

## Inhaltsverzeichnis

1. Teilnahme über Online-Meldesystem .....	2
2. Sportarten, Wettkampfklassen, Austragungsebenen und Termine .....	2
3. Bundeswettbewerb der Schulen – Jugend trainiert für Olympia & Paralympics .....	6
4. Ausschreibungen Standardprogramm JtfO&P .....	8
4.1 Jugend trainiert für Olympia .....	8
Badminton .....	8
Basketball .....	9
Beach-Volleyball .....	10
Fußball .....	11
Gerätturnen.....	18
Golf.....	20
Handball .....	23
Hockey – Feld.....	24
Judo.....	25
Leichtathletik.....	27
Rudern.....	28
Schwimmen .....	29
Skilanglauf .....	32
Tennis.....	34
Tischtennis .....	36
Triathlon.....	37
Volleyball .....	39
4.2 Jugend trainiert für Paralympics .....	43
Fußball für Schulen mit dem.....	44
Förderschwerpunkt geistige Entwicklung.....	44
Goalball .....	45
Rollstuhlbasketball .....	46
Para Leichtathletik .....	47
Para Schwimmen.....	48
Para Ski Nordisch Förderschwerpunkt Sehen.....	51
Para Ski Nordisch Förderschwerpunkt geistige Entwicklung .....	52
Para Tischtennis .....	53
5. Ausschreibungen Ergänzungsprogramm JtfO&P .....	54
5.1 Jugend trainiert für Olympia .....	55

Badminton .....	55
Basketball .....	57
Gerätturnen.....	59
Golf.....	59
Handball .....	61
Hockey – Feld.....	63
Hockey – Halle.....	64
Judo.....	65
Leichtathletik.....	67
Orientierungslauf.....	69
Rhythmische Sportgymnastik .....	70
Rudern.....	71
Rugby .....	73
Schwimmen .....	76
Tanz .....	77
Tennis.....	80
Tischtennis .....	85
5.2 Jugend trainiert für Paralympics.....	89
Fußballturnier der Schulen mit den Förderschwerpunkten Lernen sowie emotionale und soziale Entwicklung.....	89
Schwimmfest für Schulen mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung.....	90
6. Grundschulwettbewerbe (WK V).....	92
Ballspielfest.....	92
Hallensportfest.....	93
Leichtathletikfest .....	95
Schwimmfest .....	96

# **Durchführungsbestimmungen zu den schulsportlichen Wettbewerben und Veranstaltungen in Hessen im Schuljahr 2021/2022**



## **SCHULSPORT HESSEN**

Grundlage für die Durchführung aller schulsportlichen Wettbewerbe ist der Erlass „Schulsportliche Wettbewerbe in Hessen“ vom 17.07.2018. In diesem Erlass finden sich alle wesentlichen Bestimmungen und Regelungen zu

dem Schulmannschaftswettbewerb „Jugend trainiert für Olympia & Paralympics“,  
der Organisation und Durchführung von Wettbewerben,  
dem Online-Meldesystem,  
den Fahrt- und Wettbewerbskosten,  
den Bundesjugendspielen.

Diese Bestimmungen und Regelungen bezüglich Wettbewerbsbestimmungen und -arten können in besonderen Situationen oder aufgrund von derzeit nicht vorhersehbaren Vorgaben (z. B. Hygienevorschriften) verändert und angepasst werden.

Im Sinne des Bildungsauftrags der Schule orientiert sich die Organisation und Durchführung der schulsportlichen Wettbewerbe und Veranstaltungen an den Grundsätzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung.

## **1. Teilnahme über Online-Meldesystem**

Die Teilnahme an schulsportlichen Wettbewerben, die über die einzelne Schule hinausgehen und in Zuständigkeit der Verbundverantwortlichen, Schulsportkoordinatorinnen oder -koordinatoren (SSK) ausgerichtet werden, ist nur möglich, wenn die Meldung der Schulmannschaft im Online-Meldesystem (<https://www.schulsport-hessen.de>) erfolgt. Dazu ist die Eingabe der Schulnummer und des Passwortes erforderlich. Dieses kann bei Verlust beim Programmentwickler neu beantragt werden.

## **2. Sportarten, Wettkampfklassen, Austragungsebenen und Termine**

Die Einteilung der Sportarten erfolgt nach:

- Standardprogramm JtfO&P-Sportarten
- Ergänzungsprogramm JtfO&P-Sportarten
- weitere schulsportliche Wettbewerbe oder Veranstaltungen
- weitere schulsportliche Wettbewerbe für Schulen mit Förderschwerpunkten
- Grundschulwettbewerbe

Im Schuljahr 2021/2022 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 2003 - 2006
WK II	Jahrgänge 2005 – 2008 (Ausnahme: Fußball, Gerätturnen (m) und Golf)
WK III	Jahrgänge 2007 – 2010 (Ausnahme: Fußball und Gerätturnen (m))
WK IV	Jahrgänge 2009 – 2012 (Ausnahme: Fußball und Skisprung)
WK V	Grundschule in der Regel ab Klassenstufe 2

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

Eine Schülerin oder ein Schüler kann in jeder Sportart auf einer Ebene grundsätzlich nur in einer Wettkampfklasse starten.

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 zum Landesentscheid, können sich aber nicht für das Bundesfinale qualifizieren.

Im Schuljahr 2021/2022 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 bzw. Ausschreibungen der einzelnen Landkreise/kreisfreien Städte).

Hier die Übersicht der Landesentscheide im Schuljahr 2021/2022:

<b>Standardprogramm JtfO&amp;P</b>	<b>Termin</b>	<b>Ort</b>	<b>Verbund</b>
Badminton (gemischt) WK II + III	09.03.2022	Friedrichsdorf	Mitte
Basketball (Mädchen) WK II	09.03.2022	Langen	Rhein-Main
Basketball (Jungen) WK II	15.03.2022	Frankfurt	Rhein-Main
Basketball (Mädchen) WK III	09.03.2022	Dreieich	Rhein-Main
Basketball (Jungen) WK III	16.03.2022	Frankfurt	Rhein-Main
Beach-Volleyball (gemischt) WK II	05.07.2022	Frankenberg	Nord
Fußball (Mädchen und Jungen) WK II	29.06.2022	Grünberg	Mitte
Fußball (Mädchen und Jungen) WK III	28.06.2022	Grünberg	Mitte
Fußball (Mädchen und Jungen) WK IV	27.06.2022	Grünberg	Mitte
Fußball gE Para (gemischt) WK offen	10.05.2022	Limburg	Mitte
Gerätturnen (Mädchen) WK III	16.03.2022	Limburg	Mitte
Gerätturnen (Mädchen und Jungen) WK IV	09.03.2022	Nieste	Nord
Goalball Para (gemischt)	09.02.2022	Friedberg	Mitte
Golf (gemischt)	04.07.2022	Winnerod	Mitte

WK III			
Golf (gemischt) WK IV	04.07.2022	Winnerod	Mitte
Handball (Mädchen und Jungen) WK II	09.03.2022	Offenbach	Rhein-Main
Handball (Mädchen) WK III	16.03.2022	Gensungen	Nord
Handball (Jungen) WK III	16.03.2022	Melsungen	Nord
Hockey – Feld (Mädchen und Jungen) WK III	08.06.2022	Hanau	Rhein-Main
Judo (Mädchen und Jungen) WK III	01.06.2022	Wiesbaden	Süd
Leichtathletik (Mädchen und Jungen) WK II + III	15.06.2022	Gelnhausen	Rhein-Main
Leichtathletik Para (gemischt)	06.07.2022	Wetzlar	Mitte
Rollstuhl-Basketball Para (gemischt)	02.03.2022	Kassel	Nord
Rudern (Mädchen und Jungen) WK II + III	09./10.07.2022	Kassel	Nord
Schwimmen (Mädchen und Jungen) WK III + IV	04.05.2022	Wiesbaden	Süd
Schwimmen Para (gemischt)	04.05.2022	Wiesbaden	Süd
Skilanglauf (Mädchen und Jungen) WK III	26.01.2022 Ausweichtermin: 02.02.2022	Gersfeld	Nord
Skilanglauf (gemischt) WK IV	26.01.2022	Gersfeld	Nord
Skilanglauf Para (gemischt)	26.01.2022	Gersfeld	Nord
Tennis (Mädchen) WK III	06.07.2022	Neu-Isenburg	Rhein-Main
Tennis (Jungen) WK III	29.06.2022	Neu-Isenburg	Rhein-Main
Tischtennis (Mädchen und Jungen) WK II	15.03.2022	Frankfurt	Rhein-Main
Tischtennis (Mädchen und Jungen) WK III	16.03.2022	Frankfurt	Rhein-Main
Tischtennis Para (gemischt)	23.02.2022	Kassel	Nord
Triathlon (gemischt) WK III	29.06.2022	Kassel	Nord
Volleyball (Mädchen und Jungen) WK II + III	23.03.2022	Wiesbaden	Süd
Volleyball (Mädchen und Jungen) WK IV	29.06.2022	Hofheim	Süd

<b>Ergänzungsprogramm JtfO&amp;P</b>	<b>Termine</b>	<b>Ort</b>	<b>Ausrichter</b>
Fußballturnier mit den Förderschwerpunkten Lernen sowie emotionale und soziale Entwicklung	30.06.2022	Grünberg	Mitte
Geräturnen (Mädchen) WK II	16.03.2022	Limburg	Mitte
Golf (gemischt) WK II	04.07.2022	Winnerod	Mitte
Judo (Mädchen und Jungen) WK II	01.06.2022	Wiesbaden	Süd
Judo WK IV	01.06.2022	Wiesbaden	Süd
Leichtathletik (Mädchen und Jungen) WK IV	06.07.2022	Wetzlar	Mitte
Orientierungslauf (Mädchen und Jungen) WK I – V Nord, Mitte Rhein-Main, Mitte und Süd	18.05.2022	Kassel	Nord
	13.07.2022 (Ersatz 20.07.2022)	Friedrichsdorf	Mitte
Rudern (Mädchen und Jungen) WK I + IV	09./10.07.2022	Kassel	Nord
Tanz (Mädchen und Jungen oder gemischt) WK I, II + IV	15.03.2022	Königstein	Mitte
Schwimmfest Förderschulen KME Nord	07.04.2022	Baunatal	Nord
Schwimmfest Förderschulen KME Süd	27.04.2022	Wiesbaden	Süd

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 bzw. der einzelnen Landkreise/kreisfreien Städte beachten!) In den Sportarten, die bis zum Landesentscheid durchgeführt werden und nicht zum Bundesfinale führen, qualifizieren sich aus jedem der 4 Verbände je 2 Schulmannschaften für den Landesentscheid. Bei geteilten Regionalentscheiden wird kein Verbundsieger 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 8 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.

Auf Kreis- oder Regionalebene entscheidet die Schulsportkoordinatorin oder der Schulsportkoordinator entsprechend der Teilnehmerzahl über den Austragungsmodus.

Der Ausrichter (siehe Online-Meldesystem) einer Veranstaltung legt die Wettkampfleitung und das Schiedsgericht fest, die aus dem Ausrichter, einer lizenzierten Schiedsrichterin oder einem lizenzierten Schiedsrichter oder einer Betreuerin oder einem Betreuer einer unbeteiligten Mannschaft und ggf. einer Vertreterin oder einem Vertreter des Verbandes oder eines örtlichen Vereines besteht.

#### Ausrichter der Landesentscheide

Folgende Verbundverantwortliche für den Schulsport (VVS) sind im Schuljahr 2021/2022 für die Ausrichtung der Landesentscheide zuständig:

Verbund	Verbundverantwortliche
Nord	Stephanie Holzhauer (stephanie.holzhauer@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	Susanne Kienzler-Schlegel (susanne.kienzler-schlegel@kultus.hessen.de) Staatliches Schulamt für den Main-Kinzig-Kreis Hessen-Homburg-Platz 8, 63452 Hanau
Süd	Andreas Meusel (andreas.meusel@kultus.hessen.de) Staatliches Schulamt für den Rheingau-Taunuskreis und die Landeshauptstadt Wiesbaden, Walter-Hallstein-Straße 3 - 7, 65197 Wiesbaden

#### Turniervorgaben für die Sportspiele

In den Sportspielen hat die Kontaktkommission den am Landesfinale teilnehmenden Mannschaften der 4 Verbände 2 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 erstplatzierten Mannschaften jeder Gruppe qualifizieren sich für die Endrunde. In Überkreuzspielen werden die Mannschaften für das Endspiel ermittelt. Vor dem großen und dem kleinen Finale werden die Plätze 5 - 8 ausgespielt.

Die Vorrunden-Auslosung im Schuljahr 2021/2022 lautet wie folgt:

Sportspiele	Gruppe A Verbände (Süd, Mitte, Rhein- Main, Nord)	Gruppe B Verbände (Süd, Mitte, Rhein-Main, Nord)
Badminton	S2, M1, RM2, N1	S1, M2, RM1, N2
Basketball	S1, M1, RM2, N2	S2, M2, RM1, N1
Beach-Volleyball	S2, M2, RM1, N1	S1, M1, RM2, N2
Fußball	S2, M1, RM1, N2	S1, M2, RM2, N1
Hallenhandball	S1, M2, RM2, N1	S2, M1, RM1, N2
Hockey	S1, M2, RM1, N2	S2, M1, RM2, N1
Tennis	S1, RM1 + 1 Zweiter (N o. M)	M1, N1 + 1 Zweiter (RM o. S)
Tischtennis	S1, M2, RM1, N2	S2, M1, RM2, N1
Volleyball	S1, M2, RM2, N1	S2, M1, RM1, N2

Wird nach dem Veranstaltungsformat „Viertelfinale“ gespielt, werden im Vorfeld innerhalb der Gruppen A + B die Spielpaarungen gelöst.

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

### Hinweise zu den Bundesfinalveranstaltungen

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

**Winterfinale vom 20. bis 24. Februar 2022** (Meldeschluss: 28.01.2022)

(Ski Alpin), Skilanglauf, Skisprung, (Para Ski Nordisch)

**Frühjahrsfinale vom 03. bis 07. Mai 2022** (Meldeschluss: 22.03.2022)

Badminton, Basketball, Gerätturnen, Goalball, Handball, Para Tischtennis, Rollstuhl-Basketball, Tischtennis und Volleyball

**Herbstfinale vom 13. bis 17. September 2022 (Meldeschluss: 29.07.2022)**

Beach-Volleyball, Fußball, Fußball ID (FS GE), Golf, Hockey, Judo, Leichtathletik, Para Leichtathletik, Para Schwimmen, Rudern, Schwimmen, Tennis und Triathlon

**DFB Schulcup 2022 (Fußball WK IV) September 2022 (Bad Blankenburg)**

**Golf (WK IV):** siehe <https://serviceportal.dgv-intranet.de/sport/schulgolf/jtfo/wk-iv--10--bis-13-jaehrige.cfm>

**Volleyball (WK IV):** <https://www.volleyball-verband.de/de/jugend/schule/dt--schulmeisterschaft-wk-iv/>

Wie im Erlass „Schulsportliche Wettbewerbe 2018/2019“ (gültig für 5 Jahre) vermerkt, muss jede Schülerin und jeder Schüler einen Eigenbetrag leisten. Auf Beschluss des Trägers des Bundeswettbewerbs Jugend trainiert für Olympia & Paralympics beläuft sich dieser im Schuljahr 2021/2022 auf € 75 pro Teilnehmerin bzw. Teilnehmer. Die Eigenanteile der Mannschaft sind als Sammelüberweisung durch die Verantwortlichen der Schulmannschaften unter Angaben des Verwendungszwecks direkt an die Deutsche Schulsportstiftung zu überweisen.

Die Finanzierung der Bundesfinale der Verbände wird über die Verbände organisiert.

## 4. Ausschreibungen Standardprogramm JtfO&P

Die Meldetermine für alle Wettbewerbsebenen sind dem Online-Meldesystem zu entnehmen.

### 4.1 Jugend trainiert für Olympia

<b>Badminton</b>		
<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften	Verbund Mitte	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, 2005 - 2008 WK III, 2007 - 2010	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>Gespielt wird – sofern in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Regeln und Wettkampfbestimmungen des Deutschen Badminton Verbandes.</li> <li>Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn weniger als 3 Mädchen und 3 Jungen zu Beginn einer Begegnung spielbereit sind.</li> <li>In den Gruppenspielen werden alle 7 Spiele ausgetragen, auch wenn eine Mannschaft vorzeitig durch den Gewinn von 4 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 (ein Mädchen und ein 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>Eine Begegnung besteht aus 7 Spielen. Es werden 2 Mädchen-Einzel, 2 Jungen-Einzel, ein Mädchen-Doppel, ein Jungen-Doppel und ein gemischtes Doppel ausgetragen. <ul style="list-style-type: none"> <li>Spielfolge:</li> <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> </ul> </li> </ol> <p>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 die Wettkampfleitung vor Turnierbeginn die Rangliste ändern. Zur Ranglistenprüfung vor Spielbeginn kann die aktuelle DBV-Rangliste herangezogen werden (<a href="https://www.turnier.de/ranking/ranking.aspx?rid=238">https://www.turnier.de/ranking/ranking.aspx?rid=238</a>).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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 2 verschiedenen Disziplinen eingesetzt werden. Die oder der Ranglistenerste muss nicht unbedingt im Einzel spielen.</li> <li>Gespielt wird nach den Wettkampfbestimmungen des DBV (siehe Punkt 1).</li> <li>Für die Platzierung bei Gruppenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge: <ul style="list-style-type: none"> <li>direkter Vergleich der beiden punktgleichen Mannschaften</li> <li>Punktdifferenz (Anzahl der gewonnenen Begegnungen)</li> <li>Spieldifferenz</li> <li>Satzdifferenz</li> </ul> </li> </ol>		

Spielpunktdifferenz.

8. 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.
9. 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 kann bei Teilnehmerfeldern mit 6 und mehr Mannschaften mit verkürzten Sätzen (bis 15, Verlängerung bis 20) gespielt werden. In der Endrunde können die Spiele bei Bedarf abgebrochen werden, wenn eine Mannschaft 4 Spiele gewonnen hat.

## Basketball



<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter:</b>	<b>Schulsportbeauftragte:</b>
Mädchen WK II	Verbund Rhein-Main	Birte Schaake
Mädchen WK III	Verbund Rhein-Main	
Jungen WK II	Verbund Rhein-Main	
Jungen WK III	Verbund Rhein-Main	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus höchstens 9 Spielerinnen oder Spielern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2005 - 2008 WK III, 2007 - 2010	

### Wettkampfbestimmungen:

1. Gespielt wird – soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den offiziellen Basketball-Regeln der FIBA und den Vorschriften der Spielordnung des DBB und des HBV.
2. Die Spielzeit beträgt für alle Spiele 2 x 10 Minuten gestoppte Zeit. In Abänderung des Artikels 8.7 beträgt die Dauer einer Verlängerungsperiode 3 Minuten. Die Halbzeitpause beträgt 2 Minuten. In jeder Halbzeit darf von jeder Mannschaft eine Auszeit von einer Minute genommen werden. Der Artikel 49.2 (Stoppen der Uhr bei Korberfolg in den letzten 2 Minuten) ist gültig.
3. Mit dem 4. Foul scheidet ein Spieler/eine Spielerin aus dem betreffenden Spiel aus.
4. Der Artikel 41 der internationalen Basketballregeln wird wie folgt gehandhabt: Nachdem eine Mannschaft 6 persönliche oder technische Fouls in einer Halbzeit begangen hat, werden alle darauffolgenden Spielerfouls mit 2 Freiwürfen bestraft. Die Spielerfouls der Verlängerung zählen dabei zur zweiten Halbzeit.
5. Bei einem disqualifizierenden Foul ist der Spieler/die Spielerin automatisch für das nächste Spiel gesperrt. Bei einem schweren Verstoß entscheidet die Wettkampfleitung über weitergehende Maßnahmen.
6. Mädchen spielen mit Bällen der Größe 6. Jungen spielen mit Bällen der Größe 7.
7. Jede Mannschaft muss mit 2 Trikotsätzen mit unterschiedlichen Farben ausgestattet sein.
8. Platzierung von Mannschaften.

Zur Platzierung von Mannschaften werden die §§ 42 und 45 der DBB-Spielordnung herangezogen, die hier verkürzt aufgeführt sind:

1. Über die Reihenfolge der Platzierung entscheidet die höhere Zahl der Wertungspunkte.
2. Bei Punktgleichheit werden die Platzierungen gemäß folgender Kriterien in der aufgeführten Reihenfolge ermittelt:
  - nach der höheren Zahl der Wertungspunkte aus den Spielen dieser Mannschaften untereinander;

- nach dem höheren Wert der Korb­differenz aus den Spielen dieser Mannschaften untereinander;
- nach dem höheren Wert der Korb­differenz aus allen Spielen des Wettbewerbs;
- nach den weniger erhaltenen Korb­punkten bei positiver Korb­differenz bzw. nach den mehr erzielten Korb­punkten bei negativer Korb­differenz aus allen Spielen des Wettbewerbs.

#### § 45

Verzichtet ein Verein (bzw. eine Schule) für eine Mannschaft vor deren letztem Spiel auf die Teilnahme am Wettbewerb, so werden die bisher von ihr ausgetragenen Spiele aus der Wertung genommen.

#### 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, sollte aber möglichst bis zum nächsten „toten Ball“ warten.

Auszug aus den Regeln der „Mann-Mann-Verteidigung“:

„Spätestens innerhalb der 3-Punkte-Linie muss jeder Angreiferin oder jedem Angreifer eine Verteidigerin oder ein Verteidiger deutlich zugeordnet sein. Strafe: Nach einer Verwarnung wird ein technisches Foul gegen den offiziellen Betreuer / die offizielle Betreuerin verhängt. Die Überwachung der Einhaltung der „Mann-Mann-Verteidigung“ obliegt dem/der vom Veranstalter eingesetzten Kommissar/Kommissarin. Nach einer Verwarnung wird 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“.

