

WEISUNGEN FIT+FUN 2020

Vereinseinteilungsblatt – Wertungstabellen - Notenblätter:

<https://www.stv-fsg.ch/de/sportarten/fit-fun.html>

Auflage 3



Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Weisungen	3
1.1	Sinn und Zweck der Weisungen Fit+Fun	3
1.2	Wettkampfangewinn	3
1.2.1	Art der Wettkämpfe.....	3
1.2.2	Ablauf des Wettkampfes.....	3
1.3	Turnende	3
1.3.1	Alterskategorie	3
1.3.2	Anzahl	3
1.3.3	Überzählige Turner*innen.....	4
1.3.4	Verletzte Turner*innen.....	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*in.....	5
1.10	Einspielen.....	5
1.11	Schiedsgericht / Richter*in	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 Ressort Fit+Fun Anfang des Kalenderjahres erlassen werden. Diese werden auf der Homepage STV publiziert.

1.2 Wettkampfangebot

1.2.1 Art der Wettkämpfe

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

Der Fit und Fun kann als Vereinswettkampf, ein - oder dreiteilig oder nach Wettkampfvorschriften angemeldet werden.

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 Turnende

1.3.1 Alterskategorie

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

Senior*in 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*die Turner*in das genannte Lebensjahr vollendet.

Bei der Berechnung des Drittels wird aufgerundet, Bspw.: 10 Startende: $3 = 3.33$ Pers. Es wird aufgerundet auf 4 Turner*innen. Bei 10 Turner*innen dürfen 4 Turner*innen 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*e Turner*in muss pro Disziplin mindestens eine Aufgabe absolvieren.

Bspw:

11 Startende FF1

FF1a Fussball-Stafettenstab

Turnen 2 Gruppen à 4 Turner*innen, 3 überzählige Turner*innen

FF1b Brett-Ball

Die 3 überzähligen Turner*innen, welche beim FF1a zugeschaut haben, turnen die Aufgabe FF1b und 7 Turner*innen, welche die Aufgabe FF1a auch absolviert haben. D.h. 2 Gruppen à 5 Turner*innen, 1 überzähliger*e Turner*in (welcher die Aufgabe FF1a absolviert hat, schaut zu)
Siehe auch Vereinseinteilungsblatt 1.5

1.3.3 Überzählige Turner*innen

Überzählige Turner*innen kommen jeweils bei einzelnen Aufgaben nicht zum Einsatz. Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, muss ihn der*die Turner*in gemäss Spielablauf holen. Es dürfen keine Helfer*innen eingesetzt werden. Verbale Hilfe ist jederzeit erlaubt.

1.3.4 Verletzte*r Turner*in

Bei Wettkampfbeginn muss ein Verein oder eine Riege mit mindestens 6 einsatzfähigen Turnern*innen antreten, dies auch, wenn ein Sanitätszeugnis vorgelegt wird. Verletzt sich 1 Turner*in während des Wettkampfes, wird der Ablauf unterbrochen. Die Gruppe kann nochmals mit 1 Ersatzturner*in (Doppelstart erlaubt) starten und die Disziplin wird mit der gemeldeten Anzahl Turner*innen beendet. Sind überzählige Turner*innen vorhanden, müssen diese vor einem Doppelstart eingesetzt werden. Es darf auch ein*e gruppenfremder*e Turner*in eingesetzt werden.

1.4 Ausrüstung

Die Turner*innen tragen ein einheitliches Tenue. Bezüglich Werbung gelten die aktuellen Vorschriften „Werbung auf Tenues an Anlässen“ des STV. Bei geschlechtern durchmischten Vereinen kann das Tenue variieren. Es gilt, dass alle weibliche und alle männlichen Turner*innen in einem einheitlichen Tenue auftreten. Wenn 2 Vereine miteinander den Wettkampf bestreiten, dürfen sie mit den eigenen, jedoch einheitlichen Vereins Tenue antreten.

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 abgegeben werden, damit der Verein starten kann. Das Blatt muss vor dem Wettkampf von dem*der Vereinsleiter*in auf 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

Die Punkteabzüge sind bei den verschiedenen Aufgaben aufgelistet und werden vom*der zuständigen Richter*in abgezogen.

