



Spiel allround-  
Beschreibung

*Wettkamptage*  
*Vereine Jugend*  
*und Aktive*

**GYM VALAIS-WALLIS**

*18. -19. Juni 2022*

***R i d d e s***

# Spieltest Allround

## Allgemeine Angaben

Ziel	Wurf- und Fangparcours mit Laufaufgaben im fortlaufenden Wechsel.
Gruppen	Die Riege/Verein besteht aus Paaren mit wechselnd zusammengesetztem Quartett mit unterschiedlichen Aufgaben
Zeit	90 Sekunden (pro Durchgang)
Feldgrösse	4x15m (siehe Anlageplan)
Bodenbeschaffenheit	Der Spieltest Allround findet im Freien (Sportrasen oder Wiese) statt.

## Spezielles

Die Abwurflinien dürfen nicht betreten oder übertreten werden.

Nachfangen eines aus dem Fangnetz herausgesprungenen Balles ist erlaubt, jedoch ohne Körper- oder Bodenberührung.

Überholen ist erlaubt.

Outdoor- und Indoor-Schuhe sowie Nockenschuhe und barfuss sind erlaubt. Nagelschuhe oder Schuhe mit Schraubstollen sind verboten.

## Riegen-/Vereinseinteilung

Nach Ablauf des Durchganges (90 Sek..) wird Läufer A zu C (Fänger) und Läufer B zu D (Helfer).

Der erste Fänger (Startnummer 1) und der erste Helfer (Startnummer 2) pro Riege/Verein müssen zuletzt laufen.

Beispiel für eine Riege/Verein von 9 Turnenden

		Durchgang	Paare Läufer		Fänger	Paare Helfer	
1.	Quartett	I	3 + 4	(A+B)	1	(C)	2 (D)
2.	Quartett	II	5 + 6		3		4
3.	Quartett	III	7 + 8		5		6
4.	Quartett	IV	9		7		8
5.	Quartett	V	1 + 2		9		frei wählbar

Jede Riegen-/Vereinsgrösse wird nach diesem Schema eingeteilt.

## Wertung

1 Fangball            3 Punkte

1 Lauf                2 Punkte

Die Laufpunkte werden bei der Abwurfline gezählt, Turner A erhält also bereits nach dem Slalom den ersten Laufpunkt, Turner B erst nach einer ganzen Runde.

Hat ein Turner beim Schlusspfeiff die Abwurfline nach dem Slalom überquert, wird der Lauf gezählt.

Hat der Ball beim Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählt der gerade absolvierte Lauf sowie der folgende Fangball.

Fangbälle werden nicht gewertet

- wenn der Fänger mit einem Fuss auf den Reif steht oder diesen verlässt.
- wenn der Fänger sich auf oder ausserhalb des Reifs abstützt.
- wenn ein bereits gefangener Ball gleich wieder aus dem Netz herausspringt.

Einen Punkt Abzug gibt es

- wenn der Werfer mit dem Fuss die Abwurfline berührt oder übertritt.
- beim Festhalten der Malstäbe, pro Ereignis.
- bei nicht Umlaufen der Malstäbe, pro Ereignis.
- bei fehlerhaftem Übungsablauf.

## Schiedsgericht

Pro Anlage sind 2 Schiedsrichter einzusetzen.

Richter 1 (Ref1) ist verantwortlich für:

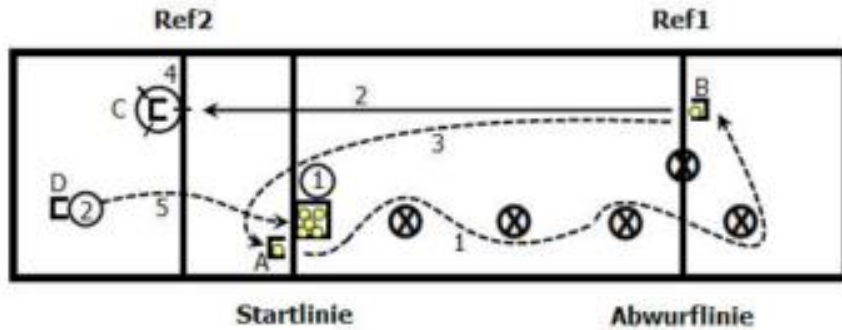
- den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung,
- den An- und Abpfeiff des Wettkampfes und die Zeitnahme,
- das Zusammenzählen der Laufpunkte mit dem Handzählapparat ,
- die Kontrolle der Abwurfline (Übertreten), der Malstäbe und des Übungsablaufs.

