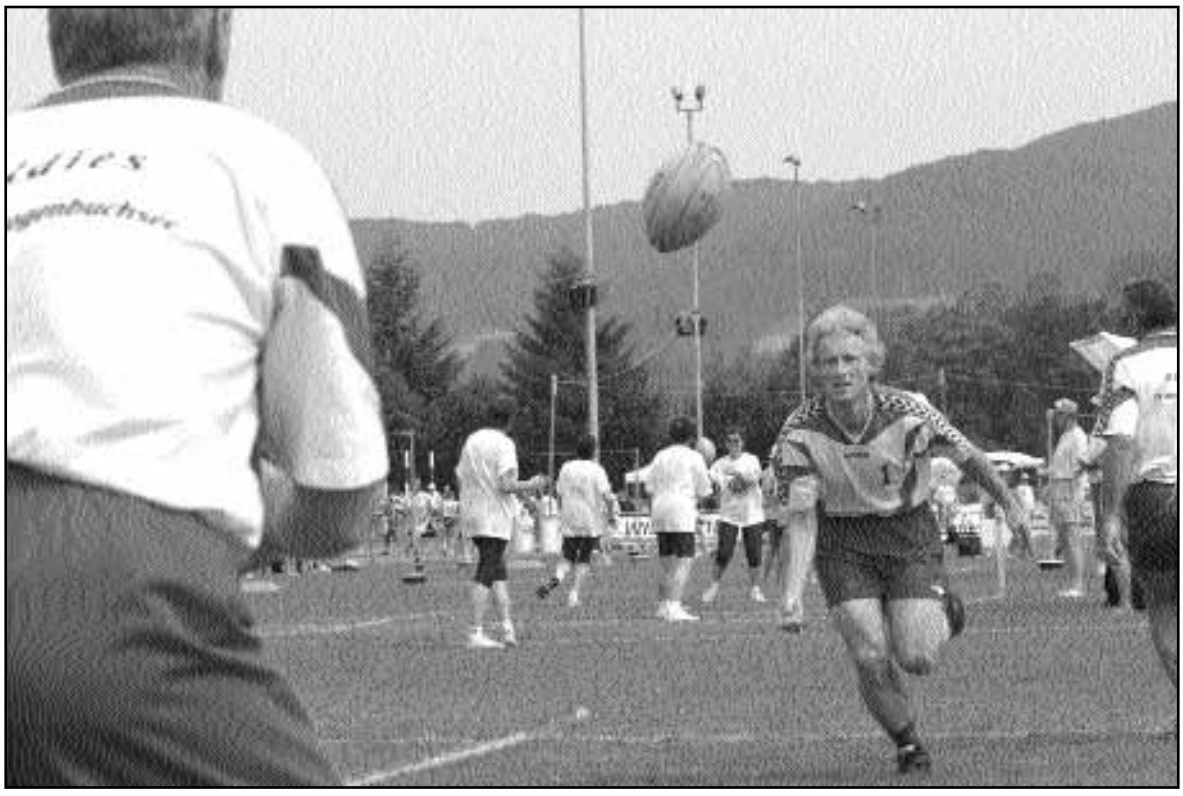
Schweizerischer Turnverband
Fédération suisse de gymnastique
Federazione svizzera di ginnastica

STV·FSG

Fachtest Allround



winterthur

Allgemeine Weisungen Fachteste

Nachfolgende Weisungen und Spielbeschriebe gelten sinngemäss für Spielerinnen sowie für Spieler

- die Fachteste Allround und Korbball finden im Freien statt, der Fachtest Volleyball kann in der Halle wie im Freien durchgeführt werden
- es müssen mindestens 6 Turnende im Einsatz sein (resp. gemäss den entsprechenden Wettkampfvorschriften)
- jeder Fachtest besteht aus 3 Aufgaben: die Reihenfolge 1,2,3 muss eingehalten werden
- Aufgabe 1 muss von allen gemeldeten Spielern absolviert werden. Aufgabe 2 wird von der grösstmöglichen Anzahl 3er Gruppen, Aufgabe 3 von der grösstmöglichen Anzahl 6er Gruppen ausgeführt. Überzählige Spieler kommen bei Aufgabe 2 bzw. 3 nicht mehr zum Einsatz.
- es gibt keine Note unter 3.0 oder über 10.0 pro Aufgabe
- das Einturnen auf der Wettkampfanlage ist untersagt
- Nockenschuhe sind erlaubt, jedoch keine Nagelschuhe oder Schuhe mit Schraubstollen

