Schweizerischer Turnverband
Fédération suisse de gymnastique
Federazione svizzera di ginnastica

Weisungen Fachteste 2020

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

Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeine Weisungen 4
1.1 Sinn und Zweck der Weisungen Fachteste ... 4
1.2 Wettkampfangebot ... 4
1.3 Teilnehmer ... 4
1.4 Ausrüstung der Spieler ... 4
1.5 Startnummern ... 4
1.6 Blatt „Vereinseinteilung“ ... 5
1.7 Wertungen ... 5
1.8 Zeichnungen ... 5
1.9 Spielfeld-Markierung ... 5
1.10 Malstab ... 5
1.11 Ordnungsabzug ... 5
1.12 Fehlermeldung an Spieler ... 5
1.13 Einspielen ... 5
1.14 Schiedsgericht / Schiedsrichter ... 5
2 Fachtest Allround 7
2.1 Spezielle Weisungen Fachtest Allround ... 7
2.2 Aufgabe 1 ... 8
2.3 Aufgabe 2 ... 12
3 Fachtest Korbball 15
3.1 Spezielle Weisungen Fachtest Korbball ... 15
3.2 Aufgabe 1 ... 16
3.3 Aufgabe 2 ... 18
4 Fachtest Unihockey 21
4.1 Spezielle Weisungen Fachtest Unihockey ... 21
4.2 Aufgabe 1 ... 22
4.3 Aufgabe 2 ... 24
5 Fachtest Volleyball 27
5.1 Spezielle Weisungen Fachtest Volleyball ... 27
5.2 Aufgabe 1 ... 28
5.3 Aufgabe 2 ... 31

1 Allgemeine Weisungen

1.1 Sinn und Zweck der Weisungen Fachteste

Die Weisungen bilden die Grundlage für die Durchführung der Fachteste, nachfolgend FT genannt, als Disziplinen beim Vereinswettkampf im Schweizerischen Turnverband (STV).
Spezielle Weisungen und Ausrüstungsbestimmungen können von der Fachgruppe Fachteste auf Anfang des Kalenderjahres erlassen werden. Diese werden auf der Webseite STV, Ressort Turnen, publiziert.
Aus Gründen der Lesbarkeit wurde die männliche Form gewählt.

1.2 Wettkampfangebot

1.2.1 Art der Wettkämpfe

- Fachtest Allround **FTA** im Freien (Wiese/Rasen/Kunstrasen/Hartplatz)
- Fachtest Korbball **FTK** im Freien (Wiese/Rasen/Kunstrasen/Hartplatz)
- Fachtest Unihockey **FTU** im Freien (Hartplatz), Halle
- Fachtest Volleyball **FTV** im Freien (Rasen/Kunstrasen), Halle

1.2.2 Ablauf des Wettkampfes

Jeder Fachtest besteht aus zwei verschiedenen Aufgaben.
Jede Aufgabe dauert 3 Minuten.
Der Wettkampf beginnt immer mit der Aufgabe 1.
Ab 15 Startenden kann eine Aufteilung auf verschiedene Anlagen vorgenommen werden.

1.3 Teilnehmer

1.3.1 Anzahl

Die Anzahl ist frei wählbar, jedoch müssen mindestens 6 Turnende teilnehmen.
Aufgabe 1 mit der grösstmöglichen Anzahl 3er Gruppen.
Aufgabe 2 mit der grösstmöglichen Anzahl 6er Gruppen.
Jeder Spieler muss mindestens eine Aufgabe absolvieren.

1.3.2 Überzählige Spieler / Helfer

Spieler, die bei einer Aufgabe nicht im Einsatz stehen, jedoch am FT-Wettkampf teilnehmen, dürfen ausserhalb der Spielfeldbegrenzung als Helfer eingesetzt werden. Bestehen über den Einsatz der Helfer jedoch andere Regelungen, sind diese in den speziellen Weisungen oder bei der jeweiligen Aufgabe aufgeführt.

