lauf- oder Ballweges
	Spieler nach einer Verschiebung	A,B,C,D	Spieler
	Ballweg	—	Zonenlinien
	Laufweg	- - -	Feldlinien

3.3.1.3 Biathlon

Allgemeine Angaben

Gruppengrößen: 4 Spieler
 Zeit: 2 Minuten
 Feldgrösse: siehe Zeichnung

Material: 4 Malstäbe
 1 Timer
 1 Trillerpfeife
 2 Handzählapparate
 50 Tennisbälle
 1 Ballbehälter, standfest 60cm erhöht
 Markierungsmaterial für Linien
 Anlage mit 80cm Reif auf 3m Höhe (Mitte Reif) und Sack um die Bälle aufzufangen und zu leeren.

Spezielles

Beim Start hat jeder Spieler einen Tennisball in der Hand. Alle Spieler starten gleichzeitig.

Vereinseinteilung

Der Verein/Riege wird in möglichst viele 4er-Gruppen eingeteilt.

Vereins- grösse	Anzahl Gruppen		
	Gruppengrösse 1. Gruppe	Gruppengrösse 2. Gruppe	Gruppengrösse 3. Gruppe
4	4 Spieler		
5	4 Spieler	1 Spieler + 3 Doppelstarts	
6	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts	
7	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart	
8	4 Spieler	4 Spieler	
9	4 Spieler	4 Spieler	1 Spieler + 3 Doppelstarts
10	4 Spieler	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts
11	4 Spieler	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart
12	4 Spieler	4 Spieler	4 Spieler etc.

Jeder Verein (jede startende Gruppe pro Verein) wird nach diesem Schema eingeteilt.

Wertung

Jeder direkt getroffene Ball: 3 Punkte
 Jede gelaufene Runde: 2 Punkte

- Die Laufpunkte werden bei der Startlinie 1 gezählt, die ersten Spieler erhalten also bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte.
- Hat der Ball beim Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Treffer.

Ungültige Zielbälle: wenn die Abwurflinie be- oder übertreten wird.

Einen Punkt Abzug gibt es:

- bei Nicht-Umlaufen der Malstäbe
- beim Festhalten der Malstäbe

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

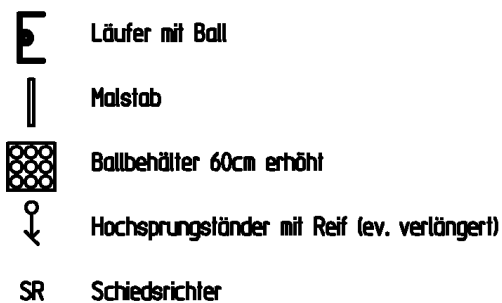
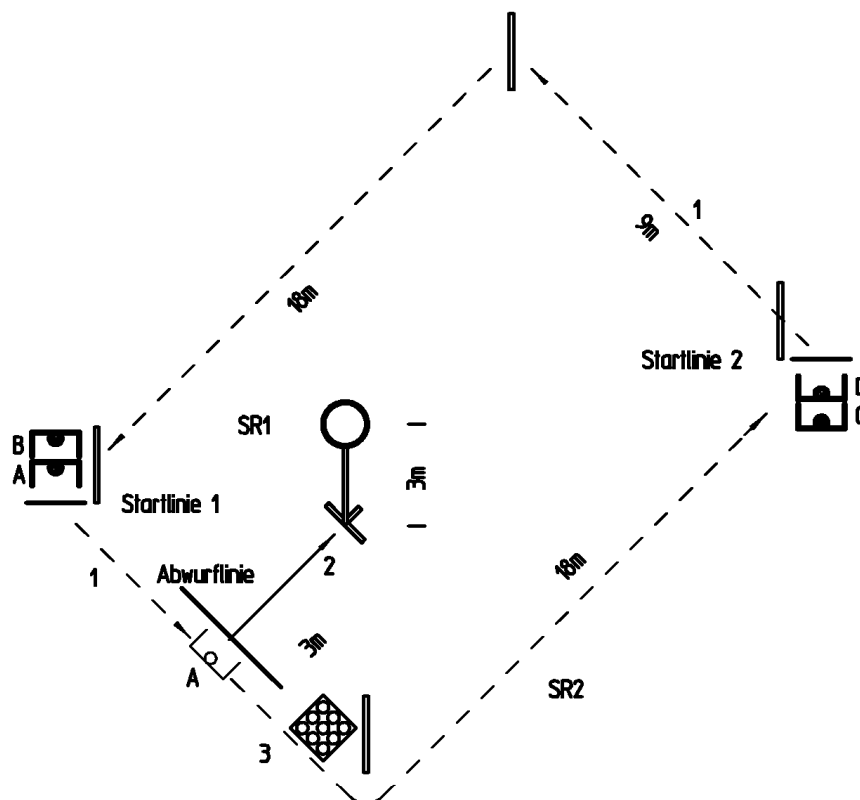
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf (Zeitnahme, An- und Abpfeiff, Resultatmeldung).
- addiert mit dem Handzählapparat alle Laufpunkte bei der Startlinie 1 (abzüglich der Malstabfehler).
- kontrolliert die Abwurflinie (Übertreten), die Malstäbe und den Übungsablauf.