#### Hinweise:

Bei Änderung des Veranstaltungsformats auf Kreis- bzw. Regionalebene:

- Die Spielzeit kann den örtlichen Bedingungen und der Größe des Turniers angepasst werden. (z. B. 4 x 10 Min mit offiziellen Regeln oder 2 x 10 Min, in denen nur die letzten beiden Minuten die Zeit gestoppt wird.
- Es besteht die Möglichkeit als Turniermodus „Viertelfinale“ zu wählen

## Beach-Volleyball



<b>WK II</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
gemischte Mannschaften	Verbund Nord	Dr. Stephan Ellenberger
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 4 Mädchen und 4 Jungen (inkl. einer Ersatzspielerin und einem Ersatzspieler), jedoch aus mindestens 3 Mädchen und 3 Jungen.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2005 - 2008	

#### Wettkampfbestimmungen:

1. Soweit nichts anderes festgelegt ist, gelten die für den Bereich der Deutschen Volleyball-Jugend gültigen offiziellen Beach-Volleyball Spielregeln der FIVB.
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. Es kann aus taktischen Gründen oder im Falle einer Verletzung insgesamt 2 Einwechslungen pro Schulvergleich geben. Die Wechselspielerinnen bzw. Wechselspieler werden mit geschlechtsspezifischen Wechselkarten ausgestattet, die sie bei der Einwechslung bei dem Schiedsrichter bzw. der Schiedsrichterin abgeben

- müssen. Die Coaching-Assistenzkarte wird an den ausgewechselten Spieler bzw. die ausgewechselte Spielerin weitergegeben. Ein Rückwechsel ist nicht möglich.
3. Die Ersatzspielerinnen/die Ersatzspieler dürfen den Coach bei der Betreuung der Teams unterstützen und erhalten dafür eine Coaching-Assistenzkarte. Coaching ist in den Auszeiten und Satzpausen gestattet.  
Abfolge der Spiele in einer Begegnung: Mädchenspiel, Jungenspiel, Mixed Spiel
  4. „Best of three“: Alle Spiele werden im Modus “Best of three” ausgetragen, also über 2 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 2 Punkten erreicht ist.
  5. Der Seitenwechsel erfolgt jeweils nach 7 gespielten Punkten.  
Wenn es aus organisatorischen Gesichtspunkten notwendig erscheint oder für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Gefahr einer physischen Überlastung besteht, kann die Wettkampfleitung die Sätze auf 15 Punkte („Best of three“ mit mindestens 2 Punkten Abstand) verkürzen. Die Seitenwechsel erfolgen dann nach 5 gespielten Punkten.
  6. Alle Ergebnisse der 3 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).
  7. Alle Spiele einer Begegnung müssen durchgeführt werden.
  8. Jedem Team steht pro Satz eine Auszeit (nur beim Finale 2 Auszeiten) zur Verfügung.
  9. Vor ihrem jeweils ersten Spiel des Turniers erhalten die Teams 10 Minuten Einspielzeit auf dem Spielfeld (Einspielen, Einschlagen, Aufschläge). Vor allen weiteren Spielrunden erhalten die Teams 3 Minuten Einspielzeit auf dem Spielfeld.
  10. Die teilnehmenden Teams müssen vorgegebene Schiedsrichteraufgaben (Erster und Zweiter Schiedsrichter sowie Schreiber) übernehmen.
  11. Es wird auf Spielfeldern von 8 m x 8 m gespielt; auf ausreichende Freizonen ist zu achten.
  12. Die Netzhöhen betragen:
    - für Mädchen: 2,24 m
    - für Jungen und Mixed: 2,35 m.
  13. Ein Coaching ist nur während der Auszeit und außerhalb der Freizone gestattet.
  14. Der Landesentscheid wird im Zeitrahmen 10.00 - 18.00 Uhr ausgetragen.
  15. Bezüglich der Ozon-Regelungen gelten die aktuellen Verfahren des DOSB. Bei Erreichen des dort festgeschriebenen Ozongrenzwertes ist das Turnier vom Ausrichter auszusetzen bzw. abzubrechen.

<b>Fußball</b>		 FUSSBALL
<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen, WK II	Verbund Mitte	Jens Alter
Mädchen und Jungen, WK III	Verbund Mitte	
<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>2006 - 2008</b> WK III Jahrgänge <b>2008 - 2010</b>	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
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.		

2. Bei den Spielen der Jungen können bis zu 4 Spieler, bei den Mädchen bis zu 3 Spielerinnen pro Spiel beliebig oft aus- und wieder eingewechselt werden.
3. Bei den Jungen wird auf Großfeld („normales Spielfeld“) in 11-er Mannschaften, bei den Mädchen auf Kleinfeld (Spielfeldmaße s. u. 8.) in 7-er Mannschaften gespielt.
4. Spielzeiten:  
 WK II: Höchstspielzeit 140 Minuten  
 WK III: Höchstspielzeit 120 Minuten  
 Die Spieldauer sollte 25 Minuten nicht unterschreiten. Bei großen Teilnehmerzahlen (> 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 2 sehr unterschiedliche Platzhälften können die ausrichtenden Schulsportkoordinatorinnen bzw. -koordinatoren bei einer Spielzeit von unter 30 Minuten einen Seitenwechsel festlegen.
5. Für die Platzierung bei den Vorrundenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
  - Punkte
  - Ergebnis aus dem Direktvergleich der punktgleichen Mannschaften
  - Tordifferenz (Gesamttabelle)
  - Anzahl der erzielten Tore
  - Entscheidungsschießen gemäß der DFB-Bestimmungen.
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.
7. Wettspielball in allen Spielklassen: Größe 5
8. 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.
  - Die Abseitsregel und die Regel „Rückgabe zur Torfrau oder zum Torwart“ gelten auch für Kleinfeldspiele.

#### Hinweise:

Bei Änderung des Veranstaltungsformats: Entweder wird nach dem Turniermodus „Viertelfinale“ gespielt und/oder die Spielzeit auf 2 x 12:30 oder 1 x 25 Minuten pro Spiel festgelegt. Bei Entscheidungs- oder Platzierungsspielen: Entscheidungsschießen (ohne vorherige Verlängerung).

## Fußball



WK IV	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen und Jungen	Verbund Mitte	Jens Alter
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielerinnen bzw. Spielern einschließlich Ersatzspielern. Mädchen haben Startrecht in Jungenmannschaften.	
<b>Jahrgänge:</b>	Jahrgangseinteilung abweichend von der allgemeinen Jahrgangseinteilung = WK IV, 2010 – 2012	

**Anmerkungen:**

Der Wettkampf besteht aus einem Fußballturnier und einem Vielseitigkeitswettbewerb.

**Wettkampfbestimmungen:**

Wettkampfbestimmungen für den **Vielseitigkeitswettbewerb**:

Der Vielseitigkeitswettbewerb besteht aus 3 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 Dribbelstaffel Platz eins und bei den anderen beiden Übungen die Plätze 4 und 8 (Rangsumme  $1 + 4 + 8 = 13$ ). Mannschaft B belegt die Plätze 2, 3 und 9 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 2 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:

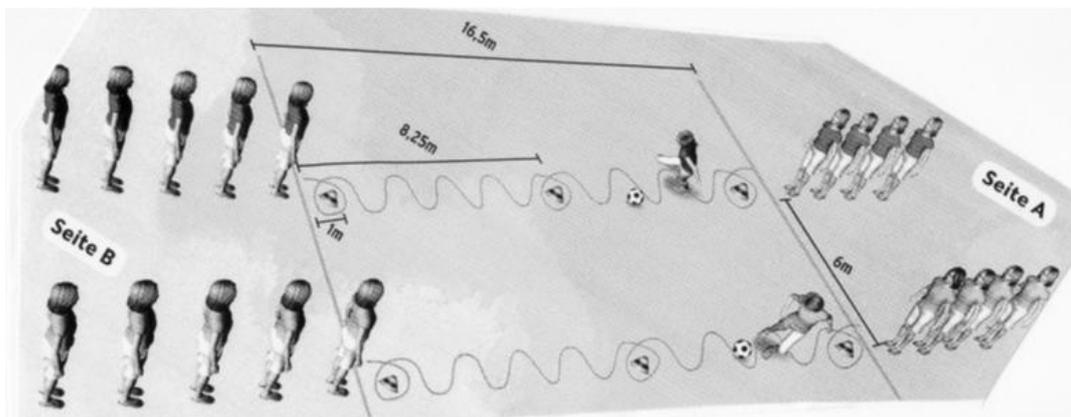
- jede Übung wird von 8 Spielerinnen oder Spielern einer Mannschaft durchgeführt. Nach Möglichkeit soll jede Spielerin und jeder Spieler in mindestens einem Wettbewerb eingesetzt werden. Tritt eine Mannschaft mit weniger als 8 Spielerinnen oder Spielern an, gilt der Vielseitigkeitswettbewerb als verloren 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 2 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 2 Vierer-Gruppen, die sich gegenüber aufstellen.



### Ablauf

Auf Kommando wird der Ball von Seite A zu Seite B gedribbelt, die 3 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/die erste Mitspielerin auf der Seite B dribbelt dann den Ball in gleicher Weise zurück zur Seite A. Dies wiederholt sich im Sinne einer Pendelstaffel bis alle Spielerinnen bzw. Spieler einmal in Aktion waren.

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



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

### Wertung

Die Mannschaft, deren letzter Spieler/Spielerin 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/die Spielerin den Ball am Fuß zurück dribbeln. Unterstützt ein Mitspieler/eine Mitspielerin durch Ball stoppen oder zurückspielen, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B gewertet.

Der Ball darf nur von jenem Spieler/jener Spielerin von Team A hinter der Grundlinie aufgenommen werden, der als Nächster/als Nächste 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/die letzte Spielerin, darf kein anderer Spieler/keine andere Spielerin 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.

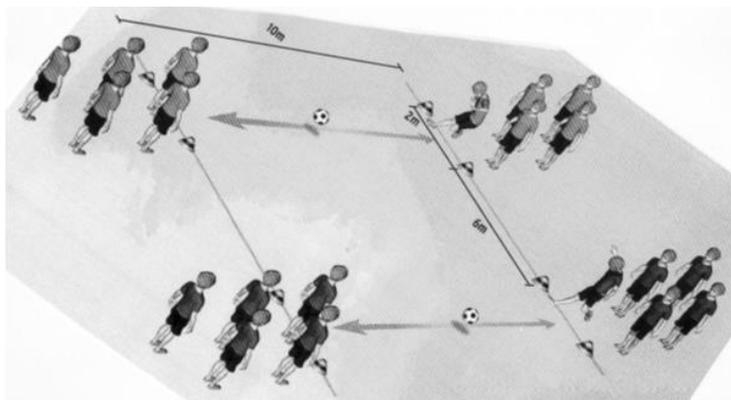
## Übung 2: Passen

### Aufbau

Für die beiden Mannschaften werden 2 parallele Strecken mit einer Länge von 10 Metern vorgegeben.

An beiden Seiten werden jeweils mittig Hütchentore (Breite: 2 Meter) aufgestellt.

Die beiden Mannschaften teilen sich wie in Übung 1 auf.

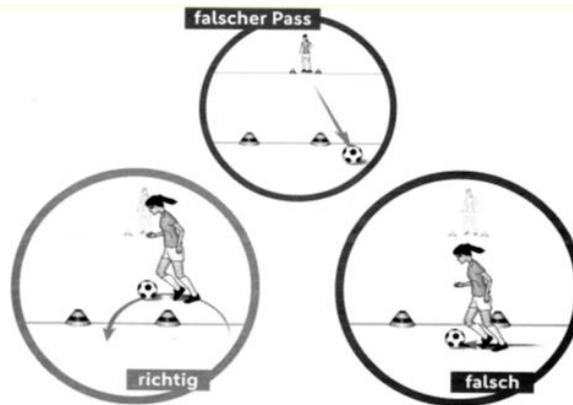


### Ablauf

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



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

Der Ball darf nur von dem Spieler/der Spielerin gestoppt oder gespielt werden, der/die als Nächster/als Nächste 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.

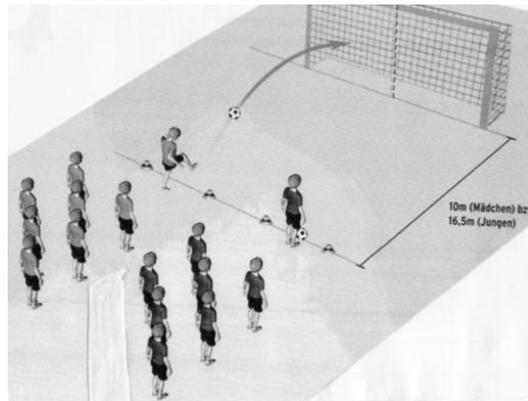
Wird das Passen von Team A durch einen kreuzenden Ball von Team B gestört, darf der Ball nicht bewusst von Team A weggespielt oder weggeschossen werden (unsportliches Verhalten). Ist dies der Fall, oder wird Team B bewusst an der Fortsetzung gehindert, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B 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 2 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 8 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 **2 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 3 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 2 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
  - Tordifferenz (Gesamttabelle)
  - Anzahl der erzielten Tore
  - 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).

**Gerätturnen**



WK III	Ausrichter	Schulsportbeauftragte
Mädchen	Verbund Mitte	Konstanze Neu-Müller Hans-Rüdiger Matzner
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht bei den Mädchen aus maximal 5 Schülerinnen, wobei die 4 höchsten Wertungen an jedem Gerät für das Mannschaftsergebnis zählen.	
<b>Jahrgänge:</b>	Mädchen WK III, <b>2007 - 2010</b>	Kürvierkampf modifiziert 4 (LK4) an Boden, Stufenbarren/Reck und Schwebebalken sowie Sprungtisch

**Wettkampfbestimmungen:**

Die Wettkämpfe werden nach der Wettkampfordnung des Deutschen Turner-Bundes ausgetragen. Gewertet wird nach den Wertungsrichtlinien des Deutschen Turner-Bundes.

- In der WK-Klasse 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.
- 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.

Weitere Informationen unter folgendem Link:

<https://www.dtb.de/geraetturnen/themen/jugend-trainiert-fuer-olympia-paralympics>

## Gerätturnen



<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>
Mädchen und Jungen	Verbund Nord	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, 2009 - 2012	

### Wettkampfbestimmungen:

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

1. Die 4 höchsten Wertungen an jedem Gerät (Gerätebahnen, Sonderprüfungen Standweitsprung, Stangenklettern) zählen für das Mannschaftsergebnis. Hinzu kommt der Staffellauf, bei dem alle 5 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 die Wettkampfleitung.
4. Die Inhalte des Wettkampfs IV entsprechen den Gerätebahnen P4 des Deutschen Turner-Bundes. Zusätzlich finden Sonderprüfungen im:
  - Tau-/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 (2 Paare) gezeigt.

### Sonderprüfungen

#### Standweitsprung:

Es wird auf Hallenboden ohne Mattenunterlage gesprungen. Der Schüler/die Schülerin führt 3 fortlaufende Standweitsprünge mit beidbeiniger Landung aus. Die jeweiligen Weiten der 4 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 (4 Meter vom Boden gemessen). Die Zeiten der 4 besten Mannschaftsmitglieder werden addiert.

#### Staffellauf:

Sprint-Umkehrstaffel mit Übergabe eines Tennisrings; es starten alle 5 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 barfüßige 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 4 Ranglisten (3 Gerätebahnen und die Sonderprüfungen) addiert.

Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Rangfolgesumme.

Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Rangfolge bei den 3 Gerätebahnen. Bei weiterer Punktgleichheit entscheidet die bessere Platzierung beim Stangenklettern.

**Hinweis:**

Die Ausschreibung für die Wettkämpfe in der WK III im Schuljahr 2021/22, die Handreichung zum Wettbewerb, Kampfrichterunterlagen, sowie Übungsvorschläge zur WK III stehen unter <https://www.dtb.de/geraetturnen/themen/jugend-trainiert-fuer-olympia-paralympics> bereit.

Einige Videobeispiele sind zu finden unter [www.gymtotal.de/inhalte/misc/jugend-trainiert-fuer-olympia/](http://www.gymtotal.de/inhalte/misc/jugend-trainiert-fuer-olympia/)

**Golf**



<b>WK III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>
Gemischte Mannschaften	Verbund Mitte	Dina und Michael Erler
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 und höchstens 5 Spielerinnen bzw. Spielern in beliebiger Zusammensetzung.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2007 - 2010	

**Wettkampfbestimmungen:**

- 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.
- Ein Kapitän ist zu benennen, der entweder aus dem Kreis der Mannschaftsmitglieder kommen oder automatisch die Betreuerin oder der Betreuer sein kann.
- Teilnahmeberechtigt in einer Mannschaft sind Schülerinnen und Schüler der Wettkampfklasse III mit Clubvorgabe –54 oder besser bzw. Schülerinnen und Schüler, die das Kindergolfabzeichen in Gold abgelegt haben.  
Aktuelle Vorgabenstammbblätter oder aber der Nachweis über das Kindergolfabzeichen sind der Turnierleitung am Turniertag vorzulegen.
- 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 Wettkampfklasse III in der Brutto-Wertung qualifiziert sich als Landessieger für das Bundesfinale.  
Sollten sich mehr als 12 Mannschaften melden, können regionale Qualifikationsturniere gespielt werden. Diese Qualifikationsturniere können über 9 Löcher gespielt werden.
- 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).

6. Mit der Meldung ist die namentliche Nennung der Schülerinnen oder Schüler inklusive deren Stammvorgabe erforderlich. Eine 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.
7. Als Begleitperson/Caddie ist nur die offiziell benannte Betreuerin oder der offiziell benannte Betreuer der Schulmannschaft erlaubt und/oder ein Mannschaftsmitglied.
8. Die Spielleitung wird in Abstimmung mit der zuständigen Kultusbehörde und dem ausrichtenden Landesgolfverband eingesetzt. Es besteht das Recht, in begründeten Ausnahmefällen (z. B. Wettersituation) Ausschreibungsänderungen vorzunehmen.

## Golf



<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>
Gemischte Mannschaften	Verbund Mitte	Dina und Michael Erler
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 3 Spielerinnen bzw. Spielern. Spielberechtigt sind reine Jungenmannschaften, reine Mädchenmannschaften und gemischte Mannschaften.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2009 - 2012	

### Wettkampfbestimmungen:

#### Golfwettbewerb

Austragung: Floridascramble über 9 Loch

1. Floridascramble: Alle 3 Spielerinnen bzw. Spieler schlagen an jedem Loch ab,- dann entscheiden sie, welcher der 3 Bälle weitergespielt werden soll. Die Stelle wird mit einem Tee markiert. Die 2 (bzw. der) Spielerinnen bzw. 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/die Golferin, dessen/deren Ballposition ausgesucht wurde, muss jeweils aussetzen. So wird mit jeder weiteren Balllage auf einer Spielbahn nach den 2 Schlägen der Spielerinnen bzw. der Spieler (bzw. nach dem Schlag der Spielerin/des Spielers) verfahren. Auf dem Grün wird der gewünschte Ball markiert und alle 3 Spielerinnen bzw. 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 Spielerinnen bzw. der Spieler darf frei gewählt werden.
2. Spielbedingungen: Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des DGV sowie den Turnierbedingungen und Platzregeln des HGV. Das Wettspiel wird nach dem DGV-Vorgabensystem ausgerichtet. Einsichtnahme in die Verbandsordnungen ist im Sekretariat des Golfclubs möglich.
3. Vorgabenwirksamkeit: Das Wettspiel ist nicht vorgabenwirksam.
4. Höchstzahl der Teilnehmenden: Ein bis 2 Flights pro Schule. Ein Flight besteht aus 3 Spielerinnen oder Spielern. In begründeten und zuvor mit dem Schulsportbeauftragten abgesprochenen Ausnahmefällen (z. B. Krankheit) könnte auch mit 2 Schülerinnen und Schülern angetreten werden.
5. Wertung des Golfwettbewerbs: Es wird das Durchschnittshandicap berechnet (Gesamtsumme geteilt durch 4). 50 % des Durchschnittshandicaps ergeben die Spielvorgabe.

Beispiel: 3 Spieler mit Handicap -10: Berechnung:  $3 \times 10 = 30$

$30 : 3 = 10$

50% von 10 = 5

Diejenigen mit einem Kindergolfabzeichen in Silber oder Gold werden mit Handicap 54 bewertet. Wertung nach Stableford. 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 ersten 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 Rhythmisierungsfähigkeit eine wichtige Rolle. Wertung der Vielseitigkeitsaufgabe:

An jeder Station der Vielseitigkeitsaufgabe soll der Schüler/die Schülerin möglichst viele Punkte sammeln. Die Einzelergebnisse werden zu einem Mannschaftsergebnis addiert und gemittelt und mit 3 multipliziert, um eine Vergleichbarkeit der Teams mit 2 bzw. 3 Spielern zu ermöglichen.

#### **Inhalte der Vielseitigkeitsaufgabe:**

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

#### **Station 1:**

Gleichgewichtsfähigkeit; Reaktionsfähigkeit (Abschlag 1)

Der Schüler/die Schülerin soll fünfmal 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 5 Wertungspunkte vergeben. Der Schüler/die Schülerin hat 2 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 einen Punkt. Gelingt dies nicht, erhält der Spieler/die Spielerin keine Punkte für den gespielten Ball.

#### **Station 4:**

Rhythmisierungsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit (Abschlag 7)

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

### **Gesamtwertung**

Für die Gesamtwertung werden die Spielergebnisse nach Stableford verdoppelt und das errechnete Mannschaftsergebnis der Vielseitigkeitsaufgabe addiert. Bei Punktgleichheit entscheidet das bessere Ergebnis der Golfrunde. Ist dieses Ergebnis gleich, dann entscheidet die Summe der Ergebnisse der Löcher 1, 3, 7, 9.

# Handball



<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen, WK II	Verbund Rhein-Main	Daniel Weber
Jungen, WK II	Verbund Rhein-Main	
Mädchen, WK III	Verbund Nord	
Jungen, WK III	Verbund Nord	
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 11 Spielerinnen bzw. Spielern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2005 - 2008 WK III, 2007 - 2010	

## Wettkampfbestimmungen:

1. 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 im Ballbesitz ist. Bei 7m-Entscheidungen kann der Torwart gewechselt werden.
- Die Zeitstrafe beträgt aufgrund der verkürzten Spielzeit eine 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)

2. 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, verwarnet 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).

3. Turnierorganisation

Vorrunde:

Die Spielzeit beträgt für alle Wettkampfklassen 2 x 10 Minuten ohne Pause. Beim Wechsel wird die Uhr angehalten. 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 einer Minute Pause, anschließend 7-m-Werfen.

Bei Entscheidungs- oder Platzierungsspielen entscheidet ein Entscheidungswurfer; ohne vorherige Verlängerung.

Die Gesamtspielzeit sollte das 2,5-fache der normalen Spielzeit eines Meisterschaftsspiels (125 Minuten) nicht überschreiten.

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.
5. Jede Mannschaft muss Trikots mit Rückennummern tragen und ein zweites andersfarbiges Trikot mitbringen.
6. Das Benutzen von Haftmitteln ist nicht erlaubt, im Falle eines Verstoßes werden die betroffenen Schülerinnen und Schüler sofort vom Turnier ausgeschlossen.

## Hockey – Feld



WK III	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen und Jungen	Verbund Rhein-Main	Siegfried Böckling
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 9 Spielerinnen bzw. Spielern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2007 - 2010	

### Wettkampfbestimmungen:

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.
2. Gespielt wird mit 5 Feldspielerinnen oder Feldspielern, einer Torfrau oder einem Torwart, 3 Auswechselspielerinnen oder Auswechselspielern.
3. Regeländerungen:
  - Größe des Spielfeldes: Länge 50 bis 55 m, Breite 35 bis 40 m (quer über den Hockeyplatz).
  - Die Spielzeit beträgt 2 x 10 Minuten.
4. Für die Platzierung in den Gruppenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
  - Punkte
  - Tordifferenz
  - Höhere Anzahl der erzielten Tore
  - Direktvergleich der punkt- und torreichen Mannschaften
  - Shoot Out (zunächst 3 Spielerinnen oder Spieler je Mannschaft, danach paarweise bis zur Entscheidung).
5. Bei Entscheidungsspielen/Endspielen mit unentschiedenem Ausgang wird die Siegermannschaft durch ein Shoot Out (3 Spielerinnen/Spieler jeder Mannschaft) ermittelt.
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 die Wettkampfleitung keine höhere Strafe verhängt. Jede weitere Hinausstellung auf Dauer zieht den Ausschluss vom Turnier nach sich.

