

# Schulsportliche Wettbewerbe - Durchführungsbe- stimmungen 2019/2020



**Jugend trainiert**  
für Olympia & Paralympics

# Inhaltsverzeichnis

<b>DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN ZU DEN SCHULSPORTLICHEN WETTBEWERBEN IN HESSEN IM SCHULJAHR 2019/2020 .....</b>	<b>1</b>
<b>1. Teilnahme nur über Online-Meldesystem.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Sportarten, Wettkampfklassen und Austragungsebenen.....</b>	<b>1</b>
<b>3. Bundeswettbewerb der Schulen – Jugend trainiert für Olympia &amp; Paralympics .....</b>	<b>4</b>
<b>4. Ausschreibungen für die einzelnen JtfO-Sportarten.....</b>	<b>7</b>
Badminton .....	7
Basketball.....	11
Beach-Volleyball.....	15
Fußball .....	16
Gerätturnen .....	23
Golf.....	26
Hallenhandball.....	29
Hockey – Feld .....	33
Judo.....	34
Leichtathletik .....	36
Rudern.....	39
Schwimmen.....	42
Skilanglauf.....	45
Tennis.....	47
Tischtennis .....	52
Triathlon .....	56
Volleyball .....	58
<b>5. Ausschreibungen für die weiteren Sportarten.....</b>	<b>61</b>
Hockey – Halle .....	61
Orientierungslauf .....	63
Rhythmische Sportgymnastik.....	64
Rugby .....	65
Tanz.....	68
<b>6. Wettbewerbe der Schulen mit Förderschwerpunkten -JtfP-Sportarten .....</b>	<b>71</b>
<b>7. Ausschreibungen für die einzelnen JtfP-Sportarten.....</b>	<b>75</b>
Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung.....	75
Förderschwerpunkt geistige Entwicklung.....	81
Förderschwerpunkte Sehen und geistige Entwicklung .....	83
<b>8. Weitere Wettbewerbe für Schulen mit Förderschwerpunkten .....</b>	<b>85</b>
Fußballturnier der Schulen mit den Förderschwerpunkten Lernen sowie emotionale und soziale Entwicklung .....	85
Förderschwerpunkt geistige Entwicklung.....	86
Schulsportfeste für Schulen mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung .....	87
<b>9. Grundschulwettbewerbe (WK V) .....</b>	<b>89</b>
„Mach mit – sei dabei!“ – Landesweiter Sporttag an allen Grundschulen und Grundstufen der Förderschulen Hessens .....	89

# Durchführungsbestimmungen zu den Schulsportlichen Wettbewerben in Hessen im Schuljahr 2019/2020

Grundlage für die Durchführung aller schulsportlichen Wettbewerbe ist der Erlass „Schulsportliche Wettbewerbe in Hessen“ vom 01.08.2018. In diesem Erlass finden sich alle wesentlichen Bestimmungen und Regelungen zu

- JtfO- & JtfP-Mannschaftswettbewerben
- Organisation und Durchführung der Wettbewerbe
- Online-Meldesystem
- Fahrt- und Wettbewerbskosten
- Bundesjugendspielen

## 1. Teilnahme nur über Online-Meldesystem

Die Teilnahme an schulsportlichen Wettbewerben, die über die einzelne Schule hinausgehen und in Zuständigkeit der Schulsportkoordinatorinnen und Schulsportkoordinatoren<sup>1</sup> (SSK) ausgerichtet werden, ist nur möglich, wenn die Meldung der Schulmannschaft im Online-Meldesystem erfolgt.

## 2. Sportarten, Wettkampfklassen und Austragungsebenen

Die Einteilung der Sportarten erfolgt nach:

- JtfO-Sportarten
- weitere Sportarten
- JtfP-Sportarten
- weitere Wettbewerbe für Schulen mit Förderschwerpunkten
- Grundschulwettbewerbe

Im Schuljahr 2019/2020 gelten in Hessen für die Veranstaltungen – mit Ausnahme von Fußball, Gerätturnen (WK II), Golf, Rudern, Tanz und JtfP (s. jeweilige Ausschreibung) – die nachfolgenden Altersklasseneinteilungen:

WK I	Jahrgänge 2001 - 2004
WK II	Jahrgänge 2003 – 2006 (Ausnahme: Fußball, Gerätturnen (m) und Golf)
WK III	Jahrgänge 2005 – 2008 (Ausnahme: Fußball und Gerätturnen (m))
WK IV	Jahrgänge 2007 – 2010 (Ausnahme: Fußball und Skisprung)
WK V	Grundschule ab Jahrgangsstufe 2

In den WK I – IV sind nur Schülerinnen und Schüler ab Jahrgangsstufe 5 startberechtigt.

In allen Sportarten, in denen der WK IV nicht zum Bundesfinale führt, dürfen Schülerinnen und Schüler sowohl in der WK IV als auch in der WK III starten, sofern die Wettbewerbe nicht an einem Tag stattfinden.

Reine Mädchenschulen haben bei Wettbewerben für „gemischte Mannschaften“ Startrecht bis einschließlich Landesentscheid, können sich aber nicht für das Bundesfinale qualifizieren.

Im Schuljahr 2019/2020 werden in Hessen Schulwettbewerbe in den in der Tabelle aufgeführten Sportarten durchgeführt. Auf Kreis- und Stadtebene werden in einzelnen Schulamtsbereichen Wettbewerbe in weiteren Sportarten ausgeschrieben (s. Online-Meldesystem).

Hier die Übersicht der Landesentscheide im Schuljahr 2019/2020:

---

<sup>1</sup>Aus Gründen der besseren Lesbarkeit ist die Durchführungsbestimmung nicht konsequent gegendert.

<b>Sportarten in JtfO</b>	<b>Termine</b>	<b>Ort</b>	<b>Ausrichter</b>
Badminton (gemischt) WK II + III	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Badminton (gemischt) WK IV	29.04.2020	Friedrichsdorf	Mitte
Basketball (Mädchen) WK II + III	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Basketball (Jungen) WK II + III	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Basketball (Mädchen und Jungen) WK IV	18.03.2020	Marburg	Mitte
Beach-Volleyball (gemischt) WK II	18.06.2020	Kassel	Nord
Fußball (Mädchen) WK II + III	18.06.2020	Kassel	Nord
Fußball (Jungen) WK II + III	18.06.2020	Kassel	Nord
Fußball (Mädchen und Jungen) WK IV	03.06.2020	Grünberg	Mitte
Gerätturnen (Mädchen) WK II + III	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Gerätturnen (Jungen) WK II + III	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Gerätturnen (Mädchen und Jungen) WK IV	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Golf (gemischt) WK II, III und IV	18.06.2020	Kassel	Nord
Hallenhandball (Mädchen) WK II + III	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Hallenhandball (Jungen) WK II + III	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Hallenhandball (Mädchen und Jungen) WK IV	25.03.2020	Bensheim	Süd
Hockey – Feld (Mädchen und Jungen) WK III	18.06.2020	Kassel	Nord
Judo (Mädchen und Jungen) WK II + III	18.06.2020	Kassel	Nord
Leichtathletik (Mädchen und Jungen) WK II + III	18.06.2020	Kassel	Nord
Leichtathletik (Mädchen und Jungen) WK IV	10.06.2020	Wiesbaden	Süd
Rudern (Mädchen und Jungen) WK I – IV	17./18.06.2020	Kassel	Nord
Schwimmen (Mädchen und Jungen) WK III + IV	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Skilanglauf (Mädchen und Jungen) WK III	22.01.2020	Willingen	Nord
Skilanglauf (gemischt) WK IV	22.01.2020	Willingen	Nord
Tennis (gemischt) WK II	24.06.2020	Neu-Isenburg	Rhein-Main
Tennis (Mädchen) WK III	18.06.2020	Kassel	Nord
Tennis (Jungen) WK III	18.06.2020	Kassel	Nord
Tennis (gemischt) WK IV	24.06.2020	Offenbach	Rhein-Main
Tischtennis (Mädchen und Jungen) WK II	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Tischtennis (Mädchen und Jungen) WK III	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main

<b>Sportarten in Jtfo</b>	<b>Termine</b>	<b>Ort</b>	<b>Ausrichter</b>
Tischtennis WK IV (Mädchen und Jungen oder gemischt)	12.02.2020	Fulda	Nord
Triathlon (gemischt) WK III	18.06.2020	Kassel	Nord
Volleyball (Mädchen und Jungen) WK II + III	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Volleyball (Mädchen und Jungen) WK IV	10.06.2020	Hofheim	Süd

<b>Weitere Sportarten</b>	<b>Termine</b>	<b>Ort</b>	<b>Ausrichter</b>
Hockey - Halle (gemischt) WK IV	25.03.2020	Limburg	Mitte
Orientierungslauf (Mädchen und Jungen) WK I – IV	Regionalentscheide 11.09.2019 18.09.2019	Kassel Königstein/Taunus	Nord Süd
Rhythmische Sportgymnastik (Mädchen und Jungen) WK II - IV	Offene Regionalentscheide		
Rugby WK III + IV	10.06.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Tanz (Mädchen und Jungen oder gemischt) WK I, II + IV	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main

<b>Sportarten in JtFP</b>	<b>Termine</b>	<b>Ort</b>	<b>Ausrichter</b>
Fußball gE (gemischt) WK offen	12.05.2020	Limburg	Mitte
Fußballturnier mit den Förderschwerpunkten Lernen sowie emotionale und soziale Entwicklung	18.06.2020	Kassel	Nord
Goalball (gemischt)	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Leichtathletik (gemischt)	18.06.2020	Kassel	Nord
Rollstuhl-Basketball (gemischt)	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Schwimmen (gemischt)	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main
Schwimmen gE WK II	19.11.2019 27.11.2019	Darmstadt Marburg	Süd Mitte
Skilanglauf (gemischt)	22.01.2020	Willingen	Nord
Tischtennis (gemischt)	11.03.2020	Frankfurt/Main	Rhein-Main

Bei den Terminen können sich aufgrund von unvorhersehbaren Sachverhalten Änderungen ergeben. Die gültigen Austragungstermine sowie die Meldetermine sind aus dem Online-Meldesystem zu entnehmen.

### 3. Bundeswettbewerb der Schulen – Jugend trainiert für Olympia & Paralympics

#### Allgemeine Bestimmungen

Die Durchführung der Regionalentscheide ist insbesondere in den Flächenregionen – unter Berücksichtigung von Sportart und Meldesituation – in geteilten Entscheiden möglich (bitte Ausschreibungen im Online-Meldesystem beachten!). In den Sportarten, die bis zum Landesentscheid durchgeführt werden und nicht zum Bundesfinale führen, qualifizieren sich aus jedem der 4 Verbände je zwei Schulmannschaften für den Landesentscheid. Bei geteilten Regionalentscheiden wird kein Regionalsieger ermittelt, sondern die beiden Siegermannschaften sind für den Landesentscheid qualifiziert. In diesem Fall legt der Verbundverantwortliche gemeinsam mit den Ausrichtern der geteilten Regionalentscheide fest, welches Team als Erster bzw. Zweiter des Verbundes beim Landesentscheid geführt wird. Damit sind in diesen Sportarten beim Landesfinale in jeder Wettkampfklasse acht Mannschaften startberechtigt. Lediglich in der Sportart Tennis (WK II + IV) qualifiziert sich nur eine Mannschaft pro Verbund. Die Aufstockung auf 6 Mannschaften wird durch den Ausrichter des Landesentscheids unter Berücksichtigung der Meldeergebnisse der Verbände vorgenommen.

#### Ausrichter der Landesentscheide

Folgende Verbundverantwortliche für den Schulsport (VVS) sind im Schuljahr 2019/2020 für die Ausrichtung der Landesentscheide zuständig:

Verbund	Verbundverantwortliche
Nord	Stephanie Holzhauser (Stephanie.Holzhauser@kultus.hessen.de) Staatliches Schulamt für den Landkreis und die Stadt Kassel, Wilhelmshöher Allee 64-66, 34119 Kassel
Mitte	Siegfried Böckling (Siegfried.Boeckling@kultus.hessen.de) Staatliches Schulamt für den Lahn-Dill-Kreis und den Landkreis Limburg-Weilburg, Frankfurter Str. 20-22, 35781 Weilburg
Rhein-Main	Eduard Schneider (Eduard.Schneider@kultus.hessen.de) Staatliches Schulamt für den Landkreis und die Stadt Offenbach/Main, Stadthof 13, 63065 Offenbach/Main
Süd	Elke Arntz-Müller (Elke.Arntz-Mueller@kultus.hessen.de) Staatliches Schulamt für den Landkreis Darmstadt und Darmstadt-Dieburg, Rheinstraße 95, 64295 Darmstadt

#### 50 Jahre Jugend trainiert für Olympia & Paralympics (JtFO & P) – Regelungen zu den zwei Finaltagen

Der Wettbewerb JtFO & P feiert im Schuljahr 2019/2020 sein 50-jähriges Jubiläum. Hessen hat entschieden, diesen Anlass zu nutzen, um gemeinsam mit allen Sportarten, die zum Bundesfinale führen, eine Leistungsschau der im Land herausragenden Schulen zu organisieren und durchzuführen. Deshalb sollen im Frühjahr 2020 zwei Finaltage durchgeführt werden, einer für die Hallensportarten am 11.03.2020 in Frankfurt/Main und einer für die Freiluftsportarten (plus Judo) am 18.06.2020 in Kassel.

- Für die Finaltage sind, sofern keine anderen Regelungen getroffen werden, die 4 Verbundsieger einer Sportart und Wettkampfklasse qualifiziert.
- Die im Rahmen der Finaltage ermittelten Landessieger vertreten Hessen 2020 bei den Bundesfinalveranstaltungen in Berlin.
- Veranstaltungsformat: Die Eröffnung der Finaltage erfolgt vor Ort an den ausgewiesenen Veranstaltungsorten der Landesentscheide. Die Durchführung der Wettbewerbe findet von 10.00 – 15.00 Uhr statt. Alle Siegerehrungen sind in den Rahmen der zentralen Abschlussveranstaltung mit Show-Acts und Disco eingebunden. Die Veranstaltung endet zwischen 19.00 und 19.30 Uhr. Anschließend erfolgt die Rückreise der teilnehmenden Mannschaften.
- In den Ballspielfinals mit vier Mannschaften gilt folgender Spielmodus:
  - 2 Spiele pro Team (Halbfinale, End- bzw. Platzierungsspiel). Die beiden Halbfinalbegegnungen werden im Vorfeld ausgelost.

- o Die Spielzeit orientiert sich an den Wettspielvorgaben der Verbände und ist den unten angefügten Übersichtstabellen zu entnehmen.

## „Finaltag der Hallensportarten“

Der Finaltag findet am 11.03.2020 in Frankfurt/Main statt.

Folgende Sportarten und WK sind eingebunden:

Sportart	WK-Klassen	Spielzeit
Badminton	II, III (gemischt)	2 Sätze bis 21, Entscheidungssatz bis 21
Basketball	II, III (Mä + Ju)	2 x 12 Minuten (gestoppte Zeit)
Rollstuhl-Basketball (JtfP)	II (gemischt)	2 x 12 Minuten (gestoppte Zeit)
Gerätturnen	III (Mä), IV (Mä + Ju)	
Goalball (JtfP)	II (gemischt)	
Handball	II, III (Mä + Ju)	2 x 20 Minuten
Schwimmen	III, IV (Mä + Ju)	
Schwimmen (JtfP)	II + III (gemischt)	
Tischtennis	II, III (Mä + Ju)	3 Gewinnsätze bis jeweils 11 Punkte
Tischtennis (JtfP)	II (gemischt)	3 Gewinnsätze bis jeweils 11 Punkte
Volleyball	II, II (Mä + Ju)	2 Gewinnsätze bis jeweils 21 Punkte

und als weitere Sportart

Tanz	I, II, IV (gemischt)	
------	----------------------	--

## „Finaltag der Freiluftsportarten“

Der Finaltag findet am 18. Juni 2020 in Kassel statt.

Folgende Sportarten und WK sind eingebunden:

Sportart	Gruppe A/ Verbände	Gruppe B/ Verbände
Beach-Volleyball	WK II (gemischt)	2 Sätze bis 21, Entscheidungssatz bis 15
Fußball	II, III, (Mä+Ju)	2 x 30 Minuten
Fußball - Förderschulen Lernen	2003 und jünger	2 x 30 Minuten
Golf	WK II, III, IV (gemischt)	18 Loch (Kanonenstart)
Hockey (Feld)	WK III (Mä + Ju)	2 x 15 Minuten
Leichtathletik	II, III (Mä + Ju)	
Leichtathletik (JtfP)	II + III (gemischt)	
Judo	II, III (Mä + Ju)	
Rudern	I-IV (Mä + Ju)	
Tennis	III (Ju + Mä)	2 Sätze Match Tie-Break bis 11, Entscheidung bis 7
Triathlon	III (gemischt)	20 Mannschaften (pro Verbund 5 Mannschaften)

## Hinweise zu den Bundesfinalveranstaltungen

Die Sieger des Landesentscheids vertreten das Land Hessen beim Winterfinale:

### Winterfinale vom 23. bis 27. Februar 2020

Skilanglauf, Skisprung

Die Sieger der Landesfinaltage vertreten das Land Hessen bei den Bundesfinalveranstaltungen:

### Frühjahrsfinale vom 03. bis 07. Mai 2020

Badminton, Basketball, Gerätturnen, Handball, Tischtennis und Volleyball

### **Herbstfinale vom 20. bis 24. September 2020**

Beach-Volleyball, Fußball, Golf, Hockey, Judo, Leichtathletik, Rudern, Schwimmen, Tennis und Triathlon

Wie im Erlass „Schulsportliche Wettbewerbe 2018/2019“ (gültig für 5 Jahre) hingewiesen wurde, muss jede Schülerin und jeder Schüler einen Eigenbetrag leisten. Auf Beschluss des Trägers des Bundeswettbewerbs Jugend trainiert für Olympia & Paralympics ist dieser Betrag auf € 75,-€ erhöht worden. Die Eigenanteile der Mannschaft sind als Sammelüberweisung durch die Verantwortlichen der Schulmannschaften unter Angaben des Verwendungszwecks direkt an die Deutsche Schulsportstiftung zu überweisen.

### **Turniervorgaben für die Sportspiele außerhalb der Finaltage**

In den Sportspielen hat die Kontaktkommission den am Landesfinale teilnehmenden Mannschaften der 4 Verbände zwei Vorrundengruppen zugelost. Die Zuordnung 1 (= Verbundsieger) und 2 (= Zweiter im Verbund) ist verbindlich. Bei geteilten Regionalentscheiden muss die Zuordnung mit der Meldung zum Landesentscheid vorgenommen werden.

Sofern keine anderen Regelungen getroffen wurden (siehe Hinweise in den Ausschreibungen und ggf. in den Einladungsschreiben), spielt bei einem Vorrundenturnier in diesen Gruppen jeder gegen jeden und die beiden erst platzierten Mannschaften jeder Gruppe qualifizieren sich für die Endrunde. In Überkreuzspielen werden sodann die Mannschaften für das Endspiel ermittelt. Vor dem großen und kleinen Finale werden die Plätze 5 und 6 sowie die Plätze 7 und 8 ausgespielt.

Die Vorrunden-Auslosung im Schuljahr 2019/2020 lautet wie folgt gilt nur für Landesentscheide, die außerhalb der beiden Finaltage stattfinden, und lautet wie folgt:

<b>Sportspiele</b>	<b>Gruppe A/ Verbände</b>	<b>Gruppe B/ Verbände</b>
Badminton	Rhein-Main - Süd	Nord – Mitte
Basketball	Süd – Mitte	Rhein-Main – Nord
Beach-Volleyball	Süd – Rhein-Main	Mitte – Nord
Fußball	Nord – Mitte	Rhein-Main – Süd
Hallenhandball	Nord – Süd	Rhein-Main – Mitte
Hockey	Nord – Süd	Mitte – Rhein-Main
Tennis	Rhein-Main – Süd	Nord – Mitte
Tischtennis	Rhein-Main – Nord	Süd – Mitte
Volleyball	Mitte – Rhein-Main	Nord - Süd

Wird nach dem Veranstaltungsformat „Viertelfinale“ gespielt, werden zu Turnierbeginn innerhalb der Gruppen A + B die Spielpaarungen gelost.


Die Vorrunden-Auslosung wird durch den Ausrichter vorgenommen.

Bei den Landesentscheiden im Basketball, Fußball, Hallenhandball, Beach-Volleyball und Volleyball ist der offizielle Spielball „Molten“. Er wird vom Ausrichter gestellt.



## 4. Ausschreibungen für die einzelnen Jtfo-Sportarten

Die Meldetermine für alle Wettbewerbsebenen sind dem Online-Meldesystem zu entnehmen. In den folgenden Übersichten sind lediglich die Austragungstermine der Landesfinalveranstaltungen vermerkt.

<b>Badminton</b>		
<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	Horst Emrich
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 4 Mädchen und 4 Jungen (einschließlich Ersatzspielerin und Ersatzspieler), mindestens jedoch aus 3 Mädchen und 3 Jungen.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2003-2006 WK III, 2005-2008	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gespielt wird – sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist – nach den Regeln und Wettkampfbestimmungen des Deutschen Badminton Verbandes.</li> <li>2. Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn weniger als 3 Mädchen und 3 Jungen zu Beginn einer Begegnung spielbereit sind.</li> <li>3. In den Gruppenspielen werden alle 7 Spiele ausgetragen, auch wenn eine Mannschaft vorzeitig durch den Gewinn von vier Punkten bereits gewonnen hat. Eine verletzte Spielerin oder ein verletzter Spieler kann am selben Tag nicht mehr eingesetzt werden. In diesem Fall greift die Ersatzspielerregelung: Vor Beginn einer Begegnung anwesende und im Spielbericht bereits aufgeführte Ersatzspieler (1 Mädchen und 1 Junge) können bei Verletzung einer Stammspielerin oder eines Stammspielers im Verlauf einer Begegnung im nächsten Spiel dort eingesetzt werden, wo die verletzte Spielerin oder der verletzte Spieler aufgestellt war.</li> <li>4. Eine Begegnung besteht aus 7 Spielen. Es werden 2 Mädchen-Einzel, 2 Jungen-Einzel, 1 Mädchen-Doppel, 1 Jungen-Doppel und 1 gemischtes Doppel ausgetragen. Spielfolge: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spiel: Jungen-Doppel</li> <li>2. Spiel: Mädchen-Doppel</li> <li>3. Spiel: 1. Jungen-Einzel</li> <li>4. Spiel: 1. Mädchen-Einzel</li> <li>5. Spiel: 2. Jungen-Einzel</li> <li>6. Spiel: 2. Mädchen-Einzel</li> <li>7. Spiel: Gemischtes Doppel</li> </ol> </li> <li>5. Die Rangliste jeder Mannschaft ist vor Turnierbeginn, für Mädchen und Jungen getrennt, nach Spielstärke bei der Turnierleitung abzugeben. Sie gilt für das gesamte, jeweilige Turnier. Entspricht die eingereichte Rangliste nicht der tatsächlichen Spielstärke, so kann das Schiedsgericht vor Turnierbeginn die Rangliste ändern.</li> <li>6. Die Mannschaftsaufstellung kann sich von Begegnung zu Begegnung ändern. Sie ist vor jeder Begegnung der Turnierleitung verdeckt abzugeben. Jede Spielerin oder jeder Spieler kann in einer Begegnung maximal in zwei verschiedenen Disziplinen eingesetzt werden. Die oder der Ranglisten-erste muss nicht unbedingt im Einzel spielen.</li> <li>7. Gespielt wird nach den Wettkampfbestimmungen des DBV (siehe Punkt 1).</li> <li>8. Für die Platzierung bei Gruppenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Punktdifferenz (Anzahl der gewonnenen Begegnungen)</li> <li>• Spieldifferenz</li> <li>• Satzifferenz</li> <li>• Spielpunktdifferenz</li> <li>• direkter Vergleich der beiden punktgleichen Mannschaften.</li> </ul> </li> </ol>		

9. In der Regel werden keine Schiedsrichterinnen oder Schiedsrichter eingesetzt. Die Spielerinnen oder Spieler üben die Schiedsrichterfunktion selbst aus. An der Wettkampfstätte muss ständig eine Oberschiedsrichterin oder ein Oberschiedsrichter anwesend sein.
10. Die Bälle werden vom Ausrichter gestellt. Gespielt wird in der Regel mit Kunststoffbällen mit Korkfuß.

### Hinweise:

Bei Änderung des Veranstaltungsformats auf Kreis- und Verbundebene:

In der Vorrunde wird bei Teilnehmerfeldern mit 6 und mehr Mannschaften mit verkürzten Sätzen (bis 15, Verlängerung bis 20) gespielt.

In der Endrunde können die Spiele bei Bedarf abgebrochen werden, wenn eine Mannschaft vier Spiele gewonnen hat.

Im Verbund Süd wird im Schuljahr 2019/2020 probeweise ein gesonderter Wettbewerb für die Partnerschulen des Leistungssports durchgeführt. Die genauen Regelungen und Umsetzungen sind dem Online-Meldesystem zu entnehmen.

## Badminton



### WK IV

Gemischte Mannschaften  
am 29.04.2020  
in Friedrichsdorf

### Ausrichter

Verbund Mitte

### Schulsportbeauftragter

Horst Emrich

### Mannschaftsgröße:

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 6, höchstens 8 Spielerinnen und Spielern, davon mindestens 2 Mädchen.

### Jahrgänge:

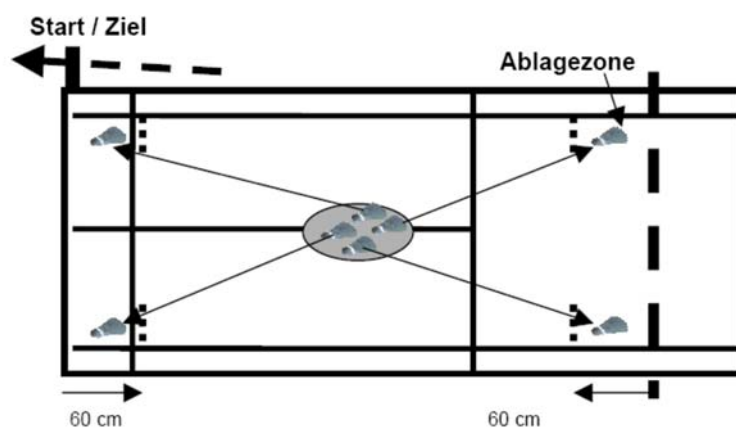
WK IV, 2007-2010

### Wettkampfbestimmungen:

1. Der Wettkampf besteht aus den vier Disziplinen Balltransportstaffel, Speed-Badminton, Biathlon und Halfeldeinzel.
2. Im Halfeldeinzel und beim Speed-Badminton, wo jeweils sechs Spiele pro Begegnung stattfinden, werden immer mindestens zwei Mädchen eingesetzt.
3. Vor dem Wettkampf ist der Turnierleitung eine geschlechtsübergreifende Rangliste abzugeben, nach der in diesen beiden Disziplinen die Aufstellung vorzunehmen ist.
4. An der Balltransportstaffel und beim Biathlon nehmen alle Spielerinnen und Spieler teil.

### Spezifische Balltransportstaffel

Jede Schülerin/Jeder Schüler muss 4 Bälle von der Mitte aus in 4 Ablagezonen und zurück transportieren.

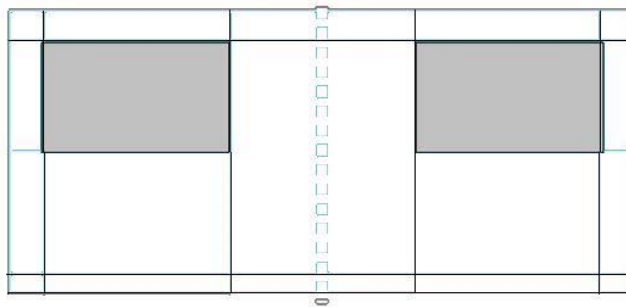


Pro Durchgang muss jede Spielerin/jeder Spieler zunächst 4 Bälle einzeln von der Mitte aus in beliebiger Reihenfolge mit der Hand (ohne Schläger) in die 4 Ablagezonen transportieren und sofort danach wieder zurückbringen. Anschließend überquert die Spielerin oder der Spieler die Start-Ziel-Linie und „klatscht“ mit der oder dem Nächsten ab.

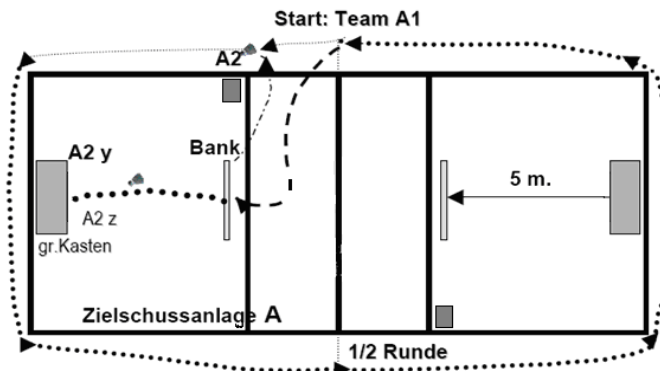
Der Ball darf nur mit der rechten Hand gegriffen, transportiert und abgestellt werden. Das Greifen und Abstellen soll im Ausfallschritt mit dem rechten Fuß geschehen. (Linkshänder: linke Hand und linker Fuß) Das Werfen des Balles ist verboten. Nicht korrekt auf den Korb abgestellte Bälle müssen korrigiert werden, bevor der nächste Ball transportiert wird. Zur Wertung wird die erzielte Zeit durch die Anzahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer geteilt.

### Speed-Badminton-Turnier

Gespielt wird mit normalen Badmintonbällen und –schlägern. Die Spielzeit beträgt 7 Min. pro Spiel mit Badminton-Zählweise. Das Spielfeld (Netzhöhe 1,20 m) ist die grau unterlegte Fläche in der Skizze.



### Spezifischer Biathlon



Jede Mannschaft bildet zwei Teams (A1+A2 / B1+B2).

Team A1 tritt gegen Team B1 und im Anschluss A2 gegen B2 an.

(in der Skizze ist nur der Ablauf für Team A dargestellt)

Lauf: 1 Runde um das Volleyballfeld. Dabei muss ein Ball auf dem Schläger balanciert werden. Die Läuferinnen und Läufer starten zeitlich versetzt. Wenn die erste Teilnehmerin/der erste Teilnehmer die erste Ecke des Volleyballfeldes erreicht hat, startet die nächste Teilnehmerin/der nächste Teilnehmer.

Zielschuss: vor der Bank stehend den Ball mit einem Unterhandschlag direkt gegen die Kastenvorderseite schlagen.

Team A2/B2 hat Hilfsaufgaben: A2xyz/B2xyz sammeln Bälle ein und legen sie in einen am Start bereitstehenden kleinen Kasten.

Dieser Ablauf wiederholt sich, bis die Wettkampfdauer von 7 Minuten abgelaufen ist.

Alle Spielerinnen und Spieler einer Mannschaft nehmen teil. Für jede gelaufene Runde und jeden regelgerechten Kastentreffer erhält die Mannschaft einen Punkt. Die Anzahl der Punkte wird durch die Anzahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer geteilt.

### **Badminton-Halbfeldeinzel-Turnier**

Auf dem halben Doppelfeld, Spiele auf Zeit mit Badminton-Zählweise. (Spielzeit 10 Min. pro Spiel)

Die Setzung im Halbfeldeinzel erfolgt anhand des Zwischenstandes nach den drei ersten Disziplinen. Es spielen in der Gruppe A die Mannschaften der Plätze 1,3,6 und 8 und in der Gruppe B die Mannschaften der Plätze 2,4,5 und 7.

#### **Wertung:**

1. Für jede Disziplin werden Platzziffern vergeben. Bei z.B. vier Mannschaften erhält die erstplatzierte Mannschaft die Platzziffer 1, die zweitplatzierte 2, die drittplatzierte 3 und die viertplatzierte 4. Im Halbfeldeinzel werden die Platzziffern verdoppelt. Dann werden die Platzziffern zur Gesamtplatzziffer addiert. Das Team mit der kleinsten Gesamtplatzziffer ist Sieger. Bei Gleichstand entscheidet die Rangfolge im Halbfeldeinzel.
2. Balltransport und Biathlon werden von einer Mannschaft nur einmal durchgeführt. Speed-Badminton und Halbfeldeinzel werden in jeder Begegnung gespielt.

# Basketball



<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter:</b>	<b>Schulsportbeauftragte:</b>
Mädchen WK II am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	Birte Schaake
Jungen WK II am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	
Mädchen WK III am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	
Jungen WK III am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus höchstens 9 Spielerinnen oder Spielern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2003-2006 WK III, 2005-2008	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gespielt wird nach den offiziellen Basketballregeln der FIBA, sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist. Außerdem gelten die einschlägigen Vorschriften der Spielordnung des Deutschen Basketballbundes und des Hessischen Basketballverbandes.</li><li>2. Die Spielzeit in allen Wettkampfklassen beträgt mit Ausnahme der Spiele bei den Finaltagen 2 x 8 Minuten gestoppte Zeit. Der Art. 10.3 (Stoppen der Uhr bei Korberfolg in den letzten 2 Minuten) ist gültig. Die Halbzeitpausen betragen 2 Minuten. Die Dauer einer Verlängerungsperiode beträgt 3 Minuten gestoppte Zeit. In jeder Halbzeit darf von jeder Mannschaft eine Auszeit von einer Minute genommen werden.</li><li>3. Mit dem vierten Foul (persönlich oder technisch) scheidet eine Spielerin oder ein Spieler aus dem betreffenden Spiel aus.</li><li>4. Artikel 41 der internationalen Basketballregeln wird hier wie folgt gehandhabt: Nachdem eine Mannschaft vier persönliche oder technische Spielerfouls in einer Halbzeit begangen hat, werden alle darauf folgenden Spielerfouls mit zwei Freiwürfen bestraft. Die Spielerfouls der Verlängerung(en) zählen dabei zur zweiten Halbzeit.</li><li>5. Bei einem disqualifizierenden Foul ist die Spielerin oder der Spieler automatisch für das folgende Spiel gesperrt. Bei einem schweren Verstoß (Bericht des Schiedsrichters) entscheidet das Schiedsgericht über weitergehende Sanktionsmaßnahmen.</li><li>6. Mädchen spielen mit Bällen der Größe 6. Jungen spielen mit Bällen der Größe 7.</li><li>7. Jede Mannschaft muss mit zwei unterschiedlichen Trikotfarben ausgestattet sein.</li><li>8. Für die Platzierung bei den Vorrundenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:<ul style="list-style-type: none"><li>• Punkte</li><li>• Ergebnis aus dem Direktvergleich der punktgleichen Mannschaften</li><li>• Entscheidungswürfen gemäß DBB-Bestimmungen.</li></ul></li><li>9. „Mann-Mann-Verteidigung“: Für alle Spiele der Wettkampfklasse III gilt prinzipiell „Mann-Mann-Verteidigung“. Die Betreuerinnen oder Betreuer achten gegenseitig einvernehmlich auf die Einhaltung. Bei Landesentscheiden sowie beim Bundesfinale ist sie zwingend vorgeschrieben und wird offiziell überwacht. Der technische Kommissar kann hierfür zu jeder Zeit das Spiel unterbrechen. Auszug aus den Regeln der „Mann-Mann-Verteidigung“: „Spätestens innerhalb des 6,25-m-Raumes (innerhalb der 3-Punkte-Linie) muss jeder Angreiferin oder jedem Angreifer eine Verteidigerin oder ein Verteidiger deutlich zugeordnet sein. Strafe: Beim Bundesfinale wird nach einer Verwarnung durch die Schiedsrichter ein technisches Foul gegen die offizielle Betreuerin oder den offiziellen Betreuer verhängt. Technische Fouls nach dieser Regel führen nicht zur Disqualifikation der offiziellen Betreuerin oder des offiziellen Betreuers“.</li></ol>		

**Hinweise:**

Bei Änderung des Veranstaltungsformats auf Kreis- bzw. Verbundebene:

Entweder wird der Turniermodus „Viertelfinale“ gewählt oder die Spielzeit beträgt 2 x 10 Minuten pro Spiel, wobei nur in den letzten beiden Minuten die Zeit gestoppt wird. Bei Unentschieden: Entscheidungsworfen (ohne vorherige Verlängerung).

**Basketball**

<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>
Mädchen und Jungen am 18.03.2020 in Marburg	Verbund Mitte	Birte Schaake
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielerinnen oder Spielern und max. 4 Ersatzspielerinnen oder Ersatzspielern. Mädchen dürfen in Jungenmannschaften mitspielen.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2007-2010	

**Wettkampfbestimmungen:**

Der Wettkampf besteht aus einem Basketballturnier und einem Vielseitigkeitswettbewerb.