Spezielle Weisungen Fachtest Allround

- die Malstäbe dürfen in keiner Aufgabe gehalten werden (festhalten mit den Händen)
- die Goba-Schläger (Aufgabe 2) sowie der Beachball mit Schläger (Aufgabe 3) sind mitzubringen
- die Goba-Schläger können im Fachgeschäft gekauft oder selber fabriziert werden
- jeder Goba-Schläger muss ein Handgelenkband und ein Fingerband haben
- Goba-Schläger dürfen nicht beschichtet werden wie z.B. Ping-Pong-Schläger
- die Feldlinie kommt nur zum Tragen, wenn sie gleichzeitig eine Zonenlinie ist
- die Zonenlinien dürfen betreten aber nicht übertreten werden
- die Abwurf- oder Abschlagslinien dürfen nicht betreten oder übertreten werden
- es dürfen keine Handschuhe getragen werden
- es dürfen keine Hilfsmittel (z.B. Harz) verwendet werden
- Rugbybälle, Rundenzähler, Gobaspiele und Beach-Ball-Sets können auf dem Sekretariat beim Schweizerischen Turnverband in Aarau bestellt werden
- die Zeichnungen in der Broschüre dienen 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

AUFGABE 1 (RUGBY)

Allgemeine Angaben

Ziel	Wurftechnik erlernen und verfeinern
Gruppen	siehe Gruppeneinteilung
Zeit	90 Sekunden
Feldgrösse	5 x 22 m

Spielablauf

1 = A wirft den Rugby durch den Reif zu B
2 = B fängt den Rugby und wirft diesen zurück durch den Reif zu A
3 = A fängt den Rugby und läuft in Richtung Abwurflinie 3
4 = A wirft den Rugby aus Zone F zu C
5 = B läuft nach dem Wurf ebenfalls in Zone F
6 = B fängt den Rugby in Zone F, welcher von C zurückgeworfen wird
7 = A läuft nach dem Wurf um den Malstab zur ersten Position von B
8 = B läuft nun zu Abwurflinie 2
9 = B wirft den Rugby durch den Reif zu A
10 = C wirft und fängt den Rugby von und zu A und B immer aus der Zone H
11 = D befindet sich in der Halte-Zone und hält den Reifen hoch, damit A und B durchspielen können. Der Reifenhalter ist Statist! Er darf weder mit dem Fuss noch mit der Hand den Rugby berühren. Die Art wie der Reifen gehalten wird, ist frei.

Gruppeneinteilung

- nach Ablauf des Durchganges wird A zu D (Reifen-Halter) und B zu C (Fänger-Werfer)
- der erste Fänger-Werfer und der erste Reifen-Halter pro Gruppe müssen zuletzt laufen!

Beispiel für eine Gruppe von 9 Ti/Tu

*Bei ungerader Anzahl Ti/Tu muss der Partner für den letzten Ti/Tu (z.B. 9) frei gewählt werden (z.B. aus 3-6)

Läufer	Reifen-Halter/Fänger-Werfer	
3 + 4 (A+B)	1 (D)	2 (C)
5 + 6	3	4
7 + 8	5	6
9 frei wählbar*	7	8
1 + 2	9	frei wählbar*

Wertung

Jeder Fangball 1 Punkt
- hat der Ball beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangball

Fangbälle werden nicht gewertet

- wenn der Rugby nicht durch den Reif fliegt
- wenn eine Abwurflinie betreten oder übertreten wird
- wenn die Linien von Zone H übertreten werden
- wenn die Linien von Zone F übertreten werden