Richter 2 (Ref2) ist verantwortlich für:

- das Zusammenzählen der Fangbälle mit dem Handzählapparat,
- die Kontrolle des Turnenden im Reif (Betreten, Übertreten),
- Mitteilung seines Resultats an SR1.

## Übungsablauf

Der Start erfolgt mit einem Ball in der Hand in den Ausgangspositionen. Auf das Startkommando "Auf die Plätze" stellen sich die Spieler bei den Ausgangspositionen auf. Auf das Startkommando "Pfeiff" erfolgt der Start. Das Ende wird durch einen "Pfeiff" signalisiert.

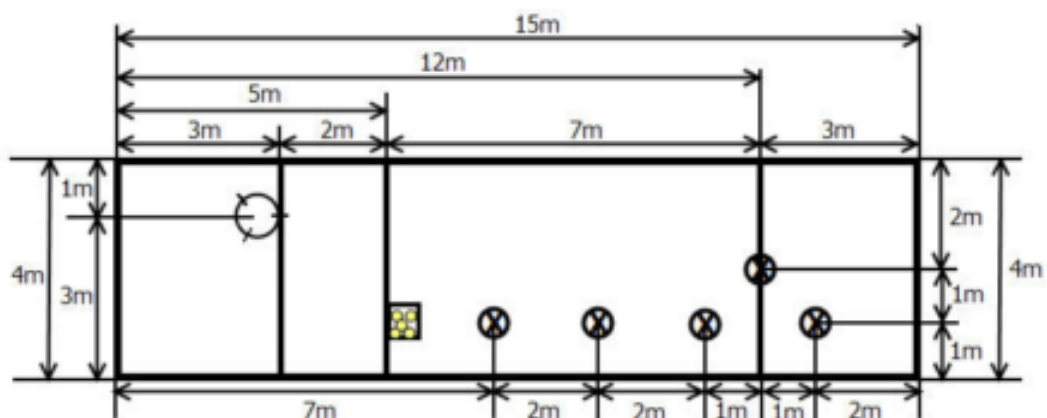


### Legende Allround

	Spieler ohne Ball
	Spieler mit Korbball/Basketball
	Spieler mit Tennisball (Aufgabe 1+2), m. Beachball (Aufgabe 3)
	Ballweg
	Laufweg
	Leine oder Band mit zwei Hochsprungsländern
	Ballbehälter
	Malstab
	Hilfsgeräte
R	Reifen (zwei aufeinander, zusammengeklebt)
KR	Kampfrichter
1,2,3	Reihenfolge des Lauf- oder Ballweges
A,B,C	Spieler

- 1 = A (Ball in der Hand) läuft links am ersten Malstab vorbei und umläuft im Slalom die folgenden drei Malstäbe bis zur Abwurflinie.
- 2 = B wirft gleichzeitig beim Start von A den Ball zu C.
- 3 = B läuft direkt zum Ballbehälter, umläuft ihn, nimmt einen neuen Ball und absolviert nun seinerseits den Slalom.
- 4 = C fängt im Reifen stehend die Bälle von A und B mit dem Fangnetz.
- 5 = D sammelt mit dem Ballbehälter<sup>Ⓞ</sup> (Kessel) alle Tennisbälle ein und legt sie laufend in den Ballbehälter<sup>Ⓛ</sup> zurück.

## Anlageplan



## Material

Laufzone	4 Pfosten oder Malstäbe 1 Linie 1 Ballbehälterstandfest 25 Tennisbälle
Abwurfzone	1 Pfosten oder Malstab 1 Linie
Fangzone	2 (Gymnastik-)Reifen $\varnothing$ 80cm (zusammengeklebt auf dem Boden fixiert) 1 Fangnetz (gemäss Beschreibung) 1 Ballbehälter tragbar (Kessel)
Markierung	Rote oder weisse Markierungsfarbe um den Ablauf und die Linien zu kennzeichnen
Schiedsgericht	1 Stoppuhr/Timer 2 Handzählapparate 1 Trillerpfeife 1 Startnummern-Set 1-100
Material Fangnetz	Federballschläger ohne Bespannung (gleiche Grösse für alle Anlagen) Vorhangstoff oder Tuch 76x45 cm Tiefe des Auffangsackes: mind. 25 cm

## Gerätschaften für Aufbau

2 Messbänder (30m)  
2 Doppelmeter  
Markierspray  
1-2 Rammrohre oder Schlegel  
2-3 Akkubohrmaschinen mit Schrauben  
Säge (Handsäge oder Motorsäge)

## Absperrmaterial

Es wird empfohlen, um jede Anlage eine Absperrung für die Zuschauer zu erstellen.  
13 Pfosten oder Malstäbe pro Anlage  
Absperr-/Trassierband