1.7 Spielfeld

1.7.1 Spielfeld / Markierung

Die Feldmarkierungen (Zonen- und Feldlinien) sind gemäss Zeichnung anzubringen. Die Linien sollten nicht über 12 cm sein und die inneren Linien das entsprechende Mass aufweisen. Die Feldlinien sind an den Turnfesten zu markieren. Dem OK stehen 2 Möglichkeiten zu Verfügung:

Alle Linien in derselben Farbe, die Feldlinie ist dann gestrichelt anzubringen. Oder es werden 2 Farben verarbeitet, damit die Feldlinien zu den restlichen Linien einen optischen Unterschied aufweisen. Ausnahme beim Unihockey: Wenn er in der Halle stattfindet, ist es nicht nötig die Feldlinien zu markieren.

Die Feldlinien haben 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 Zonenlinien / Startlinien

Die Zonenlinien / Startlinien darf der*die Turner*in nicht betreten oder übertreten, solange er*sie Ballkontakt hat. Die Zoneninnenmasse, gemäss Plan, müssen eingehalten werden. Die Linien werden also ausserhalb des Masses gezeichnet. Max Linienbreite 12 cm.

1.7.4 Malstab

Berührt ein*e Turner*in den Malstab, 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*eine Turner*in wieder aufgestellt werden.

Bei Wettkämpfen auf Wiese oder Rasen können anstelle von Malstäben (**mindestens 1.20 m** ab Boden) auch Holzpfosten von gleicher Höhe verwendet werden.

Wird ein Malstab auf dem Hartplatz durch einen Ball umgeworfen, muss dieser von dem*der Turner*in wieder aufgestellt werden.

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*die zuständige*n Wettkampfleiter*in, sofern diesbezüglich nicht übergeordnete Weisungen bestehen.

1.9 Fehlermeldung an Turner*in

Technische Fehler, bspw Übertreten, werden dem*der Turner*in immer direkt mitgeteilt.

1.10 Einspielen

Das Einspielen auf der Wettkampfanlage ist untersagt.