Schiedsrichter 2

- addiert mit dem Handzählapparat die gültigen Zielbälle.

Übungsablauf

1. Die Anzahl Läufer werden auf die beiden Startlinien aufgeteilt.
2. In jeder Runde kann nach dem Passieren der Startlinie 1 auf den Reif geworfen (2) werden.
3. Danach wird sofort weiter gelaufen und aus dem Ballbehälter der nächste Ball entnommen.



3.3.2 Spiele Kat. A+B

Allgemeine Weisungen:

- Die Wettkämpfe müssen mit einheitlichen Leibchen/Dresses absolviert werden. Bei gemischten Gruppen dürfen die Leibchen/Dresses für Mädchen und Knaben unterschiedlich sein.

- Die Spieldisziplinen finden im Freien statt (Sportrasen/Wiese), Unihockey kann in der Halle wie im Freien (Hartplatz/Sportrasen) durchgeführt werden
- Die speziellen Spielgeräte sind selbst mitzubringen (siehe Anhang Materialliste, dort nicht aufgeführte Spielgeräte werden vom Organisator zur Verfügung gestellt).
- Grössere Vereine/Gruppen können auf mehrere Anlagen gleichzeitig verteilt werden.
- Jede Gruppe respektive alle Turnenden hat/haben einen Versuch. Probedurchgänge sind nicht gestattet.
- Das Einturnen auf den Wettkampfanlagen ist untersagt.
- Der Start erfolgt mit dem entsprechenden Handgerät in den Ausgangspositionen. Auf das Startkommando «Auf die Plätze» stellen sich die Spieler bei den Ausgangspositionen auf. Auf das Startkommando «Pfiff» erfolgt der Start. Das Ende wird durch einen weiteren «Pfiff» signalisiert.
- Die Zeichnungen in der Broschüre dienen der näheren Erläuterung des Übungsablaufes. Dabei handelt es sich lediglich um mögliche Momentaufnahmen, nicht um statische Festlegungen von Positionen. Diese sind nur dann verbindlich, wenn es der Übungsablauf erfordert oder der Übungsbeschrieb speziell vorsieht.
- Die Feldlinie kommt nur zum Tragen, wenn sie gleichzeitig eine Zonenlinie ist.
- Die Zonenlinien dürfen betreten aber nicht übertreten werden.
- Die Abwurf- oder Abschlaglinien dürfen nicht betreten oder übertreten werden.
- Die Malstäbe dürfen in keiner Disziplin gehalten werden (festhalten mit den Händen).

3.3.2.1 Allround

Allgemeine Angaben

Gruppengrösse: Der Verein besteht aus Paaren mit wechselnd zusammengesetzten Quartetten mit unterschiedlichen Aufgaben (siehe Vereinseinteilung)

Zeit: 90 Sekunden (pro Durchgang)

Feldgrösse: 4 x 18m (siehe Zeichnung)

Spezielles

- Überholen ist erlaubt.
- Nachfangen eines aus dem Fangnetz herausgesprungenen Balles ist erlaubt, jedoch ohne Körper- oder Bodenberührung.

Vereinseinteilung

- Nach Ablauf des Durchganges (90 Sekunden) wird Läufer A zu C (Fänger) und Läufer B zu D (Helfer).
- Der erste Fänger (Startnummer 1) und der erste Helfer (Startnummer 2) pro Verein/Gruppe müssen zuletzt laufen.

