Schweizerischer Turnverband
Fédération suisse de gymnastique
Federazione svizzera di ginnastica

WEISUNGEN FIT+FUN 2020

Wertungstabellen: www.stv-fsg.ch
Auflage 1

Ausgabe 2020, Auflage 1 **Herausgeber** Schweizerischer Turnverband, Bahnhofstrasse 38, 5000 Aarau, 062 837 82 00, www.stv-fsg.ch **Redaktion** Schweizerischer Turnverband, Abteilung Breitensport, Ressort Turnen, Fachgruppe Fit+Fun **Copyright** Schweizerischer Turnverband (Nachdruck für STV-Vereine und -Mitglieder unter Quellenangabe gestattet)

Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeine Weisungen 3

1.1 Sinn und Zweck der Weisungen Fit+Fun 3

1.2 Wettkampfangebot 3
1.2.1 Art der Wettkämpfe 3
1.2.2 Ablauf des Wettkampfes 3

1.3 Turner 3
1.3.1 Alterskategorie 3
1.3.2 Anzahl 3
1.3.3 Überzählige Turner 4
1.3.4 Verletzte Turner 4

1.4 Ausrüstung 4

1.5 Blatt „Vereinseinteilung“ 4

1.6 Wertungen 4
1.6.1 Noten / Wertungstabellen / Notenblatt 4
1.6.2 Punkte / Punktabzüge 4

1.7 Spielfeld 4
1.7.1 Spielfeld / Markierung 4
1.7.2 Zeichnung 4
1.7.3 Zonenlinie / Startlinie 5
1.7.4 Malstab 5

1.8 Ordnungsabzug 5

1.9 Fehlermeldung an Turner 5

1.10 Einspielen 5

1.11 Schiedsgericht / Schiedsrichter 5

2 Disziplin FF1 / Aufgabe 1a Fussball – Stafettenstab 7

3 Disziplin FF1 / Aufgabe 1b Brett-Ball 11

4 Disziplin FF2 / Aufgabe 2a Unihockey im Team 15

5 Disziplin FF2 / Aufgabe 2b 8er Ball 19

6 Disziplin FF3 Aufgabe 3a Street Racket 23

7 Disziplin FF3 Aufgabe 3b Moosgummi-Gymnastikstab 25

1 Allgemeine Weisungen

1.1 Sinn und Zweck der Weisungen Fit+Fun

Diese Weisungen bilden die Grundlage für die Durchführung des Fit+Fun als Disziplinen im Vereinswettkampf des Schweizerischen Turnverbandes (STV).
Spezielle Regelauslegungen und Ausrüstungsbestimmungen können vom Fachbereich Fit+Fun Anfang des Kalenderjahres erlassen werden. Diese werden auf der Homepage STV publiziert.
Aus Gründen der Lesbarkeit wurde die männliche Form gewählt.

1.2 Wettkampfangebot

1.2.1 Art der Wettkämpfe

- **FF1** im Freien (Wiese/ Rasen/ Kunstrasen/ Hartplatz)
- **FF2** im Freien (Wiese/ Rasen/ Kunstrasen/ Hartplatz), FF2a in der Halle
- **FF3** im Freien (Wiese/ Rasen/ Kunstrasen/ Hartplatz)

1.2.2 Ablauf des Wettkampfes

Der Fit+Fun besteht aus 3 Disziplinen. Die Disziplin besteht aus zwei Aufgaben.
Jede Aufgabe dauert 2 Minuten.
Der Wettkampf beginnt mit der Aufgabe a.
Die Aufgabe b muss unmittelbar danach absolviert werden.
Ab 15 Startenden kann eine Aufteilung auf verschiedene Anlagen vorgenommen werden.

1.3 Turner

1.3.1 Alterskategorie

Der Fit+Fun ist ein Vereinswettkampf für die Alterskategorie Frauen/ Männer (35+) und Senioren/Seniorinnen (55+).

Frauen/ Männer 35 jährig und älter
1/3 der Startenden je Disziplin dürfen zwischen 25 und 34 sein, die übrigen müssen 35 oder älter sein.

Senioren/ Seniorinnen 55 jährig und älter
1/3 der Startenden je Disziplin dürfen zwischen 35 und 54 sein, die übrigen müssen 55 oder älter sein.

Das Alter entspricht immer dem Jahr in dem der Turner das genannte Lebensjahr vollendet.

Bei der Berechnung des Drittels wird aufgerundet Bspw.: 10 Turner: 3 = 3.33 Pers. Es wird aufgerundet auf 4 Turner. Bei zehn Turner dürfen vier Turner die effektive Altersstufe unterschreiten.

1.3.2 Anzahl

Die Anzahl ist frei wählbar, jedoch müssen pro Disziplin mindestens 6 Turnende teilnehmen. (resp. gemäss den entsprechenden Wettkampfvorschriften).

Disziplin 1 (FF1) Fussball-Stafettenstab / Brett-Ball
Aufgabe 1a mit der grösstmöglichen Anzahl 4er Gruppen.
Aufgabe 1b mit der grösstmöglichen Anzahl 5er Gruppen.

Disziplin 2 (FF2) Unihockey im Team / 8-er Ball
Aufgabe 2a mit der grösstmöglichen Anzahl 4er Gruppen.
Aufgabe 2b mit der grösstmöglichen Anzahl 6er Gruppen.

Disziplin 3 (FF3) Street Racket / Moosgummi-Gymnastikstab
Aufgabe 3a mit der grösstmöglichen Anzahl 5er Gruppen.
Aufgabe 3b mit der grösstmöglichen Anzahl 6er Gruppen.

Jeder Turner muss pro Disziplin mindestens eine Aufgabe absolvieren.

Bspw:
11 Turner FF1
FF1a Fussball-Stafettenstab
Turnen 2 Gruppen à 4 Turner, 3 überzählige Turner

FF1b Brett-Ball
Die 3 überzähligen Turner welche beim FF1a zugeschaut haben turnen die Aufgabe FF1b + 7 Turner welche die Aufgabe FF1a auch absolviert haben. D.h. 2 Gruppen à 5 Turner, 1 überzähliger Turner (welcher die Aufgabe FF1a absolviert hat, schaut zu)
Siehe auch Vereinseinteilungsblatt 1.5

1.3.3 Überzählige Turner

Überzählige Turner kommen jeweils bei einzelnen Aufgaben nicht zum Einsatz. Helfer dürfen bei keiner Aufgabe eingesetzt werden.

1.3.4 Verletzte Turner

Bei Wettkampfbeginn muss ein Verein oder eine Riege mit mindestens sechs einsatzfähigen Turnern antreten, dies auch, wenn ein Sanitätszeugnis vorgelegt wird. Verletzt sich ein Turner während des Wettkampfes wird der Ablauf unterbrochen. Die Gruppe kann nochmals mit einem Ersatzturner (Doppelstart erlaubt) starten und die Disziplin wird mit der gemeldeten Anzahl Turner beendet. Sind überzählige Turner vorhanden, müssen diese vor einem Doppelstart eingesetzt werden. Es darf auch ein gruppenfremder Turner eingesetzt werden.