# Judo



<b>WK III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen	Verbund Süd	Rainer Dötsch
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen bzw. Schülern (5 Wettkämpferinnen bzw. Wettkämpfer, 3 Ersatzjudoka). Nach Möglichkeit sind alle 5 Gewichtsklassen zu besetzen, zu Wettkampfbeginn jedoch mindestens 3.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2007 - 2010	

## 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. Bezugsquelle: Deutscher Judo-Bund e. V. (DJB): [www.judobund.de/djb-info/regeln/](http://www.judobund.de/djb-info/regeln/)
2. Voraussetzung für die Teilnahme am Landesentscheid ist der Nachweis (Urkunde oder Pass) des weiß-gelben Gürtels.
3. Gewichtsklassen:

### Jungen

WK III (Jahrgang 2007 – 2010): bis 35 kg, bis 40 kg, bis 46 kg, bis 55 kg, über 55 kg  
Ein Mindestgewicht entfällt im unteren und oberen Gewichtsklassenbereich.

### Mädchen

WK III (Jahrgang 2007 – 2010): bis 35 kg, bis 40 kg, bis 48 kg, bis 57 kg, über 57 kg  
Ein Mindestgewicht entfällt im unteren und oberen Gewichtsklassenbereich.

### Mixed-Team-Wettbewerb

Im Mixed-Team-Wettbewerb gelten folgende Gewichtsklassen:  
3 Mädchen bis 40, bis 57, über 57 und 3 Jungen bis 40, bis 55, über 55

4. Kampfzeit: 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 4 oder weniger Mannschaften kämpft jeder gegen jeden.  
Bei 5 bis 8 Mannschaften kommt das modifizierte K.O.-System zur Anwendung.  
Bei 9 Mannschaften und mehr wird das modifizierte Doppel-K.O.-System angewendet.
7. Es bleibt der Wettkampfleitung überlassen, auch schon ab 5 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).  
Es gibt im Einzelkampf des Mannschaftskampfes kein „Hiki-wake“ (Unentschieden), sondern der Kampf wird ggf. im „Golden Score“ entschieden. Die Länge des Golden-Scores wird auf maximal 6 Minuten begrenzt, danach erfolgt KR-Entscheid.
8. Jeder-gegen-Jeden System: Die siegreiche Mannschaft erhält 2 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 2 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 entscheidet 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 auszuloser 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 „Kopfbrücke“ (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. Die Abschenk-Regelung entfällt.
14. Verletzungsbedingte Behandlungen sind durch Ärztinnen bzw. Ärzte/Sanitäterinnen bzw. Sanitäter möglich – unter Beachtung des Artikels 27 der DJB-Kampfbregeln zu blutenden und kleineren Verletzungen.
15. Die Kampffläche beträgt mindestens 6 x 6 m zuzüglich einer Sicherheitsfläche von 3 m, zwischen den beiden Kampfflächen mindestens 4 m. Eine Reduzierung der äußeren Sicherheitsfläche ist in begründeten Ausnahmefällen möglich.
16. Die Kampfrichterinnen bzw. 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 4 Gewichtsklassen besetzt hat!

# Leichtathletik



<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen	Verbund Rhein-Main	Volker Jennemann
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Schülerinnen oder Schülern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2005 - 2008 WK III, 2007 - 2010	

## Wettkampfbestimmungen:

1. Die Wettkämpfe werden nach den Internationalen Wettkampfbestimmungen (IWR) und der Deutschen Leichtathletikordnung (DLO) durchgeführt, sofern in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist (Wertungstabelle: jeweils gültige Ausgabe). Auf der Webseite des Deutschen Leichtathletik-Verbandes steht die Punktwertung zum Download zur Verfügung: [www.leichtathletik.de/service/downloads/arbeitsmaterialien-und-organisationshilfen/](http://www.leichtathletik.de/service/downloads/arbeitsmaterialien-und-organisationshilfen/)
2. Für jede Mannschaft werden 3 Schülerinnen oder Schüler pro Disziplin sowie 2 Staffeln zugelassen, von denen 2 Schülerinnen oder Schüler pro Disziplin und eine Staffel gewertet werden. Eine Schülerin oder ein Schüler darf nur in 3 Disziplinen einschließlich einer Staffel eingesetzt werden.
3. Bei Wurf, Stoß und Weitsprung sind jeweils 4 Versuche erlaubt. Im Hochsprung scheidet die Schülerin oder der Schüler nach 3 aufeinander folgenden Fehlversuchen aus.
4. Die Anfangshöhen beim Hochsprung werden nach Absprache festgelegt.
5. Die Steigerung der Höhen erfolgt in allen Wettkampfklassen jeweils um 4 cm.
6. Im Wettkampf II gilt folgende Fehlstartregelung: Jede Wettkämpferin/jeder Wettkämpfer, die/der einen Fehlstart verursacht, ist zu disqualifizieren. Im WK III gilt die Fehlstartregel: Jede Wettkämpferin/jeder Wettkämpfer, die/der einen Fehlstart verursacht, ist zu warnen. Alle Wettkämpferinnen und Wettkämpfer, die danach in diesem Lauf einen Fehlstart verursachen, sind zu disqualifizieren.
7. Zur Vorbereitung der Wettkampflisten sind die Vorkampfleistungen der Wettkämpferinnen oder Wettkämpfer für die einzelnen Disziplinen anzugeben.
8. Bei Kunststoffanlagen dürfen nur Laufschuhe mit kurzen Dornen (6 mm) benutzt werden. Ausnahmen gelten für Hochsprung und Speerwurf (Dornen bis zu 9 mm).
9. Zur Vermeidung von Rückenverletzungen beim Hochsprung wird empfohlen, in allen Wettkampfklassen auf allen Ebenen Latten-Umlenkbügel zu verwenden.
10. 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, 4 x 100-m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (5 kg), Speerwurf (700 g)

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

### Mädchen:

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

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

# Rudern



<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen	Verbund Nord	Berthold Ocker
<b>Mannschaftsgröße:</b>	WK II+III: abhängig von der jeweiligen Bootsklasse s. u.	
	WK II Jahrgänge 2005 - 2007	
	WK III Jahrgänge 2008 - 2010	
<b>Anmerkung zu den Jahrgängen:</b>	Die Jahrgangsbegrenzungen gelten nicht für Steuerleute, sie müssen jedoch in den Rennen, die zum Bundesfinale führen, mindestens dem Jahrgang 2009 angehören, und in den übrigen Rennen mindestens in der Wettkampfkategorie IV startberechtigt sein.	
<b>Startverlosung:</b>	23.06.2022	
<b>Anmerkungen:</b>	Regattaplan: siehe Einladung	

## Wettkampfbestimmungen: WK I - III

1. Die Regatta wird nach den Ruderwettkampfbestimmungen (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 (Bugballe, Stemmbretter).
2. Meldet zu den Rennen 1 bis 8 nur eine Mannschaft, wird über die Startberechtigung beim Bundesfinale gesondert entschieden.
3. 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 Wettkampfkategorie gilt nur für die Rennen 1 bis 8. Steuerleute sind von dieser Beschränkung ausgenommen. Jede Schule kann maximal 2 Boote je Rennen melden.
4. Für jeden Startenden (außer Jahrgang **2003** und außer Steuerleuten) ist spätestens 2 Stunden vor Beginn des Rennens eine Bescheinigung vorzulegen, in der ärztlicherseits nach dem 1. Oktober 2021 bescheinigt wird, dass die Teilnahme an Wettkämpfen unbedenklich ist. Aktivenpässe/Jugend-Lizenzen des DRV nach Ziffer 2.2.6 AWB können die Bescheinigung ersetzen. Der Jahrgang 2003 unterliegt den Startbeschränkungen der Junioren (höchstens 3 Starts pro Tag, vgl. Ziffer 2.6.3 (AWB)).
5. Schülerinnen und Schüler des Jahrgangs 2005 können auch in den Rennen der Wettkampfkategorie I starten, wenn die Zustimmung einer Ärztin/eines Arztes dafür vorgelegt wird. Steuerleute dürfen dem anderen Geschlecht angehören.
6. Die Regatta findet auf der Fulda in Kassel statt. Es sind 4 Startplätze vorhanden. Die 1000-Meter-Starts erfolgen von festen Startplätzen. Die Schiedsrichterin/der Schiedsrichter bestimmt bei weniger als 4 Booten die Startplätze. Die Qualifikation für die Zwischen- und Endläufe erfolgt abweichend von der AWB nach gesonderter Tabelle.
7. 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 zu erleichtern, stellt der Kooperationspartner eine Excel Datei zur Verfügung, die von den Schulen zusätzlich auszufüllen ist.
8. 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.
9. Boote, Riemen, Skulls sind mitzubringen. Die Lagerung der Boote auf dem Regattagelände erfolgt auf eigenes Risiko.

10. **Die Quartiermeldungen** für Unterkünfte sind – getrennt nach Anzahl der Schülerinnen und Schüler – **bis zum 18. Juni 2022 an die Meldeanschrift** (valentin-schmid@web.de) zu senden.

11. Regattaplan

Renn-Nr.	WK-Klasse	Bezeichnung des Rennens	Streckenlänge (m)	Zeitplan (unverbindlich)		
				Vorlauf	Zwischenlauf	Finale
1	Mä III	4 x +	1000	Sa.	Sa.	So.
2	Ju II	4 + Gig	1000	Sa.	Sa.	So.
3	Ju III	4 x +	1000	Sa.	Sa.	So.
4	Mä II	4 x +	1000	Sa.	Sa.	So.
5	Ju II	4 x + Gig	1000	Sa.	Sa.	So.
6	Ju II	8 +	1000	Sa	So	So
7	Mä II	4 x + Gig	1000	Sa	So	So
8	Ju II	4 x +	1000	Sa	So	So

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

## Schwimmen



<b>WK III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen	Verbund Süd	Michael Ulmer
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 9 Schülerinnen bzw. Schülern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2007 - 2010	

**Wettkampfbestimmungen:**

1. Für die Durchführung der Wettkämpfe gelten die Wettkampfbestimmungen (WB) des Deutschen Schwimm-Verbandes (DSV), sofern in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist.
2. Zugelassen sind Mädchen- und Jungenmannschaften. Mixed-Mannschaften dürfen nicht starten.
3. In den Einzeldisziplinen Kraul und Brust werden je Mannschaft 3, in der Einzeldisziplin Rücken 2 Schülerinnen oder 2 Schüler gewertet.  
Pro Einzeldisziplin darf jeweils eine Schülerin oder ein Schüler zusätzlich starten. Bei den Einzelstarts gibt es bei einer Disqualifikation somit kein Nachschwimmen.
4. 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 Mannschaft disqualifiziert, scheidet die Mannschaft aus.
5. Eine Schülerin oder ein Schüler darf höchstens in 3 Disziplinen (einschließlich Staffel) an den Start gehen. Aufgrund der Anzahl der Wettkämpfe müssen mindestens 8 Schülerinnen oder Schüler in einer Mannschaft gemeldet sein.
6. Bei den Kreis- und Regionalentscheiden werden Disqualifikationen durch Zeitstrafen ersetzt. Jede einzelne Disqualifikation wird mit einer 5 Sekundenstrafe geahndet. Diese wird auf die gestoppte Einzel- oder Staffelzeit addiert. Das Nachschwimmen einer Staffelmannschaft ist somit nicht erforderlich. Ansonsten gelten die Bestimmungen dieser Ausschreibung.
7. Beim Landesentscheid erfolgt, wie in dieser Ausschreibung beschrieben, bei Regelverstößen eine Disqualifikation.
8. Bei allen Jtfo-Wettkämpfen wird die Zwei-Start-Regel angewandt.
9. Die Wettbewerbe von Jugend trainiert für Olympia und Jugend trainiert für Paralympics in der Sportart Schwimmen finden beim Landesentscheid an einer Wettkampfstätte und zur gleichen Zeit statt.

10. Der Landes- und der Regionalentscheid müssen auf einer 25-m-Bahn mit mindestens 4 Startbahnen ausgetragen werden.

**Wettkampfprogramm:**

Der Wettkampf besteht aus Einzelstarts und Staffeln:

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

**Wertung**

- Das Wettkampfergebnis der Mannschaften wird durch die Addition der Wertungszeiten ermittelt.
- Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Gesamtzeit.
- Die gemeinsame Siegerehrung startet mit der Siegerehrung der Balltreibstaffel (s. u.), im Anschluss werden die Mannschaften für das übrige Wettkampfprogramm geehrt.

**Balltreibstaffel beim Landesentscheid Schwimmen von Jtfo & P**

Um den Gedanken der Inklusion zu unterstützen, findet in der WK III als Ergänzung zum Wettkampfprogramm während des Landesentscheids eine „Get-together-Staffel“ statt. Die Staffel wird als 8 x 25 m Balltreibstaffel durchgeführt.

Aus den Schwimmerinnen und Schwimmern der 4 Verbände werden 2 Staffeln gebildet, Die Verbände Nord und Mitte bilden gemeinsam das Team Hessen-Nord und die Verbände Rhein-Main und Süd das Team Hessen-Süd.

Jeder Verbund entsendet je eine Schwimmerin und einen Schwimmer aus seinem olympischen und seinem paralympischen Team.

Die Aufgabe der Balltreibstaffel besteht darin, einen Ball von einer Seite des Beckens zur anderen zu transportieren. Es steht sich also auf jeder Seite des Beckens jeweils die Hälfte des Teams gegenüber.

Die Jtfo-Schwimmerinnen bzw. Schwimmer müssen den Ball vor sich hertreiben. Dabei muss der Ball immer in Reichweite der Arme der Schwimmerin/des Schwimmers bleiben und der Ball darf nicht geworfen oder gehalten werden. Die JtP-Schwimmer und Schwimmerinnen haben beim Transportieren des Balles keine Einschränkung. Bei der Ballübergabe müssen die Hände beider Schwimmerinnen bzw. Schwimmer am Ball sein!

**Schwimmen**



<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen	Verbund Süd	Michael Ulmer
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen bzw. Schülern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2009 - 2012	

**Wettkampfbestimmungen:**

1. Für die Durchführung der Wettkämpfe gelten die Wettkampfbestimmungen (WB) des Deutschen Schwimm-Verbandes (DSV), sofern in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist.
2. Zugelassen sind Mädchen- und Jungenmannschaften. Mixed-Mannschaften dürfen nicht starten.
3. In jedem Wettkampf darf nur jeweils eine Staffel pro Mannschaft 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.

4. Eine Schülerin oder ein Schüler darf höchstens in 4 Disziplinen (einschließlich Dauerschwimmen) an den Start gehen. Aufgrund der Anzahl der Wettkämpfe müssen mindestens 7 Schülerinnen oder Schüler in einer Mannschaft gemeldet sein.
5. 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.
6. Beim Landesentscheid erfolgt, wie in dieser Ausschreibung beschrieben, bei Regelverstößen eine Disqualifikation.
7. Bei allen Jtfo-Wettkämpfen wird die Zwei-Start-Regel angewandt.
8. Der Landes- und der Regionalentscheid müssen auf einer 25-m-Bahn mit mindestens 4 Startbahnen ausgetragen werden.

### Wettkampfprogramm

Der Wettkampf besteht aus Staffeln und einem Mannschaftsdauerschwimmen.

Staffel 1	6 x 25 m	<b>Freistilstaffel:</b> im Wechsel 3 x in Bauchlage und 3x in Rückenlage
Staffel 2	6 x 25 m	<b>Beinschlagstaffel:</b> im Wechsel 3 x Wechselbeinschlag in Bauchlage mit Brett und 3 x Rückenwechselbeinschlag mit Schwimmbrett
Staffel 3	4 x 25 m	<b>Brustschwimmstaffel</b>
Staffel 4	6 x 25 m	<b>Koordinationsstaffel:</b> im Wechsel 3 x in Bauchlage Brustschwimmarmbewegung mit kontinuierlichem Wechselbeinschlag und 3 x in Rückenlage seitengleiche Rückenschwimmarmbewegung mit kontinuierlichem Brustschwimmbeinschlag
Mannschaftsschwimmen	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 die Schwimmerin/der Schwimmer in Bauchlage die Wand berührt hat, kann die nächste Schwimmerin/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/die nachfolgende Schwimmerin/Schwimmer in der Bauchlage startet erst vom Startblock (falls vorhanden) oder vom Beckenrand (außerhalb des Beckens), wenn die Schwimmerin/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. Die Schwimmerin/der Schwimmer startet im Wasser vom Beckenrand mit dem Schwimmbrett in einer Hand und mit der anderen Hand am Beckenrand. Die zweite Schwimmerin/der zweite Schwimmer schwimmt 25 m Wechselbeinschlag in Rückenlage mit Brett. Sie/er startet im Wasser mit ihrem/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 eine Schwimmende/ein Schwimmer in Rückenlage nach dem Start mit Delphinbeinbewegungen, so wird dieser Verstoß mit 5 Strafsekunden geahndet.

**Zu Staffel 3:** Regelgerechtes 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 die Schwimmerin/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 die nächste Schwimmerin/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. Die nächste Schwimmerin/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 Schwimmerinnen bzw. Schwimmern. Es werden aus organisatorischen Gründen nur vollständig geschwommene 25 m gezählt (Empfehlung: Zeitnehmerinnen/Zeitnehmer und Wenderichterinnen/Wenderichter führen eine Strichliste, siehe Anlage). Bei Abpfeiff zählen die Schwimmerinnen/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

- 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.
- 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.

## Skilanglauf



WK III	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen und Jungen	Verbund Nord	Herbert Stündl
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 7 Schülerinnen bzw. Schülern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2007 - 2010	
<b>Anmerkung:</b>	Ausweichtermin: 03.02.2022	

### Allgemeine Bestimmungen:

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:

[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 Wettkampfgericht über geänderte Austragungsmodalitäten oder eine Terminverschiebung entscheiden. Die teilnehmenden Mannschaften werden bis zum Sonntag, den 16.01.2022 von der Ausrichterin informiert.

### Wettkampfbestimmungen:

1. 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 von den Ausrichtern je nach Schneelage und dem zur Verfügung stehenden 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 5 besten Einzelläuferinnen/Einzelläufer.

2. Zeitplan: Der Wettkampf beginnt nach dem Wettkampf IV.

3. Zum Bundesfinale in Schonach werden in der Wettkampfklasse III jeweils 2 Mädchenmannschaften und 2 Jungenmannschaften zugelassen.

Beim Bundesfinale in Schonach ist eine veränderte Ausschreibung (einzusehen unter [www.jtfo.de](http://www.jtfo.de)) zu beachten.

## Skilanglauf



WK IV	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Gemischte Mannschaften	Verbund Nord	Herbert Stündl
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus je 3 Schülerinnen und Schülern (insgesamt 6).	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2009 - 2012	
<b>Anmerkungen:</b>	Ausweichtermin: 03.02.2022 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.	

### Wettkampfbestimmungen:

1. 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.

Die Auswahl der Technikelemente wird vom Ausrichter je nach Schneelage und zur Verfügung stehen dem 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 2 gemischte Mannschaften zugelassen.

Beim Bundesfinale in Schonach ist eine veränderte Ausschreibung (einzusehen unter [www.jtfo.de](http://www.jtfo.de)) zu beachten.

## Tennis



WK III	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen	Verbund Rhein-Main	Jörg Barthel
Jungen	Verbund Rhein-Main	
	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.
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2007 - 2010	
<b>Anmerkung:</b>	Im Tennis qualifiziert sich nur eine Mannschaft pro Verbund direkt für den Landesentscheid.	

### 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 (2 Mannschaften gegeneinander) zählen:
  - Punktdifferenz
  - Spieldifferenz
  - Sieg im 2. Doppel bzw. im Mixed
  - Summe der gewonnenen Spiele aus den 2 Doppel (ggf. und dem Mixed)
  - Summe der gewonnenen Spiele aus den 4 Einzel
  - Losentscheid
7. Für einen Gruppensieg bei punktgleichen Mannschaften zählen:
  - Punktdifferenz
  - Spieldifferenz
  - Summe der gewonnenen Spiele aus den 2 Doppel (und ggf. dem Mixed)
  - Summe der gewonnenen Spiele aus den 4 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

### Wettkampfstruktur

1. Der Wettbewerb besteht aus einem **Tenniswettkampf** mit jeweils 2 Doppeln und 4 Einzel.
2. Die Mannschaftsaufstellung erfolgt nach der Spielstärke unter Beachtung der aktuellen LK-Rangliste.
3. Spielfolge:

Spielnummer	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 2 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.
- Die Einspielzeit beträgt 5 Minuten; im Anschluss werden 2 Sätze Match Tie-Break bis 10 Punkte und bei Satzgleichstand ein Entscheidungs-Tie-Break bis 7 Punkte gespielt.
  - Für die Ermittlung der Rangfolge nach Abschluss der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
    - Punktdifferenz
    - Satzdiffereenz
    - Spieldifferenz
    - Ergebnis des Direktvergleichs der Mannschaften
    - Sieg im 2. Doppel
    - Losentscheid

## Tischtennis



<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen WK II	Verbund Rhein-Main	Tobias Beck
Mädchen und Jungen WK III		
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht einschließlich Ersatzspielers aus 7 Spielern; mindestens 6 Spieler müssen zu einem Wettbewerb antreten. Bei Mädchen im WK II + III gilt eine Mannschaft als startberechtigt, wenn mindestens 4 Spielerinnen antreten.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2005 - 2008 WK III, 2007 - 2010	

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

- Gespielt wird nach den Regeln des Internationalen Tischtennisverbandes und der Wettspielordnung des Deutschen Tischtennis-Bundes, sofern in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist.
- Es werden 6 Einzel- und 3 Doppelspiele ausgetragen.
- Die Schülerinnen und Schüler müssen unter Beachtung der Rangliste des Deutschen Tischtennis Bundes nach ihrer Spielstärke aufgestellt werden (basierend auf dem jeweils aktuell veröffentlichten Q-TTR-Wert (11.08., 11.12., 11.02., 11.05.)). Es gilt dabei eine Toleranz von +/- 35 Punkten! Diese Aufstellungsreihenfolge gilt für das gesamte jeweilige Turnier und ist von jeder Mannschaft bis spätestens vor Turnierbeginn bei der Turnierleitung abzugeben. Sollte versehentlich von einer Schule falsch aufgestellt worden sein, zählt das ganze Spiel als verloren.
- Die Doppelaufstellung kann unter Beachtung der nachfolgenden Bestimmungen von Spiel zu Spiel geändert werden: Im Doppel 1 und 2 dürfen nur Spielerinnen und Spieler eingesetzt werden, die im Einzel auf den Plätzen 1 bis 4 zum Einsatz kommen. Wird eine Spielerin oder ein Spieler, die oder der in der Mannschaftsaufstellung auf eins bis 4 aufgeführt ist, nicht im Einzel eingesetzt, so kann sie oder er auch nicht im Doppel 3 aufgestellt werden.
- Beim Landesentscheid wird auf 3 Gewinnsätze bis jeweils 11 Punkte gespielt.
- Bei Kreis- und Regionalentscheiden können alle Spiele bei Erreichen des Siegpunktes abgebrochen werden.
- Spielreihenfolge:**

Spielnummer	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 ein 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.

## Triathlon



<b>WK III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften	Verbund Nord	Armin Borst
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 6 Schülerinnen und Schülern, davon mindestens 2 Mädchen bzw. 2 Jungen. Daraus werden 2 gemischte Dreiermannschaften gebildet.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2007 – 2010	
<b>Anmerkung:</b>	Zum Landesentscheid können aus jedem Verbund 5 Schulen melden. Sollte ein Verbund 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 ([www.triathlondeutschland.de/sites/default/files/documents/2021-05/SpO\\_2021\\_Final.pdf](http://www.triathlondeutschland.de/sites/default/files/documents/2021-05/SpO_2021_Final.pdf)), 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 2020 [www.jtfo.de/triathlon\\_allgemeine\\_bestimmung/](http://www.jtfo.de/triathlon_allgemeine_bestimmung/)

Der Triathlon-Landesentscheid wird als Staffelnwettbewerb nach dem ABC-Modus durchgeführt. Jede Schule stellt 2 gemischte Staffeln. 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.

