

UNIHOCCY - SLALOM

Allgemeine Angaben

Zeit	2 Minuten, es starten alle Bahnen miteinander	
Ziel	gute Stocktechnik, Geschicklichkeit	
Gruppengrösse	3er Gruppen	
Feldgrösse	s. Zeichnung, auf Hartplatz oder Halle	
Material pro Bahn	3 Unihockey-Schläger, 1 Streethockey-Ball SHB, 6 Malstäbe, 1 Fass Höhe ca. 60cm 1 Zählrücken, Markierungsmaterial für Übergabesektor, pro 2 Bahnen 1 Tisch und 2 Stühle für Schreiber, Sonnenschirm	
Gesamtanlage	1 Kampfrichterchef, 1 Mann als Startchef mit 1 Pfeife oder Megaphon, 1 Stoppuhr	
Kampfrichter pro Bahn	1 Kampfrichter, 1 Schreiber	
Punktezahl	1 ganze Lauflänge = 3 Punkt bzw.	1 Punkt bis vor Mittelteil 1 Punkt um den Mittelteil (ganze Runde) 1 Punkt bis Ende Laufbahn

Keine Punkte gibt es

- wenn der Ball mit dem Fuss geführt und/oder gestoppt wird
- wenn der Ball nicht hinter der Übergabelinie übernommen wird

Spezielles

- **jeder Malstab muss mit dem Ball umlaufen werden**
- der Mittelteil muss 1x umrundet werden
- beim Schlusspiff zählt die angefangene Teilstrecke
- umgeworfene Malstäbe müssen vom Spieler sofort wieder aufgestellt werden
- der Ball darf nur mit dem Stock bewegt werden
- Stockführung mit 1 oder 2 Händen freigestellt
- die Begrenzungslinien in der Mitte sind nur für die Punktegebung nach dem Schlusspiff massgebend.

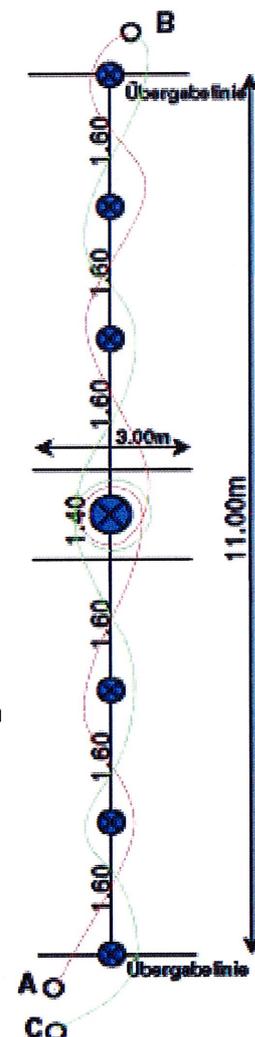
Ablauf

A startet mit dem Ball am Boden hinter der Startlinie und befördert ihn mit dem Stock zu B, wobei er den Ball in der Bahnmitte 1x um den Mittelpunkt führt

B übernimmt den Ball hinter der Startlinie und befördert ihn zurück zu C um die Slalomstangen
C übernimmt usw.

Kampfrichter

Kampfrichter zählt mit Zählrücken die Lauflängen und Teillängen.



GRUPPENZIELWURF

Allgemeine Angaben

Zeit	2 Minuten, es starten alle Bahnen miteinander
Ziel	Zielwurf (werfen, treffen)
Gruppengrösse	3er Gruppen
Feldgrösse	s. Zeichnung, Hartplatz
Material pro Bahn	Anlagematerial gemäss Zeichnung, genügend Tennisbälle und Behälter pro 2 Bahnen 1 Tisch, 2 Stühle, Sonnenschirm
Gesamtanlage	1 Kampfrichterchef, 1 Startchef mit Megaphon 1 Stoppuhr

Kampfrichter pro Bahn 1 Mann mit Zählrücken für Balltransport, 1 Mann für die Ballzählung, 1 Schreiber