**Basketballturnier**

1. Jungen und Mädchen spielen mit Spielball Größe 6.
2. Die Anwendung der Zeitregeln (3- und 5-Sekunden Regel) durch die Schiedsrichter ist dem technischen Stand und Spielniveau der beteiligten Mannschaften ggf. anzupassen. Nur "grobe" Schrittfehler und Doppeldribbelfehler werden abgepfiffen. Die 24-Sekunden-Regel und die Rückspielregel finden keine Beachtung.
3. Das Basketballturnier wird im Querfeld (Hallendrittel) ausgetragen. Die Spielzeit beträgt - je nach Anzahl der Mannschaften - 2 x7 bzw. 2 x 8 Minuten (gestoppt). Auf Regional-/Kreis- und Stadtebene kann die Spielzeit den örtlichen Begebenheiten angepasst werden. Bei Unentschieden beträgt die Verlängerungsperiode 3 Minuten (gestoppt). Jede Mannschaft hat eine Auszeit pro Halbzeit.
4. Die Freiwurflinie wird ca. 1 Meter vorverlegt.  
Nach 4 Fouls (persönlich oder technisch) scheidet die Spielerin/der Spieler für den Rest des Spiels aus.  
Die Mannschaftsfoulgrenze ist erreicht, sobald eine Mannschaft innerhalb einer Spielperiode vier Spielerfouls begangen hat. Mit dem 5. Mannschaftsfoul werden alle nachfolgenden persönlichen Spielerfouls an einem Spieler, der sich nicht in einer Korbwurfaktion befindet, mit zwei Freiwürfen anstelle eines Einwurfs bestraft, es sei denn, für das begangene Foul ist eine härtere Strafe vorgesehen.
5. Punkteregel  
Feldkörbe werden wie folgt gezählt:
  - Innerhalb der Zone zählt jeder Korberfolg 2 Punkte
  - Außerhalb der Zone zählt jeder Korberfolg 3 Punkte
6. Spielerwechsel ist nur bei toten Bällen möglich.
7. Manndeckung ist zwingend vorgeschrieben!
  - Betreuerinnen und Betreuer oder Lehrkräfte achten gegenseitig, einvernehmlich auf die Einhaltung!
  - Bei Landesentscheiden ist sie zwingend vorgeschrieben und wird offiziell überwacht. Der technische Kommissar kann hierfür zu jeder Zeit das Spiel unterbrechen.
8. Für die Platzierung bei den Vorrundenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
  - Punkte
  - Ergebnis aus dem Direktvergleich der punktgleichen Mannschaften
  - Entscheidungsworfen gemäß DBB-Bestimmungen.

## Vielseitigkeitswettbewerb

1. Vor jedem Turnier treten alle Mannschaften im Vielseitigkeitswettbewerb gegeneinander an. Insgesamt wird der Parcours einmal von jedem gemeldeten Mannschaftsmitglied durchlaufen. Die Gesamtzeit wird gestoppt und durch die Anzahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer dividiert. Es wird ein Ranking erstellt.
2. Wertung des Vielseitigkeitswettbewerbs für das anschließende Turnier:  
Die besser platzierte Mannschaft aus dem Vielseitigkeitswettbewerb beginnt das jeweilige Spiel mit 6:0.
3. Hinweise zu Aufbau und Durchführung des Vielseitigkeitswettbewerbs:

### Station 1:

Slalomdribbeln um fünf Malstangen. Start rechts von der ersten Malstange, im Slalom hin und zurück dribbeln, dann rechts an allen Malstangen vorbei (Abstand der Malstangen zueinander 1 m).

### Station 2:

Dribbling bis in die Kreismarkierung (Abstand 2,50 m vom Korb), abstoppen. Wurf auf den Korb; nach einem Treffer - oder spätestens nach dem 4. erfolglosen Wurfversuch - Dribbling zur 3. Station.

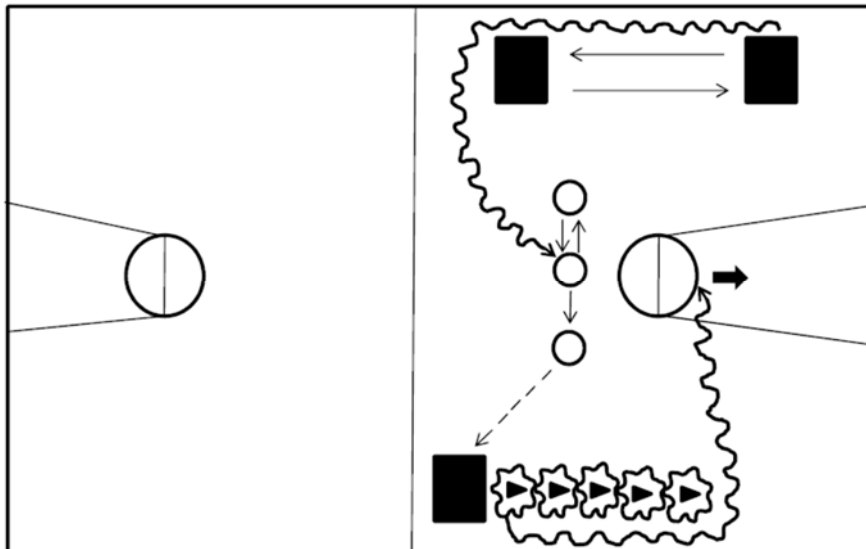
### Station 3:

Ablegen des Balles im umgedrehten Kleinkasten 1 (Ball muss im Kasten liegen bleiben), Sprint zum Kleinkasten 2 (Entfernung 8 m), Berührung mit einer Hand, Rücksprint zum Kleinkasten 1, Berührung mit einer Hand. Diese Strecke insgesamt zweimal (hin und zurück) laufen. Den Ball aus dem Kasten nehmen und außen um den Kasten 2 bis zum mittleren Medizinball dribbeln.

### Station 4:

Sprint mit jeweiligem kurzem Absitzen auf den Medizinbällen (sind auf Gummi-Wurfringen oder Ähnlichem gelagert, Abstand vom mittleren Ball 4 m). Der Basketball wird zu den jeweiligen Medizinbällen gedribbelt. Der Start erfolgt aus dem Sitz vom mittleren Medizinball. Zuerst muss der linke und dann der rechte Medizinball „abgesessen“ werden, dazwischen muss jeweils der mittlere Ball mit dem Gesäß berührt werden. Nach dem Absitzen auf den rechten Ball wird der Ball zur nächsten Mitspielerin oder zum nächsten Mitspieler auf die Startmatte gepasst.

**Insgesamt wird der Parcours einmal von jedem gemeldeten Mannschaftsmitglied durchlaufen.**



**Hinweise:**

Bei Änderung des Veranstaltungsformats:


Entweder wird der Turniermodus „Viertelfinale“ gewählt oder die Spielzeit beträgt 2 x 8 Minuten pro Spiel, wobei nur in den letzten beiden Minuten die Zeit gestoppt wird. Bei Unentschieden: Entscheidungswerfen (ohne vorherige Verlängerung).



# Beach-Volleyball



WK II	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
gemischte Mannschaften am 18.06.2020 in Kassel	Verbund Nord	Dr. Stephan Ellenberger
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 4 Mädchen und 4 Jungen (inkl. 1 Ersatzspielerin und 1 Ersatzspieler), jedoch aus mindestens 3 Mädchen und 3 Jungen.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2003-2006	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Soweit nichts Anderes festgelegt ist, gelten die für den Bereich der Deutschen Volleyball-Jugend gültigen offiziellen Beach-Volleyball Spielregeln der FIVB.</li><li>2. Gespielt wird jeweils 2 gegen 2 (Mädchen, Jungen und Mixed). Mannschaftszusammensetzung: Vor jeder Begegnung wird von der Betreuerin oder vom Betreuer eine Meldung mit einer Mädchen-, einer Jungen- und einer Mixed-Mannschaft abgegeben. Jede Schülerin oder jeder Schüler kann nur in einer Mannschaft spielen. Falls sich eine Spielerin oder ein Spieler verletzt, kann sie oder er in dem laufenden Spiel nicht ersetzt werden. Das Spiel wird als verloren mit den bis dahin erzielten Punkten gewertet. Da in den folgenden Begegnungen grundsätzlich neu benannt werden muss, kann ggf. die Ersatzspielerin oder der Ersatzspieler zum Einsatz kommen. Abfolge der Spiele in einer Begegnung:<ul style="list-style-type: none"><li>• Mädchenspiel</li><li>• Jungenspiel</li><li>• Mixedspiel</li></ul></li><li>3. „Best of three“: Alle Spiele werden im Modus „Best of three“ ausgetragen, also über zwei Gewinnsätze. Alle Spiele werden bis 21 Punkte gespielt (ein möglicher Entscheidungssatz bis 15 Punkte), wobei die „Rally-Point“-Zählweise zugrunde gelegt wird. Im Falle eines Gleichstandes wird der Satz solange fortgesetzt, bis ein Vorsprung von zwei Punkten erreicht ist.</li><li>4. Der Seitenwechsel erfolgt jeweils nach sieben gespielten Punkten. Wenn es aus organisatorischen Gesichtspunkten notwendig erscheint oder für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Gefahr einer physischen Überlastung besteht, kann das Schiedsgericht die Sätze auf 15 Punkte („Best of three“ mit mindestens zwei Punkten Abstand) verkürzen. Die Seitenwechsel erfolgen dann nach sechs gespielten Punkten.</li><li>5. Alle Ergebnisse der drei Spiele (Mädchen, Jungen, Mixed) werden zusammengefasst. Daraus ergibt sich die Siegermannschaft mit den meisten gewonnenen Spielen (3:0 oder 2:1) und gleichzeitig die Wertung (2:0 oder = 0:2 Punkte).</li><li>6. Alle Spiele einer Begegnung müssen durchgeführt werden.</li><li>7. Jedem Team steht pro Satz eine Auszeit (nur beim Finale und dem Spiel um Platz 3 zwei Auszeiten) zur Verfügung.</li><li>8. Vor dem Spiel erhalten die Teams 3 Minuten Einspielzeit.</li><li>9. Die teilnehmenden Teams müssen vorgegebene Schiedsrichteraufgaben (Erster und Zweiter Schiedsrichter sowie Schreiber) übernehmen.</li><li>10. Es wird auf Spielfeldern von 8 m x 8 m gespielt; auf ausreichende Freizonen ist zu achten.</li><li>11. Die Netzhöhen betragen<ul style="list-style-type: none"><li>• für Mädchen: 2,24 m</li><li>• für Jungen und Mixed: 2,35 m.</li></ul></li><li>12. Ein Coaching ist nur während der Auszeit und außerhalb der Freizone gestattet.</li><li>13. Bezüglich der Ozon-Regelungen gelten die aktuellen Verfahren des DOSB. Bei Erreichen des dort festgeschriebenen Ozongrenzwertes ist das Turnier vom Ausrichter auszusetzen bzw. abubrechen.</li></ol>		

<b>Fußball</b>		
<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen am 18.06.2020 in Kassel	Verbund Kassel	Herbert Stündl
Jungen am 18.06.2020 in Kassel	Verbund Kassel	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht bei den <b>Jungen</b> aus maximal 15 Spielern, bei den <b>Mädchen</b> aus maximal 10 Spielerinnen (jeweils inkl. Ersatzspielern).	
<b>Jahrgänge:</b>	Jahrgangseinteilung (abweichend von der allgemeinen Jahrgangseinteilung): WK II Jahrgänge <b>2004-2006</b> WK III Jahrgänge <b>2006-2008</b>	
<b>Anmerkung:</b>	Schülerinnen und Schüler des Jahrgangs 2006 dürfen auf jeder Turnierebene <b>entweder</b> im WK II <b>oder</b> im WK III eingesetzt werden. Ein Wechsel der Wettkampfklassen zur nächst höheren Ebene (beispielsweise vom Kreis- zum Regionalscheid) ist möglich.	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gespielt wird in Turnierform nach den Regeln des Deutschen Fußball Bundes (Bezugsquelle: Deutscher Fußball Bund, Otto-Fleck-Schneise 6, 60528 Frankfurt/Main, Telefon 069/6788-0), sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist.</li> <li>2. Bei den Spielen der Jungen können bis zu vier Spieler, bei den Mädchen bis zu drei Spielerinnen pro Spiel beliebig oft aus- und wieder eingewechselt werden.</li> <li>3. Bei den Jungen wird auf Großfeld („normales Spielfeld“) in 11-er Mannschaften, bei den Mädchen auf Kleinfeld (Spielfeldmaße s. unter 8.) in 7-er Mannschaften gespielt.</li> <li>4. Spielzeiten: WK II: Höchstspielzeit 140 Minuten WK III: Höchstspielzeit 120 Minuten Die Spieldauer sollte 25 Minuten nicht unterschreiten. Bei großen Teilnehmerzahlen (&gt; 8) und entsprechend höherer Anzahl der Spiele kann auf bis zu 1 x 20 Minuten verkürzt werden). Auf Kreisebene kann je nach örtlichen oder zeitlichen Gegebenheiten (z.B. aufgrund sehr großer oder sehr kleiner Teilnehmerfelder) eine Modifizierung der Spielzeit vorgenommen werden. Ab einer Spielzeit von 30 Minuten ist ein Seitenwechsel nach 15 Minuten vorgeschrieben (2 x 15). Unterhalb von 30 Minuten ist ohne Seitenwechsel durchzuspielen, um einen möglichst hohen Spielfluss zu ermöglichen. Durch witterungsbedingte Ungleichheiten (starker, einseitiger Wind oder tiefstehende Sonne) oder zwei sehr unterschiedliche Platzhälften können die ausrichtenden Schulsportkoordinatoren bei einer Spielzeit von unter 30 Minuten einen Seitenwechsel festlegen.</li> <li>5. Für die Platzierung bei den Vorrundenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Punkte</li> <li>• Ergebnis aus dem Direktvergleich der punktgleichen Mannschaften</li> <li>• Entscheidungsschießen gemäß der DFB-Bestimmungen.</li> </ul> </li> <li>6. Enden Endrundenspiele (Überkreuz- und Endspiele) unentschieden, wird die Siegermannschaft durch ein Entscheidungsschießen gemäß den DFB-Bestimmungen ermittelt. Auf Regional- und Kreisebene kann je nach Zeitplan auch eine Verlängerung gespielt werden.</li> <li>7. Wettspielball in allen Spielklassen: Größe 5</li> <li>8. Spielfeldmaße Kleinfeld: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verkleinerte Spielfelder: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ von Strafraum zu Strafraum oder</li> <li>○ quer über ein Spielfeld.</li> </ul> </li> <li>• Die Strafstoßentfernung beträgt 9 m, der Abstand der Mauer bei Freistoß 9,15 m.</li> </ul> </li> </ol>		

- Die Abseitsregel und die Regel „Rückgabe zur Torfrau oder zum Torwart“ gelten auch für Kleinfeldspiele.
- 

#### Hinweise:

Bei Entscheidungs- oder Platzierungsspielen: Entscheidungsschießen (ohne vorherige Verlängerung).

## Fußball



### WK IV

Mädchen und Jungen  
am 03.06.2020  
in Grünberg

### Ausrichter

Verbund Mitte

### Schulsportbeauftragter

Herbert Stündl

### Mannschaftsgröße:

Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielerinnen bzw. Spielern einschließlich Ersatzspielern. Mädchen haben Startrecht in Jungenmannschaften.

### Jahrgänge:

Jahrgangseinteilung abweichend von der allgemeinen Jahrgangseinteilung = WK IV, **2008 – 2010**

### Anmerkungen:

Der Wettkampf besteht aus einem Fußballturnier und einem Vielseitigkeitswettbewerb.

### Wettkampfbestimmungen:

Wettkampfbestimmungen für den **Vielseitigkeitswettbewerb**:

Der Vielseitigkeitswettbewerb besteht aus drei Vielseitigkeitsaufgaben, die im Regelfall **vor jedem Spiel** (Ausnahme siehe unten) von beiden Mannschaften als Wettkampf ausgetragen werden. Das Ergebnis dieses Wettbewerbs hat Auswirkungen auf den Spielstand zu Beginn des nachfolgenden Spiels.

Sollte aufgrund ungünstiger örtlicher oder zeitlicher Gegebenheiten (z.B. sehr große Teilnehmerfelder oder nicht ausreichende Platzkapazitäten) eine Durchführung des Vielseitigkeitswettbewerbs vor jedem Spiel aus Zeitgründen nicht möglich sein, ist **auf Kreis- und Regionalebene** eine Ermittlung der Anfangsspielstände aufgrund einer einmaligen Durchführung der Übungen **vor Beginn des Turniers** möglich. Hierzu wird jede Übung einmal von jeder Mannschaft absolviert; aus den erzielten Ergebnissen wird eine Rangreihenfolge gebildet, die den Spielstand zu Beginn des Spiels festlegt.

Beispiel: Bei einer Durchführung mit 10 Mannschaften belegt Mannschaft A in der Dribbelstafel Platz eins und bei den anderen beiden Übungen die Plätze vier und acht (Rangsumme  $1+4+8=13$ ). Mannschaft B belegt die Plätze zwei, drei und neun und erhält so die Rangsumme 14. Treffen im anschließenden Turnier die Mannschaften A und B nun aufeinander, geht Mannschaft A mit einem Vorsprung von 1:0 ins Spiel. Spielen zwei Mannschaften mit gleicher Rangsumme gegeneinander, steht es zu Spielbeginn 1:1.

Die Entscheidung, den Wettkampf nach diesem Modus auszutragen, obliegt der ausrichtenden Schulsportkoordinatorin/dem ausrichtenden Schulsportkoordinator. Auf Landesebene (grundsätzlich auch auf die anderen Austragungsebenen übertragbar) wird der Vielseitigkeitswettbewerb nur einmalig vor Beginn des Turniers durchgeführt. Die Ergebnisse dieser Rangreihenfolge haben nur Auswirkungen auf alle Spiele der Vorrunde. Ab den Halbfinals und den Platzierungsspielen beginnen alle Spiele mit 0:0.

### Beschreibung und Wertung der Übungen:

Grundsätzlich gilt:

- jede Übung wird von acht Spielerinnen oder Spielern einer Mannschaft durchgeführt. Nach Möglichkeit soll jede Spielerin und jeder Spieler in mindestens einem Wettbewerb eingesetzt werden. Tritt eine Mannschaft mit weniger als acht Spielerinnen oder Spielern an, gilt der Vielseitigkeitswettbewerb als verloren und die Mannschaft geht mit einem 0:1 Rückstand in das nachfolgende Spiel.
- jede Schülerin oder jeder Schüler hat grundsätzlich bei allen Übungen nur einen Versuch.

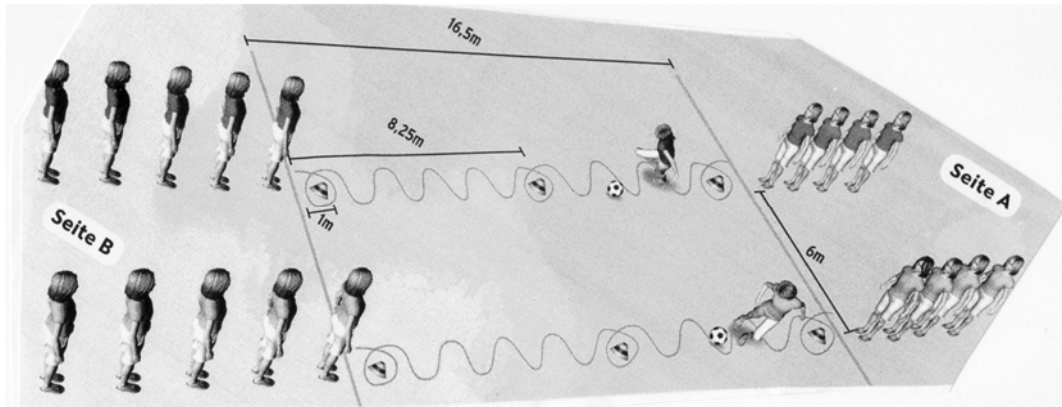
## Übung 1: Dribbling

### Aufbau

Den Mannschaften werden zwei parallele Strecken mit einer **Länge von 16,5 Metern** vorgegeben. Dies entspricht der Länge von Toraus-Linie bis zur 16-Meterraum-Linie.

**Ein Meter hinter beiden Ablaufflinien sowie in der Mitte der Strecken werden Markierungen aufgestellt.**

Die beiden Mannschaften bilden jeweils zwei Vierer-Gruppen, die sich gegenüber aufstellen.



### Ablauf

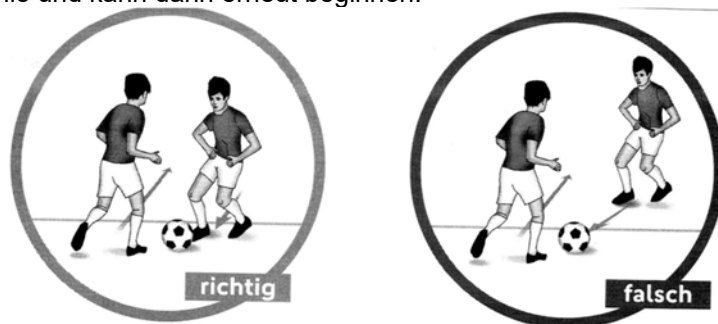
Auf Kommando wird der Ball von Seite A zu Seite B gedribbelt, die drei Markierungen am Anfang, Mitte und Ende der Strecke müssen dabei umdribbelt werden.

Es werden weder die Richtung beim Umdribbeln noch eine bestimmte Kontaktzahl oder besondere technische Anweisungen vorgegeben.

Der erste Mitspieler auf der Seite B dribbelt dann den Ball in gleicher Weise zurück zur Seite A. Dies wiederholt sich im Sinne einer Pendelstaffel bis alle Spieler einmal in Aktion waren.

Bei Fehlstart eines Teams zu Beginn wird der Durchgang neu gestartet.

Jeder Spieler muss mit dem Ball am Fuß die Grundlinie überqueren. Der nächste Spieler B darf erst dann losdribbeln, wenn auch Spieler A die Linie überquert hat! Bei einer zu frühen Fortsetzung ruft der Stationsleiter deutlich den Schulnamen und „Frühstart“, d.h. Spieler B muss mit Ball am Fuß zurück zur Grundlinie und kann dann erneut beginnen.



### Wertung

Die Mannschaft, deren letzter Spieler zuerst auf der anderen Seite ist und den Ball auf oder hinter der Grundlinie gestoppt und mit der Sohle zur Ruhe gebracht hat, gewinnt diese Übung und erhält **einen Wertungspunkt** und **die erreichte Zeit** wird als Vergleichsgrundlage notiert.

Wird der letzte Ball von beiden Mannschaften zeitgleich zur Ruhe gebracht, bekommen beide Mannschaften jeweils einen Punkt.

Rollt der Ball von Team A innerhalb des Dribbelparcours, z.B. aufgrund eines technischen Fehlers, weg, darf nur der jeweils an der Reihe befindliche Spieler den Ball am Fuß zurück dribbeln. Unterstützt ein Mitspieler durch Ball stoppen oder zurückspielen, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B gewertet.

Der Ball darf nur von jenem Spieler von Team A hinter der Grundlinie aufgenommen werden, der als Nächster an der Reihe ist. Stoppt jemand anderes bewusst den Ball, wird der Durchgang automatisch für Team B gewertet.

Nach dem Überqueren der Linie am Ende der Strecke durch den letzten Spieler, darf kein anderer Spieler den Ball bewusst stoppen (z.B. bei einem versehentlich zu weit vorgespielten Ball). Vorgehensweise ansonsten wie beim vorigen Punkt.

Wird das Dribbeln von Team A durch einen kreuzenden Ball von Team B gestört, darf der Ball nicht bewusst von Team A weggespielt oder weggeschossen werden (unsportliches Verhalten). Ist dies der Fall, oder wird Team B bewusst an der Fortsetzung gehindert, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B gewertet. Sofern wegen des Vergleichs aller Mannschaften untereinander die Laufzeit benötigt wird, darf Team B die Übung insgesamt wiederholen. Team A wird bei dieser Übung auf den letzten Platz aller teilnehmenden Mannschaften gesetzt.

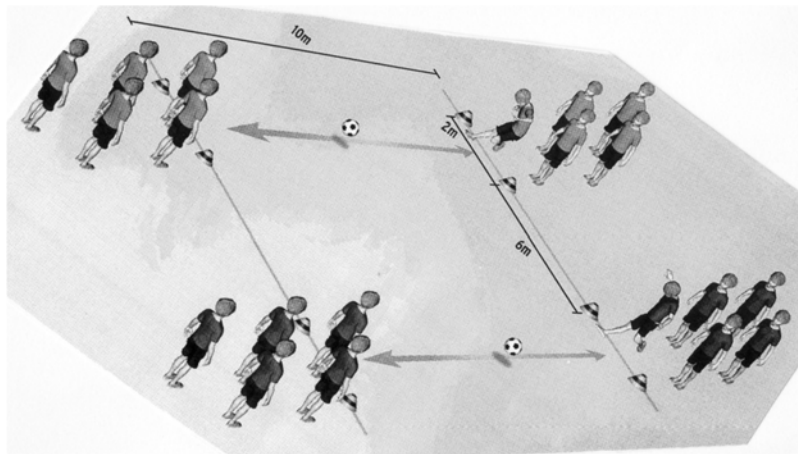
## Übung 2: Passen

### Aufbau

Für die beiden Mannschaften werden zwei parallele Strecken mit einer Länge von zehn Metern vorgegeben.

An beiden Seiten werden jeweils mittig Hütchentore (Breite: zwei Meter) aufgestellt.

Die beiden Mannschaften teilen sich wie in Übung 1 auf.

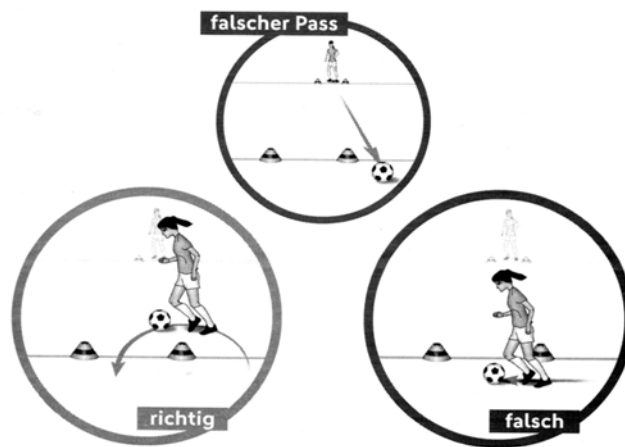


### Ablauf

Jeder Spieler passt den Ball einmal zur anderen Seite.

Der Ball kann je nach Leistungsstand direkt, aber auch nach Stoppen und gegebenenfalls nach Vorlegen bis zur Hütchenlinie (Achtung: Handspiel ist nicht erlaubt) zur anderen Seite gepasst werden.

Das Feld zwischen den Spielern darf nicht betreten werden. Einzige Ausnahme: Der Ball bleibt, weil er z. B. zu schwach gespielt wurde, in diesem Feld liegen. Der Spieler, der den Wettbewerb fortsetzen möchte, darf den Ball mit dem Fuß zurück hinter seine Begrenzungslinie bringen, weiterspielen oder – wenn es sich um den letzten Spieler des Teams handelt – beenden.



Der letzte Spieler eines jeden Teams, der den zuletzt gepassten Ball auf der Linie oder dahinter zur Ruhe bringen soll, trägt ein Überziehleinchen.

Der Ball darf nur von dem Spieler gestoppt oder gespielt werden, der als Nächster an der Reihe ist. Hält jemand anderes von Team A, z.B. zum Zeitgewinn, den Ball eindeutig bewusst auf, so ist der Durchgang sofort beendet und Team B gewinnt.

Rollt ein Ball mit einem Passversuch von Team A in oder durch die Passstation von Team B, werden folgende Situationen unterschieden:

- Ablauf von Team B wird (weitestgehend) nicht gestört und Ballkontrolle ist vorhanden: Der Nächste von Team A kann den Ball zurückholen, indem der Ball mit dem Fuß außen um die Station bzw. Spieler zurückdribbelt wird, bevor das Passen fortgesetzt werden kann.
- Ablauf von Team B wird (erheblich) gestört, z.B. Ball trifft den gegnerischen Ball, der dadurch wegprallt: Der Durchgang wird sofort beendet und für Team B gewertet. Bei Fehlstart eines Teams zu Beginn wird der Durchgang neu gestartet.

Geht der Ball seitlich am Hütchentor vorbei, muss der Passempfänger den Ball mit dem Fuß zunächst vorne durch das Tor dribbeln, bevor der nächste Pass von der Grundlinie gespielt werden darf. Diese Regel gilt auch beim letzten Pass.

### Wertung

Die Mannschaft, die nach dem letzten Pass den Ball auf der anderen Seite zuerst auf der Linie zwischen den Hütchen oder dahinter mit der Sohle zur Ruhe gebracht hat, gewinnt diese Übung und erhält **einen Wertungspunkt** und **die erreichte Zeit** wird als Vergleichsgrundlage notiert.

Wird der letzte Pass von beiden Mannschaften zeitgleich zur Ruhe gebracht, bekommt jede Mannschaft einen Punkt.

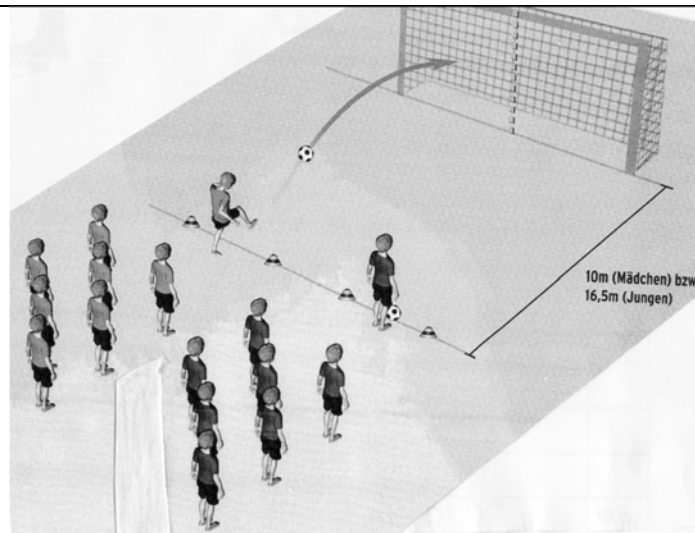
Wird das Passen von Team A durch einen kreuzenden Ball von Team B gestört, darf der Ball nicht bewusst von Team A weggespielt oder weggeschossen werden (unsportliches Verhalten). Ist dies der Fall, oder wird Team B bewusst an der Fortsetzung gehindert, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B gewertet. Sofern wegen des Vergleichs aller Mannschaften untereinander die Laufzeit benötigt wird, darf Team B die Übung insgesamt wiederholen. Team A wird bei dieser Übung auf den letzten Platz aller teilnehmenden Mannschaften gesetzt.

### Übung 3: Torschuss

#### Aufbau

Das Tor wird durch eine Markierung (ein Hütchen oder idealer Weise ein Markierungsband) in zwei gleichgroße Hälften geteilt.

10 Meter (Mädchen) /16,5 Meter (Jungen) – entspricht der Länge von Torlinie bis zur gegenüberliegenden Strafraumlinie) vor der Torlinie werden Markierungen für beide Mannschaften aufgestellt.



### **Ablauf**

In acht direkten Duellen versuchen die Spielerinnen/Spieler beider Teams abwechselnd und unmittelbar nacheinander ein Tor aus einer Entfernung von 10 Metern (Mädchen) / 16,5 Metern (Jungen) Entfernung zu erzielen.

Zielbereich ist die jeweils gegenüberliegende Torhälfte.

Der Ball muss als Flugball gespielt werden, d. h. er darf vor dem vollständigen Überqueren der Torlinie den Boden nicht berühren.

Berührt der Ball – bevor er ins Tor geht – Latte oder Pfosten, ist das Tor gültig.

Gelangt der Ball von der Latte oder dem Pfosten nicht direkt oder gar nicht ins Tor, wird der Versuch als Fehlversuch gewertet.

Berührt der Ball das mittlere Markierungsband, wird dies als Fehlversuch gewertet.

In keinem Falle gibt es eine Wiederholung.

### **Wertung**

1. Die Mannschaft mit den meisten Treffern erhält **zwei Wertungspunkte**. Die Zahl der erzielten Treffer wird darüber hinaus notiert und kann als Vergleichsgrundlage bei der Bewertung der weiteren Spielpaarungen dienen.
2. Bei Gleichstand bekommt jede Mannschaft einen Punkt.

### **Wettkampfbestimmungen für das Fußballturnier:**

1. Gespielt wird in Turnierform nach den Regeln des DFB (Bezugsquelle: DFB, Otto-Fleck-Schneise 6, 60528 Frankfurt/Main, Telefon 069/6788-0), sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist.
2. Pro Spiel können bis zu drei Spielerinnen oder Spieler beliebig oft aus- und wieder eingewechselt werden.
3. Sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen wird auf Kleinfeld (Spielfeldmaße s. unter 8.) in 7-er Mannschaften gespielt.
4. Spielzeiten: WK IV: Höchstspielzeit 120 Minuten
5. Die Spieldauer sollte 20 Minuten nicht unterschreiten. Bei großen Teilnehmerzahlen (> 8) und entsprechend höherer Anzahl der Spiele kann auf bis zu 1 x 15 Minuten verkürzt werden). Auf Kreisebene kann je nach örtlichen oder zeitlichen Gegebenheiten (z.B. aufgrund sehr großer oder sehr kleiner Teilnehmerfelder) eine Modifizierung der Spielzeit vorgenommen werden.
6. Ab einer Spielzeit von 30 Minuten ist ein Seitenwechsel nach 15 Minuten vorgeschrieben (2 x 15). Unterhalb von 30 Minuten ist ohne Seitenwechsel durch zu spielen, um einen möglichst hohen Spielfluss zu ermöglichen. Durch witterungsbedingte Ungleichheiten (starker, einseitiger

Wind oder tiefstehende Sonne) oder zwei sehr unterschiedliche Platzhälften kann im Einvernehmen aller Betreuer auch bei einer Spielzeit von unter 30 Minuten ein Seitenwechsel vorgenommen werden.

7. Für die Platzierung bei den Vorrundenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
  - Punkte
  - Ergebnis aus dem Direktvergleich der punktgleichen Mannschaften
  - Entscheidungsschießen gemäß der DFB-Bestimmungen.
8. Enden Endrundenspiele (Überkreuz- und Endspiele) unentschieden, wird die Siegermannschaft durch ein Entscheidungsschießen gemäß den DFB-Bestimmungen ermittelt.
9. Wettspielball: Größe 4 oder Leichtball Größe 5 (350 g).
10. Spielfeldmaße Kleinfeld:
  - Verkleinerte Spielfelder:
    - von Strafraum zu Strafraum oder
    - quer über ein Spielfeld.
  - Die Strafstoßentfernung beträgt 9 m, der Abstand der Mauer bei Freistoß 9,15 m.
  - Abseitsregel: findet keine Anwendung
  - Rückpassregel: findet Anwendung


**Hinweise:**


Bei Änderung des Veranstaltungsformats:

Entweder wird nach dem Turniermodus „Viertelfinale“ gespielt und/oder die Spielzeit auf 2 x 10 oder 1 x 20 Minuten pro Spiel festgelegt.

Bei Entscheidungs- oder Platzierungsspielen: Entscheidungsschießen (ohne vorherige Verlängerung).