1.4 Ausrüstung

Die Teilnehmenden tragen ein einheitliches Tenue. Bezüglich Werbung gelten die aktuellen Vorschriften „Werbung auf Tenues an Anlässen“ des STV. Das Tragen von Kopfbedeckungen und Sonnenbrillen ist erlaubt, sofern diese nicht den Wettkampf behindern oder unfallgefährlich sind. Im Freien sind Nockenschuhe erlaubt, jedoch keine Nagelschuhe oder Schuhe mit Schraubstollen.
Es dürfen keine Handschuhe getragen werden. Der Einsatz von Haftmitteln (z.B. Harz) ist verboten.
Die Aufgaben müssen mit dem vom Organisator zur Verfügung gestellten Material absolviert werden.
Das Material welches bei Alder & Eisenhut bezogen werden kann, wird im Beschrieb mit ae gekennzeichnet.

1.5 Blatt „Vereinseinteilung“

Das "Vereinseinteilungsblatt" muss obligatorisch bei der Anmeldung zum Wettkampf vorgelegt werden. Das Blatt muss vor dem Wettkampf von der Webseite des STV heruntergeladen werden.

1.6 Wertungen

1.6.1 Noten / Wertungstabellen / Notenblatt

Pro Aufgabe gibt es keine Note unter 3.00 und über 10.00. Für die Berechnung der Note stehen separate Wertungstabellen, basierend auf dem Dokument „Weisungen Wertungstabellen STV“, zur Verfügung. Diese sind abrufbar auf der Webseite des STV. Ebenfalls kann ein Muster-Notenblatt von der Webseite des STV heruntergeladen werden.

1.6.2 Punkte / Punktabzüge

Punkte können nur innerhalb des Spielfeldes erzielt werden.
Die Punkteabzüge sind bei den verschiedenen Aufgaben aufgelistet und werden vom zuständigen Schiedsrichter abgezogen.

1.7 Spielfeld

1.7.1 Spielfeld / Markierung

Die Feldmarkierungen (Zonen- und Feldlinie) sind gemäss Zeichnung anzubringen. Die Linie sollte nicht über 12cm sein und die innere Linie das entsprechende Mass aufweisen. Die Feldlinie hat während des Laufens keine Beachtung. Das Feld darf also „verlassen“ werden.

1.7.2 Zeichnung

Die Zeichnungen dienen zusätzlich der näheren Erläuterung des Übungsablaufes. Dabei handelt es sich lediglich um mögliche Momentaufnahmen, nicht um statische Festlegungen von Spielpositionen.

Diese sind dann verbindlich, wenn es der Übungsablauf fordert oder der Übungsbeschrieb speziell vorsieht.

1.7.3 Zonenlinie / Startlinie

Die Zonenlinie / Startlinie darf der Turner nicht betreten oder übertreten, solange er Ballkontakt hat. Die Zoneninnenmasse, gemäss Plan müssen eingehalten werden. Die Linien werden also ausserhalb des Masses gezeichnet. Max Linie 12 cm.

1.7.4 Malstab

Berührt ein Turner den Malstab (inkl. Kleidung) erfolgt ein Abzug.(Ausnahme FF2a Unihockey im Team). Kein zusätzlicher Abzug erfolgt, wenn dabei der Malstab umfällt, so wie für das Aufstellen. Wird ein Malstab umgestossen, muss dieser vor dem nächsten Umlaufen durch einen Turner wieder aufgestellt werden.
Bei Wettkämpfen auf Wiese oder Rasen können anstelle von Malstäben (mindestens 1.50m ab Boden) auch Holzpfosten von gleicher Höhe verwendet werden.
Wird ein Malstab auf dem Hartplatz durch einen Ball umgeworfen, muss dieser von den Turnern wieder aufgestellt werden und es erfolgt kein Abzug.

1.8 Ordnungsabzug

Bei folgenden Verstössen gegen die Weisungen wird ein Ordnungsabzug von 0,5 Notenpunkten vorgenommen (erturnte Note minus Ordnungsabzug = Endnote / Kumulation von Abzügen möglich):

- Tragen von nicht einheitlichem Tenue;
- Tragen von unerlaubtem Schuhwerk;
- Tragen von Handschuhen;
- Verwenden von Haftmitteln;
- Nicht verwenden von Material, welches vom Organisator zur Verfügung gestellt wird.

Andere Widerhandlungen gegen die Weisungen sind gemäss den Wettkampfvorschriften zu ahnden. Das Aussprechen der Ordnungsabzüge erfolgt durch den zuständigen Wettkampfleiter, sofern diesbezüglich nicht übergeordnete Weisungen bestehen.

1.9 Fehlermeldung an Turner

Technische Fehler und/oder Ablauffehler werden dem Turner immer direkt mitgeteilt.

1.10 Einspielen

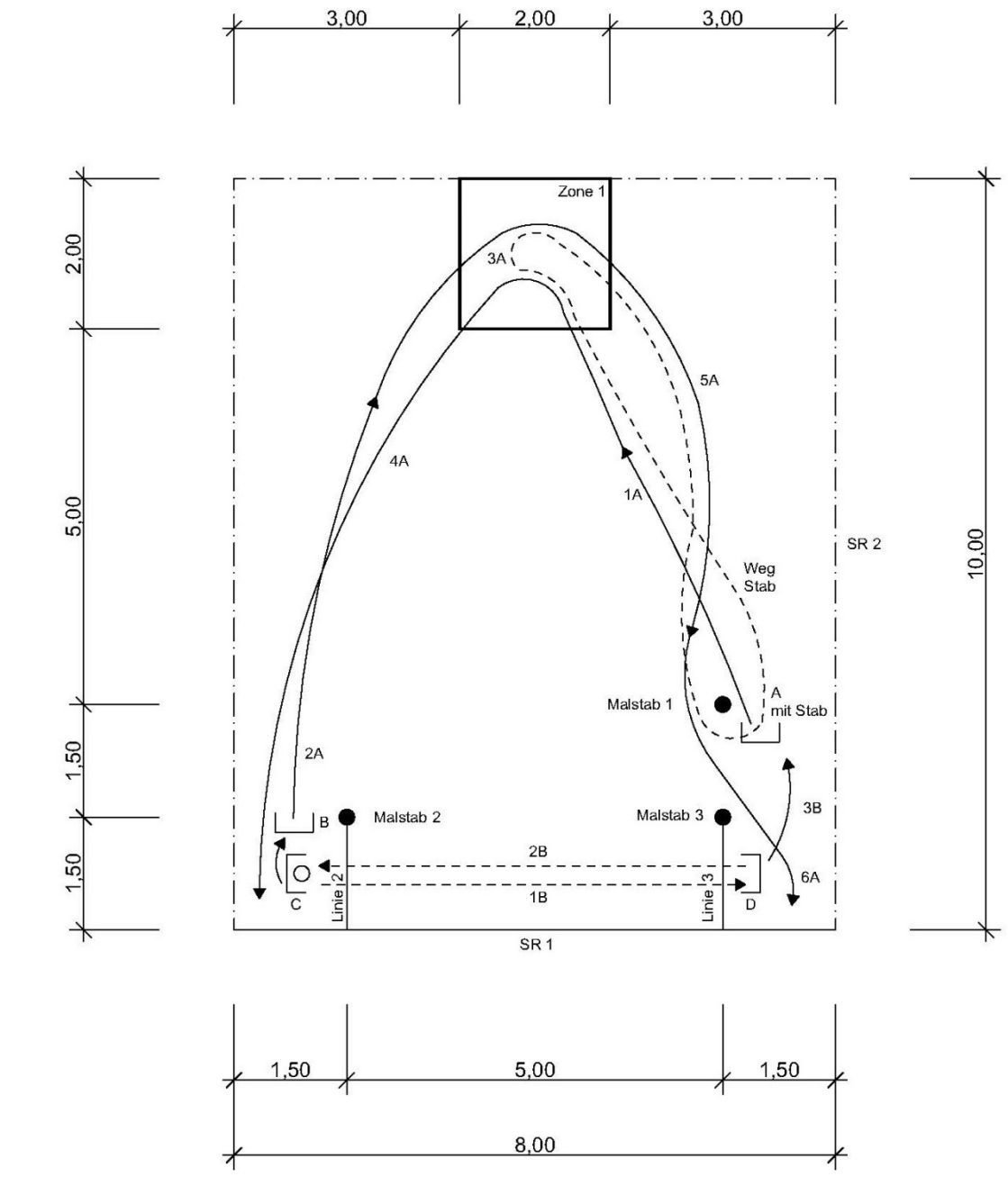
Das Einspielen auf der Wettkampfanlage ist untersagt.