Durchgang	Schwimmen 200m 	Radfahren ca. 4km 	Laufen ca. 1km 
<i>I</i>	<b>Starterin/Starter A</b>	<b>Starterin/Starter B</b>	<b>Starterin/Starter C</b>

2	<b>Starterin/Starter B</b>	<b>Starterin/Starter C</b>	<b>Starterin/Starter A</b>
3	<b>Starterin/Starter C</b>	<b>Starterin/Starter A</b>	<b>Starterin/Starter B</b>

### **Wertung**

Es finden 2 Rennen statt, jede Dreier-Schulstaffel startet in einem eigenen Rennen. Für die Gesamtwertung zählt die Summe der Teamzeiten beider Teams. Bei Zeitgleichheit zählt die niedrigere 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.

### **Zeitnahme**

Erfolgt manuell. Es werden keine Split- oder Einzelzeiten erfasst.

### **Schwimmen**

Das Schwimmen findet im Auebad Kassel statt. Es wird mit mehreren Teams auf einer 50 m-Bahn gestartet. Die Bahnen sind mit Leinen voneinander getrennt. Das Tragen von Neoprenanzügen ist nicht gestattet. Die Badebekleidung muss konform zum DTU-Reglement sein. Ausgegebene Badekappen müssen in vorgegebener Reihenfolge getragen werden.

### **Radfahren**

Das Radfahren wird auf Wegen der direkt angrenzenden Buga-Aue durchgeführt. Die Strecke ist gekennzeichnet und durch Streckenposten gesichert. Eine Streckenbesichtigung vor dem Wettkampf ist für alle Schülerinnen und Schüler verpflichtend. Es besteht Helmpflicht, auch beim Schieben durch die Wechselzone. Ausschließlich handelsübliche Mountainbikes mit mind. 1,5 Zoll (38 mm) profilierter Reifenbreite sind zugelassen. Die Fahrräder müssen in technisch einwandfreiem Zustand sein, dies wird beim „Check-In“ geprüft. Die Verwendung von Klickpedalen oder Pedalkörbchen und Lenkeraufsätze („Triathlonlenker“) sind nicht gestattet. Offene Lenkerenden müssen verschlossen sein. Das Windschattenfahren ist verboten, es ist ein Abstand von mindestens 10 m zum Vorausfahrenden einzuhalten. Es gilt das Rechtsfahrgebot. Überholen ist nur linksseitig und mit ausreichendem Seitenabstand gestattet. Zuwiderhandlung wird mit Zeitstrafe (eine 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. Ausgegebene Klebetiketten mit Radnummer sind links auf dem Oberrohr aufzukleben.

### **Laufen**

Das Laufen findet als Wendepunkt- oder Rundstrecke statt. Die Strecke ist gekennzeichnet und durch Streckenposten gesichert. Es gilt Rechtslaufgebot: Auf ‚Gegenverkehr‘ (bei Wendepunkt) 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 (manuelle) Zeitnahme aus.

### **Wechseln**

Die Wechsel erfolgen nach dem Schwimmen (am dafür vorgesehenen Hallenbadausgang) zum Radfahren und nach dem Laufen (im dafür vorgesehenen Wechselbereich) zum Schwimmen per Körperberührung (Abklatschen). Beim Barfußlaufen im Hallenbad ist wegen der Rutschgefahr mit Vorsicht zu agieren. Der Wechsel vom Radfahren zum Laufen erfolgt per Übergabe des Startnummernbandes. Das Band wird nach dem Abstellen des Fahrrades an die Läuferin/den Läufer übergeben. In der gekennzeichneten Wechselzone (darf nur von im Rennen befindlichen Schülerinnen/Schülern betreten werden), muss das Rad geschoben werden, dabei muss der Helm verschlossen auf dem Kopf getragen werden.

### **Hinweise:**

Alle weiteren Informationen zum organisatorischen Ablauf (z. B. Anreise) und zum Wettkampf (z. B. Streckenkarten) erhalten die teilnehmenden Schulen rechtzeitig vor Veranstaltungsbeginn. Streckenkarten sind nach sportrechtlicher Genehmigung auch im DTU-Veranstaltungskalender ([www.triathlondeutschland.de/aktive/wettkampfe/veranstaltungskalender](http://www.triathlondeutschland.de/aktive/wettkampfe/veranstaltungskalender)) einsehbar.

Änderungen im Ablauf können aus organisatorischen Gründen vorgenommen werden.

## Volleyball



<b>WK II + III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen (gemischt)	Verbund Süd	Dr. Stephan Ellenberger
<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, 2005 - 2008 WK III, 2007 - 2010	

### 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, zumindest 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 2 Gewinnsätzen bis 15 Punkten entschieden. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst 15 Punkte mit 2 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 4 werden 2 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

### 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 7 m breit und 14 m lang, der Antennenabstand beträgt 7 m.

4. Die Netzhöhe beträgt 2,20 m (Ju) und 2,15 m (Mä).
5. Es gibt keine taktischen Positionswechsel und der Einsatz eines Liberos ist untersagt.
6. Eine Mannschaft besteht aus 3 Vorderspielerinnen oder –spieler und einer Hinterspielerin oder einem Hinterspieler, die die Aufschlagspielerin bzw. der der Aufschlagspieler ist.
7. Erzielt eine Mannschaft bei eigenem Aufschlag 2 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	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, 2009 - 2012	

### 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.

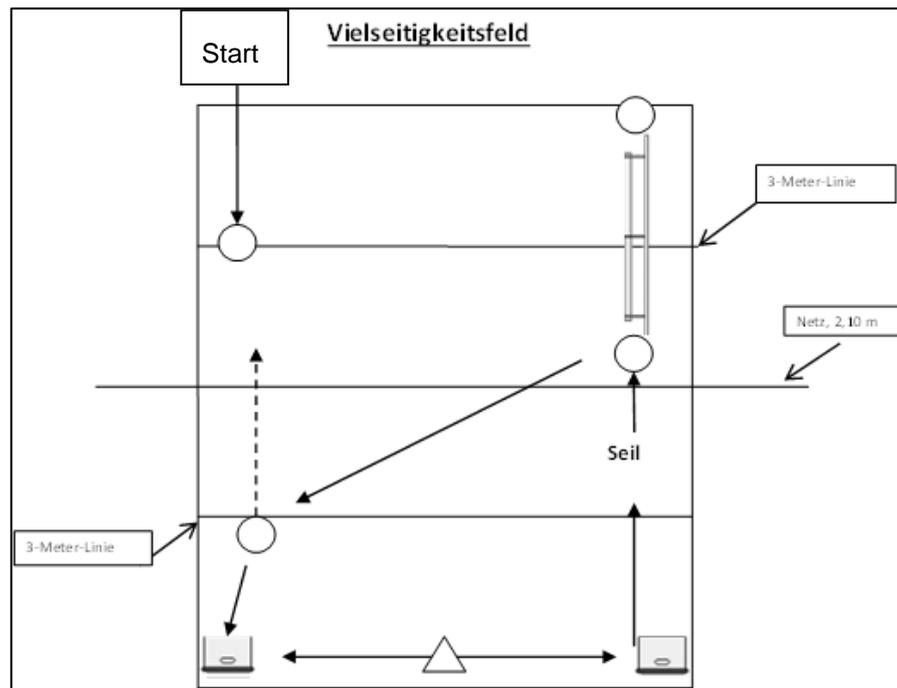
1. Wertung des Vielseitigkeitswettbewerbs für das anschließende Turnier:

Die besser platzierte Mannschaft aus dem Vielseitigkeitswettbewerb erhält in jedem zu spielenden Satz zu Beginn immer 3 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 2 umgedrehte kleine Turnkästen. Im Kasten auf der Position hinten links (bei normalen Feld wäre das Position 5) liegen 3 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 loslaufen, 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 2 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 4 Auswechslungen erlaubt.

5. Gespielt werden 2 Gewinnsätze. Alle Sätze beginnen bei jeweils 5 zu 5 plus den aus dem Vielseitigkeitswettbewerb erarbeiteten Vorsprung und enden mit 25 (2 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.)

## 4.2 Jugend trainiert für Paralympics

### Allgemeine Bestimmungen

Startberechtigt im Para-Bereich sind Mannschaften aus Förderschulen mit den ausgeschriebenen Förderschwerpunkten und Mannschaften, die sich aus mehreren Schulen bilden, wenn sie nach den jeweiligen Landesvorgaben, z. B. als Integrationsschulen oder im Rahmen des Inklusionsgedankens arbeiten und die Voraussetzungen für eine Teilnahme erfüllen. Diese vom Land genehmigten Verbände/Startgemeinschaften sind beim Bundesfinale startberechtigt, wenn sie auf allen Ausscheidungsebenen in der gleichen Zusammensetzung an den Start gegangen sind. Damit wird die Teilnahme der Schüler/innen mit Behinderung bei Jugend trainiert für Paralympics ermöglicht, die an den Regelschulen im Rahmen der in allen Ländern eingeleiteten Inklusion beschult werden. Der Nachweis über den jeweiligen Förderschwerpunkt muss vorliegen.

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.

Bei den paralympischen Sportarten gibt es Wettbewerbe für die Förderschwerpunkte körperliche und motorische Entwicklung, geistige Entwicklung und Sehen. Das Wettkampfangebot wird jährlich neu ausgeschrieben. Folgende 7 Sportarten gehören im Schuljahr 2021/22 zum Standardprogramm:

- Fußball für Schulen mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung)
- Goalball (Förderschwerpunkt Sehen)
- Para Leichtathletik (offen für alle o.g. Förderschwerpunkte)
- Rollstuhlbasketball (Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung)
- Para Schwimmen (offen für alle o.g. Förderschwerpunkte)
- Para Ski Nordisch (Förderschwerpunkte Sehen und geistige Entwicklung)
- Para Tischtennis (Förderschwerpunkte körperliche und motorische und geistige Entwicklung)

### Winterfinale vom 20. bis 24. Februar 2022

Skilanglauf

### Frühjahrsfinale vom 3. bis 7. Mai 2022

Goalball, Rollstuhlbasketball, Tischtennis

### Herbstfinale vom 13. bis 17. September 2022

Fußball (gE), Leichtathletik, 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 beträgt der Selbstkostenbetrag 75,- €. Die Eigenanteile der Mannschaft sind als Sammelüberweisung durch die Verantwortlichen der Schulmannschaften unter Angaben des Verwendungszwecks direkt an die Deutsche Schulsportstiftung zu überweisen.

Die Einteilung für die Klassifizierung und die Klassifizierungsbögen sind unter [www.jugendtrainiert.com](http://www.jugendtrainiert.com) veröffentlicht.

Die Klassifizierung wird in Kooperation mit dem Hessischen Behinderten- und Rehabilitationssportverband e. V. (HBRS) durch eine zertifizierte BundesklassifiziererIn bzw. -klassifizierer 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.

# Fußball für Schulen mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung



WK II/III	Ausrichter	Schulsportbeauftragte
Mädchen und Jungen (gemischte Mannschaften sind möglich)	Verbund Mitte	Judith Melzer (Special Olympics Hessen) Jens Alter (HFV)
<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 (2004 und jünger) eingehalten werden. Die Spiele werden draußen auf Kunstrasen oder Rasen ausgetragen werden.	

## Allgemeine Bestimmungen:

Startberechtigt sind die Schulmannschaften mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung, die die Altersvoraussetzung erfüllen, unabhängig von der Art oder dem Grad der Behinderung.

Die geistige Behinderung muss von offiziell anerkannter Stelle bestätigt sein (vgl. offizielle SO-Sportregeln, Art. 1). Menschen mit psychischer Behinderung können an dem Wettbewerb nicht teilnehmen.

## Wettkampfbestimmungen:

1. Das Turnier wird in der Halle ausgetragen.
2. Zur Ermittlung der Teilnehmer des Landesfinals finden 4 Vorentscheide auf Verbundebene statt. Die Termine und Orte der Vorentscheide werden im Online-Meldesystem veröffentlicht.
3. Für die Endrunde qualifizieren sich insgesamt 8 bis 10 Schulmannschaften, und zwar
  - die Erst- und Zweitplatzierten der regionalen Vorrunden
  - der Vorjahressieger, wenn dieser sich nicht über die regionale Vorrunde qualifizieren sollte
  - die Mannschaft der ausrichtenden Schule, wenn diese sich nicht über die regionale Vorrunde qualifizieren sollte.

## Spielordnung und Regeln für das Endrunden-Turnier (analoge Regeln werden für die Vorrunden-Turniere empfohlen):

1. Eine Schulmannschaft besteht aus max. 10 Spielerinnen oder Spielern (möglichst gemischte Mannschaften). Alle Spiele werden mit 5 Feldspielerinnen oder Feldspielern und einem Torwart (einer Torfrau) gespielt.
2. 3 Feldspielerinnen oder Feldspieler und eine Torfrau oder ein Torwart können beliebig oft gewechselt werden.
3. Es gibt keine altersmäßige Begrenzung.
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.
5. Für die Platzierung bei den Gruppenspielen gelten folgende Kriterien:
  - erzielte Punkte (3 Punkte für Sieg, ein Punkt für Unentschieden)
  - direkter Vergleich
  - Losentscheid.
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.

## Goalball



WK II/III	Ausrichter	Schulsportbeauftragte
Mädchen und Jungen	Rhein-Main	Ines Prokein (HBRS), Stefan Weil (Landestrainer HBRS-Marburg)
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Es sind sowohl Mixed-Teams, als auch reine Mädchen- oder Jungenmannschaften zugelassen. Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielerinnen und Spielern und 2 Betreuerinnen/Betreuern. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung.	
<b>Jahrgänge:</b>	2004 und jünger.	

### Allgemeine Bestimmungen:

Startberechtigt sind die Schulmannschaften mit dem Förderschwerpunkt Sehen. Zu einer Schulmannschaft können auch Schülerinnen/Schülern mit dem Förderschwerpunkt Sehen gehören, die an verschiedenen Schulen beschult werden. Wenn in den Ländern eine Qualifikation für das Bundesfinale stattgefunden hat, müssen sie jedoch für diesen Verbund auf allen Ausscheidungsebenen gestartet sein.

### Wettkampfbestimmungen:

1. 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 (<https://goalball.sport/about-goalball/rules-and-downloads/>). Hinweise zum Regelwerk und Informationen zur Sportart sind auch unter [www.goalball.de](http://www.goalball.de) veröffentlicht.
2. Es gelten folgende Regelungen:
  - Als Ball wird ein Goalball der Firma KSG (1250g) genutzt.
  - Alle Schülerinnen und Schüler auf dem Spielfeld müssen eine lichtundurchlässige Brille (keine Schlafbrille) tragen. Jede Mannschaft spielt in einheitlichen Trikots.
3. Turniermodus
  - Der Turniermodus und die Spielzeit werden an Hand der Meldungen bestimmt und vor Turnierbeginn mitgeteilt.
  - Die Nettospielzeit beträgt entweder 2 x 7 Minuten oder 2 x 12 Minuten.

- Für einen Sieg gibt es 3 Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt.
  - Nach der Gruppenphase findet die Endrunde in Form von Platzierungsspielen statt.
  - Sollte es nach Ablauf der regulären Spielzeit Unentschieden stehen, erfolgt eine Verlängerung von je 2 x 2 Minuten, wobei das erste Tor der Verlängerung die Partie entscheidet (Golden Goal). Sollte in der Verlängerung kein Tor fallen, wird der Sieger per Penaltywerfen ermittelt.
  - In der Gruppenphase hat das erstgenannte Team links vom Schiedsrichtertisch Anwurf. Bei den Platzierungsspielen findet der Münzwurf („Coin Toss“) vor dem Einmarsch auf das Spielfeld statt.
4. Für die Platzierungen gelten folgende Kriterien:
- Anzahl der Punkte
  - Tordifferenz
  - Anzahl der geworfenen Tore
  - Penaltywürfe

<b>Rollstuhlbasketball</b>		
		
<b>WK II/III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>
	Verbund Nord	Ines Prokein (HBRS), Anna-Maria Müller Zuständiger Ansprechpartner für Rollstuhl-Basketball: Harald Nolte
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielerinnen oder Spielern und 2 Auswechselspielerinnen oder -spielern (gemischte Mannschaften).	
<b>Jahrgänge:</b>	Mixed-Mannschaften Jungen und Mädchen Jahrgang 2004 und jünger.	
<b>Allgemeine Bestimmungen:</b>		
<p>Startberechtigt sind Schulmannschaften mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung. Es dürfen auch Schülerinnen/Schüler mitspielen, die nicht ständig auf die Benutzung eines Rollstuhls angewiesen sind. Schülerinnen/Schüler mit einer Körperbehinderung, die an Regelschulen beschult werden, können in die Schulmannschaften integriert werden. Auch die Meldung einer Mannschaft mit Schülerinnen/Schüler nur aus Regelschulen ist möglich, sofern alle Schülerinnen/Schüler eine nachgewiesene Körperbehinderung haben. Zu einer Schulmannschaft können auch Schülerinnen/Schüler mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung gehören, die an verschiedenen Schulen beschult werden.</p>		
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jede Mannschaft muss in einheitlichen Trikots antreten.</li> <li>2. Eine Klassifizierung der Spieler/innen entsprechend der Regeln des DRS Fachbereich Rollstuhlbasketball für den Wettbewerb in der Sportart Rollstuhlbasketball zur Anwendung. Die detaillierten Regelungen sind in der Bundesausschreibung der Deutschen Schulsportstiftung unter <a href="http://www.jugendtrainiert.com">www.jugendtrainiert.com</a> zu finden.</li> <li>3. Das Spielfeld entspricht einem normalen Basketballfeld. Es werden die offiziellen Korbanlagen benutzt.</li> <li>4. 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: <a href="https://drs.org/basketball/">https://drs.org/basketball/</a></li> <li>5. Es gelten folgende Abweichungen:</li> </ol>		

- 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 Mittellinie 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 Spiel eine Auszeit. Bei gestoppter Zeit sind Spielerwechsel nur bei Unterbrechung möglich.
  - 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 2007 und jünger.  
Bonus: 1,0 Punkte für Mädchen.
6. Turniermodus
- Der Turniermodus und die Spielzeit werden vor Turnierbeginn mitgeteilt.
7. Für die Platzierungen gelten folgende Kriterien:
- Gesamtpunkte
  - Ergebnis aus Direktvergleich der punktgleichen Mannschaften
  - Entscheidungsspiel oder Freiwürfe

## Para Leichtathletik



WK II	Ausrichter	Schulsportbeauftragte
	Verbund Süd	Ines Prokein und Jannik Schmelz (HBRs) 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>	2005 und jünger	

### Allgemeine Bestimmungen:

Startberechtigt sind Schulmannschaften mit Schülerinnen und Schülern mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung, Sehen oder geistige Entwicklung.

### Wettkampfbestimmungen:

1. Es erfolgt eine Wertung in den Wertungsklassen U18, U16 und U14. Der ältere Jahrgang in der U 18 wird nach der Startklasse U20 der WPA (World Para Athletics), der jüngere nach der Startklasse U17 der WPA gewertet.
2. Besteht bisher keine gültige Klassifizierung für die Sportart Para Leichtathletik muss durch die Schulen über den Klassifizierungsbogen eine Einstufung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer erfolgen. Jede Schule klassifiziert ihre Schülerinnen und Schüler entsprechend der Klasseneinteilung selbstständig. Anfragen bezüglich der Klassifizierung und alle

Klassifizierungsbögen sind bis zum Meldeschluss an Marion Peters (verantwortliche Klassifizierung des Deutschen Behindertensportverbandes) per E-Mail (sramezzi84@gmail.com) zu senden. Vor Ort kann eine stichpunktartige Überprüfung der angegebenen Startklassen erfolgen. Die Klassifizierungstabelle und der Klassifizierungsbogen sind unter [www.jugendtrainiert.com](http://www.jugendtrainiert.com) veröffentlicht. Für die Einholung der Einverständniserklärung bei den Erziehungsberechtigten ist jeweils die meldende Schule verantwortlich. Außerdem wird mit der Meldung bestätigt, dass aus medizinischer Sicht keine Einwände gegen die Wettkampfteilnahme der Schülerinnen/Schüler vorliegen.

3. Jede Schülerin oder jeder Schüler darf in bis zu 4 Disziplinen an den Start gehen.
4. Beim Ballwurf, Kugelstoß und Weitsprung sind 3 Versuche erlaubt. Die Startklasse T/F11 und T/F12 dürfen beim Weitsprung aus der 1m-Zone springen. Die Sportlerinnen/Sportler der U14 dürfen beim Weitsprung aus der 80 cm-Zone springen.
5. Es dürfen keine Handbikes eingesetzt werden. Rennrollstühle sind nicht erlaubt. Eine separate Wertung zwischen Renn- und Normalrollstuhl erfolgt nicht. Starterinnen/Starter im Rollstuhl müssen, sofern sie eine Disziplin im Rollstuhl durchführen, alle weiteren Disziplinen aus dem Rollstuhl absolvieren. Beim Kugelstoßen und beim Ballwurf müssen sie bei der Übungsausführung Sitzkontakt haben \*entsprechend der Regeln der WPA.
6. Startgruppen: Je nach Meldesituation werden nach den gültigen Startklassen des IPC Startgruppen gebildet.
7. Disziplinen Wettkampfklasse II für gemischte Mannschaften: Jahrgang 2005 und jünger

Wettbewerbsklassen		
U18 Jahrgänge 2005-2006	U16 2007-2008	U14
100 m	100 m	75 m
800 m	800 m	800 m
Weitsprung (Zone nur für Klassen 11 und 12)	Weitsprung (Zone nur für Klassen 11 und 12)	Ballwurf (w: 80 g, m: 200 g)
Ballwurf (w: 80 g, m: 200g nur für Rollis)	Ballwurf (w: 80 g, m: 200 g)	Weitsprung (Zone-alle Klassen)
Kugelstoß (nur für Rollis)	Kugelstoßen (nur für Rollis)	400 m (nur für Rollis)

### Wertung:

Es wird getrennt nach Startklassen, Disziplinen und Geschlecht gewertet. Je nach Geschlecht/Startklasse/Disziplin wird die erbrachte Leistung in einen Punktwert umgewandelt. Berechnungsgrundlage hierfür ist die Faktorentabelle der Abteilung Para Leichtathletik. Alle so ermittelten Punktwerte einer Mannschaft werden zu einer Gesamtsumme addiert. Bei max. 10 Teilnehmerinnen/Teilnehmern pro Mannschaft können also bis zu 40 Punktwerte in die Berechnung einfließen. Es werden den Wettkampfklassen angepasste Punkte verwendet. Gesamtsieger ist die Mannschaft mit den meisten Faktoren insgesamt. Die Stoßgewichte entsprechen den auf der Webseite des DBS (<https://www.dbs-npc.de/leichtathletik-wettkampfwesen.html>) veröffentlichten Gewichten je Alters-, Startklasse und Geschlecht.