<b>Gerätturnen</b>			
<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>	
Mädchen am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	Konstanze Neu-Müller Hans-Rüdiger Matzner	
Jungen am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main		
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht bei den <b>Mädchen</b> aus maximal 5 Schülerinnen, wobei die 4 höchsten Wertungen an jedem Gerät für das Mannschaftsergebnis zählen. Eine Mannschaft besteht bei den Jungen aus maximal 5 Schülern, vier Schüler gehen ans Gerät wobei die 3 höchsten Wertungen an jedem Gerät für das Mannschaftsergebnis zählen.		
<b>Jahrgänge:</b>	Mädchen	<b>WK II, 2006 und älter</b>	Kürvierkampf modifiziert 4 (LK4) an Boden, Stufenbarren/Reck und Schwebelbalken sowie Sprungtisch
		<b>WK III, 2005-2008</b>	Kürvierkampf modifiziert 4 (LK4) an Boden, Stufenbarren/Reck und Schwebelbalken sowie Sprungtisch
	Jungen	<b>WK II, 2003-2008</b>	Kürvierkampf modifiziert 3 (LK3) an Boden, Sprung, Barren, Reck
		<b>WK III, 2005-2010</b>	Kürvierkampf modifiziert 3 (LK3) an Boden, Sprung, Barren, Reck
<b>Anmerkungen:</b>	Regionalentscheide werden für Mädchen WKII und WKIII durchgeführt. Für die Jungen WKII und WKIII werden nur bei Bedarf Regionalentscheide durchgeführt.		
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>			
Die Wettkämpfe werden nach der Wettkampfordnung des Deutschen Turner-Bundes ausgetragen. Gewertet wird nach den Wertungsrichtlinien des Deutschen Turner-Bundes.			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• In den WK-Klassen II und III der Mädchen wird nach dem Bewertungssystem Kür modifiziert 4 (LK4) geturnt, wobei auch auf die Pflichtmusiken der P-Stufen am Boden geturnt werden darf.</li> <li>• In den WK-Klassen II und III der Jungen wird nach dem Bewertungssystem der Kür modifiziert 3 (LK3) geturnt.</li> <li>• Die Mitglieder der Mannschaft turnen an jedem Gerät direkt hintereinander. Die Mannschaft, die an einem Gerät anfängt, beginnt auch mit dem Einturnen, das während des Wettkampfes pro Gerät und Mannschaft 2:30 Minuten beträgt.</li> </ul>			
Weitere Informationen unter folgenden Links: <a href="https://www.dtb.de/geraetturnen/themen/jugend-trainiert-fuer-olympia/">https://www.dtb.de/geraetturnen/themen/jugend-trainiert-fuer-olympia/</a>			

<b>Gerätturnen</b>			
<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>	
Mädchen und Jungen am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	Konstanze Neu-Müller Hans-Rüdiger Matzner	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 5 Schülerinnen bzw. Schülern. Startet eine gemischte Mannschaft, so zählt sie je nach Überzahl des Geschlechts zur Mädchen- oder Jungenmannschaft.		
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2007-2010		

<b>Anmerkung:</b>	Bei Bedarf werden Regionalentscheide durchgeführt. Teilnahmeberechtigt zum Landesentscheid sind die beiden Erstplatzierten der Regionalentscheide.
-------------------	--

### **Wettkampfbestimmungen:**

Die **Wettkampfklasse IV** ist ausgeschrieben für Mädchen- und Jungenmannschaften.

1. Die vier höchsten Wertungen an jedem Gerät (Gerätebahnen, Sonderprüfungen Standweitsprung, Stangenklettern) zählen für das Mannschaftsergebnis. Hinzu kommt der Staffellauf, bei dem alle fünf Schülerinnen/Schüler eingesetzt werden müssen.
2. Der Einsatz von Hilfs-/Haftmitteln jeglicher Art ist verboten und führt zur Disqualifikation! Magnesia darf benutzt werden.
3. Beim Ausfall einer Schülerin/eines Schülers aufgrund von Verletzung am Wettkampftag entscheidet das Schiedsgericht (Empfehlungen siehe Handreichungen)!
4. Die Inhalte des Wettkampfs IV entsprechen den Gerätebahnen P4 des Deutschen Turner-Bundes. Zusätzlich finden Sonderprüfungen im:
  - Stangenklettern,
  - Standweitsprung
  - Sprint-Umkehrstaffel statt.
5. Gerätebahnen P4:  
Die Gerätebahnen A (Reck, Boden und Sprung) und B (Schwebebalken, Boden und Parallelbarren) werden von allen Mannschaftsmitgliedern als Einzelübung geturnt. In der Gerätebahn C werden die Gruppenübungen 1 (Boden) und 2 (Langbank) von allen Mannschaftsmitgliedern in einem Durchgang absolviert. Die Partnerübung 3 (Boden) wird paarweise (zwei Paare) gezeigt.

### **Sonderprüfungen**

#### **Standweitsprung:**

Es wird auf Hallenboden ohne Mattenunterlage gesprungen. Der Schüler/die Schülerin führt drei fortlaufende Standweitsprünge mit beidbeiniger Landung aus. Die jeweiligen Weiten der vier besten Schüler bzw. Schülerinnen werden addiert.

#### **Tau-/Stangenklettern: Geräte beim Bundesfinale: Stangen**

Die Schülerin bzw. der Schüler sitzt auf einem kleinen Kasten im Grätschsitz vor der Stange, die Hände sind an der Stange. Auf Startkommando erfolgt das Klettern (mit den Füßen an der Stange oder Hangeln ohne Füße an der Stange) bis zu einer festgelegten Markierung (vier Meter vom Boden gemessen). Die Zeiten der vier besten Mannschaftsmitglieder werden addiert.

#### **Staffellauf:**

Sprint-Umkehrstaffel mit Übergabe eines Tennisrings; es starten alle fünf Mannschaftsmitglieder.

Start- und Wendemarken sind an den Grundlinien eines Volleyballfeldes oder einer anderen entsprechenden Spielfeldmarkierung mit einer Länge von 2 x 18 m. Der Start erfolgt aus dem Hochstart neben einer Markierungsstange. Der Wechsel muss korrekt hinter der Stange durchgeführt werden.

Bei Wechselfehler und/oder zweimaligem Fehlstart wird die Mannschaft auf den letzten Platz gesetzt.

Feste Sportschuhe sind für den Standweitsprung und die Sprint-Umkehrstaffel verbindlich! Die barfußige Teilnahme/Teilnahme mit Gymnastik-/Turnschlappchen auch nur eines Sportlers/einer Sportlerin führt in der Rangfolge des Staffellaufs bzw. des Standweitsprungs jeweils auf den letzten Platz.

#### **Siegerermittlung:**

Der Sieger des Wettbewerbs wird durch eine Rangfolgeberechnung ermittelt. Hierzu werden die Platzierungen der vier Ranglisten (drei Gerätebahnen und die Sonderprüfungen) addiert.

Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Rangfolgesumme.

Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Rangfolge bei den drei Gerätebahnen. Bei weiterer Punktgleichheit entscheidet die bessere Platzierung beim Stangenklettern.

**Hinweis:**

Die Beschreibung der Übungen sowie weitere Informationen/Handreichungen dazu unter folgendem Link: <https://www.dtb.de/geraetturnen/themen/jugend-trainiert-fuer-olympia/>

<b>Golf</b>		
<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften WK II am 18.06.2020 in Kassel	Verbund Nord	Geschäftsstelle des Hessischen Golfverbands
Gemischte Mannschaften WK III am 18.06.2020 in Kassel	Verbund Nord	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 5 Spielerinnen bzw. Spielern in beliebiger Zusammensetzung.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, <b>2003-2010 (offene Wettkampfklasse)</b> WK III, 2005-2008	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gespielt wird nach den aktuellen Wettspielbedingungen des Deutschen Golf Verbandes e.V. und den Platzregeln des gastgebenden Golfclubs. Einsichtnahme in diese Verbandsordnungen ist im Sekretariat des gastgebenden Golfclubs möglich.</li> <li>2. Ein Kapitän ist zu benennen, der entweder aus dem Kreis der Mannschaftsmitglieder kommen oder automatisch die Betreuerin oder der Betreuer sein kann.</li> <li>3. Teilnahmeberechtigt in einer Mannschaft sind Schülerinnen und Schüler der Wettkampfklasse II bzw. WK III mit Clubvorgabe –54 oder besser bzw. Schülerinnen und Schüler, die das Kindergolfabzeichen in Gold abgelegt haben. Aktuelle Vorgabenstammlblätter oder aber der Nachweis über das Kindergolfabzeichen sind der Turnierleitung am Turniertag vorzulegen.</li> <li>4. Es werden 5 Einzel über 18 Löcher – Zählspiel nach Stableford (vorgabewirksam) – gespielt. Die Summe der 4 besten Einzelergebnisse einer Mannschaft in einer Brutto-Wertung ergibt das Mannschaftsergebnis, d.h., es gibt ein Streichergebnis. Die Netto-Wertung kann als Information für die Schulen aufgeführt werden. Die siegreiche Mannschaft der WK II in der Brutto-Wertung qualifiziert sich als Landessieger für das Bundesfinale. In der Wettkampfklasse III endet das Turnier auf der Landesebene. Sollten sich mehr als 12 Mannschaften melden, können regionale Qualifikationsturniere gespielt werden. Diese Qualifikationsturniere können über 9 Löcher gespielt werden.</li> <li>5. Die Mannschaft mit dem höchsten Brutto - Gesamtergebnis ist Turniersieger. Bei Gleichheit wird die Summe der besten 3 Einzelergebnisse gewertet. Bei weiterer Gleichheit wird das Verfahren fortgesetzt (die 2 besten Einzelergebnisse, dann das beste Einzelergebnis).</li> <li>6. Mit der Meldung ist die namentliche Nennung der Schülerinnen oder Schüler inkl. deren Stammvorgabe erforderlich. Die Veränderung der Vorgabe ist dem Ausrichter anzuzeigen und spätestens vor Startbeginn zu korrigieren. Eine Veränderung der bereits abgegebenen Mannschaftsaufstellung ist der Spielleitung spätestens eine halbe Stunde vor Turnierbeginn mitzuteilen. Sollte eine gemeldete Spielerin oder ein gemeldeter Spieler nicht antreten können, kann diese oder dieser bis zum Aufruf der betreffenden Startzeit durch eine andere gemeldete Mannschaftsspielerin oder Mannschaftsspieler ersetzt werden. Die neue Spielerin oder der neue Spieler spielt an Stelle der zu ersetzenden Spielerin oder des zu ersetzenden Spielers.</li> <li>7. Als Begleitperson/Caddie ist nur die offiziell benannte Betreuerin oder der offiziell benannte Betreuer der Schulmannschaft erlaubt und/oder ein Mannschaftsmitglied.</li> <li>8. Die Spielleitung wird in Abstimmung mit der zuständigen Kultusbehörde und dem ausrichtenden Landesgolfverband eingesetzt. Es besteht das Recht, in begründeten Ausnahmefällen (z.B. Wetersituation) Ausschreibungsänderungen vorzunehmen.</li> </ol>		
<b>Hinweis:</b>		
Der WK II ist im Schuljahr 2019/2020 als offener Wettbewerb ausgeschrieben. Es können Schülerinnen und Schüler der oben ausgewiesenen Jahrgänge eingesetzt werden.		

# Golf



WK IV	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Gemischte Mannschaften am 18.06.2020 in Kassel	Verbund Nord	Geschäftsstelle des Hessischen Golfverbands
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 3 Spielerinnen bzw. Spielern. Spielberechtigt sind reine Jungenmannschaften, reine Mädchenmannschaften und gemischte Mannschaften.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2007-2010	

## Wettkampfbestimmungen:

### Golfwettbewerb

1. Austragung: Floridascramble über 9 Loch  
Floridascramble:  
Alle 3 Spieler schlagen an jedem Loch ab,- dann entscheiden sie, welcher der 4 Bälle weitergespielt werden soll. Die Stelle wird mit einem Tee markiert. Die drei Spieler, deren Ballposition NICHT ausgewählt wurde, legen innerhalb einer Scorekartenlänge - nicht näher zum Loch - um diese Stelle und spielen ihre Bälle von dort weiter. Der Golfer, dessen Ballposition ausgesucht wurde, muss jeweils aussetzen. So wird mit jeder weiteren Balllage auf einer Spielbahn nach den 3 Schlägen der Spieler verfahren. Auf dem Grün wird der gewünschte Ball markiert und alle 3 Spieler putten von dieser Stelle bzw. innerhalb einer Putter-Kopf-Breite (nicht näher zum Loch). Wenn der Ball im Loch ist wird das Ergebnis auf der gemeinsamen Karte notiert. Die Schlag-Reihenfolge der Spieler darf frei gewählt werden.
2. Spielbedingungen:  
Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatus) des Deutschen Golf Verbandes e.V. und den Platzregeln des örtlichen Golfclubs e.V. Das Wettspiel wird nach dem DGV-Vorgabensystem ausgerichtet. Einsichtnahme in die Verbandsordnungen ist im Sekretariat möglich.
3. Vorgabenwirksamkeit:  
Das Wettspiel ist nicht vorgabenwirksam.
4. Höchstzahl der Teilnehmenden:  
Ein Flight pro Schule. Ein Flight besteht aus vier Spielerinnen oder Spielern.
5. Wertung des Golfwettbewerbs: Es wird das Durchschnittshandicap berechnet (Gesamtsumme geteilt durch vier). 50% des Durchschnittshandicaps ergeben die Spielvorgabe.  
Beispiel: vier Spieler mit Handicap -10:  
Berechnung:  $4 \times 10 = 40$   
 $40 : 4 = 10$   
 $50\% \text{ von } 10 = 5$   
Diejenigen mit einem Kindergolfabzeichen in Silber oder Gold werden mit Handicap 54 bewertet. Wertung nach Stableton. Gesamtwertung siehe unter Punkt 10.
6. Zusammenstellung der Spielergruppen: Gespielt wird mit einem Zähler einer anderen Schule. Jede Schule muss pro Flight **einen Zähler** zur Verfügung stellen. Steht kein Zähler zur Verfügung, kann der Flight der Schule nicht antreten.
7. Änderungsvorbehalt: Bis zum 1. Start hat die Spielleitung in begründeten Fällen das Recht, die Ausschreibung zu ändern. Nach dem ersten Start sind Änderungen der Ausschreibung nur bei Vorliegen sehr außergewöhnlicher Umstände zulässig.

### Vielseitigkeitsaufgabe

Im Golf spielen Gleichgewichts-, Differenzierungs- und die Rhythmusfähigkeit eine wichtige Rolle.

1. Wertung der Vielseitigkeitsaufgabe:  
An jeder Station der Vielseitigkeitsaufgabe soll der Schüler/die Schülerin möglichst viele Punkte sammeln. Die Einzelergebnisse werden zu einem Mannschaftsergebnis addiert.
2. Inhalte der Vielseitigkeitsaufgabe:

Die einzelnen Teile der Vielseitigkeitsaufgaben werden an den Abschlagen durchgeführt, die in Klammern angegeben sind. Die Durchführung erfolgt jeweils vor dem Abschlag.

**Station 1:** Gleichgewichtsfähigkeit; Reaktionsfähigkeit (Abschlag 1)

Der Schüler/Die Schülerin soll 5-mal hintereinander einen Golfball mit seinem/Ihrem Schläger hochspielen, ohne dass der Ball den Boden berührt. Er/Sie bekommt pro Kontakt mit der Schlagfläche einen Punkt. Es werden maximal fünf Wertungspunkte vergeben. Der Schüler/Die Schülerin hat zwei Versuche; der beste Versuch wird gewertet.

**Station 2:** Differenzierungsfähigkeit (Abschlag 3)

Aus dem Streck sprung in die Hocke; von der Hocke in den Liegestütz; zurück zur Hocke in den Streck sprung. In 30 Sekunden soll der Schüler/die Schülerin so viele Versuche wie möglich absolvieren. Für mehr als 10 Versuche erhält der Schüler/die Schülerin 2 Punkte für mehr als 15 Versuche 3 Punkte und für mehr als 20 Versuche bekommt der Schüler/die Schülerin 4 Punkte.

**Station 3:** Sportspielbezogenes Element (Abschlag 5)

Putten von 5 Bällen in einen Sektor aus einer Entfernung von 10 m an ein Loch. Der Ball muss im Umkreis von 2 m an der Fahne liegen bleiben. Gelingt dies erhält der Spieler/die Spielerin pro gelungenen Versuch 1 Punkt. Gelingt dies nicht, erhält der Spieler/die Spielerin keine Punkte für den gespielten Ball.

**Station 4:** Rhythmusfähigkeit, Orientierungsfähigkeit (Abschlag 7)

In 30 Sekunden soll der Schüler/die Schülerin mit einem Golfschläger seiner Wahl einen Tennisball um so viele Pylonen (Parcours: 5 Pylonen im Abstand von 2 m) wie möglich spielen. Pro 5 umspielten Pylonen erhält der Schüler/die Schülerin einen Punkt.

**Gesamtwertung**

Für die Gesamtwertung werden die Spielergebnisse verdoppelt und das Mannschaftsergebnis der Vielseitigkeitsaufgabe addiert. Bei Gleichstand entscheiden die Ergebnisse der Löcher 1,3,7,9 der Mannschaft.

# Hallenhandball



<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen II am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	Daniel Weber
Jungen II am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	
Mädchen WK III am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	
Jungen WK III am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 11 Spielerinnen bzw. Spielern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2003-2006 WK III, 2005-2008	

## Wettkampfbestimmungen:

- Gespielt wird nach der Spielordnung und den Regeln des DHB, sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist.  
Zu beachten sind die DHB-Sonderregelungen Jugend:
  - Gewechselt werden darf nur, wenn die eigene Mannschaft Ballbesitz hat oder während eines Time-Out. Bei 7m-Entscheidungen kann der Torwart gewechselt werden.
  - Die Zeitstrafe beträgt aufgrund der verkürzten Spielzeit 1 Minute.
  - Die Regelung des TEAM-TIME-OUT findet keine Anwendung.
  - Es wird mit folgenden Ballgrößen gespielt:
  - WK III Mädchen: IHF Größe 1 (50-52cm)
  - WK III Jungen und WK II Jungen und Mädchen IHF Größe 2 (54-56cm)
- Im WK III ist die 2-Linien-Abwehr zwingend vorgeschrieben.  
Maßnahmen bei Nicht-Einhaltung:  
Information: Stellt eine Schiedsrichterin oder ein Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft die genannten Vorgaben zur offensiven Abwehr nicht einhält, gibt sie oder er Time-out und informiert die betreuende Lehrkraft, dass sie die Spielweise der Mannschaft in der Abwehr ändern muss.  
Verwarnung: Ist nach der Information keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verwarnt die Schiedsrichterin oder der Schiedsrichter die betreuende Lehrkraft nach Time-out unter dem deutlichen Hinweis, dass sich die Verwarnung auf das Nicht-Einhalten der offensiven Spielweisen in der Abwehr bezieht.  
7-m-Sanktion: Ist auch nach der Verwarnung keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verhängt die Schiedsrichterin oder der Schiedsrichter einen 7-m-Wurf gegen die verteidigende Mannschaft. Bei jedem weiteren Verstoß ist wiederum auf 7-m-Wurf zu entscheiden (auch hier mit einem deutlichen Hinweis, in welchem Zusammenhang der 7-m-Wurf gegeben wurde).
- Turnierorganisation  
Vorrunde:  
Die Spielzeit beträgt für alle Wettkampfklassen 2 x 10 Minuten ohne Pause. Beim Wechsel wird die Uhr angehalten. Die beiden erstplatzierten Mannschaften innerhalb der Gruppen qualifizieren sich für die Endrunde. Für die Platzierung bei den Gruppenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
  - Punktverhältnis
  - Bei Punktgleichheit entscheidet der direkte Vergleich der beiden Mannschaften. Ist bei Punktgleichheit der direkte Vergleich unentschieden, wird die Platzierung durch 7-m-Werfen herbeigeführt. Bei mehreren Mannschaften wird nur eine 7-m-Runde (Jeder-gegen-Jeden) durchgeführt, danach entscheidet das Los.Endrunde:  
Die Spielzeit in allen Wettkampfklassen beträgt 2 x 10 Minuten und 5 Minuten Pause. In Überkreuzspielen gibt es eine Verlängerung von 2 x 5 Minuten mit 1 Minute Pause, anschließend 7-m-Werfen.

<p>Die Gesamtspielzeit sollte das 2,5-fache der normalen Spielzeit eines Meisterschaftsspiels (125 Minuten) nicht überschreiten. Auf Kreis- oder Regionalebene entscheidet der Schulsportkoordinator oder die Schulsportkoordinatorin entsprechend der Teilnehmerzahl über den Austragungsmodus.</p> <p>4. Eine Disqualifikation nach Regel 8:6. (gesundheitsgefährdender Angriff des Gegners) oder 8:10. c, d (grob unsportliche Aktion) mit Bericht führt automatisch zu einer Sperre von 2 Turnierspielen. Jede andere Disqualifikation nach Regel 8:5 oder wegen der 3. Zeitstrafe ist eine Matchstrafe.</p> <p>5. Jede Mannschaft muss Trikots mit Rückennummern tragen und ein zweites andersfarbiges Trikot mitbringen.</p> <p>6. Das Benutzen von Haftmitteln ist nicht erlaubt, im Falle eines Verstoßes werden die betroffenen Schülerinnen und Schüler sofort vom Turnier ausgeschlossen.</p>
<p><b>Hinweise:</b> Bei Entscheidungs- oder Platzierungsspielen: Entscheidungswerten (ohne vorherige Verlängerung).</p>

<h2 style="margin: 0;">Hallenhandball</h2> 		
<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen am 25.03.2020 in Bensheim	Verbund Süd	Daniel Weber
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielerinnen bzw. Spielern. Mädchen dürfen in Jungenmannschaften starten.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2007 - 2010	
<b>Anmerkung:</b>	Der Wettkampf besteht aus einem Handballturnier und einem Vielseitigkeitswettbewerb.	
<p><b>Wettkampfbestimmungen:</b></p> <p>Spielfeld: Hallenhandballfeld (40 x 20 m) Spielgerät: Handball IHF-Größe 1 (50-52 cm)</p> <p><b>Handballturnier</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Über die allgemeinen Wettkampfbestimmungen des WK II und III hinaus sind die Spielsysteme für Jugendmannschaften gemäß der Spielordnung des HHV anzuwenden.</li> <li>Es wird Manndeckung im eigenen Halbfeld oder eine offensive 2-Linien-Abwehr (z.B. 1:5, 3:3) gespielt. Es sollen sich zu jeder Zeit mindestens drei Spieler außerhalb des 9-m-Raumes befinden. Einlaufende Angreifer können begleitet werden. In Unterzahl ist eine offensive Raumdeckungsvariante (z.B. 1:4, 3:2) zu spielen. Einzel-Manndeckung und 6:0-Deckung sind untersagt.</li> </ol> <p><b>Maßnahmen bei Nicht-Einhaltung offensiver Spielweisen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Information: Stellt eine Schiedsrichterin oder ein Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft die genannten Vorgaben zur offensiven Abwehr nicht einhält, gibt sie oder er Time-out und informiert die betreuende Lehrkraft, dass sie die Spielweise der Mannschaft in der Abwehr ändern muss.</li> <li>Verwarnung: Ist nach der Information keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verwarnt die Schiedsrichterin oder der Schiedsrichter die betreuende Lehrkraft nach Time-out unter dem deutlichen Hinweis, dass sich die Verwarnung auf das Nicht-Einhalten der offensiven Spielweisen in der Abwehr bezieht.</li> <li>7-m-Sanktion: Ist auch nach der Verwarnung keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verhängt die Schiedsrichterin oder der Schiedsrichter einen 7-m-Wurf gegen die verteidigende Mannschaft. Bei jedem weiteren Verstoß ist wiederum auf 7-m-Wurf zu entscheiden (auch hier mit einem deutlichen Hinweis, in welchem Zusammenhang der 7-m-Wurf gegeben wurde).</li> <li>Time-out: zur Anzeige bei Hinausstellungen (1 Minute; Disqualifikation; Ausschluss). Die Zeitstrafe beträgt aufgrund der verkürzten Spielzeit 1 Minute. Der fehlbare Spieler wird für 1 Minute vom Platz gestellt. Die Mannschaft darf sich jedoch vervollständigen.</li> </ul>		



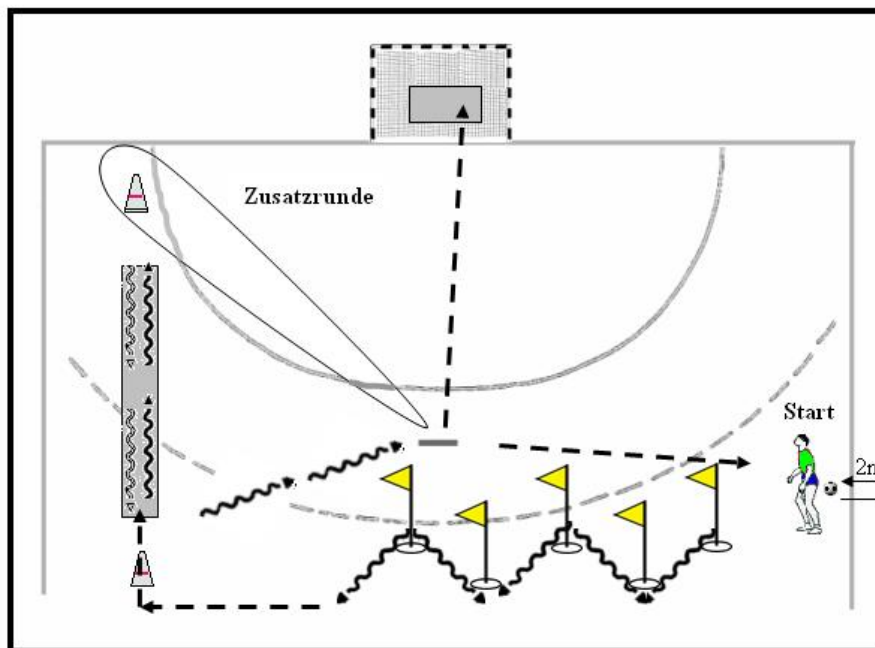
## Vielseitigkeitswettbewerb

1. Am Vielseitigkeitswettbewerb nehmen alle gemeldeten Schülerinnen und Schüler einer Mannschaft teil. Die Gesamtzeit einer Mannschaft wird gestoppt und durch die Anzahl der Teilnehmer einer Mannschaft dividiert. Der Zusatzwettbewerb wird vor dem Handballturnier von allen Mannschaften durchgeführt. Für den Spielstand vor dem Handballspiel zweier Mannschaften zählt dann die bessere Durchschnittszeit der beiden Mannschaften untereinander. Die bessere Mannschaft geht mit einer 2:0 Führung in das Handballspiel.
2. Der Vielseitigkeitswettbewerb soll unter Einbeziehung sportspielbezogener Elemente und koordinativer Fähigkeiten wie folgt aussehen:

### Handball-Biathlon-Staffel

(benötigte Materialien: 1 Ball, 1 Weichboden, 1 Langbank, 5 Fahnenstangen, Klebeband)

- Der gesamte Vielseitigkeitswettbewerb wird nur mit 1 Ball durchgeführt. Im Abstand von 2 Metern mit dem Rücken zur Wand stehend den Ball durch die Beine gegen die Wand werfen, umdrehen und den von der Wand zurückspringenden Ball fangen, bevor dieser den Boden berührt. Fangfehler – Ball fällt auf den Boden – wird mit 3 Sekunden Zeitstrafe geahndet.
- Einhändiges Dribbling durch eine Slalomgasse (ca. 7 m lang – slalomartig). Die Fahnenstangen werden seitlich versetzt aufgestellt. Umlaufen der Pylone zum Bankdribbling.
- Bankdribbling:
  - Ball wird – neben der Bank laufend – 4-mal auf der Bank gedribbelt. Geht der Ball verloren, wird auf dem Hinweg maximal einmal an der Bank neu begonnen. Danach wird die Pylone umlaufen, welche für die Strafrunde bereitsteht.
  - Auf dem Rückweg umgekehrte Aktion – auf der Bank laufend wird der Ball 4-mal neben der Bank gedribbelt (bei Ballverlust – Dribbelfehler – muss an der Bank neu begonnen werden). Danach wird wiederum die Pylone Richtung 7-m-Punkt umlaufen.
- 7-m-Schlagwürfe (direkt) auf ein Weichboden-Zielfeld (1,00 x 1,50 m) an beliebiger Stelle des Weichbodens. Es müssen 3 Treffer mit maximal 6 Würfeln erzielt werden. Bei einem Fehlversuch, auch Übertreten der 7-m-Linie, muss der Ball gesichert, am 7-m-Punkt abgelegt und dann jeweils eine Zusatzrunde gelaufen werden. Der Ball darf nicht von anderen Personen geholt und zugespielt werden.
- Nach dem letzten Wurf wird der Ball vom 7-m-Punkt zum nächsten Spieler (am Start) gepasst.
- Die Gesamtzeit wird gestoppt, wenn der letzte Spieler den Ball an der Station 1 niederlegt, nachdem er vom 7-m-Punkt aus den Ball bis zum Startpunkt gedribbelt hat.
- Nachstehend eine Ablaufskizze:



**Hinweise:**

Bei Änderung des Veranstaltungsformats:

Entweder wird nach dem Turniermodus „Viertelfinale“ gespielt und/oder die Spielzeit beträgt 2 x 10 (ohne Pause) oder 1 x 20 Minuten pro Spiel.

Bei Entscheidungs- oder Platzierungsspielen: Entscheidungswerten (ohne vorherige Verlängerung).

## Hockey – Feld



<b>WK III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen am 18.06.2020 in Kassel	Verbund Nord	Siegfried Böckling
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 9 Spielerinnen bzw. Spielern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2005-2008	
<b>Anmerkung:</b>	Die Spiele für die Wettkampfklassen IV können auf Kreis- und auf Regionalebene (WK IV bei Bedarf) ausgetragen werden. Da es für diese Klasse keine Landesentscheide gibt, können die Bestimmungen in den einzelnen Verbänden festgelegt werden (Orientierung an den DHB-Regeln).	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gespielt wird nach den gültigen Regeln des Deutschen Hockeybundes bzw. den Regeln des DHB für Kleinfeldhockey, sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist.</li><li>2. Gespielt wird mit 5 Feldspielerinnen oder Feldspielern, 1 Torfrau oder 1 Torwart, 3 Auswechselspielerinnen oder Auswechselspielern.</li><li>3. Regeländerungen:<ul style="list-style-type: none"><li>• Größe des Spielfeldes: Länge 50 bis 55 m, Breite 35 bis 40 m (quer über den Hockeyplatz).</li><li>• Die Spielzeit beträgt 2 x 10 Minuten, beim Finaltag 2 x 15 Minuten.</li></ul></li><li>4. Für die Platzierung in den Gruppenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:<ul style="list-style-type: none"><li>• Punkte</li><li>• Ergebnis aus dem Direktvergleich der punkt- und torgleichen Mannschaften</li><li>• Penaltyentscheidung (zunächst 3 Spielerinnen oder Spieler je Mannschaft, danach paarweise bis zur Entscheidung).</li></ul></li><li>5. Enden Entscheidungsspiele unentschieden, erfolgt sofort eine Penaltyentscheidung nach oben genannten Bedingungen.</li><li>6. Eine Spielerin oder ein Spieler kann verwahrt, mit einer Zeitstrafe belegt oder auf Dauer vom Spiel ausgeschlossen werden. Eine zweite Zeitstrafe innerhalb eines Spieles für dieselbe Spielerin oder denselben Spieler bedeutet den Ausschluss für die Dauer des Spiels. Eine Spielstrafe auf Dauer zieht eine automatische Sperre für das nächste Spiel nach sich, sofern das Schiedsgericht keine höhere Strafe verhängt. Jede weitere Hinausstellung auf Dauer zieht den Ausschluss vom Turnier nach sich.<ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul></li></ol>		
<b>Hinweise:</b>		
Bei Entscheidungs- oder Platzierungsspielen: Entscheidungsschießen (ohne vorherige Verlängerung).		

# Judo



## WK II + III

Mädchen und Jungen  
am 18.06.2020  
in Kassel

## Ausrichter

Verbund Nord

## Schulsportbeauftragter

Rainer Dötsch

## Mannschaftsgröße:

Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen bzw. Schülern (5 Wettkämpfer, 3 Ersatzjudoka).  
Nach Möglichkeit sind alle fünf Gewichtsklassen zu besetzen, zu Wettkampfbeginn jedoch mindestens drei.

## Jahrgänge:

WK II, 2003-2006  
WK III, 2005-2008

## Wettkampfbestimmungen:

1. Für die Durchführung der Wettkämpfe gelten die Regeln des DJB (Jugend, U 18, weiblich oder männlich) und des HJV, sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist.
2. Voraussetzung für die Teilnahme am Landesentscheid ist der Nachweis (Urkunde oder Pass) des weiß-gelben Gürtels.
3. Gewichtsklassen:

### Jungen

WK II (Jahrgang 2003 – 2006):	bis 46 kg, bis 52 kg, bis 58 kg, bis 66 kg, über 66 kg
WK III (Jahrgang 2005 – 2008):	bis 37 kg, bis 42 kg, bis 48 kg, bis 55 kg, über 55 kg (Mindestgewichtsbeschränkung entfällt!)

### Mädchen

WK II (Jahrgang 2003 – 2006):	bis 42 kg, bis 47 kg, bis 53 kg, bis 60 kg, über 60 kg
WK III (Jahrgang 2005 – 2008):	bis 38 kg, bis 44 kg, bis 50 kg, bis 57 kg, über 57 kg (Mindestgewichtsbeschränkung entfällt!)

4. Kampfzeit:  
WK II: 4 Minuten  
WK III: 3 Minuten
5. Einwiegen  
Auf der Waage wird das tatsächliche Gewicht ermittelt. Pro Gewichtsklasse können 3 Schülerinnen oder Schüler eingewogen werden. Die Athletinnen und Athleten müssen in Unterhose bzw. Unterhose + T-Shirt gewogen werden und haben dementsprechend 100 Gramm Gewichtstoleranz. Der Start in der nächsthöheren Gewichtsklasse ist zulässig.
6. Bei vier oder weniger Mannschaften kämpft jeder gegen jeden.  
Bei fünf bis acht Mannschaften kommt das modifizierte K.O.-System zur Anwendung.  
Bei neun Mannschaften und mehr wird das modifizierte Doppel-K.O.-System angewendet.  
Es bleibt der Wettkampfleitung überlassen, auch schon ab fünf Mannschaften das modifizierte Doppel-K.O.-System anzuwenden, falls der zeitliche Rahmen dies erfordert.  
(Beim **modifizierten** Doppel-K.O.-System werden Platz 3 und 4 durch einen zusätzlichen Mannschaftskampf ermittelt).
7. Es gibt im Einzelkampf des Mannschaftskampfes kein „Hiki-wake“ (Unentschieden), sondern der Kampf wird ggf. im „Golden Score“ entschieden.
8. Jeder-gegen-Jeden System:  
Die siegreiche Mannschaft erhält zwei Gewinnpunkte (GP). Es gewinnt die Mannschaft mit mehr Siegerpunkten (SP). Sind die SP gleich, entscheiden die Unterbewertungspunkte (UP). Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es einen Stichkampf (siehe Poolkämpfe).
9. Poolkämpfe:  
Die siegreiche Mannschaft im Poolsystem erhält zwei Gewinnpunkte (GP). Im Falle eines Unentschieden, wobei die Siegpunkte (SP), nicht die Unterbewertungspunkte (UP), ausschlaggebend sind, erhält jede Mannschaft einen Gewinnpunkt. Ein 2:2, 20:17 z. B. bedeutet als Mannschaftskampfergebnis im Poolsystem „Hiki-wake“ (Unentschieden). Für den Tabellenplatz im Pool ent-

scheidet bei gleichen Punkten die höhere Zahl der gesamten SP, dann die höhere Zahl der erreichten UP, wobei zuerst die höhere Differenz der UP, dann erst die höhere UP- Zahl entscheidend ist. Herrscht auch dort Gleichstand, so entscheiden die untereinander geführten Kämpfe. Haben die beiden Mannschaften gegeneinander unentschieden gekämpft, so entscheidet ein auszuloserender Stichkampf.

10. Auslosung des Stichkampfes:

Bei der Auslosung des Stichkampfes wird nach folgendem Verfahren vorgegangen: Aus allen von mindestens einer Mannschaft besetzten Gewichtsklassen wird eine Gewichtsklasse für einen Stichkampf gelost. Die Mannschaftsführer dürfen vorher eine neue Mannschaftsaufstellung abgeben.

11. Modifizierte Doppel-K.O.-System:

Es gewinnt die Mannschaft mit mehr SP als die gegnerische. Sind die SP gleich, entscheiden die UP. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es einen Stichkampf (siehe Poolkämpfe).

12. Jeder Mannschaftskampf wird in aufsteigender Gewichtsklassenreihenfolge durchgeführt ('von leicht nach schwer').

13. Besondere Bestimmungen:

Verbote / Bestrafungen:

- Würge- und Hebeltechniken sind nicht erlaubt (bei Zuwiderhandlung Bestrafung mit „Shido“, im Wiederholungsfalle und bei Kampfunfähigkeit des/der Gehebelten /-würgten Bestrafung mit „Hansoku-make“).
- Der Griff unterhalb des Gürtels wird jeweils mit „Shido“ bestraft.
- Kommt es zum „Diving“ oder zu einer „Kopfrücke“ (jegliche Aktion, wo der Kopf/Nacken benutzt wird, um eine Landung auf dem Rücken zu verhindern) wird sofort ein direkter „Hansoku-make“ ausgesprochen, dem in der WK III (und auf Landesebene WK II) aber kein Wettkampfausschluss folgt.

