

Wettkampfvorschriften

Männer-, Frauen-Sporttag

**Allgemeine Bestimmungen, Wettkämpfe,
Disziplinen und Abmessungen**

1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

- 1.1 Für die Wettkampfvorschriften, Weisungen und den Wettkampfablauf ist die Abteilung Aktive plus des Turnverbandes Luzern, Ob- und Nidwalden verantwortlich.
- 1.2 Die Abteilung Aktive plus ist berechtigt, diese Wettkampfvorschriften den Gegebenheiten anzupassen, zu ändern bzw. zu ergänzen. Bei Interpretationsunklarheiten entscheidet die Wettkampfleitung.
- 1.3 Änderungen, Ergänzungen und Klarstellungen durch die Abteilung Aktive plus werden den technischen Leitern der Vereine, sowie den Gastvereinen in geeigneter Form bekannt gegeben.
- 1.4 An den Wettkämpfen sind Männer- und Frauen-Gruppen teilnahmeberechtigt, welche dem Turnverband angehören und einen gültigen Mitgliederausweis besitzen und somit als Aktivmitglied beim STV gemeldet sind. Der Turnverband Luzern, Ob- und Nidwalden hat das Recht entsprechende Kontrollen durchzuführen.
- 1.5 Starten dürfen auch Gruppen von ausserkantonalen Männer- und Frauen-Gruppen sowie Männerturnvereinen, sofern diese dem STV angeschlossen sind. Über die Teilnahme von ausserkantonalen Teilnehmenden entscheidet der Veranstalter zusammen mit den technischen Verantwortlichen der Abteilung Aktive plus. Über die Startberechtigung von nicht dem STV angehörigen Gruppen entscheidet die Abteilung Aktive plus im Rahmen der Richtlinien des Turnverbandes Luzern, Ob- und Nidwalden.
- 1.6 Der Wanderpreis wird nur an Gruppen aus dem Verbandsgebiet Luzern, Ob- und Nidwalden abgegeben. Hat ein Verein in drei aufeinander folgenden Jahren den Wanderpreis jeweils in der gleichen Kategorie gewonnen, geht er endgültig in den Besitz dieses Vereins über. Die gleiche Bestimmung gilt, wenn der Wanderpreis fünfmal Intermittierend gewonnen wurde.
- 1.7 Jede teilnehmende Gruppe stellt mindestens einen Kampfrichter. Die Disziplinenverantwortlichen werden von der Abteilung Aktive plus bestimmt.
- 1.8 Jeder Teilnehmende am Wettkampf ist verpflichtet, eine Festkarte zu lösen.
- 1.9 Gruppen, die den Wettkampfvorschriften oder den Weisungen des Turnverbandes und des Organisators zuwiderhandeln, oder falsche Personenangaben machen, werden zur Rechenschaft gezogen. Sie können von den Wettkämpfen ausgeschlossen, mit Punktabzügen bestraft oder disqualifiziert werden.

- 1.10 Beschwerden, welche die Wettkämpfe betreffen, sind spätestens 30 Minuten nach dem Ende des entsprechenden Wettkampfes, schriftlich abgefasst, dem Rechnungsbüro einzureichen. Die Rekursgebühr von Fr. 100.-- ist bei der Rekursabgabe zu bezahlen. Die Rekurskommission, bestehend aus den technischen LeiterInnen der Abteilung Aktive plus, dem zuständigen Anlagenverantwortlichen und einem weiteren Vertreter des Turnverbandes, entscheidet innert 60 Minuten ab Eingang der Beschwerde endgültig. Bei Ablehnung der Beschwerde verfällt die Rekursgebühr.
- 1.11 Bezüglich Werbung gelten die Richtlinien des STV und des Turnverbandes Luzern, Ob- und Nidwalden.

2. WETTKÄMPFE

- 2.1 Der Wettkampf am Männer-, Frauen-Sporttag ist ein Gruppenwettkampf. Drei Teilnehmende bilden zusammen eine Gruppe. Ab Kategorie 4 müssen nicht mehr alle Disziplinen absolviert werden. Die Disziplinen müssen jeweils von der ganzen Gruppe bestritten werden.
- 2.2 Der Wettkampf wird in 6 Kategorien durchgeführt. Die Wettkampfleitung behält sich vor einzelne Kategorien zusammenzulegen.