Punktezahl	1 Treffer	1 Punkt
	1 Balltransport	½ Punkt

Keine Punkte gibt es

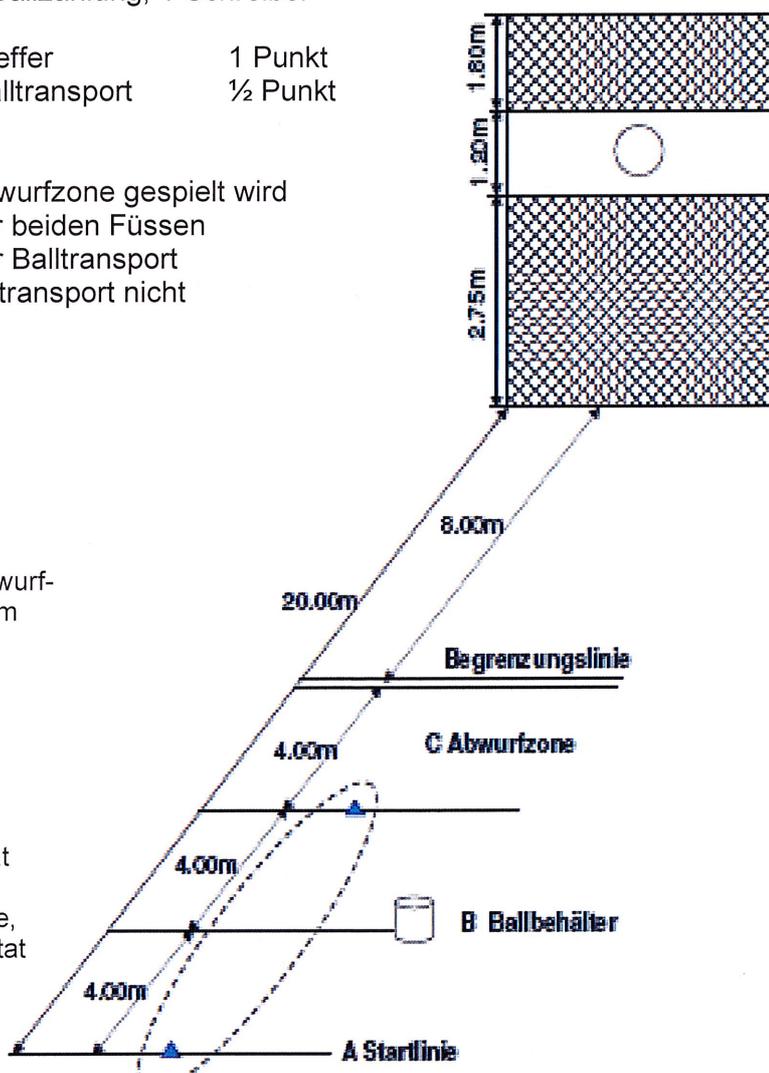
- wenn der Ball außerhalb der Abwurfzone gespielt wird
- wenn der Balken mit einem oder beiden Füßen betreten wird, dann zählt nur der Balltransport
- bei Frühstart zählt der erste Balltransport nicht

Ablauf

Die Gruppe ist hinter der Startlinie (A) bereit. Ab dem Startzeichen sind möglichst viele Bälle (Einzelwurf) aus dem Ballbehälter (B) aus der Abwurfzone (C) ins Ziel zu werfen. Nach dem Wurf sind die Markierungsposten zu umlaufen. Die Gruppe ist immer in Bewegung.

Kampfrichter

KR 1 zählt mit dem Zählrücken den Balltransport und meldet das Resultat dem Schreiber.
KR 2 überwacht die Begrenzungslinie, zählt die Bälle und meldet das Resultat dem Schreiber.



RUGBY - LAUF

Allgemeine Angaben

Zeit	2 Minuten, es starten alle Bahnen miteinander
Ziel	Teamarbeit Fangen/Werfen
Gruppengrösse	3er Gruppen
Feldgrösse	s. Zeichnung, Hartplatz, Tartanbahn, Rasen (bei Regen ungünstig)
Material pro Bahn	1 Rugbyball, 1 Zählrücken, Markierungs-/Begrenzungsmaterial (Stangen, Bänder, Markierungskegel), pro 2 Bahnen 1 Tisch, 2 Stühle für Schreiber, Sonnenschirm

Gesamtanlage 1 Kampfrichterchef, 1 Mann als Startchef mit 1 Pfeife, Startbrett oder Megaphon, 1 Stoppuhr

Kampfrichter pro Bahn 1 Mann mit Zählrücken, 1 Schreiber

Punktezahl	jeder Fangball	1 Punkt
	1 Lauf	1 Punkte

- Die Laufpunkte werden bei der Startlinie gezählt, Spieler C, B erhalten bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte, Spieler A erst nach einer ganzen Runde
- Hat der Ball beim Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangball

Keine Punkte gibt es

- wenn der Ball zu Boden fällt, Ball holen und weitergeben, damit der Lauffluss nicht unterbrochen wird
- wenn der Werfer oder der Fänger mit dem Fuss eine Markierungslinie be- oder übertritt
- wenn der Ball um den Pfosten geworfen wird, der Abwurf muss vor der markierten Linie erfolgen

Ablauf

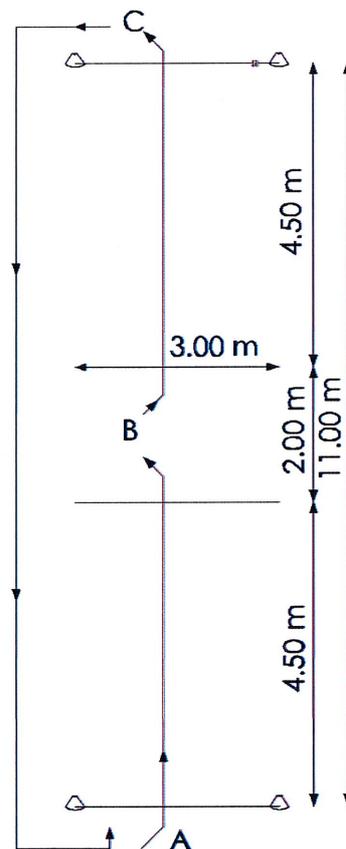
A wirft den Ball zu B und läuft auf Pos. B

B fängt den Ball und wirft ihn zu C, dann läuft er zu Pos. C

C fängt den Ball von B und läuft damit zu Pos. A und wirft den Ball

Kampfrichter

Der Kampfrichter zählt mit dem Zählrücken die Fangbälle und die Zieleinläufe. Er kontrolliert das Übertreten markierten Linien. Er meldet das Resultat sofort dem Schreiber



PRELLBALL

Allgemeine Angaben

Zeit	2 Minuten, es starten alle Bahnen miteinander
Ziel	Ballgefühl, Teamarbeit
Gruppengrösse	3er Gruppen
Feldgrösse	s. Zeichnung, Hartplatz
Material pro Bahn	Anlagematerial gemäß Zeichnung 1 Volleyball, 1 Zählrücken, pro 2 Bahnen 1 Tisch und 2 Stühle für Schreiber, Sonnenschirm
Gesamtanlage	1 Kampfrichterchef, 1 Startchef, 1 Pfeife oder 1 Megaphon, 1 Stoppuhr,
Kampfrichter pro Bahn	1 Mann mit Zählrücken, 1 Schreiber

Punktezahl

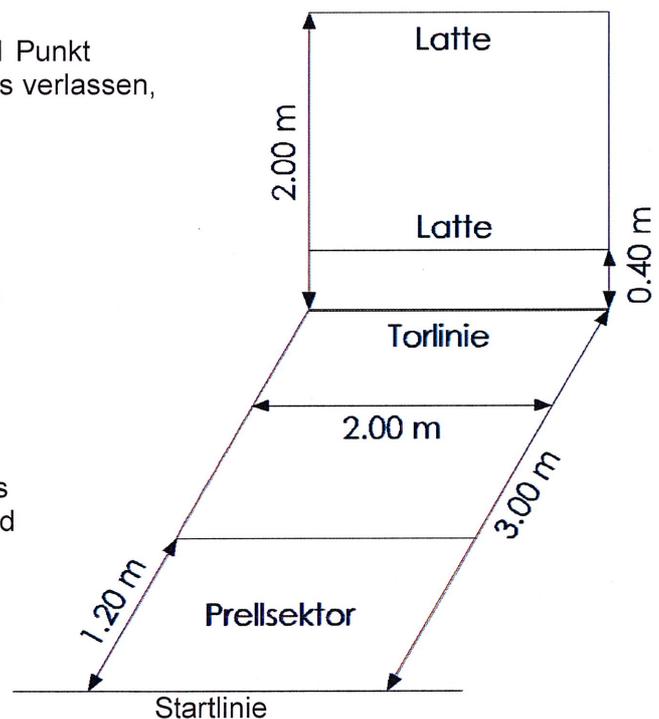
- über die Latte geflogener, gefangener Ball = 1 Punkt
- Hat der Ball beim Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangball

Keine Punkte gibt es

- wenn die Startlinie übertreten wird
- wenn der Ball nicht direkt über die Latte fliegt,
- wenn der Ball nicht direkt abgefangen wird
- wenn der Ball beim Zurückrollen nicht vor der Torlinie den Boden berührt

Spezielles

- Bei Ballverlust vor Überqueren der Latte muss der prellende Spieler den Ball zurückholen und an den rollenden Spieler weitergeben
- Der Prellsektor ist eine Hilfe und hat keinen Einfluss auf die Bewertung.