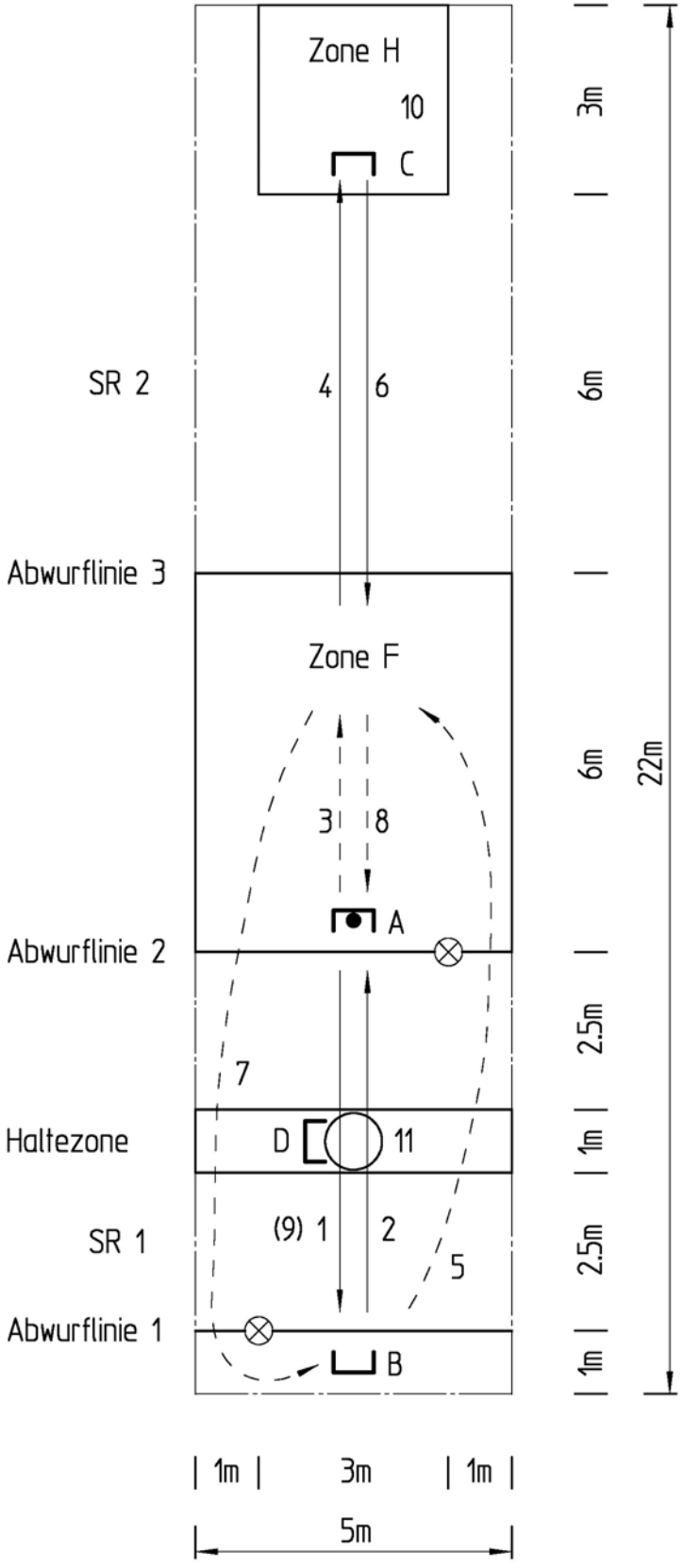
Einen Punkt Abzug gibt es

- bei nicht umlaufen der Malstäbe
- beim Festhalten der Malstäbe
- bei fehlerhaftem Übungsablauf
- wenn der Reifenhalter die Zonelinien übertritt, in dem Moment wo der Rugby die Hand des Werfers verlässt

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 Abwurflinie 1 + 2
- kontrolliert die Abwurflinie 1 + 2 und den Übungsablauf