1.11 Schiedsgericht / Schiedsrichter

Das Schiedsgericht besteht aus zwei Schiedsrichtern.
Die Verantwortlichkeiten der einzelnen Schiedsrichter sind bei den verschiedenen Aufgaben aufgeführt. Die Ausbildung der Schiedsrichter erfolgt nach den Weisungen der Fachgruppe Fit+Fun des STV (Ausbildungsstruktur Kaderbildung Richterwesen Fit+Fun).

Notizen:

2 Disziplin FF1 / Aufgabe 1a Fussball – Stafettenstab



Legende:

Spieler	Zonenlinie
Spieler mit Ball	Spielfeldlinie
Laufweg	Malstab
Ballweg	

Disziplin FF1 / Aufgabe 1a Fussball - Stafettenstab

Allgemeine Angaben

Ziel	Koordination von Füssen und Händen sowie Ausdauer
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	8 x 10 m
Spieleranzahl	4 Turnende
Material	1 Fussball Gr. 5 ae, 3 Malstäbe, 1 Stafettenstab Holz; 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

Spielablauf A

1 = A hält den Stafettenstab mit dem linken ausgestreckten Arm hinter dem Malstab 1 und läuft in in die Zone 1, wechselt den Stab in die rechte Hand.
2 = B startet mit dem ausgestreckter rechten Arm (nur beim Start massgebend), hinter dem Malstab 2 und läuft in die Zone 1
3 = Die Übergabe des Stafettenstab erfolgt aus der rechten Hand des Spieler A in die rechte Hand an Spieler B in der Zone 1
4 = A läuft zu Linie 2 und spielt nun Spielablauf von C
5 = B läuft zu Malstab 1, wechselt den Stab in die linke Hand und übergibt mit der linken Hand den Stafettenstab an D
6 = B läuft zu Linie 3 und spielt nun Spielablauf von D

Spielablauf B

1 = C spielt den Fussball über Linie 2 + Linie 3 zu D
2 = D spielt den Ball über Linie 3 + Linie 2 zu C
3 = D läuft zu Malstab 1 und übernimmt mit der linken Hand von Spieler B den Stafettenstab vor dem Malstab 1 und spielt nun Spielablauf von A
4 = C spielt nun Spielablauf von B

Spielablauf A und B starten gleichzeitig.

Wertung

-	pro korrekte Stafettenstabübergabe zwischen Malstab 1 + 3	1 Punkt
-	pro korrekte Stafettenstabübergabe in der Zone 1	1 Punkt
-	jeder Fussballpass hinter der Linie (Ballannahme)	1 Punkt
	Maximale Punktzahl Spielablauf A + B	**4 Punkte**

Hat der Ball beim Schlusspfiff den Fuss bereits verlassen, zählt der folgende Pass.

Keinen Punkt gibt es:

- wenn die Stafettenstabübergabe mit der falschen Hand erfolgt
- beim Pass, wenn Spieler und Ball bei der Ab- oder Annahme die Linie 2 + Linie 3 betreten oder übertreten.

Abzüge

Die Abzüge werden bei den nachfolgenden Punkten direkt abgezogen.

Einen Punkt Abzug gibt es:

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren eines Malstabes (inkl. Kleidung)
- bei fehlerhaftem Übungsablauf
- innerhalb des Spielfeldes darf der Fussball nicht mit der Hand berührt werden.

Besonderes

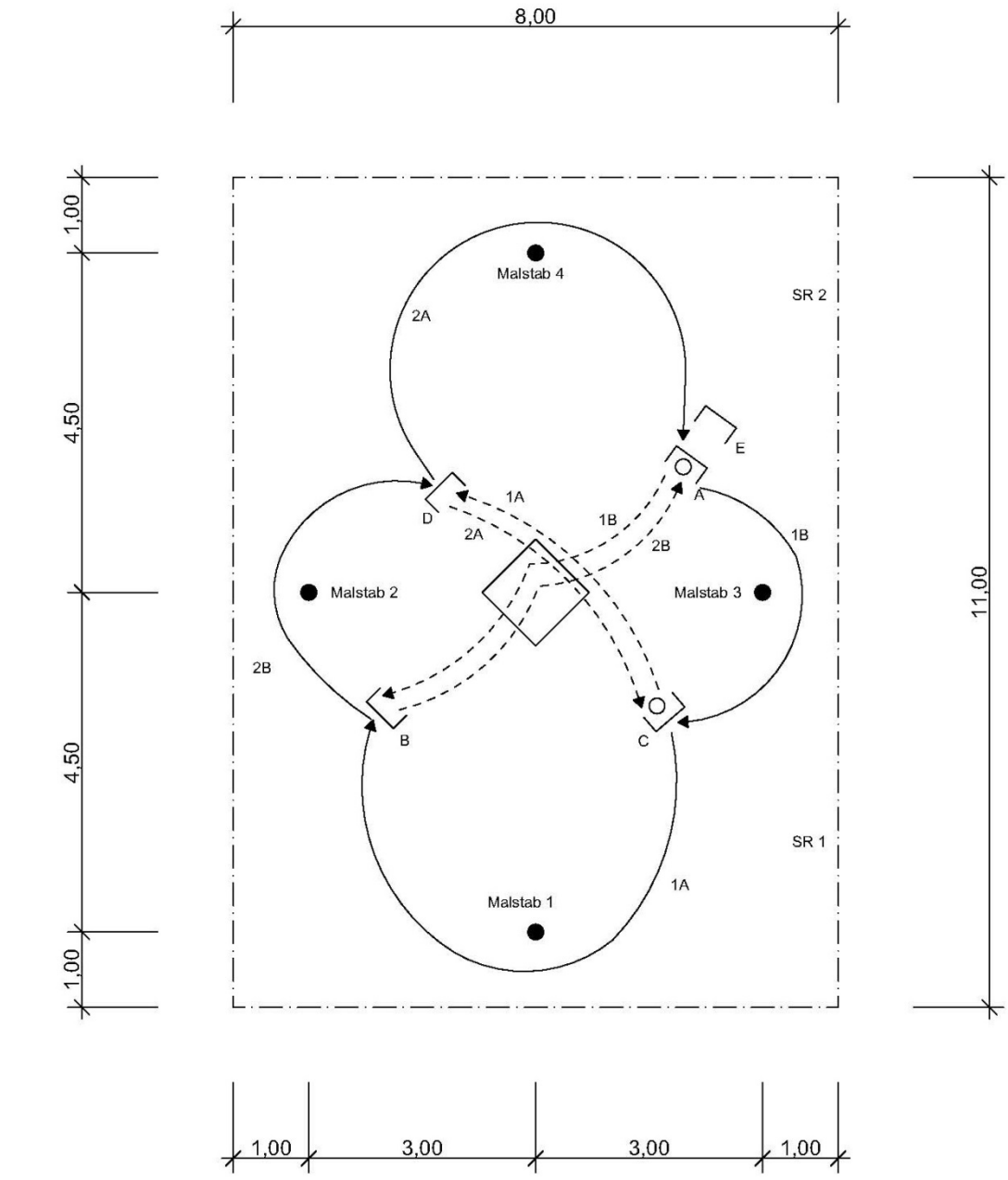
- Die Stabübergabe muss Hand in Hand erfolgen
- Der Stabwechsel (linke Hand – rechte Hand) findet frei zwischen den beiden Übergaben statt
- Direktes Zuspiel mit dem Fussball = Fussballpass