1.3.3 Verletzte Spieler

Bei Wettkampfbeginn muss ein Verein oder eine Riege mit mindestens sechs einsatzfähigen Spielern antreten, dies auch, wenn ein Sanitätszeugnis vorgelegt wird. Verletzt sich ein Spieler während des Wettkampfes wird der Ablauf unterbrochen. Die Gruppe kann nochmals mit einem Ersatzspieler (Doppelstart erlaubt) starten und der Wettkampf wird mit der gemeldeten Anzahl Spieler beendet. Sind überzählige Spieler vorhanden, müssen diese vor einem Doppelstartenden eingesetzt werden. Der Ersatzspieler kann auch für die folgende Aufgabe frei gewählt werden. Sind für die Aufgabe 2 nicht mehr sechs einsatzfähige Spieler vorhanden, darf ein gruppenfremder Spieler eingesetzt werden.

1.4 Ausrüstung der Spieler

Die Teilnehmer tragen ein einheitliches Tenue. Bezüglich Werbung gelten die aktuellen Vorschriften für die Werbung auf Tenues an Anlässen des STV oder die Weisungen der Fachverbände.
Das Tragen von Kopfbedeckungen und Sonnenbrillen ist erlaubt, sofern diese nicht den Wettkampf behindern oder unfallgefährlich sind.
Nockenschuhe sind erlaubt, jedoch keine Nagelschuhe und/oder Schuhe mit Schraubstollen. In der Halle darf der jeweilige Fachtest nur mit Hallenschuhen absolviert werden.
Es dürfen keine Handschuhe getragen werden. Der Einsatz von Haftmitteln (z.B. Harz) ist nicht erlaubt.

1.5 Startnummern

Jeder Spieler muss von Anfang bis zum Ende des Wettkampfes, die ihm zugeteilte Startnummer tragen. Die Startnummern werden vom Organisator zur Verfügung gestellt. Ein Startnummerntausch während des Wettkampfs ist nicht erlaubt und wird gemäss 1.11 geahndet. Die Startnummern sind pro Verein einheitlich zu tragen.

1.6 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.

1.7 Wertungen

1.7.1 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. Abrufbar auf der Webseite des STV. Ebenfalls kann das Notenblatt von der Webseite des STV heruntergeladen werden.

1.7.2 Punkte / Punktabzüge

Die mögliche Anzahl Punkte und Punktabzüge sind bei der jeweiligen Aufgabe aufgeführt.

1.8 Zeichnungen

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.

1.9 Spielfeld-Markierung

Die Feldmarkierungen sind gemäss der Zeichnung anzubringen. Die Linienbreite sollte nicht über 12 cm sein und die Mitte der Linie das entsprechende Mass aufweisen.

1.10 Malstab

Berührt ein Spieler den Malstab (inkl. Kleidung) erfolgt ein Abzug von einem Punkt. 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 Spieler – jedoch nicht Helfer – wieder aufgestellt werden. Bei Wettkämpfen auf Wiese oder Rasen können anstelle von Malstäben auch Holzpfosten (von mindestens 1.50m Höhe ab Boden) verwendet werden.

1.11 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;
- Tauschen oder Wechseln von Startnummern;
- Verwenden von Haftmitteln;
- Nicht verwenden von Material, welches vom Organisator zur Verfügung gestellt werden muss.

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.

1.12 Fehlermeldung an Spieler

Technische Fehler und/oder Ablauffehler werden erst nach zwei gleichen, aufeinander folgenden Fehlern den Spielern durch den Schiedsrichter kommuniziert.

1.13 Einspielen

Das Einspielen auf der Wettkampfanlage ist untersagt.

1.14 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 Fachteste des STV (Ausbildungsstruktur Kaderbildung Richterwesen Fachteste).

Notizen:

2 Fachtest Allround

2.1 Spezielle Weisungen Fachtest Allround

2.1.1 Wettkampfmaterial

Aufgabe 1:

Die Goba-Schläger und die Tennisbälle sind mitzubringen. Der Goba-Schläger muss ein Handgelenkband und ein Fingerband aufweisen. Der Schläger darf nicht beschichtet sein, jedoch ist eine Bemalung erlaubt.
Goba-Schläger können im Fachhandel gekauft oder selbst angefertigt werden.