Ablauf

A+C sind hinter der Startlinie
B hinter der Latte
A prellt den Ball im Prellsektor, so dass er über die Latte fliegt und läuft um die Latte herum zu B
B muss dem Ball direkt fangen und zurückrollen zu C,
dann läuft B zur Startlinie
C prellt zu A usw.

Kampfrichter

Der Kampfrichter zählt mit dem Zählrücken die korrekt gefangenen Bälle.
Er kontrolliert die Startlinie.
Er meldet die Anzahl Punkte dem Schreiber.

KORBEINWURF

Allgemeine Angaben

Zeit	2 Minuten, es starten alle Bahnen miteinander	
Ziel	Koordinative Fähigkeit	
Gruppengrösse	3er Gruppen	
Feldgrösse	s. Zeichnung, Hartplatz, Tartanbahn	
Material	1 Ständer Höhe 2,80m mit Korb, 1 Fußball, 2 Zählrücken Begrenzungsmaterial (Klebebänder), pro 2 Bahnen 1 Tisch 2 Stühle für Schreiber, Sonnenschirm	
Gesamtanlage	1 Kampfrichterchef, 1 Startchef mit Megaphon, 1 Stoppuhr	
Kampfrichter pro Bahn	Kampfrichter 1 mit Zählrücken, Kampfrichter 2 mit Zählrücken, 1 Schreiber	
Punktezahl	1 Einwurf	1 Punkt
	1 Fangball des nächsten Spielers hinter der Linie	½ Punkt

Keine Punkte gibt es

- wenn der Korb nicht getroffen wird
- wenn die Begrenzungslinie beim Zielwurf übertreten wird
- wenn der Ball nicht hinter der Begrenzungslinie entgegengenommen wird
- wenn der Zuwurfball nicht gefangen wird

Spezielles

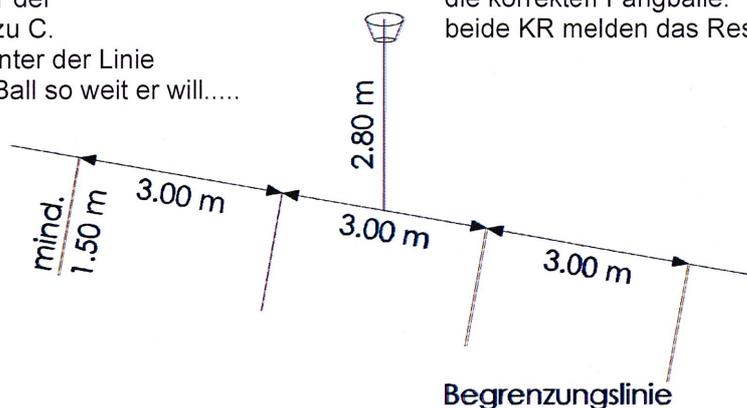
- gespielt wird mit einem Fangball
- A hat beim Start den Ball schon in der Hand, bei Frühstart zählt der Treffer nicht
- Hat der Ball beim Schlusspfeif die Hand verlassen, zählt der Einwurf mit
- Der Ball kann auch ohne Korbeinwurf weitergespielt werden, ohne Punkte, aber der Fangball nach dem Wurf zählt

Ablauf

A+B sind hinter der Startlinie
C ist auf der Gegenseite
A läuft so weit er will und wirft
Den Ball in den Korb, fängt ihn
ab und wirft ihn vor der
Begrenzungslinie zu C.
C fängt den Ball hinter der Linie
und läuft mit dem Ball so weit er will.....