Beispiel für einen Verein von 9 Turnenden

		Paare	Paare	
		Läufer	Fänger	Helfer
1. Quartett	I	3+4 (A+B)	1 (C)	2 (D)

2. Quartett	II	5+6	3	4
3. Quartett	III	7+8	5	6
4. Quartett	IV	9+ wählbar 3-6	7	8
5. Quartett	V	1+2	9	Frei wählbar
		Startnummer		

Jeder Verein wird nach diesem Schema eingeteilt.

Wertung

1 Fangball 3 Punkte
1 Lauf 2 Punkte

- Die Laufpunkte werden bei der Abwurflinie gezählt, Spieler A erhält also bereits nach dem Slalom den ersten Laufpunkt, Spieler B erst nach einer ganzen Runde.
- Hat ein Spieler beim Schlusspfeiff die Abwurflinie nach dem Slalom überquert, wird der Lauf gezählt.
- Hat der Ball beim Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählt der gerade absolvierte Lauf sowie der folgende Fangball.

Fangbälle werden nicht gewertet:

- wenn der Fänger mit einem Fuss auf den Reif steht oder diesen verlässt.
- wenn der Fänger sich auf oder ausserhalb des Reifs abstützt.
- wenn ein bereits gefangener Ball gleich wieder aus dem Netz herausspringt.

Einen Punkt Abzug gibt es:

- wenn der Werfer mit dem Fuss die Abwurflinie berührt oder übertritt.
- bei Nicht-Umlaufen eines Malstabes (pro Ereignis).
- beim Festhalten eines Malstabes (pro Ereignis).
- bei fehlerhaftem Übungsablauf.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf (Zeitnahme, An- und Abpfeiff, Resultatmeldung) des Wettkampfes.
- addiert mit dem Handzählapparat die Laufpunkte.
- kontrolliert die Abwurflinie (Übertreten), die Malstäbe und den Übungsablauf.

Schiedsrichter 2

- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle.
- kontrolliert den Spieler im Reif (Betreten, Übertreten).
- teilt sein Resultat dem Schiedsrichter 1 mit.

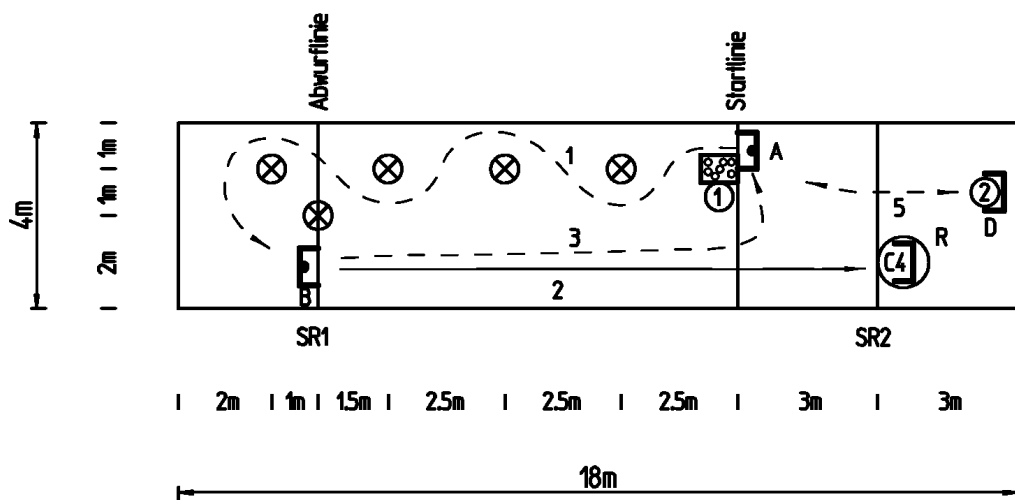
Material

- 5 Malstäbe

- 2 Ballbehälter = 1 standfest, 60cm erhöht, 1 tragbarer (Kessel)
- 25 Tennisbälle
- 1 Fangnetz (Federballschläger mit Sack)
- Reifen (aufeinander, zusammenkleben \varnothing 80cm)
- 1 Timer
- 2 Handzählapparate
- 1 Trillerpfeife
- Markierungsmaterial für Linien
- Agraffen (Reif am Boden fixieren)

Übungsablauf

- 1 = A (Ball in der Hand) läuft links am ersten Malstab vorbei und umläuft im Slalom die folgenden drei Malstäbe bis zur Abwurflinie.
- 2 = B wirft gleichzeitig beim Start von A den Ball zu C.
- 3 = B läuft direkt zum Ballbehälter, umläuft ihn, nimmt einen neuen Ball und absolviert nun seinerseits den Slalom.
- 4 = C fängt im Reif stehend die Bälle von A und B mit dem Fangnetz.
- 5 = D sammelt mit dem Ballbehälter ② (Kessel) alle Tennisbälle ein und legt sie laufend in den Ballbehälter ① zurück.