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1)	- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung - Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes - addiert mit dem Handzählapparat die Pässe - kontrolliert den Bereich mit dem Fussball inkl. Übungsablauf
Schiedsrichter 2 (SR2)	- addiert mit dem Handzählapparat die Stafettenstabübergaben. - kontrolliert den Bereich mit dem Stafettenstab inkl. Übungsablauf - teilt sein Resultat dem SR1 mit

Notizen:

3 Disziplin FF1 / Aufgabe 1b Brett-Ball



Legende:

Spieler	Zonenlinie
Spieler mit Ball	Spielfeldlinie
Laufweg	Malstab
Ballweg	

Disziplin FF1 / Aufgabe 1b Brett-Ball

Allgemeine Angaben

Ziel	Prellen und Fangen
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	11 x 8m
Spieleranzahl	5 Turnende
Material	1 Basketball ae, 1 Tennisball ae, 1 Tennisreserveball ae, 1 Brett (1mx1m, 3 Schichtplatte zirka 19 mm), 4 Malstäbe, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

Spielablauf A

1. = C wirft den Tennisball zu D und läuft um den Malstab 1
2. = D fängt den Tennisball und wirft ihn A zu und läuft um den Malstab 4
3. = A fängt den Tennisball und wirft ihn B zu und läuft um den Malstab 1
4. = B fängt den Tennisball und wirft ihn E zu und läuft um den Malstab 4
5. = E fängt den Tennisball und wirft ihn C zu und läuft um den Malstab 1
6. = C fängt den Tennisball und wirft ihn D zu und läuft um den Malstab 4
7. = D fängt den Tennisball und wirft ihn A zu und läuft um den Malstab 1
8. = A fängt den Tennisball und wirft ihn B zu und läuft um den Malstab 4
9. = B fängt den Tennisball und wirft ihn E zu und läuft um den Malstab 1
10. = E fängt den Tennisball und wirft ihn C zu und läuft um den Malstab 4
11. = C fängt den Tennisball und der Spielablauf beginnt wieder bei 1. Spielablauf A

Spielablauf B

1. = A spielt den Basketball via Brett zu B und läuft um den Malstab 3
2. = B fängt den Basketball und spielt ihn via Brett zu E und läuft um den Malstab 2
3. = E fängt den Basketball und spielt ihn via Brett zu C und läuft um den Malstab 3
4. = C fängt den Basketball und spielt ihn via Brett zu D und läuft um den Malstab 2
5. = D fängt den Basketball und spielt ihn via Brett zu A und läuft um den Malstab 3
6. = A fängt den Basketball und spielt ihn via Brett zu B und läuft um den Malstab 2
7. = B fängt den Basketball und spielt ihn via Brett zu E und läuft um den Malstab 3
8. = E fängt den Basketball und spielt ihn via Brett zu C und läuft um den Malstab 2
9. = C fängt den Basketball und spielt ihn via Brett zu D und läuft um den Malstab 3
10. = D fängt den Basketball und spielt ihn via Brett zu A und läuft um den Malstab 2
11. = A fängt den Basketball und der Spielablauf beginnt wieder bei 1. Spielablauf B

Spielablauf A und B starten gleichzeitig

Wertung

-	Jede Brettberührung durch den Basketball	1 Punkt
-	Jeder direkt gefangene Wurf des Tennisballes	1 Punkt
	Maximale Punktzahl Spielablauf A + B	**20 Punkte**

Hat der Tennisball/ Basketball beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählen die folgenden Punkte.

Abzüge

Die Abzüge werden bei den nachfolgenden Punkten direkt abgezogen.

Einen Punkt Abzug gibt es:

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren des Brettes
- beim Berühren eines Malstabes (inkl. Kleidung)
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

Besonderes

- sobald der Ball mit dem Brett in Berührung kommt zählt der Punkt. Pro Wurf ist nur 1 Punkt möglich
- mit dem Basketball gibt es nur 1 Versuch das Brett zu treffen

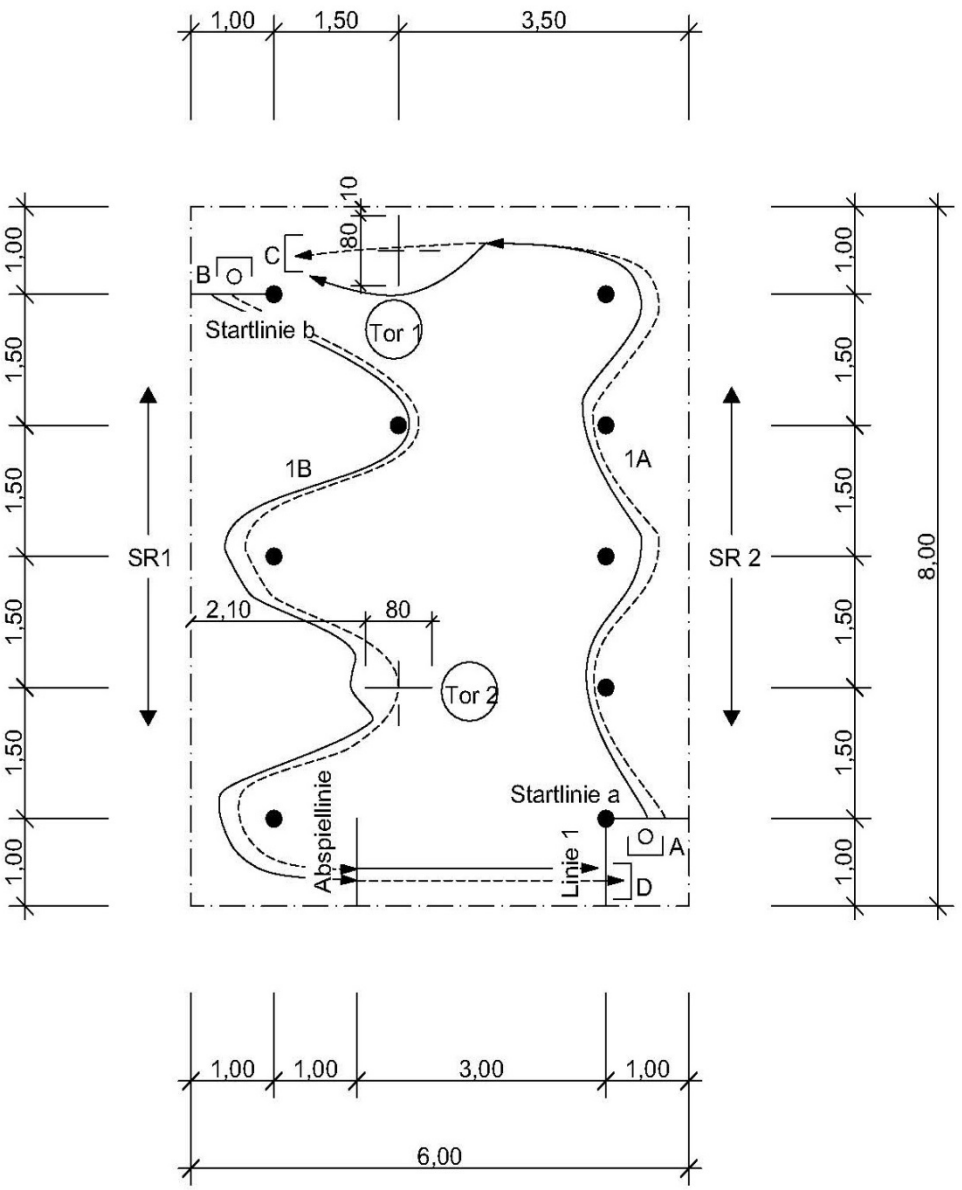
- der Malstab 1 wird durch die Wettkampfleitung auf dem Platz gekennzeichnet.
- die Wurf- und Fangposition ist zwischen den Malstäben frei wählbar

