

# Weisungen 2018 neu

## Spieltest

- Allround
- Korbball

*Revidiert*

04.2018

*Was*

Spieltest Allround, Kat. U10/U8 kürzere Wurfdistanz

*Ausgabe*

3. Ausgabe

Herausgeber: Schaffhauser Turnverband  
Hauptstrasse 95  
8224 Löhningen  
[www.shtv.ch](http://www.shtv.ch)

Verfasser: SHTV, Ressort Jugend

Ausgabe: **04.2018**    **3. Ausgabe**  
Copyright: SHTV

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Allgemeine Weisungen.....</b>	<b>3</b>
1.1	Sinn und Zweck der Weisungen Spieltest .....	3
1.2	Wettkampfangebot .....	3
1.2.1	Art der Wettkämpfe .....	3
1.3	Teilnehmer .....	3
1.3.1	Alterskategorien .....	3
1.3.2	Anzahl .....	3
1.3.3	Spieler/Helfer .....	3
1.4	Ausrüstung der Spieler/ eigenes Material .....	4
1.5	Startnummern .....	4
1.6	Wertungen .....	4
1.6.1	Noten/Wertungstabellen .....	4
1.6.2	Punkte .....	4
1.7	Zeichnungen .....	4
1.8	Spielfeld- Markierung .....	4
1.9	Ordnungsabzug .....	4
1.10	Einspielen .....	4
1.11	Schiedsgericht / Schiedsrichter .....	4
<b>2</b>	<b>Spieltest Korbball .....</b>	<b>5</b>
2.1	Spezielle Weisungen Spieltest Korbball .....	5
2.1.1	Allgemeine Angaben .....	5
2.1.2	Wettkampfmateriale .....	5
2.1.3	Korbballregeln .....	5
2.1.4	Korbwurf .....	5
2.1.5	Zuspielzonen .....	5
2.1.6	Technische Fehler .....	5
2.1.7	Übungsablauffehler .....	5
<b>2.2</b>	<b>Aufgabe Spieltest Korbball .....</b>	<b>6</b>
2.2.1	Übungsablauf .....	7
2.3	Wertung .....	7
2.4	Schiedsgericht .....	7
2.4.1	Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für: .....	7
2.4.2	Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für: .....	7
<b>3</b>	<b>Allround .....</b>	<b>8</b>
3.1	Spezielle Weisungen Spieltest Allround .....	8
3.1.1	Allgemeine Angaben .....	8
3.1.2	Zuspielzonen .....	8
3.1.3	Hindernis .....	8
3.1.4	Übungsablauffehler .....	8
3.1.5	Bälle .....	8
<b>3.2</b>	<b>Aufgabe Spieltest Allround U17/14, U12.....</b>	<b>9</b>
<b>3.2.1</b>	<b>Aufgabe Spieltest Allround U10 /8 .....</b>	<b>10</b>
3.2.2	Übungsablauf .....	11
3.3	Wertung .....	11
3.4	Schiedsgericht .....	11
3.4.1	Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für: .....	11
3.4.2	Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für: .....	11

# 1 Allgemeine Weisungen

## 1.1 Sinn und Zweck der Weisungen Spieltest

Diese Weisungen bilden die Grundlage für die Durchführung der Spieltests, nachfolgend ST genannt, an den Schaffhauser Meisterschaften im Vereinsturnen Jugend (SHMVJ)

Die Wettkampfleitung ist berechtigt, diese Weisungen zu ändern, zu ergänzen oder anzupassen, wenn neue Erkenntnisse dies erfordern.

Alle Änderungen, Ergänzungen und Präzisierungen werden in den offiziellen Medien des SHTV publiziert unter [www.shtv.ch](http://www.shtv.ch)

Spezielle Weisungen und Ausrüstungsbestimmungen können mit den jeweiligen Wettkampfvorschriften erlassen werden.

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde die männliche Form gewählt.

## 1.2 Wettkampfangebot

### 1.2.1 Art der Wettkämpfe

- Spieltest Allround	STA	im Freien (Wiese) oder in Turnhalle
- Spieltest Korbball	STK	im Freien (Wiese) oder in Turnhalle
- Spieltest Unihockey	STU	im Freien (Hartplatz) oder in Turnhalle

Weisungen und Anpassungen zum Spieltest Unihockey folgen

## 1.3 Teilnehmer

### 1.3.1 Alterskategorien

Die Altersabstufungen sind folgendermassen zusammengestellt:

U17/U14

U12/U10/U8

Massgebend ist der Jahrgang nicht das Alter.

### 1.3.2 Anzahl

Die Mindestgrösse der Riege beträgt 4 Turnende.