Kategorie 1:	bis 34 Jahre	7 Disziplinen
Kategorie 2:	35 - 43 Jahre	7 Disziplinen
Kategorie 3:	44 - 52 Jahre	7 Disziplinen
Kategorie 4:	53 - 61 Jahre	6 Disziplinen
Kategorie 5:	62 - 70 Jahre	5 Disziplinen
Kategorie 6:	ab 71 Jahre	4 Disziplinen

Maßgebend für die Bestimmung des Alters ist der Jahrgang. **Der jüngste Teilnehmender bestimmt die Kategorie.** Ist nur ein Teilnehmender in dieser Kategorie, wird unabhängig der übrigen Teilnehmenden die Gruppe eine Kategorie höher eingeteilt.

- 2.3 Jeder Teilnehmender darf nur für eine Riege bzw. Verein und nur in der zugeteilten Gruppe teilnehmen.
- 2.4 Turnende, welche sich während des Wettkampfes verletzen, werden im Gruppenbestand mitgezählt, sofern der Sanitätsdienst die Wettkampfunfähigkeit bescheinigt. Diese Bescheinigung ist vor jedem Wettkampfteil, in dem der Verletzte eingesetzt wäre, vorzuweisen. Fallen zwei Wettkämpfer in einer Gruppe aus, wird die Gruppe nicht mehr gewertet. Als Resultat für den verletzten Teilnehmenden wird der Durchschnitt der beiden anderen Teilnehmenden eingetragen. Disziplinen, bei denen drei Teilnehmende notwendig sind, darf ein anderer Teilnehmender aus einer gleichen Kategorie eingesetzt werden.

- 2.5 **Die Anmeldungen erfolgen bis ca. Ende März. Der Anmeldeschluss ist auf dem Anmeldeformular ersichtlich und ist verbindlich.** Die Anmeldungen müssen Namen, Vornamen, Jahrgang, Kategorien und Mitgliedsnummer des STV enthalten. Die Startnummern und Festkarten werden am Wettkampftag abgegeben.
- Mutationen müssen spätestens bis Ende. April bei der Anmeldestelle schriftlich oder elektronisch bekannt gegeben werden. Nach diesem Termin werden kurz-fristige Gruppenänderungen nur noch in begründeten Fällen am Wettkampftag akzeptiert. Festkarten werden bei Abmeldung nicht zurückerstattet.
- 2.6 Die Riegenleitenden sind dafür verantwortlich, dass ihre Teilnehmenden zu der im Zeitplan festgesetzten Startzeit zum Einsatz auf dem Wettkampftplatz bereit sind.
- 2.7 Nach Beendigung des Wettkampfes nimmt die Gruppe das Doppel des Notenblattes entgegen und überprüft die Eintragungen.
- 2.8 Der Gruppenwettkampf besteht aus den folgenden Disziplinen:
- 6 - Minutenlauf
 - Kugelstoßen
 - Korbewurf
 - Zielwurf
 - Prellball über Latte
 - Rugbyspiel
 - Unihockey
- Die einzelnen Disziplinen, Wettkampfvorschriften und die Wertungstabelle können im Internet unter www.turnverband.ch nachgelesen und kopiert werden. In Ausnahmefällen können sie auch bei der Abteilung Aktive plus Männer bestellt werden. Es werden keine Wettkampfvorschriften und Wertungstabellen am Männer-, Frauen-Sporttag abgegeben.
- 2.9 Das Üben auf den Anlagen ist untersagt. Bei allen Disziplinen ist das Tragen von Nagelschuhen nicht gestattet. Zapfenschuhe sind hingegen erlaubt.
- 2.10 Es dürfen nur die vom Organisator bereitgestellten Geräte, Bälle usw. verwendet werden.
- 2.11 Die Disziplinen und die Wertungstabelle sind im Anhang aufgeführt. Bei Punktegleichheit entscheidet das höhere Disziplinenresultat. Dies wird nur in den auszeichnungsberechtigten Rängen angewendet.
- 2.12 Auszeichnungen betragen mindestens 20% pro Kategorie.