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1)	- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung - Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes - kontrolliert den Übungsablauf bei Malstab 1 und 3 - addiert mit dem Handzählapparat die Brettberührungen
Schiedsrichter 2 (SR2)	- addiert mit dem Handzählapparat die direkt gefangenen Tennisbälle - kontrolliert den Übungsablauf bei Malstab 2 und 4 - teilt sein Resultat dem SR1 mit

Notizen:

4 Disziplin FF2 / Aufgabe 2a Unihockey im Team



Legende:

Spieler	Ballweg
Spieler mit Ball	Zonenlinie
Tor ① + ②	Spielfeldlinie
Laufweg	Malstab

Disziplin FF2 / Aufgabe 2a Unihockey im Team

Allgemeine Angaben

Ziel	Unihockey Technik erlernen
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	6 x 8m
Spieleranzahl	4 Turnende
Material	2 „Tore“ (gemäss Anleitung Seite 15), 1 Unihockeyball farbig, 1 Unihockeyball weiss ae, 2 Reserve Unihockeybälle (1 weiss ae und 1 farbig), 4 Unihockeyschläger ae,2 Reserven Unihockeyschläger, 9 Malstäbe, 1 Timer, 1 Handzählapparat, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

Spielablauf A
A steht hinter der Startlinie a mit dem farbigen Ball.

1 = A läuft mit Ball um die 4 Malstäbe und spielt C den Ball durch das „Tor 1“ zu. A läuft auf Position C
2 = C übernimmt den Ball vor der Startlinie b, spielt ihn (er läuft mit ihm) über die Startlinie b. C läuft mit dem Ball um die nächsten 2 Malstäbe und spielt den Ball durch das „ Tor 2“. Übernimmt den Ball nach dem „Tor 2“ läuft um den Malstab und spielt vor der Abspiellinie B zu. C übernimmt Position von A
3 = D übernimmt den Ball hinter der Linie und läuft Spielablauf B.

Spielablauf B
B steht hinter der Startlinie b mit dem weissen Ball.

1 = B läuft mit dem Ball um die nächsten 2 Malstäbe und spielt den Ball durch das „ Tor 2“. Übernimmt den Ball nach dem „Tor 2“ läuft um den Malstab und spielt vor der Abspiellinie D zu. B übernimmt Position von A.
2 = D übernimmt den Ball hinter der Linie 1 und läuft Spielablauf A. (D muss mit dem Ball über die Startlinie)

Spielablauf A und B starten gleichzeitig.

Wertung

-	jedes Überqueren der Startlinie a+b (Ball und Spieler)	1 Punkt
-	jeder Pass durchs Tor	1 Punkt
-	jede Ballüberquerung der Linie 1	1 Punkt
	Maximale Punktzahl Spielablauf A + B	**5 Punkte**

Hat der Ball beim Schlusspfiff die Schaufel bereits verlassen, zählt die Überquerung von Linie 1, sowie eine Tordurchquerung.

Keinen Punkt gibt es:
- bei den Startlinien, wenn zwischen Startlinien und Toren der Ball Körperkontakt hatte.
- bei den Toren, wenn der Ball durch’s Tor geführt wurde.

Abzüge
Die Abzüge werden bei den nachfolgenden Punkten direkt abgezogen.

Einen Punkt Abzug gibt es:
- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

Besonderes
- Umgestossene Malstäbe müssen die Spieler selber wieder aufstellen.
- Tore werden umlaufen (rechts oder links) nicht übersprungen.
- Verschobene Tore müssen von einem der 4 Spieler selber wieder hingestellt werden.
- Bei Stockbruch ist der Spieler besorgt für Ersatz (Wettkampfmaterial) kein Spielabbruch.
- Der Ball muss durch das Tor gespielt werden und nicht geführt.
- Überholen ist erlaubt.

Schiedsgericht

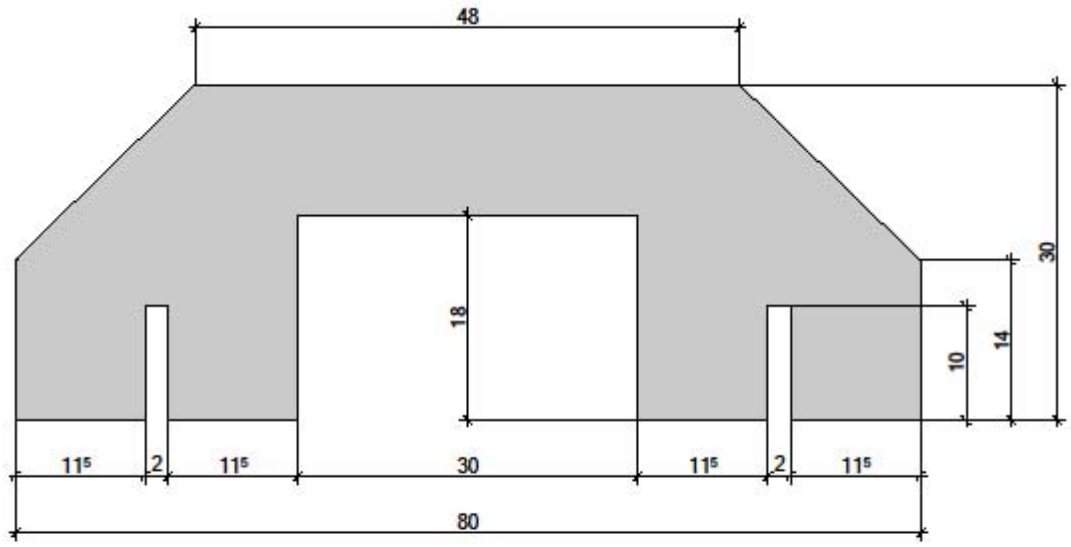
Schiedsrichter 1 (SR1)
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes
- addiert mit dem Handzählapparat die Punkte des weissen Balles
- kontrolliert den Übungsablauf
- bringt wenn nötig sofort den weissen Reserveball ins Spiel (z.B. Spieler steht auf Ball)

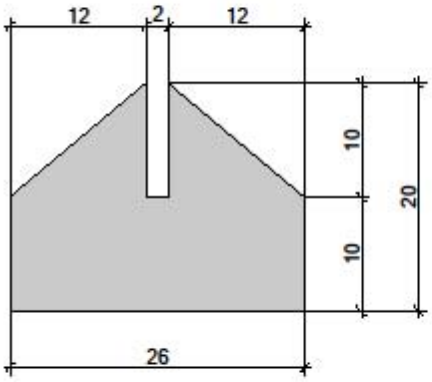
Schiedsrichter 2 (SR2)
- addiert mit dem Handzählapparat die Punkte des farbigen Balles
- kontrolliert den Übungsablauf
- teilt sein Resultat dem SR1 mit
- bringt wenn nötig sofort den farbigen Reserveball ins Spiel (z.B. Spieler steht auf Ball)