Die Wettkampfleitung behält sich vor, Vereine ab 12 Personen auf zwei Anlagen und ab 24 Personen auf drei Anlagen aufzuteilen.

### 1.3.3 Spieler/Helfer

Spieler, die bei einer Aufgabe gerade nicht im Einsatz stehen, jedoch am Spieltest teilnehmen, dürfen ausserhalb der Spielfeldbegrenzung als Helfer eingesetzt werden.

Spieltest Korbball

Die Spieler starten im 2er Team.

Die beiden Spieler müssen in derselben Kategorie (U17 oder U12) **und vom selben Geschlecht sein**. Ist die Aufteilung nicht möglich, ist es erlaubt einen Spieler doppelt starten zu lassen.

Spieltest Allround

Die Spieler starten in 4er Teams. Alle 4 Spieler müssen in derselben Kategorie (U17 oder U12) **und vom selben Geschlecht sein**. Ist die Aufteilung nicht möglich ist es erlaubt 1-3 Spieler doppelt starten zu lassen

#### **1.4 Ausrüstung der Spieler/ eigenes Material**

Die Teilnehmer tragen ein einheitliches T-Shirt. Bei gemischten Riegen dürfen die Leibchen/Dresses für Mädchen und Knaben unterschiedlich sein.

Das Tragen von Kopfbedeckungen und Sonnenbrillen ist erlaubt, sofern diese nicht den Wettkampf behindern oder unfallgefährlich sind.

Im Freien sind Nockenschuhe erlaubt, jedoch keine Nagel- oder Stollenschuhe. In der Halle darf der jeweilige Fachtest nur mit Hallenschuhen absolviert werden.

Eigenes Material ist nicht gestattet. Es sind die vom Organisator zur Verfügung gestellten Geräte zu benutzen.

Für den Spieltest Korbball ist es erlaubt, eigene Bälle zu benutzen, sofern es offizielle Korbbälle sind.

#### **1.5 Startnummern**

Jeder Spieler muss von Anfang bis Ende des Wettkampfes, die ihm zugeteilte Startnummer tragen. Die Startnummern werden vom Organisator zur Verfügung gestellt.

#### **1.6 Wertungen**

##### **1.6.1 Noten/Wertungstabellen**

Es gibt keine Note unter 3.00 und über 10.00. Für die Berechnung der Note stehen separate Wertungstabellen zur Verfügung. Abrufbar auf der Webseite des SHTV.

##### **1.6.2 Punkte**

Die möglichen Anzahl Punkte sind bei der jeweiligen Aufgabe aufgeführt.

#### **1.7 Zeichnungen**

Die Zeichnungen dienen zusätzlich der näheren Erläuterung des Übungsablaufes. Dabei handelt es sich lediglich um mögliche Momentaufnahmen, nicht um statische Festlegungen von Spielpositionen. Diese sind dann verbindlich, wenn es der Übungsablauf fordert.

#### **1.8 Spielfeld- Markierung**

Die Feldmarkierungen sind gemäss Zeichnung anzubringen. Die Linienbreite sollte nicht mehr als 12 cm sein und die Mitte der Linie das entsprechende Mass aufweisen.

#### **1.9 Ordnungsabzug**

Bei folgenden Verstössen gegen die Weisungen wird ein Ordnungsabzug von 0.5 Notenpunkten vorgenommen (erturnte Note minus Ordnungsabzug = Endnote).

- Tragen von nicht einheitlichen T-Shirt
- Tragen von unerlaubtem Schuhwerk
- Tauschen oder Wechseln von Startnummern

#### **1.10 Einspielen**

Das Einspielen auf der Wettkampfanlage ist untersagt.

#### **1.11 Schiedsgericht / Schiedsrichter**

Die Schiedsrichter werden durch die Wettkampfleitung aufgrund der Richtermeldungen der teilnehmenden Vereine bestimmt.

Den Anordnungen der Schiedsrichter ist jederzeit Folge zu leisten.

Die Verantwortlichkeiten der Schiedsrichter sind bei den verschiedenen Disziplinenbeschrieben aufgeführt. Technische Fehler und/oder Ablauffehler werden erst nach zwei gleichen, aufeinander folgenden Fehlern den Spielern durch den Schiedsrichter kommuniziert.

## 2 Spieltest Korbball

### 2.1 Spezielle Weisungen Spieltest Korbball

#### 2.1.1 Allgemeine Angaben

Ziel	genaues Passen, Doppelpass, Korbleger- sowie Standwurf, Laufen nach dem Pass	
Gruppen	Die Riege/Verein besteht aus 2er Teams	
Zeit	90 Sekunden (pro Durchgang)	
Feldgrösse	9m x 7m	
Korbhöhen	U17/U14	3.0 m
	U12	2.5 m
Bodenbeschaffenheit	Turnhalle, Sportrasen oder Wiese, je nach Wettkampfvorschrift.	