Wertetabelle Männer-, Frauen-Sporttag 2026

6minLauf	Kugel	Prellball	Korbeinwurf	Zielwurf	Unihockey	Rugbylauf	Punkte
1	1.00	1.00	1.0	1	1	1	1.00
300	5.80	1.00	4.0		6		1.00
	6.10		4.5				1.10
400	6.60	1.00	5.0		7		1.20
	6.90		5.5				1.30
500	7.20	2.00	6.0		8		1.40
	7.50		6.5				1.50
600	7.80	3.00	7.0		9		1.60
	8.10		7.5				1.70
700	8.40	4.00	8.0		10		1.80
	8.70		8.5				1.90
800	9.00	5.00	9.0		11		2.00
	9.30		9.5				2.10
900	9.60	6.00	10.0		12		2.20
	9.90		10.5				2.30
1000	10.20	7.00	11.0		13		2.40
	10.50		11.5				2.50
1100	10.80	8.00	12.0		14	1	2.60
	11.10		12.5			2	2.70
1200	11.40	9.00	13.0		15	3	2.80
	11.70		13.5			4	2.90
1300	12.00	10.00	14.0		16	5	3.00
	12.30		14.5	6.00		6	3.10
1400	12.60	11.00	15.0	7.00	17	7	3.20
	12.90		15.5	8.00		8	3.30
1500	13.20	12.00	16.0	9.00	18	9	3.40
	13.50		16.5	10.00		10	3.50
1600	13.80	13.00	17.0	11.00	19	11	3.60
	14.10		17.5	12.00		12	3.70
1700	14.40	14.00	18.0	13.00	20	13	3.80
	14.70		18.5	14.00		14	3.90
1800	15.00	15.00	19.0	15.00	21	15	4.00
	15.30		19.5	16.00		16	4.10
1900	15.60	16.00	20.0	17.00	22	17	4.20
	15.90		20.5	18.00		18	4.30
2000	16.20	17.00	21.0	19.00	23	19	4.40
	16.50		21.5	20.00		20	4.50
2100	16.80	18.00	22.0	21.00	24	21	4.60
	17.10		22.5	22.00		22	4.70
2200	17.40	19.00	23.0	23.00	25	23	4.80
	17.70		23.5	24.00		24	4.90
2300	18.00	20.00	24.0	25.00	26	25	5.00
	18.30		24.5	26.00		26	5.10
2400	18.60	21.00	25.0	27.00	27	27	5.20
	18.90		25.5	28.00		28	5.30
2500	19.20	22.00	26.0	29.00	28	29	5.40
	19.50		26.5	30.00		30	5.50

Wertetabelle Männer-, Frauen-Sporttag 2026

6minLauf	Kugel	Prellball	Korbeinwurf	Zielwurf	Unihockey	Rugbylauf	Punkte
2600	19.80	23.00	27.0	31.00	29	31	5.60
	20.10		27.5	32.00		32	5.70
2700	20.40	24.00	28.0	33.00	30	33	5.80
	20.70		28.5	34.00		34	5.90
2800	21.00	25.00	29.0	35.00	31	35	6.00
	21.30		29.5	36.00		36	6.10
2900	21.60	26.00	30.0	37.00	32	37	6.20
	21.90		30.5	38.00		38	6.30
3000	22.20	27.00	31.0	39.00	33	39	6.40
	22.50		31.5	40.00		40	6.50
3100	22.80	28.00	32.0	41.00	34	41	6.60
	23.10		32.5	42.00		42	6.70
3200	23.40	29.00	33.0	43.00	35	43	6.80
	23.70		33.5	44.00		44	6.90
3300	24.00	30.00	34.0	45.00	36	45	7.00
	24.30		34.5	46.00		46	7.10
3400	24.60	31.00	35.0	47.00	37	47	7.20
	24.90		35.5	48.00		48	7.30
3500	25.20	32.00	36.0	49.00	38	49	7.40
	25.50		36.5	50.00		50	7.50
3600	25.80	33.00	37.0	51.00	39	51	7.60
	26.10		37.5	52.00		52	7.70
3700	26.40	34.00	38.0	53.00	40	53	7.80
	26.70		38.5	54.00		54	7.90
3800	27.00	35.00	39.0	55.00	41	55	8.00
	27.30		39.5	56.00		56	8.10
3900	27.60	36.00	40.0	57.00	42	57	8.20
	27.90		40.5	58.00		58	8.30
4000	28.20	37.00	41.0	59.00	43	59	8.40
	28.50		41.5	60.00		60	8.50
4100	28.80	38.00	42.0	61.00	44	61	8.60
	29.10		42.5	62.00		62	8.70
4200	29.40	39.00	43.0	63.00	45	63	8.80
	29.70		43.5	64.00		64	8.90
4300	30.00	40.00	44.0	65.00	46	65	9.00
	30.30		44.5	66.00		66	9.10
4400	30.60	41.00	45.0	67.00	47	67	9.20
	30.90		45.5	68.00		68	9.30
4500	31.20	42.00	46.0	69.00	48	69	9.40
	31.50		45.6	70.00		70	9.50
4600	31.80	43.00	47.0	71.00	49	71	9.60
	32.10		47.5	72.00		72	9.70
4700	32.40	44.00	48.0	73.00	50	73	9.80
	32.70		48.5	74.00		74	9.90
4800	33.00	45.00	49.0	75.00	51	75	10.00