UNIHOCKEY-TOR

Materialdicke: 20mm
FICHTEN-DREI-SCHICHT-PLATTE

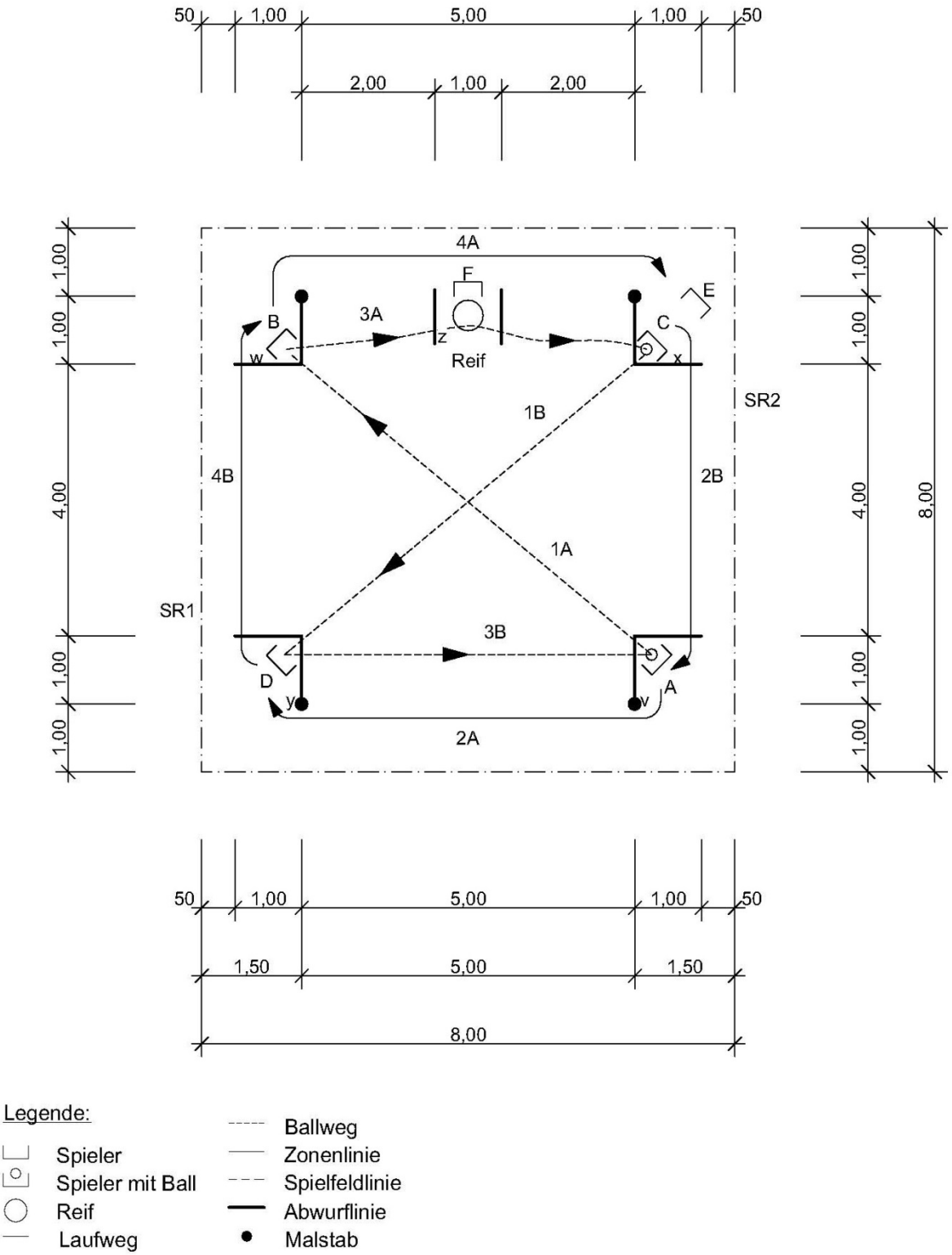
alle Masse in cm





2 x Fussteil

5 Disziplin FF2 / Aufgabe 2b 8er Ball



Legende:

- Spieler
- Spieler mit Ball
- Reif
- Laufweg
- Ballweg
- Zonenlinie
- Spielfeldlinie
- Abwurflinie
- Malstab

Disziplin FF2 / Aufgabe 2b 8er Ball

Allgemeine Angaben

Ziel	Differenziert und rhythmisiert werfen
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	8 x 8 m
Spieleranzahl	6 Turnende
Material	1 Tennisball ae, 1 Rugby-Ball STV 4 ae, 2 Reserven Tennisbälle, 4 Malstäbe, 1 Reif Ø 80cm, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

Spielablauf A

1 = A wirft den Tennisball, hinter der Abwurflinie stehend, aus der Position v, B zu.
2 = A läuft auf Position y.
3 = B fängt den Tennisball und wirft ihn, aus der Position w, hinter der Abwurflinie stehend, durch den Reif, E zu.
4 = B läuft auf Position x
5 = E fängt den Tennisball und wirft ihn, aus der Position x, hinter der Abwurflinie stehend, A zu.
6 = E läuft auf Position v
7 = A fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, E zu.
8 = A läuft auf Position w
9 = E fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, A zu.
10 = E läuft auf Position y
11 = A fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, durch den Reif F zu.
12 = A läuft auf Position x,
13 = F fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, E zu.
14 = F läuft auf Position v
15 = E fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, F zu.
16 = E läuft auf Position w
17 = F fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, E zu.
18 = F läuft auf Position y
19 = E fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, durch den Reif D zu.
20 = E läuft auf Position x

Spielablauf B

1 = C spielt den Rugbyball, hinter der Abwurflinie stehend, aus der Position x, D zu.
2 = C läuft auf Position v, E steht auf Position x
3 = D fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, C zu.
4 = D läuft auf Position w
5 = C fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, D zu.
6 = C läuft auf Position y
7 = D fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, durch den Reif, B zu.
8 = D läuft auf Position z, übernimmt den Reif von F, F läuft auf Position x.
9 = B fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, C zu.
10 = B läuft auf Position v
11 = C fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehen, B zu.
12 = C läuft auf Position w
13 = B fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, C zu.
14 = B läuft auf Position
15 = C fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, durch den Reif, A zu.
16 = C läuft auf Position z, übernimmt den Reif von D, D läuft auf Position x.
17 = A fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, B zu.
18 = A läuft auf Position v
19 = B fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, A zu.
20 = B läuft auf Position w.

Spielablauf A und B starten gleichzeitig.

Bemerkung
- Der Reifwechsel findet immer statt, nachdem der Rugbyball durch den Reif geworfen wurde.
- Der Ballweg ist eine liegende 8 und der Laufweg eine 0 im Uhrzeigersinn.
- Der Reif muss zwischen den 2 Linien gehalten werden.

Wertung
- jeder direkt gefangene Ball hinter den Abwurflinie 1 Punkt
- jeder Wurf durch den Reif 1 Punkt

Maximale Punktzahl Spielablauf A + B **10 Punkte**

Hat der Tennisball/Rugby-Ball beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählen die folgenden Punkte.