## Para Schwimmen



WK II + III	Ausrichter	Schulsportbeauftragte
	Verbund Süd	Ines Prokein, Thomas Hoppe (HBRS) Zuständige Ansprechpartnerin für Schwimmen: Antje Wohlfahrt
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen/Schülern. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung. Jede Schülerin/jeder Schüler darf nur in einer WK starten.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2005 - 2007 WK III, 2006 und jünger	

Ummeldungen sind gegebenenfalls am Wettkampftag nach Vereinbarung möglich.
--

### Allgemeine Bestimmungen:

Startberechtigt sind Schulmannschaften mit Schülerinnen und Schülern mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung, Sehen oder geistige Entwicklung.

### Wettkampfbestimmungen:

1. Je Mannschaft dürfen höchstens 3 Schülerinnen und Schüler pro Wettkampf antreten. Die jeweils 2 punktbesten Schülerinnen und Schüler einer Mannschaft kommen in die Wertung.
2. Startberechtigt sind Schülerinnen und Schüler mit körperlichen und motorischen Beeinträchtigungen, Sehbeeinträchtigungen und geistigen Beeinträchtigungen.
3. Zum Meldeschluss sind folgende Unterlagen für den Wettbewerb einzureichen:
  - Vollständig ausgefüllter Meldebogen: Nachmeldungen werden nicht berücksichtigt. Werden keine Meldezeiten angegeben, schwimmen die Aktiven grundsätzlich im langsamsten Lauf.
  - Schülerinnen und Schüler mit körperlicher Beeinträchtigung: Für jede Starterin/jeden Starter muss, wenn sie/er nicht schon in einer Startklasse, entsprechend den Regeln des Deutschen Behindertensportverbandes – Abteilung Schwimmen, klassifiziert wurde, der vereinfachte Klassifizierungsbogen ausgefüllt werden. Wird kein Klassifizierungsbogen eingereicht, starten die Schülerinnen/Schüler in der Startklasse AB.
  - Schülerinnen und Schüler mit Sehbeeinträchtigung: Nachweis über den Grad der Sehbehinderung.
  - Schülerinnen und Schüler mit geistigen Beeinträchtigungen: Nachweis über amtlich festgestellten IQ.
4. **Anfragen** bezüglich der **Klassifizierung** und alle Klassifizierungsbögen sind an Annett Juvier (**Verantwortliche Klassifizierung der Abteilung Schwimmen des Deutschen Behindertensportverbandes**) per E-Mail (annett.juvier@abteilung-schwimmen.de) zu senden.
5. Für die Einholung der Einverständniserklärung bei den Erziehungsberechtigten ist jeweils die meldende Schule verantwortlich. Außerdem wird mit der Meldung bestätigt, dass aus medizinischer Sicht keine Einwände gegen die Wettkampfteilnahme der Schülerinnen/Schüler vorliegen.
6. Benötigte Hilfsmittel (Tappinggerät für sehbehinderte Aktive etc.) sind durch die Schule in Eigenregie mitzubringen.
7. Grundsätzlich gelten diese Regeln für alle Schülerinnen/Schüler, die aufgrund der Beeinträchtigung keine individuellen Ausnahmen für die Bewegung der Arme/Beine bekommen haben.

### Wettkampfregeln

1. Die Starts erfolgen nach der 2-Start-Regel, d. h., der zweite Start wird nicht abgebrochen, unabhängig davon, ob alle Schwimmerinnen/Schwimmer regelgerecht gestartet sind. Der Start bei Freistil/Brust kann vom Startblock, neben dem Startblock oder aus dem Wasser erfolgen, der Start bei Rücken ausschließlich aus dem Wasser.
2. Bei Freistil kann jede beliebige Schwimmart geschwommen werden. Beim Wenden bzw. beim Zielanschlag muss die Schwimmerin/der Schwimmer die Wand mit einem beliebigen Teil ihres/seines Körpers berühren. Ein Teil des Körpers muss während des gesamten Wettkampfes die Wasseroberfläche durchbrechen. Es ist der Schwimmerin/dem Schwimmer jedoch erlaubt, während der Wende völlig untergetaucht zu sein sowie nach dem Start und nach jeder Wende eine Strecke von 15 m völlig untergetaucht zu schwimmen. An diesem Punkt muss der Kopf die Wasseroberfläche durchbrochen haben.
3. Beim Brustschwimmen ist ein Bewegungszyklus bestehend aus einem Armzug und einem Beinschlag in genau dieser Reihenfolge auszuführen. Die Bewegung der Arme und Beine sind zeitgleich in derselben horizontalen Ebene auszuführen. Die Arme dürfen nicht über die Hüftlinie hinaus nach hinten geführt werden. Ausnahmen hierbei sind ein Tauchzug nach Start und Wende. Bei diesem Tauchzug darf die Schwimmerin/der Schwimmer einen einzigen Delphinbeinschlag

ausführen. Die Füße müssen beim Beinschlag nach außen gedreht sein. Der Anschlag bei Wende und Ziel hat mit beiden Händen gleichzeitig zu erfolgen.

4. Beim Rückenschwimmen muss die Schwimmerin/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 sich die Schwimmerin/der Schwimmer auf den Bauch drehen, einen einfachen oder Doppelarmzug ausführen und muss danach unverzüglich die eigentliche Wendebewegung ausführen.
5. Eine weitere Freistilstaffel wird als spezieller Wettbewerb mit eigenständiger Wertung angeboten. Bei der Freistilstaffel handelt es sich um eine get-together-Staffel, die nach den Gesichtspunkten der Inklusion stattfindet, d. h. eine Staffel besteht aus jeweils 4 Schülerinnen/Schülern mit und 4 Schülerinnen/Schülern ohne Handicap. In der Freistilstaffel darf jede beliebige Schwimmart geschwommen werden. Die Zusammensetzung richtet sich nach den Wettkampfklassen. Aus jeder Wettkampfklasse schwimmt jeweils eine Schülerin/ein Schüler mit/ohne Handicap. Abschließende Regelungen zur Staffeldzusammensetzung werden den Schulen vor den Veranstaltungen mitgeteilt.

## Wertung

1. Die Wertung erfolgt innerhalb des Wettkampfes anhand der gültigen 1000-Punkte-Tabelle der Abteilung Schwimmen im Deutschen Behindertensportverband (DBS) in den jeweils ausgeschriebenen Wettkampfklassen, getrennt nach Disziplin und Geschlecht. Das heißt, es wird eine Rangfolge in den jeweiligen Wettkampfklassen für Jungen und Mädchen ermittelt. Die aktuelle Punktetabelle kann auf der Homepage der Abteilung Schwimmen im Deutschen Behindertensportverband unter [www.abteilung-schwimmen.de](http://www.abteilung-schwimmen.de) in der Rubrik Regelwerke abgerufen werden. Somit ist der Vergleich der Leistungen zwischen Schülerinnen/Schülern unterschiedlicher Startklassen möglich.
2. Die 4 x 25 m-Freistilstaffel wird entsprechend der 1000-Punkte-Tabelle gewertet. Die Staffel muss mit jeweils einem Jungen und einem Mädchen der WK II und WK III besetzt werden. Die Startreihenfolge ist beliebig. Die namentliche Meldung muss mit der Mannschaftsmeldung erfolgen.
3. Bei Disqualifikation wird die Schwimmerin/der Schwimmer bei diesem Wettkampf nicht gewertet.
4. Die Wertung der **get-together-Staffel** fließt nicht in die Gesamtwertung mit ein.
5. Gesamtsieger ist die Schule mit den meisten Punkten.

## Wettkämpfe

### Wettkampf II 2005 - 2007

50 m Freistil männlich höchstens 3 Teilnehmer je Schule  
50 m Freistil weiblich höchstens 3 Teilnehmerinnen je Schule  
50 m Brust männlich höchstens 3 Teilnehmer je Schule  
50 m Brust weiblich höchstens 3 Teilnehmerinnen je Schule  
50 m Rücken männlich höchstens 3 Teilnehmer je Schule  
50 m Rücken weiblich höchstens 3 Teilnehmerinnen je Schule

### Wettkampf III 2006 und jünger

25 m Freistil männlich höchstens 3 Teilnehmer je Schule  
25 m Freistil weiblich höchstens 3 Teilnehmerinnen je Schule  
25 m Brust männlich höchstens 3 Teilnehmer je Schule  
25 m Brust weiblich höchstens 3 Teilnehmerinnen je Schule  
25 m Rücken männlich höchstens 3 Teilnehmer je Schule  
25 m Rücken weiblich höchstens 3 Teilnehmerinnen je Schule  
Wettkampf II und III 6x25 m Freistilstaffel jeweils ein Mädchen und ein Junge WK II und WK III

## Meldungen

Alle Unterlagen müssen bis zum 31. März 2022 an Anke Rittgen ([anke.rittgen@kultus.hessen.de](mailto:anke.rittgen@kultus.hessen.de)) gesendet werden. Entsprechende Meldeformulare werden mit der Ausschreibung übermittelt. Weitere

Hinweise zur Organisation und zum Ablauf der Veranstaltung werden den teilnehmenden Mannschaften ausschließlich über die im Online-Meldesystem angegebenen Kontaktadressen zur Verfügung gestellt.

## Para Ski Nordisch Förderschwerpunkt Sehen



Skilanglauf	Ausrichter	Schulsportbeauftragte
Mädchen und Jungen 2004 und jünger	Verbund Nord	Ines Prokein (HBRS) Herbert Stündl (HSV)
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 und maximal 6 Schülerinnen bzw. Schülern.	
<b>Jahrgänge:</b>	Mixed-Mannschaften Jungen und Mädchen Jahrgang 2004 und jünger.	
<b>Anmerkung:</b>	Ausweichtermin: 03.02.2022	

### Allgemeine Bestimmungen:

Beim Wettbewerb der Schülerinnen/Schüler mit dem Förderschwerpunkt Sehen wird zwischen den Startklassen blind (B), hochgradig sehbehindert (HSB) und sehbehindert (SB) unterschieden. Die blinden Schülerinnen/Schüler müssen mit einer Begleitläuferin/einem Begleitläufer starten. Die sehbehinderten Schülerinnen/Schüler können wahlweise mit oder ohne Begleitläuferin/Begleitläufer starten. Die Begleitläuferinnen/Begleitläufer sind von den Schulen selbstständig mitzubringen. Die Meldung von Einzelstarterinnen/Einzelstartern ist möglich. Die Einzelstarterinnen/Einzelstarter werden nach Eingang der Meldung in einer oder mehreren gemischten Mannschaften zusammengefasst, um am Wettbewerb teilzunehmen.

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 Wettkampfgericht über geänderte Austragungsmodalitäten oder eine Terminverschiebung entscheiden. Die teilnehmenden Mannschaften werden bis zum Sonntag, 16.01.2022 von den zuständigen Ausrichtern informiert.

### Wettkampfbestimmungen:

1. Die blinden Schülerinnen/Schüler müssen mit einer Begleitläuferin/einem Begleitläufer starten. Die sehbehinderten Schülerinnen/Schüler können wahlweise mit oder ohne Begleitläuferin/Begleitläufer starten. Dieser Wettkampf wird als Techniksprint über ca. 1 km in der klassischen Technik durchgeführt. Ausnahme bildet die/der Schlussläufer/in der Staffel. Diese sind von den Schulen mitzubringen.
2. Die Streckenlänge beim Einzelstart über 600 bis 1000 m (identisch mit dem Wettkampf IV) sind in einem Technikparcours verschiedene Technikelemente zu absolvieren.
3. Der Staffelwettbewerb mit 3 x 2 km kann mit 2 Staffeln von jeder Schulmannschaft besetzt werden. Es erfolgt ein Massenstart.
4. Die Auswahl der Technikelemente wird vom Ausrichter je nach Schneelage und zur Verfügung stehen dem 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.
5. Für die Gesamtmannschaftswertung zählt die Summe der Zeiten der 4 besten Einzelläuferinnen/Einzelläufer.

## Para Ski Nordisch Förderschwerpunkt geistige Entwicklung



Skilanglauf	Ausrichter	Schulsportbeauftragte
Mädchen und Jungen 2004 und jünger	Verbund Nord	Judith Melzer Special Olympics Herbert Stündl (HSV)
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 und maximal 6 Schülerinnen bzw. Schülern.	
<b>Jahrgänge:</b>	Mixed-Mannschaften Jungen und Mädchen Jahrgang 2004 und jünger.	
<b>Anmerkung:</b>	Ausweichtermin: 03.02.2022	

### Allgemeine Bestimmungen:

Für den „Paralympischen Wettbewerb Skilanglauf“ WK GE sind Schülerinnen/Schüler mit geistiger Behinderung startberechtigt, die Erfahrung im Skilanglauf haben. Die geistige Behinderung muss von offiziell anerkannter Stelle bestätigt sein. Alle Schülerinnen/Schüler sollten in einem guten Trainingszustand sein und sowohl am Einzel- als auch am Staffelwettbewerb teilnehmen. Die Meldung von einzelnen Startenden ist möglich. Die Einzelstarterinnen/Einzelstarter werden nach Eingang der Meldung in einer oder mehreren gemischten Mannschaften zusammengefasst, um am Wettbewerb teilzunehmen.

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 Wettkampfgericht über geänderte Austragungsmodalitäten oder eine Terminverschiebung entscheiden. Die teilnehmenden Mannschaften werden bis zum Sonntag, 16.01.2022 von den zuständigen Ausrichtern informiert.

### Wettkampfbestimmungen:

1. Die Wettbewerbe finden in der klassischen Technik statt. Ausnahme bildet der Schlussläufer/die Schlussläuferin der Staffel. Diese/dieser läuft in der freien Technik. Jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer absolviert im Einzelwettbewerb einen Parcours von mindestens 1 km Länge mit Technikelementen.
2. Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer werden in homogene Startgruppen (maximal 8 Starterinnen/Starter pro Gruppe) für den Einzelwettbewerb eingeteilt. Die schnellsten Läuferinnen/Läufer bilden dabei die Startgruppe 1, die nächsten Läuferinnen/Läufer starten in Gruppe 2 usw. In jeder Startgruppe erhalten die Läuferinnen/Läufer für ihre Platzierungen Punkte, aus deren Summe die finale Punktzahl der Mannschaft errechnet wird. Dabei werden in den Startgruppen der leistungsstärkeren Läufer/innen höhere Punktwerte verteilt, um neben der Homogenität auch den Leistungsgedanken zu berücksichtigen.
3. Die einzelnen Elemente des Technikparcours werden vor Ort und mit Berücksichtigung der dortigen Gegebenheiten festgelegt. Einige Elemente werden hier exemplarisch beschrieben:
  - Richtungsänderung: Die Schülerinnen/Schüler durchlaufen einen Slalomparcours.
  - Achterlaufen: Die Schülerinnen/Schüler laufen eine „Acht“ um 2 aufgestellte Markierungen.
  - Schlupftore: Die Schüler/innen durchlaufen unterschiedlich hohe Tore.
  - Laufen ohne Stöcke: Die Schülerinnen/Schüler legen ihre Stöcke ab und laufen eine kleine Runde (Beinarbeit).
  - Bodenwellen: Die Schüler/innen überlaufen einige leichte Bodenwellen.
  - Anstieg: Die Schülerinnen/Schüler durchlaufen einen leichten Anstieg.
  - Kreislaufen: Die Schülerinnen/Schüler umlaufen eine Markierung.

4. Diese Elementbeschreibung dient als Beispiel und Orientierungshilfe. Der Technikparcours kann andere Elemente und/oder eine andere Abfolge der beschriebenen Elemente enthalten. Vor Beginn der Klassifizierung ist eine Trainingszeit zum Kennenlernen des Parcours vorgesehen.
5. Es müssen alle Elemente des Technikparcours durchlaufen werden. An jeder Station entscheidet ein Kampfrichter/eine Kampfrichterin über die korrekte Absolvierung der Station. Bei nicht korrekter Ausführung weist der/die Kampfrichter/die Kampfrichterin die Wiederholung dieser Station an. Wird diese Anweisung ignoriert, behält sich das Schiedsgericht die Möglichkeit einer Disqualifikation vor.
6. Der Staffelwettbewerb findet über 3 x 2 km ohne Technikelemente statt. Jede Schule ist berechtigt, 2 Staffeln à 3 Schülerinnen/Schüler für den Staffelwettbewerb zustellen, wobei pro Schule nur die schnellste Staffel in die Wertung eingeht. Der Staffelwettbewerb beginnt mit einem Massenstart. Die Schülerinnen/Schüler des Förderschwerpunktes Sehen und des Förderschwerpunktes Geistige Entwicklung starten gemeinsam. Die Aufstellung erfolgt auf Grundlage der Ergebnisse des Technikparcours.
7. Für die Ergebnisse des Einzelwettbewerbs und des Staffelwettbewerbs werden Punkte vergeben. Die Punktwertung aus dem Einzelwettbewerb wird mit der Punktwertung des Staffelwettbewerbs zur Gesamtpunktzahl addiert und für die Abschlusswertung und Mannschaftsplatzierung herangezogen. Die detaillierte Punktwertung wird den Schulmannschaften nach Eingang der Meldung vor Veranstaltungsbeginn bekanntgegeben.

<b>Para Tischtennis</b>		
		
<b>WK II/III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
	Verbund Nord	Ines Prokein (HBRs), Fabian Lenke (Landestrainer HBRs)
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 4 Schülerinnen bzw. Schülern (gemischte Mannschaften).	
<b>Jahrgänge:</b>	Mixed-Mannschaften Jungen und Mädchen Jahrgang 2004 und jünger. Einzelspielerinnen/Einzelspieler für Rollstuhltischtennis und Polybat Jahrgang ohne Altersbeschränkung.	
<b>Startberechtigung:</b>	(1) Startberechtigt sind die Schulmannschaften mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung und geistige Entwicklung. (2) Zu einer Schulmannschaft können auch Schülerinnen/Schüler mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung bzw. geistiger Entwicklung gehören, die an verschiedenen Schulen beschult werden.	
<b>Allgemeine Bestimmungen:</b>		
Startberechtigt sind Schulmannschaften mit Schülerinnen oder Schülern mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung oder geistiger Entwicklung.		
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
1. Das Turnier wird als Mannschaftsspiel mit je 4 Spielerinnen oder Spielern pro Mannschaft ausgetragen.		
2. Die Schulen melden ihre Mannschaft in der Reihenfolge der Spielstärke der Spielerinnen oder Spieler.		
3. 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. Diese stehen als Download im Internet zur Verfügung unter: [www.tischtennis.de/fuer\\_aktive/regeln/](http://www.tischtennis.de/fuer_aktive/regeln/)

4. Schwerstbehinderte dürfen sich am Tisch festhalten bzw. anlehnen.
5. Das Tragen von weißer oder stark gemusterter Spielkleidung ist nicht gestattet.
6. Jede Schulmannschaft stellt einen Schiedsrichter.
7. 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.
8. Die Spiele werden nach folgender Reihenfolge ausgetragen:

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

1. Gespielt werden 2 Gewinnsätze bis 11 Punkte
2. Die Wertung erfolgt in nachstehender Reihenfolge:
  - Punktdifferenz
  - Spieldifferenz
  - Satzifferenz
  - Balldifferenz

### **Vielseitigkeitswettbewerb:**

Die Spielerinnen und Spieler haben in Abhängigkeit ihres Leistungsvermögens die Möglichkeit 3 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 2 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.

## **5. Ausschreibungen Ergänzungsprogramm JtfO&P**

Diese Ausschreibungen finden regional statt. Die Meldetermine für alle Wettbewerbsebenen sind dem Online-Meldesystem zu entnehmen. Im „Kompensationsschuljahr 2021/2022“ sind im Ablauf der

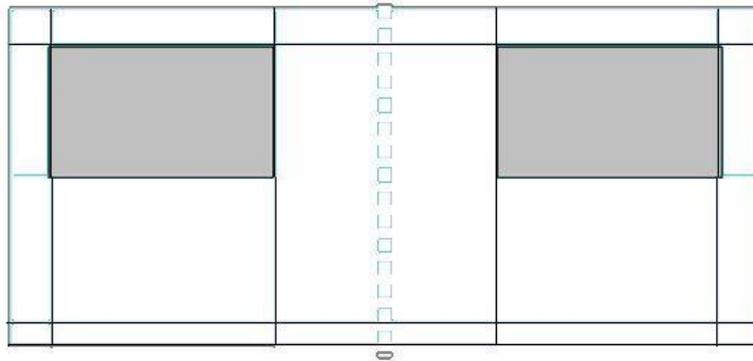
Veranstaltungen und in der inhaltlichen Ausgestaltung veränderte Veranstaltungsformate möglich. Die Entscheidung darüber treffen die ausrichtenden Schulsportkoordinatorinnen und -koordinatoren.

## 5.1 Jugend trainiert für Olympia

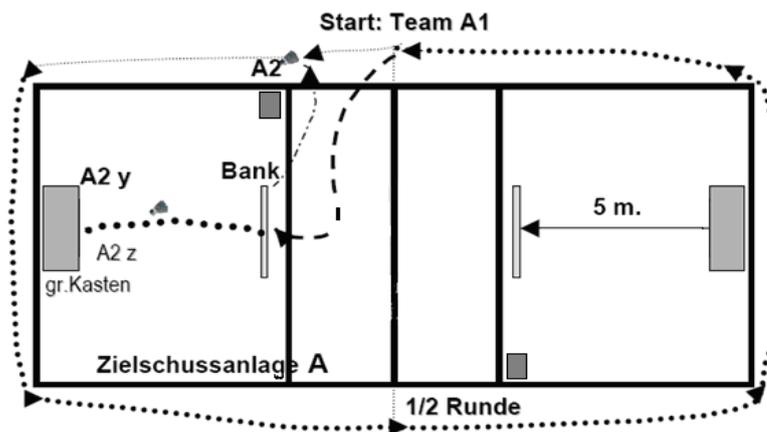
<b>Badminton</b>		
<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften	Verbund Süd	Horst Emrich
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus mindestens 6, höchstens 8 Spielerinnen und Spielern, davon mindestens 2 Mädchen.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2009 - 2012	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Wettkampf besteht aus den 4 Disziplinen Balltransportstaffel, Speed-Badminton, Biathlon und Halfeldeinzel.</li> <li>2. Im Halfeldeinzel und beim Speed-Badminton, wo jeweils 6 Spiele pro Begegnung stattfinden, werden immer mindestens 2 Mädchen eingesetzt.</li> <li>3. Vor dem Wettkampf ist der Turnierleitung eine geschlechtsübergreifende Rangliste abzugeben, nach der in diesen beiden Disziplinen die Aufstellung vorzunehmen ist.</li> <li>4. An der Balltransportstaffel und beim Biathlon nehmen alle Spielerinnen und Spieler teil.</li> </ol>		
<b>Spezifische Balltransportstaffel</b>		
<p>Jede Schülerin/jeder Schüler muss 4 Bälle von der Mitte aus in 4 Ablagezonen und zurück transportieren.</p>		
<p>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.</p>		
<p>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.</p>		
<b>Speed-Badminton-Turnier</b>		
<p>Gespielt wird mit normalen Badmintonbällen und –schlägern. Die Spielzeit beträgt 7 Minuten pro Spiel mit Badminton-Zählweise. Ist ein Ballwechsel zum Ende der Spielzeit nicht entschieden, wird dieser</p>		

Punkt zu Ende gespielt. Bei einem Unentschieden, erhält jede Spielerin bzw. jeder Spieler einen halben Siegpunkt.

Das Spielfeld (Netzhöhe 1,20 m) ist die grau unterlegte Fläche in der Skizze.



### Spezifischer Biathlon



Jede Mannschaft bildet 2 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:** Eine 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

Spielzeit 10 Min. pro Spiel auf dem halben Doppelfeld mit Badminton-Zählweise (Regelungen zum Ende der Spielzeit siehe Speed-Badminton-Turnier).