Legende

	Spieler ohne Ball	①	Ballbehälter 60cm erhöht
	Spieler mit Ball	②	Kessel / Kübel
	Ballweg		Malstab
	Laufweg	SR	Schiedsrichter

3.3.2.2 Rugby

Allgemeine Angaben

Gruppengrösse: 4 Spieler (siehe Vereinseinteilung).
 Zeit: 3 Minuten
 Feldgrösse: 4 x 11,5 m (siehe Skizze)

Spezielles

- Der Wurf für C (7) muss spätestens aus der Fang- und Wurfzone erfolgen.
- Die nähere Linie der Fang- und Wurfzone zur Startlinie gilt als Abwurflinie.

Vereinseinteilung

Der Verein/Riege wird in möglichst viele 4er-Gruppen eingeteilt.

Vereins- grösse	Anzahl Gruppen		
	Gruppengrösse 1. Gruppe	Gruppengrösse 2. Gruppe	Gruppengrösse 3. Gruppe
4	4 Spieler		
5	4 Spieler	1 Spieler + 3 Doppelstarts	
6	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts	
7	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart	
8	4 Spieler	4 Spieler	
9	4 Spieler	4 Spieler	1 Spieler + 3 Doppelstarts
10	4 Spieler	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts
11	4 Spieler	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart
12	4 Spieler	4 Spieler	4 Spieler etc.

Jeder Verein (jede startende Gruppe pro Verein) wird nach diesem Schema eingeteilt.

Wertung

1 Fangball 3 Punkte
 1 Lauf 2 Punkte

- Die Laufpunkte werden bei der Startlinie gezählt, Spieler B und C erhalten also bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte, Spieler A und D erst nach einer ganzen Runde. Hat der Ball beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangball.

Keine Punkte gibt es: Die Laufpunkte werden bei der Startlinie gezählt, Spieler B und C erhalten also bereits

- wenn der Werfer oder der Fänger mit dem Fuss eine der bezeichneten Linien be- oder übertritt.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf der Wettkampfs (Zeitnahme, An- und Abpfeiff, Resultatmeldung) des Wettkampfes.
- addiert mit dem Handzählapparat alle Laufpunkte und Fangbälle bei der Startlinie.
- kontrolliert die Startlinie (Übertreten).

Schiedsrichter 2

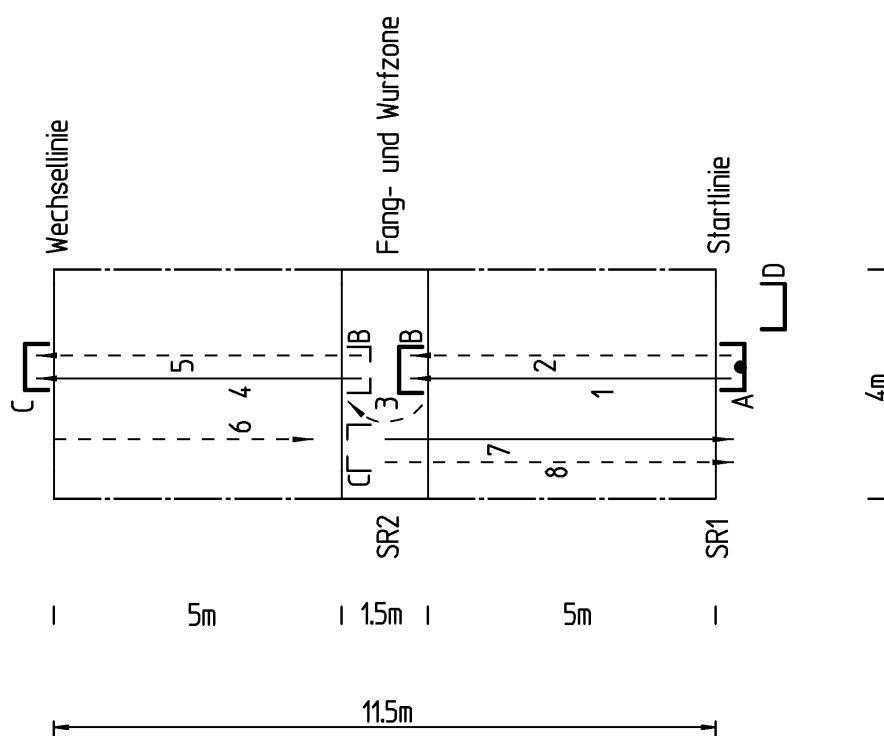
- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle in der Fang- und Wurfzone sowie bei der Wechsellinie und kontrolliert deren Linien (Übertreten).
- teilt sein Resultat dem Schiedsrichter 1 mit.