Keinen Punkt gibt es:
- beim Fangball, wenn beim Werfen oder Fangen die Abwurflinien betreten oder übertreten werden.

Abzüge
Die Abzüge werden bei den nachfolgenden Punkten direkt abgezogen.

Einen Punkt Abzug gibt es:
- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren eines Malstabes (inkl. Kleidung)
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

Besonderes
- Der Ball darf den Reif berühren.
- Treffen sich die Bälle beim Kreuzen in der Luft ist es an den Spielern diese zu holen.
- Es darf nicht überholt werden, d.h. mit einem Ball weiter gespielt werden.

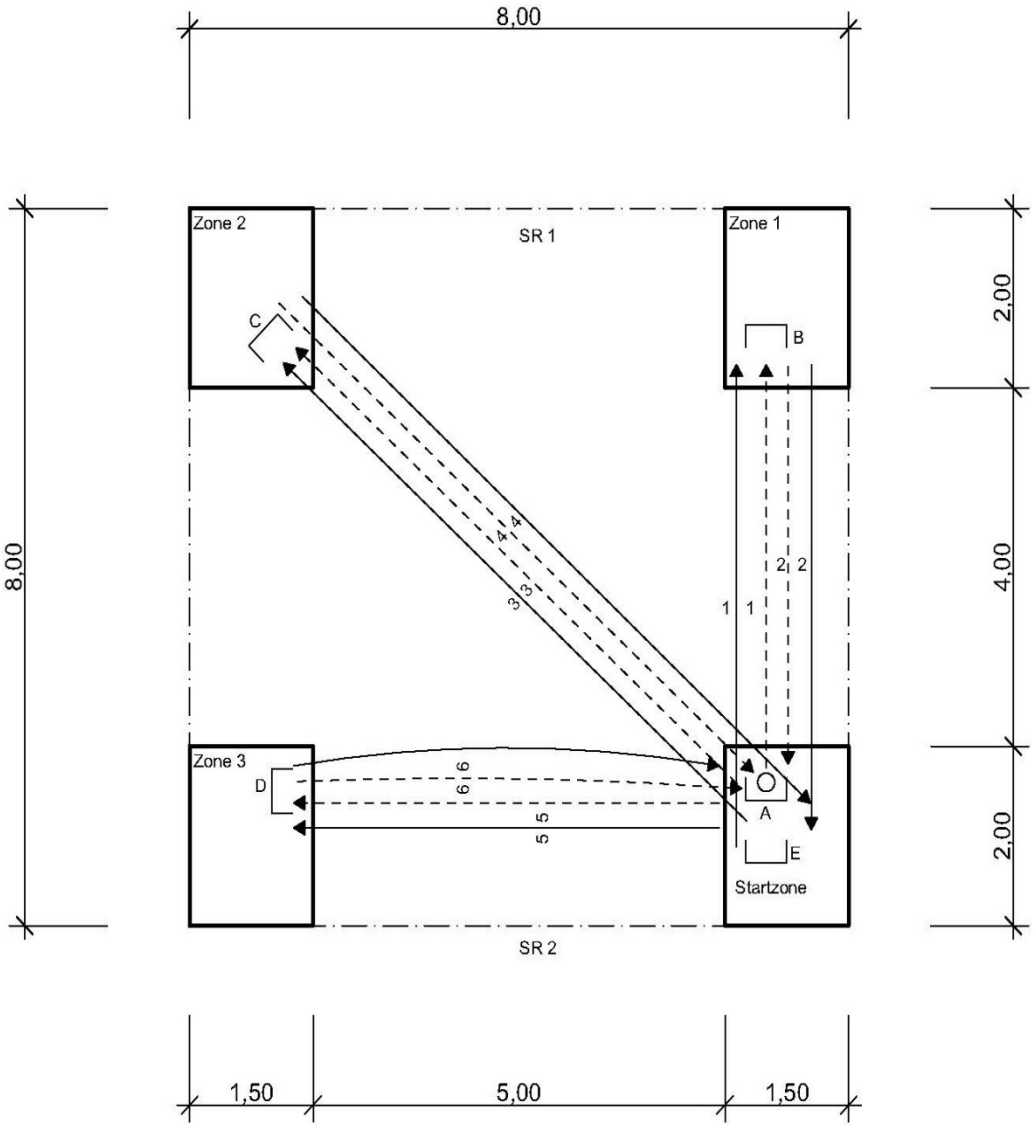
Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1)
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes
- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle bei den Positionen v und y
- Kontrolliert den Übungsablauf bei den Positionen v und y

Schiedsrichter 2 (SR2)
- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle bei den Positionen x und w
- addiert mit dem Handzählapparat die Würfe durch den Reif
- Kontrolliert den Übungsablauf bei den Positionen x und w
- teilt sein Resultat dem SR1 mit
- bringt wenn nötig sofort den Reserveball ins Spiel (Treffen der beiden Bälle in der Luft und der Tennisball fliegt ins Ungewisse)

Notizen:

6 Disziplin FF3 Aufgabe 3a Street Racket



Legende:

Spieler	Zonenlinie
Spieler mit Ball	Spielfeldlinie
Laufweg	Malstab
Ballweg	

Disziplin FF3 Aufgabe 3a Street Racket

Allgemeine Angaben

Ziel	Geschicklichkeit – Kombination - Ausdauer
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	8 x 8m
Spieleranzahl	5 Turnende
Material	5 Street Racket, 1 Street Racket Ball ae, 1 Reserve Street Racket Ball ae, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

Spielablauf

1 = A spielt den Ball mit dem Schläger zu B in Zone 1 und läuft anschliessend in Zone 1
2 = B spielt den Ball mit dem Schläger zu E in die Startzone und läuft anschliessend in die Startzone
3 = E spielt den Ball mit dem Schläger zu C in Zone 2 und läuft anschliessend in Zone 2
4 = C spielt den Ball mit dem Schläger zu B in die Startzone und läuft anschliessend in die Startzone
5 = B spielt den Ball mit dem Schläger zu D in Zone 3 und läuft anschliessend in Zone 3
6 = D spielt den Ball mit dem Schläger zu C in die Startzone und läuft anschliessend in die Startzone
7 = C spielt den Ball mit dem Schläger zu A in Zone 1 und läuft anschliessend in Zone 1

Wertung

- Pro Schlag aus der Zone 1 Punkt

Maximale Punktzahl Spielablauf A + B **6 Punkte**

Hat der Ball beim Schlusspfiff den Schläger bereits verlassen, zählt dieser geschlagene Ball.

Keinen Punkt gibt es:

- wenn bei der Ballabgabe, die Linien der Zonen betreten oder übertreten *werden*

Abzüge

Die Abzüge werden bei den nachfolgenden Punkten direkt abgezogen.