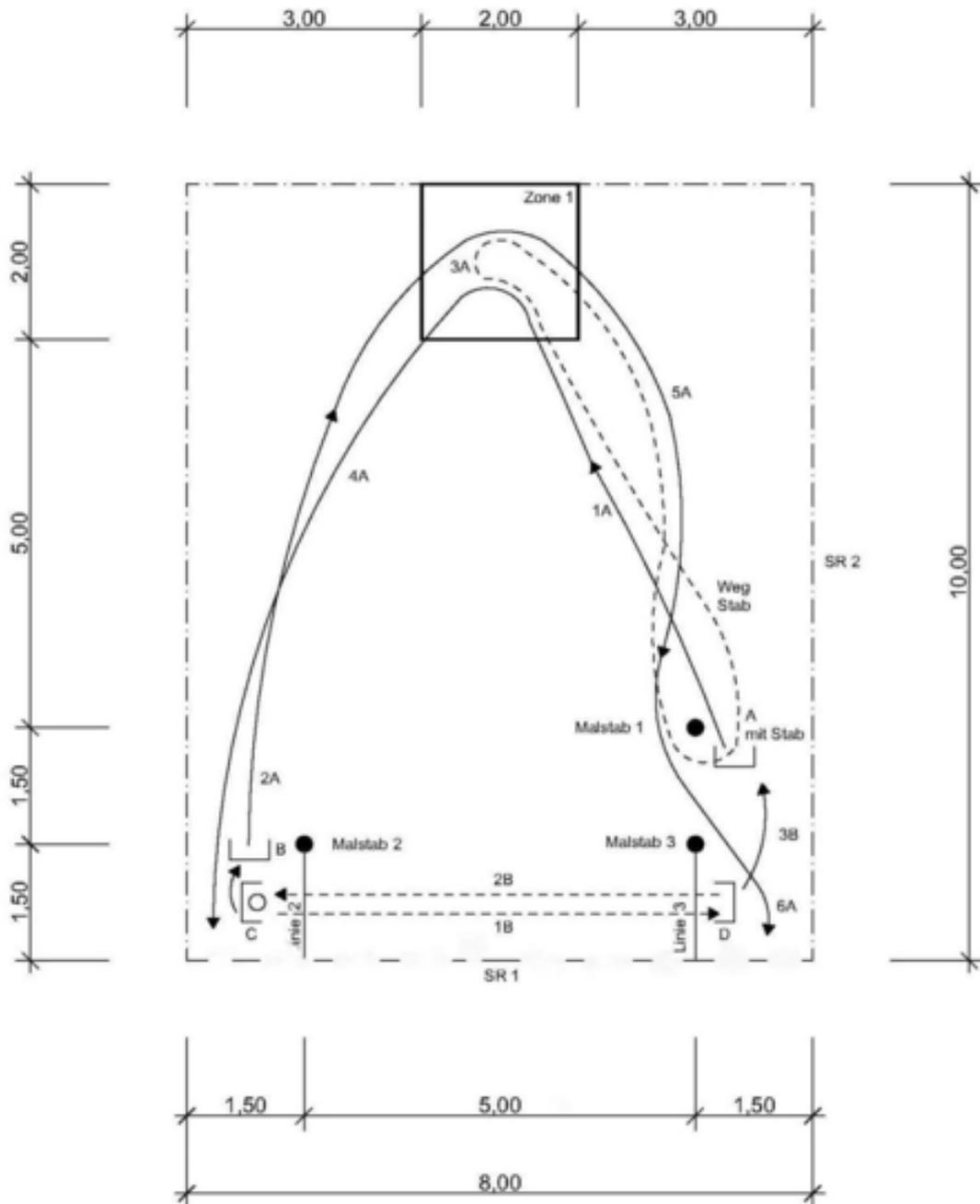
1.11 Schiedsgericht / Richter*in

Das Schiedsgericht besteht aus 2 Richter*innen.

Die Verantwortlichkeiten der einzelnen Richter*innen sind bei den verschiedenen Aufgaben aufgeführt. Die Ausbildung der Richter*innen erfolgt nach den Weisungen des Ressort Fit+Fun des STV (Ausbildungsstruktur Kaderbildung Richterwesen Fit+Fun).

Die Richter*innen werten immer die Aufgabe a anschliessend begleiten sie den Verein und werten die Aufgabe b.

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
Anzahl	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 die Zone 1, wechselt den Stab in die rechte Hand.
- 2 = B startet mit dem ausgestreckten rechten Arm (nur beim Start massgebend), hinter dem Malstab 2 und läuft in die Zone 1
- 3 = Die Übergabe des Stafettenstabs erfolgt aus der rechten Hand des*der Turner*in A in die Hand an den*die Turner*in 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 Turner*in B den Stafettenstab 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 Schlusspfeiff den Fuss bereits verlassen, zählt der folgende Pass.

Keinen Punkt gibt es:

- wenn die Stafettenstabübergabe mit der falschen Hand erfolgt
- beim Pass, wenn Turner*in und Ball bei der Ab- oder Annahme die Linie 2 + Linie 3 betreten oder übertreten.
- wenn bei der Staffettenstabübergabe die Linien der Zone 1 betreten oder übertreten werden

Der nächste Punkt zählt nicht:

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren eines Malstabes
- bei fehlerhaftem Übungsablauf
- wenn der Fussball innerhalb des Spielfeldes mit der Hand berührt wird

Besonderes

- Die Stabübergabe muss Hand in Hand erfolgen.
- Der Wechsel von re Hand zur li Hand muss zwingend nach Verlassen der Zone 1 und von li Hand auf re Hand vor dem Betreten der Zone 1 erfolgen.
- Direktes Zuspiel mit dem Fussball = Fussballpass.

Schiedsgericht

Richter*in 1 (SR1)