Schiedsrichter 2 (SR2)
- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle in Zone H und F
- kontrolliert die Abwurflinie 3 und Zonenlinie (H)
- teilt sein Resultat dem SR1 mit



Material

1 Reif 80cm

1 STV Rugbyball

2 Malstäbe

1 Stoppuhr / Timer

2 Handzählapparate

Markierungsmaterial

Legende

Spieler ohne Ball

Spieler mit Rugby

Spieler hält Reif in die Höhe

Zonenlinien

Spielfeldlinien

Laufweg

Ballweg

Malstab

AUFGABE 2 (GOBA-BASEBALL)

Allgemeine Angaben

Ziel	Zielwurf und Zielschlag, Schulung der schlechteren Hand
Gruppen	die Anzahl Spieler wird in möglichst viele 3er Gruppen aufgeteilt, überzählige Spieler kommen nicht zum Einsatz
Zeit	3 Minuten
Feldgrösse	5 x 22 m

Spielablauf

1 = A wirft den Tennisball mit der Hand (ohne Goba-Schläger) aus der Zone I zu B
2 = B schlägt den Tennisball aus der Zone H direkt mit dem Goba-Schläger (ohne vorher zu fangen) zu C
3 = A läuft sofort nach dem Wurf um den Malstab in Zone H
4 = B läuft sofort nach dem Schlag um den Malstab in Zone F
5 = C fängt den direkt geschlagenen Ball von B und läuft sofort in die erste Position von A

Spezielles

- die Linie zwischen der Zone F + G gehört zur Zone F (betreten F = 3 Punkte, übertreten G = 2 Punkte)
- Jeder Spieler entscheidet selber, an welche Hand er den Goba-Schläger anzieht.
  (Die Handfläche inkl. Finger bleiben während der ganzen Spielzeit von 3 Minuten auf der Holzfläche.)

Helfer

Standort des Helfers ausserhalb des Feldes, betreten des Feldes verboten! Der Helfer kann die Tennisbälle ausserhalb des Feldes aufheben und muss diese zurück in den Ballbehälter legen. Als Helfer können nur FTA-Wettkämpfer zum Einsatz kommen (max. 3).

Reserveball

Der Reserveball darf erst zum Einsatz kommen, wenn der Spielball das Feld verlassen hat. Der Reserveball wird vom Spieler selbst aus dem Ballbehälter genommen.

Wertung

Ist der Tennisball beim Schlusspfiff bereits geschlagen, zählt der folgende Fangball

Fangball	2 Punkte	wenn direkt in Zone G gefangen wird
	3 Punkte	wenn direkt in Zone F gefangen wird
	Übertreten von Zone F Linie (Linie zu Zone G gemeint) = nur noch 2 Punkte = Zone G	
Lauf	1 Punkt	wenn der Malstab bei der Abschlagslinie umrundet ist

Fangball wird nicht gewertet

- wenn der Ball nicht direkt geschlagen wird
- wenn der Ball den Boden berührt (Fänger darf mit der Hand den Boden berühren)
- wenn sich mehr als ein Tennisball im Spielfeld befindet (z.B. einer am Boden und einer im Spiel)
- wenn die Zonenlinien übertreten werden