6 MIN-LAUF

Allgemeine Angaben

Zeit	6 Minuten
Ziel	Ausdauer
Gruppengrösse	3er Gruppen
Material	Distanzenmarkierungstafeln 1 Akustisches Signal / Sirene 1 Tisch, 1 Stuhl, Sonnenschirm am Start 1 Stuhl, 1 Sonnenschirm pro Kontrollposten ab 1000m
Gesamtanlage	1 Kampfrichterchef, 1 Startchef mit akustischem Signal 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 Kontrollwertungsrichter erfasst. (Kleber beim Läufer abnehmen) 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 sorgt dafür, dass jeder Kontrollposten von den Lauf-Jungen bedient werden und instruiert diese entsprechend.

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

Die Kontrollwertungsrichter erfassen die Läufer (Kleber abnehmen) und geben die Kontrollblätter den Laufjungen weiter.

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 Balltransport	1 Punkt ½ Punkt

Keine Punkte gibt es

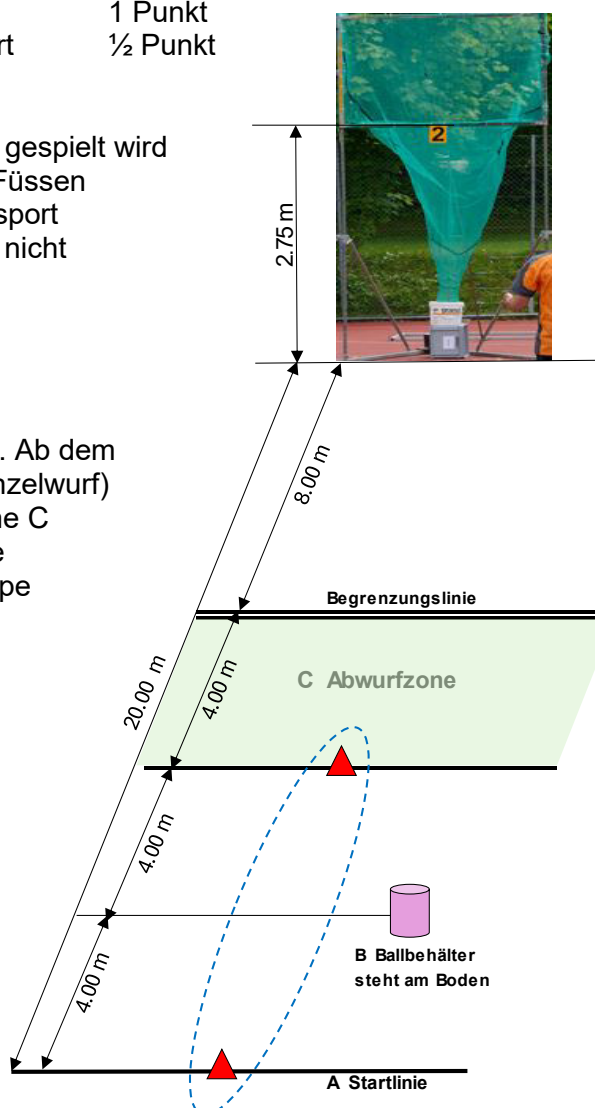
- wenn der Ball außerhalb der Abwurfzone gespielt wird
- wenn der Balken mit einem oder beiden Füßen betreten wird, dann zählt nur der Balltransport
- bei Frühstart zählt der erste Balltransport nicht

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 im Kessel und meldet das Resultat 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