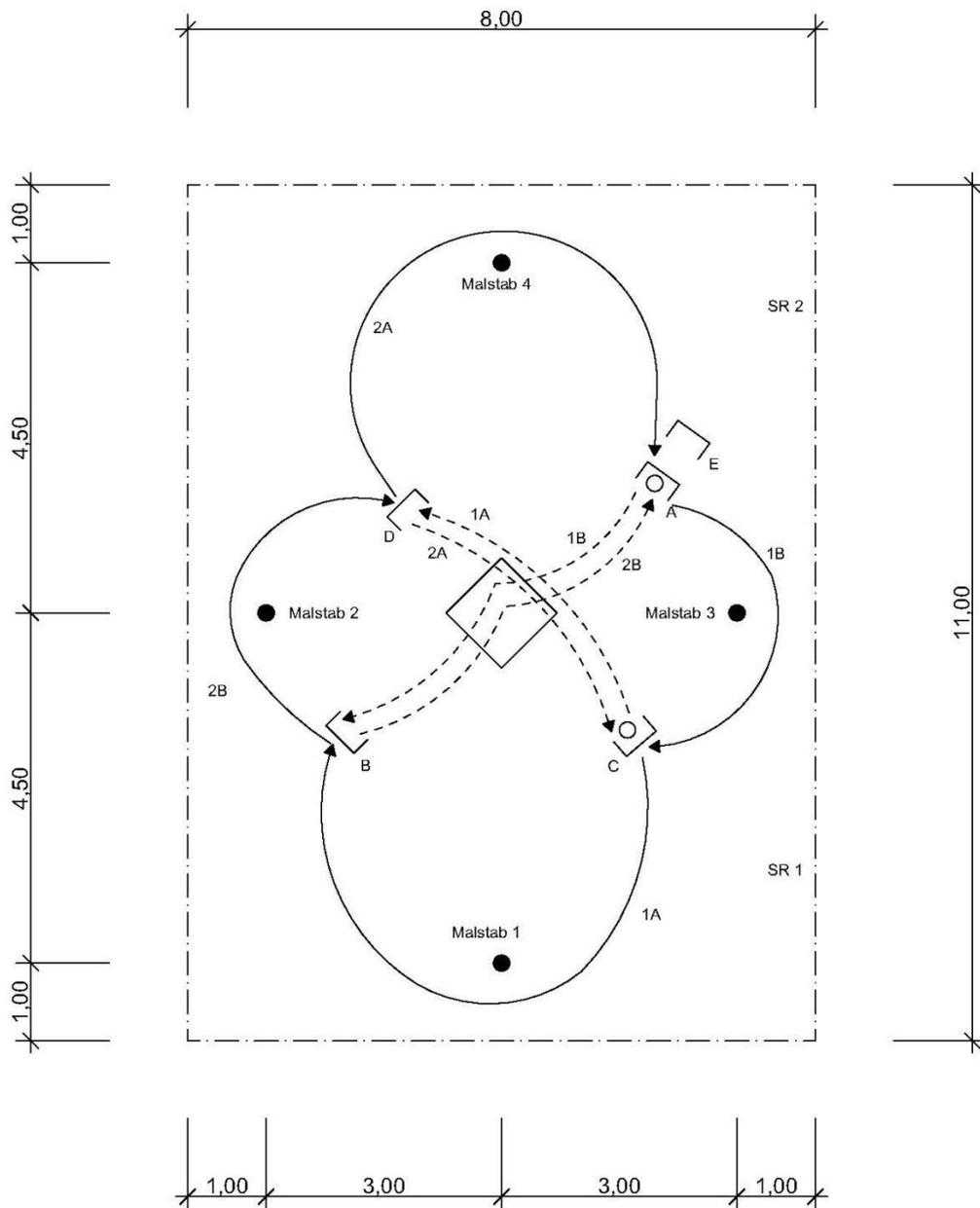
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes
- addiert mit dem Handzählapparat die Pässe
- kontrolliert den Bereich mit dem Fussball inkl. Übungsablauf

Richter*in 2 (SR2)

- addiert mit dem Handzählapparat die Stafettenstabübergaben
- kontrolliert den Bereich mit dem Stafettenstab inkl. Übungsablauf
- teilt sein*ihr 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
Anzahl	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 Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählen die folgenden Punkte.

Der nächste Punkt zählt nicht:

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren des Brettes durch die Turnenden
- beim Berühren eines Malstabes
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

Besonderes

- Einen Punkt gibt es nur beim direkten Wurf via Brett (ohne Bodenberührung vor dem Brett).
- 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

Richter*in 1 (SR1)