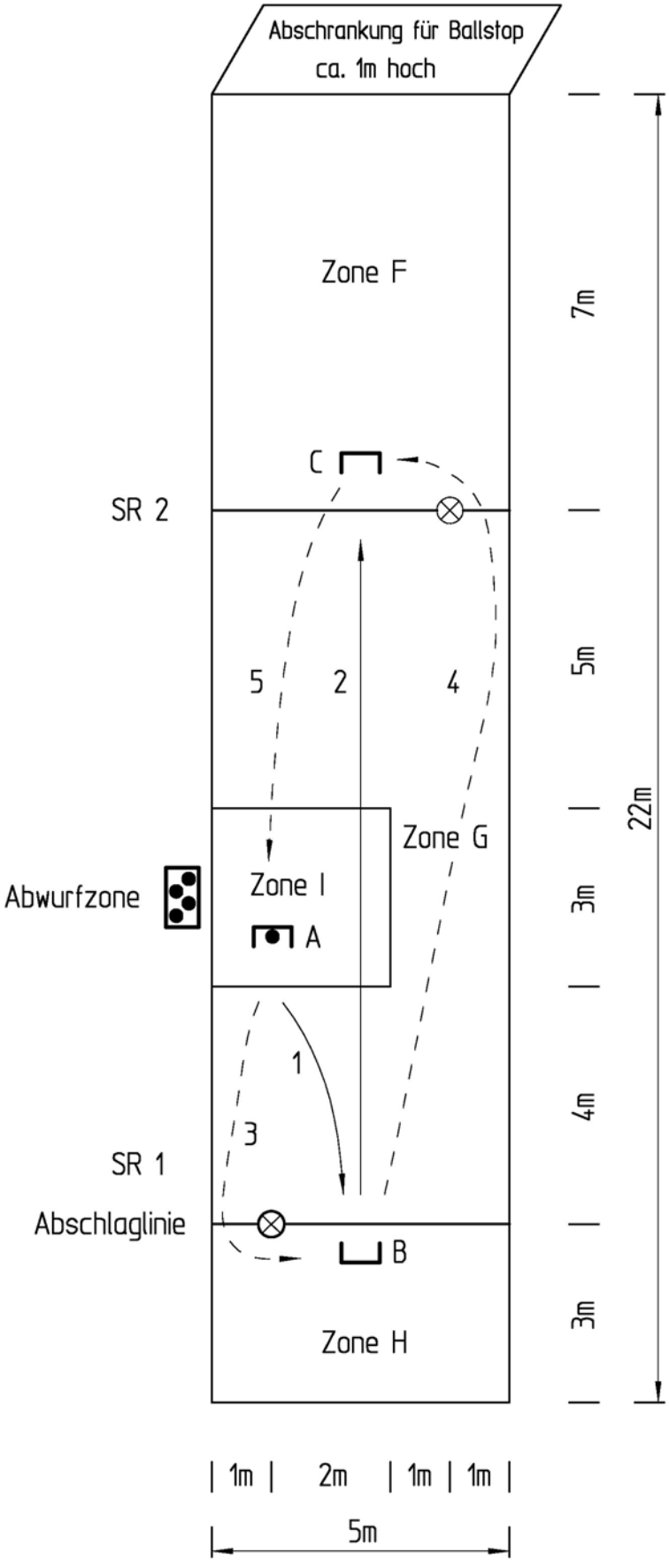
Einen Punkt Abzug gibt es

- bei nicht umlaufen der Malstäbe
- beim Festhalten der Malstäbe
- bei fehlerhaftem Übungsablauf
- wenn die Abschlaglinie betreten oder übertreten wird

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1)
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes
- addiert mit dem Handzählapparat die Laufpunkte
- kontrolliert die Abschlaglinie und Abwurflinie (übertreten) und den Übungsablauf (Malstab Zone H)

Schiedsrichter 2 (SR2)
- addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte
- kontrolliert den Übungsablauf (Malstab Zone F)
- teilt sein Resultat dem SR1 mit



Material

3 Goba-Schläger
(für jeden Spieler einen)

5 Tennisbälle

1 Ballbehälter

2 Maßstäbe

1 Stoppuhr / Timer

2 Handzählapparate

Abschrankungsmaterial
(Plastik, Jute oder Holz)

Markierungsmaterial

Legende

Spieler ohne Ball

Spieler mit Tennisball

Ballbehälter mit 4 Reservebällen

Maßstab

Zonenlinien

Ballweg

Laufweg

AUFGABE 3 (BEACH-BALL)

Allgemeine Angaben

Ziel	Geschicklichkeit im Rückschlagspiel
Gruppen	die Anzahl Spieler wird in möglichst viele 6er Gruppen aufgeteilt, überzählige Spieler kommen nicht zum Einsatz
Zeit:	3 Minuten
Feldgrösse	5 x 12m
Leinenhöhe	1.50m

Spielablauf

1 = A schlägt den Ball über das Netz zu B
2 = A läuft sofort um den gegenüberliegenden Malstab und schliesst hinter F an
3 = B schlägt den Ball über das Netz zurück zu C
4 = B läuft sofort um den gegenüberliegenden Malstab und schliesst hinter E an, etc, etc.