#### 2.1.2 Wettkampfmateral

Das Absolvieren des STK mit dem eigenen Ball, der den Korbballregeln des STV entspricht, ist gestattet. Anderenfalls wird mit den offiziellen Korbballen des Organisators gespielt.

#### 2.1.3 Korbballregeln

U17/U14 Innerhalb des markierten Spielfeldes gelten die Korbballregeln des Schweizerischen Turnverbandes, die zum Zeitpunkt des Wettkampfes Gültigkeit haben.

U12 Innerhalb des markierten Spielfeldes gelten die Minikorbballregeln des SHTV, die zum Zeitpunkt des Wettkampfes Gültigkeit haben.

#### 2.1.4 Korbwurf

Wurf 1: Die Wurfart ist frei. Der Korbleger ist erlaubt. (Übungsablauf Punkt 6)

Wurf 2: Der Korbwurf kann als Stand- oder Sprungwurf ausgeführt werden. Bei der Ballabgabe müssen sich beide Füsse im Feld befinden. Korbleger sind nicht erlaubt. (Übungsablauf Punkt 9)

#### 2.1.5 Zuspielzonen

Zuspielzonen sind Flächen, die auf allen Seiten markiert sind. Der Spieler muss sich bei der Ballabgabe und Ballannahme mit beiden Füssen im Feld befinden. Die Begrenzungslinien gehören zur Zuspielzone und dürfen betreten, jedoch bei der Ballabgabe nicht übertreten werden.

#### 2.1.6 Technische Fehler

U17/U14

- Doppelfang
- Körperberührung
- Schrittfehler (mehr als 2 Schritte)