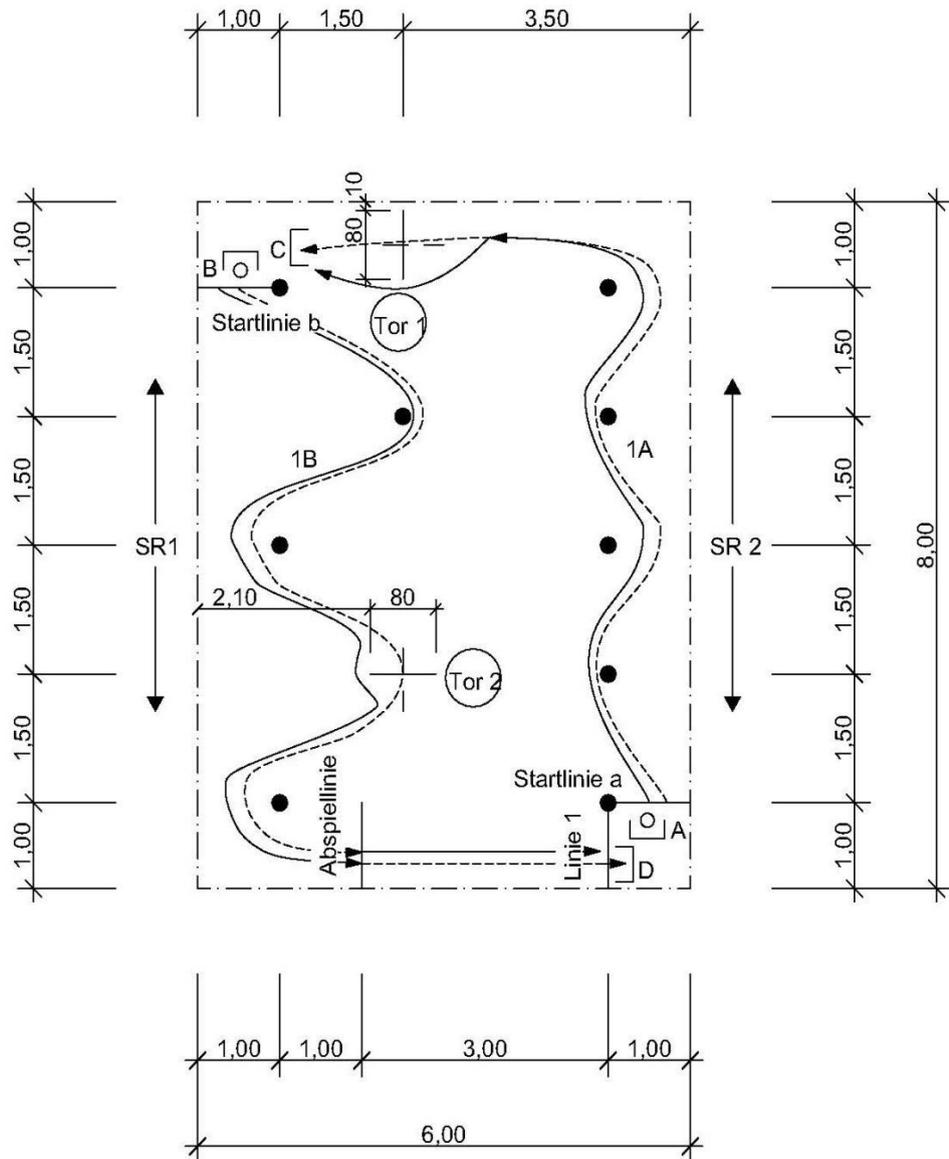
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
- Zeitnahme, An- und Abpiff des Wettkampfes
- kontrolliert den Übungsablauf bei Malstab 1 und 3
- addiert mit dem Handzählapparat die Brettberührungen

Richter*in 2 (SR2)

- addiert mit dem Handzählapparat die direkt gefangenen Tennisbälle
- kontrolliert den Übungsablauf bei Malstab 2 und 4
- teilt sein* ihr 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
Anzahl	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 Unihockey- schläger ae, 2 Reserven Unihockeyschläger, 9 Malstäbe, 1 Timer, 1 Hand- zählapparat, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

Spielablauf A

A steht hinter der Startlinie a mit dem farbigen Ball.

- 1 = A läuft mit dem 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“, über- nimmt 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 den Ball 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 Turner*in)
1 Punkt
- jeder Pass durchs Tor 1
1 Punkt
- korrektes Durchspielen von Tor 2
1 Punkt
- jede Ballüberquerung der Linie 1
1 Punkt

Maximale Punktzahl Spielablauf A + B

5 Punkte

Hat der Ball beim Schlusspfeif die Schaufel bereits verlassen, zählt die Überquerung von Linie 1, so- wie 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
- wenn bei der Ballabnahme die Zonen betreten oder übertreten werden

Der nächste Punkt zählt nicht:

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

Besonderes

- Es gibt keine Begrenzungslinien für den Unihockeyball und den*die Turner*in.
- Umgestossene Malstäbe müssen vom dem*der Turner*in selbst wieder aufgestellt werden.
- Tore werden umlaufen (rechts oder links), nicht übersprungen.
- Verschobene Tore müssen von einem der 4 Turnenden selbst wieder hingestellt werden.
- Bei Stockbruch ist der*die Turner*in besorgt für Ersatz (Wettkampfmateriale), kein Spielabbruch.
- Der Ball muss durch das Tor gespielt werden und nicht geführt.
- Überholen ist erlaubt.