Die Setzung im Halffeldeinzel erfolgt anhand des Zwischenstandes nach den 3 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. 4 Mannschaften erhält die erstplatzierte Mannschaft die Platzziffer 1, die zweitplatzierte 2, die drittplatzierte 3 und die viertplatzierte 4. Im Halffeldeinzel 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 Halffeldeinzel.
2. Balltransport und Biathlon werden von einer Mannschaft nur einmal durchgeführt. Speed-Badminton und Halffeldeinzel werden in jeder Begegnung gespielt.

**Basketball**



<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>
Mädchen und Jungen	Verbund Süd	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, 2009 - 2012	

**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 x 7 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. einen 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 4 Spielerfouls begangen hat. Mit dem fünften Mannschaftsfoul werden alle nachfolgenden persönlichen Spielerfouls an einem Spieler, der sich nicht in einer Korbwurfaktion befindet, mit 2 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.

### **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.

Hinweise zu Aufbau und Durchführung des Vielseitigkeitswettbewerbs:

#### **Station 1:**

Slalomdribbeln um 5 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.

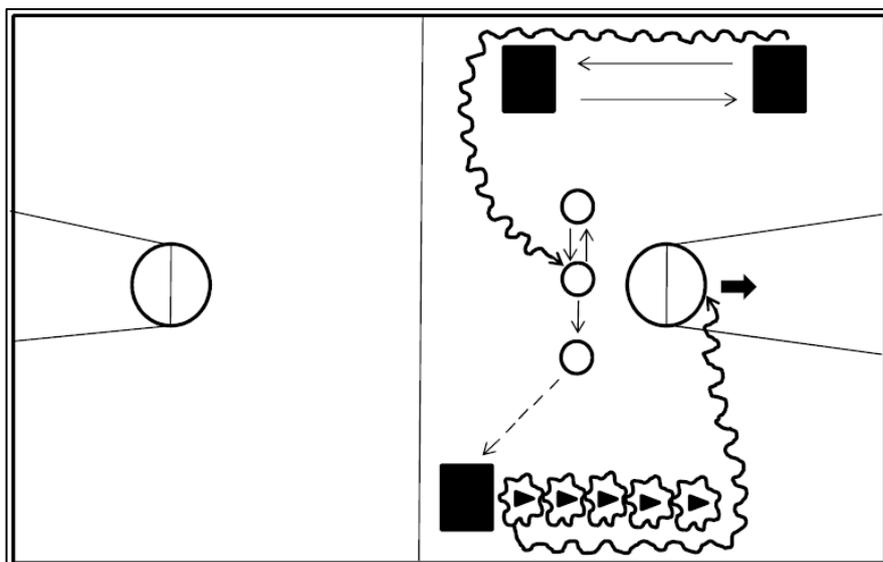
#### **Station 3:**

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.**



## Gerätturnen



WK II + III	Ausrichter	Schulsportbeauftragte	
Mädchen WK II	Verbund Mitte	Konstanze Neu-Müller Hans-Rüdiger Matzner	
Jungen WK II + III	Verbund Nord		
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht bei den Mädchen 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, 4 Schüler gehen ans Gerät wobei die 3 höchsten Wertungen an jedem Gerät für das Mannschaftsergebnis zählen.		
<b>Jahrgänge:</b>	Mädchen	WK II, <b>2008 und älter</b>	Kürvierkampf modifiziert 4 (LK4) an Boden, Stufenbarren/Reck und Schwebebalken sowie Sprungtisch
	Jungen	WK II, <b>2005 - 2010</b>	Kürvierkampf modifiziert 3 (LK3) an Boden, Sprung, Barren, Reck
		WK III, <b>2007 - 2012</b>	Kürvierkampf modifiziert 3 (LK3) an Boden, Sprung, Barren, Reck
<b>Anmerkungen:</b>	Regionalentscheide werden bei Bedarf durchgeführt.		

### Wettkampfbestimmungen:

Die Wettkämpfe werden nach der Wettkampfordnung des Deutschen Turner-Bundes ausgetragen. Gewertet wird nach den Wertungsrichtlinien des Deutschen Turner-Bundes.

- 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.
- In den WK-Klassen II und III der Jungen wird nach dem Bewertungssystem der Kür modifiziert 3 (LK3) geturnt.
- 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.

### Hinweis:

Die Ausschreibung für die Wettkämpfe in der WK III im Schuljahr 2021/22, die Handreichung zum Wettbewerb, Kampfrichterunterlagen, sowie Übungsvorschläge zur WK III stehen unter [www.dtb.de/geraetturnen/themen/jugend-trainiert-fuer-olympia/informationen-jtfo/](http://www.dtb.de/geraetturnen/themen/jugend-trainiert-fuer-olympia/informationen-jtfo/) bereit.

Einige Videobeispiele sind zu finden unter [www.gymtotal.de/inhalte/misc/jugend-trainiert-fuer-olympia/](http://www.gymtotal.de/inhalte/misc/jugend-trainiert-fuer-olympia/)

## Golf



WK II	Ausrichter	Schulsportbeauftragte
Gemischte Mannschaften	Verbund Mitte	Dina und Michael Erler
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 und höchstens 5 Spielerinnen bzw. Spielern in beliebiger Zusammensetzung.	

<b>Jahrgänge:</b>	Der WK II ist im Schuljahr 2021/2022 als offener Wettbewerb ausgeschrieben. Es können Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 2005 - 2012 eingesetzt werden.
-------------------	---

### **Wettkampfbestimmungen:**

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.
2. Der Kapitän wird entweder aus dem Kreis der Mannschaftsmitglieder bestimmt, es kann aber auch eine Betreuerin oder ein Betreuer sein.
3. Teilnahmeberechtigt in einer Mannschaft sind Schülerinnen und Schüler der Wettkampfklasse II mit Clubvorgabe –54 oder besser bzw. Schülerinnen und Schüler, die das Kindergolfabzeichen in Gold abgelegt haben.  
  
Aktuelle Vorgabenstammbblätter oder aber der Nachweis über das Kindergolfabzeichen sind der Turnierleitung am Turniertag vorzulegen.
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.
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).
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.
7. Als Begleitperson/Caddie ist nur die offiziell benannte Betreuerin oder der offiziell benannte Betreuer der Schulmannschaft erlaubt und/oder ein Mannschaftsmitglied.
8. Die Spielleitung wird in Abstimmung mit der zuständigen Kultusbehörde und dem ausrichtenden Landesgolfverband eingesetzt. Es besteht das Recht, in begründeten Ausnahmefällen (z. B. Wettersituation) Ausschreibungsänderungen vorzunehmen.

# Handball



<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen	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, 2009 - 2012	

## Wettkampfbestimmungen:

Spielfeld: Hallenhandballfeld (40 x 20 m)  
Spielgerät: Handball IHF-Größe 1 (50 - 52 cm)

## Handballturnier

- Über die allgemeinen Wettkampfbestimmungen des WK II und III hinaus sind die Spielsysteme für Jugendmannschaften gemäß der Spielordnung des HHV anzuwenden.
- 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 3 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.

## Maßnahmen bei Nicht-Einhaltung offensiver Spielweisen

- 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).
- Time-out: zur Anzeige bei Hinausstellungen (eine Minute; Disqualifikation; Ausschluss). Die Zeitstrafe beträgt aufgrund der verkürzten Spielzeit eine Minute. Der fehlbare Spieler wird für eine Minute vom Platz gestellt. Die Mannschaft darf sich jedoch vervollständigen.

## Vielseitigkeitswettbewerb

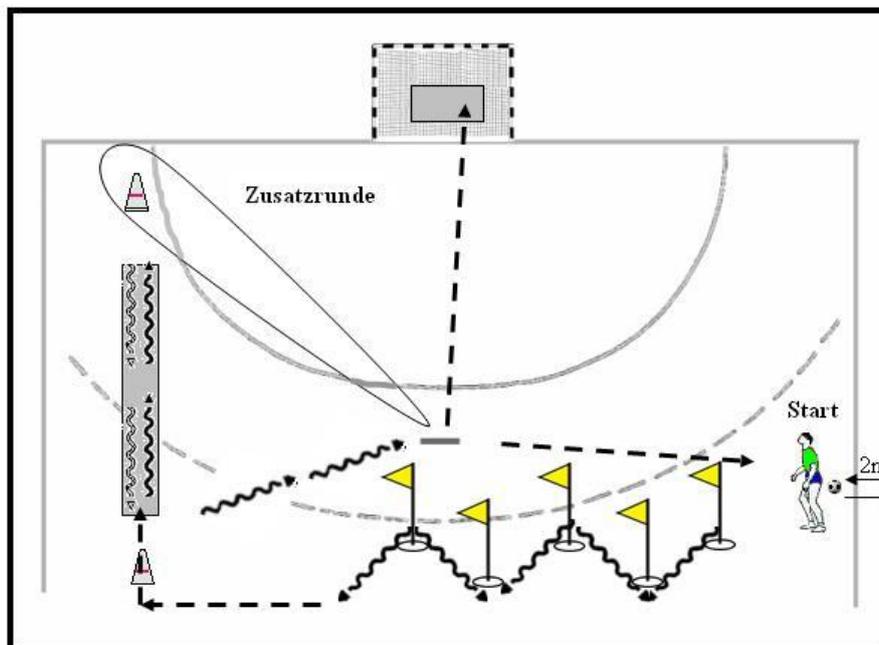
- Am Vielseitigkeitswettbewerb nehmen alle gemeldeten Schülerinnen und Schüler einer Mannschaft teil. Die Gesamtzeit einer Mannschaft wird gestoppt und durch die Anzahl der Teilnehmerinnen/der Teilnehmer einer Mannschaft dividiert. Der Zusatzwettbewerb wird vor dem Handballturnier von allen Mannschaften 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.
- Der Vielseitigkeitswettbewerb soll unter Einbeziehung sportspielbezogener Elemente und koordinativer Fähigkeiten wie folgt aussehen:

## Handball-Biathlon-Staffel

(benötigte Materialien: Ein Ball, ein Weichboden, eine Langbank, 5 Fahnenstangen, Klebeband)

- Der gesamte Vielseitigkeitswettbewerb wird nur mit einem 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:



## Hockey – Feld



<b>WK II</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen	Verbund Rhein-Main	Siegfried Böckling
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 9 Spielerinnen bzw. Spielern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2005 - 2008	

### Wettkampfbestimmungen:

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.
2. Gespielt wird mit 5 Feldspielerinnen oder Feldspielern, einer Torfrau oder einem Torwart, 3 Auswechselspielerinnen oder Auswechselspielern.
3. Regeländerungen:
  - Größe des Spielfeldes: Länge 50 bis 55 m, Breite 35 bis 40 m (quer über den Hockeyplatz).
  - Die Spielzeit beträgt 2 x 10 Minuten, beim Finaltag 2 x 15 Minuten.
4. Für die Platzierung in den Gruppenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
  - Direktvergleich der punkt- und torgleichen Mannschaften
  - Punkte
  - Tordifferenz
  - Höhere Anzahl der erzielten Tore
  - Shoot Out (zunächst 3 Spielerinnen oder Spieler je Mannschaft, danach paarweise bis zur Entscheidung).
5. Enden Entscheidungsspiele unentschieden, erfolgt sofort ein Shoot Out nach oben genannten Bedingungen.
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.

## Hockey – Feld



<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften	Verbund Süd	Siegfried Böckling
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 9 Spielerinnen/Spielern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2009 - 2012	

### Wettkampfbestimmungen:

7. Gespielt wird nach den gültigen Regeln des Deutschen Hockeybundes bzw. den Regeln des DHB für Kleinfeldhockey, sofern in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist.
8. Gespielt wird mit 5 Feldspielerinnen oder Feldspielern, einer Torfrau oder einem Torwart, 3 Auswechselspielerinnen oder Auswechselspielern.
9. Regeländerungen:
  - Größe des Spielfeldes: Länge 50 bis 55 m, Breite 35 bis 40 m (quer über den Hockeyplatz).
  - Die Spielzeit beträgt 2 x 10 Minuten

10. Für die Platzierung in den Gruppenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
- Direktvergleich der punkt- und torreichen Mannschaften
  - Punkte
  - Tordifferenz
  - Höhere Anzahl der erzielten Tore
  - Shoot Out (zunächst 3 Spielerinnen oder Spieler je Mannschaft, danach paarweise bis zur Entscheidung).
11. Enden Entscheidungsspiele unentschieden, erfolgt sofort ein Shoot Out nach oben genannten Bedingungen.
12. 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.

## Hockey – Halle

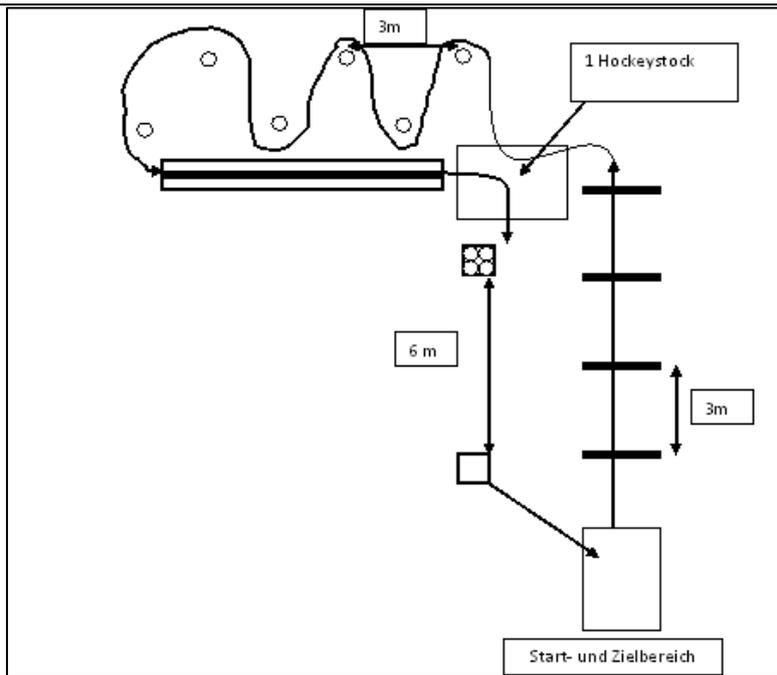


HOCKEY HALLE

<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften	Verbund Süd	Siegfried Böckling
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielerinnen/Spielern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2009 - 2012	

### Wettkampfbestimmungen:

1. Gespielt wird ein Mixed-Turnier in der Halle nach vereinfachten Hallenhockeyregeln. Kurze Ecken können durch Freischläge an der (gestrichelten) Freiwurflinie ersetzt werden.
2. Gespielt wird mit 5 Feldspielern und einer Torfrau/einem Torwart. Mindestens 2 Mädchen müssen während des Spiels immer auf dem Platz sein.
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 2 x 10 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:



**Beschreibung:**

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, 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 startet das Spiel mit einer 1 : 0 Führung.

**Judo**



**WK II**

**Ausrichter**

**Schulsportbeauftragter**

Mädchen und Jungen

Verbund Süd

Rainer Dötsch

**Mannschaftsgröße:**

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

**Jahrgänge:**

WK II, 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 2005 – 2008): bis 46 kg, bis 52 kg, bis 58 kg, bis 66 kg, über 66 kg

**Mädchen**

WK II (Jahrgang 2005 – 2008): bis 42 kg, bis 47 kg, bis 53 kg, bis 60 kg, über 60 kg

4. Kampfzeit:

WK II: 4 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 4 oder weniger Mannschaften kämpft jeder gegen jeden.

Bei 5 bis 8 Mannschaften kommt das modifizierte K.O.-System zur Anwendung.

Bei 9 Mannschaften und mehr wird das modifizierte Doppel-K.O.-System angewendet.

7. Es bleibt der Wettkampfleitung überlassen, auch schon ab 5 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).

Es gibt im Einzelkampf des Mannschaftskampfes kein „Hiki-wake“ (Unentschieden), sondern der Kampf wird ggf. im „Golden Score“ entschieden. Die Länge des Golden-Scores wird auf maximal 6 Minuten begrenzt, danach erfolgt KR-Entscheid.

8. Jeder-gegen-Jeden-System:

Die siegreiche Mannschaft erhält 2 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 2 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 entscheidet 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 auszuloser Stichkampf.

10. Auslosung des Stichkampfes:

Bei der Auslosung des Stichkampfes wird nachfolgendem 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 „Kopfbrücke“ (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. Die Abschenk-Regelung entfällt.

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

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

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

## Leichtathletik



### WK IV

### Ausrichter

### Schulsportbeauftragter

Gemischte Mannschaften

Verbund Süd

Volker Jennemann

### Mannschaftsgröße:

Eine Mannschaft besteht aus 6 Schülerinnen und 6 Schülern (gemischtes Team mit 12 Startenden).

### Jahrgänge:

WK IV, 2009 - 2012

### Anmerkung:

Alle Kinder können in allen Disziplinen starten, außer bei der Hindernissprint-Staffel. Hier besteht die Staffel aus organisatorischen Gründen aus 5 Mädchen und 5 Jungen.  
In die Teamwertung kommen pro Disziplin die Ergebnisse der 5 besten Mädchen und 5 besten Jungen, die beiden verbleibenden sind Streichresultate.

### Wettkampfbestimmungen:

1. Die WK-Disziplinen sind dem DLV-Wettkampfsystem „Kinderleichtathletik“ (Stand Januar 2020) entnommen und jeweils im Detail auf den „Wettkampfkarten U12“ beschrieben. Link: <http://wks-kl.leichtathletiktraining.de>
2. Der Wettkampf besteht aus den folgenden 5 Teamwettkämpfen:

### Lauf (Sprint)

#### 50 m

Der Start erfolgt aus dem Startblock (gem. DLV-Wettkampfkarte S.18 - 19)

#### Hindernissprint-Staffel (40 - 50 m)

Jedes Staffelmittglied 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 (modifiziert nach DLV-Wettkampfkarte S. 26 - 27).

### Sprung

### Weitsprung (Additionswertung)

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

Die Messung der Sprungweite erfolgt nach den bekannten Wettkampfbestimmungen:

- Jeder Sprung wird zentimetergenau gemessen und die Weite notiert.
- Jedes Kind hat 4 Versuche, von denen die 3 besten in die Wertung kommen und zu einem Gesamtergebnis addiert werden (Additionswertung gem. DLV-Wettkampfkarte S. 60 - 61).

### Wurf

#### Schlagwurf (Heulerball oder 200 g Wurfball)

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

Jedes Kind eines Teams hat 4 Versuche, von denen die 3 besten in die Wertung kommen und zu einem Gesamtergebnis addiert werden (gem. DLV-Wettkampfkarte S. 84 - 85).

#### Lauf (Ausdauer)

##### Transportlauf (10 Minuten)

Alle Kinder nehmen teil; die 5 besten Ergebnisse der Mädchen und die 5 besten Ergebnisse der Jungen kommen in die Wertung.

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

Nach den 10 Minuten gehen die Läuferinnen und Läufer zur zuletzt passierten Messstation (ausgangs und eingangs der Kurven) zurück. Dort wird von den Wettkampfhelferinnen und Wettkampfhelfern die noch zu ergänzende Meterzahl (100 m, 200 m, 300 m) auf einer der Karten der Läuferinnen und Läufer vermerkt.

Die Anzahl der Karten plus die eingetragene Meterzahl ergibt die zurückgelegte Laufstrecke. Die Durchführung findet in abgewandelter Form gem. DLV-Wettkampfkarte S. 38 - 39 (U10) statt (statt 7 Minuten 10 Minuten)

##### Alternative: Stadioncross (1500 – 2500 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 – 2500 m ergibt.

### 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. Gewonnen hat das Team mit der niedrigsten Gesamtsumme. Bei gleicher Summe aus den Platzziffern entscheidet die Anzahl der besseren Platzierungen im direkten Vergleich. Ist dieser direkte Vergleich ebenfalls ausgeglichen, entscheidet die bessere Staffelzeit, dann ggf. das Los.

# Orientierungslauf



WK I - IV	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen und Jungen Verbund Nord + Mitte	Verbund Nord	Martin Müllerleile
Mädchen und Jungen Verbund Mitte, Rhein-Main + Süd	Verbund Mitte	
<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, 2003 - 2006, WK II, 2005 - 2008	WK III, 2007 - 2010 WK IV, 2009 - 2012
<b>Anmerkung:</b>	Im Rahmen der Regionalscheide 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 4 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 3 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 4, höchstens 6 Paaren und/-oder Einzelläufern.

# Rhythmische Sportgymnastik



<b>WK II - IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>
Mädchen und Jungen	Verbund Rhein-Main	Barbara Bremes
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 5 Schülerinnen (Jungen haben Startrecht).	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2005 - 2008 WK III, 2007 - 2010	WK IV, 2009 - 2012
<b>Anmerkung:</b>	Offener Regionalentscheid - 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 Turner-Bundes 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 3 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– 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 3 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.

# Rudern



<b>WK I + IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen	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 2003 - 2006
	WK IV	Jahrgänge 2010 - 2012
<b>Startverlosung:</b>	23.06.2021	
<b>Anmerkungen:</b>	Ergänzungsprogramm Rennen A - T, WK IV	

## Wettkampfbestimmungen: WK I - III

1. Die Regatta wird nach den Ruderwettkampfregeln (RWR) des DRV durchgeführt, sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist. Jede Bootsbesetzung 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, Stembretter).
2. Die Rennen A bis T werden nur auf Landesebene ausgetragen. Meldet zu den Rennen A bis T nur eine Mannschaft, fällt dieses Rennen aus.
3. In den Wettkampfklassen I und II dürfen Schülerinnen oder Schüler höchstens dreimal und in der WK III höchstens zweimal gemeldet werden. Steuerleute sind von dieser Beschränkung ausgenommen. Jede Schule kann maximal 2 Boote je Rennen melden.
4. Für jeden Startenden (außer Jahrgang **2002** und außer Steuerleuten) ist spätestens 2 Stunden vor Beginn des Rennens eine Bescheinigung vorzulegen, in der ärztlicherseits nach dem 1. Oktober 2020 bescheinigt wird, dass die Teilnahme an Wettkämpfen unbedenklich ist. Aktivenpässe/Jugend-Lizenzen des DRV nach Ziffer 2.2.6 AWB können die Bescheinigung ersetzen.  
Der Jahrgang 2002 unterliegt den Startbeschränkungen der Junioren (höchstens 3 Starts pro Tag, vgl. Ziffer 2.6.3 (AWB)).
5. Schülerinnen und Schüler des Jahrgangs 2005 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.
6. Für die Leichtgewichtsrennen in Wettkampfklasse III gelten die Gewichtsgrenzen gemäß den Bestimmungen für die Durchführung von Jungen- und Mädchen-Wettbewerben der Deutschen Ruderjugend.
7. Die Regatta findet auf der Fulda in Kassel statt. Es sind 4 Startplätze vorhanden. Die 1000-Meter-Starts erfolgen von festen Startplätzen. Der Schiedsrichter bestimmt bei weniger als 4 Booten die Startplätze. Die Qualifikation für die Zwischen- und Endläufe erfolgt abweichend von der AWB nach gesonderter Tabelle.
8. 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 insgesamt). Ist die Meldung erfüllt worden, wird der Betrag am Regattatag zurückerstattet. Um die

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

9. 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.
10. Boote, Riemen, Skulls sind mitzubringen. Die Lagerung der Boote auf dem Regattagelände erfolgt auf eigenes Risiko.
11. **Die Quartiermeldungen** für Unterkünfte sind – getrennt nach Anzahl der Schülerinnen und Schüler – **bis zum 18. Juni 2022 an die Meldeanschrift** (valentin-schmid@web.de) zu senden.