## Legende Korbball



*Spieler ohne Ball*



*Spieler mit Ball*



*Ballweg*



*Laufweg*



*Korb*

SR

*Schiedsrichter*

1,2,3

*Reihenfolge des Lauf- oder Ballweges*

A,B,C

*Spieler*

A' / A''

*Spieler nach einer Verschiebung*

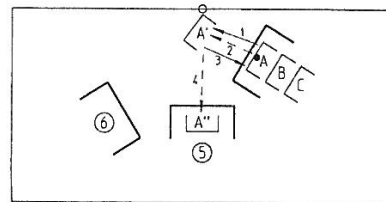
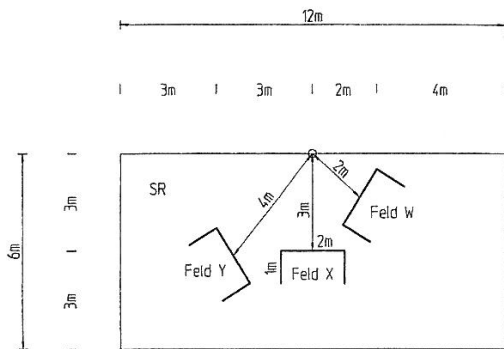
# SPIELTEST KORBBALL

## Allgemeine Angaben

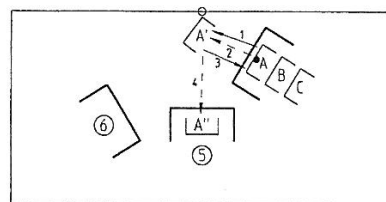
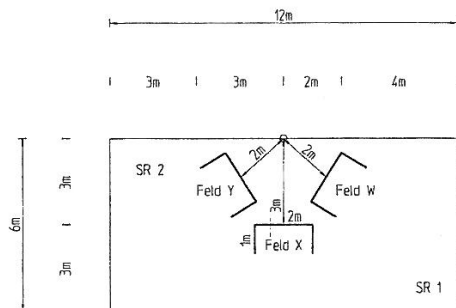
Ziel	verschiedene Distanzwürfe
Gruppen	die Anzahl Spieler wird in möglichst viele 3er Gruppen aufgeteilt; bei ungerader Zahl dürfen 1 – 2 Spieler nochmals starten, um die nächste 3er Gruppe zu vervollständigen
Zeit	3 Minuten pro 3er Gruppe
Feldgrösse	6x12m, Zusatzmarkierungen gemäss Zeichnung
Korb	Kategorie A Höhe 3m, Ø 45cm Kategorie B Höhe 2.5m, Ø 45cm
Material	1 Korbeinrichtung, 1 Korball, 1 Stoppuhr, 2 Handzählapparate, Pfeife, Markierungsmaterial

## Übungsablauf

Kategorie A



Kategorie B



- 1 = A macht einen Korbwurf aus dem Feld W
- 2 = A läuft unter den Korb (A')
- 3 = A' nimmt den Ball auf und spielt ihn zu B
- 4 = A' läuft weiter ins Feld X (A'')
- = etc. B absolviert 1-4 (3 = B spielt den Ball zu C)
- = etc. C absolviert 1-4 (3 = C spielt den Ball zu A'')
- 5 = der gleiche Ablauf 1-4 folgt aus dem Feld X
- 6 = der gleiche Ablauf 1-4 folgt aus dem Feld Y
- = eine Runde ist beendet und die Übung beginnt wieder im Feld W bei 1 usw. bis die Zeit abgelaufen ist

### **Spezielles**

- der Spieler läuft auch ohne Treffer ins nächste Feld
- springt der Ball vom Korbrand direkt nach hinten, der nächste Spieler kann weiterspielen
- Einwurf von aussen direkt zum neuen Werfer

### **Wertung**

	Kategorie A	Kategorie B
- erzielter Korb aus Feld W	2 Punkte	2 Punkte
- erzielter Korb aus Feld X	3 Punkte	3 Punkte
- erzielter Korb aus Feld Y	5 Punkte	2 Punkte

### *Einen Punkt Abzug gibt es*

- wenn eine der Feldmarkierungen (W, X, Y) bei der Ballabgabe be- oder übertreten wird
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

### **Schiedsgericht**

Schiedsrichter 1 (SR 1)

- ist für den ganzen organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung verantwortlich
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes
- bewertet und addiert alle Fehler im Übungsablauf mit dem Handzählapparat

Schiedsrichter 2 (SR 2)

- addiert mit dem Handzählapparat die Trefferpunkte