Schiedsgericht

Richter*in 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. Turner*in steht auf Ball)

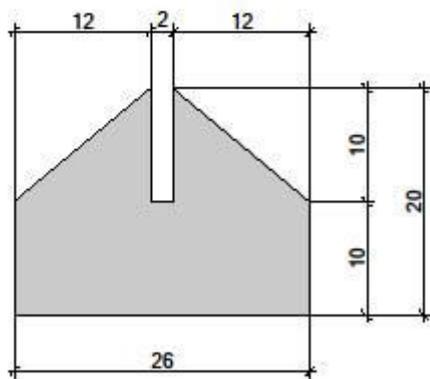
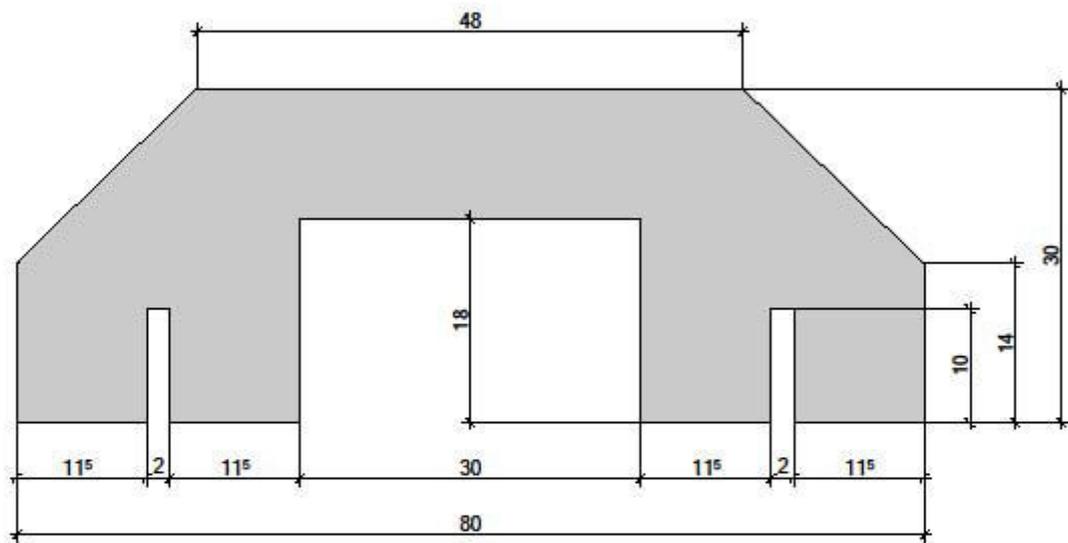
Richter*in 2 (SR2)
Balles

- addiert mit dem Handzählapparat die Punkte des farbigen
- kontrolliert den Übungsablauf
- teilt sein* ihr Resultat dem SR1 mit
- bringt wenn nötig sofort den farbigen Reserveball ins Spiel (z.B. Turner*in steht auf Ball)

UNIHOCKEY-TOR

Materialdicke: 20mm
FICHTEN-DREI-SCHICHT-PLATTE

alle Masse in cm



2 x Fussteil

Disziplin FF2 / Aufgabe 2b 8er Ball

Allgemeine Angaben

Ziel	Differenziert und rhythmisiert werfen
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	8 x 8 m
Anzahl	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.

Wertung

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

Maximale Punktzahl Spielablauf A + B Punkte

10

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.

Der nächste Punkt zählt nicht:

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren eines Malstabes
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

Besonderes

- Der Ball darf den Reif berühren.
- Der gefangene Ball hinter der Abwurflinie (Position x) ist auch gültig, wenn er nicht durch den Reif geflogen ist.
- Treffen sich die Bälle beim Kreuzen in der Luft, ist es an den Turnenden diese zu holen.
- Es darf nicht überholt werden, d.h. mit einem Ball weitergespielt werden.
- Bei den Fangecken hat es keine Begrenzung nach hinten (Standort Turner*in ist frei). Der Ball muss innerhalb des Malstabs durchfliegen. (Flugbahn Ball muss „vor“ dem Malstab sein)
- Der Reif muss zwischen der Linie gehalten werden. Schieben nach vorne oder hinten erlaubt. Der Reif kann einhändig oder zweihändig gehalten werden.