Material

- 1 Rugbyball (STV)
- 1 Timer
- 2 Handzählapparate
- 1 Trillerpfeife
- Markierungsmaterial für die Linien

Übungsablauf

- 1 = A wirft den Ball zu B.
- 2 = A läuft nach dem Wurf in die Fang- und Wurfzone.
- 3 = B fängt den Ball von A und dreht sich um.
- 4 = B wirft den gefangenen Ball zu C hinter die Wechsellinie.
- 5 = B läuft hinter die Wechsellinie.
- 6 = C läuft bis er abwerfen möchte (spätestens aus der Fang- und Wurfzone).
- 7 = C wirft den Ball zu D.
- 8 = C läuft hinter die Startlinie, etc.



3.3.2.3 Unihockey

Allgemeine Angaben

- Gruppen: Der Parcours wird mit einem Unihockeyschläger und einem Unihockeyball als Einzellauf absolviert.
- Strecke: ca. 50 m Länge
- Feldgrösse: 5 x 20 m (siehe Skizze)

Spezielles

- Die Unihockeyausrüstung hat den Reglementen von Swiss Unihockey zu entsprechen (Schlägerabmasse, Schaufelkrümmung, Balleigenschaften etc.).
- Umgefallene Malstäbe müssen durch die Turnenden selber aufgestellt werden (während der Laufzeit).
- Es dürfen keine Starthilfen verwendet werden, Partnerhilfe ist nicht erlaubt.
- Zeitmessung auf 1/100 Sekunden genau.

Wertung

- Verursacht derselbe Turnende 2 Fehlstarts, so wird er im Spielparcours disqualifiziert. Ein Fehlstart ist, wenn ein Turnender zu früh startet (Spielen des Balles oder abheben eines Fusses vom Boden vor dem Startkommando).
- Wird ein Hindernis nicht korrekt passiert, muss der Turnende vor diesem Hindernis nochmals beginnen.
- Laufzeit = Startkommando bis Auftreffen des Unihockeyballes auf der Holzwand.
- Wenn der Ball das Ziel verfehlt, wird die Zeit beim Überqueren der senkrechten Ebene der Holzwand gestoppt. Erreicht der Ball das Ziel nicht, wird nach dem Stillstand des Balles die Zeit gestoppt.
- Wird die Holzwand verfehlt oder nicht erreicht, gibt es 5 Sekunden Zuschlag auf die Laufzeit.