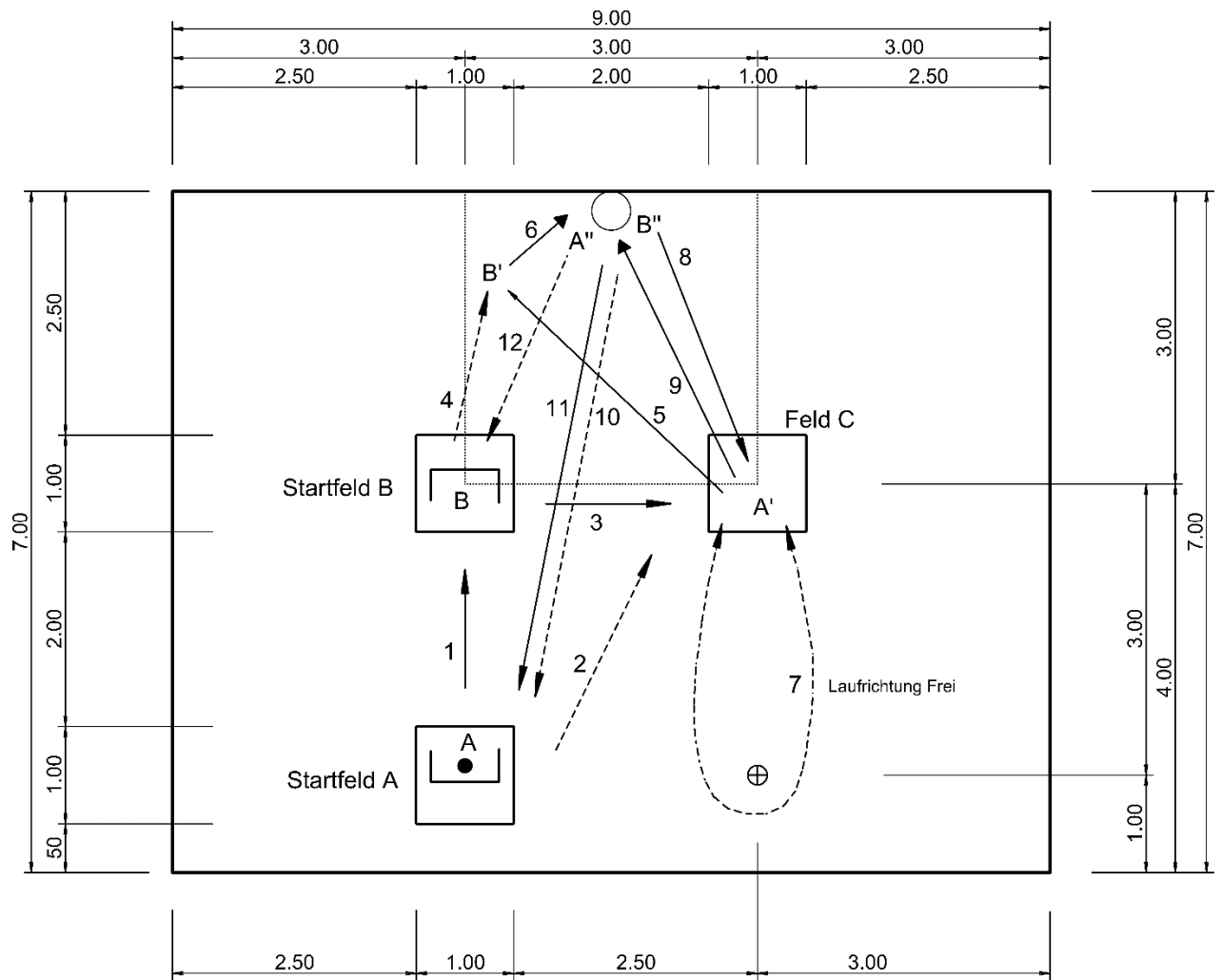
U12



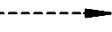
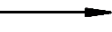
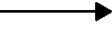


- Schrittfehler (mehr als 2 Schritte)
- Doppeldribbling

#### 2.1.7 Übungsablauffehler

Bei einem Übungsablauffehler wird ein allfällig erzielter Korb oder Pass nicht gewertet.

## 2.2 Aufgabe Spieltest Korbball



-  Spieler ohne Ball
-  Spieler mit Ball
-  Laufweg
-  Ballweg
-  Korbwurf
-  Korb
-  Malstab

## 2.2.1 Übungsablauf

- 1 = A wirft den Ball aus Startfeld zu B
- 2 = A läuft in Feld C Position A'
- 3 = B wirft den Ball zu A'
- 4 = B läuft in Korbraum B'
- 5 = A' wirft den Ball zu B'
- 6 = B' wirft einmal auf den Korb und holt den Ball B''
- 7 = A' läuft um den Malstab (Laufrichtung Frei) zurück ins Feld C
- 8 = B'' wirft den Ball zu A'
- 9 = A' wirft einmal auf den Korb und holt den Ball A''
- 10 = B'' läuft ins Startfeld
- 11 = A'' wirft den Ball zurück ins Startfeld A
- 12 = A'' läuft in Startfeld B

Ablauf 1-12 wiederholen

## 2.3 Wertung

- |   |          |
|---|----------|
| - Jeder korrekt ausgeführte Pass mit erfolgreichem Fang | 1 Punkt  |
| - Jeder Korbtreffer aus Position 6                      | 2 Punkte |
| - Jeder Korbtreffer aus Feld C                          | 3 Punkte |
| - Jeder gefangene Rebound                               | 1 Punkt  |

**Einen** Punkt Abzug gibt es, wenn

- der Spieler beim Pass nicht in der Zuspielzone steht
- der Spieler einen technischen Fehler begeht
- der Malstab nicht umlaufen wird
- der Malstab berührt wird
- der Ball vor dem Fangen den Boden berührt
- kein Korbwurf erfolgt

## 2.4 Schiedsgericht

- 2.4.1 Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für:
- den organisatorischen Ablauf und die Resultatmeldung;
  - Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes;
  - Addition der Fehler
- 2.4.2 Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für:
- Addition der Zuspielpunkte
  - Addition der Korbtreffer

### 3 Allround **Neu 4.2018**

#### 3.1 Spezielle Weisungen Spieltest Allround

##### 3.1.1 Allgemeine Angaben

Ziel	Wurf- und Fangparcours mit Lauftaufgaben im fortlaufenden Wechsel.
Gruppen	Die Riege/Verein besteht aus 4er Teams
Zeit	180 Sekunden (pro Durchgang)
Feldgrösse	9 m x 8 m
Bodenbeschaffenheit	Turnhalle, Sportrasen oder Wiese, je nach Wettkampfvorschrift.

##### 3.1.2 Zuspielzonen

Zuspielzonen sind Flächen, die auf allen Seiten markiert sind. Der Spieler muss sich bei der Ballabgabe und Ballannahme mit beiden Füßen im Feld befinden. Die Begrenzungslinien gehören zur Zuspielzone und dürfen betreten, jedoch bei der Ballabgabe nicht übertreten werden.

##### 3.1.3 Hindernis

##### 3.1.4 Übungsablauffehler

Bei einem Übungsablauffehler wird ein allfälliger Pass, das Über- oder Unterqueren des Hindernisses nicht gewertet.