Spezielles

- überholen ist erlaubt, die Reihenfolge muss also nicht zwingend eingehalten werden
- den Ball vom Boden aufheben und weiterspielen ist erlaubt
- Hand in Handübergabe ist kein gefangener Ball
- als Schlag gilt, wenn der Ball mit dem Beach-Ball-Schläger berührt wurde, d.h. der Spieler kann loslaufen, muss aber nicht, wenn er im eigenen Feld landet

Wertung

pro Netzüberquerung	1 Punkt	gültig ist jeder geschlagene Ball mit dem Schläger

Ungültige Netzüberquerung

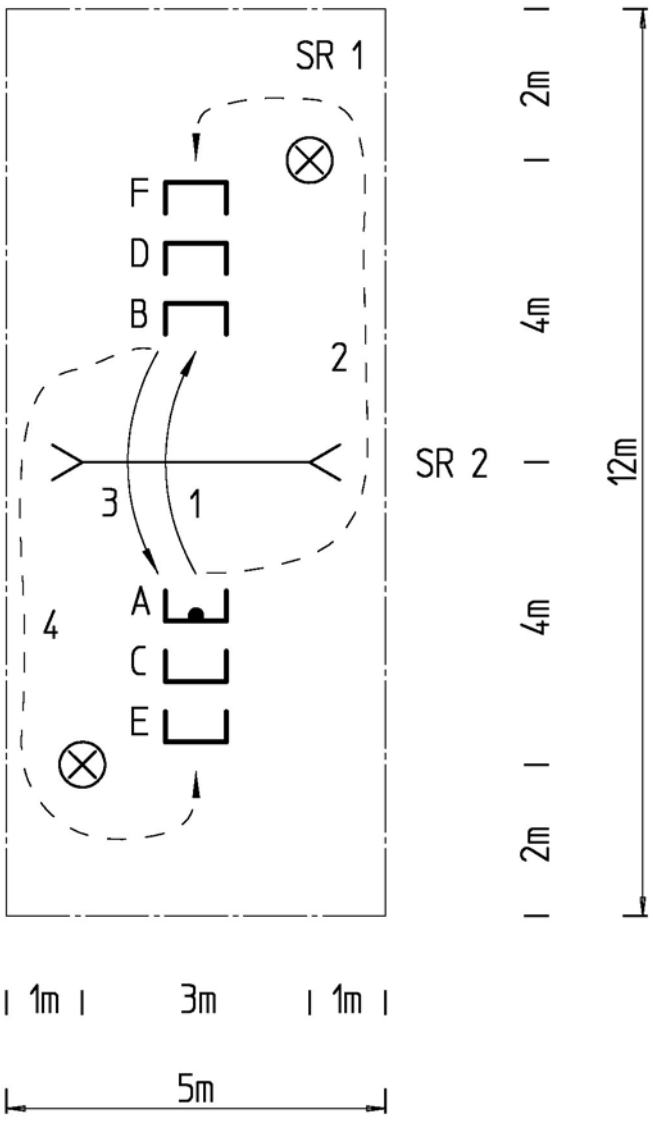
- wenn der Ball die Netzpfosten berührt
- wenn der Ball gefangen wird > durch eine Bodenberührung des Balles nach dem Fangen ist diese Regel aufgehoben
- beim Doppelschlag des gleichen Spielers
- wenn der Ball von Hand zugeworfen wird > durch eine Bodenberührung des Balles nach dem Fangen ist diese Regel aufgehoben
- wenn der Ball auf der gegenüberliegenden Seite geholt wird
- wenn der Ball vom Boden aufspringt und direkt weiter gespielt wird