Schiedsgericht

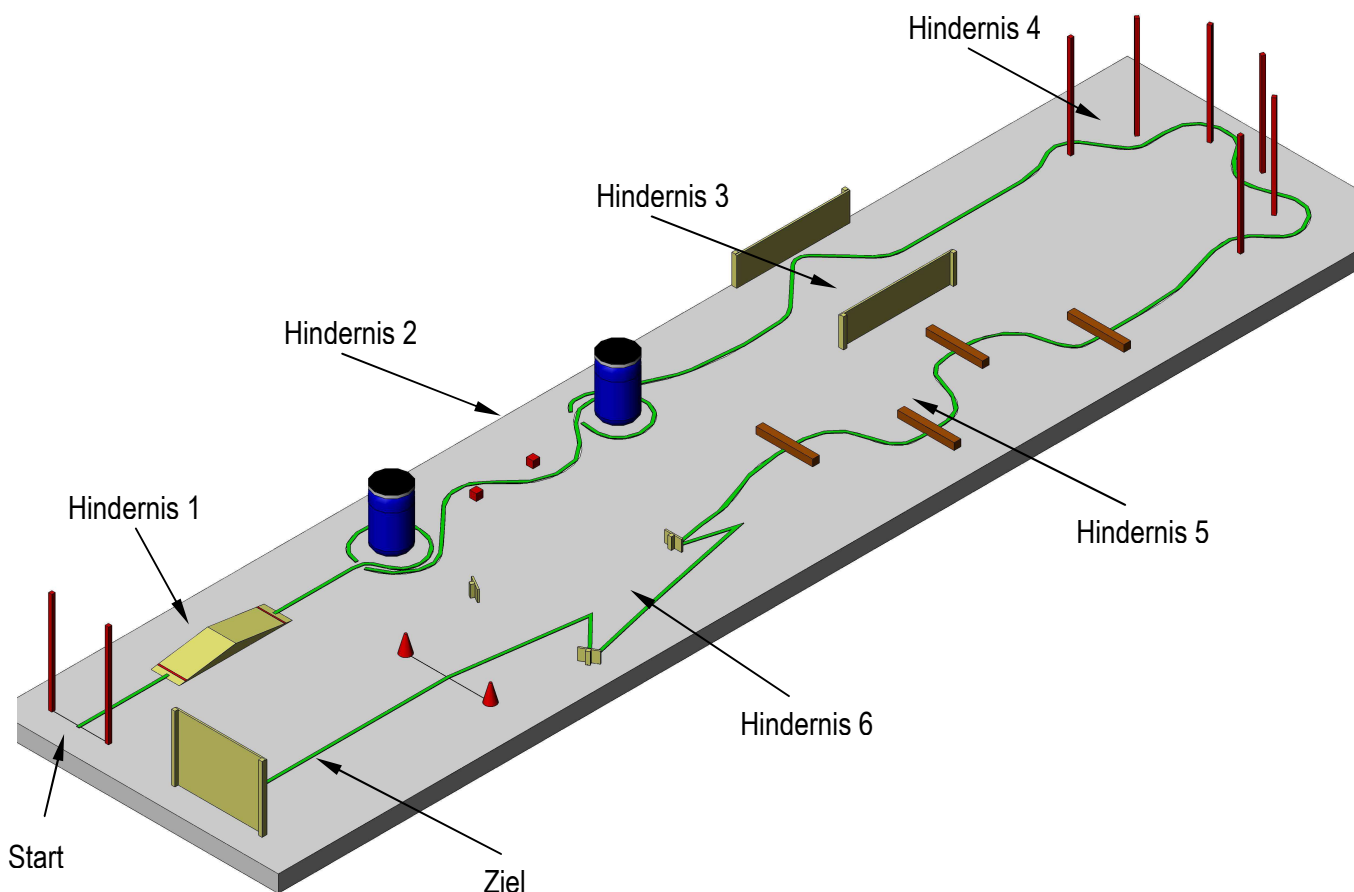
Schiedsrichter

- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf (Zeitnahme, An- und Abpfiff, Resultatmeldung) des Wettkampfes.
- interveniert, wenn ein Hindernis nicht korrekt ausgeführt wurde ⇒ Wiederholung anordnen.
- kontrolliert die Startlinie (Übertreten) und den Übungsablauf.