#### 12. Regattaplan

Renn-Nr.	WK-Klasse	Bezeichnung des Rennens	Streckenlänge (m)	Zeitplan (unverbindlich)		
				Vorlauf	Zwischenlauf	Finale
A	Ju I	2 x	1000	Sa.	Sa.	So.
B	Ju I	4 + Gig	1000	Sa.	Sa.	So.
C	Mä/Ju III	4 x + Mixed	1000	Sa	So	So
D	Ju I	4 x + Gig	1000	Sa.	Sa.	So.
E	Mä I	4 x +	1000	Sa.	Sa.	So.
F	Ju I	4 +	1000	Sa	So	So
G	Ju II	4 +	1000	Sa	So	So
H	Mä III	2 x Lg	500	Sa	So	So
I	Ju III	4 x + Gig	500	Sa	So	So
J	Mä III	2 x	500	Sa	So	So
K	Mä I	4 x + Gig	1000	Sa	So	So
L	Ju I	4 x +	1000	Sa	So	So
M	Mä III	4 x + Gig	500	Sa	So	So
N	Ju III	2 x Lg	500	Sa	So	So
O	Ju II	2 x	1000	Sa	So	So
P	Ju I	8 +	1000	Sa	So	So
Q	Mä II	2 x	1000	Sa	So	So
R	Mä/Ju I	4 x +Mixed	1000	Sa	So	So
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 2 x 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 2 x 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 4 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.

## Rugby



<b>WK III</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften	Verbund Rhein-Main	Tobias Quick
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen/Schülern (5 Feldspielerinnen/Feldspieler und 3 Auswechselspielerinnen/Auswechselspielern, gemischte Mannschaften erwünscht).	
<b>Jahrgänge:</b>	WK III, 2007 - 2010	
<b>Anmerkung:</b>	Der Wettkampf besteht aus einem OK-Rugbyturnier.	

### Wettkampfbestimmungen:

1. Gespielt wird nach OK-Rugby Regeln des Deutschen Rugby-Verbandes, Bezug der Regeln über [quick.rugbydreieich@web.de](mailto:quick.rugbydreieich@web.de).
2. Die Auslosung und der Turnierablauf werden nach Eingang der Meldungen festgelegt.
3. Es wird im Freien auf einem Rasenplatz gespielt. Das Spielfeld entspricht einem Handballfeld (Breite: 20 m, Länge: 40 m).
4. Es wird mit einem Rugbyball der Größe 4 gespielt.
5. Die Spielzeit beträgt 2 x 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).
6. Für die Platzierung bei Gruppenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
  - Punkteverhältnis
  - Versuch-Differenz
  - höhere Anzahl der erzielten Versuche bei gleicher Versuchsdifferenz
  - Ergebnis der Spiele punktgleicher Mannschaften untereinander
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.)
8. Spielerwechsel: Es darf nur bei einer Unterbrechung des Spiels gewechselt werden. Der Wechsel einer Spielerin oder eines Spielers erfolgt an der Mittellinie.
9. Die Mannschaften müssen zu jedem Spiel 2 verschiedenfarbige Spielkleidungen bereithalten.

## Rugby



<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Gemischte Mannschaften	Verbund Rhein-Main	Tobias Quick
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen/Schülern (5 Feldspielerinnen/Feldspieler und 3 Auswechselspielerinnen/Auswechselspielern, gemischte Mannschaften erwünscht).	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2009 - 2012	
<b>Anmerkung:</b>	Der Wettkampf besteht aus einem OK-Rugbyturnier und einem Vielseitigkeitswettbewerb, Wertigkeit 2 : 1. Der Vielseitigkeitswettbewerb sollte vor dem Turnier ausgetragen werden.	

## Wettkampfbestimmungen:

### Rugbyturnier

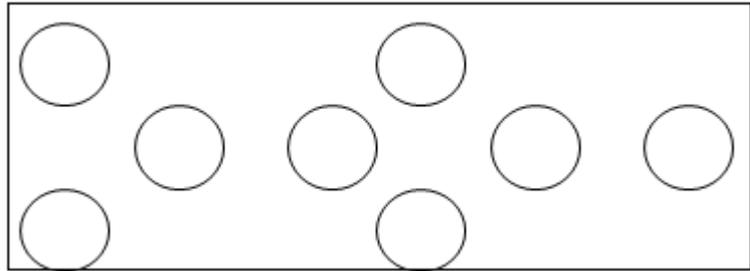
Es gelten die gleichen Regelungen wie in der Wettkampfklasse III. Die Auslosung und der Turnierablauf werden nach Eingang der Meldungen festgelegt.

### 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)

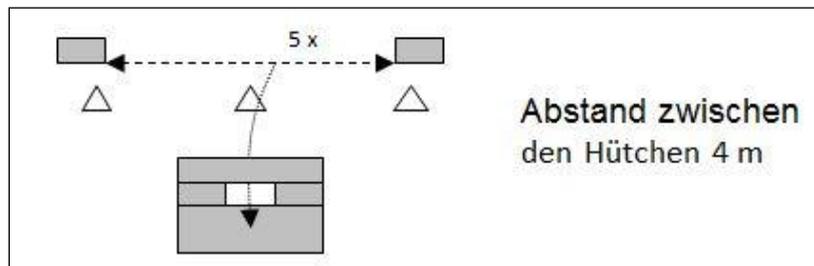


#### Station 2:

Im Lauf seitliches Werfen eines Rugbyballes durch ein Ziel (Rugbypass). Der Spieler läuft an 3 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 (3 x Wurf zur linken Seite, 2 x 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.

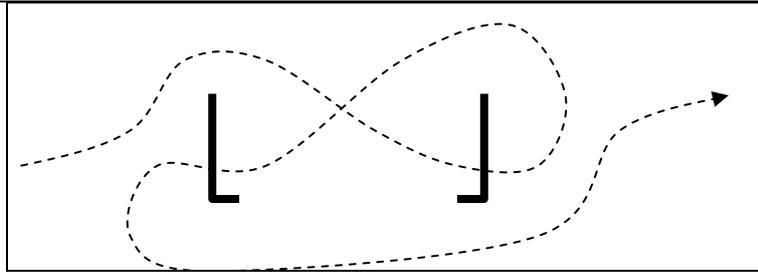
Das Ziel wird aus einem großen Kasten (4 Elemente) und 2 kleinen Kästen gebildet, die auf den großen Kasten gestellt werden.

Auf die kleinen Kästen kommt als Deckel ein Kastenoberteil. Die so gebildete Öffnung stellt das Ziel dar. Alternativ können auch 2 kleine Kästen übereinander gestellt werden (der obere Kasten hochkant auf die Lederfläche des unteren). Als Ziel dient die Öffnung des oberen Kastens.



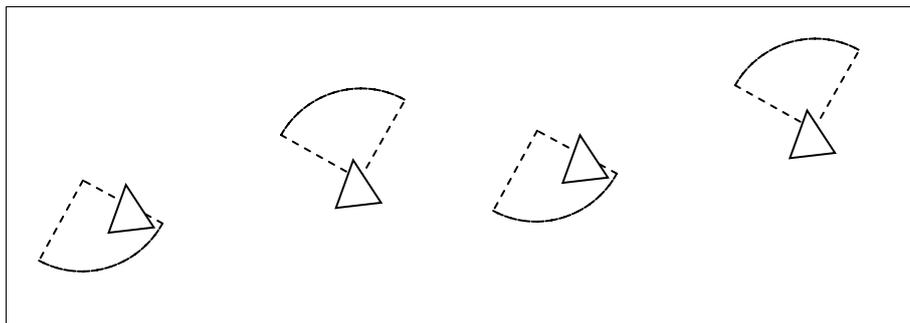
#### Station 3:

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



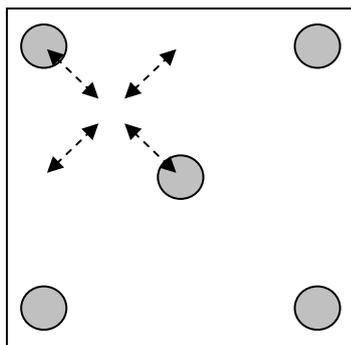
**Station 4:**

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.)



# Schwimmen



<b>WK II</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen		Michael Ulmer
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schülerinnen und Schülern.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK II, 2004 - 2007	

## Wettkampfbestimmungen:

1. Für die Durchführung der Wettkämpfe gelten die Wettkampfbestimmungen (WB) des Deutschen Schwimm-Verbandes (DSV), sofern in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist.
2. Zugelassen sind Mädchen- und Jungenmannschaften. Mixed-Mannschaften dürfen nicht starten.
3. In den Einzeldisziplinen Kraul und Brust werden je Mannschaft 3, in den Einzeldisziplinen Rücken und Schmetterling 2 Schülerinnen oder 2 Schüler gewertet.  
Pro Einzeldisziplin darf jeweils eine Schülerin oder ein Schüler zusätzlich starten. Bei den Einzelstarts gibt es bei einer Disqualifikation somit kein Nachschwimmen.
4. 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.
5. Eine Schülerin oder ein Schüler darf höchstens in 3 Disziplinen (einschließlich Staffel) an den Start gehen. Aufgrund der Anzahl der Wettkämpfe müssen mindestens 9 Schülerinnen oder Schüler in einer Mannschaft gemeldet sein.
6. Bei den Kreis- und Regionalentscheiden werden Disqualifikationen durch Zeitstrafen ersetzt. Jede einzelne Disqualifikation wird mit einer 5 Sekundenstrafe geahndet. Diese wird auf die gestoppte Einzel- oder Staffelzeit addiert. Das Nachschwimmen einer Staffelmannschaft ist somit nicht erforderlich. Ansonsten gelten die Bestimmungen dieser Ausschreibung.
7. Beim Landesentscheid erfolgt, wie in dieser Ausschreibung beschrieben, bei Regelverstößen eine Disqualifikation.
8. Bei allen JfO-Wettkämpfen wird die Zwei-Start-Regel angewandt.
9. Die Wettbewerbe von Jugend trainiert für Olympia und Paralympics in der Sportart Schwimmen finden beim Landesentscheid an einer Wettkampfstätte und zur gleichen Zeit statt.
10. Alle Wettkämpfe müssen auf einer 25-m-Bahn mit mindestens 4 Startbahnen ausgetragen werden.

## Wettkampfprogramm:

Der Wettkampf besteht aus Einzelstarts und Staffeln:

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

## Wertung

- Das Wettkampfergebnis der Mannschaften wird durch die Addition der Wertungszeiten ermittelt.
- Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Gesamtzeit.

<b>Tanz</b>		 TANZ						
<b>WK I + II</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>						
Mädchen und Jungen	Verbund Mitte	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) und aus mindestens 3 und höchstens 5 Schülerinnen oder Schülern (Breaking-Challenge). Sie kann nur aus Mädchen, nur aus Jungen oder aus Mädchen und Jungen bestehen.							
<b>Jahrgänge:</b>	WK I, 2003 - 2006 WK II, 2005 - jünger							
<b>Kombinationswettbewerb:</b>	Langsamer Walzer, Quickstep, Cha Cha Cha, Jive (Schrittbegrenzung C-Klasse). Eine Mannschaft besteht im Kombinationswettbewerb aus höchstens 5 und mindestens 3 Paaren, wovon die 3 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. Die Musik ist zusätzlich vor der Veranstaltung per MP3-Datei der zuständigen Person zuzusenden. Adresse wird in der Einladung bekanntgegeben.							
<b>Breaking-Challenge:</b>	Die Breaking-Challenge wird als Einzelwettbewerb (Battle) durchgeführt. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer/innen erhalten ein Zeitfenster (Timeslot), um sich zu präsentieren und die Mittänzerinnen und Mittänzer herauszufordern.							
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>								
<ol style="list-style-type: none"> <li>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), abrufbar unter: <a href="https://www.tanzsport.de/de/sportwelt/sportbetrieb/turnier-und-sportordnung-tso">https://www.tanzsport.de/de/sportwelt/sportbetrieb/turnier-und-sportordnung-tso</a> sofern in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist.</li> <li>2. Alle Wettbewerbe werden als Mannschaftswettbewerbe durchgeführt.</li> <li>3. Alle Wettbewerbe werden von mindestens 3 Wertungsrichtern bewertet.</li> <li>4. Kleidung: <table border="1" data-bbox="252 1832 1385 1986"> <tr> <td><b>Jungen:</b></td> <td>Hemd, lange Hose oder Sportkleidung, Tanzschuhe mit Chromledersohle oder Hallenschuhe mit heller Sohle.</td> </tr> <tr> <td><b>Mädchen:</b></td> <td>Bluse oder Kleid, Rock oder lange Hosen oder Sportkleidung, Tanzschuhe mit Chromledersohle oder Hallenschuhe mit heller Sohle.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Jeglicher Zierrat ist verboten.</td> </tr> </table> </li> </ol>			<b>Jungen:</b>	Hemd, lange Hose oder Sportkleidung, Tanzschuhe mit Chromledersohle oder Hallenschuhe mit heller Sohle.	<b>Mädchen:</b>	Bluse oder Kleid, Rock oder lange Hosen oder Sportkleidung, Tanzschuhe mit Chromledersohle oder Hallenschuhe mit heller Sohle.	Jeglicher Zierrat ist verboten.	
<b>Jungen:</b>	Hemd, lange Hose oder Sportkleidung, Tanzschuhe mit Chromledersohle oder Hallenschuhe mit heller Sohle.							
<b>Mädchen:</b>	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



WK IV	Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Mädchen und Jungen	Verbund Mitte	Dr. Hans-Jürgen Burger
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus mindestens 6 und höchstens 12 Schülerinnen oder Schülern (Formationswettbewerb), aus mindestens 6 und höchstens 10 Schülerinnen und Schülern (Kombinationswettbewerb) und aus mindestens 3 und höchstens 5 Schülerinnen oder Schülern (Breaking-Challenge). Sie kann nur aus Mädchen, nur aus Jungen oder aus Mädchen und Jungen bestehen.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2009 und jünger	

### Wettkampfbestimmungen:

Der Wettbewerb setzt sich aus dem Bereich Tanz und dem Bereich Vielseitigkeit zusammen.

#### Tanz

Im Bereich Tanz kann entweder ein Kombinations- oder ein Formationswettbewerb gewählt werden.

Es gelten die Wettkampfbestimmungen für WK I und II (1. – 5.)

#### Kombinationswettbewerb

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 5 Paaren, wovon die 3 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 3 besten Paare einer Mannschaft werden addiert. Die Mannschaft mit der geringsten Summe der Platzziffern ist Sieger.

#### Formationswettbewerb

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).

#### Breaking-Challenge

Die Breaking-Challenge wird als Einzelwettbewerb (Battle) durchgeführt. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer erhalten ein Zeitfenster (Timeslot), um sich zu präsentieren und die Mittänzerinnen und Mittänzer herauszufordern.

#### Vielseitigkeitswettbewerb

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer absolvieren den Parcours. Das Ergebnis des Parcours zählt 1/4 zur Gesamtwertung.

Kombinationswettbewerb und Breaking-Challenge: Alle Schülerinnen/Schüler erhalten eine Platzziffer und diese wird in die Gesamtwertung mit einbezogen.

Formationswettbewerb: Die Zeiten der besten 6 Schülerinnen und Schüler einer Mannschaft addieren sich zu einer Gesamtzeit.

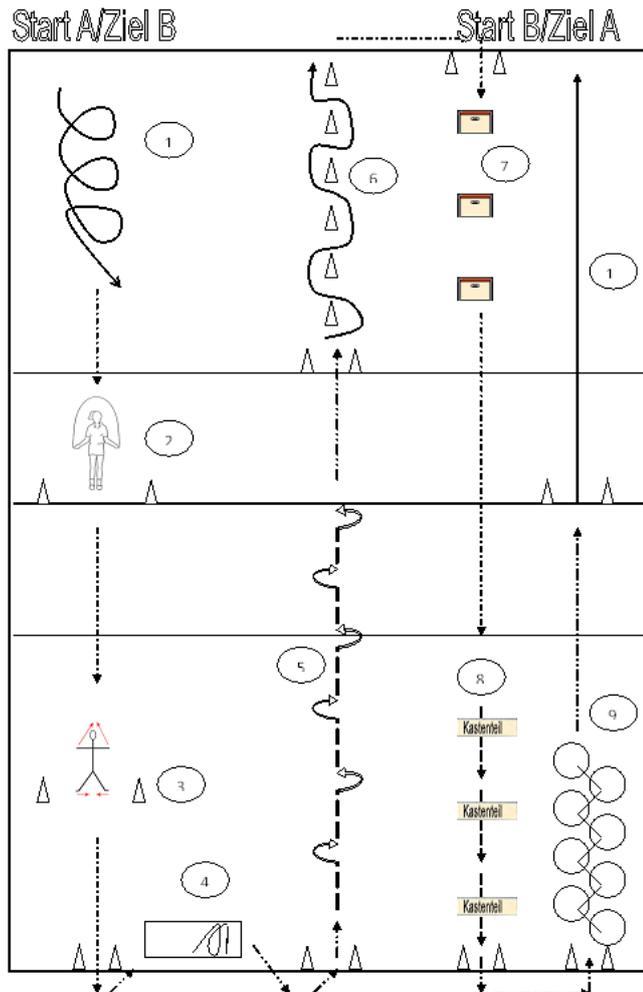
Jeweils 2 Schülerinnen/Schüler laufen gemeinsam, eine Schülerin/ein Schüler beginnt den Parcours bei Start A, der andere bei Start B. Daraus ergibt sich, dass beide Schülerinnen/Schüler gleichzeitig in entgegengesetzter Richtung laufen. Entsprechend der gelaufenen Gesamtzeit der Mannschaft wird die Platzziffer vergeben.

Von Station zu Station wird jeweils gelaufen. Bei unvollständiger Ausführung der Aufgaben an den Stationen werden Zusatzsekunden zur Gesamtzeit durch das Wertungsgericht hinzugefügt.

Kleidung: Sportkleidung

**Parcours:**

1. 3 Spins  
Rotation um die senkrechte Körperachse
2. Seilspringen  
10 x Schlusssprünge mit je einem Seildurchschlag
3. Hampelmann  
10 x Hampelmann auf der Stelle
4. Baumstammrolle  
1 x im Liegen um die Längsachse in gestreckter Körperhaltung drehen (ohne Mithilfe der Arme und Beine); Seitgalopp mit 1/2-Drehung Nach jedem 2. Seitgalopp eine 1/2 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. Schlusssprünge von Reifen zu Reifen
9. Rückwärtslauf.



# Tennis



WK II + IV		Ausrichter	Schulsportbeauftragter
Gemischte Mannschaften WK II		Verbund Rhein-Main	Jörg Barthel
Gemischte Mannschaften WK IV		Verbund Rhein-Main	

<b>Mannschaftsgröße:</b>	WK II	Eine Mannschaft besteht aus max. 5 Schülerinnen und 5 Schülern (gemischte Mannschaft).
	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, 2005 - 2008 WK IV, 2009 - 2012	
<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 Verbände vorgenommen.	

## Wettkampfbestimmungen:

- 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).
- Spiel- und Auswertungspläne zur Durchführung von Kreis-, Regional- und Landesentscheiden finden sich hier: <https://www.htv-tennis.de/jugend-trainiert-fuer-olympia.php>
- Die Spielbälle für die Landesentscheide werden vom HTV gestellt.
- Die Ausrichter der Kreis- und Regionalentscheide fügen ihrer Meldung die Mannschaftsaufstellungen der erst- und zweitplatzierten Mannschaften bei.

## Spielmodus für alle Wettkampfklassen

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

- Spieldifferenz
- Summe der gewonnenen Spiele aus den 2 Doppel (und ggf. dem Mixed)
- Summe der gewonnenen Spiele aus den 4 Einzel
- Losentscheid

12. 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.

13. 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 (ein Doppel/Mixed und ein 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 Einspielzeit beträgt 5 Minuten; im Anschluss werden 2 Sätze Match Tie-Break bis 10 Punkte und bei Satzgleichstand ein Entscheidungs-Tie-Break bis 7 Punkte gespielt.
8. Bei weniger als 6 Mannschaften können die Spielzeiten verlängert 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 2 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. Die Einspielzeit beträgt 5 Minuten; im Anschluss werden 2 Sätze Match Tie-Break bis 10 Punkte und bei Satzgleichstand ein Entscheidungs-Tie-Break 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 (ein Doppel und ein Einzel).
2. Die Mannschaftsaufstellung erfolgt nach der Spielstärke unter Beachtung der aktuellen LK-Rangliste (Stichtag 3 Tage vor Spieltag).
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 6 Mannschaften können die Spielzeiten verlängert werden.

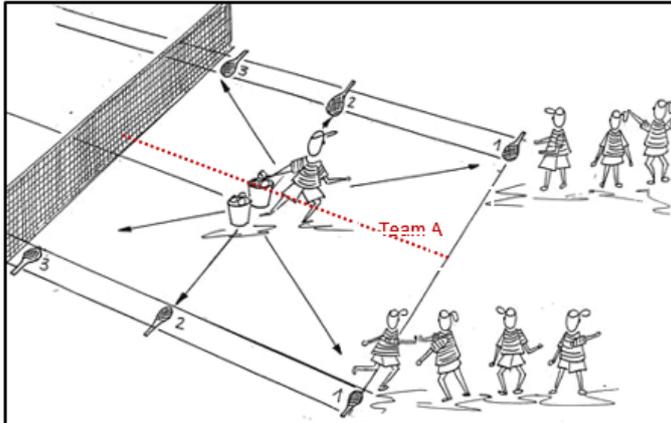
##### **Vielseitigkeitswettbewerb**

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



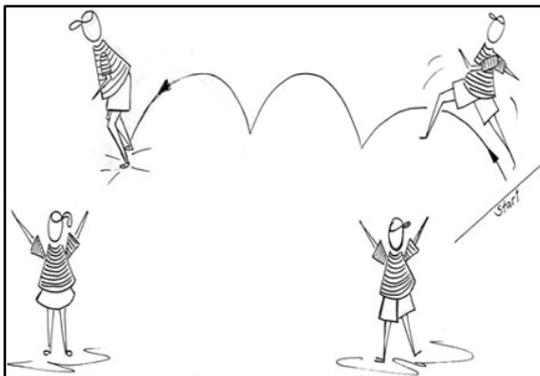
**Aufgabe:** Die 6 im Eimer liegenden Bälle sind nacheinander auf die Schläger bzw. zurück in den Eimer zu legen. Vom Schläger rollende bzw. nicht im Eimer platzierte Bälle müssen vom Verursacher in die richtige Position gebracht werden!

**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 3 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 Rangfolge der Mannschaften ergibt sich aus der gestoppten Zeit. Die Mannschaft mit der schnellsten Zeit kommt auf Platz 1.

### Sprungstaffel (Dreisprung)

Gerätebedarf: Markierungslinien, Maßband



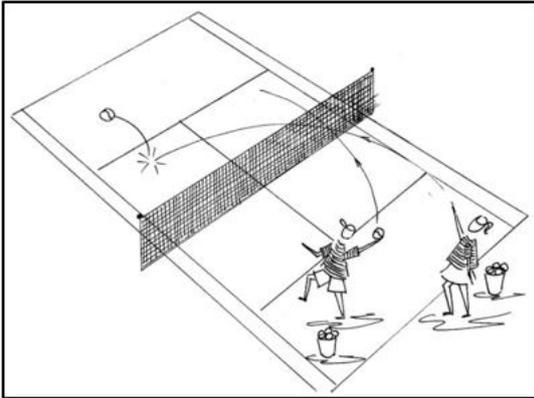
**Aufgabe:** Jedes der 4 Kinder soll mit 3 nacheinander flüssig zu absolvierenden Sprüngen möglichst weit springen.

