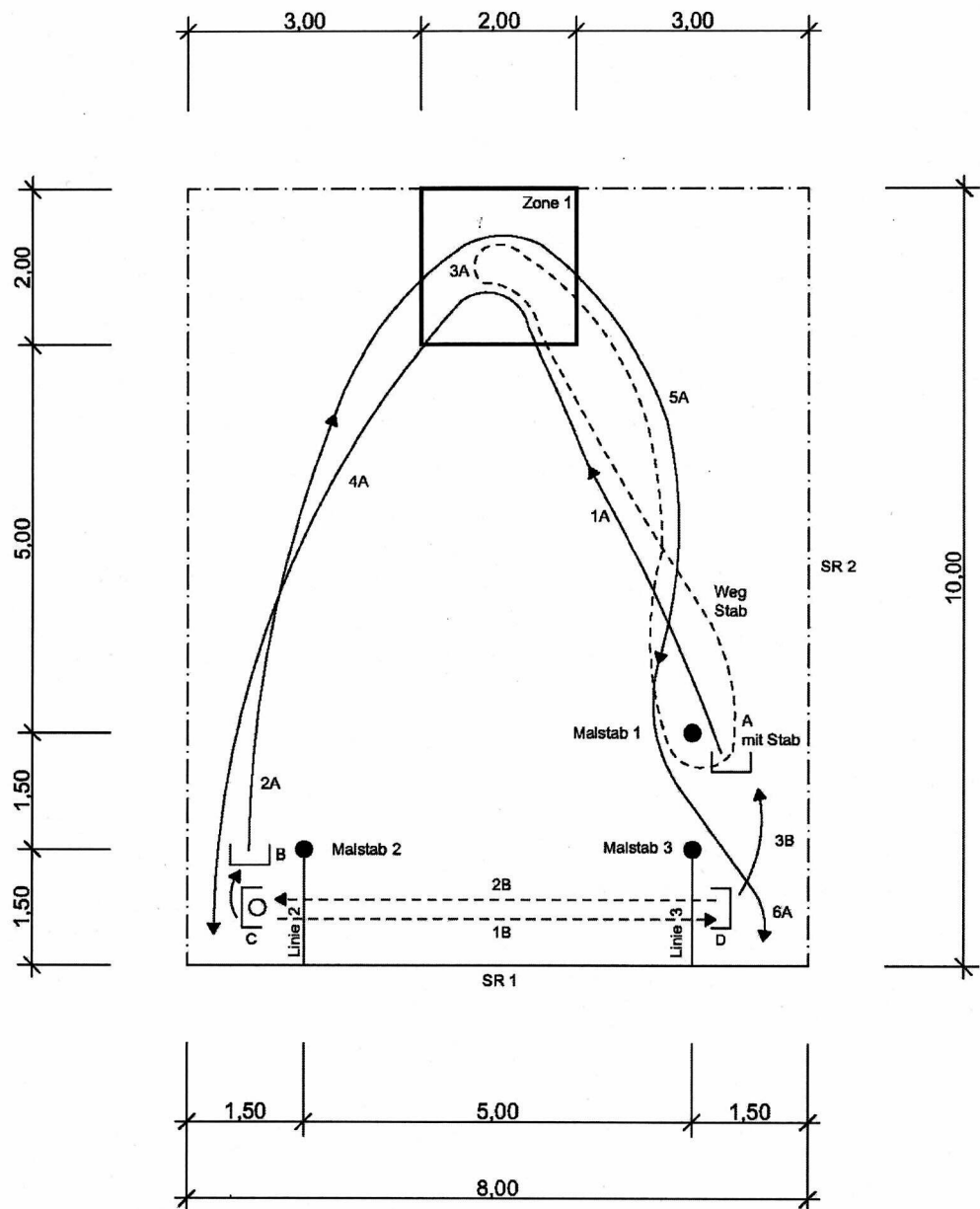









## 2 Disziplin FF1 / Aufgabe 1a Fussball – Stafettenstab



### 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 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**

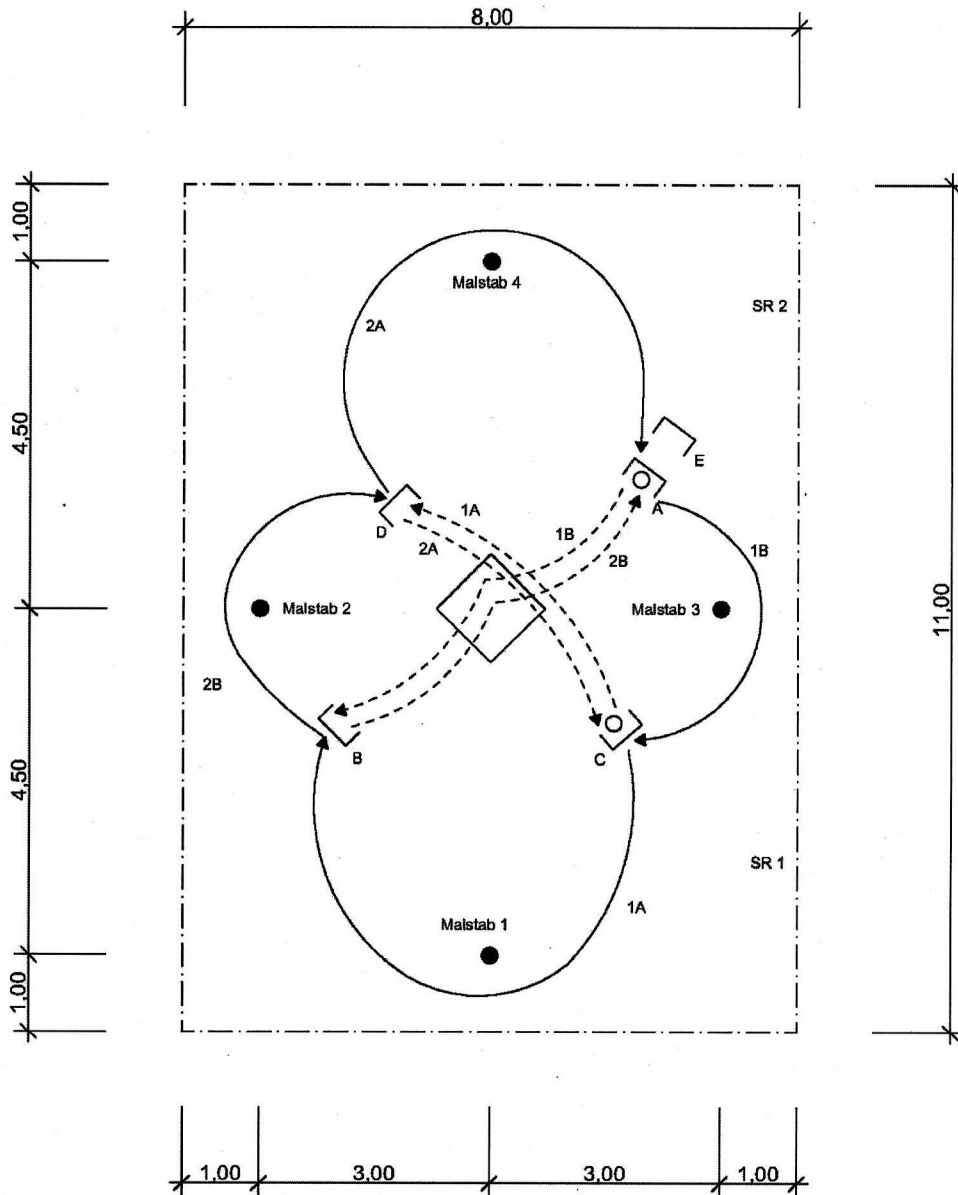
Schiedsrichter 1 (SR1)

- 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

### 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 Schlusspfeiff 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