14. Verletzungsbedingte Behandlungen sind durch Ärzte/Sanitäter möglich – unter Beachtung des Artikels 27 der DJB-Kampfgeln zu blutenden und kleineren Verletzungen.

15. Die Kampffläche beträgt mindestens 6 x 6m zuzüglich einer Sicherheitsfläche von 3m, zwischen den beiden Kampfflächen mindestens 4m. Eine Reduzierung der äußeren Sicherheitsfläche ist in begründeten Ausnahmefällen möglich.

16. Die Kampfrichter für den Landesentscheid werden vom Kampfrichterreferenten des HJV benannt.

**Hinweis:**

Am Bundesfinale (WK III) kann eine Mannschaft nur teilnehmen, wenn sie bei Wettkampfbeginn des Bundesentscheides mindestens vier Gewichtsklassen besetzt hat!

# Leichtathletik



<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>
--------------------	-------------------	------------------------------

Mädchen und Jungen am 18.06.2020 in Kassel	Verbund Nord	Konstanze Neu-Müller
--	--------------	----------------------

<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Schülerinnen bzw. Schülern.
--------------------------	--

<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2003-2006 WK III, 2005-2008
-------------------	---------------------------------------

## Wettkampfbestimmungen:

1. Die Wettkämpfe werden nach den Internationalen Wettkampfbestimmungen (IWR) und der Deutschen Leichtathletikverordnung (DLO) durchgeführt, sofern in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist (Wertungstabelle: jeweils gültige Ausgabe).
2. Für jede Mannschaft werden drei Schülerinnen oder Schüler pro Disziplin sowie zwei Staffeln zugelassen, von denen zwei Schülerinnen oder Schüler pro Disziplin und eine Staffel gewertet werden. Eine Schülerin oder ein Schüler darf nur in drei Disziplinen einschließlich der Staffel eingesetzt werden.  
Bei Wurf, Stoß und Weitsprung sind jeweils vier Versuche erlaubt. Im Hochsprung scheidet die Schülerin oder der Schüler nach drei aufeinander folgenden Fehlversuchen aus.  
Die Anfangshöhen beim Hochsprung werden nach Absprache festgelegt.  
Die Steigerung der Höhen erfolgt in allen Wettkampfklassen jeweils um 4 cm.  
Im Wettkampf II gilt folgende Fehlstartregelung. Danach ist jeder Wettkämpfer, der einen Fehlstart verursacht, zu disqualifizieren. Im WK III folgende Fehlstartregel: Jeder Wettkämpfer, der einen Fehlstart verursacht, ist zu warnen. Alle Wettkämpfer, die danach in diesem Lauf einen Fehlstart verursachen, sind zu disqualifizieren.
3. Zur Vorbereitung der Wettkampflisten sind die Vorkampfleistungen der Wettkämpferinnen oder Wettkämpfer für die einzelnen Disziplinen anzugeben.
4. Bei Kunststoffanlagen dürfen nur Laufschuhe mit kurzen Dornen (6 mm) benutzt werden. Ausnahmen gelten für Hochsprung und Speerwurf (Dornen bis zu 9 mm).
5. Zur Vermeidung von Rückenverletzungen beim Hochsprung wird empfohlen, in allen Wettkampfklassen auf allen Ebenen Latten-Umlenkbügel zu verwenden.
6. Nimmt eine Wettkämpferin oder ein Wettkämpfer gleichzeitig an mehreren Wettbewerben teil, hat Lauf Vorrang vor Sprung und vor Wurf. Der vorgegebene Zeitplan ist bei Mannschaftsaufstellung zu berücksichtigen.

## Disziplinen:

### Jungen:

WK II:	100 m, 800 m, 4x 100-m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (5 kg), Speerwurf (700 g)
--------	---

WK III:	75 m, 800 m, 4x 75-m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (4 kg), Ballwurf (200 g, Durchmesser 75 bis 85 mm)
---------	--

### Mädchen:

WK II:	100 m, 800 m, 4x 100-m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (3 kg) Speerwurf (500 g)
--------	--

WK III:	75 m, 800 m, 4x 75-m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (3 kg), Ballwurf (200 g, Durchmesser 75 bis 85 mm)
---------	--

# Leichtathletik



<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>
Gemischte Mannschaften am 10.06.2020 in Wiesbaden	Verbund Süd	Konstanze Neu-Müller
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 6 Schülerinnen und 6 Schülern (gemischtes Team mit 12 Startern).	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2007-2010	
<b>Anmerkung:</b>	Die jeweils 5 besten Ergebnisse der Jungen und der Mädchen kommen pro Disziplin in die Wertung, die beiden verbleibenden sind Streichresultate.	

## **Wettkampfbestimmungen:**

1. Die WK-Disziplinen sind dem DLV-Wettkampfsystem „Kinderleichtathletik“ entnommen und jeweils im Detail auf den ‚Wettkampfkarten ‚U12‘ beschrieben.
2. Der Wettkampf besteht aus folgenden 5 Teamwettkämpfen:

### **Lauf (Sprint)**

- 50 m aus dem Startblock; gem. DLV-Wettkampfkarte 12
- 40 m-Hindernisstafel (bestehend aus 5 Jungen und 5 Mädchen)
- Jedes Kind läuft beide Strecken. Strecke 1: „Hürdensprint“ über z.B. 4 Bananenkisten im Abstand von 6,50 m, 11 m Anlauf, Strecke 2 Sprint. Die Übergabe des Staffelholzes/Tennisringes erfolgt von hinten. gem. DLV-Wettkampfkarte 15

### **Sprung**

#### **Additionsweitsprung**

Nach einem Anlauf (Länge freigestellt) springt das Kind einbeinig aus einer Absprungrzone (Breite 80 cm) in die Grube.

Die Messung der Sprungweite erfolgt klassisch nach den bekannten Wettkampfbregeln:

- Jeder Sprung wird zentimetergenau gemessen und die Weite notiert.
- Jeder Springer eines Teams hat vier Versuche, von denen die drei besten in die Wertung kommen und zu einem Gesamtergebnis addiert werden. gem. DLV-Wettkampfkarte 24

### **Wurf**

#### **Heulerball oder 200 g Wurfball**

Nach vorausgegangenem Anlauf sollen die Kinder per Schlagwurf das Wurfgerät möglichst weit werfen.

Jeder Werfer eines Teams hat vier Versuche, von denen die drei besten in die Wertung kommen und zu einem Gesamtergebnis addiert werden. gem. DLV-Wettkampfkarte 36

### **Lauf (Ausdauer)**

#### **10 Minuten Lauf**

Pro Team laufen 5 Mädchen und 5 Jungen.

Für jede gelaufene Runde erhält jedes Kind eine Pappkarte (oder ähnl.).

Nach den 10 Minuten gehen die Läufer zur nächstgelegenen Messstation (ausgangs und eingangs der Kurven) zurück. Dort wird von einem Helfer die noch zu ergänzende Meterzahl (100 m, 200 m, 300 m) auf einer der Karten des Läufers vermerkt.

Die Anzahl der Karten und die eingetragene Meterzahl ergibt die zurückgelegte Laufstrecke.

#### **Alternative: Stadioncross (1500 – 2000 m)**

Auf und neben der Sportanlage wird ein Laufparcours abgesteckt, wobei vorhandene „Hindernisse“ in den Parcours integriert werden können.

Je nach Streckenlänge einer Laufrunde wird die Anzahl der zu absolvierenden Runden so festgelegt, dass sich eine Laufstrecke von 1500 – 2000 m ergibt.

Pro Team laufen 5 Mädchen und 5 Jungen. gem. DLV-Wettkampfkarte 21

### **Wertung**

1. Für die Disziplinen Sprint, Sprung, Wurf und Ausdauerlauf führen die addierten Zeiten, Bestweiten und gelaufenen Strecken zu einer Teamrangfolge, die eine entsprechende Platzziffer ergibt. Bei der Pendelstaffel entspricht die Rangfolge der Platzziffer.
2. In der Gesamtwertung werden alle Platzziffern der Teams aus jeder Disziplin addiert. Gewinner ist das Team mit der niedrigsten Gesamtsumme an Platzziffern. Bei gleicher Platzziffer entscheidet die Anzahl der besseren Platzierungen im direkten Vergleich. Ist dieser direkte Vergleich identisch, entscheidet die bessere Staffelzeit, dann ggf. das Los.



# Rudern



WK I - IV	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen und Jungen am 17./18.06.2020 in Kassel	Verbund Nord	Berthold Ocker
<b>Mannschaftsgröße:</b>	WK I-III: abhängig von der jeweiligen Bootsklasse WK IV: Eine Mannschaft besteht aus maximal 6 Mädchen und/oder Jungen.	
<b>Anmerkung zu den Jahrgängen:</b>	WK I Jahrgänge 2001-2004 WK II Jahrgänge 2003-2005 WK III Jahrgänge 2006-2008 WK IV Jahrgänge 2008-2010 Die Jahrgangsbegrenzungen gelten nicht für Steuerleute, sie müssen jedoch in den Rennen, die zum Bundesfinale führen, mindestens dem Jahrgang 2008 angehören, und in den übrigen Rennen mindestens in der Wettkampfklasse IV startberechtigt sein.	
<b>Startverlosung:</b>	01.06.2020	
<b>Wettkampfbestimmungen: WK I - III</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Regatta wird nach den Ruderwettkampfregeln (RWR) des DRV durchgeführt, sofern in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist. Jede Bootsbesatzung muss aus Schülerinnen und Schülern einer Schule gebildet werden und gilt als selbstständige Schulmannschaft. Aus Sicherheitsgründen ist Ziffer 2.3.2 AWB zu beachten (Bugbälle, Stemmbretter).</li> <li>2. In der Regel vertreten die siegreichen Mannschaften der Rennen 1 bis 8 das Land Hessen in ihrer Altersgruppe und Bootsgattung beim Bundesfinale in Berlin. Die endgültige Nominierung erfolgt durch das Kultusministerium. Die Rennen A bis T werden nur auf Landesebene ausgetragen.</li> <li>3. Meldet zu den Rennen 1 bis 8 nur eine Mannschaft, wird über die Startberechtigung beim Bundesfinale gesondert entschieden. Meldet zu den Rennen A bis T nur eine Mannschaft, fällt dieses Rennen aus.</li> <li>4. In den Wettkampfklassen I und II dürfen Schülerinnen oder Schüler höchstens dreimal – davon höchstens zweimal in den Rennen 1 bis 8 – und in der WK III höchstens zweimal gemeldet werden. Die Startberechtigung für nur eine Wettkampfklasse gilt nur für die Rennen 1 bis 8. Steuerleute sind von dieser Beschränkung ausgenommen. Jede Schule kann maximal zwei Boote je Rennen melden.</li> <li>5. Für jeden Startenden (außer Jahrgang <b>2001</b> und außer Steuerleuten) ist spätestens zwei Stunden vor Beginn des Rennens eine Bescheinigung vorzulegen, in der ärztlicherseits nach dem 01. Oktober 2019 bescheinigt wird, dass die Teilnahme an Wettkämpfen unbedenklich ist. Aktivenpässe/Jugendlizenzen des DRV nach Ziffer 2.2.6 AWB können die Bescheinigung ersetzen. Der Jahrgang 2001 unterliegt den Startbeschränkungen der Junioren (höchstens drei Starts pro Tag, vgl. Ziffer 2.6.3 (AWB)).</li> <li>6. Schülerinnen und Schüler des Jahrgangs 2004 können auch in den Rennen der Wettkampfklasse I starten, wenn die Zustimmung eines Arztes dafür vorgelegt wird. Steuerleute dürfen dem anderen Geschlecht angehören. In den Rennen A bis T sind Mädchen in allen Jungenrennen startberechtigt.</li> <li>7. Für die Leichtgewichtsrennen in Wettkampfklasse III gelten die Gewichtsgrenzen gemäß den Bestimmungen für die Durchführung von Jungen- und Mädchen-Wettbewerben der Deutschen Ruderjugend.</li> <li>8. Die Regatta findet auf der Fulda in Kassel statt. Es sind vier Startplätze vorhanden. Die 1000-Meter-Starts erfolgen von festen Startplätzen. Der Schiedsrichter bestimmt bei weniger als vier Booten die Startplätze. Die Qualifikation für die Zwischen- und Endläufe erfolgt abweichend von der AWB nach besonderer Tabelle.</li> <li>9. <b>Meldungen sind über das</b> Online-Meldesystem für den Schulsport in Hessen einzugeben (<a href="https://www.schulsport-hessen.de/">https://www.schulsport-hessen.de/</a>). Für jedes gemeldete Rennen ist mit der Meldung oder spätestens vor Beginn des Wettkampfes – bar oder mit Scheck – ein Betrag von € 20,- zu hinterlegen (pro Schule max. € 80,- Euro insgesamt). Ist die Meldung erfüllt worden, wird der Betrag am Regattatag zurückerstattet. Um die Dateneingabe</li> </ol>		

zu erleichtern, stellt der Kooperationspartner eine Excel Datei zur Verfügung, die von den Schulen zusätzlich auszufüllen ist.

10. Die Belege für die Fahrt- und Transportkosten sind im Regattabüro zur Erstattung vorzulegen. Die Transportkosten für Boote werden mit 0,41 €/km erstattet. Es sind Bootstransportgemeinschaften zu bilden.
11. Alle Boote sind mit Bugnummern zu versehen. Die Halterungen für Bugnummern sind auf den Booten zu befestigen.
12. Boote, Riemen, Skulls sind mitzubringen. Die Lagerung der Boote auf dem Regattagelände erfolgt auf eigenes Risiko.
13. **Die Quartiermeldungen** für Unterkünfte sind – getrennt nach Anzahl der Schülerinnen und Schüler – **bis zum 29. Mai 2020 an die Meldeanschrift ([valentin-schmid@web.de](mailto:valentin-schmid@web.de))** zu senden.

#### 14. Regattaplan

Renn-Nr.	WK-Klasse	Bezeichnung des Rennens	Streckenlänge (m)	Zeitplan (unverbindlich)		
				Vorlauf	Zwischenlauf	Finale
1	Mä III	4 x +	1000	Mi.	Mi.	Do.
2	Ju II	4 + Gig	1000	Mi.	Mi.	Do.
3	Ju III	4 x +	1000	Mi.	Mi.	Do.
A	Ju I	2 x	1000	Mi.	Mi.	Do.
4	Mä II	4 x +	1000	Mi.	Mi.	Do.
5	Ju II	4 x + Gig	1000	Mi.	Mi.	Do.
B	Ju I	4 + Gig	1000	Mi.	Mi.	Do.
6	Ju II	8 +	1000	Mi.	Do.	Do.
C	Mä/Ju III	4 x + Mixed	1000	Mi.	Do.	Do.
D	Ju I	4 x + Gig	1000	Mi.	Mi.	Do.
E	Mä I	4 x +	1000	Mi.	Mi.	Do.
7	Mä II	4 x + Gig	1000	Mi.	Do.	Do.
F	Ju I	4 +	1000	Mi.	Do.	Do.
8	Ju II	4 x +	1000	Mi.	Do.	Do.
G	Ju II	4 +	1000	Mi.	Do.	Do.
H	Mä III	2 x Lg	500	Mi.	Do.	Do.
I	Ju III	4 x + Gig	500	Mi.	Do.	Do.
J	Mä III	2 x	500	Mi.	Do.	Do.
K	Mä I	4 x + Gig	1000	Mi.	Do.	Do.
L	Ju I	4 x +	1000	Mi.	Do.	Do.
M	Mä III	4 x + Gig	500	Mi.	Do.	Do.
N	Ju III	2 x Lg	500	Mi.	Do.	Do.
O	Ju II	2 x	1000	Mi.	Do.	Do.
P	Ju I	8 +	1000	Mi.	Do.	Do.
Q	Mä II	2 x	1000	Mi.	Do.	Do.
R	Mä/Ju I	4 x +Mixed	1000	Mi.	Do.	Do.
S	Mä III	Gruppenfahren 4/5 K 1 x	2 x 300	Zeiteinteilung nach Meldeschluss		
T	Ju III	Gruppenfahren 4/5 K 1 x	2 x 300	Zeiteinteilung nach Meldeschluss		

Zeichenerklärung: Lg = Leichtgewicht; X = Doppel; + mit Steuerfrau/Steuermann

#### Wettkampfbestimmungen: WK IV

1. Dieser Wettkampf ist für gemischte Mannschaften vorgesehen. Er besteht aus einer Langstrecke im 4 x + Gig über 2x 500 m und einem Zusatzwettbewerb an Land.
2. Schülerinnen und Schüler, die am WK IV teilnehmen, dürfen im gleichen Landesentscheid nur als Steuerleute in höheren Wettkampfklassen eingesetzt werden. Bei der Langstrecke dürfen die Boote auch von Schülerinnen und Schülern der Altersklasse I-III gesteuert werden. Diese sind allerdings im Zusatzwettbewerb nicht startberechtigt.
3. Die Langstrecke wird im 4 x + Gig gefahren und geht über eine Distanz von 2x 500 m mit einer Wende.

4. Der Zusatzwettbewerb ist ein Vielseitigkeitsparcours. Er beinhaltet leichte Koordinationsaufgaben. Der Start aller Teammitglieder erfolgt einzeln in einem festzulegenden Zeitabstand. Es wird die Summe der vier besten Zeiten einer Mannschaft gewertet. Die Mannschaften haben die Möglichkeit, vor dem Wettbewerb den Parcours zu besichtigen. Falls die Witterung oder die Gegebenheiten am Bootshaus dies nicht zulassen, kann alternativ dazu ein entsprechender Parcours in der Halle aufgebaut werden.
5. Die **Gesamtwertung** erfolgt durch Zeitaddition der beiden Teilergebnisse.

# Schwimmen



WK III	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
--------	------------	------------------------

Mädchen und Jungen am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	Michael Ulmer
---	--------------------	---------------

<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 9 Schülerinnen bzw. Schülern.	
--------------------------	---	--

<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2005-2008	
-------------------	-------------------	--

## Wettkampfbestimmungen:

1. Für die Durchführung der Wettkämpfe gelten die Wettkampfbestimmungen des DSV, sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist.
2. Bei den Kreis- und Regionalentscheiden werden Disqualifikationen durch Zeitstrafen ersetzt. Jede einzelne Disqualifikation wird mit einer 5 Sekundenstrafe geahndet. Diese wird auf die Einzel- oder Staffelzeit addiert. Das Nachschwimmen einer Staffelmannschaft ist somit nicht erforderlich. Ansonsten gelten die Bestimmungen dieser Ausschreibung.
3. Beim Landesentscheid erfolgt, wie in dieser Ausschreibung beschrieben, bei Regelverstößen eine Disqualifikation.
4. Eine Schülerin oder ein Schüler darf höchstens in drei Disziplinen (einschließlich Staffel) an den Start gehen.
5. Der Landesentscheid muss auf einer 25-m-Bahn mit mindestens 4 Startbahnen ausgetragen werden.
6. In den Einzeldisziplinen Kraul und Brust werden je Mannschaft drei, in der Einzeldisziplin Rücken zwei Schülerinnen oder zwei Schüler gewertet. Pro Einzeldisziplin darf jeweils eine Schülerin oder ein Schüler zusätzlich starten. Bei den Einzelstarts gibt es bei einer Disqualifikation somit kein Nachschwimmen.
7. In jeder Staffeldisziplin kann pro Mannschaft nur jeweils eine Staffel starten. Eine disqualifizierte Staffel einer Mannschaft kann in geänderter Besetzung im Anschluss an den letzten Wettkampf/ zu Beginn des nächsten Abschnitts unter Beachtung der Regelungen in Ziff. 4 einmal nachschwimmen. Wird die nachschwimmende oder eine weitere Staffelmannschaft der gleichen Schulmannschaft disqualifiziert, scheidet die Mannschaft aus.
8. Die Zweistartregel wird angewandt.

## Wettkampfstruktur:

Der Wettkampf besteht aus Einzelstarts und Staffeln:

- 50-m-Rücken
- 4x 50-m-Lagenstaffel
- 50-m-Freistil
- 50-m-Brust
- 8x 50-m-Freistilstaffel

## Balltreibstaffel beim Landesentscheid Schwimmen von JtFO & JtFP

Im Rahmen des gemeinsamen Landesentscheids von Jugend trainiert für Olympia & Paralympics wird eine gemeinsame Balltreibstaffel durchgeführt. Dafür muss in der JtFO-Wettkampfklasse III jede Mädchen-Mannschaft zwei Schülerinnen nominieren.

Aus diesen Schwimmern werden zwei Staffeln gebildet, Hessen-Nord gegen Hessen-Süd. Die Verbände Nord und Mitte schwimmen im Team Hessen-Nord und die Verbände Rhein-Main und Süd im Team Hessen-Süd. Die sechs Schwimmer von JtFO eines jeden Teams werden durch 4 weitere Schwimmerinnen und Schwimmer von JtFP auf 10 Teilnehmer ergänzt.

Ziel dieser Balltreibstaffel ist es, einen Ball von einer Seite des Beckens zur anderen zu transportieren. Es stehen sich also auf jeder Seite des Beckens jeweils die Hälfte des Teams gegenüber. Die JtFO-Schwimmerinnen müssen den Ball vor sich her treiben. Dabei muss der Ball immer in Reichweite der Arme der Schwimmerin bleiben und der Ball darf nicht geworfen oder gehalten werden. Bei der

Ballübergabe müssen die Hände beider Schwimmer am Ball sein! Die JtfP-Schwimmer und Schwimmerinnen haben beim Transportieren des Balles keine Einschränkung. Jedoch gilt auch hier, dass der Ball übergeben werden muss.

Die gemeinsame Siegerehrung startet mit der Siegerehrung dieser Balltreibstaffel, im Anschluss werden die übrigen Wettkampfklassen geehrt.

## Schwimmen



WK IV	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen und Jungen am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	Michael Ulmer

**Mannschaftsgröße:** Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen bzw. Schülern.

**Jahrgänge:** WK IV, 2007-2010

### Wettkampfbestimmungen:

1. Für die Durchführung der Wettkämpfe gelten die Wettkampfbestimmungen des DSV, sofern in den Ausschreibungen der einzelnen Bundesländer nichts Anderes festgelegt ist.
2. Zugelassen sind Mädchen- und Jungenmannschaften.
3. Aufgrund der Anzahl der Wettkämpfe müssen 7 Schülerinnen/Schüler starten.
4. Eine Schülerin oder ein Schüler darf höchstens in vier Disziplinen (einschließlich Dauerschwimmen) eingesetzt werden.
5. Der Landes- und der Regionalentscheid müssen auf einer 25-m-Bahn ausgetragen werden. In jeder Staffeldisziplin kann nur jeweils eine Staffel starten. Eine disqualifizierte Staffel einer Mannschaft kann in geänderter Besetzung im Anschluss an den letzten Wettkampf oder zu Beginn des nächsten Abschnitts unter Beachtung der Regelungen in Ziff. 4 einmal nachschwimmen. Wird die nachschwimmende oder eine weitere Staffelmannschaft der gleichen Schulmannschaft disqualifiziert, scheidet die Mannschaft aus.
6. Bei JtfO-Schwimmwettkämpfen wird die Zweistartregel angewandt.

### Wettkampfstruktur

Der Wettkampf besteht aus Staffeln und einem Mannschaftsdauerschwimmen.

Staffel 1	6 x 25 m	<b>Freistilstaffel</b> , im Wechsel 3x in Bauchlage und 3x in Rückenlage
Staffel 2	6 x 25 m	<b>Beinschlagstaffel</b> , im Wechsel 3x Wechselbeinschlag in Bauchlage mit Brett und 3x Rückenwechselbeinschlag mit Brett
Staffel 3	4 x 25 m	<b>Brustschwimmstaffel</b>
Staffel 4	6 x 25 m	<b>Koordinationsstaffel:</b> im Wechsel 3x in Bauchlage Brustschwimmarmbewegung mit kontinuierlichem Wechselbeinschlag und 3x in Rückenlage seitengleiche Rückenschwimmarmbewegung mit kontinuierlichem Brustschwimmbeinschlag
Mannschafts-schwimmen	10 Min.	<b>Mannschaftsdauerschwimmen</b> (6 Teilnehmer pro Mannschaft auf einer Bahn, (Schwimmtechnik beliebig, kann auch gewechselt werden)).

### Durchführungshinweise

**Zu Staffel 1:** Der Start erfolgt vom Startblock (falls vorhanden) oder vom Beckenrand (außerhalb des Beckens). Erst wenn der Schwimmer in Bauchlage die Wand berührt hat, kann der nächste Schwimmer im Wasser vom Beckenrand aus (Hände am Beckenrand) oder Hände an den Griffen des Startblockes (falls vorhanden) in der Rückenlage starten. Der nachfolgende Schwimmer in der Bauchlage startet erst vom Startblock (falls vorhanden) oder vom Beckenrand (außerhalb des Beckens), wenn der Schwimmer in der Rückenlage die Wand berührt hat. Bei Wechselerstößen erfolgt eine Disqualifikation.

**Zu Staffel 2:** Gestartet wird mit 25 m Wechselbeinschlag in Bauchlage mit Brett. Der Schwimmer startet im Wasser vom Beckenrand mit dem Schwimmbrett in einer Hand und mit der anderen Hand am Beckenrand. Der zweite Schwimmer schwimmt 25 m Wechselbeinschlag in Rückenlage mit Brett. Er startet im Wasser mit seinem eigenen Brett und einer Hand am Beckenrand erst dann, wenn der Schwimmende/Ankommende die Wand mit einer Hand berührt hat. Der Abstoß vom Beckenrand erfolgt in Rückenlage mit dem Brett in den Händen. Auf allen 25 m Strecken wird das Brett mit beiden Händen festgehalten. Bei Wechselverstößen erfolgt eine Disqualifikation. Beginnt ein Schwimmer in Rückenlage nach dem Start mit Delphinbeinbewegungen, so wird dieser Verstoß mit 5 Strafsekunden versehen.

**Zu Staffel 3:** Sportgerechtes Brustschwimmen wird gefordert. Der Start erfolgt vom Startblock (falls vorhanden) oder vom Beckenrand (außerhalb des Beckens). Beim Wechsel und Zielanschlag muss mit beiden Händen gleichzeitig angeschlagen werden. Bei Wechselverstößen erfolgt eine Disqualifikation.

**Zu Staffel 4:** Der Start erfolgt vom Startblock (falls vorhanden) oder vom Beckenrand (außerhalb des Beckens). Nach dem Start kann der Schwimmer gleiten (kein Brusttauchzug und kein Delphinkick erlaubt) und muss dann sofort die Koordinationsübung (Brustarme mit Kraulbeinen) ausführen. Erst wenn der Schwimmende die Wand mit beiden Händen gleichzeitig berührt hat, kann der nächste Schwimmer im Wasser vom Beckenrand aus (Hände am Beckenrand) oder Hände an den Griffen des Startblockes (falls vorhanden) in der Rückenlage die Koordinationsübung (Rückengleichschlag mit Brustbeinen) starten. Der nächste Schwimmer startet in Bauchlage vom Startblock (falls vorhanden) oder vom Beckenrand (außerhalb des Beckens). Bei Verstößen gegen die zu schwimmende Koordination werden gegen den betroffenen Schwimmer 5 Strafsekunden verhängt, die zur Endzeit der geschwommenen Staffelzeit addiert werden. Bei Wechselverstößen erfolgt eine Disqualifikation.

**Mannschaftsschwimmen:** Jede Mannschaft schwimmt auf einer Bahn mit 6 Schwimmern. Es werden aus organisatorischen Gründen nur vollständig geschwommene 25 m gezählt (Empfehlung: Strichliste führen). Bei Abpfeiff zählen die Schwimmer auf der Strecke nicht mehr. Die Mannschaft startet vom Beckenrand (außerhalb) gemeinsam oder kurz aufeinander folgend, wobei die Zeit mit dem Startsignal läuft.

### **Wertung**

1. Die Wertung erfolgt durch Addition der in den einzelnen Teilwettkämpfen (Staffel 1 bis 4) erreichten Zeiten. Im Mannschaftsschwimmen gibt es für jede vollständig geschwommene 25 m eine Bonussekunde, die von der Gesamtzeit (Addition von Staffel 1 bis 4) abgezogen werden (Empfehlung: Zeitnehmer und Wenderichter führen eine Strichliste). Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Zeit (bei Beachtung von evtl. Strafsekunden in der Beinschlag- und Koordinationsstaffel). Bei Zeitgleichheit entscheidet die bessere Platzierung in der Koordinationsstaffel.
2. Bei den Kreis- und Regionalentscheiden werden Disqualifikationen durch Zeitstrafen ersetzt. Jede einzelne Disqualifikation wird mit einer 5 Sekundenstrafe geahndet. Diese wird auf die Staffelzeit addiert. Das Nachschwimmen einer Staffelmannschaft ist somit nicht erforderlich. Ansonsten gelten die Bestimmungen dieser Ausschreibung.
3. Beim Landesentscheid erfolgt, wie in dieser Ausschreibung beschrieben, bei Regelverstößen eine Disqualifikation.

<b>Skilanglauf</b>		
<b>WK III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen am 22.01.2020 in Willingen	Verbund Nord	Herbert Stündl
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 7 Schülerinnen bzw. Schülern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2005-2008	
<b>Anmerkung:</b>	Ausweichtermin: 29.01.2020	
<b>Allgemeine Bestimmungen</b>		
<p>Die Wettkämpfe werden – soweit in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist – nach der Deutschen Wettkampfordnung für Skilanglauf (DWO, neueste Ausgabe) ausgetragen. Die DWO steht als Download im Internet:  <a href="http://www.deutscherskiverband.de/leistungssport_langlauf_regel_werk_de,381.html">http://www.deutscherskiverband.de/leistungssport_langlauf_regel_werk_de,381.html</a></p> <p>Sofern es die Schneelage vor Ort erfordert, kann das Wettkampfgericht über geänderte Austragungsmodalitäten oder eine Terminverschiebung entscheiden. Die teilnehmenden Mannschaften werden bis zum Sonntag, den 12.01.2020, von den zuständigen Koordinatoren informiert.</p>		
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>Dieser Wettkampf wird als Techniksprint über 2 km in der Freien Technik durchgeführt.            Im ersten Teilstück über 600 bis 1000 m (identisch mit dem Wettkampf IV) sind in einem Technikparcours verschiedene Technikelemente zu absolvieren.            Die Auswahl der Technikelemente wird vom Ausrichter je nach Schneelage und zur Verfügung stehendem Gelände festgelegt. Informationen zum Technikparcours können auf den Internetseiten des Deutschen Skiverbandes (<a href="http://www.ski-online.de">www.ski-online.de</a>) und von Jtfo (<a href="http://www.jtfo.de">www.jtfo.de</a>) eingesehen werden.            Für die Gesamtmannschaftswertung zählt die Summe der Zeiten der 5 besten Einzelläuferinnen/Einzelläufer.</li> <li>Zeitplan: Der Wettkampf beginnt nach dem Wettkampf IV.</li> <li>Zum Bundesfinale in Schonach werden in der Wettkampfklasse III jeweils zwei Mädchenmannschaften und zwei Jungenmannschaften zugelassen.            Beim Bundesfinale in Schonach ist eine veränderte Ausschreibung (einzusehen unter <a href="http://www.jtfo.de">www.jtfo.de</a>) zu beachten.</li> </ol>		

<b>Skilanglauf</b>		
<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften am 22.01.2020 in Willingen	Verbund Nord	Herbert Stündl
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus je 3 Schülerinnen und Schülern (insgesamt 6).	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2007 - 2010	
<b>Anmerkungen:</b>	Ausweichtermin: 29.01.2020 Im Rahmen des Landesentscheids Skilanglauf findet eine Schnupperwettkampf für Grundschulen im Einzugsbereich (Klasse 2-4) statt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen Schülerinnen oder Schüler der Grundschule der gemeldeten Schulen sein.	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>Dieser Wettkampf wird als Techniksprint über 1 km in der freien Technik durchgeführt.            Im ersten Teilstück über 600 bis 1000 m (identisch mit dem Wettkampf III) sind in einem Technikparcours verschiedene Technikelemente zu absolvieren.</li> </ol>		

Die Auswahl der Technikelemente wird vom Ausrichter je nach Schneelage und zur Verfügung stehendem Gelände festgelegt. Informationen zum Technikparcours können auf den Internetseiten des Deutschen Skiverbandes ([www.ski-online.de](http://www.ski-online.de)) und von Jtfo ([www.jtfo.de](http://www.jtfo.de)) eingesehen werden.

2. Für die Gesamtmannschaftswertung zählt die Summe der Zeiten der 2 besten Einzelläuferinnen (Mädchen) und der 2 besten Einzelläufer (Jungen).  
Zum Bundesfinale in Schonach werden in der Wettkampfklasse IV jeweils zwei gemischte Mannschaften zugelassen.  
Beim Bundesfinale in Schonach ist eine veränderte Ausschreibung (einzusehen unter [www.jtfo.de](http://www.jtfo.de)) zu beachten.



# Tennis



<b>WK II - IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften WK II Am 24.06.2019 in Neu Isenburg	Verbund Rhein-Main	Jörg Barthel
Mädchen und Jungen WK III am 18.06.2020 in Kassel	Verbund Nord	
Gemischte Mannschaften WK IV am 24.06.2020 in Offenbach/Main	Verbund Rhein-Main	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	WK II	Eine Mannschaft besteht aus max. 5 Schülerinnen und 5 Schülern (gemischte Mannschaft).
	WK III	Eine Mannschaft besteht einschließlich eines Ersatzspielers/einer Ersatzspielerin aus maximal 6 Spielerinnen/Spielern, von denen jeweils 5 während eines Wettkampfes eingesetzt werden müssen.
	WK IV	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Spielerinnen und Spielern (gemischte Mannschaft, von denen jeweils 4 während eines Wettkampfes eingesetzt werden müssen.
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2003-2006 WK III, 2005-2008 WK IV, 2007-2010	
<b>Anmerkung:</b>	Im Tennis qualifiziert sich nur eine Mannschaft pro Verbund direkt für den Landesentscheid. Die Aufstockung auf 6 Mannschaften (nur WK II + IV) wird durch den Ausrichter des Landesentscheids unter Berücksichtigung der Meldeergebnisse der Verbünde vorgenommen.	

## Wettkampfbestimmungen:

1. Die Wettkämpfe werden – soweit in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist – nach den Regeln und der Spielordnung des Hessischen Tennis-Verbandes (HTV) ausgetragen (Bezugsquelle: Geschäftsstelle des HTV, Auf der Rosenhöhe 68, 63069 Offenbach/Main, Telefon: 069/9840320).
2. Spiel- und Auswertungspläne zur Durchführung von Kreis-, Regional- und Landesentscheiden finden sich hier: <https://www.htv-tennis.de/jugend-trainiert-fuer-olympia.php>
3. Die Spielbälle für die Landesentscheide werden vom HTV gestellt.
4. Die Ausrichter der Kreis- und Regionalentscheide fügen ihrer Meldung die Mannschaftsaufstellungen der erst- und zweitplatzierten Mannschaften bei.

## Spielmodus für alle Wettkampfklassen

1. Innerhalb der jeweils festgelegten Spielzeiten zählen nur ausgespielte Punkte.
2. Die angegebenen Spielzeiten sind Richtzeiten, die bei Bedarf situativ von der Turnierleitung angepasst werden können.
3. Bei Abpfiff werden angefangene Punkte zu Ende gespielt, angefangene Spiele jedoch nicht.
4. Jeder Sieg wird mit 2 Punkten bewertet.
5. Abweichend von der Spielordnung des HTV ist bei den Spielen zweier Schulmannschaften gegeneinander kein Unentschieden möglich.
6. Für einen Mannschaftssieg (zwei Mannschaften gegeneinander) zählen:
  - Punktdifferenz
  - Spieldifferenz
  - Sieg im 2. Doppel bzw. im Mixed

- Summe der gewonnenen Spiele aus den zwei Doppel (ggf. und dem Mixed)
  - Summe der gewonnenen Spiele aus den vier Einzel
  - Losentscheid
7. Für einen Gruppensieg bei punktgleichen Mannschaften zählen:
    - Punktdifferenz
    - Spieldifferenz
    - Summe der gewonnenen Spiele aus den zwei Doppel (und ggf. dem Mixed)
    - Summe der gewonnenen Spiele aus den vier Einzel
    - Losentscheid
  8. Bei einer verletzungsbedingten Aufgabe nach Aufnahme eines Spiels gewinnt der Gegner mit 12 Spielen. Die oder der Verletzte behält ihre oder seine bis dahin erspielten Punkte.
  9. Innerhalb der Vorrundengruppen spielt jeder gegen jeden.