**Durchführungshinweise:** Aus der Schrittstellung (ein Fuß direkt an der Absprunglinie) soll ohne Anlauf mit 3 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 Wurffhand von der Grundlinie möglichst viele Bälle in das diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld werfen, nach 30 Sekunden 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 Wurffhand 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



<b>WK IV</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragter</b>
Mädchen und Jungen oder gemischt	Verbund Nord	Tobias Beck
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus 6 Spielerinnen oder Spielern und einem Ersatzspielerin oder Ersatzspieler (6 + 1); mindestens 6 Spielerinnen oder Spieler müssen zu einem Wettbewerb antreten.	
<b>Jahrgänge:</b>	WK IV, 2009 - 2012	
<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 2 Punkten Unterschied).

#### Vielseitigkeitswettbewerb

Der Vielseitigkeitswettbewerb besteht aus den 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 sollte 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

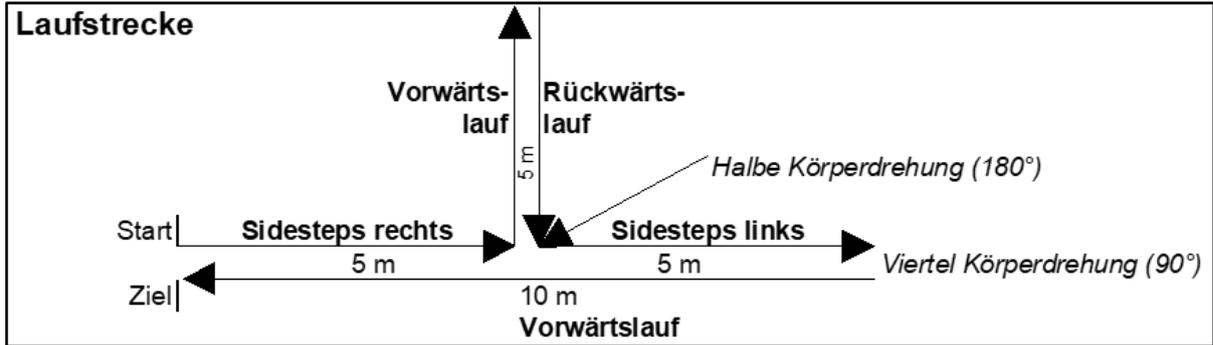
Eine Mannschaft absolviert in einem Turnier nur einmal den Vielseitigkeitswettbewerb.

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 (2 Markierungshütchen mit ca. 1 m Abstand) kenntlich gemacht werden.

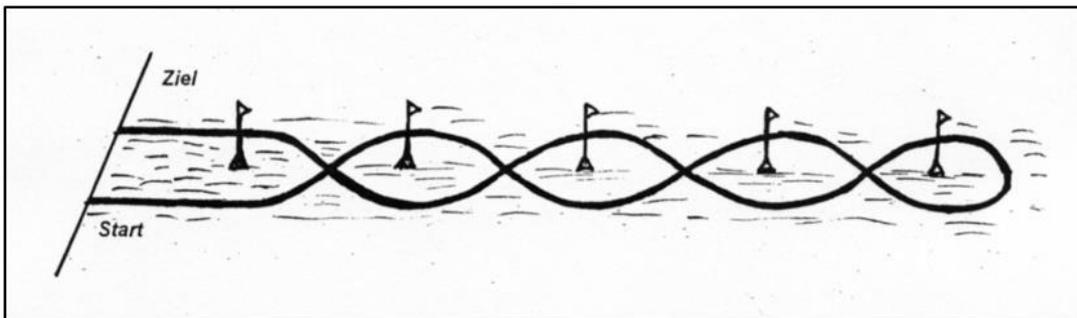
**Wertung:**

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 2 m 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 die nächste Spielerin/den nächsten Spieler übergeben usw.



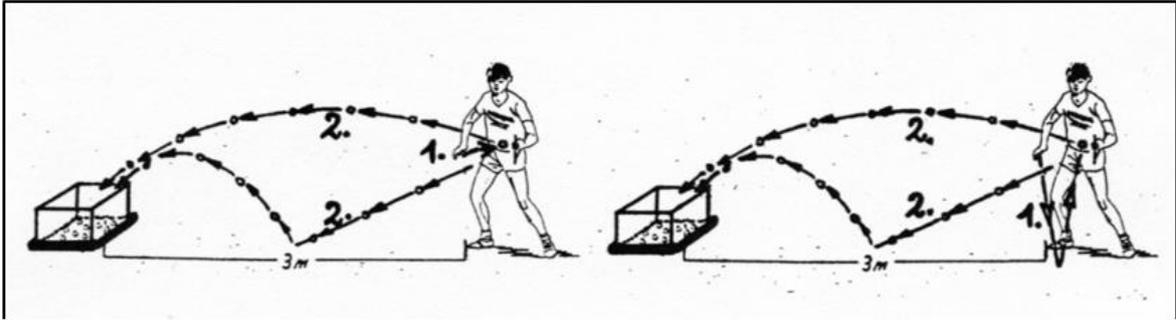
**Wertung:** Gemessen wird die Zeit vom Start des ersten Spielers bis zur Zielankunft des letzten Spielers.

**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.



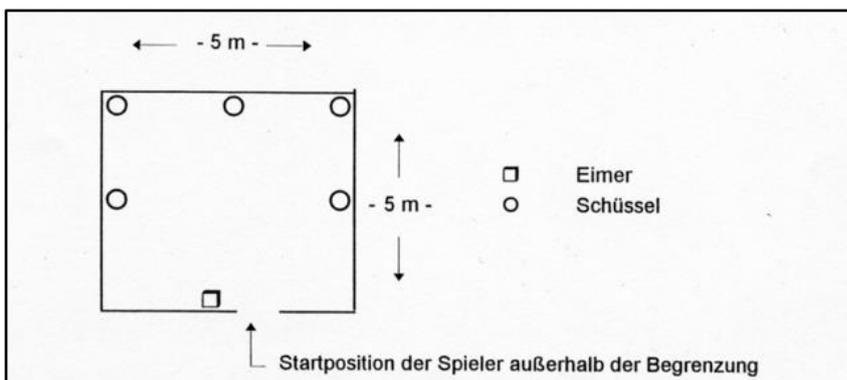
### Wertung:

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 ein Eimer in der skizzierten Anordnung platziert. In dem Eimer befinden sich 15 Tischtennisbälle, die von einem Spieler/einer Spielerin zu je 3 in die 5 Schüsseln verteilt werden sollen. Es darf jeweils nur ein Ball mit einer Hand (nicht wechseln!) transportiert und in die Schüssel gelegt werden. Sind die Bälle richtig verteilt, verlässt Spielerin/Spieler 1 den Raum und startet die Spielerin/den Spieler 2 durch Abklatschen, die/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/die Schülerin 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 der Spielerin/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.

## 5.2 Jugend trainiert für Paralympics

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>		 FUSSBALL PARA
<b>WK II</b>	<b>Ausrichter</b>	<b>Schulsportbeauftragte</b>
Mädchen und Jungen (gemischte Mannschaften sind möglich)	Verbund Mitte	Ines Prokein (HBRS) Jens Alter (HFV)
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus maximal 11 Schülerinnen bzw. Schülern.	
<b>Jahrgänge:</b>	2005 und jünger	
<b>Anmerkung:</b>	Gemischte Mannschaften sind erwünscht!	
<b>Wettkampfbestimmungen:</b>		
<p>Am Landesentscheid nehmen 8 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 qualifizieren sich aus jedem Verbund 2 Mannschaften.</p> <p>Gespielt wird in Turnierform nach den Regeln des DFB (erhältlich beim DFB, Otto-Fleck-Schneise 6, 60528 Frankfurt am 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>Runde 1: Die <b>Vorrunde</b> wird in 2 Gruppen á 4 Mannschaften gespielt. In den Vorrundengruppen spielt jeder gegen jeden. Für die Platzierung gelten folgende Kriterien in der unteren Reihenfolge: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Punkteverhältnis</li> <li>• Ergebnis aus dem Direktvergleich der punktgleichen Mannschaften</li> <li>• Tordifferenz (Gesamttabelle)</li> <li>• höhere Anzahl der erzielten Tore</li> <li>• 9-m-Schießen durch 3 Spielerinnen oder Spieler pro Mannschaft</li> <li>• bei Gleichstand weiter entsprechend den DFB-Regeln.</li> </ul> </li> <li>Runde 2: <b>Überkreuzspiele</b> der jeweils erst- und zweitplatzierten Mannschaften aus der Gruppe 1 und Gruppe 2. Erster Gruppe 1 gegen zweiten der Gruppe 2, Zweiter der Gruppe 1 gegen ersten der Gruppe 2.</li> <li>Runde 3: <b>Platzierungsspiele</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiel um Platz 7 und 8 zwischen den beiden Viertplatzierten der Vorrundengruppen.</li> <li>• Spiel um Platz 5 und 6 zwischen den beiden Drittplatzierten der Vorrundengruppen.</li> <li>• Spiel um die Plätze 3 und 4 der Verlierer der beiden Überkreuzspiele</li> <li>• Endspiel der beiden Siegermannschaften bei den Überkreuzspielen</li> </ul> </li> <li>Es werden alle Plätze ausgespielt. Die Spielzeiten betragen in allen Runden 2 x 10 Minuten, jeweils mit Seitenwechsel.</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> </ol>		

7. Es wird ohne Abseitsregel gespielt. Freistöße werden generell indirekt ausgeführt.

### Hinweise:

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.

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

alle Schulstufen	Ausrichter	Ausrichtende Schule
Hessen-Süd: Jungen und Mädchen	Verbund Süd	Katja Moritz Fr.-v.-Bodelschwingh-Schule Pörtschacher Str. 12 65187 Wiesbaden
Hessen-Nord: Jungen und Mädchen	Verbund Nord	Harald Nolte Alexander-Schmorell-Schule Kassel Grenzweg 10 Kassel

### Wettkampfbestimmungen:

Alle Schülerinnen und Schüler mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung werden zur Teilnahme am Schwimmfest eingeladen. Auch inklusiv unterrichtete Schülerinnen und Schüler sind ausdrücklich willkommen.

1. Jede Schule kann bis zu 50 Schülerinnen und Schüler für die Teilnahme am Schwimmfest benennen.
2. Eine Schülerin/ein Schüler kann an bis zu 4 Wettbewerben teilnehmen, davon aber maximal an 2 Einzeldisziplinen.
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.
4. Für schwerbehinderte Schülerinnen und Schüler gelten besondere Disziplinen, Regeln und Wertungen. (nur beim Schwimmfest-Süd)
5. Jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer erhält eine Erinnerungsmedaille. Urkunden werden durch die Schulen an die Schülerinnen/Schüler ausgegeben.

### 6. Schwimmdisziplinen

Einzeldisziplinen:

- 17 m Streckenschwimmen (Lage freigestellt)
- 25 m Streckenschwimmen (Lage freigestellt)
- 50 m Streckenschwimmen (Lage freigestellt)

Mannschaftsdisziplinen:

- 4 x 17 m Staffel (Lage freigestellt)
- 4 x 25 m Staffel (Lage freigestellt)
- 5 Minuten Ausdauerschwimmen (auf der 17 m-Bahn)
- 8 Minuten Ausdauerschwimmen (auf der 25 m-Bahn)
- „Gegenstände sammeln“

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:

Einzeldisziplinen:

- „Wasserlaufen“
- „Gegenstandtauchen“
- „Seilbahn“
- 12 m Schwimmen

Mannschaftsdisziplin:

- „Transportstaffel“

- „Bälle sammeln“

7. Zeitplan:

bis 10.00 Uhr:	Eintreffen der teilnehmenden Schulen
10.30 Uhr:	Eröffnung des Schwimmfestes
ca. 13.30 Uhr:	Beendigung der Wettkämpfe
Anschließend	Siegerehrung und Heimreise

**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 Sekunden aus schulertiefem Wasser möglichst viele Tauchringe vom Beckenboden an die Wasseroberfläche zu bringen und am Beckenrand abzulegen.
6. Die „Transportstaffel“ besteht aus 5 Schülerinnen/Schüler. 4 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 Schülerinnen/Schüler 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 2 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 ein Punkt (Nord: 3, 2 und ein Punkt) für die 5 bzw. 3 Erstplatzierten vergeben. Die Addition der Punkte ergibt die Schulwertung.

## 6. Grundschulwettbewerbe (WK V)

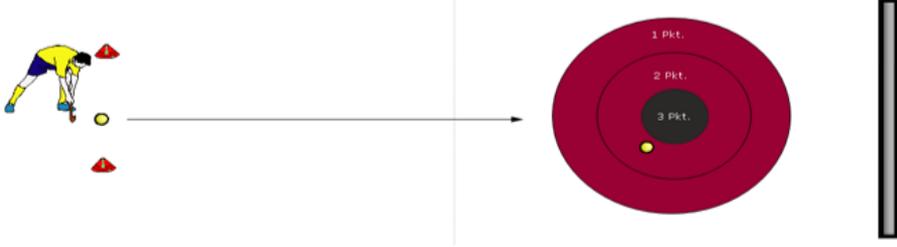
### Allgemeine Bestimmungen für die nachfolgenden Wettbewerbe

Startberechtigt sind die Schülerinnen und Schüler in der Regel 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.

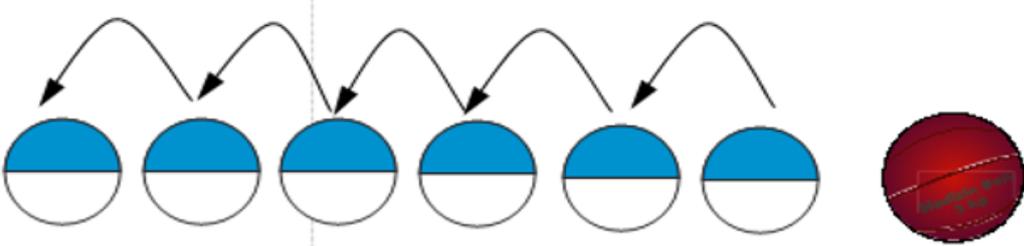
<b>Ballspielfest</b>	
<b>WK V</b>	<b>Ausrichter</b>
Grundschulen aus dem Bereich des zuständigen Staatlichen Schulamts	zuständige Schulspportkoordination
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus bis zu 10 Schülerinnen und Schülern (möglichst 5 Mädchen, 5 Jungen).
<p><b>Wettbewerbsstruktur:</b></p> <p>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.</p> <p>Die Ballspielfeste werden auf Kleinfeld mit entsprechender Mannschaftsstärke durchgeführt. Die Zahl der Auswechselspielerinnen und Auswechselspieler ist beliebig. Mehrfaches Ein- und Auswechseln ist möglich.</p> <p><b>Mögliche Vielseitigkeitswettbewerbe:</b></p> <p>In Parcoursform:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ball am Fuß/mit Hand/Schläger um Slalomstangen herum dribbeln/spielen</li> <li>• Ball an 2 Kastenteilen vorbei spielen, der erste Kasten ist vom Spieler zu durchkriechen, der zweite zu überspringen</li> <li>• Dribbling durch Slalomstangen</li> <li>• 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).</li> <li>• Dribbeln des Balles um einen kleinen Kasten gegen den Uhrzeigersinn um einen weiteren Kasten im Uhrzeigersinn (jeweils vollständige Umrundung) Pass in die 2 m breite Wechselzone zum nächsten Mitspieler</li> <li>• Die Zeit der Mannschaft wird festgehalten.</li> </ul> <p><b>Als Stationsaufgaben:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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 jede Schülerin/jeder Schüler 3 Versuche.</li> </ol>	



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.



<b>Hallensportfest</b>	
<b>WK V</b>	<b>Ausrichter</b>
Grundschulen aus dem Bereich des zuständigen Staatlichen Schulamts	zuständige Schulsporkoordination
<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.	
<b>Turnen an Stationen</b>	
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

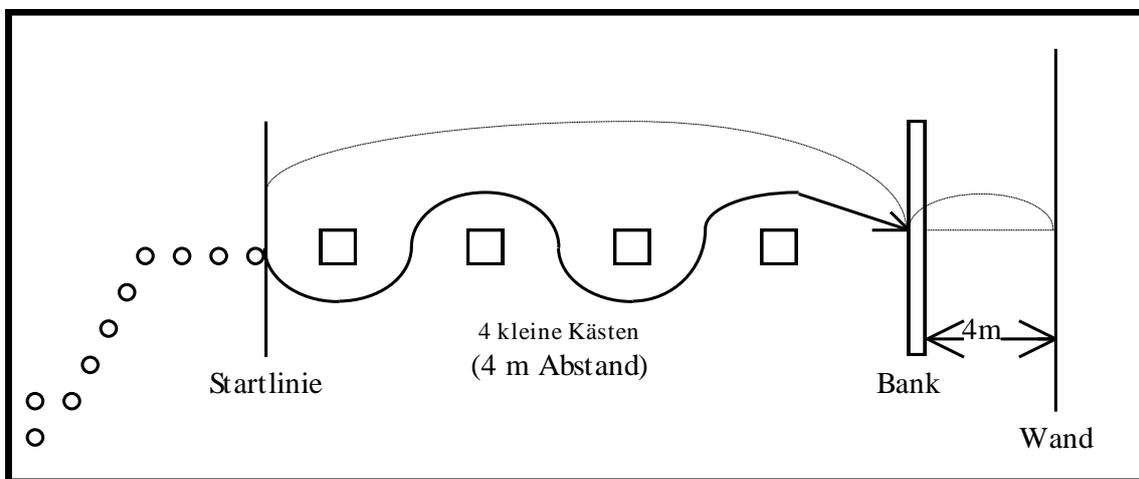
Umgedrehte Bank: Hockwende auf die Bank, aufrecht Vorwärtsgehen im Ballenstand bis zur Mitte, Standwaage in der Mitte, halbe Drehung, Rückwärtsgehen, halbe Drehung, Strecksprung

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: Slalomdribbeln 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 4), Zurückspielen des Balles zum nächsten Kind (der Ball darf erst hinter der Startlinie aufgenommen werden) usw. Jede Mannschaft absolviert 2 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 2 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 Abschlussspiel 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>Leichtathletikfest</b>			
<b>WK V</b>	<b>Ausrichter</b>		
Grundschulen aus dem Bereich des zuständigen Staatlichen Schulamts	zuständige Schulsportkoordination		
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus bis zu 10 Schülerinnen und Schülern (möglichst 5 Mädchen, 5 Jungen).		
<p><b>Wettkampfbestimmungen:</b></p> <p>Die <b>Platzierung</b> wird wie folgt ermittelt:</p> <p>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.</p> <p><b>Wettbewerbsstruktur:</b></p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hindernissprint (schnell Laufen)</li> <li>• Weitsprungstaffel und/oder Wechselsprünge (Springen)</li> <li>• Medizinballstoßen und/oder Drehwurf (Werfen)</li> <li>• Team-Biathlon (ausdauernd Laufen)</li> </ul> <p><b>Jeder der Bewegungsbereiche</b> (schnell Laufen, Springen, Werfen, ausdauernd Laufen) <b>muss im Team-Mehrkampf</b> enthalten sein.</p> <p>Für die Organisation im Freien bieten sich vor allem die Weitsprungstaffel sowie der Drehwurf an. Bei Hallenwettkämpfen empfehlen sich Medizinballstoßen und Wechselsprünge.</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Beispiel für einen Team-4-Kampf in der Halle</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hindernissprint</li> <li>2. Wechselsprünge</li> <li>3. Medizinballstoßen</li> <li>4. Team-Biathlon</li> </ol> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Beispiel für einen Team-5-Kampf im Freien:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hindernissprint</li> <li>2. Wechselsprünge</li> <li>3. Weitsprungstaffel</li> <li>4. Drehwurf</li> <li>5. Team-Biathlon</li> </ol> </td> </tr> </table> <p>Detaillierte Organisations- und Durchführungshinweise sind auf der Homepage des Deutschen Leichtathletik-Verbandes zu finden unter <a href="http://www.leichtathletik.de/jugend/kinderleichtathletik/">http://www.leichtathletik.de/jugend/kinderleichtathletik/</a></p>		<p>Beispiel für einen Team-4-Kampf in der Halle</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hindernissprint</li> <li>2. Wechselsprünge</li> <li>3. Medizinballstoßen</li> <li>4. Team-Biathlon</li> </ol>	<p>Beispiel für einen Team-5-Kampf im Freien:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hindernissprint</li> <li>2. Wechselsprünge</li> <li>3. Weitsprungstaffel</li> <li>4. Drehwurf</li> <li>5. Team-Biathlon</li> </ol>
<p>Beispiel für einen Team-4-Kampf in der Halle</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hindernissprint</li> <li>2. Wechselsprünge</li> <li>3. Medizinballstoßen</li> <li>4. Team-Biathlon</li> </ol>	<p>Beispiel für einen Team-5-Kampf im Freien:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hindernissprint</li> <li>2. Wechselsprünge</li> <li>3. Weitsprungstaffel</li> <li>4. Drehwurf</li> <li>5. Team-Biathlon</li> </ol>		

<b>Schwimmfest</b>	
<b>WK V</b>	<b>Ausrichter</b>
Grundschulen aus dem Bereich des zuständigen Staatlichen Schulamts	zuständige Schulsportkoordination
<b>Mannschaftsgröße:</b>	Eine Mannschaft besteht aus bis zu 10 Schülerinnen und Schülern, die jeweils in den Einzelwettbewerben und in den Mannschaftswettbewerben starten.
<p><b>Wettbewerbsstruktur:</b></p> <p>Die Addition der jeweils erreichten Platzziffern ergibt das Endergebnis. Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Platzziffernsumme.</p> <p><b>Einzelwettbewerbe</b> 25 m Brust oder 25 m Freistil oder 25 m Rücken</p> <p><b>Tauchwettbewerb</b> Die Schülerinnen und Schüler springen vom Startblock oder Beckenrand und tauchen. Gemessen wird die zurückgelegte Strecke.</p> <p><b>Staffel</b> 10 x 25 m Freistil mit Zusatzaufgaben (vgl. Aufgabenkatalog der Bundesjugendspiele Schwimmen).</p> <p><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.</p> <p><b>Bewertung der Technik-/Koordinationsübung:</b> Jede Schülerin/jeder Schüler kann je 3 Punkte für die richtige Ausführung des Startsprunges (Strecklage, Armbewegung, Kniebeugung), der Technikkombination und der Rolle erreichen (Schiedsrichterentscheidung!).</p> <p>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.</p> <p><b>Ausdauerschwimmen</b> Alle Schülerinnen und Schüler einer Mannschaft starten innerhalb von 20 Sekunden hintereinander auf einer Bahn und schwimmen jeweils 8 Minuten. Gewertet werden die geschwommenen Bahnen aller Mannschaftsmitglieder. Beim Abpfiff zählen angefangene Bahnen nicht.</p> <p><b>Mannschaftswettbewerb</b> Mindestens 2 Mannschaften versuchen gegeneinander eine große Anzahl Bälle innerhalb von 5 Minuten 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.</p>	