Einen Punkt Abzug gibt es

- bei nicht umlaufen der Malstäbe
- beim Festhalten der Malstäbe
- wenn ein Spieler läuft, ohne den Ball geschlagen zu haben
- wenn der Ball auf der anderen Seite landet und der Spieler nicht auf die gegenüberliegende Seite läuft

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1)	- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung - Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes - addiert mit dem Handzählapparat die Abzüge
Schiedsrichter 2 (SR2)	- addiert alle gültigen Netzüberquerungen mit dem Handzählapparat - teilt sein Resultat dem SR1 mit



Material

6 Beach-Ball-Schläger

1 Beach-Ball

2 Malstäbe

2 Hochsprungständer

1 Band oder Leine

1 Stoppuhr / Timer

2 Handzählapparate

Markierungsmaterial

Legende

Spieler ohne Ball

Spieler mit Ball

Ständer mit Band

Malstab

Spielfeldlinien

Ballweg

Laufweg

Das Goba-Spielgerät...Leicht selbstgemacht!



1. Wir entwerfen unsere «Gobaschläger», indem wir die Hand mit locker gespreizten Fingern auf das Holz legen, und im Abstand von 2 cm eine Linie zeichnen. Auf der Höhe des Handgelenkes schliessen wir das Brett durch eine nach innen gewölbte Linie ab. Nun haben wir die Brettform unserer Gobaschläger gezeichnet.



2. Wir sägen die Schläger mit einer Laubsäge oder Stichsäge aus.



3. Wir legen die Hand wieder wie zuvor auf den Schläger und bezeichnen die Fixpunkte der Elastikhalterungen für das Handgelenk, den Daumen und für die anderen Finger.

Achtung: Das Handgelenkband sollte nicht breiter als das Handgelenk sein. Die beiden anderen Bänder gehen ungefähr zwischen Fingeransatz und erstem Fingergelenk durch. Das Fingerband hat drei Schlaufen: eine für den Zeigefinger, eine für Mittel- und Ringfinger und eine für den kleinen Finger.



4. Nachdem wir mit der Ahle an den bezeichneten Fixpunkten ein Loch gebohrt haben, befestigen wir die Elastikbänder mit Schrauben und mit Unterlagsscheiben.

Nach jeder Schraube kontrollieren wir schnell, ob die Schlaufe nicht zu eng oder zu locker sitzt.



5. Mit unseren Gobaschlägern können nun die ersten Spielversuche gemacht werden. Mit Phantasie verzieren wir unsere Schläger. Durch das Anmalen hat jedes seinen eigenen Gobaschläger fertiggebastelt.

Fachtest

Teste de branche

Blatt	von

Nummer *Numéro*		***Verein*** *Section*			
Stärkeklasse *Division*		***Anlage*** *Lieu de concours*			
Wettkampfteil *Partie de concours*		***Wettkampfzeit*** *Heure de concours*		***Disziplin*** *Discipline*	

Aufgabe 1 / Elément 1			***Aufgabe 2 / Elément 2***		***Aufgabe 3 / Elément 3***	
Ti / Tu		Punkte / Points	Ti / Tu	Punkte / Points	Ti / Tu	Punkte / Points

Mann /Frau		
Total Punkte/Points		

Visum KR /Juges	

Zusammenzug aller Blätter / Contraction des Feuilles					
Mann / Frau		Mann / Frau		Mann / Frau	
Total Punkte/Points		Total Punkte/Points		Total Punkte/Points	
Schnitt / Moyen		Schnitt / Moyen		Schnitt / Moyen	
Note		Note		Note	

	Ti / fém	Tu / masc
Anzahl Turnende Nombre de gymnastes		
Anzahl Arztzeugnisse Nombre de certificats médicaux		
Total für Wertung Total de gymnastes		

Ordnungsabzüge Déduction d'ordre	
Endnote ***Note finale***	

Mit der Unterzeichnung bestätigt der / die Riegenleiter/-in die Einhaltung der Altersstufe.
Avec la signature confirme le / la moniteur/-trisse d'observer les classes ancienetés.

Kontrolle Contrôle	

-> Das Notenblatt kann online beim STV bestellt werden: stv@stv-fsg.ch