Schiedsgericht

Richter*in 1 (SR1)

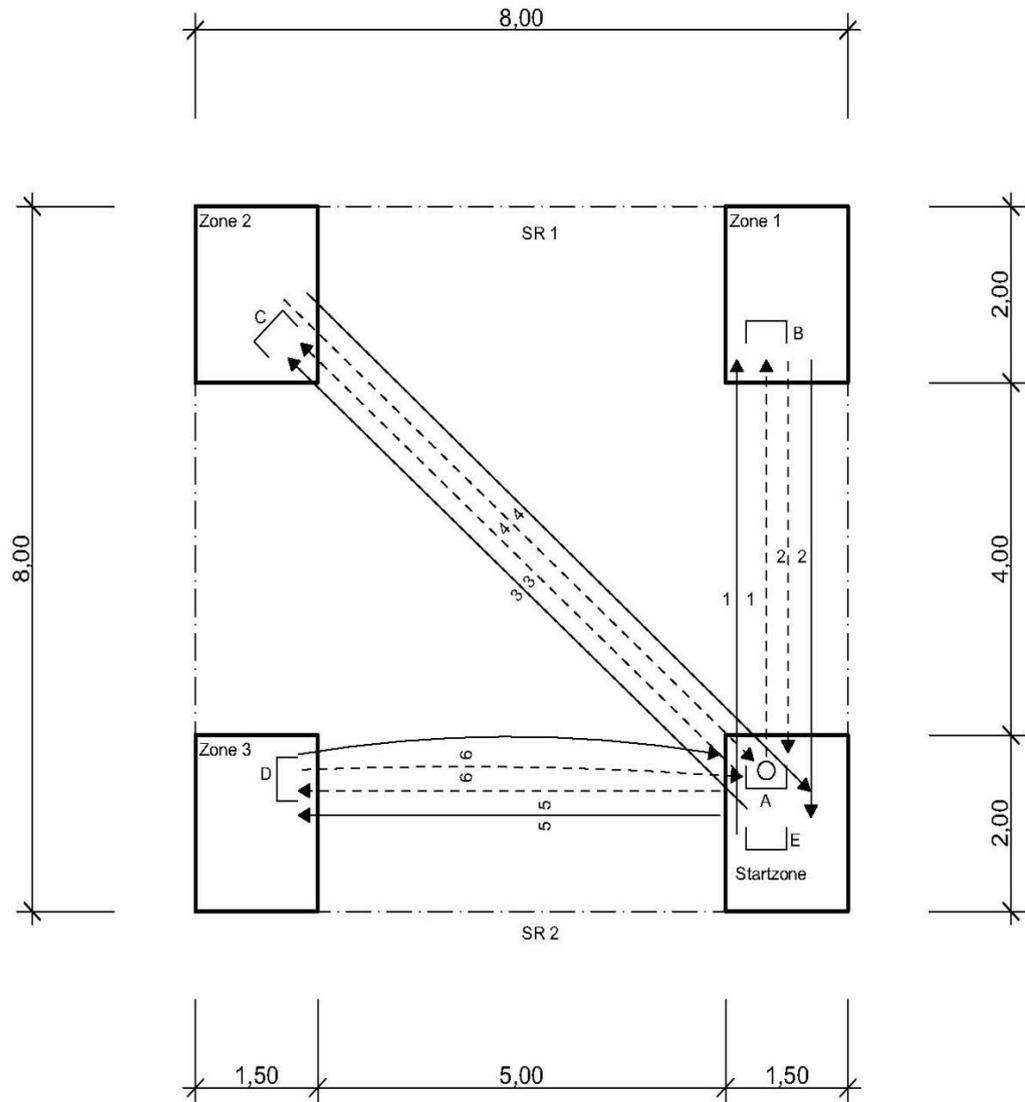
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes
- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle bei den Positionen v und y
- kontrolliert den Übungsablauf bei den Positionen v und y

Richter*in 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* ihr 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
Anzahl	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 Schlusspfeiff den Schläger bereits verlassen, zählt dieser geschlagene Ball.

Keinen Punkt gibt es:

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

Der nächste Punkt zählt nicht:

- bei fehlerhaftem Übungsablauf
- wenn der*die Turner*in den Ball 2x spielt (Doppelschlag)
- wenn in die falsche Zone gespielt wird

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.
- Der Ball kann direkt gespielt werden, da der Schlag als Punkt gezählt wird.