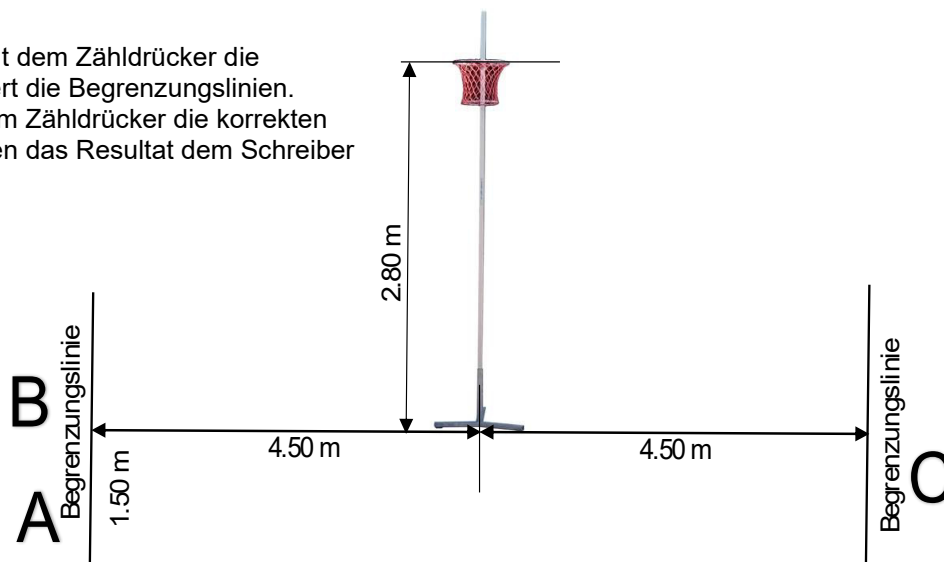
- gespielt wird mit einem Fangball
- A hat beim Start den Ball schon in der Hand, bei Frühstart zählt der Treffer nicht
- Hat der Ball beim Schlusspfiff die Hand verlassen, zählt der Einwurf mit
- Der Ball kann auch ohne Korbeinwurf weitergespielt werden, ohne Punkte, aber der Fangball nach dem Wurf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

Ablauf

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

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



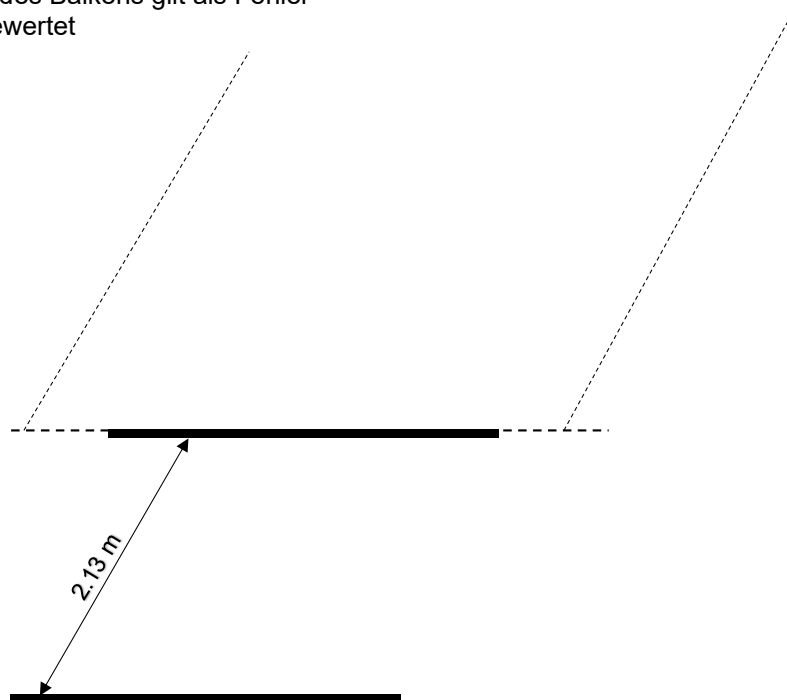
KUGELSTOSSEN

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.

Spezielles

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



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 Zählprücker, 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 Zählprücker, 1 Schreiber