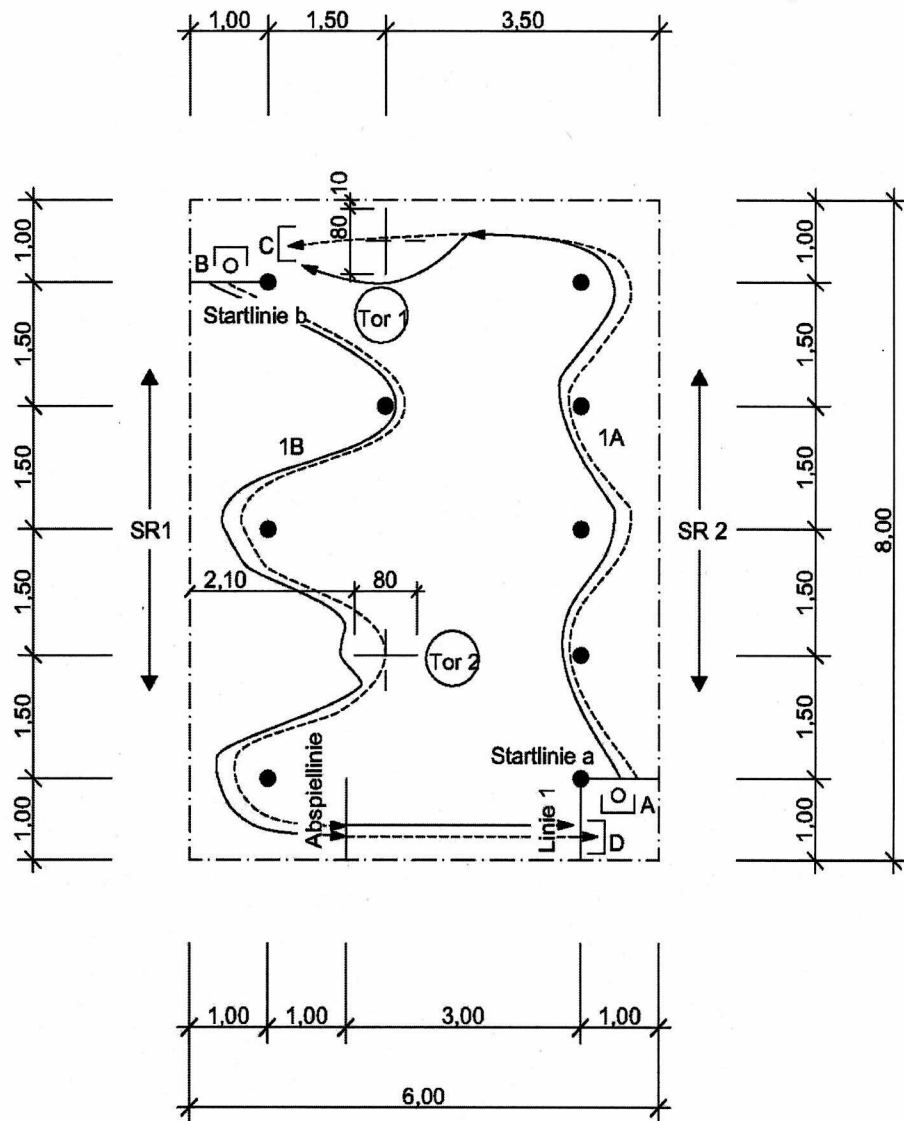
- der Malstab 1 wird durch die Wettkampfleitung auf dem Platz gekennzeichnet.
- die Wurf- und Fangposition ist zwischen den Malstäben frei wählbar

### **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

#### 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 Schlusspfeiff 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