Aufgabe 2:

Der Organisator stellt die zur Absolvierung des Wettkampfes nötigen und einheitlichen Bälle zur Verfügung. Es sind dies, ein Basket-, ein Beachvolley-, ein Tennis- und ein Handball. Es dürfen nur diese verwendet werden.

Die zur Verfügung gestellten Bälle, haben die folgenden Grössen aufzuweisen:

- Basketball: Grösse 7 (Herren)
- Beachvolleyball: Original Beachvolleyball
- Tennisball: handelsüblicher Tennisball
- Handball: Grösse 3 (Herren)

2.1.2 Spielfeldmasse

Aufgabe 1:	4 x 18 m
Aufgabe 2:	3 x 20 m

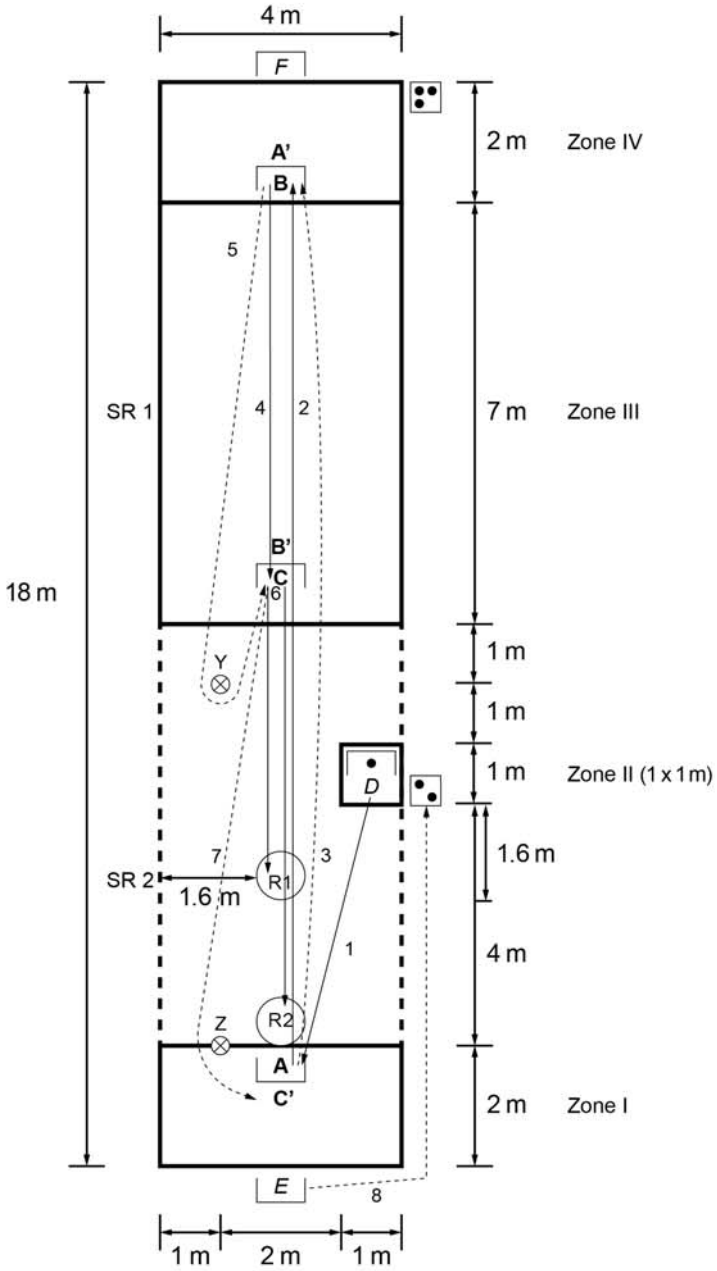
2.1.3 Feldlinie

Die Feldlinie ist nur zu beachten, wenn diese gleichzeitig eine Zonenlinie ist.

2.1.4 Zonenlinie

Die Zonenlinie darf der Spieler betreten, aber nicht übertreten, solange er Ballkontakt hat.