Schiedsgericht

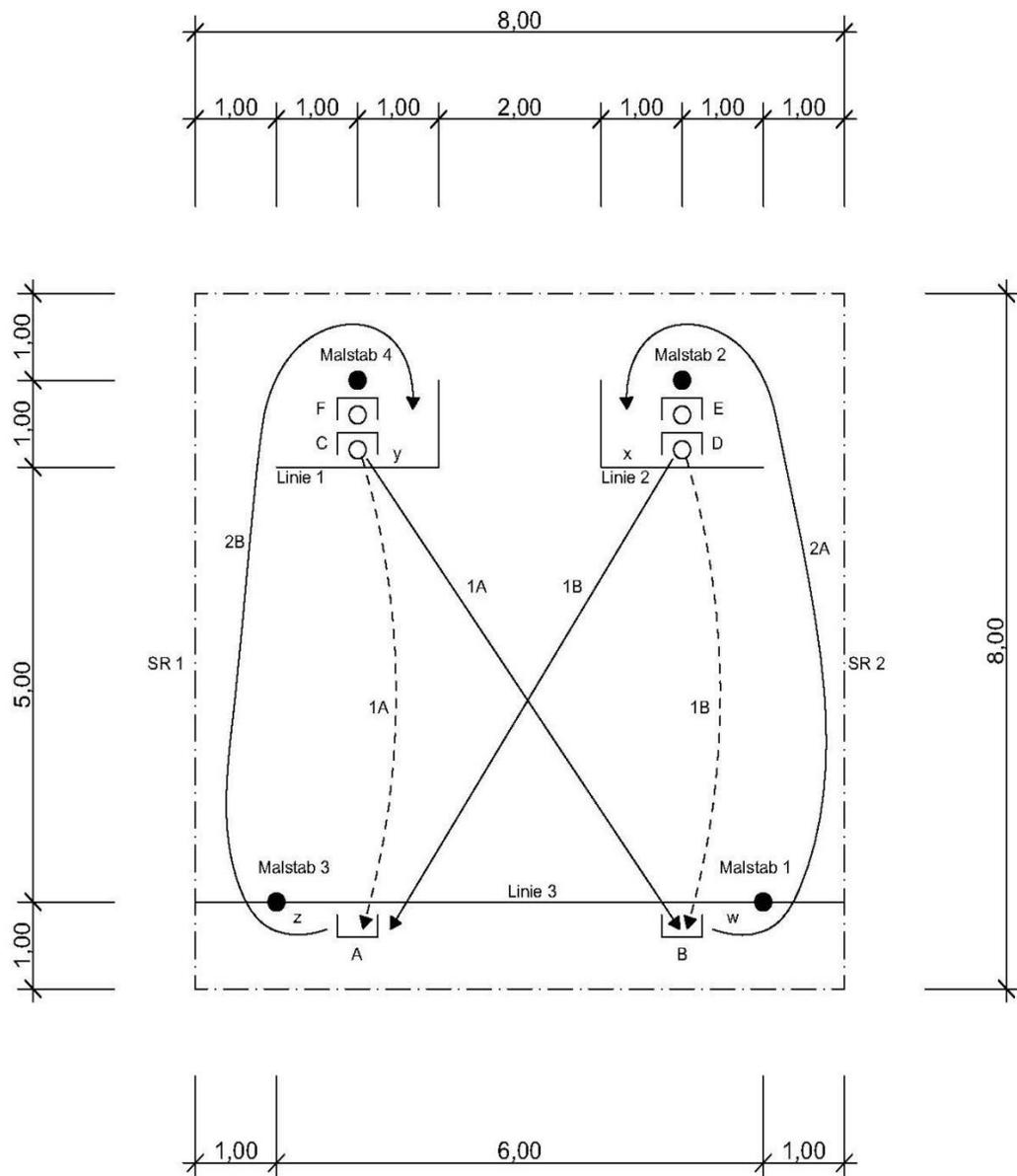
Richter*in 1 (SR1)

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

Richter*in 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*ihr Resultat dem SR1 mit

7 Disziplin FF3 Aufgabe 3b Moosgummi-Gymnastikstab



Legende:

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

Disziplin FF3 Aufgabe 3b Moosgummi-Gymnastikstab

Allgemeine Angaben

Ziel	Ausdauer und Geschicklichkeit
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	8 x 8m
Anzahl	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 Linie 3 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 Schlusspfeiff 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

Der nächste Punkt zählt nicht:

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren eines Malstabes
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

Besonderes

- Stabübergabe am Boden oder in der Luft hinter der Linie 3 sind erlaubt (beide Turnende befinden sich hinter der Linie 3 und die Position des Stabes ist zwischen Malstab 1 oder 3.
- Der Gymnastik-Stab muss unterhalb der Markierung (30cm) einhändig oder zweihändig gehalten werden.
- Es spielt keine Rolle, ob der Moosgummiring oben oder unten herausgenommen wird.

- Die Reihenfolge der Turner*innen muss nicht zwingend eingehalten werden.

Schiedsgericht

Richter*in 1 (SR1)

- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
- Zeitnahme, An- und Abpiff 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

Richter*in 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* ihr Resultat dem SR1 mit