Kampfrichter

Der Kampfrichter 1 zählt mit dem Zählrücken die Korbeinwürfe und kontrolliert die Begrenzungslinien.
Kampfrichter 2 zählt mit dem Zählrücken die korrekten Fangbälle.
beide KR melden das Resultat dem Schreiber

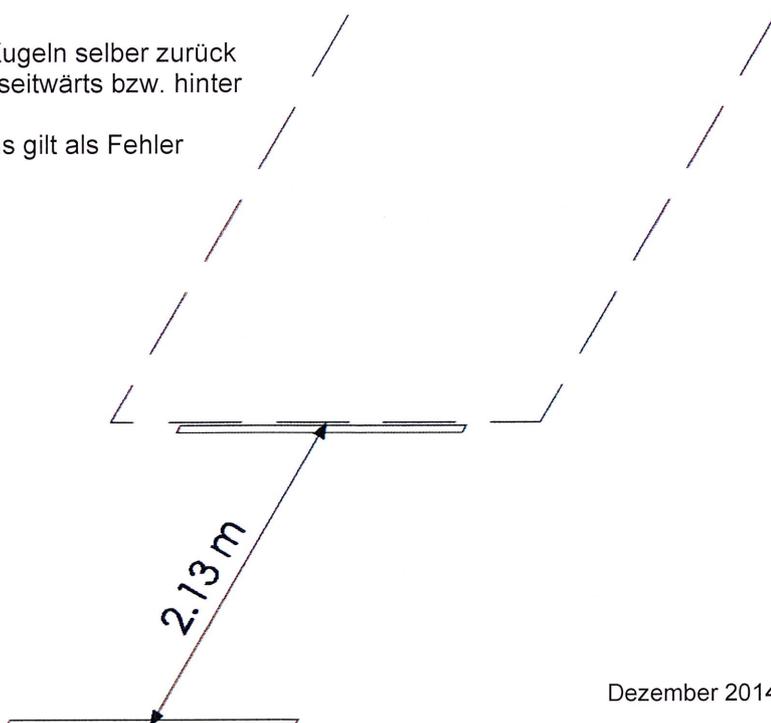


KUGELSTOSSEN

Allgemeine Angaben

Anzahl	3 Stöße
Ziel	Kugelstoßtechnik verbessern
Gruppengrösse	3er Gruppen
Feldgrösse	s. Zeichnung Kugelstoßanlage
Material pro Bahn	3 Kugel à 5kg, 1 Messband, 1 (2) Balken 1m Länge 3 Nadeln, Kessel mit Sägemehl + Reserve, Absperrmaterial und Pfosten. pro 2 Bahnen 1 Tisch, 2 Stühle für Schreiber und Sonnenschirm
Gesamtanlage	1 Kampfrichterchef
Kampfrichter pro Bahn	2 Mann mit einem Messband, 1 Schreiber
Punktezahl	Die größte Weite pro Wettkämpfer wird gemessen.

- Jeder Wettkämpfer hat 3 Versuche, welche unmittelbar nacheinander auszuführen sind.
- die größte Weite wird gewertet
- Jede Gruppe holt die gestoßenen Kugeln selber zurück
- Nach dem Stossen muss der Platz seitwärts bzw. hinter dem Balken verlassen werden
- Das Be- und Übertreten des Balkens gilt als Fehler





Männerturntag Wettkampfbestimmungen

6 MIN-LAUF

Allgemeine Angaben

Zeit	6 Minuten
Ziel	Ausdauer
Gruppengrösse	3er Gruppen
Material	Distanzenmarkierungstafeln 1 Sirene/Lautsprecheranlage 1 Pistole und Munition 1 Tisch, 1 Stuhl, Sonnenschirm am Start 2 Stühle, 1 Sonnenschirm pro Kontrollposten ab 1000m
Gesamtanlage	1 Kampfrichterchef, 1 Startchef mit Pistole 2 Stoppuhren 11 Kontrollwertungsrichter alle 100m ab 1000m bis 2000m mit Kontrollblättern und Schreibmaterial
Punktezahl	Es werden die Laufmeter gemessen
Spezielles	Nach erfolgtem Stoppsignal beendet der Läufer die angefangenen 100m Die gelaufene Distanz wird durch den Kampfrichter erfasst. (Kleber abgeben) Jeder Läufer ist selbst verantwortlich, dass seine Laufdistanz erfasst wird

Ablauf

Es starten gleichzeitig mehrere Gruppen.
Der Start/Stopps erfolgt nach einem akustischem Signal.
Jeder Wettkämpfer läuft sein Tempo und lässt seine Laufdistanz am Ende erfassen.

Kampfrichter

Der Kampfrichterchef ist für alle Distanzposten und den reibungslosen Ablauf verantwortlich. Er stellt fest, ob jeder Kontrollposten von den Laufjungen bedient wird.

Der Startchef sammelt die Gruppen, gibt den Startschuss und stoppt die Zeit.

Die Kontrollkampfrichter erfassen die Läufer (Kleber) und geben die Kontrollblätter den Laufjungen sofort weiter.