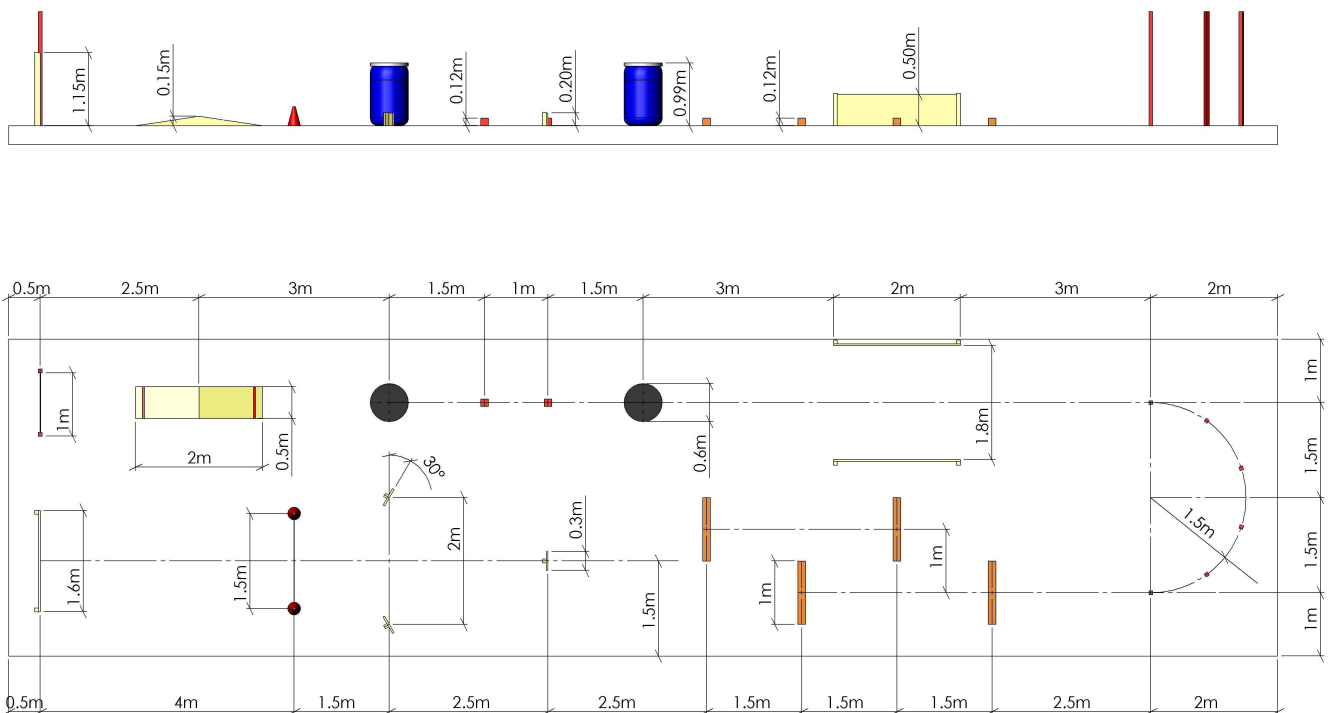
Übungsablauf

Slalom und Geschicklichkeitsparcours mit diversen Hindernissen und anschliessendem Schuss auf ein symbolisiertes Unihockeytor.

Der Start erfolgt mit Unihockeyschläger und –ball hinter der Startlinie. Auf das Startkommando «Auf die Plätze» stellt sich der Turnende hinter der Startlinie auf. Auf das Startkommando «Los» erfolgt der Start.



Start	Start zwischen den Malstäben und hinter der Linie.
Hindernis 1	Den Ball über die Rampe spielen (Der Ball muss innerhalb der Begrenzungslinien auf der Rampe verlaufen).
Hindernis 2	Zu Beginn und am Ende muss ein Fass mit dem Ball am Stock umkreist werden, dazwischen wird der Ball im Slalom um zwei Markierungen geführt.
Hindernis 3	Bandenpass aus dem Lauf.
Hindernis 4	Slalomlaufen mit dem Ball am Stock.
Hindernis 5	Jeder Balken einzeln überspielen.
Hindernis 6	Zweimal aus dem Lauf den Pass spielen und den Abpraller annehmen.
Ziel	Schuss auf die Holzwand von der Schusslinie (nur ein Versuch, ansonsten gibt es einen Zeitzuschlag).



Material

- Start: 2 Pfosten oder Malstäbe
1 Linie
- Hindernis 1: 2 Laufflächen mit auslaufenden Enden (2m x 0.5m)
2 rote Begrenzungslinien (je 90cm vom Rampenknick)
2 Seitenkeile
- Hindernis 2: 2 PE-Weithalsfässer 220l (Ø0.6m x 0.99m)
2 Markierwürfel (12cm)
- Hindernis 3: 2 Schalttafeln (2m x 0.5m)
4 Befestigungspfosten
- Hindernis 4: 6 Pfosten oder Malstäbe
- Hindernis 5: 4 Balken (12cm x 1m)
- Hindernis 6: 3 Abprallbretter (30cm x 20cm)
3 Befestigungspfosten
- Ziel: 1 Holzwand (1.6m x 1.15m)
1 Befestigungspfosten
1 Linie
2 Markierkegel
- Markierung: Rote Markierungsfarbe, um den Ablauf und die Linien zu Kennzeichnen
- Equipment: Diverse Unihockeystöcke (re/li) und Bälle
- Schiedsgericht: 2 Stoppuhren