2.2 Aufgabe 1



Legende

Spieler ohne Ball	
Helfer mit Ball in Zone II	
Laufweg	
Ballweg	
⊗	Malstab (Y + Z)
	Ballbehälter mit 3 Reservebällen
	Ballbehälter mit 2 Reservebällen
○	Reif (R1 und R2) ø 80 cm

A, B, C	Spieler
D, E, F	Helfer
A', B', C'	Spieler nach seiner Verschiebung
1, 2, 3	Reihenfolge des Lauf- bzw. Ballweges
SR	Schiedsrichter

Bemerkung: Die Darstellung zeigt eine von mehreren möglichen Szenarien.
Für Trainings in der Halle, kann man sich an den Volleyballlinien orientieren.

Allgemeine Angaben

Ziel:	Zielwurf und Zielschlag / Schulung der schlechteren Hand
Anzahl Spieler:	3 und 3 Helfer, davon 1 im Spielfeld
Material:	6 Tennisbälle, 3 Goba-Schläger, 2 Reifen 80cm, 2 Ballbehälter, 2 Malstäbe, 3 Spielbändel

Übungsablauf

1 = Helfer D wirft den Tennisball mit der Hand aus der Zone II zu Spieler A in Zone I.
2 = Spieler A schlägt den Tennisball mit dem Schläger direkt zu Spieler B in Zone IV.
3 = Spieler A läuft nach dem Schlag in Zone IV → A‘.
4 = Spieler B schlägt den Ball direkt zu Spieler C in Zone III.
Spieler C fängt den Tennisball.
5 = Spieler B läuft nach dem Zuspiel um den Malstab Y in die Zone III → B‘.
6 = Spieler C wirft den Ball in den Reif R1 oder R2.
7 = Spieler C läuft um den Malstab Z in Zone I → C‘.
8 = Helfer E holt den auf einen der Reifen geworfenen Ball und transportiert ihn zurück in den Ballbehälter bei Zone II.

- Der Spielablauf beginnt wieder von vorne.
- Die Zuteilung der Spieler als Helfer D, E und F ist jeweils frei wählbar.

Wertung

- jeder Fangball in der Zone III bei direktem Zuspiel von Helfer D aus Zone II über A in Zone I via B in Zone IV zu C	3 Punkte
- jeder Fangball in der Zone III bei Anschlag aus der Zone I von A via B in Zone IV zu C	2 Punkte
- jeder Fangball in der Zone III nach erneutem Anschlag aus der Zone IV von B zu C	1 Punkt
- jeder Treffer in und Berührung des Reifen (R1) aus der Zone III:	1 Punkt
- jeder Treffer in und Berührung des Reifen (R2) aus der Zone III:	2 Punkte
- jeder Lauf beim Betreten der Zone I	1 Punkt

Maximale Punktzahl pro Spielablauf: 6 Punkte

Zusatzangaben

- Als Fangball zählt: Jeder geschlagene Ball ohne Bodenberührung.
- Ein sogenannter „Doppelschlag“ in den Zonen III und IV ist erlaubt, sofern dieser vollständig in der jeweiligen Zone durchgeführt wird.
- Hat der Ball beim Schlusspfiff den Schläger oder die Hand bereits verlassen, zählt der folgende gefangene Ball oder der folgende Treffer im Reif.
- Der Malstab Y kann von beiden Seiten umlaufen werden.

Keinen Punkt gibt es, wenn:

- keiner der Reifen (R1 oder R2) getroffen/berührt wird;
- beim Fangball, der Ball vor dem Fangen den Boden berührt;
- der Ball ausserhalb der Zone III gefangen wird;
- sich mehr als zwei Tennisbälle im Spielfeld befinden (Fangball, Reifentreffer und Laufpunkt werden erst wieder gezählt, wenn sich nur noch maximal zwei Bälle im Spielfeld befinden).

Einen Punkt Abzug gibt es, wenn:

- beim Werfen, Abschlag oder Weiterschlagen die Zonenlinien übertreten werden (gilt auch für Helfer D);
- der Übungsablauf fehlerhaft ist (insbesondere beim Verzicht auf den Reifenwurf);
- der Helfer F den Ball berührt, bevor dieser mit seinem ganzen Umfang das Spielfeld verlassen hat oder der Helfer F das Spielfeld betritt;
- der Helfer E die Zonen 3 oder 4 betritt.