Einen Punkt Abzug gibt es:

- bei fehlerhaftem Übungsablauf

Besonderes

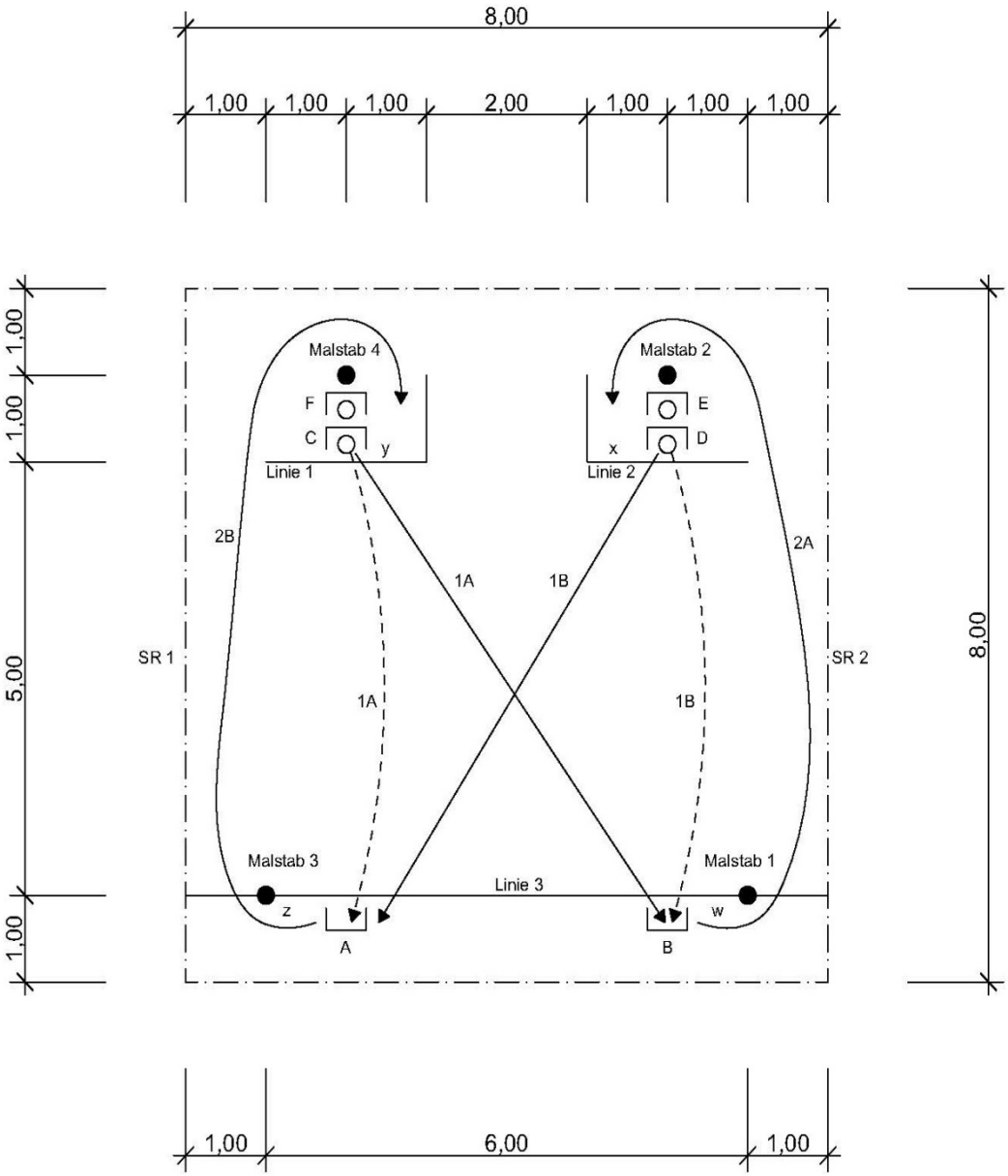
- Für die Wertung ist nur der Schlag massgebend (das Fangen des Balles ist frei. Bodenberührung hat keinen Einfluss.)
- Der Ball darf auch mit dem Brett gestoppt werden.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1)
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes
- addiert mit dem Handzählapparat die Schläge in der Zone 1 und 2 kontrolliert die Zone 1 und 2 inkl. Übungsablauf

Schiedsrichter 2 (SR2)
- addiert mit dem Handzählapparat die Schläge in der Startzone und Zone 3
- kontrolliert die Startzone und Zone 3 inkl. Übungsablauf bringt, falls notwendig, sofort den Reserveball ins Spiel
- teilt sein Resultat dem SR1 mit

7 Disziplin FF3 Aufgabe 3b Moosgummi-Gymnastikstab



Legende:

- Spieler
- Spieler mit Ring
- Laufweg
- Ringweg
- Zonenlinie
- Spielfeldlinie
- Malstab

Disziplin FF3 Aufgabe 3b Moosgummi-Gynmastikstab

Allgemeine Angaben

Ziel	Ausdauer und Geschicklichkeit
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	8 x 8m
Spieleranzahl	6 Turnende
Material	4 Moosgummiringe ⦸ 17cm ae, 2 Gymnastik-Stäbe aus Hartholz ⦸ 30mm, Länge 80cm (*mit Markierung bei 30cm, die vordersten 10 cm weiss eingefärbt,)* 4 Malstäbe, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

Spielablauf A

1 = C wirft den Ring aus der Position y hinter Linie 1 zu A und läuft diagonal über die Linie 3 zu B auf Position w, übernimmt den Stab von B
2 = B läuft mit dem Ring um den Malstab 1 und den Malstab 2 auf Position x
3 = F auf Position y hinter der Linie 1 wirft den Ring zu D und läuft diagonal über die Linie 3 auf Position w, übernimmt den Stab von C
4 = C läuft mit dem Ring um den Malstab 1 und den Malstab 2 auf Position x

Spielablauf B

1 = D wirft den Ring aus der Position x hinter Linie 2 zu B und läuft diagonal über die Linie3 auf Position z, übernimmt den Stab von A
2 = A läuft mit dem Ring um den Malstab 3 und den Malstab 4 auf Position y
3 = E auf Position x hinter der Linie 2 wirft den Ring zu C und läuft diagonal über die Linie 3 auf Position z, übernimmt den Stab von D
4 = D läuft mit dem Ring um den Malstab 3 und den Malstab 4 auf Position y

A spielt wie C, B spielt wie D, C spielt wie E, D spielt wie F, E spielt wie A, F spielt wie B

Spielablauf A und B starten gleichzeitig.

Wertung

- jeder korrekt gefangene Ring mit dem Stab zwischen den Malstäben 3+1 und
- hinter der Linie 3 — 1 Punkt
- jede Stabübergabe zwischen den Malstäben 3+1 und hinter der Linie 3 — 1 Punkt

Maximale Punktzahl Spielablauf A + B — 8 Punkte

Hat der Ring beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende gefangene Ring.

Keinen Punkt gibt es:

- beim Fang, wenn der Stab vor der Markierung gehalten wird
- wenn beim Werfen oder Fangen die Linie betreten oder übertreten wird
- beim Fang, wenn der Ring in der weissen Markierung mit der zweiten Hand berührt wird.
- Wenn der Stab falsch gehalten wird, gibt es keine Fangpunkte

Abzüge

Die Abzüge werden bei den nachfolgenden Punkten direkt abgezogen.

Einen Punkt Abzug gibt es:

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren eines Malstabes (inkl. Kleidung)
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

Besonderes

- Bei der Stabübergabe müssen beide Spieler hinter der Linie 3 sein
- Der Gymnastik-Stab muss unterhalb der Markierung (30cm) gehalten werden.
- Die Reihenfolge der Spieler muss nicht zwingend eingehalten werden.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1)
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes
- addiert mit dem Handzählapparat die gefangenen Ringe sowie die korrekten Stabübergaben hinter Linie 3
- kontrolliert Linie 3 sowie Linie 1 inkl. Übungsablauf auf dieser Seite

Schiedsrichter 2 (SR2)
- addiert mit dem Handzählapparat die gefangenen Ringe sowie die korrekte Stabübergabe hinter Linie 3
- kontrolliert Linie 3 sowie Linie 2 inkl. Übungsablauf auf dieser Seite
- teilt sein Resultat dem SR1 mit