### Durchführungshinweise

#### Wettkampfklasse II (gemischte Mannschaften):

##### Wettkampfstruktur

1. Der Wettbewerb besteht aus einem Tenniswettkampf mit folgender Spielfolge: Mädchen-Doppel, Jungen-Doppel, Mixed, 2 Mädchen Einzel, 2 Jungen Einzel
2. Mindestens 3 Mädchen und 3 Jungen müssen zum Einsatz kommen.
3. Bei weniger als 6 spielbereiten Schülerinnen und Schülern gilt eine Mannschaft als nicht angetreten.
4. Jede Spielerin oder jeder Spieler kann in einer Begegnung höchstens zweimal eingesetzt werden (1 Doppel / Mixed und 1 Einzel).
5. Die Mannschaftsaufstellung erfolgt nach der Spielstärke unter Beachtung der aktuellen deutschen Juniorinnen/Junioren Gesamtrangliste für Turnierveranstalter (<http://www.dtb-tennis.de/Tennis-National/Ranglisten/Jugend>).
6. Doppel- und Mixed-Paarungen können unabhängig von der Leistungsstärke aufgestellt werden.
7. Die Spielzeit beträgt 25 Minuten zzgl. 5 Minuten Einspielzeit.
8. Bei weniger als sechs Mannschaften können die Spielzeiten verlängert werden.

#### Wettkampfklasse III Mädchen und Jungen:

##### Wettkampfstruktur

1. Der Wettbewerb besteht aus einem **Tenniswettkampf** mit jeweils 2 Doppeln und 4 Einzeln.
2. Die Aufstellung erfolgt nach der Rangliste des Deutschen Tennis-Bundes, sofern die Schüler in Ranglisten aufgeführt sind.
3. Spielfolge:

Spielnr.	Spiel	Mannschaft A	Mannschaft B
1.	Einzel	A 2	B 2
2.	Einzel	A 4	B 4
3.	Einzel	A 1	B 1
4.	Einzel	A 3	B 3
5.	Doppel	D 1 (A)	D 1 (B)
6.	Doppel	D 2 (A)	D 2 (B)

Die Doppel werden gleichzeitig nach Beendigung des letzten Einzelspiels (spätestens nach 30 Minuten) ausgetragen. Für einen Wettkampf müssen mindestens 2 Tennisplätze zur Verfügung stehen. Werden mehr als 2 Plätze bereitgestellt, so müssen 3 bzw. 4 Einzelspiele parallel durchgeführt werden.

4. In einer Mannschaft sind die 5 Spieler/Spielerinnen und der Ersatzspieler/die Ersatzspielerin der Spielstärke nach aufzustellen und erhalten in der Mannschaftsmeldung die Platzziffern 1-6. Der/Die an Nummer 1 aufgestellte Spieler/Spielerin muss im ersten Doppel eingesetzt werden. Ein fünfter Spieler/Eine fünfte Spielerin muss im Doppel eingesetzt werden.

## Wertungen

1. Jedes gewonnene Einzel und Doppel wird mit einem Punkt für das Gesamtergebnis gewertet.
2. Hat jede Mannschaft nach Abschluss der Begegnung gleich viele Punkte gewonnen (3:3), so gelten für die Entscheidung folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
3. Bei Wettkämpfen mit zwei Gewinnsätzen:
  - Anzahl der gewonnenen Sätze
  - Bei gleicher Anzahl der gewonnenen Sätze gilt die Anzahl der gewonnenen Spiele in allen Sätzen.
  - Sofern die Anzahl der Spiele für beide Mannschaften gleich ist, entscheidet der Sieg im 2. Doppel.
4. Bei Wettkämpfen mit langem Satz:
  - Anzahl der gewonnenen Spiele in allen Sätzen
  - Sofern die Anzahl der Spiele beider Mannschaften gleich ist, entscheidet der Sieg im 2. Doppel.
5. Es werden in jeder Begegnung 4 Einzelspiele und 2 Doppelspiele ausgetragen. Alle Wettkämpfe werden durch den Gewinn eines langen Satzes (bis 8 Spiele) entschieden, d.h., das Match ist gewonnen mit wenigstens 8 Spielen und 2 Spielen Vorsprung. Beim Stande von 8:8 entscheidet der Tie-Break. Alle Mannschaften einer Gruppe spielen gegeneinander. Jede gewonnene Begegnung wird mit 2 Punkten für das Gesamtergebnis gewertet.
6. Sofern die Rahmenbedingungen am Veranstaltungsort keine Durchführung eines langen Satzes ermöglichen, kann die Zeitregelung Anwendung finden:
  - Die Spielzeit beträgt dann 25 Minuten zzgl. 5 Minuten Einspielzeit.
7. Im Rahmen des Landesfinaltags werden 2 Sätze Match Tie-Break bis 11 Punkte und ggf. ein Entscheidungssatz bis 7 Punkte gespielt.
8. Für die Ermittlung der Rangfolge nach Abschluss der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
  - Punktdifferenz
  - Satzifferenz
  - Spieldifferenz
  - Ergebnis des Direktvergleichs der Mannschaften
  - Sieg im 2. Doppel
  - Losentscheid

## Wettkampfklasse IV (optional gemischte Mannschaften):

### Wettkampfstruktur

Der Wettbewerb besteht aus einem **Tenniswettkampf** mit 2 Doppeln und 4 Einzeln und einem **Vielseitigkeitswettbewerb** mit den 3 Übungen Fächerlaufstaffel, Sprungstaffel, Wurfstaffel.

Jede Spielerin/Jeder Spieler, der an einem **Vielseitigkeitswettbewerb** teilnimmt, muss auch an einem **Tenniswettbewerb** (Einzel oder Doppel) teilnehmen (und umgekehrt).

### Tenniswettbewerb

1. Jede Spielerin/Jeder Spieler kann in einer Begegnung höchstens zweimal eingesetzt werden (1 Doppel und 1 Einzel).
2. Die Mannschaftsaufstellung erfolgt nach der Spielstärke unter Beachtung der aktuellen, deutschen Juniorinnen/Junioren Gesamtrangliste für Turnierveranstalter.
3. Bei der Aufstellung der Doppel darf die Summe der Platzziffern eines Doppels nicht größer sein als die des folgenden Doppels.
4. Es werden 2 Doppel- und 4 Einzelspiele ausgetragen.
5. Spielfolge:  
Zuerst die Doppel 1 und Doppel 2 beider Mannschaften gegeneinander  
Danach die Einzel in der numerischen Reihenfolge 2, 4, 1, 3.
6. Die Spielzeit beträgt 25 Minuten, zzgl. 5 Minuten Einspielzeit.

7. Bei weniger als sechs Mannschaften können die Spielzeiten verlängert werden.

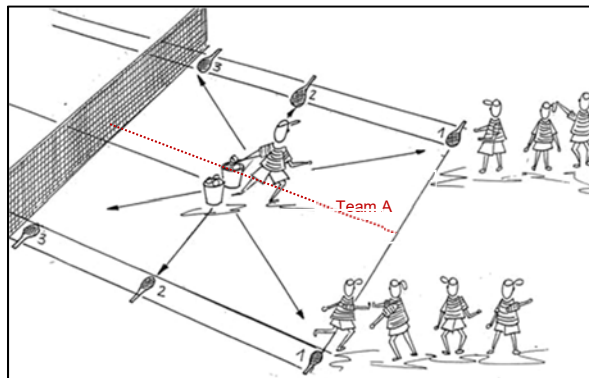
### Vielseitigkeitswettbewerb

Materialbedarf: 6 Tennisschläger, ca. 120 Tennisbälle, Stoppuhr, Bandmaß, 2 Balleimer und Markierungsmaterial.

Eine Mannschaft für die Übungen besteht aus 4 Spielerinnen/Spielern, die von Übung zu Übung variieren können (s. o.).

#### Fächerlaufstaffel

Gerätebedarf: 6 Tennisschläger, 12 Tennisbälle, 2 Balleimer



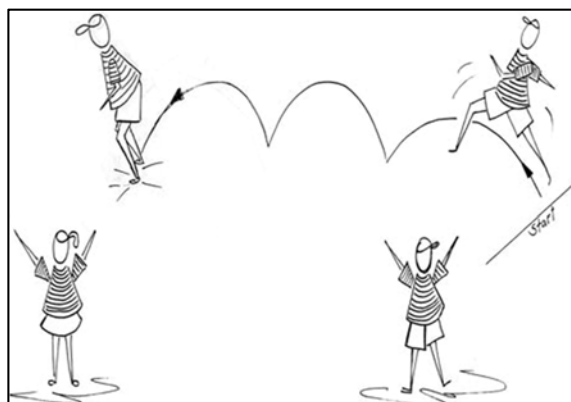
**Aufgabe:** Die sechs im Eimer liegenden Bälle sind nacheinander auf die Schläger bzw. zurück in den Eimer zu legen. Vom Schläger rollende bzw. nicht im Eimer platzierte Bälle müssen vom Verursacher in die richtige Position gebracht werden!

**Durchführungshinweise:** Die gesamte Mannschaft steht hinter der Grundlinie (Start). Auf Kommando läuft der erste jeder Mannschaft zu seinem Eimer, nimmt einen Ball und legt ihn auf den Tennisschläger an der Grundlinie (1), holt den nächsten Ball und legt ihn auf den Schläger an der Aufschlaglinie (2), holt den nächsten Ball und legt ihn auf den Schläger am Netz (3). Die nächsten drei Bälle werden in der gleichen Folge auf die Schläger gelegt. Dann sprintet sie/er zur Grundlinie und schlägt den nächsten Läufer ab. Dieser holt in der Reihenfolge des Legens die Bälle nacheinander und legt sie in den Eimer zurück. Sie/Er sprintet zurück und schlägt wieder den nächsten Läufer ab usw. Wenn der letzte Läufer nach Erledigung der Aufgabe die Grundlinie überquert, wird die Zeit gestoppt.

**Wertung:** Die Kürze der Zeit ergibt die Rangfolge der Mannschaft.

#### Sprungstaffel (Dreisprung)

Gerätebedarf: Markierungslinien, Maßband



**Aufgabe:** Jedes der 4 Kinder soll mit drei nacheinander flüssig zu absolvierenden Sprüngen möglichst weit springen.

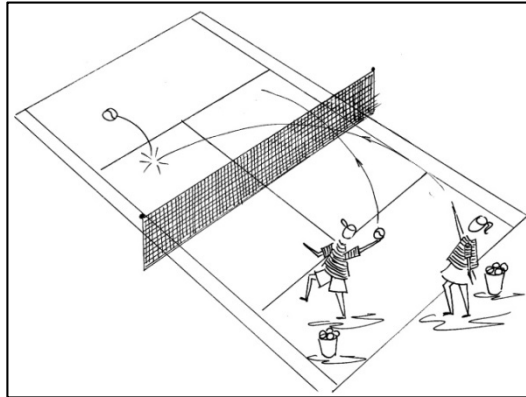
**Durchführungshinweise:** Aus der Schrittstellung (ein Fuß direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf mit drei Sprüngen möglichst weit gesprungen werden, wobei zwischen dem ersten, zweiten und dritten

Sprung keine Pause entstehen darf. Die Landung beim dritten Sprung muss mit beiden Füßen gleichzeitig erfolgen (Schlussprung). Landepunkt (letzter Abdruck) ist neuer Absprungpunkt!

**Wertung:** Die Gesamtlänge wird gemessen und zur Rangfolge der Mannschaften herangezogen.

### Wurfstaffel

Gerätebedarf: 2 Balleimer, ca. 120 Tennisbälle, Stoppuhr



Aufbau: Abwurflinien

**Aufgabe:** Nacheinander mit der Wurfhand von der Grundlinie möglichst viele Bälle in das diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld werfen, nach 30 Sek. Wechsel. Anschließend wird mit der anderen Hand von der vorderen Abwurflinie ins diagonale Aufschlagfeld geworfen (Schlagwurf).

**Durchführungshinweise:** Die erste Spielerin/Der erste Spieler einer Mannschaft (A) steht an der Grundlinie und holt sich nach dem Startkommando einen Tennisball aus einem hinter ihm stehenden Balleimer und wirft ihn mit der Wurfhand über das Netz in das diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld. Dabei ist es frei wählbar, ob zunächst von der Einstand- oder Vorteilseite geworfen wird. Die „schwächere“ Hand (siehe 2.) wird dann von der anderen Seite geworfen. Danach wird der zweite Ball so schnell wie möglich herausgenommen und geworfen usw. Der Ball muss beim Wurf oberhalb der Schulter geführt werden (Schlagwurf). Nach 30 Sekunden wird auf Kommando des Schiedsrichters gewechselt und das zweite Kind wirft usw. Die im Aufschlagfeld aufgesprungenen Bälle werden gezählt. Nach 120 Sekunden beendet der Schiedsrichter das Werfen. Danach kommen die Spielerinnen/der Spieler der anderen Mannschaft (B) zum Wurf.

Wie 1. mit der anderen Hand von der vorderen Abwurflinie (2 m vor der Grundlinie - Richtung Netz) und von der anderen Seite.

**Wertung:** Die jeweilige Anzahl der regelgerecht aufgesprungenen Bälle der Mannschaften ergibt die Rangfolge.

### Gesamtwertung

1. Die im **Vielseitigkeitswettbewerb** und im **Tenniswettbewerb** erzielten Ergebnisse werden jeweils im Vergleich aller teilnehmenden Mannschaften in Platzziffern (Rangpunkte) umgerechnet.
2. Der Tenniswettbewerb und der Vielseitigkeitswettbewerb werden 2:1 bewertet.
3. Die Summe der 3 Platzierungen beim **Vielseitigkeitswettbewerb** dividiert durch 3 (berechnet auf 2 Kommastellen) ergibt die Platzierung im **Vielseitigkeitswettbewerb**.
4. Wertungskriterien im **Tenniswettbewerb** wie WK II und WK III.
5. Gewonnen hat die Mannschaft mit der geringsten Gesamtsumme. Bei gleicher Gesamtsumme entscheidet das jeweilige Ergebnis des **Tenniswettbewerbs** zwischen den beiden Mannschaften über die Endplatzierung.

# Tischtennis



WK II + III	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen und Jungen WK II am 11.03.2020 in Frankfurt	Für alle Wettkämpfe Verbund Rhein-Main	Tobias Beck
Mädchen und Jungen WK III am 11.03.2020 in Frankfurt		
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht einschließlich der Ersatzspielerin oder des Ersatzspielers aus 7 Spielerinnen oder Spielern; mindestens 6 Spielerinnen oder Spieler müssen zu einem Wettbewerb antreten. Bei <b>Mädchen</b> im WK II + III gilt eine Mannschaft als startberechtigt, wenn mindestens 4 Spielerinnen antreten.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2003-2006 WK III, 2005-2008	

## Wettkampfbestimmungen (gelten für alle WK-Klassen):

1. Gespielt wird nach den Regeln des Internationalen Tischtennisverbandes und der Wettspielordnung des Deutschen Tischtennis-Bundes, sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist.
2. Es werden sechs Einzel- und drei Doppelspiele ausgetragen.
3. Die Schülerinnen und Schüler müssen unter Beachtung der Rangliste des Verbandes nach ihrer Spielstärke aufgestellt werden (basierend auf dem QTTR-Wert vom 15. Dezember des Vorjahres.). Es gibt dabei eine Toleranz von +/- 35 Punkten! Diese Reihenfolge (Mannschaftsaufstellung) gilt für das gesamte jeweilige Turnier. Die Rangliste jeder Mannschaft ist vor Turnierbeginn nach Spielstärke bei der Turnierleitung abzugeben.
4. Die Doppelaufstellung kann unter Beachtung der nachfolgenden Bestimmungen von Spiel zu Spiel geändert werden: Im Doppel eins und zwei dürfen nur Spielerinnen und Spieler eingesetzt werden, die im Einzel auf den Plätzen eins bis vier zum Einsatz kommen. Wird eine Spielerin oder ein Spieler, die oder der in der Mannschaftsaufstellung auf eins bis vier aufgeführt ist, nicht im Einzel eingesetzt, so kann sie oder er auch nicht im Doppel drei aufgestellt werden.
5. Beim Landesentscheid wird auf drei Gewinnsätze bis jeweils 11 Punkte gespielt.
6. Bei Kreis- und Regionalentscheiden können alle Spiele bei Erreichen des Siegpunktes abgebrochen werden.
7. Spielreihenfolge:

Spielnr.	Spiel	Mannschaft A	Mannschaft B
1.	Doppel	D 1 (A)	D 1 (B)
2.	Doppel	D 2 (A)	D 2 (B)
3.	Einzel	A 5	B 5
4.	Einzel	A 6	B 6
5.	Einzel	A 1	B 1
6.	Einzel	A 2	B 2
7.	Einzel	A 3	B 3
8.	Einzel	A 4	B 4
9.	Doppel	D 3 (A)	D 3 (B)

8. Die Ausrichter der Kreis- und Regionalentscheide fügen ihrer Weitermeldung die Mannschaftsaufstellungen der Siegermannschaften bei.

## Hinweise:

Sofern ein Mädchenteam mit nur 4 Spielerinnen startet, werden die Spiele, die nicht besetzt werden können (2 Einzel und 1 Doppel) als verloren gewertet.

Beim Bundesfinale sind nur Teams startberechtigt, die über mindestens 6 Spielerinnen verfügen. Mannschaften, die sich für das Bundesfinale qualifiziert haben, müssen die Mannschaftsaufstellung des Landesentscheids durch entsprechenden Nachweis bereithalten.

# Tischtennis



<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen am 12.02.2020 in Fulda	Verbund Nord	Tobias Beck
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 6 Spielerinnen oder Spielern und 1 Ersatzspielerin oder Ersatzspieler (6+1); mindestens 6 Spielerinnen oder Spieler müssen zu einem Wettbewerb antreten.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2007-2010	
<b>Anmerkung:</b>	Der Wettkampf ist für Mädchen- und Jungenmannschaften ausgeschrieben. Bei gemischten Mannschaften ist die Zusammenstellung (Mädchen - Jungen) beliebig. Gemischte Mannschaften starten bei den Jungenmannschaften.	

## Wettkampfstruktur

Der Wettbewerb gliedert sich in ein **Tischtennispiel** und einen **Vielseitigkeitswettbewerb**.

### Tischtennispiel

Es werden 6 Einzel- und 3 Doppelspiele ausgetragen.

Die Spielentscheidung fällt in 2 Gewinnsätzen bis jeweils 11 Punkte (oder Verlängerung ab 10:10 mit zwei Punkten Unterschied).

### Vielseitigkeitswettbewerb

Der Vielseitigkeitswettbewerb besteht aus folgenden Stationen:

- "Vorwärts - Rückwärts - Seitwärts"
- Slalomlauf
- "Ziel in den Kasten"
- "15 heb auf"

### Hinweise zur Durchführung

Beim Vielseitigkeitswettbewerb starten jeweils 6 + Ersatzspieler – falls vorhanden - Schülerinnen oder Schüler einer Mannschaft. Zeiten bzw. Anzahl an Treffern werden durch die Anzahl der Spielerinnen bzw. Spieler dividiert.

Der Vielseitigkeitswettbewerb muss grundsätzlich vor dem Tischtennisturnier in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden. Aus organisatorischen Gründen kann von der Reihenfolge der Stationen abgewichen werden. Wichtig ist, dass „15 heb auf“ grundsätzlich als letzte Station absolviert wird.

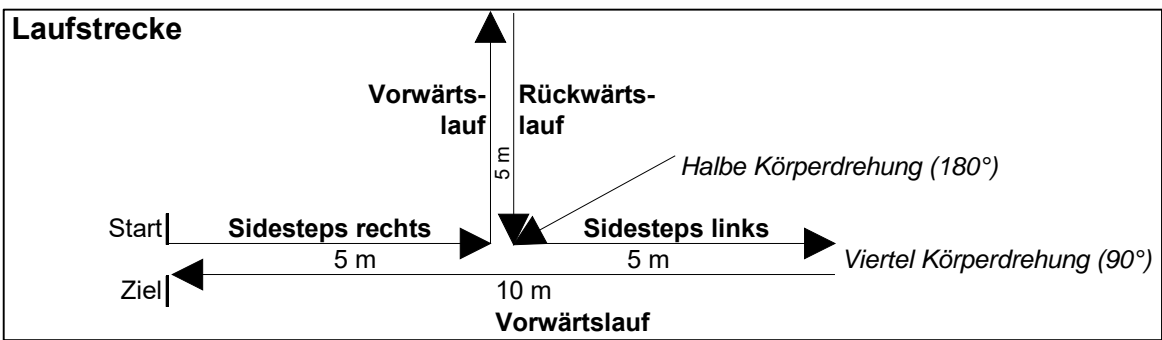
Dauer pro Station ca. 15 Minuten; insgesamt ca. 60 Minuten

Eine Mannschaft absolviert in einem Turnier nur einmal den Vielseitigkeitswettbewerb.

Die Beschreibung der o.g. Wettkampfanforderungen sind unter [www.jtfo.net](http://www.jtfo.net) in der Rubrik Talentwettbewerbe veröffentlicht.

### Station „Vorwärts – Rückwärts – Seitwärts“

**Durchführung:** In Form einer Wendestaffel sollen die Spielerinnen und Spieler eine vorgegebene Laufstrecke mit vorgegebenen Bewegungsformen zurücklegen. Die Ablösung am Ziel/Start erfolgt durch Abklatschen.

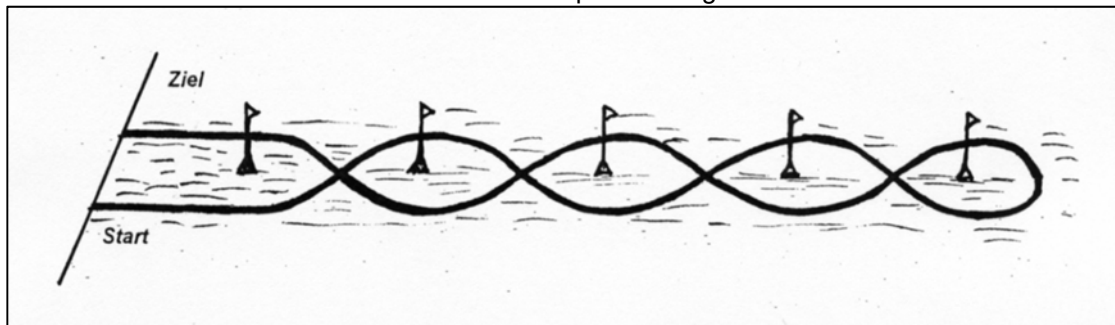


**Hinweis:** Ein intensives Aufwärmen ist grundsätzlich erforderlich. Beim Richtungswechsel ist immer ein Markierungshütchen zu umlaufen (gleiche Laufstrecke für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer). Start und Ziel sollten durch ein Tor (zwei Markierungshütchen mit ca. 1m Abstand) kenntlich gemacht werden.

**Wertung:** Die Gesamt-Laufzeit ist durch die Anzahl der Spielerinnen und Spieler einer Mannschaft zu dividieren. Bei Regelverstößen wird eine Strafsekunde pro Läufer am Ende zur Gesamt-Laufzeit addiert. Bei häufigen Verstößen ist der Lauf der Mannschaft abzubrechen und neu anzusetzen. Sieger ist die Mannschaft, die die schnellste Zeit erzielt hat. Dementsprechend ergibt sich die Platzierung der jeweiligen Mannschaft.

### Station „Slalomlauf“

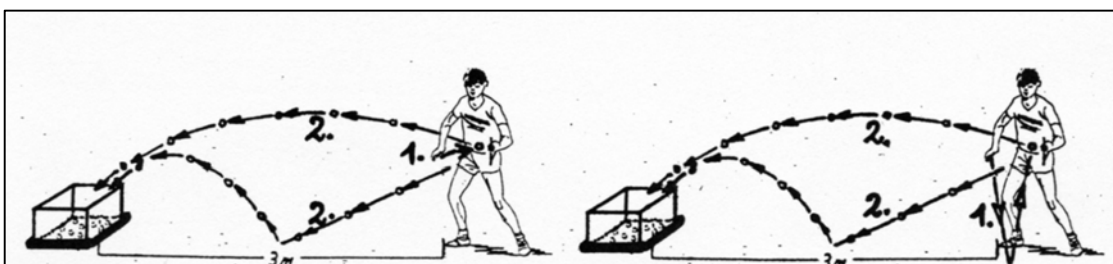
**Durchführung:** In Form einer Wendestaffel (10 m) sollen die Spielerinnen und Spieler einen Slalomparcours möglichst schnell durchlaufen und dabei einen Tischtennisball - frei auf einem Tischtennisschläger liegend – transportieren. Die Hütchen werden in einem Abstand von 2m aufgestellt. Fällt der Ball auf den Boden, muss der Spieler den Ball aufheben und an der Unterbrechungsstelle den Parcours fortsetzen. Am Ziel wird der Ball an den nächsten Spieler übergeben usw.



**Wertung:** Gemessen wird die Zeit vom Start des 1. Spielers bis zur Zielankunft des letzten Spielers.

### Station „Ziel in den Kasten!“

**Durchführung:** In einem Abstand von 3 m zu einem freistehenden kleinen Kasten, der mit der Öffnung nach oben auf dem Boden liegt, soll der Spieler den Tischtennisball mit dem Tischtennisschläger in freier Schlagausführung (direkt oder indirekt) in den Kasten spielen, und zwar jeweils 4 Versuche mit der Vorhand und der Rückhand. Der Ball darf vor dem Kasten den Boden berühren. Ein anderer Spieler der Mannschaft sammelt z. B. mit einer kleinen Schüssel die 8 Tischtennis-Bälle auf und übergibt sie dem nächsten Spieler.

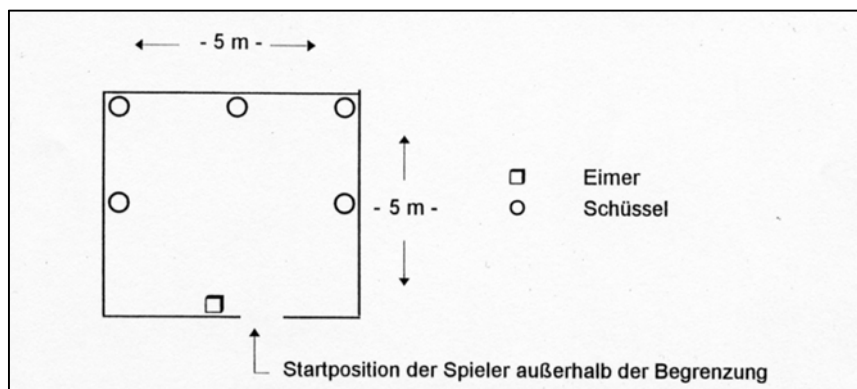




**Wertung:** Im Vergleich der teilnehmenden Mannschaften ergibt die Summe der in den Kasten gespielten Bälle dividiert durch die Anzahl der Spielerinnen und Spieler die Grundlage für die Platzierung der jeweiligen Mannschaft.

### Station „15 heb' auf!“

**Durchführung:** Auf einer Fläche von 5 x 5 m werden 5 Schüsseln und 1 Eimer in der skizzierten Anordnung platziert. In dem Eimer befinden sich 15 Tischtennisbälle, die von einem Spieler zu je drei in die fünf Schüsseln verteilt werden sollen. Es darf jeweils nur 1 Ball mit einer Hand (nicht wechseln!) transportiert und in die Schüssel gelegt werden. Sind die Bälle richtig verteilt, verlässt Spieler 1 den Raum und startet den Spieler 2 durch Abklatschen, der dann die Übung in umgekehrter Reihenfolge ausführt, also Rücktransport je eines Balles mit einer Hand in den Eimer usw.. Springt ein Ball aus der Schüssel heraus, muss der die Übung durchführende Schüler den Ball selbst wieder hineinlegen.



Die Wettkampfleitung achtet darauf, dass Eimer bzw. Schüsseln nicht verschoben werden.

### Gesamtwertung des Vielseitigkeitswettbewerbs

Im Vergleich der teilnehmenden Mannschaften ergibt die Zeit - gestoppt vom Start des Spielers 1 bis zum letzten Spieler, der die Übungsfläche verlässt, dividiert durch die Gesamtanzahl der Spielerinnen und Spieler- die Platzierung der jeweiligen Mannschaft.

### Wertung

Die im Vielseitigkeitswettbewerb und im Tischtennispiel erzielten Ergebnisse werden jeweils im Vergleich aller teilnehmenden Mannschaften in Platzziffern (Rangpunkte) umgerechnet.

Das Tischtennispiel und der Vielseitigkeitswettbewerb werden im Verhältnis 2:1 bewertet: Die Summe der 4 Platzierungen beim Vielseitigkeitswettbewerb dividiert durch 4 (berechnet auf 2 Kommastellen) ergibt die Platzierung im Vielseitigkeitswettbewerb. Die Platzziffern im Tischtennispiel werden verdoppelt und zur Platzziffer im Vielseitigkeitswettbewerb addiert.

Sieger ist die Mannschaft mit der geringsten Gesamtsumme. Sollte die Gesamtsumme bei Mannschaften gleich sein, entscheidet immer das bessere Tischtennisergebnis über die Endplatzierung.

### Hinweis:

Bei Änderung des Veranstaltungsformats:

Entweder wird nach dem Turniermodus „Viertelfinale“ gespielt und/oder die Spielzeit auf 30 Minuten pro Spiel begrenzt. Bei Gleichstand entscheidet der nächste Punkt.

# Triathlon



<b>WK III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften am 18.06.2020 in Kassel	Verbund Nord	Armin Borst
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 6 Schülerinnen und Schülern, davon mindestens 2 Mädchen bzw. 2 Jungen. Daraus werden zwei gemischte Dreier-Teams gebildet.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2005 – 2008	
<b>Anmerkung:</b>	Zum Landesentscheid WK III können sich aus jedem Verbund fünf Schulen melden. Sollte eine Region die Anzahl der Startplätze nicht ausschöpfen, so kann mit Teams aus anderen Verbänden aufgefüllt werden. Ggfs. entscheidet das Los über die Vergabe der Startplätze. Förderschulen können auf Anfrage auch außerhalb der Wettkampfklasse teilnehmen.	

## Wettkampfbestimmungen:

### Allgemein

Es gelten die Wettkampfbestimmungen der Deutschen Triathlon Union (<http://www.dtu-info.de/home/verband/regelwerk/-ordnungen.html>), sofern in dieser Ausschreibung und in den Wettkampfinformationen nichts Anderes festgelegt ist. Die Ausschreibung für den hessischen Landesentscheid erfolgt in Anlehnung an die Ausschreibung für das Bundesfinale in Berlin 2018 [www.jtfo.de/triathlon\\_allgemeine\\_bestimmung/](http://www.jtfo.de/triathlon_allgemeine_bestimmung/)

Der Triathlon-Landesentscheid wird als Staffelwettbewerb nach dem ABC-Modus durchgeführt. Jede Schule stellt zwei gemischte Staffeln (zwei Jungen/ein Mädchen und zwei Mädchen/ein Junge). Die erste Starterin/Der erste Starter schwimmt, die/der zweite fährt Rad, die/der dritte läuft. Anschließend schwimmt die zweite Starterin bzw. der zweite Starter, die/der dritte fährt Rad und die/der erste läuft. Abschließend schwimmt die dritte Starterin bzw. der dritte Starter, die/der erste fährt Rad und die/der zweite läuft. Die Wechsel erfolgen durch eine Körperberührung am Beckenrand und nach dem Laufen im Wechselbereich. Nach dem Radfahren erfolgt der Wechsel durch Übergabe der Startnummer. Ein Startnummernband wird empfohlen.

Schwimmen	Radfahren	Laufen	
Start Schü A →	Schü B →	Schü C →	Durchgang 1
Schü B →	Schü C →	Schü A →	Durchgang 2
Schü C →	Schü A →	Schü B → Ziel	Durchgang 3

### Wertung

Es finden zwei Rennen statt, jede Dreier-Schulstaffel startet in einem eigenen Rennen. Für die Gesamtwertung zählt die Summe der Teamzeiten beider Teams. Bei Zeitgleichheit zählt die bessere Summe der Platzziffern. Sollte eines der beiden Teams das Ziel nicht erreichen oder disqualifiziert werden, so wird für das Team die Zeit des in seinem Lauf letztplatzierten Teams plus 60 Sekunden gewertet.

Die Streckenlängen betragen in etwa: 200 m Schwimmen – 4 Km Radfahren - 1 km Laufen, angepasst an die jeweiligen örtlichen Gegebenheiten.

### Schwimmen

Das Schwimmen findet im Freibad statt. Es wird mit maximal vier Teams auf einer Bahn gestartet werden. Die Bahnen sind mit Leinen voneinander getrennt. Es darf ausschließlich handelsübliche Badekleidung getragen werden. Triatloneinteiler sind erlaubt, sofern die DTU- und JtFO-Bestimmungen (freie Unterarme ab einschl. Ellenbogen, freie Beine ab einschl. Knie, ohne Werbeaufdruck) eingehalten werden. Das Tragen von Neoprenanzügen bzw. neoprenbeschichteten, Auftrieb erzeugenden Schwimmanzügen ist nicht gestattet. Ausgegebene Badekappen müssen in vorgegebener Reihenfolge getragen werden. Zu verwendende Bahnen werden vorher zugestellt.

### Radfahren

Das Radfahren wird auf öffentlich Wegen mit unterschiedlichem Untergrund durchgeführt. Die Strecke ist gekennzeichnet und durch Streckenposten gesichert. Zu absolvieren ist ein Mehr-Rundenkurs. Eine Streckenbesichtigung vor dem Wettkampf ist für alle Schülerinnen und Schüler verpflichtend. Es besteht

Helmpflicht - auch beim Schieben durch die Wechselzone. Der Helm muss sich vor Aufnahme des Fahrrads verschlossen auf dem Kopf befinden. Es sind ausschließlich handelsübliche Mountainbikes mit mind. 1,5 Zoll (38 mm) Reifenbreite und wegen des Untergrundes aus Sicherheitsgründen mit MTB-Profil zugelassen. Die Räder müssen in technisch einwandfreiem Zustand sein, dies wird beim „Check-In“ geprüft. Die Verwendung von Klickpedalen oder Pedalkörbchen und Lenkeraufsätzen („Triathlonlenker“) ist nicht gestattet. Offene Lenkerenden müssen verschlossen sein. Das Windschattenfahren ist verboten, es ist ein Abstand von mindestens 10 m zum vorausfahrenden Fahrrad einzuhalten. Es gilt das Rechtsfahrgebot. Auf Gegenverkehr/Alltagsverkehr ist zu achten. Die Strecke ist autofrei. Überholen ist nur linksseitig und mit ausreichendem Seitenabstand gestattet. Zuwiderhandlung wird mit Zeitstrafe (1 Minute) bei Wiederholung mit Disqualifikation geahndet. Aufgrund des Staffelmodus ist es möglich, mit einem Fahrrad pro Dreier-Team zu starten. Die Startnummer ist beim Radfahren von hinten sichtbar zu tragen und wird beim Wechsel dem Läufer übergeben.

### **Laufen**

Es wird ein Wendepunkturs gelaufen. Die Strecke ist gekennzeichnet und durch Streckenposten gesichert. Es gilt Rechtslaufgebot: Auf ‚Gegenverkehr‘ ist zu achten. Die Startnummer ist von vorne sichtbar zu tragen. Bis zum Ende der Wechselzone muss die Startnummer unterhalb der Brust getragen werden. Die Schlussläuferin bzw. der Schlussläufer eines Teams löst die Zeitnahme aus.

### **Wechselzone (WZ)**

In der WZ dürfen sich nur die im Wettkampf befindlichen Schülerinnen und Schüler aufhalten. Fahrräder müssen geschoben werden, dabei ist der Helm verschlossen auf dem Kopf zu tragen.

Nach dem Schwimmen erfolgt die „Staffelweitergabe“ zum Radfahren direkt am Beckenrand per Körperkontakt (Abklatschen). Die Radfahrer/innen trägt bereits Startnummer (nach hinten) und Helm. Der Wechsel vom Radfahren zum Laufen erfolgt per Übergabe des Startnummerbandes, nach dem Abstellen des Fahrrades in dem dafür gekennzeichneten Bereich.

Die Läuferin/Der Läufer übergibt wieder am Beckenrand per Körperkontakt an die nächste Schwimmerin bzw. den nächsten Schwimmer (wartet im Wasser). Die letzte Läuferin bzw. der letzte Läufer läuft durch das Ziel/über die Ziellinie.