Helfer

- Helfer D befindet sich in der Zone II. Er darf einen allenfalls zu weit oder zu kurz geschlagenen Ball auch ausserhalb seiner Zone stoppen, selber holen, weiterspielen (insbesondere wenn auf den Reifenwurf verzichtet wird) oder aus dem Feld befördern.
- Die Helfer E und F sind für den Rücktransport der Bälle in die Ballbehälter bei den Zonen II und IV verantwortlich. Helfer F darf das Spielfeld nicht betreten. Helfer E darf die Zonen III und IV nicht betreten.
- Die Helfer werden mit Spielbändel gekennzeichnet.

Reserveball in Zone IV

- Ein Reserveball kommt zum Einsatz, wenn der Spielball aus der Zone I nicht in die Zone IV gelangt. Mit dem Reserveball darf erst weitergespielt werden, wenn sich der Spielball ausserhalb des Spielfeldes befindet. Dazu kann der Spielball auch von einem Spieler hinaus befördert werden.
- Wird der Spielball in der Zone IV direkt abgenommen und kann nicht in der Zone III gefangen werden, darf ein Reserveball zum Einsatz kommen. Es ist ein Anschlag aus Zone IV möglich.
- Wenn bei einem Anschlag aus der Zone IV der Spielball nicht in die Zone III gelangt, darf kein Reserveball zum Einsatz kommen. Der Spieler der Zone III muss den Tennisball selbst in die Zone zurückholen, wenn er einen Reifenpunkt erlangen will.
- Der Reserveball muss vom Spieler der Zone IV aus dem Ballbehälter genommen werden und darf nur aus Zone IV angeschlagen werden.

Spielball in Zone II

Der Tennisball muss vom Helfer D in der Zone II selber aus dem Ballbehälter genommen werden und darf nur aus Zone II geworfen werden.

Besonderes

Der Schläger bleibt während der ganzen Spielzeit von 3 Minuten immer auf der gleichen Handfläche.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für:

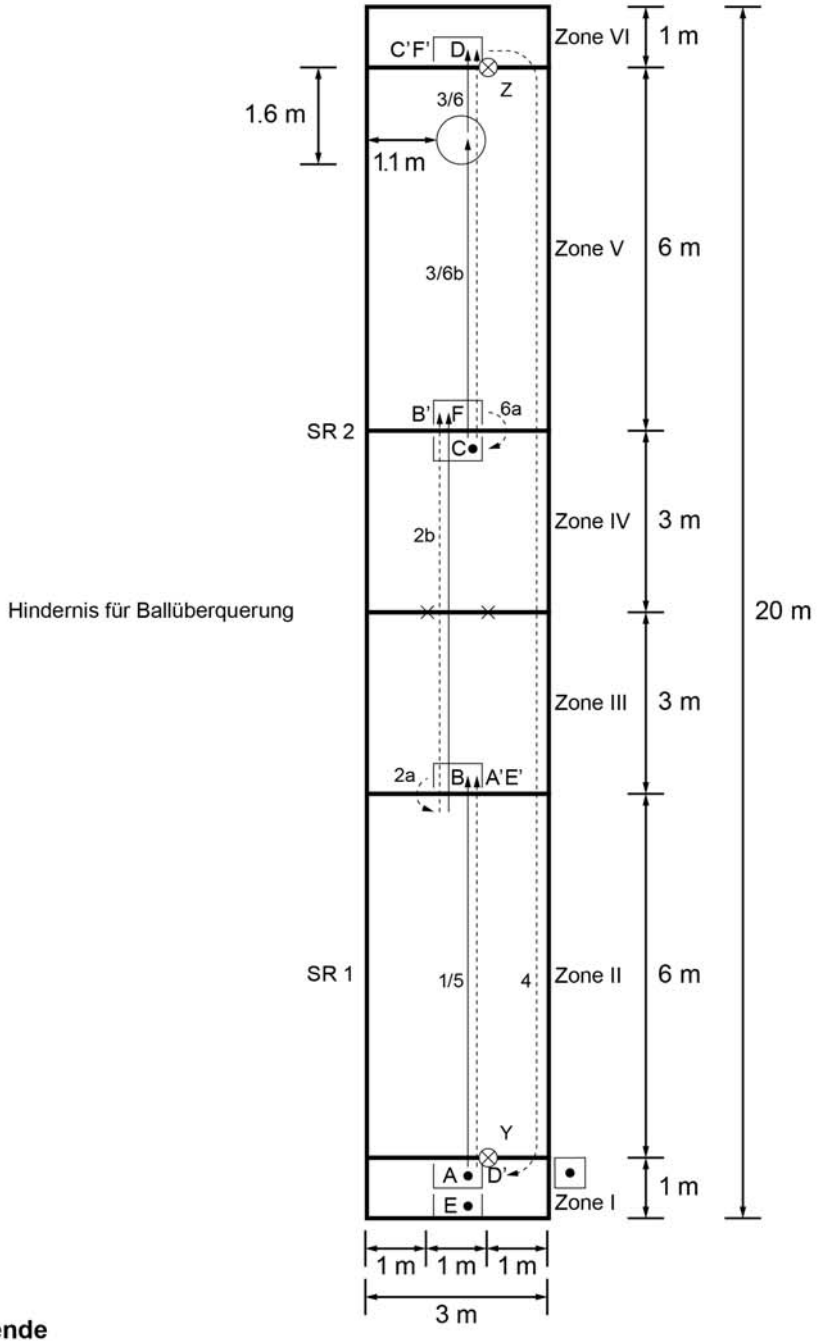
- den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung;
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes;
- Addition der Fangpunkte in der Zone III;
- Kontrolle, ob die Linien der Zonen III und IV übertreten werden;
- Überwachung, ob die Zone IV erreicht wird;
- Kontrolle, ob der Malstab Y umlaufen wird;
- Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird;
- Addition der Fehler von Helfer F.

Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für:

- Addition der Trefferpunkte in die Reifen (R1 und R2);
- Addition der Laufpunkte in der Zone I;
- Kontrolle, ob die Linien der Zonen I und II übertreten werden;
- Überwachung, ob der Malstab Z richtig umlaufen wird;
- Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird;
- Addition der Fehler von den Helfern D und E;
- Resultatmeldung an SR 1.

Notizen:

2.3 Aufgabe 2



Legende

[	Spieler ohne Ball	A–F	Spieler
[•	Spieler mit Ball	A'–F'	Spieler nach seiner Verschiebung
----→	Laufweg	1, 2, 3	Reihenfolge des Lauf- bzw. Ballweges
——→	Ballweg	SR	Schiedsrichter
⊗	Malstab (Y, Z)		
⊡	Ballbehälter mit 1 Tennisball		
○	Reif (ø 80 cm)		
×—×	Hindernis für Ballüberquerung (Leine: 1.7 m Höhe, 1 m Breite)		

Bemerkung: Die Darstellung zeigt eine von mehreren möglichen Szenarien.
Für Trainings in der Halle, kann man sich an den Volleyballlinien orientieren.

Allgemeine Angaben

Ziel:	Wurftechnik erlernen und verfeinern / Differenzieren und Koordinieren
Anzahl Spieler:	6
Material:	1 Basketball, 1 Beachvolleyball, 1 Tennisball, 1 Handball, 2 Malstäbe, 1 Reif 80cm, 1 Ballbehälter, 2 Pfosten mit Leine (Leinenhöhen 1.20m und 1.70m; Hindernisbreite 1m)

Übungsablauf

Vorbemerkung:
Die Spieler A (gemäss Ablaufbeschrieb, Punkt 1) und C (gemäss Ablaufbeschrieb, Punkt 3) starten gleichzeitig.