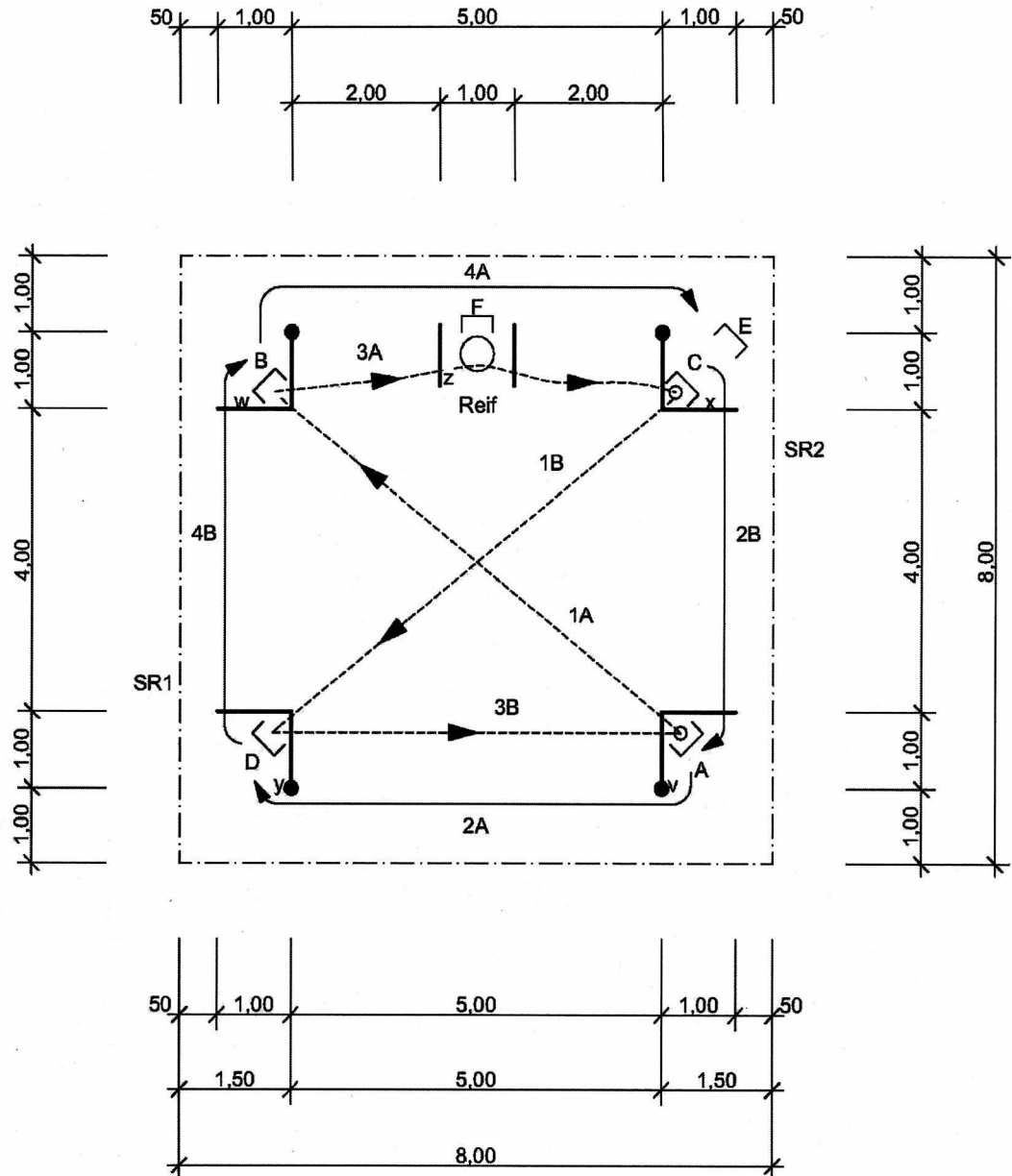
### Besonderes

- 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 (Wettkampfmateriale) 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)

## 5 Disziplin FF2 / Aufgabe 2b 8er Ball



### Legende:

- |  |                  |  |                |
|--|------------------|--|----------------|
|  | Spieler          |  | Ballweg        |
|  | Spieler mit Ball |  | Zonenlinie     |
|  | Reif             |  | Spielfeldlinie |
|  | Laufweg          |  | 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 Schlusspfeiff 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 Abpfeiff 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)