### **Hinweise:**

Alle weiteren Informationen zum organisatorischen Ablauf (z.B. Anreise) und zum Wettkampf (z.B. Streckenkarten) erhalten die teilnehmenden Schulen rechtzeitig vor Veranstaltungsbeginn.

Änderungen im Ablauf können aus organisatorischen Gründen vorgenommen werden.

# Volleyball



WK II + III	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen am 11.03.2020 in Frankfurt/Main	Verbund Rhein-Main	Dr. Stephan Ellenberger
Jungen am 11.03.2020 in Frankfurt/Main	Verbund Rhein-Main	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	WK II	Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Schülerinnen bzw. Schülern.
	WK III	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen bzw. Schülern.
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2003-2006 WK III, 2005-2008	

## Wettkampfbestimmungen: WK II

- Die Wettkämpfe werden nach den Wettkampfbestimmungen des DVV durchgeführt, sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist.
- Jede Mannschaft muss in einheitlicher Spielkleidung, d.h. Trikots mit Rückennummern (möglichst auch mit Brustnummern), antreten. Spielerinnen oder Spieler ohne Trikotnummern sind nicht spielberechtigt.
- Die Schiedsrichter werden vom Hessischen Volleyball-Verband in Zusammenarbeit mit dem Ausrichter gestellt. Es wird ohne Linienrichter gespielt.
- Netzhöhen:  
Wettkampf II: 2,35 m (Ju); 2,24 m (Mä)
- Die Einspielzeit einer Mannschaft beträgt max. 5 Minuten zu Beginn des Turniers.
- Es finden Vorrundenspiele, Überkreuzspiele (Halbfinals) der Vorrundensieger und der Zweitplatzierten, Endspiele und Platzierungsspiele statt.
- Die Vorrundenspiele und die Platzierungsspiele um die Plätze 5 bis 8 des Turniers werden in zwei Gewinnsätzen bis 15 Punkten entschieden. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst 15 Punkte mit zwei oder mehreren Punkten Vorsprung erzielt hat (15:13 oder 15:12 etc). Er ist mit einem Punkt bei 18:17 entschieden.
- Hat jede Mannschaft einen Satz gewonnen, so wird zur Ermittlung des Siegers ein Mini-Tie-Breaksatz bis 7 Punkte (ohne Seitenwechsel) gespielt. Die Mannschaft, die zuerst 7 Punkte erreicht hat, gewinnt den Satz mit einem Punkt Vorsprung.
- In den Überkreuzspielen und den Platzierungsspielen um Platz 1 bis 3 werden zwei Gewinnsätze bis 25 Punkte (Start beim Stand 5:5) gespielt. Sobald eine Mannschaft 25 Punkte erreicht hat gilt der Satz als entschieden. Der mögliche Entscheidungssatz wird ebenfalls bis 15 Punkte (Start beim Stand 0:0; Seitenwechsel beim 8. Punkt der führenden Mannschaft) gespielt.
- Für die Platzierung bei den Gruppenspielen gelten folgende Kriterien:
  - Punktverhältnis der Spiele
  - Satzverhältnis
  - direkter Vergleich der punktgleichen Mannschaften
- Beim Landesfinaltag werden alle Spiele in zwei Gewinnsätzen bis 21 Punkte und ggf. in einem Tie-Breaksatz bis 15 Punkte entschieden (jeweils mit 2 Punkten Vorsprung).

## Zusätzliche Wettkampfbestimmungen: WK III

- Der WK III wird nach den neuen Wettkampfbestimmungen der U 14 Jugendspielordnung der DVJ durchgeführt.
- Die Spielform ist 4 gegen 4.
- Das gesamte Spielfeld ist 7m breit und 14m lang, der Antennenabstand beträgt 7m.

4. Die Netzhöhe beträgt 2,20m (Ju) und 2,15m (Mä).
5. Es gibt keine taktischen Positionswechsel und der Einsatz eines Liberos ist untersagt.
6. Eine Mannschaft besteht aus drei Vorderspielern und einem Hinterspieler, der der Aufschlagspieler ist.
7. Erzielt eine Mannschaft bei eigenem Aufschlag zwei Punkte in Folge, so rotiert die aufschlagende Mannschaft um eine Position und behält das Aufschlagrecht (Portugalregel).
8. Das Zuspiel hat während des gesamten Spiels von der Position III aus zu erfolgen. Bei offensichtlicher Nichtbeachtung wird vom Schiedsgericht auf Fehler entschieden. Ein Zuspiel durch einen anderen Spieler bei missglückter Annahme/Abwehr ist davon nicht betroffen.
9. Hinterfeldangriffe oberhalb der Netzkante sind nicht erlaubt.
10. Je Satz sind in einer Mannschaft bis zu 6 Auswechslungen möglich.

## Volleyball



<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen WK IV am 10.06.2020 in Hofheim	Verbund Süd	Dr. Stephan Ellenberger
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 6 Mädchen/Jungen (mindestens 4). Mädchen dürfen in Jungenmannschaften eingesetzt werden.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2007-2010	

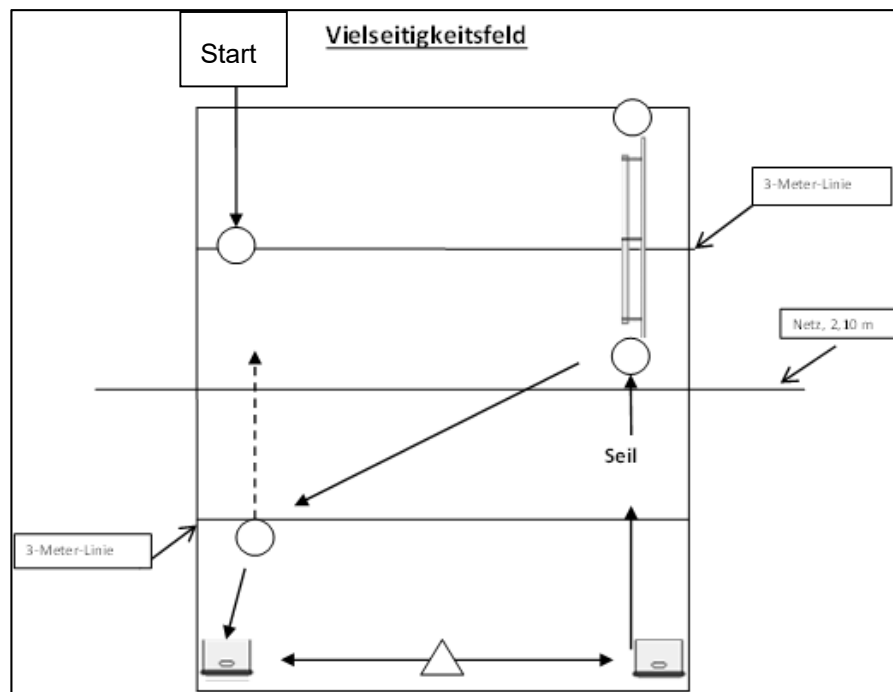
### Wettkampfstruktur

#### Vielseitigkeitswettbewerb

Vor jedem Turnier treten alle Mannschaften im Vielseitigkeitswettbewerb gegeneinander an. Insgesamt wird der Parcours einmal von jedem gemeldeten Mannschaftsmitglied durchlaufen. Die Gesamtzeit wird gestoppt und durch die Anzahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer dividiert. Die Mannschaft mit dem geringsten Wert hat den Vielseitigkeitswettbewerb gewonnen.

1. Wertung des Vielseitigkeitswettbewerbs für das anschließende Turnier:  
Die besser platzierte Mannschaft aus dem Vielseitigkeitswettbewerb erhält in jedem zu spielenden Satz zu Beginn immer drei Punkte Vorsprung.
2. Hinweise zur Durchführung des Vielseitigkeitsparcours:
  - Alle Spielerinnen/Spieler stehen hinter der Grundlinie des Spielfeldes. Nur der erste Starter hat einen Volleyball in der Hand. Nach dem Startzeichen: Sprint mit dem Ball an die 3-Meter-Linie in den dort liegenden Turnreifen, im Reifen stehend den Ball selbst anwerfen und übers Netz pritschen, unter dem Netz durchlaufen, den Ball selbst holen (muss nicht direkt aus der Luft gefangen werden.).
  - Den geholten Ball in den an der 3-Meter-Linie liegenden Turnreifen ablegen, so dass er dort liegen bleibt.
  - Lauf an die Grundlinie. In den hinteren Ecken des Volleyballfeldes stehen zwei umgedrehte kleine Turnkästen. Im Kasten auf der Position hinten links (bei normalen Feld wäre das Position 5) liegen drei Volleybälle.
  - Diese müssen einzeln so in den anderen Kasten transportiert werden, dass sie nicht wieder herauspringen. (Bälle müssen dann von einer Hilfskraft zurück in den Ausgangskasten gelegt werden!) In der Mitte der Laufstrecke steht eine mindestens körpergroße Markierungsstange (kein Hütchen!). Diese muss auf allen Laufstrecken (hin und zurück) jeweils einmal umkreist werden.
  - Der Spieler läuft anschließend nach vorne rechts (bei normalen Feld wäre das Position 2) zur 3-Meter-Linie. Dort liegt ein Sprungseil mit dem 20 Seilsprünge gemacht werden (auch bei Hängenbleiben weiterzählen).

- Danach erfolgt ein Sprint unter dem Netz hindurch in Richtung Turnbank. Den Ball aus dem Ring vor der Turnbank nehmen und auf die Bank steigen. Über die Bank balancieren und während des Laufens den Ball mindestens dreimal auf dem Boden prellen. Den Ball in dem am Ende der Turnbank liegenden Ring noch einmal prellen, auf der Bank umdrehen und in die andere Richtung balancieren. Dabei auch auf dem Rückweg den Ball mindestens dreimal prellen. Sollte eine Schülerin/ein Schüler beim Balancieren von der Turnbank fallen oder der Ball wegspringen, so muss die jeweilige Bankrichtung komplett neu angefangen werden.
  - Anschließend von der Bank steigen, Ball in den Ring legen (wenn der Ball herausrollt wieder zurücklegen) und Sprint unter dem Netz durch zu dem Ring, in den der andere Ball zu Beginn des Laufes abgelegt wurde.
  - Dort den Ball selbst anwerfen und über das Netz in Richtung der Mannschaftskameraden pritschen, die an der Grundlinie stehen. Nächster Starter darf beim Anwerfen des Balles los laufen, den Ball holen bzw. fangen und mit seiner Laufrunde starten.
3. Eine fehlerhaft ausgeführte Teilaufgabe muss wiederholt werden, bevor die nächste begonnen wird.
  4. Die Zeit wird angehalten, wenn der letzte Starter seinen Ball über Netz gepritscht hat und der Ball auf der gegenüberliegenden Seite aufspringt.
  5. Im Interesse einer Vergleichbarkeit der Ergebnisse ist darauf zu achten, dass der Vielseitigkeitswettbewerb bei allen teilnehmenden Teams gleich durchgeführt wird!




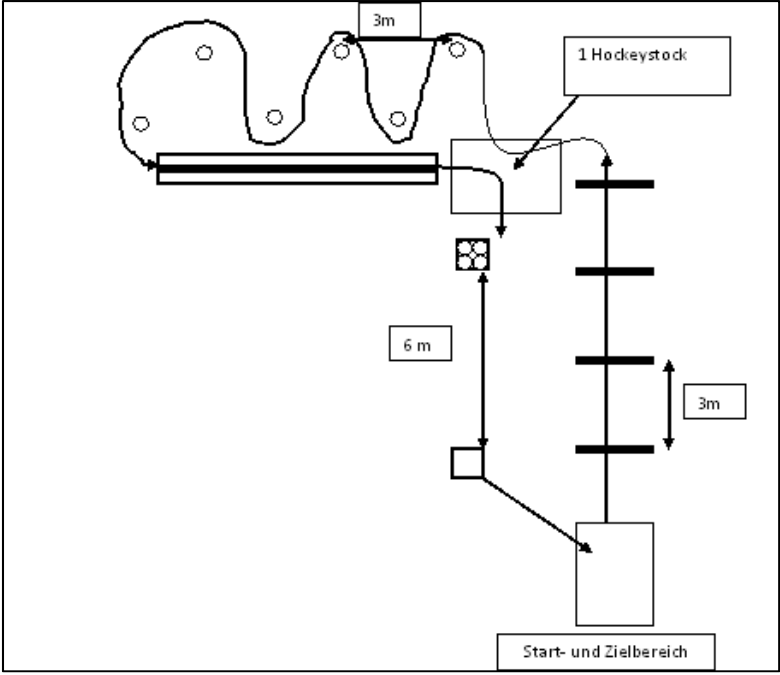
## **Volleyballspiel**

Es gelten folgende vereinfachte Regeln:

1. Gespielt wird 3 gegen 3 mit einem dauerhaften Ergänzungsspieler, der bei einer Rotation immer für den zuvor aufschlagenden Spieler ins Spiel kommt.
2. Es gibt keinen taktischen Positionswechsel.
3. Erzielt eine Mannschaft bei eigenem Aufschlag zwei Punkte in Folge, so rotiert die aufschlagende Mannschaft um eine Position und behält das Aufschlagsrecht (Portugal-Regel).
4. Je Satz sind in einer Mannschaft zusätzlich bis zu vier Auswechselungen erlaubt.
5. Gespielt werden zwei Gewinnsätze. Alle Sätze beginnen bei jeweils fünf zu fünf plus den aus dem Vielseitigkeitswettbewerb erarbeiteten Vorsprung und enden mit 25 (zwei Gewinnpunkte Abstand) oder spätestens mit einem Punkt bei Vorsprung 28:27.
6. Das Spielfeld ist 6 m breit und 12 m lang. Der Antennenabstand beträgt 6 m und die Netzhöhe für Mädchen und Jungen ist 2,10 m. (Als Spielfeld ist auch ein Badmintonfeld möglich.)

## 5. Ausschreibungen für die weiteren Sportarten

Die Meldetermine für alle Wettbewerbsebenen sind dem Online-Meldesystem zu entnehmen. In den folgenden Übersichten sind lediglich die Austragungstermine der Landesfinalveranstaltungen vermerkt.

<b>Hockey – Halle</b>		
<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften am 25.03.2020 in Limburg	Verbund Mitte	Siegfried Böckling
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielerinnen/Spielern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2007 - 2010	
<b>Anmerkung:</b>	Die Spiele für die <b>Wettkampfklasse IV</b> können auf Kreis- und auf Regionalebene ausgetragen werden. Da es für diese Klassen keine Landesentscheide gibt, können die Wettkampfbestimmungen in den einzelnen Verbänden festgelegt werden (Orientierung an den DHB-Regeln).	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gespielt wird ein Mixed-Turnier in der Halle nach vereinfachten Hallenhockeyregeln. Kurze Ecken können durch Freischläge an der (gestrichelten) Freiwurflinie ersetzt werden.</li> <li>2. Gespielt wird mit 5 Feldspielern und 1 Torwart. Mindestens 2 Mädchen müssen während des Spiels immer auf dem Platz sein.</li> <li>3. Wettkampfstruktur: Der Wettbewerb ist ein Hockeymehrkampf bestehend aus Hockeyspiel und einem Vielseitigkeitswettbewerb. Die Hallenhockeyspiele werden in Turnierform gemäß der Gruppenauslosung Hockey (Feld) ausgetragen. Die Spielzeit beträgt 2x10 Minuten. Der Vielseitigkeitswettbewerb wird vor dem Hockeyturnier in Staffelform ausgetragen. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer einer Mannschaft nehmen daran teil. Die gelaufene Gesamtzeit wird durch die Anzahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer dividiert und ergibt das Mannschaftsergebnis. Folgender Parcours wird dabei absolviert:</li> </ol>		
		
<p><b>Beschreibung:</b> Start aus dem Start- und Zielbereich, Durchkriechen, Überspringen, Durchkriechen und Überspringen von Hürden oder Kastenteilen; Aufnehmen von Hockeystock und -ball und regelgerechtes Slalomdribbeln um 6 Hütchen; Ball nach Anspielen der Langbank aufnehmen. Auf umgedrehte Langbank steigen, ½ Drehung, Balancieren rückwärts zum Ende der Bank, ½ Drehung,</p>		

Niedersprung, Ablegen von Stock und Ball; Balltransportlauf (Transportieren von 4 Bällen nacheinander von einem Kleinkasten zum anderen); Nach dem letzten Balltransport zum Start- und Zielbereich laufen und den nächsten Teilnehmer abschlagen.

Fehlerwertung:

Für Fehler (z.B. Absteigen von der Bank) gibt es jeweils 2 Strafsekunden.

4. Wertung:

Das Ergebnis des Vielseitigkeitswettbewerbs wirkt sich unmittelbar auf jedes Hockeyspiel aus. Die schnellere der beiden Mannschaften erhält ein Tor „Gutschrift“, startet das Spiel also mit einer 1:0 Führung.

Die unter WK III Hockey (Feld) bezüglich der Platzierung in den Gruppenspielen und der Regelung in den Entscheidungsspielen aufgeführten Bestimmungen gelten auch hier.



# Orientierungslauf



WK I - IV	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen und Jungen Verbund Nord + Mitte am 11.09.2019 in Kassel	Verbund Nord	Martin Müllerleile
Mädchen und Jungen Verbund Rhein-Main + Süd am 18.09.2019 in Königstein/Taunus	Verbund Süd	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 6 Einzel- bzw. Paarläuferinnen oder Paarläufern, also maximal 12 Startern. WK IV: gemischte Mannschaften mit mindestens 8, höchstens 12 Jungen und/oder Mädchen.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK I, 2001-2004 WK II, 2003-2006 WK III, 2005-2008 WK IV, 2007-2010	
<b>Anmerkung</b>	Im Rahmen der Regionalentscheide Orientierungslauf finden Schnupperwettkämpfe für Grundschulen im Einzugsbereich (Klasse 2-4) statt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen Schülerinnen oder Schüler der gemeldeten Schulen sein.	

## Wettkampfbestimmungen: WK I - III

### 1. Streckenangaben:

Geschlecht	Wettkampf	Bahnlänge	Postenanzahl
Jungen	WK I	ca. 6,0 km	ca. 12
Mädchen	WK I	ca. 4,6 km	ca. 10
Jungen	WK II	ca. 4,5 km	ca. 11
Mädchen	WK II	ca. 3,5 km	ca. 9
Jungen	WK III	ca. 3,0 km	ca. 9
Mädchen	WK III	ca. 3,0 km	ca. 9

- Es gelten die Wettkampfbestimmungen OL des Deutschen Turnerbundes (2008), sofern in dieser Ausschreibung und in den Wettkampfinformationen nichts Anderes festgelegt ist.
- Bei den Paarläuferinnen oder Paarläufern müssen beide Partnerinnen oder Partner alle Posten zusammen anlaufen und gemeinsam das Ziel passieren. Die vier besten Zeiten einer Mannschaft, unabhängig davon, ob sie von Paaren und/oder Einzelläuferinnen oder Einzelläufern erzielt worden sind, werden zur Mannschaftswertung addiert.
- Mädchen sind startberechtigt in Jungenmannschaften.

## Wettkampfbestimmungen: WK IV

Der Wettbewerb besteht aus einem Vielseitigkeitsparcours und einem anschließenden Orientierungslauf:

Der **Vielseitigkeitsparcours** besteht aus einer Laufstrecke von ca. 400-800 Metern mit relativ leicht lösbaren Koordinationsaufgaben, wie Durchqueren eines Grabens, Überklettern von Baumstämmen, Balancieren, Slalomlauf um Bäume, Balldribbling mit dem Fuß durch unwegsames Gelände, Zielwerfen (Weiterlaufen sofort nach Erfolg bzw. nach drei Fehlversuchen) oder ähnlichen Aufgaben, die innerhalb der Laufzeit zu lösen sind. Bei Paarläufern absolvieren an jeder Station in der Regel beide Kinder die Koordinationsaufgabe, an einzelnen Stationen, wie Zielwerfen, wird bei Paarläufern die Aufgabe nur durch ein Kind gelöst (Genauerer regelt die Ausschreibung).

Gleich im Anschluss (ohne Anhalten der Zeit) erfolgt ein **Orientierungslauf** über 1,5 bis 2,8 Kilometer, dessen 6-9 Posten ausschließlich an Wegen stehen dürfen. Die Strecke soll so konzipiert sein, dass die Laufzeiten ca. 20-25 Minuten betragen.

Jede Mannschaft startet mit mindestens vier, höchstens sechs Paaren und/ oder Einzelläufern.

# Rhythmische Sportgymnastik



<b>WK II - IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>
Wird nach Meldeeingang festgelegt	Verbund Rhein-Main	Barbara Bremes
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 5 Schülerinnen (Jungen haben Startrecht).	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2003-2006 WK III, 2005-2008 WK IV, 2007-2010	
<b>Anmerkung:</b>	<b>Offener Regionalentscheid</b> - An diesem Wettkampf können alle Schulen Hessen in den entsprechenden Wettkampfklassen nach den geltenden Bedingungen teilnehmen.	

## **Wettkampfbestimmungen: WK II + III**

1. Es gelten die Bestimmungen der Turnordnung des Deutschen Turnerbundes sowie die besonderen Bestimmungen zum Bundeswettbewerb der Schulen Jugend trainiert für Olympia & Paralympics, die im Sonderdruck des DTB "JTFO, Schulwettkämpfe Gerätturnen und Gymnastik, Sonderauflage 2008" veröffentlicht sind.
2. Die drei höchsten Wertungen mit jedem Gerät zählen für das Mannschaftsergebnis.
3. Die Beschreibung der Aufgaben für WK II und III sind dem Sonderdruck des DTB "JUGEND TRAINIERT FÜR OLYMPIA & PARALYMPICS, Schulwettkämpfe Gerätturnen und Gymnastik, Sonderauflage 2008" – erhältlich bei den Schulsportkoordinatorinnen und Schulsportkoordinatoren oder bei der Landesserviceestelle für den Schulsport, Wilhelmshöher Allee 64-66, 34119 Kassel – zu entnehmen. Die Pflichtmusiken und Videos können bei Deutscher Turner-Bund Service, DTB-Shop GmbH, Industriestraße 4 – 8, 54662 Speicher, Tel.: 06562/6155, bezogen werden.
4. Die Gerätenormen werden für WK III folgendermaßen vereinfacht:
  - Band: 5 m
  - Ball: Mindestdurchmesser 16 cm
5. Wettkampf II Mädchen:  
Dreikampf (P5/6) Seil, Band, Reifen, Ball oder Keulen
6. Wettkampf III Mädchen:  
Dreikampf (P4/5) Seil, Band, Reifen, Ball oder Keulen

## **Wettkampfbestimmungen: WK IV**

Zweikampf (P 3/4) Seil, Band (5 m), Reifen, Ball (Mindestdurchmesser 16 cm) oder Keule und Sonderprüfungen.

Sonderprüfungen:

- Standweitsprünge: Alle Gymnastinnen springen jeweils fortlaufend 3 Standweitsprünge hintereinander. Die Weiten der 3 besten Schülerinnen werden addiert.
- Seilspringen: 30 Sekunden - Anzahl der Durchschläge der 3 Besten werden addiert.
- Hula-Hoop mit dem Reifen auf Zeit – maximal 4 Minuten. Die Zeiten der 3 Besten werden addiert.

## **Ermittlung des Mannschaftsergebnisses:**

Der Sieger des Wettbewerbs wird durch eine Rangfolgenberechnung ermittelt. Dabei werden die Platzierungen der drei Ranglisten (2 Handgeräte und Sonderprüfung) als Summe addiert. Sieger ist die Mannschaft, welche die kleinste Summe der Rangfolgen hat. Bei Gleichheit ist die Mannschaft Sieger, welche bei den 2 Handgeräten die niedrigste Rangfolgensumme aufweist.

<b>Rugby</b>		
<b>WK III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften am 10.06.2020 in Frankfurt/Main	Verbund Rhein-Main	Tobias Quick
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen/Schülern (5 Feldspieler und 3 Auswechselspieler, gemischte Mannschaften erwünscht).	
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2005-2008	
<b>Anmerkung:</b>	Der Wettkampf besteht aus einem OK-Rugbyturnier.	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gespielt wird nach OK-Rugby Regeln des Deutschen Rugby-Verbandes, Bezug der Regeln über quick.rugbydreieich@web.de .</li> <li>2. Die Auslosung und der Turnierablauf werden nach Eingang der Meldungen festgelegt.</li> <li>3. Es wird im Freien auf einem Rasenplatz gespielt. Das Spielfeld entspricht einem Handballfeld (Breite: 20 m, Länge: 40 m).</li> <li>4. Es wird mit einem Rugbyball der Größe 4 gespielt.</li> <li>5. Die Spielzeit beträgt 2x 6 Minuten mit einer Halbzeitpause von einer Minute. In einem Turnier darf bei mehreren Spielen an einem Tag eine Gesamtspielzeit von 72 Minuten pro Tag nicht überschritten werden (6 Spiele).</li> <li>6. Für die Platzierung bei Gruppenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Punkteverhältnis</li> <li>• Versuch-Differenz</li> <li>• höhere Anzahl der erzielten Versuche bei gleicher Versuchsdifferenz</li> <li>• Ergebnis der Spiele punktgleicher Mannschaften untereinander</li> </ul> </li> <li>7. Bei Entscheidungsspielen/Endspielen mit unentschiedenem Ausgang wird nach einer Pause von 3 Minuten nochmals um die Seitenwahl bzw. den Ankick gelost. Die Verlängerung dauert 2 x 3 Minuten. Die Mannschaft, die in der Verlängerung die ersten Punkte erzielt, ist der Gewinner des Spiels. (Steht es nach dem Ablauf der Verlängerung weiterhin unentschieden, so entscheidet das Los.)</li> <li>8. Spielerwechsel: Es darf nur bei einer Unterbrechung des Spiels gewechselt werden. Der Wechsel einer Spielerin oder eines Spielers erfolgt an der Mittellinie.</li> <li>9. Die Mannschaften müssen zu jedem Spiel zwei verschiedenfarbige Spielkleidungen bereithalten.</li> </ol>		

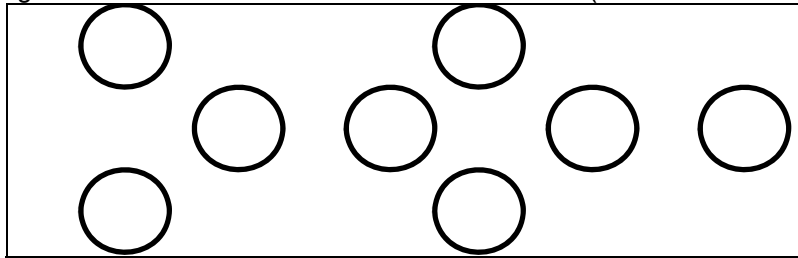
<b>Rugby</b>		
<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften am 10.06.2020 in Frankfurt/Main	Verbund Rhein-Main	Tobias Quick
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen/Schülern (5 Feldspieler und 3 Auswechselspieler, gemischte Mannschaften erwünscht).	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2007-2010	
<b>Anmerkung:</b>	Der Wettkampf besteht aus einem OK-Rugbyturnier und einem Vielseitigkeitswettbewerb, Wertigkeit 2:1. Der Vielseitigkeitswettbewerb sollte vor dem Turnier ausgetragen werden.	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<b>Rugbyturnier</b>		

Es gelten die gleichen Regelungen wie in der Wettkampfklasse III. Die Auslosung und der Turnierablauf werden nach Eingang der Meldungen festgelegt.

### **Vielseitigkeitswettbewerb**

Am Vielseitigkeitswettbewerb nehmen alle gemeldeten Schülerinnen und Schüler einer Mannschaft teil. Die Gesamtzeit einer Mannschaft wird gestoppt und durch die Anzahl der Schülerinnen und Schüler dividiert. Die einzelnen Stationen sind als Parcours anzuordnen. Während des gesamten Parcours trägt der Spieler einen Rugbyball in beiden Händen. Der Vielseitigkeitswettbewerb besteht aus 5 Stationen:

**Station 1:** Sprungkombination in Reifen oder markierten Feldern (Material: 8 Reifen, Klebeband)

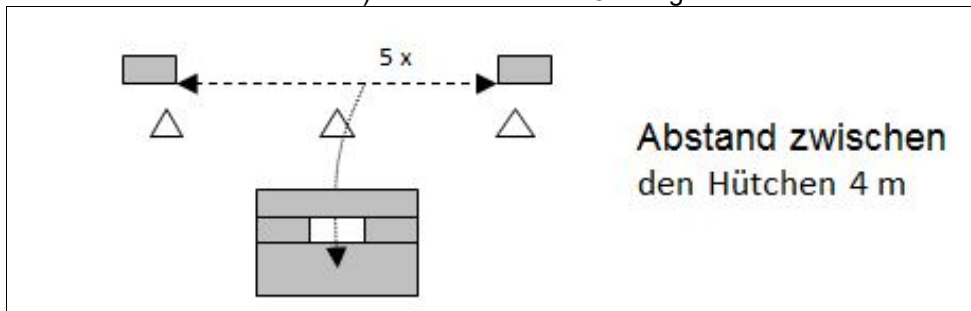


**Station 2:** Im Lauf seitliches Werfen eines Rugbyballes durch ein Ziel (Rugbypass). Der Spieler läuft an drei Hütchen (die im Abstand von 4 m voneinander stehen) entlang und versucht auf Höhe des mittleren Hütchens durch ein Ziel (Abstand 3 m zum Hütchen) zu werfen. Nach 5 Versuchen (3x Wurf zur linken Seite, 2x zur rechten Seite) geht es weiter zur nächsten Station. Die Bälle liegen in einem umgedrehten Kasten am ersten und dritten Hütchen. Für jeden Fehlversuch werden 3 Sekunden zur Gesamtzeit addiert.

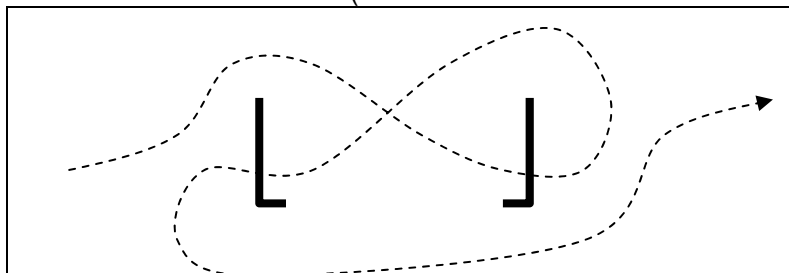
Das Ziel wird aus einem großen Kasten (4 Elemente) und zwei kleinen Kästen gebildet, die auf den großen Kasten gestellt werden.

Auf die kleinen Kästen kommt als Deckel ein Kastenoberteil. Die so gebildete Öffnung stellt das Ziel dar.

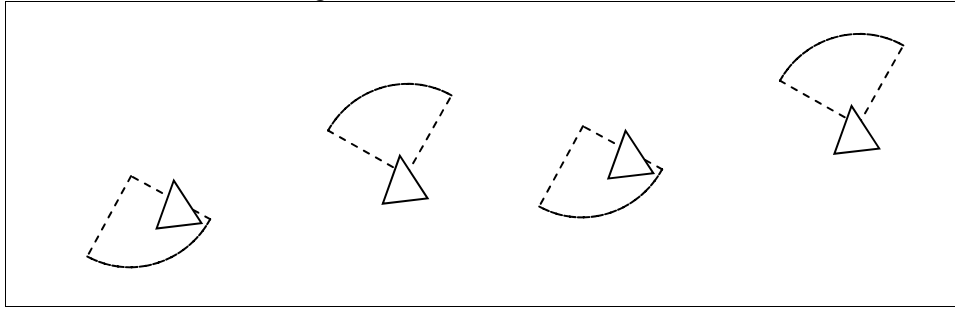
Alternativ können auch zwei kleine Kästen übereinander gestellt werden (der obere Kasten hochkant auf die Lederfläche des unteren). Als Ziel dient die Öffnung des oberen Kastens.



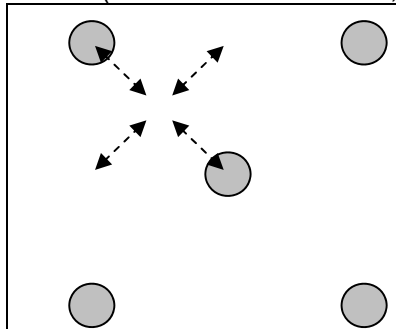
**Station 3:** Überspringen – Durchkriechen – Überspringen – Durchkriechen von zwei ca. 70 cm hohen Hürden, die im Abstand von 4 m stehen. (Material: 2 Hürden oder 2 Kastenteile)



**Station 4:** Slalom um 4 Hütchen/Kegel, die im Abstand von 2 m stehen.



**Station 5:** Sternsprint mit jeweiligem kurzen Absitzen auf Medizinbällen (sind auf Gummi-Wurfringen oder Ähnlichem gelagert, Abstand vom mittleren Ball 4 m). Der Rugbyball wird mit beiden Händen festgehalten (getragen). Der Start erfolgt aus dem Sitz vom mittleren Medizinball. Die äußeren Medizinbälle müssen nach und nach „abgesessen“ werden, nachdem jeweils immer wieder der mittlere Ball mit dem Gesäß berührt wurde. Danach wird der Ball zum nächsten Mitspieler gepasst, der am Start steht. (Material: 5 Medizinbälle, 5 Gummi-Wurfringe.)



# Tanz



WK I + II	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen und Jungen am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	Dr. Hans-Jürgen Burger
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus mindestens 6 und höchstens 12 Schülerinnen oder Schülern (Formationswettbewerb) und aus mindestens 6 und höchstens 10 Schülerinnen oder Schülern (Kombinationswettbewerb). Sie kann nur aus Mädchen, nur aus Jungen oder aus Mädchen und Jungen bestehen.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK I, 2001-2005 WK II, 2003 und jünger	
<b>Kombinationswettbewerb:</b>	Langsamer Walzer, Quickstep, Cha Cha Cha, Jive (Schrittbegrenzung C-Klasse). Eine Mannschaft besteht im Kombinationswettbewerb aus höchstens fünf Paaren, wovon die drei besten Paare mit dem Ergebnis ihrer Platzziffern für den Mannschaftswettbewerb gewertet werden.	
<b>Formationswettbewerb:</b>	Modern Styles (z. B. Hip Hop, Jazz und Modern Dance, Jumpstyle, Video-Clip Dancing, Improvisation, künstlerischer Tanz u. a.). Der Formationstanz kann frei gewählt werden. Der Vortrag darf eine Höchstzeit von 3,5 Minuten nicht überschreiten. Für die Bereitstellung der technischen Anlagen sorgt der Ausrichter. Der Tonträger, der ausschließlich mit der Wettkampfmusik bespielt ist, muss ein USB-Stick sein (MP3-Datei). Handy oder Tablet sind in Reserve bereitzuhalten.	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
1. Es gelten die Wettkampfbestimmungen des Deutschen Tanzsportverbandes e.V. (DTV-Turnier- und Sportordnung und Bewertungsrichtlinien, zu beziehen bei: Geschäftsstelle des DTV, Otto-Fleck-Schneise 12, 60528 Frankfurt/Main oder beim Schulsportbeauftragten des HTV, Hans-Jürgen Burger (schulsport@tanzsport.de)), sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist.		
2. Alle Wettbewerbe werden als Mannschaftswettbewerbe durchgeführt.		
3. Alle Wettbewerbe werden von mindestens drei Wertungsrichtern bewertet.		
4. Kleidung:		
Jungen:	Hemd, lange Hose oder Sportkleidung, Tanzschuhe mit Chromledersohle oder Hallenschuhe mit heller Sohle.	
Mädchen:	Bluse oder Kleid, Rock oder lange Hosen oder Sportkleidung, Tanzschuhe mit Chromledersohle oder Hallenschuhe mit heller Sohle.	
Jeglicher Zierrat ist verboten.		
5. Schülerinnen/Schüler dürfen nur in einer Wettkampfklasse im selben Wettbewerb starten.		
6. Mit der Meldung sind Wettbewerbsarten und Wettkampfklassen anzugeben.		