1 = A wirft den Basketball aus Zone I zu B in Zone III und läuft anschliessend in die Zone III → A‘
2 = B wechselt nach dem Fangen des Basketballs von der Zone III in die Zone II und wirft den Basketball aus Zone II durch den Bereich des Hindernisses, (Rechteck von 1m Breite x 0.50m Höhe) zu F in Zone V und läuft anschliessend in die Zone V → B‘
3 = C wirft den Beachvolleyball aus Zone IV via den Reifen in Zone V zu D in Zone VI und läuft anschliessend in die Zone VI → C‘
4 = D läuft mit dem Beachvolleyball um die Malstäbe Z und Y in Zone I und wechselt den Beachvolleyball in der Zone I mit dem Tennisball im Behälter aus → D‘
5 = E wirft den Handball nachdem A in der Zone III angekommen ist aus Zone I zu A‘ in Zone III und läuft anschliessend in die Zone III → E‘
6 = F wechselt nach dem Fangen des Basketballs von B aus der Zone V in die Zone IV und wirft den Basketball aus Zone IV via den Reifen in Zone V zu C‘ in Zone VI und läuft anschliessend in die Zone VI → F‘
7 = C‘ läuft mit dem Basketball um die Malstäbe Z und Y in Zone I und wechselt den Basketball in der Zone I mit dem Beachvolleyball im Behälter aus → C“

- Der Ball absolviert jeweils folgenden Weg:
  Wurf aus Zone I, Fangen in Zone III, Wurf aus Zone II durch das Hindernis, Fangen in Zone V, Wurf aus Zone IV in den Reifen, Entgegennehmen in Zone VI, Transport durch Spieler in Zone I und anschliessend Ballwechsel mit dem Ball im Behälter, wieder Wurf aus Zone I, etc..
- Die Spieler absolvieren den gleichen Weg.
- Der Spieler in der Zone VI holt den Ball selber, wenn er nach dem Wurf in den Reifen nicht bei ihm landet.
- Überholen der Spieler ist bei Ballverlust erlaubt.

Wertung

- jeder Fangball in der Zone III	1 Punkt
- jeder Fangball in der Zone V nach korrektem Passieren des Hindernisses	1 Punkt
- jeder Treffer in und Berührungen des Reifen aus der Zone IV	1 Punkt
- jeder Lauf beim Betreten der Zone I	1 Punkt
Maximale Punktzahl pro Spielablauf:	**4 Punkte**

Zusatzangaben

- Hat der Ball beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende gefangene Ball oder der folgende Treffer im Reif.
- Das Hindernis ist 1m breit. Auf der Höhe von 1.20m und 1.70m ist jeweils eine Leine gespannt. Zwischen diesen Leinen (Abstand von 50cm) und der seitlichen Begrenzung (1m Breite) muss der Ball durchgespielt werden.

Keinen Punkt gibt es, wenn:

- beim Fangball, der Ball vor dem Fangen den Boden berührt;
- der Ball ausserhalb der Zone III oder V gefangen wird;
- der Ball das Hindernis zwischen Zone III und IV nicht korrekt passiert
- der Reif in Zone V nicht getroffen/berührt wird.

Einen Punkt Abzug gibt es, wenn:

- beim Werfen die Zonenlinien übertreten werden;
- der Ballwechsel in der Zone I nicht erfolgt;
- der Übungsablauf fehlerhaft ist.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für:

- den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung;
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes;
- Kontrolle, ob die Linien der Zonen I und II beim Werfen übertreten werden;
- Kontrolle, ob die Linie der Zone III beim Fangen übertreten wird;
- Addition der Laufpunkte in Zone I;
- Überwachung, ob der Malstab Y richtig umlaufen wird;
- Überwachung, ob der Ballwechsel in der Zone I vollzogen wird;
- Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird.

Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für:

- Kontrolle, ob die Linie der Zone IV beim Werfen übertreten wird;
- Kontrolle, ob die Linie der Zonen V beim Fangen übertreten wird;
- Addition der Trefferpunkte in den Reifen;
- Kontrolle, ob das Hindernis durch den Bereich (Rechteck von 1m x 0.50m) korrekt passiert wird;
- Überwachung, ob der Malstab Z richtig umlaufen wird;
- Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird.
- Resultatmeldung an SR 1.