Punktezahl

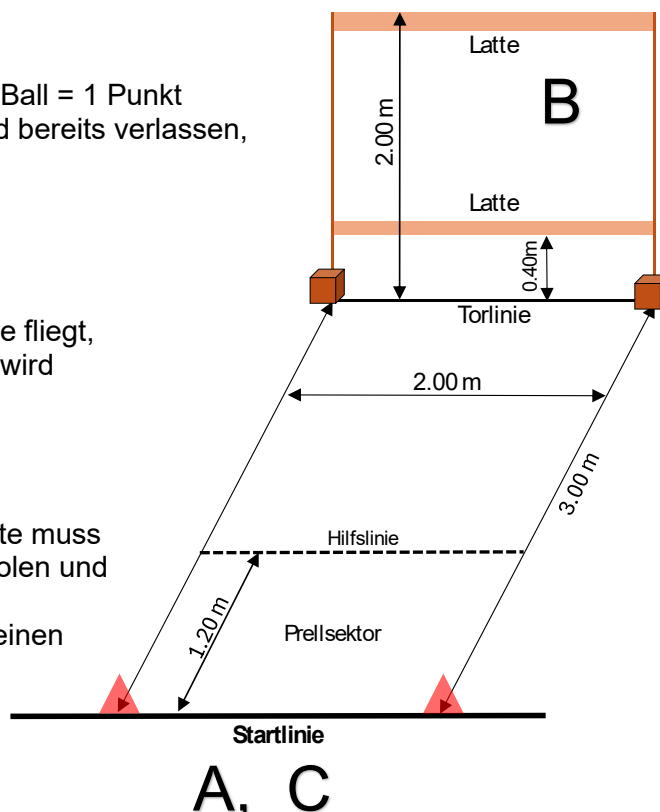
- über die Latte geflogener, gefangener Ball = 1 Punkt
- Hat der Ball beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangball

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 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 dieser über die Latte fliegt und läuft um die Latte herum zu **B**. **B** muss den Ball direkt fangen und unter der Latte zurückrollen lassen zu **C**. Dann läuft **B** zurück, um die Markierung zur Startlinie. **C** prellt zu **A** usw.

Kampfrichter

Der Kampfrichter zählt mit dem Zählprücker die korrekt gefangenen Bälle. Er kontrolliert die Startlinie. Er meldet die Anzahl Punkte 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-/Begrenzungs- material (Malstab, Bänder, Markierungskegel), pro 2 Bahnen 1 Tisch, 2 Stühle für Schreiber, Sonnenschirm
Gesamtanlage	1 Kampfrichterchef, 1 Mann als Startchef mit 1 Pfeife, 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

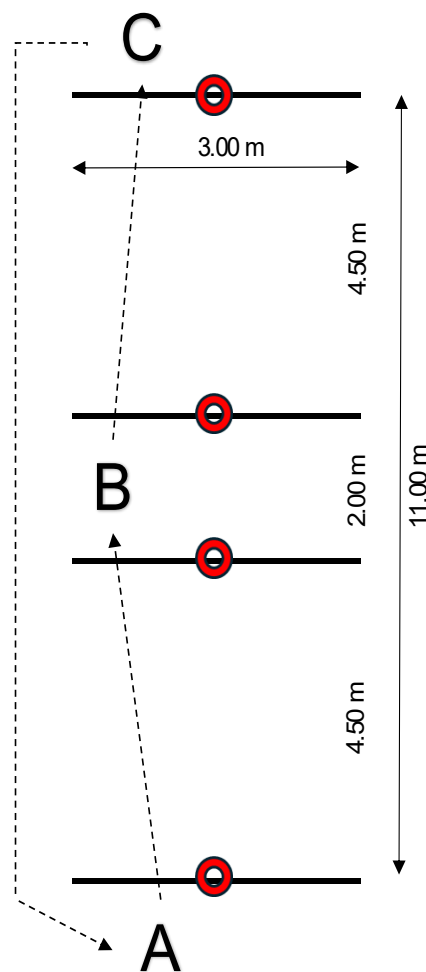
- wenn der Ball zu Boden fällt, Ball holen und weitergeben, damit der Lauffluss nicht unterbrochen wird
- wenn der Werfer oder der Fänger mit dem Fuss eine Markierungslinie be- oder übertritt
- wenn der Ball um den Pfosten geworfen wird, der Abwurf muss vor der markierten Linie erfolgen

Ablauf

A wirft den Ball zu **B** und läuft auf Pos. **B**.
B fängt den Ball und wirft ihn direkt **C** zu, dann läuft er zu Pos. **C**. **C** fängt den Ball von **B** und läuft links oder rechts vom Malstab mit dem Ball zu Pos. **A** und wirft den Ball wieder **B** zu

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



UNIHOKEY - 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 Schlusspfeiff 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 Schlusspfeiff massgebend.

Ablauf

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

B übernimmt den Ball hinter der Startlinie und befördert ihn zurück zu **C** um die Malstäbe und 1x um den Mittelpunkt

C übernimmt usw.

Kampfrichter

Kampfrichter zählt mit Zählrücken die Lauflängen und Teillängen.