# Tanz

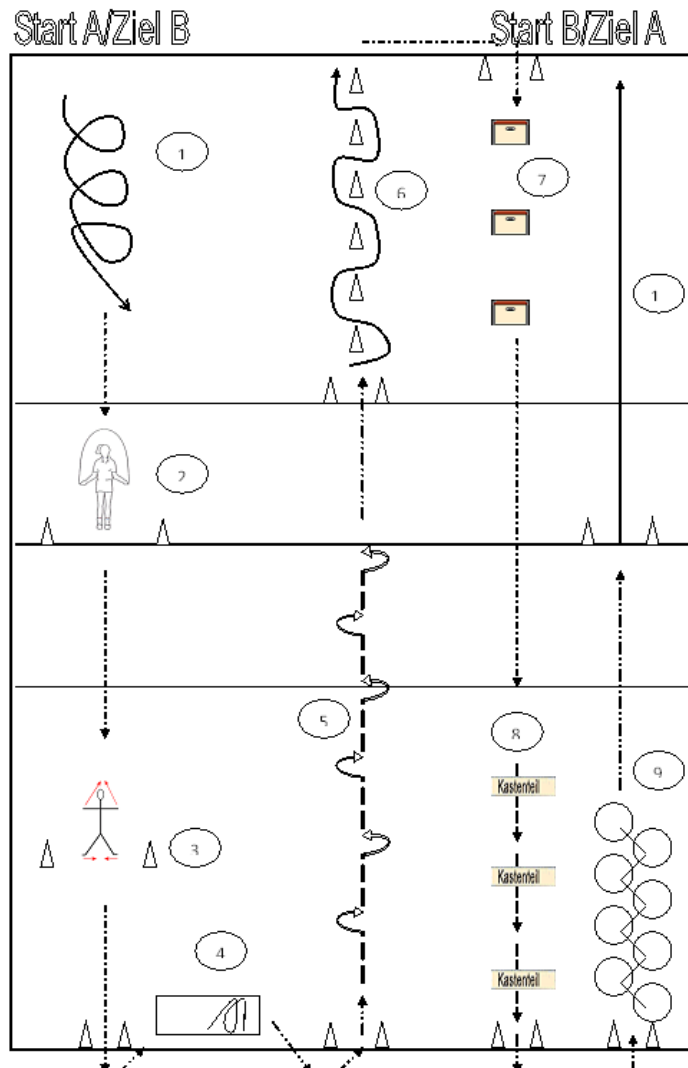


<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen am 11.03.2020 in Frankfurt	Verbund Rhein-Main	Dr. Hans-Jürgen Burger
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus mindestens 6 und höchstens 12 Schülerinnen oder Schülern (Formationswettbewerb) und aus mindestens 6 und höchstens 10 Schülerinnen und Schülern (Kombinationswettbewerb). Sie kann nur aus Mädchen, nur aus Jungen oder aus Mädchen und Jungen bestehen.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2007 und jünger	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b> Der Wettbewerb setzt sich aus dem Bereich Tanz und dem Bereich Vielseitigkeit zusammen. <b>Tanz</b> Im Bereich Tanz kann entweder ein Kombinations- oder ein Formationswettbewerb gewählt werden. Es gelten die Wettkampfbestimmungen für WK I und II (1. – 5.) <b>Kombinationswettbewerb</b> Der Wettkampf besteht aus einem Kombinationswettbewerb in den beiden Lateinamerikanischen Tänzen Cha Cha Cha und Jive und dem Standardtanz Langsamer Walzer sowie dem Vielseitigkeitswettbewerb. Wertigkeit 3:1. Eine Mannschaft besteht aus höchstens fünf Paaren, wovon die drei besten Paare mit dem Ergebnis ihrer Platzziffern im Kombinationswettbewerb und Vielseitigkeitswettbewerb addiert für den Mannschaftswettbewerb gewertet werden. In jedem Tanz (Langsamer Walzer, Cha Cha Cha und Jive, Schrittbegrenzung C-Klasse) und im Vielseitigkeitswettbewerb erhalten die Paare jeweils eine Platzziffer, die Platzziffern in der Summe der drei besten Paare einer Mannschaft werden addiert. Die Mannschaft mit der geringsten Summe der Platzziffern ist Sieger. <b>Formationswettbewerb</b> Der Wettkampf besteht aus einem Formationswettbewerb Modern Styles (z.B. Hip Hop, Jazz und Modern Dance, Jumpstyle, Video-Clip Dancing u. a.) sowie dem Vielseitigkeitswettbewerb. Wertigkeit 3:1 (siehe Ausschreibung Formationswettbewerb WK I und II). <b>Vielseitigkeitswettbewerb</b> Jeder Teilnehmer absolviert den Parcours, die Zeiten der besten 6 Schülerinnen und Schüler einer Mannschaft addieren sich zu einer Gesamtzeit. Jeweils 2 Schüler laufen gemeinsam, ein Schüler beginnt den Parcours bei Start A, der andere bei Start B. Daraus ergibt sich, dass beide Schüler gleichzeitig in entgegengesetzter Richtung laufen. Entsprechend der gelaufenen Gesamtzeit der Mannschaft wird die Platzziffer vergeben. Von Station zu Station wird jeweils gelaufen. Bei unvollständiger Ausführung der Aufgaben an den Stationen werden Zusatzsekunden zur Gesamtzeit durch das Wertungsgeschicht hinzugefügt. Kleidung: Sportkleidung <b>Parcours:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>3 Spins Rotation um die senkrechte Körperachse</li><li>Seilspringen 10x Schlusssprünge mit je 1 Seildurchschlag</li><li>Hampelmann 10x Hampelmann auf der Stelle</li><li>Baumstammrolle</li></ol>		

1x im Liegen um die Längsachse in gestreckter Körperhaltung drehen (ohne Mithilfe der Arme und Beine)

Seitgalopp mit ½-Drehung Nach jedem 2. Seitgalopp eine ½ Drehung um die Längsachse

5. Slalomlauf  
Slalomlauf durch 6 eng gestellte Hütchen
6. Überlaufen kleiner Kästen  
Überlaufen von 3 kleinen Kästen mit oder ohne Fußberührung
7. Durchkriechen von 3 Kastenteilen
8. Schlussprünge von Reifen zu Reifen
9. Rückwärtslauf.





## **6. Wettbewerbe der Schulen mit Förderschwerpunkten - JtFP-Sportarten**

### **Allgemeine Bestimmungen**

Startberechtigt in den Sportarten Leichtathletik, Rollstuhlbasketball, Schwimmen und Tischtennis sind Schülerinnen und Schüler aus Schulen mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung bzw. Schülerinnen und Schüler aus Regelschulen, die einen Nachweis über den Förderschwerpunkt „körperliche und motorische Entwicklung“ vorlegen können.

Für die Einholung der Einverständniserklärung bei den Erziehungsberechtigten ist jeweils die meldende Schule verantwortlich. Mit der Meldung wird gleichzeitig bestätigt, dass aus medizinischer Sicht keine Einwände gegen die Wettkampfteilnahme der Schülerinnen und Schüler vorliegen.

Startberechtigt im Goalball und ggf. im Skilanglauf sind Schülerinnen und Schüler aus Schulen mit dem Förderschwerpunkt Sehen bzw. Schülerinnen und Schüler aus Regelschulen, die einen Nachweis über den Förderschwerpunkt „Sehen“ vorlegen können.

Startberechtigt im Fußball und ggf. im Skilanglauf sind Schülerinnen und Schüler aus Schulen mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung bzw. Schülerinnen und Schüler aus Regelschulen, die einen Nachweis über den Förderschwerpunkt „geistige Entwicklung“ vorlegen können.

Folgende Mannschaften können gebildet werden:

- Mannschaften aus o.g. Schulen (auch mit Schülerinnen und Schülern mit gemeinsamem Unterricht)
- Mannschaften aus allgemeinen Schulen mit gemeinsamen Unterricht (Startgemeinschaften können gebildet werden)
- Startgemeinschaften aus zwei o.g. Schulen (hierfür ist die Zustimmung des Hessischen Kultusministeriums gemeinsam mit dem örtlichen Ausrichter erforderlich)

Die Sieger der Landesentscheide sowie ggf. eine im Goalball gemeldete Mannschaft nehmen an den Bundesfinalveranstaltungen teil:

#### **Winterfinale vom 23. bis 27. Februar 2020**

Skilanglauf

#### **Frühjahrsfinale vom 03. bis 07. Mai 2020**

Rollstuhlbasketball, Tischtennis, Goalball

#### **Herbstfinale vom 20. bis 24. September 2020**

Leichtathletik, Fußball (gE), Schwimmen

Wie im Erlass „Schulsportliche Wettbewerbe 2018/2019“ (gültig für 5 Jahre) hingewiesen wurde, muss jede Schülerin und jeder Schüler einen Eigenbetrag leisten. Auf Beschluss des Trägers des Bundeswettbewerbs Jugend trainiert für Olympia & Paralympics ist dieser Betrag auf € 75,-- erhöht worden. Die Eigenanteile der Mannschaft sind als Sammelüberweisung durch die Verantwortlichen der Schulmannschaften unter Angaben des Verwendungszwecks direkt an die Deutsche Schulsportstiftung zu überweisen.

## Klassifizierung

In den Sportarten **Leichtathletik** und **Schwimmen** werden die Wettkämpfe klassifiziert nach folgenden Funktionsgruppen durchgeführt:

<b>CP-ISRA – Cerebrale Bewegungsgestörte (T/F3X)</b>		
<b>T/F31</b>	<b>CP1</b>	<b>Quadriplegie.</b> Schwere Spastik und/oder Athetose. Sehr geringe funktionale Kraft und geringe Beweglichkeit in allen Extremitäten und im Rumpf. Minimale Handfunktion.
<b>T/F32</b>	<b>CP2</b>	<b>Quadriplegie.</b> Schwere bis mittlere Spastik und/oder Athetose. Geringe funktionale Kraft aller Gliedmaßen und des Rumpfes, aber fähig, einen Rollstuhl selbst fortzubewegen. Zu unterscheiden sind Sportler/innen, deren Funktion in den oberen Gliedmaßen und deren Funktion in den unteren Gliedmaßen überwiegt.
<b>T/F33</b>	<b>CP3</b>	<b>Mittlere Spastik an allen Extremitäten (Quadriplegie, Triplegie) oder schwere Spastik an einer Körperseite (Hemiplegie).</b> Der Sportler/Die Sportlerin ist auf den Rollstuhl angewiesen, kann aber den Rollstuhl selbständig bewegen. Er/Sie ist manchmal fähig, mit Hilfe oder Hilfsmitteln zu gehen. Mäßige Rumpfkontrolle. Langsames und mühsames Zugreifen und Loslassen.
<b>T/F34</b>	<b>CP4</b>	<b>Mittlere bis schwere Diplegie; vorwiegend in den unteren Gliedmaßen.</b> Gute Funktionskraft und minimale Kontrollprobleme im Rumpf und in den oberen Gliedmaßen. Mittlere bis schwere Beeinträchtigung in den unteren Gliedmaßen. Für die Sportausübung wird ein Rollstuhl benutzt.
<b>T/F35</b>	<b>CP5</b>	<b>Mittlere Diplegie.</b> Gute Funktionskraft und minimale Kontrollprobleme im Rumpf und in den oberen Gliedmaßen. Mittlere bis schwere Beeinträchtigung in den unteren Gliedmaßen. Der Sportler/Die Sportlerin benötigt unter Umständen Hilfsmittel (Orthesen), wenn er/sie längere Strecken geht.
<b>T/F36</b>	<b>CP6</b>	<b>Mittlere Athetose oder Ataxie;</b> der Sportler/die Sportlerin geht ohne Hilfsmittel. Athetotische Erscheinungen sind das am stärksten hervortretende Kennzeichen dieser Klasse. Es bestehen Steuerungsprobleme in den Bewegungen vor allem in den oberen Gliedmaßen. Die Bewegungen sind unkoordiniert und ausfahrend. Spastik kann mit vorhanden sein.
<b>T/F37</b>	<b>CP7</b>	<b>Hemiplegie.</b> (Spastik in einer Körperseite) Sportler/innen haben in den unteren Gliedmaßen eine mittlere bis minimale Spastik, die einen deutlich asymmetrischen Gang hervorruft. Gute Funktionsfähigkeit der nicht betroffenen Körperhälfte. Die oberen Gliedmaßen sind meistens stärker betroffen. Auf der dominanten Seite bestehen gute Funktionsfähigkeiten.
<b>T/F38</b>	<b>CP8</b>	<b>Funktionsprofil</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dies ist die Klasse für ganz minimal behinderte Hemiplegiker, Monoplegiker (nur eine Gliedmaße behindert), ganz minimal behinderte Diplegiker und ganz minimal behinderte Athetotiker.</li> <li>2. Die Sportlerin/Der Sportler kann ohne zu hinken frei laufen und springen; sein/ihr Gang ist beim Gehen und Laufen symmetrisch.</li> <li>3. Unter Umständen wird bei dem Sportler/der Sportlerin eine minimale Beeinträchtigung der vollen Funktion durch eine Koordinationsstörung beobachtet. Diese besteht meistens an den Händen, mitunter auch im Bein.</li> </ol>
<b>IWAS – Amputierte / Les Autres (T/F4X)</b>		
<b>T/F40</b>	<b>NEU</b>	Kleinwüchsige unter 1.30m (Männer); 1.25m (Frauen) plus Zusatzdefinitionen laut IPC (Version Januar 2014)
<b>T/F41</b>		Kleinwüchsige unter 1.45m (Männer); 1.37m (Frauen) plus Zusatzdefinitionen laut IPC (Version Januar 2014)
<b>T/F42</b>	<b>A2</b>	Oberschenkelverlust und diesen Einschränkungen Gleichgestellte
<b>T/F43</b>	<b>A3</b>	Doppelunterschenkelverlust, Unterschenkel- und Doppelvorfußverlust und diesen Einschränkungen Gleichgestellte

<b>T/F44</b>	<b>A4</b>	Unterschenkelverlust, Vorfußverlust und diesen Einschränkungen Gleichgestellte
<b>T/F45</b>		Doppeloberarmverlust; Doppelunterarmverlust und diesen Einschränkungen Gleichgestellte
<b>T/F46</b>		Oberarmverlust oder Unterarmverlust und diesen Einschränkungen Gleichgestellte
<b>T/F48</b>	<b>AB</b>	Allgemeine Behinderung ab einem Grad der Behinderung von 20%. <b>Die Klasse T/F48 gehört zu den stehenden Klassen.</b> Unterarmstützen oder die Benutzung von Rollstühlen sind nicht erlaubt.
<b>IWAS – Rollstuhlfahrer – Fahrdisziplinen (T5X)</b>		
<b>T51</b>	<b>T1</b>	Tetraplegiker mit schlechter Arm- und Schulterfunktion
<b>T52</b>	<b>T2</b>	Tetraplegiker mit guter Arm- und Schulterfunktion
<b>T53</b>	<b>T3</b>	Paraplegiker mit schlechter Rumpffunktion
<b>T54</b>	<b>T4</b>	Paraplegiker mit guter Rumpffunktion
<b>IWAS – Rollstuhlfahrer – Wurfdisziplinen (F5X)</b>		
<b>F51</b>	<b>F1</b>	Tetraplegiker (Schädigung Halswirbelsäule) mit schlechter Arm- und Schulterfunktion. Keine Sitzbalance.
<b>F52</b>	<b>F2</b>	Tetraplegiker mit guter Arm- und Schulterfunktion, aber reduzierter Fingerfunktion, Lähmung der Rumpf- und Beinmuskulatur. Geringe Sitzbalance.
<b>F53</b>	<b>F3</b>	Tetraplegiker mit guter Arm-, Schulter- und Fingerfunktion, Lähmung der Rumpf- und Beinmuskulatur. Geringe Sitzbalance.
<b>F54</b>	<b>F4</b>	Paraplegiker (Schädigung obere Brustwirbelsäule) mit normaler Funktion der oberen Gliedmaßen. Schlechte Sitzbalance.
<b>F55</b>	<b>F5</b>	Paraplegiker (Schädigung untere Brustwirbelsäule) mit fast normaler Rumpffunktion/Sitzbalance.
<b>F56</b>	<b>F6</b>	Paraplegiker (Schädigung Lendenwirbelsäule) mit schlechter Beifunktion.
<b>F57</b>	<b>NEU</b>	Paraplegiker (Schädigung Steißbeinregion) mit guter Beifunktion oder beidseitig Ober- /Unterschenkelamputierte oder diesen Einschränkungen Gleichgestellte mit stark reduzierter Funktion der unteren Gliedmaßen.

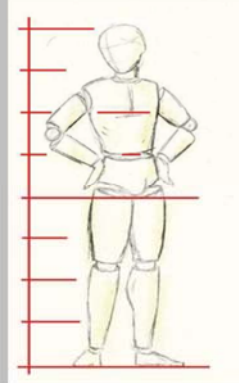
## Klassifizierungsbogen JtFP Leichtathletik +Schwimmen

Name, Vorname*:		
Geburtstag*:		
Schule*:		
Diagnose*:		
Startklasse (bitte nachfolgend Zutreffendes ankreuzen):		* Pflichtfelder

- Schüler/in ist bereits entsprechend der Richtlinien des DBS national oder regional klassifiziert.  
 oder  
 Zuordnung erfolgte über die Vereinfachte Klassifizierungstabelle (siehe Anlage II)  
 oder  
 Zuordnung wird über das Org.team erbeten (siehe Infos im Anhang III)

*Ab hier nur auszufüllen, wenn Zuordnung über das Org.team erbeten wird*

Schüler/innen mit Körperbehinderung		sehr gut	gut	befriedigend	schlecht	kaum möglich	nicht möglich
Zutreffendes bitte ankreuzen (pro Zeile ein Kreuz)							
Arme	Bewegung						
Rumpf	Kontrolle der Rumpfmuskulatur						
Beine	Bewegung						
		aus dem Startblock	aus dem Startblock mit Hilfe	neben dem Startblock			
Start	Bitte Zutreffendes ankreuzen						



Bitte die Gliedmaßen bzw. Gelenke mit Bleistift o.ä. ausfüllen, die von der Behinderung betroffen sind. Fehlende Gliedmaßen ebenfalls ausmalen oder schraffieren.

Sonstige Anmerkungen:

Unterschrift Verantwortlicher Schule:

Tel.*:	
Mail*:	


© Behinderten-Sportverband Brandenburg, angepasst BSBerlin

Die Klassifizierung wird in Kooperation mit dem Hessischer Behinderten- und Rehabilitationssportverband e. V. (HBRS) durch eine zertifizierte Bundesklassifiziererin bzw. einen zertifizierten Bundesklassifizierer durchgeführt. Zur Vorbereitung ist im Vorfeld der Veranstaltung – spätestens mit der Meldung – neben dem JtFP-Klassifizierungsbogen für jede Schülerin/ jeden Schüler der DBS-Untersuchungsbogen „Klassifizierung“ (<http://www.dbs-npc.de/leistungssport-klassifizierung.html>) vorzulegen. Auf dieser Grundlage erfolgt am Wettkampftag die Klassifizierung vor Ort.

## 7. Ausschreibungen für die einzelnen JtFP-Sportarten

### Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung

Wettbewerbe der Schulen mit Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung bzw. für Schülerinnen und Schüler, die einen Nachweis über den Förderschwerpunkt „körperliche und motorische Entwicklung“ vorlegen können

<b>Leichtathletik</b>		
<b>WK II + III</b> am 18.06.2020 in Kassel	<b>Ausrichter</b> Verbund Nord	<b>Schulsportbeauftragter</b> Ines Prokein  Zuständige Ansprechpartnerin für LA: Gabi Heßler-Stark
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Schülerinnen bzw. Schülern (gemischte Mannschaften). Die Schulen dürfen jedoch im Vorfeld 12 Teilnehmerinnen/Teilnehmer melden, um Ausfälle kompensieren zu können.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II: Jahrgänge 2003 bis 2007 WK III: Jahrgänge 2005 und jünger	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
1. Jede Schülerin oder jeder Schüler darf an allen Disziplinen seiner Gruppe und der Staffel an den Start gehen.		
2. Beim Ballwurf, Kugelstoß und Weitsprung sind drei Versuche erlaubt.		
3. Startgruppen: Je nach Meldesituation werden nach den gültigen Startklassen des IPC Startgruppen gebildet.		
4. Disziplinen		
<b>Wettkampfklasse II</b>		
Startgruppe 1	Startgruppe 2	Startgruppe 3
100 m	75 m / Rolli	50 m
600 m	600 m / Rolli	600 m
Weitsprung	Kugelstoßen	Weitsprung
Kugelstoß Mädchen 3 kg Jungen 4 kg	Ballwurf 80 g	Kugelstoß Mädchen 3 kg Jungen 4 kg
<b>Wettkampfklasse III</b>		
Startgruppe 1	Startgruppe 2	Startgruppe 3
75 m	50 m / Rolli	50 m
600 m	600 m / Rolli	600 m
Weitsprung (80 cm Zone)	Kugelstoßen	Weitsprung (80 cm Zone)
Ballwurf 80 g	Ballwurf 80 g	Ballwurf 80 g
5. Wertung:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Es wird getrennt nach Wettkampfklassen, Disziplinen und Geschlecht gewertet. Die Ergebnisse werden anhand der 1000-Punkte-Tabelle für jede/n Teilnehmerin/jeden Teilnehmer und jede individuelle Leistung umgerechnet. Es entfällt die Wertung der Platzierungspunkte in jeder Startklasse.</li> </ul>		
6. Gesamtsieger ist die Schule mit den meisten Punkten!		

# Schwimmen



<b>WK II + III</b> am 11.03.2020 in Frankfurt/Main	<b>Ausrichter</b> Verbund Rhein-Main	<b>Schulsportbeauftragter</b> Ines Prokein  Zuständige Ansprechpartnerin für Schwimmen: Antje Wohlfahrt
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen bzw. Schülern (gemischte Mannschaften). Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung. Die Schulen dürfen jedoch im Vorfeld 10 Teilnehmerinnen/Teilnehmer melden, um Ausfälle zu kompensieren zu können.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2003-2005 WK III, 2004 und jünger <b>Ummeldungen sind bis 9.00 Uhr am Wettkampftag möglich.</b>	

## Wettkampfbestimmungen:

Im Schwimmen werden die Wettkämpfer nach Funktionsgruppen klassifiziert.

1. Jede Schülerin oder jeder Schüler darf in 2 Disziplinen an den Start gehen.
2. Die Starts erfolgen nach der 2-Startregel. Das heißt, der zweite Start geht ab unabhängig davon, ob alle Schwimmerinnen/Schwimmer regelgerecht gestartet sind.
3. Der Start kann vom Startblock, neben dem Startblock oder aus dem Wasser erfolgen.
4. Bei Freistil kann jede beliebige Schwimmart geschwommen werden. Beim Wenden bzw. Zielschlag muss die Schwimmerin oder der Schwimmer die Wand mit einem beliebigen Teil seines Körpers berühren. Ein Teil des Körpers muss während des gesamten Wettkampfes die Wasseroberfläche durchbrechen. Es ist der Schwimmerin oder dem Schwimmer jedoch erlaubt während der Wende völlig untergetaucht zu sein sowie nach dem Start und nach jeder Wende eine Strecke von 15m völlig untergetaucht zu schwimmen. An diesem Punkt muss der Kopf die Wasseroberfläche durchbrochen haben.
5. Beim Rückenschwimmen muss die Schwimmerin oder der Schwimmer aus dem Wasser starten, dabei haben beide Hände, wenn dies möglich ist, die Griffe des Startblocks zu umfassen. Die gesamte Strecke ist in Rückenlage zu absolvieren. Der Anschlag hat in der Rückenlage zu erfolgen. Zur Wendeausführung darf der Aktive sich auf den Bauch drehen, einen einfachen Doppelarmzug ausführen und muss danach unverzüglich die eigentliche Wendebewegung ausführen.
6. Eine 6 x 25m-Freistilstaffel wird als spezieller Wettbewerb mit eigenständiger Wertung durchgeführt.
7. Im Rahmen des Wettbewerbs findet eine „get-together-Staffel“ – als Balltreibstaffel – nach dem Gesichtspunkt der Inklusion statt. Eine Staffel besteht aus jeweils 4 Schülerinnen/Schülern mit und Schülerinnen/Schülern ohne Handicap. Näheres dazu findet sich unter JfO-Schwimmen. Abschließende Regelungen zur Staffeldzusammensetzung werden den Schulen vor der Veranstaltung mitgeteilt.

## Wertung

1. Die Wertung erfolgt innerhalb des Wettkampfes an Hand der gültigen 1000-Punktetabelle der Abteilung Schwimmen im Deutschen Behinderten Sportverband (DBS) und den jeweils ausgeschriebenen Wettkampfklassen, getrennt nach Disziplin und Geschlecht. Gesamtsieger ist die Schule mit den meisten Punkten. Es entfällt die Wertung nach Platzierungen in den einzelnen Startklassen.
2. Bei Disqualifikation wird die Schwimmerin/der Schwimmer aus der Wertung genommen.
3. Die Wertung der Freistilstaffel fließt nicht in die Gesamtwertung und damit in die Qualifikation für den Bundesentscheid mit ein.
4. Gesamtsieger ist die Schule mit den meisten Punkten.

## Wettkämpfe:

Wettkampfkategorie II	50m Freistil männlich 50m Freistil weiblich 50m Rücken männlich 50m Rücken weiblich
-----------------------	--

Wettkampfklasse III	25m Freistil männlich 25m Freistil weiblich 25m Rücken männlich 25m Rücken weiblich
---------------------	--

Die gemeinsame Siegerehrung startet mit der Siegerehrung der Balltreibstaffel, im Anschluss werden die übrigen Wettkampfklassen geehrt.

# Tischtennis/Polybat



<b>WK II</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
am 11.03.2020 in Frankfurt/Main	Verbund Rhein-Main	Ines Prokein  Zuständiger Ansprechpartner für TT: Bernhard Knopp
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 4 Schülerinnen bzw. Schülern (gemischte Mannschaften).	
<b>Jahrgänge:</b>	Mixed-Mannschaften Jungen und Mädchen Jahrgang 2002 und jünger. Einzelspielerinnen/Einzelspieler für Rollstuhltischtennis und Polybat Jahrgang ohne Altersbeschränkung.	

## Wettkampfbestimmungen:

- Das Turnier wird als Mannschaftsspiel mit je vier Spielerinnen oder Spielern pro Mannschaft ausgetragen.
- Die Schulen melden ihre Mannschaft in der Reihenfolge der Spielstärke der Spielerinnen oder Spieler.
- Es gelten grundsätzlich die Regeln des DTTB, allerdings mit folgenden Abweichungen: Bei einseitiger/beidseitiger Armbehinderung kann die Art des Aufschlags frei gewählt werden. Die Angabe darf jedoch nicht geschmettert werden. Der Aufschlag darf nicht auf die gegnerische Tischhälfte gespielt werden.
- Schwerstbehinderte dürfen sich am Tisch festhalten bzw. anlehnen.
- Das Tragen von weißer oder stark gemusterter Spielkleidung ist nicht gestattet.
- Jede Schulmannschaft stellt einen Schiedsrichter.
- Turniermodus:  
In Abhängigkeit von der Anzahl der eingegangenen Meldungen wird das Turnier entweder im Modus „jeder gegen jeden“ oder in mehreren Gruppen mit anschließenden Überkreuzvergleichen (z. B. Viertelfinale, Halbfinale, Endspiel) ausgetragen. Die Entscheidung über den Austragungsmodus trifft die/der ausrichtende Verbundverantwortliche in Abhängigkeit der Anzahl der eingegangenen Meldungen und den räumlichen Möglichkeiten (evtl. auch Anzahl der Platten) vor Ort.
- Die Spiele werden nach folgender Spielreihenfolge ausgetragen:

Spiel	Mannschaft A	Mannschaft B
Spiel 1:	Einzel A 1	Einzel B 1
Spiel 2:	Einzel A 2	Einzel B 2
Spiel 3:	Einzel A 3	Einzel B 3
Spiel 4	Einzel A 4	Einzel B 4
Spiel 5	Doppel A 1	Doppel B 1
Spiel 6	Doppel A 2	Doppel B 2

- Gespielt werden 2 Gewinnsätze bis 11 Punkte
- Die Wertung erfolgt in nachstehender Reihenfolge:
  - Punktdifferenz
  - Spieldifferenz
  - Satzifferenz
  - Balldifferenz
- Vielseitigkeitswettbewerb:  
Die Spielerinnen und Spieler haben in Abhängigkeit ihres Leistungsvermögens die Möglichkeit drei Stationen des JtfO-Vielseitigkeitswettbewerbs zu absolvieren. Die Ergebnisse gehen nicht in die Turnierwertung ein.



**Wettkampfbestimmungen: Einzelmeisterschaften Rollstuhltischtennis & Polybat**

1. Jede Schule darf für jeden Wettbewerb jeweils maximal zwei Spielerinnen/Spieler melden.
2. In Abhängigkeit von der Anzahl der eingegangenen Meldungen wird das Turnier entweder im Modus „jeder gegen jeden“ oder in mehreren Gruppen mit anschließenden Überkreuzvergleichen (z. B. Viertelfinale, Halbfinale, Endspiel) ausgetragen. Die Entscheidung über den Austragungsmodus trifft die ausrichtende Verbundverantwortliche in Abhängigkeit der Anzahl der eingegangenen Meldungen und den räumlichen Möglichkeiten (evtl. auch Anzahl der Platten) vor Ort.
3. Die Einzelmeisterschaft endet in beiden Wettbewerben auf Hessenebene, die Siegerin/der Sieger kann sich nicht für einen Bundesentscheid qualifizieren.

**Gemeinsame Doppelspiele**

Nach Beendigung ihrer Wettbewerbsspiele bilden je eine Spielerin bzw. ein Spieler aus einem JtfO-Team und eine Spielerin bzw. ein Spieler aus einem JtfP-Team ein gemeinsames Doppel. Diese Spiele finden außerhalb der Wertung statt.

# Rollstuhlbasketball



<b>WK II</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
am 11.03.2020 in Frankfurt/Main	Verbund Rhein-Main	Ines Prokein Harald Nolte  Zuständiger Ansprechpartner für Rollstuhl-Basketball: Harald Nolte
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielerinnen oder Spielern und 2 Auswechselspielerinnen oder Auswechselspielern (gemischte Mannschaften).	
<b>Jahrgänge:</b>	Mixed-Mannschaften Jungen und Mädchen Jahrgang 2002 und jünger.	

## **Wettkampfbestimmungen:**

1. Jede Mannschaft muss in einheitlichen Trikots antreten.
2. Das Spielfeld entspricht einem normalen Basketballfeld. Es werden die offiziellen Korbanlagen benutzt.
3. Gespielt wird – soweit in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist – auf der Grundlage des Regelwerkes des Deutschen Rollstuhl-Sportverbandes (DRS). Sie stehen als Download im Internet unter: [www.drs-rollstuhlbasketball.de](http://www.drs-rollstuhlbasketball.de)
4. Es gelten folgende Abweichungen:
  - Die Freiwurflinie wird 75 cm näher an den Korb vorverlegt, dies gilt für alle Spielerinnen/Spieler. Statt der Freiwürfe kann die Spielerin/der Spieler auch die Option „Einwurf Seitenlinie“ wählen.
  - Wenn der Ball sich auf dem Schoß einer Spielerin/eines Spielers befindet, darf dieser grundsätzlich gespielt werden. Dies ist allerdings nicht möglich, wenn die Spielerin/der Spieler den Ball mit einer Hand bedeckt oder berührt. In diesem Fall wird diese Aktion durch die Schiedsrichter mit einem Foul bestraft.
  - Die Zeitregeln, 3 Sekunden, 8 Sekunden und 24 Sekunden, werden wie folgt verlängert: In der Zone auf 5 Sekunden, Ball über die Mittelinie auf 10 Sekunden und erster Korbwurf nach spätestens 30 Sekunden!
  - Spielerwechsel sind zwischen dem Teambankbereich und dem Kampfrichtertisch in Form des „Abklatschens“ möglich.
  - Es wird mit durchlaufender oder gestoppter Zeit gespielt (auch als Mischform „nur in den letzten beiden Spielminuten). Jede Mannschaft hat pro Spiele eine Auszeit
  - Die Spielerinnen und Spieler müssen vor Turnierbeginn klassifiziert werden:
    - 1,0 Punkt: Aufheben des Balles vor der Fußraste und neben dem Rollstuhl nicht möglich.
    - 2,0 Punkte: Aufheben des Balles vor Rollstuhl nicht möglich.
    - 3,0 Punkte: Aufheben des Balles vor und neben dem Rollstuhl möglich.Bonus: 0,5 Punkte für Spielerinnen und Spieler Jahrgang 2004 und jünger.  
Bonus: 0,5 Punkte für eine Einschränkung in den oberen Extremitäten.  
Bonus: 1,0 Punkte für Mädchen.
5. Turniermodus
  - Der Turniermodus und die Spielzeit werden vor Turnierbeginn mitgeteilt.
6. Für die Platzierungen gelten folgende Kriterien:
  - Gesamtpunkte
  - Ergebnis aus Direktvergleich der punktgleichen Mannschaften
  - Entscheidungsspiel oder Freiwürfe

## Förderschwerpunkt geistige Entwicklung

Wettbewerbe der Schulen mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung bzw. für Schülerinnen und Schüler, die einen Nachweis über den Förderschwerpunkt „geistige Entwicklung“ vorlegen können.

<b>Fußball</b>		
<b>WK II</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen (gemischte Mannschaften sind möglich) am 12.05.2020 in Limburg	Verbund Mitte	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Schülerinnen bzw. Schülern. (Gemischte Mannschaften sind erwünscht)	
<b>Anmerkung:</b>	Abweichend vom Hallenturnier in Hessen muss beim Bundesfinale die veränderte Spielerzahl und Jahrgänge (2002 und jünger) eingehalten werden. Die Spiele werden draußen auf Kunstrasen oder Rasen ausgetragen werden.	
<p><b>Regionale Vorentscheide:</b></p> <p>Zur Ermittlung der Teilnehmer des Landesfinales finden vier Vorentscheide auf Verbundebene statt. Die Vorentscheide werden in Zuständigkeit der ausrichtenden Schulsportkoordinatorinnen und -koordinatoren ausgerichtet durchgeführt. Die Termine und Orte der Vorentscheide befinden sich im OMS.</p> <p><b>Wettkampfbestimmungen:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teilnehmen können nur Schülerinnen und Schüler der Schulen bzw. Abteilungen mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung (ohne Altersbegrenzung).</li> <li>2. Das Turnier wird in der Halle ausgetragen.</li> <li>3. Es werden 4 regionale Vorrunden ausgespielt. Jede gemeldete Mannschaft wird rechtzeitig über die Einzelheiten (Spielmodus, Termine) des jeweiligen Vorrunden-Turniers informiert.</li> <li>4. Für die Endrunde qualifizieren sich insgesamt 8 bis 10 Schulmannschaften, und zwar <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Erst- und Zweitplatzierten der regionalen Vorrunden</li> <li>• der Vorjahressieger, wenn dieser sich nicht über die regionale Vorrunde qualifizieren sollte</li> <li>• die Mannschaft der ausrichtenden Schule, wenn diese sich nicht über die regionale Vorrunde qualifizieren sollte.</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Spielordnung und Regeln für das Endrunden-Turnier (analoge Regeln werden für die Vorrunden-Turniere empfohlen):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eine Schulmannschaft besteht aus max. 10 Spielerinnen oder Spielern (möglichst gemischte Mannschaften). Alle Spiele werden mit fünf Feldspielerinnen oder Feldspielern und einem Torwart (einer Torfrau) gespielt.</li> <li>2. 3 Feldspielerinnen oder Feldspieler und 1 Torfrau oder Torwart können beliebig oft gewechselt werden.</li> <li>3. Es gibt keine altersmäßige Begrenzung.</li> <li>4. Das Endrunden-Turnier wird in 2 Gruppen mit jeweils 5 Teams gespielt. Die beiden Erstplatzierten jeder Gruppe qualifizieren sich für die beiden Halbfinalspiele. Sie ermitteln in Überkreuzspielen die Teilnehmer am Endspiel. Die weiteren Platzierungen werden ausgespielt.</li> <li>5. Für die Platzierung bei den Gruppenspielen gelten folgende Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• erzielte Punkte (3 Punkte für Sieg, 1 Punkt für Unentschieden)</li> <li>• direkter Vergleich</li> <li>• Losentscheid.</li> </ul> </li> </ol>		

6. Die Spielzeit in der Vorrunde beträgt 10 Minuten, für die Platzierungsspiele und das Endspiel 15 Minuten, jeweils ohne Pause und Seitenwechsel (An- und Abpfiff durch das Wettkampfgericht). Die Spielzeiten mit der Turnierleitung ggf. anzupassen.
7. Gespielt wird auf einem Hallenhandballfeld mit Handballtoren und einem Hallenfußball als Spielball.
8. Seitenaus, Toraus, Decke, Tor, Foul werden durch Schiedsrichterpfiff angezeigt, ebenso die Spielfortführung. Seitenaus gibt es nur auf der Tribünenseite der Halle. Die gegenüber liegende Seite kann als Bande benutzt werden. Bei Seitenaus erfolgt Einrollen des Balles.
9. Die Torfrau oder der Torwart darf den Ball nur innerhalb des 6-m-Kreises mit der Hand führen.
10. Es wird ohne Abseits- und Rückpass-Regel gespielt.
11. Regelverstöße werden durch den Schiedsrichter mit Freistoß geahndet, innerhalb des 6-m-Kreises mit Strafstoß, diesen indirekt auszuführen. Dieser wird von der 7-m-Linie ausgeführt. Der Mauerabstand beträgt 3 Meter. Darüber hinaus können grobe Fouls und Unsportlichkeiten mit gelber Karte, 2-Minuten-Strafe oder Roter Karte (Spieldauerstrafe) geahndet werden.
12. Gespielt wird in einheitlichen Trikots oder T-Shirts. Bei gleichfarbigen Trikots tritt die als Zweite genannte Mannschaft mit zusätzlichen Leibchen an. Die Spielerinnen und Spieler dürfen nur in hallengeeigneten Sportschuhen mit heller Sohle antreten.
13. Die Siegerehrung findet ca. 16.00 Uhr, unmittelbar im Anschluss an das Endspiel, statt.
14. Die Teilnahme aller Mannschaften an der Siegerehrung ist verpflichtend.
15. Verpflegung und Getränke werden in der Halle angeboten.

## Förderschwerpunkte Sehen und geistige Entwicklung

Wettbewerbe der Schulen mit Förderschwerpunkt Sehen bzw. Schülerinnen und Schüler, die einen Nachweis über den Förderschwerpunkt „Sehen“ vorlegen können, und

der Schulen mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung bzw. für Schülerinnen und Schüler, die einen Nachweis über den Förderschwerpunkt „geistige Entwicklung“ vorlegen können.

<b>Goalball</b>		
<b>Goalball</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen WK II am 11.03.2020 in Frankfurt/Main	Rhein-Main	Ines Prokein (HBRS)  Zuständiger Ansprechpartner für Goalball: Tobias Vestweber (Marburg)
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Es sind sowohl Mixed-Teams, als auch reine Mädchen- oder Jungenmannschaften zugelassen. Eine Mannschaft besteht aus bis zu 6 Spielerinnen und Spieler. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung.	
<b>Jahrgänge:</b>	Mixed-Mannschaften Jungen und Mädchen Jahrgang 2002 und jünger.	
<b>Allgemeine Bestimmungen</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teilnehmen können nur Schülerinnen und Schüler der Schulen mit dem Förderschwerpunkt „Sehen“. Zu einer Schulmannschaft können auch Schülerinnen und Schüler mit dem Förderschwerpunkt „Sehen“ gehören, die an verschiedenen Schulen beschult werden.</li> <li>2. Gespielt wird – soweit in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist – nach den offiziellen Regeln der International Blind Sports Federation (IBSA-Regeln 2018-2021). Diese stehen im Internet in englischer Sprache zum Download zur Verfügung (<a href="http://www.ibsasport.org/sports/goalball/rules/">www.ibsasport.org/sports/goalball/rules/</a>).</li> <li>3. Es gelten folgende Abweichungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Als Ball wird ein Goalball der Firma KSG (1250g) genutzt.</li> <li>• Alle Schülerinnen und Schüler auf dem Spielfeld müssen eine lichtundurchlässige Brille (keine Schlafbrille) tragen. Jede Mannschaft spielt in einheitlichen Trikots.</li> </ul> </li> <li>4. Turniermodus <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Turniermodus und die Spielzeit werden an Hand der Meldungen bestimmt und vor Turnierbeginn mitgeteilt.</li> <li>• Die Nettospielzeit beträgt entweder 2x7 Minuten oder 2x12 Minuten.</li> <li>• Für einen Sieg gibt es drei Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt.</li> </ul> </li> <li>5. Für die Platzierungen gelten folgende Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anzahl der Punkte</li> <li>• Tordifferenz</li> <li>• Anzahl der geworfenen Tore</li> <li>• Penaltywürfe</li> </ul> </li> </ol>		

# Skilanglauf



Skilanglauf	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen und Jungen WK II am 22.01.2020 in Willingen	Verbund Nord	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 und maximal 6 Schülerinnen bzw. Schülern.	
<b>Jahrgänge:</b>	Mixed-Mannschaften Jungen und Mädchen Jahrgang 2002 und jünger.	
<b>Anmerkung:</b>	Ausweichtermin: 29.01.2020	

## Allgemeine Bestimmungen

Startberechtigt sind

entweder

Mannschaften mit Schülerinnen und Schülern, die blind, hochgradig sehbehindert oder sehbehindert sind und Erfahrungen im Skilanglauf haben. Die Sehbehinderung muss von offiziell anerkannter Stelle bestätigt sein.

oder

Mannschaften mit Schülerinnen und Schülern mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung, die Erfahrungen im Skilanglauf haben.

Die Wettkämpfe werden – soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach der Deutschen Wettkampfordnung für Skilanglauf (DWO, neueste Ausgabe) ausgetragen. Die DWO steht als Download im Internet:

[http://www.deutscherskiverband.de/leistungssport\\_langlauf\\_regelwerk\\_de,381.html](http://www.deutscherskiverband.de/leistungssport_langlauf_regelwerk_de,381.html)

Sofern es die Schneelage vor Ort erfordert, kann das Wettkampfericht über geänderte Austragungsmodalitäten oder eine Terminverschiebung entscheiden. Die teilnehmenden Mannschaften werden bis zum Sonntag, 12.01.2020 von den zuständigen Koordinatoren informiert.

## Wettkampfbestimmungen:

1. Dieser Wettkampf wird als Techniksprint über ca. 1 km in der klassischen Technik durchgeführt. Im ersten Teilstück über 600 bis 1000 m (identisch mit dem Wettkampf IV) sind in einem Technikparcours verschiedene Technikelemente zu absolvieren. Die Auswahl der Technikelemente wird vom Ausrichter je nach Schneelage und zur Verfügung stehendem Gelände festgelegt. Informationen zum Technikparcours können auf den Internetseiten des Deutschen Skiverbandes ([www.ski-online.de](http://www.ski-online.de)) und von Jtfo ([www.jtfo.de](http://www.jtfo.de)) eingesehen werden. Für die Gesamtmannschaftswertung zählt die Summe der Zeiten der 4 besten Einzelläuferinnen/Einzelläufer.
2. Zeitplan: Der Wettkampf beginnt nach dem Wettkampf IV.
3. Zum Bundesfinale in Schonach qualifiziert sich das Siegerteam.
4. Beim Bundesfinale in Schonach ist eine veränderte Ausschreibung (einzusehen unter [www.jtfo.de](http://www.jtfo.de)) zu beachten.

## 8. Weitere Wettbewerbe für Schulen mit Förderschwerpunkten

### Fußballturnier der Schulen mit den Förderschwerpunkten Lernen sowie emotionale und soziale Entwicklung

Für Schulen mit Förderschwerpunkten Hören, Lernen, emotionale und soziale Entwicklung sowie Sprachheilförderung findet ein Fußballturnier auf Landesebene statt.

<b>Fußballturnier der Schulen mit den Förderschwerpunkten Lernen sowie emotionale und soziale Entwicklung</b>		
<b>WK II</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen (gemischte Mannschaften sind möglich) am 18.06.2020 in Kassel	Verbund Nord	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 11 Schülerinnen bzw. Schülern.	
<b>Jahrgänge:</b>	2003 und jünger	
<b>Anmerkung:</b>	Gemischte Mannschaften sind erwünscht!	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<p>Am Landesentscheid nehmen 4 Mannschaften der Förderschulen teil. Zur Ermittlung des Teilnehmerfeldes werden entsprechende Qualifikationsturniere auf Kreis- und/oder Regionalebene von den Schulsportkoordinatorinnen und Schulsportkoordinatoren durchgeführt. Für den Landesentscheid qualifiziert sich aus jedem Verbund eine Mannschaft.</p> <p>Gespielt wird nach den Regeln des DFB (erhältlich beim DFB, Otto-Fleck-Schneise 6, 60528 Frankfurt/Main, Tel. 069/678880), sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist.</p> <p>Gespielt wird mit 7er-Mannschaften (6 + Torfrau oder Torwart). Ersatzspielerinnen oder Ersatzspieler können beliebig oft aus- und wieder eingewechselt werden.</p>		
<b>Spielmodus</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>Die Gruppen werden von der Kontaktkommission ausgelost.</li> <li>Runde 1 wird in zwei Halbfinalspielen ausgetragen. Sollte in der regulären Spielzeit kein Sieger feststehen, erfolgt ein Neunmeterschießen durch drei Spielerinnen bzw. Spieler pro Mannschaft.</li> <li>Runde 2: Platzierungsspiele <ul style="list-style-type: none"> <li>Spiel um die Platz 3 und 4: Verlierer der Halbfinalspiele</li> <li>Endspiel: Sieger der Halbfinalspiele</li> </ul> </li> <li>Die Kontrolle der Geburtsjahrgänge erfolgt anhand der Schüler- bzw. Kinderausweise der teilnehmenden Personen.</li> <li>Die Mannschaften müssen mit einheitlicher Spielkleidung antreten. Die Sportkleidung der Torfrau oder des Torwartes muss farblich abgesetzt sein. Schraubstollen sind generell nicht zulässig. Alle Spielerinnen und Spieler müssen Schienbeinschoner tragen.</li> <li>Es wird ohne Abseitsregel gespielt. Freistöße werden generell indirekt ausgeführt.</li> </ol>		
<b>Hinweise:</b>		
Die erst- und die zweitplatzierte Mannschaft qualifiziert sich für einen Ländervergleich mit den Siegern aus dem Saarland und Rheinland-Pfalz (Südwestdeutsche Meisterschaft). Nähere Informationen erhalten Sie nach dem Landesentscheid.		

## Förderschwerpunkt geistige Entwicklung

Wettbewerbe der Schulen mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung bzw. für Schülerinnen und Schüler, die einen Nachweis über den Förderschwerpunkt „geistige Entwicklung“ vorlegen können

<b>Schwimmen</b>			
<b>WK II</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>	
Mädchen und Jungen (gemischte Mannschaften sind möglich) am 19.11.2019 Trainingsbad in Darmstadt	Verbund Süd	Nicole Lenhart	
am 27.11.2019 AquaMar in Marburg	Verbund Mitte und Süd	Daniel Schwarz	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Schülerinnen bzw. Schülern.		
<b>Anmerkung:</b>	Die Wettkampfklassen werden nach Schulbesuchsjahren (SbJ) der Schülerinnen und Schüler festgelegt: WK III = 4 bis 6 SbJ WKII = 7 bis 9 SbJ WK I = 10 und mehr SbJ Gemischte Mannschaften sind erwünscht!		
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jede Schülerin und jeder Schüler darf in zwei Einzeldisziplinen und einer Staffel starten.</li> <li>2. Die Meldungen sollten mit Bestzeiten erfolgen.</li> <li>3. Beim Streckentauchen wird im Wasser am Beckenrand gestartet. Jeder Meter, der mit dem Kopf unter der Wasseroberfläche getaucht wird, zählt einen Punkt.</li> <li>4. Es gilt die Zweistartregel.</li> </ol>			
<b>Wettkämpfe</b>			
	<b>WK III</b>	<b>WK II</b>	<b>WK I</b>
Tauchen	Streckentauchen	Streckentauchen	Streckentauchen
Freistilschwimmen in Bauchlage	25m	25m	25m
	50m	50m	50m
Schwimmen in Rückenlage	25m	25m	25m
Staffel	4 x 25m	4 x 25m	4 x 25m



## Schulsportfeste für Schulen mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung

Alle Schulen mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung sowie körperbehinderte Schülerinnen und Schüler an den hessischen Regelschulen werden zur Teilnahme am Schulsportfest eingeladen.

<b>Schwimmfest</b>		
<b>alle Schulstufen</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Ausrichtende Schule</b>
Hessen-Süd: Jungen und Mädchen am 18.09.2019 in Wiesbaden	Verbund Süd	Katja Moritz Fr.-v.-Bodelschwingh-Schule Pörschacher Str. 12 65187 Wiesbaden
Hessen-Nord: Jungen und Mädchen am 07.05.2020 in Baunatal	Verbund Nord	Harald Nolte Alexander-Schmorell-Schule Kassel Grenzweg 10 Kassel
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jede Schule kann bis zu 50 Schülerinnen und Schüler für die Teilnahme am Schwimmfest benennen.</li> <li>2. Eine Schülerin/Ein Schüler kann an bis zu vier Wettbewerben teilnehmen, davon aber maximal an zwei Einzeldisziplinen.</li> <li>3. Teilnahme beim Schwimmfest Süd ab der 4. Klasse, beim Schwimmfest Nord ab der Mittelstufe. Im Norden erfolgen Start und Wertung getrennt nach Mittel- und Hauptstufe.</li> <li>4. Für schwerbehinderte Schülerinnen und Schüler gelten besondere Disziplinen, Regeln und Wertungen. (nur beim Schwimmfest-Süd)</li> <li>5. Jede Teilnehmerin/Jeder Teilnehmer erhält eine Erinnerungsmedaille. Urkunden werden durch die Schulen an die Schülerinnen/Schüler ausgegeben.</li> </ol>		
<b>6. Schwimmdisziplinen</b>		
Einzeldisziplinen:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17 m Streckenschwimmen (Lage freigestellt)</li> <li>• 25 m Streckenschwimmen (Lage freigestellt)</li> <li>• 50 m Streckenschwimmen (Lage freigestellt)</li> </ul>		
Mannschaftsdisziplinen:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 x 17 m Staffel (Lage freigestellt)</li> <li>• 4 x 25 m Staffel (Lage freigestellt)</li> <li>• 5 Minuten Ausdauerschwimmen (auf der 17 m-Bahn)</li> <li>• 8 Minuten Ausdauerschwimmen (auf der 25 m-Bahn)</li> <li>• „Gegenstände sammeln“</li> <li>• Disziplinen (im Nichtschwimmerbecken) für Schülerinnen/Schüler, die aufgrund ihrer Behinderung an den vorgenannten Disziplinen nicht teilnehmen können (nur Süd). Maximal können 12 Schülerinnen/Schüler pro Schule an diesen Disziplinen teilnehmen:</li> </ul>		
Einzeldisziplinen:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Wasserlaufen“</li> <li>• „Gegenstandtauchen“</li> <li>• „Seilbahn“</li> <li>• 12 m Schwimmen</li> </ul>		
Mannschaftsdisziplin:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Transportstaffel“</li> <li>• „Bälle sammeln“</li> </ul>		
7. Zeitplan:		
bis 10.00 Uhr:	Eintreffen der teilnehmenden Schulen	
10.30 Uhr:	Eröffnung des Schwimmfestes	
ca. 13.30 Uhr:	Beendigung der Wettkämpfe	

**Organisatorische Hinweise**

1. Jede Schule muss die für die persönliche Betreuung der Schülerinnen und Schüler erforderlichen Helfer selbst stellen.
2. Die Schulen melden im Onlinesystem zu den nachfolgend angegebenen Terminen. Parallel erfolgt eine Meldung der Teilnehmerinnen/Teilnehmer an die genannten Ausrichter (geordnet nach Stufen und Disziplinen). Für die Meldungen sind Meldebögen zu verwenden, die den infrage kommenden Schulen rechtzeitig von den Ausrichtern zugestellt werden bzw. bei diesen angefordert werden können.
3. Die am Schwimmfest teilnehmenden Schulen erhalten die erforderlichen Informationen zum Ablauf des Schwimmfestes (Start- und Zeitplan etc.) rechtzeitig zugesandt.
4. Die An- und Rückreise müssen die teilnehmenden Schulen selbst organisieren. Rechnungen für die Schülerbeförderung sind der zuständigen Schulsportkoordinatorin/dem zuständigen Schulsportkoordinator zeitnah vorzulegen. Auf die Pflicht zur kostengünstigsten Beförderung wird hingewiesen.
5. Die Sportlehrerinnen/Die Sportlehrer sollen die Schülerinnen/Schüler bei der Auswahl der Disziplinen beraten und diese vorher im Sportunterricht gezielt vorbereiten.

**Hinweise zu den Disziplinen**

1. Die Startausführung für das Streckenschwimmen ist freigestellt, ebenso der Zielanschlag.
2. Schwimm- und Sicherheitshilfen sind erlaubt.
3. Beim Ausdauer-Mannschaftsschwimmen schwimmen bis zu 10 Schwimmerinnen/Schwimmer einer Schule gleichzeitig möglichst viele Bahnen. Die Anzahl der Bahnen wird gezählt und durch die Anzahl der Schwimmerinnen/Schwimmer geteilt. Das Ausdauerschwimmen dauert 5 bzw. 8 Minuten.
4. Das „Wasserlaufen“ ist ein Wettbewerb, bei dem durch hüft- bzw. brusttiefes Wasser ein kleiner, mit Wasser gefüllter Eimer auf einem Schwimmbrett transportiert werden muss.
5. Beim „Gegenstandtauchen“ sind innerhalb von 30 sec aus schulertiefem Wasser möglichst viele Tauchringe vom Beckenboden an die Wasseroberfläche zu bringen und am Beckenrand abzulegen.
6. Die „Transportstaffel“ besteht aus fünf Schülerinnen/Schüler. Vier müssen eine Schwimmmatte mit einer Mitschülerin/einem Mitschüler darauf durch das Becken „transportieren“ (ziehen oder schieben).
7. Die „Seilbahn“ besteht aus einem am Beckenrand befestigtem und auf dem Wasser liegenden Tau, an dem sich die Teilnehmerin/der Teilnehmer über eine Strecke von 10 m ziehend „entlang hangelt“ (mit Zeitnahme).
8. Beim „Bälle sammeln“ müssen 5 Schülerinnen/Schüler so viele Bälle wie möglich in „ihrer“ Kiste sammeln. Es darf jeweils nur ein Ball transportiert werden. Das Spiel dauert 2 Minuten.
9. Beim „Gegenstände sammeln“ starten je 3 Teams mit 5 Schüler/innen von der Stirnseite des Beckens und müssen so viele Gegenstände wie möglich in „ihrer“ Kiste sammeln. Es darf jeweils nur ein Gegenstand transportiert werden. Das Spiel endet, wenn alle Gegenstände eingesammelt sind. Bei zwei Teams werden 30 Gegenstände im Becken verteilt, bei 3 Teams 45 Gegenstände.

Es erfolgt eine Schulwertung mit Vergabe eines Wanderpokals für die erfolgreichste Schule. Bei jedem Wettkampf werden 5, 4, 3, 2 und 1 Punkt (Nord: 3, 2 und 1 Punkt) für die 5 bzw. 3 Erstplatzierten vergeben. Die Addition der Punkte ergibt die Schulwertung.

## 9. Grundschulwettbewerbe (WK V)

### „Mach mit – sei dabei!“ – Landesweiter Sporttag an allen Grundschulen und Grundstufen der Förderschulen Hessens

Der Wettbewerb „Jugend trainiert für Olympia & Paralympics“ feiert im Schuljahr 2019/2020 sein 50-jähriges Jubiläum. Hessen hat entschieden (Erlass des Kultusministers vom 17.06.2019), diesen Anlass zu nutzen und am **27.05.2020** für alle hessischen Grundschulen und Grundstufen der Förderschulen einen landesweiten Sporttag durchzuführen. Ziel ist es, dass sich an diesem Tag möglichst alle Schülerinnen und Schüler sportlich bewegen und dabei mit Freude Motive zum sich Bewegen entwickeln können. Der Sporttag soll es ermöglichen, dass die Kinder in Gemeinschaft Sport treiben, aber auch zur Teilnahme an Wettbewerben angeregt werden.

Für diesen Sporttag gelten die folgenden Regelungen:

1. Am 27.05.2020 finden Sportveranstaltungen an allen hessischen Grundschulen und Grundstufen der Förderschulen statt.
2. In der verlässlichen Kernzeit von 09.00 – 11.00 Uhr finden überall in Hessen schulbezogene oder schulübergreifende Sportfeste, Spielfeste, inklusive Sportveranstaltungen und/oder Turniere statt.
3. Zur Unterstützung der Planung und Vorbereitung stehen die Schulsportkoordinatorinnen und Schulsportkoordinatoren der Staatlichen Schulämter bereit. Diese stellen im Rahmen der Schulsportleiterdienstversammlung das Konzept und ihre Unterstützungsangebote vor.
4. Organisation und Durchführung erfolgen durch die beteiligten Schulen vor Ort.
5. Um 09.00 Uhr führen alle teilnehmenden Schülerinnen und Schüler eine landesweite Tanzaktion mit vorbereiteter Choreographie an ihren Schulen durch. Die Choreographie mit dem Begleitmaterial erhalten die Schulen über die Schulsportkoordination der Staatlichen Schulämter.
6. Es sollten gezielt Kooperationspartner (z. B. Sportvereine, weiterführende Schulen, örtliche Sponsoren) eingebunden werden, um die schulischen Angebote zu erweitern und die Veranstaltung zu gestalten.
7. Bewegende Impression der Veranstaltungen sollten zur Dokumentation und Veröffentlichung an [Nicole.janz-boensch@kultus.hessen.de](mailto:Nicole.janz-boensch@kultus.hessen.de) gesendet werden.

### Allgemeine Bestimmungen für die nachfolgenden Wettbewerbe

Startberechtigt sind die Schülerinnen und Schüler **ab der Klassenstufe 2**. Die Veranstaltungen werden nach dem Konzept von Jugend trainiert für Olympia & Paralympics als Mannschaftswettbewerbe, bei denen gemischte Mannschaften (möglichst mit gleicher Anzahl von Mädchen und Jungen) empfohlen werden, durchgeführt.

Im Hinblick auf die Chancengleichheit sollten große und kleine Schulen getrennt gewertet werden. Schulübergreifende Mannschaften sind möglich.

Im Folgenden werden landesweit abgestimmte Wettbewerbe empfohlen und näher beschrieben. Darüber hinaus können regionale Schwerpunktsetzungen berücksichtigt und weitere Wettbewerbe ausgeschrieben werden, wie z.B. vielseitige Mannschaftswettbewerbe, Ballspiel-Turniere (z.B. Ball über die Schnur, Brennball), Cross-Läufe, Staffeln, Waldjugendspiele, Turnfeste.

<b>Hallensportfest</b>	
<b>WK V</b>	<b>Ausrichter</b>
Grundschulen aus dem Bereich des zuständigen Staatlichen Schulamts	zuständige Schulsportkoordinatoren
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Zu einer Mannschaft gehören bis zu 10 Schülerinnen und Schüler. Die Kinder einer Mannschaft starten bei allen Wettbewerben.
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>	

Das Gesamtergebnis für das Hallensportfest ergibt sich durch die Addition der erreichten Platzziffern bei den verschiedenen Wettbewerben.

### Turnen an Stationen

Die Mannschaft turnt an jedem Gerät. Die Betreuer gehen mit der Mannschaft von Gerät zu Gerät.

Reck oder Barrenholm: Sprung in den Stütz, Felgabzug in den Stand, Rolle vorwärts

Großer Kasten: Anlauf und Absprung vom Sprungbrett, Aufhocken, aus der Bauchlage über den Handstand am Boden abrollen, Strecksprung

Boden: Rolle vorwärts, Rad, Handstand an der Wand

Barren: Schwingen in den Stütz, Vorschwing in den seitlichen Außenquersitz, Einschwingen, Rückschwung, Vorschwing, Kehre in den Außenquerstand

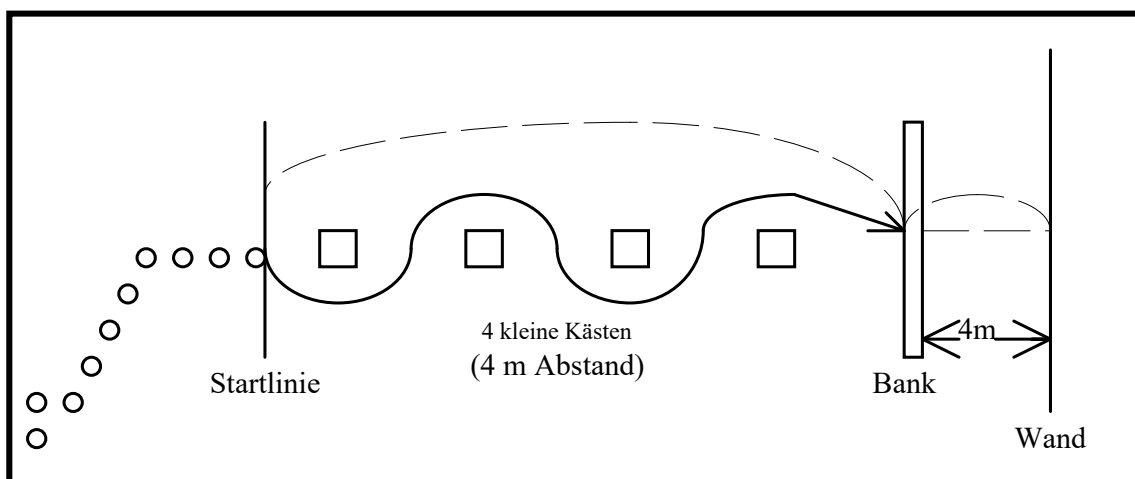
Umgedrehte Bank: Hockwende auf die Bank, aufrecht Vorwärtsgehen im Ballenstand bis zur Mitte, Standwaage in der Mitte, halbe Drehung, Rückwärtsgehen, halbe Drehung, Strecksprung

Bock: Anlaufen und Absprung vom Sprungbrett, Grätsche über den Bock

**Bewertung:** Pro Gerät können Punkte vergeben werden. Die Wertungen werden addiert.

### Dribbel-Wurf-Staffel

Alle Kinder stehen hinter der Startlinie. Das erste Kind beginnt: Slalomedribbeln des Balles (Gymnastikball, Volleyball o.a.) bis zur Bank, Wurf gegen die Wand, direktes Fangen des zurückkommenden Balles (bei Fehlversuch folgen weitere Versuche, bis der Ball gefangen wird – maximal vier), Zurückspielen des Balles zum nächsten Kind (der Ball darf erst hinter der Startlinie aufgenommen werden) usw. Jede Mannschaft absolviert zwei Durchgänge. Passiert das 20. Kind mit Ball die Start-/Ziellinie, wird die Zeit gestoppt.



### Koordinationsaufgaben

Die Mannschaften bewältigen Koordinationsaufgaben z.B. Seilspringen, Springen in der Reifenbahn. Mit der Ausschreibung (der einzelnen Schulämter) erhalten die teilnehmenden Schulen ausgewählte Koordinationsaufgaben, von denen mindestens zwei in diesem Wettbewerb von allen Schülerinnen und Schülern absolviert werden müssen.

### Spiel

Es wird ein Mannschaftsspiel (ggf. in Turnierform) gespielt, z.B. Takeshi, Parteiball, Gefängnisball, Tschoukball. Dieses Spiel könnte als Abschlusspiel der Veranstaltung dienen.

### Gestaltungsaufgabe

Alle Schülerinnen und Schüler führen bei diesem Wettbewerb eine selbst gewählte Gestaltungsaufgabe möglichst zu Musik auf. Materialien, wie Tücher, Seile, Bänder, Keulen oder Reifen, können zur Gestaltung genutzt werden. Die Mannschaften bringen entsprechende Materialien selbst mit.

<b>Schwimmfest</b>	
<b>WK V</b>	<b>Ausrichter</b>
Grundschulen aus dem Bereich des zuständigen Staatlichen Schulamts	zuständige Schulsportkoordinatoren
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus bis zu 10 Schülerinnen und Schülern, die jeweils in den Einzelwettbewerben und in den Mannschaftswettbewerben starten.
<b>Wettbewerbsstruktur:</b>	
Die Addition der jeweils erreichten Platzziffern ergibt das Endergebnis. Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Platzziffernsumme.	
<b>Einzelwettbewerbe</b>	
25 m Brust oder 25 m Freistil oder 25 m Rücken	
<b>Tauchwettbewerb</b>	
Die Schülerinnen und Schüler springen vom Startblock oder Beckenrand und tauchen. Gemessen wird die zurückgelegte Strecke.	
<b>Staffel</b>	
10 x 25 m Freistil mit Zusatzaufgaben (vgl. Aufgabenkatalog der Bundesjugendspiele Schwimmen).	
<b>Technik-Koordinationsübung</b>	
Jede Schülerin/Jeder Schüler muss folgende Technik/Koordinationsübung absolvieren: Startsprung; 25 m Brust-Arme kombiniert mit Kraul (Wechsel-) Beinschlag; am Ende der 25 m Bahn erfolgt eine Rolle vorwärts. Der Startsprung kann auch neben dem Block erfolgen.	
<b>Bewertung der Technik-/Koordinationsübung:</b> Jede Schülerin/Jeder Schüler kann je drei Punkte für die richtige Ausführung des Startsprunges (Strecklage, Armbewegung, Kniebeugung), der Technikkombination und der Rolle erreichen ( <b>Schiedsrichterentscheidung!</b> ).	
Für die Mannschaftswertung werden die erzielten Punkte aller Schwimmerinnen und Schwimmer einer Mannschaft addiert und aus der Summe die Rangfolge der Mannschaften für diese Disziplin ermittelt.	
<b>Ausdauerschwimmen</b>	
Alle Schülerinnen und Schüler einer Mannschaft starten innerhalb von 20 sec hintereinander auf einer Bahn und schwimmen jeweils 8 min. Gewertet werden die geschwommenen Bahnen aller Mannschaftsmitglieder. Beim Abpfeiff zählen angefangene Bahnen nicht.	
<b>Mannschaftswettbewerb</b>	
Mindestens zwei Mannschaften versuchen gegeneinander eine große Anzahl Bälle innerhalb von 5 min schwimmend aus dem Wasser in einen Wäschekorb zu sammeln. Jede Schwimmerin/Jeder Schwimmer darf pro Versuch nur einen Ball transportieren. Die Bälle dürfen nicht geworfen werden.	

<b>Leichtathletikfest</b>	
<b>WK V</b>	<b>Ausrichter</b>
Grundschulen aus dem Bereich des zuständigen Staatlichen Schulamts	zuständige Schulsportkoordinatoren
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus bis zu 10 Schülerinnen und Schülern (möglichst 5 Mädchen, 5 Jungen).
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>	
Die <b>Platzierung</b> wird wie folgt ermittelt:	

Die Wertung erfolgt nach Platzziffern oder Rangpunkten. Gewertet werden alle Schülerinnen und Schüler in jedem Disziplinbereich. Das Gesamtergebnis einer Mannschaft wird durch die Addition der Einzelergebnisse (Platzziffern oder Rangpunkte in den einzelnen Disziplinbereichen) ermittelt. Sieger ist die Mannschaft mit der geringsten Platzziffernsumme bzw. mit der höchsten Rangpunktezahl.

**Wettbewerbsstruktur:**

Für jeden Disziplinbereich stehen Angebote aus der Kinder-Leichtathletik zur Auswahl. Die Schulsportkoordinatorinnen und Schulsportkoordinatoren stellen daraus den Wettbewerb zusammen. Bei dem Team-Mehrkampf handelt es sich zum Beispiel um:

- Hindernissprint (schnell Laufen)
- Weitsprungstaffel und/oder Wechselsprünge (Springen)
- Medizinballstoßen und/oder Drehwurf (Werfen)
- Team-Biathlon (ausdauernd Laufen)

**Jeder der Bewegungsbereiche** (schnell Laufen, Springen, Werfen, ausdauernd Laufen) **muss im Team-Mehrkampf enthalten sein.**

Für die Organisation im Freien bieten sich vor allem die Weitsprungstaffel sowie der Drehwurf an. Bei Hallenwettkämpfen empfehlen sich Medizinballstoßen und Wechselsprünge.

Beispiel für einen Team-4-Kampf in der Halle

1. Hindernissprint
2. Wechselsprünge
3. Medizinballstoßen
4. Team-Biathlon

Beispiel für einen Team-5-Kampf im Freien:

1. Hindernissprint
2. Wechselsprünge
3. Weitsprungstaffel
4. Drehwurf
5. Team-Biathlon

Detaillierte Organisations- und Durchführungshinweise sind auf der Homepage des Deutscher Leichtathletik-Verbandes zu finden unter <http://www.leichtathletik.de/jugend/kinderleichtathletik/>

## Ballspielfest

<b>WK V</b>	<b>Ausrichter</b>
Grundschulen aus dem Bereich des zuständigen Staatlichen Schulamts	zuständige Schulsportkoordinatoren
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus bis zu 10 Schülerinnen und Schülern (möglichst 5 Mädchen, 5 Jungen).

**Wettbewerbsstruktur:**

Die Teilnehmerinnen- und Teilnehmerzahl einer Mannschaft wird in Abhängigkeit zum gewählten Spiel festgelegt. Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der Platzziffern in den beiden Teilen Turnier und Vielseitigkeitswettbewerb mit der Gewichtung 2:1 (Turnier zweifach, Vielseitigkeitswettbewerb einfach). Auch andere Bewertungsmodi sind möglich.

Die Ballspielfeste werden auf Kleinfeld mit entsprechender Mannschaftsstärke durchgeführt. Die Zahl der Auswechselspielerinnen und Auswechselspieler ist beliebig. Mehrfaches Ein- und Auswechseln ist möglich.

**Mögliche Vielseitigkeitswettbewerbe:**

In Parcoursform:

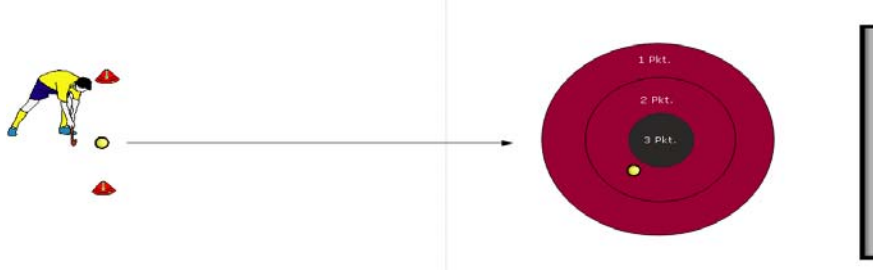
- Ball am Fuß/mit Hand/Schläger um Slalomstangen herum dribbeln/spielen
- Ball an zwei Kastenteilen vorbei spielen, der erste Kasten ist vom Spieler zu durchkriechen, der zweite zu überspringen
- Dribbling durch Slalomstangen
- Pass gegen eine Bank (45° zur Wand/über Eck zurückkommenden Ball in der Vorwärtsbewegung sofort - spätestens jedoch an einer markierten Linie – gegen eine an der Wand aufgestellte kleine Turnmatte schießen/werfen/schlagen. Wird die Matte getroffen, kann der zurückkommende Ball sofort weitergeführt werden (sonst 2 weitere Versuche ab der Startlinie).

- Dribbeln des Balles um einen kleinen Kasten gegen den Uhrzeigersinn um einen weiteren Kasten im Uhrzeigersinn (jeweils vollständige Umrundung) Pass in die 2m breite Wechselzone zum nächsten Mitspieler
- Die Zeit der Mannschaft wird festgehalten.

**Als Stationsaufgaben:**

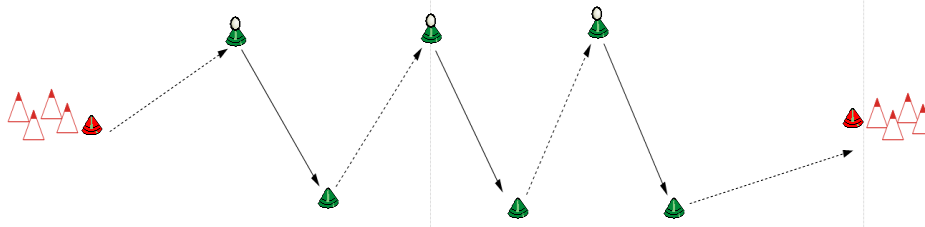
1. Station: Ziel treffen

Aus einer Entfernung von ungefähr 5 Metern einen Ball in einen der Ringe spielen. Die Ringe haben unterschiedliche Wertigkeiten. Von der Bande zurückprallende Bälle werden auch gewertet. Aus einer Mannschaft hat jeder Schüler drei Versuche.



2. Station: Bälle versetzen

In Form einer Pendelstaffel Bälle, welche auf Hütchen liegen, diagonal versetzen.



3. Station: Medizinballwandern

Spieler einer Mannschaft stehen hintereinander. Medizinball von vorne nach hinten und umgekehrt weiterreichen. Medizinball darf nicht den Boden berühren.