##### 3.1.5 Bälle

U17/U14  
Spieler im Startfeld A und B passen sich ein Minihandball (A) und Rugbyball (B)  
→ Wurfabstand 6m

Spieler im Startfeld C und D passen sich ein Tennisball (C) und Korbball (D)  
→ Wurfabstand 6m

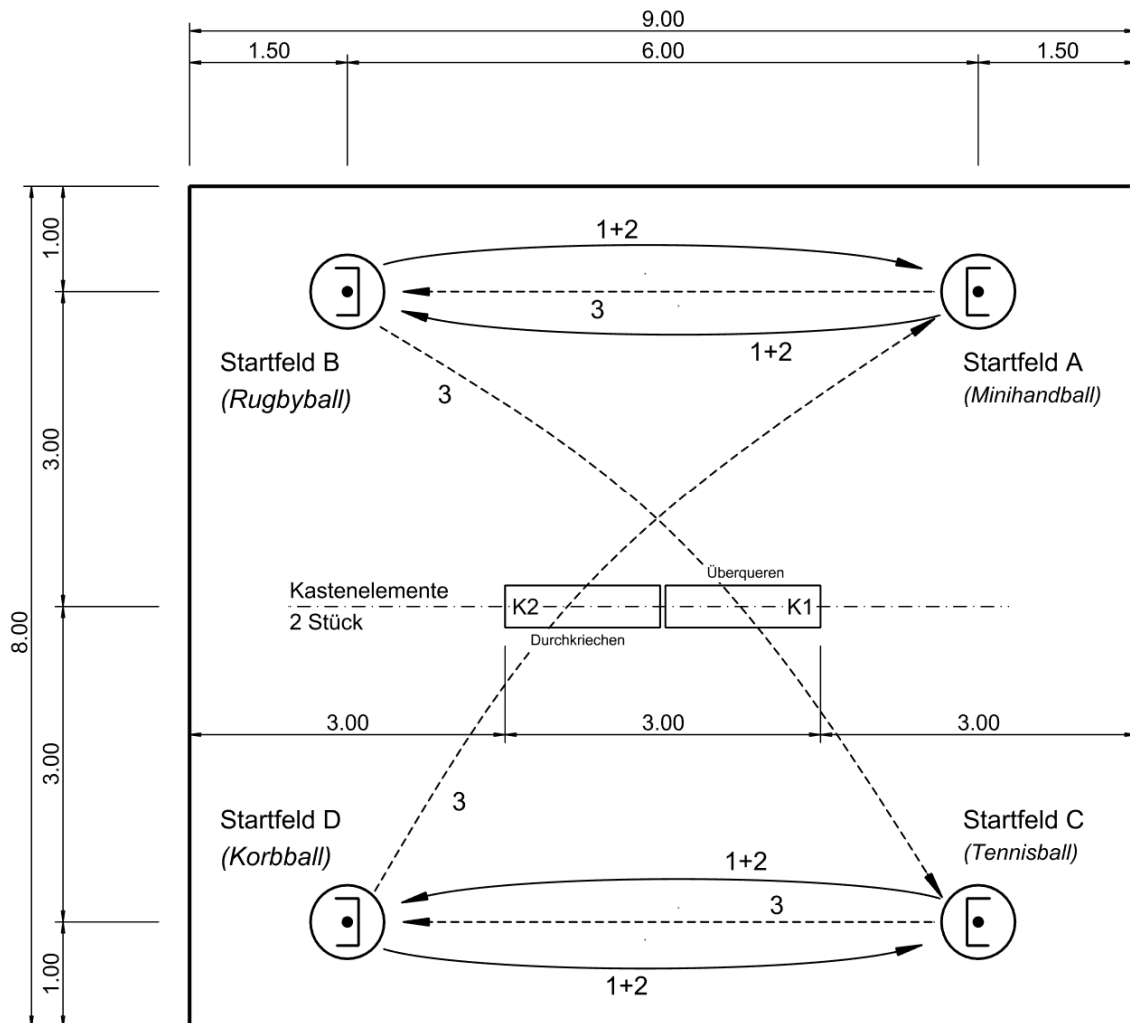
U12  
Spieler im Startfeld A und B passen sich ein Minihandball (A)  
Spieler im Startfeld C und D passen sich ein Tennisball (C)  
→ Wurfabstand 6m


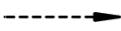


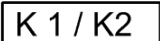
U10/U8  
Spieler im Startfeld A und B passen sich ein Minihandball (A)  
Spieler im Startfeld C und D passen sich ein Tennisball (C)  
→ Wurfabstand 3m



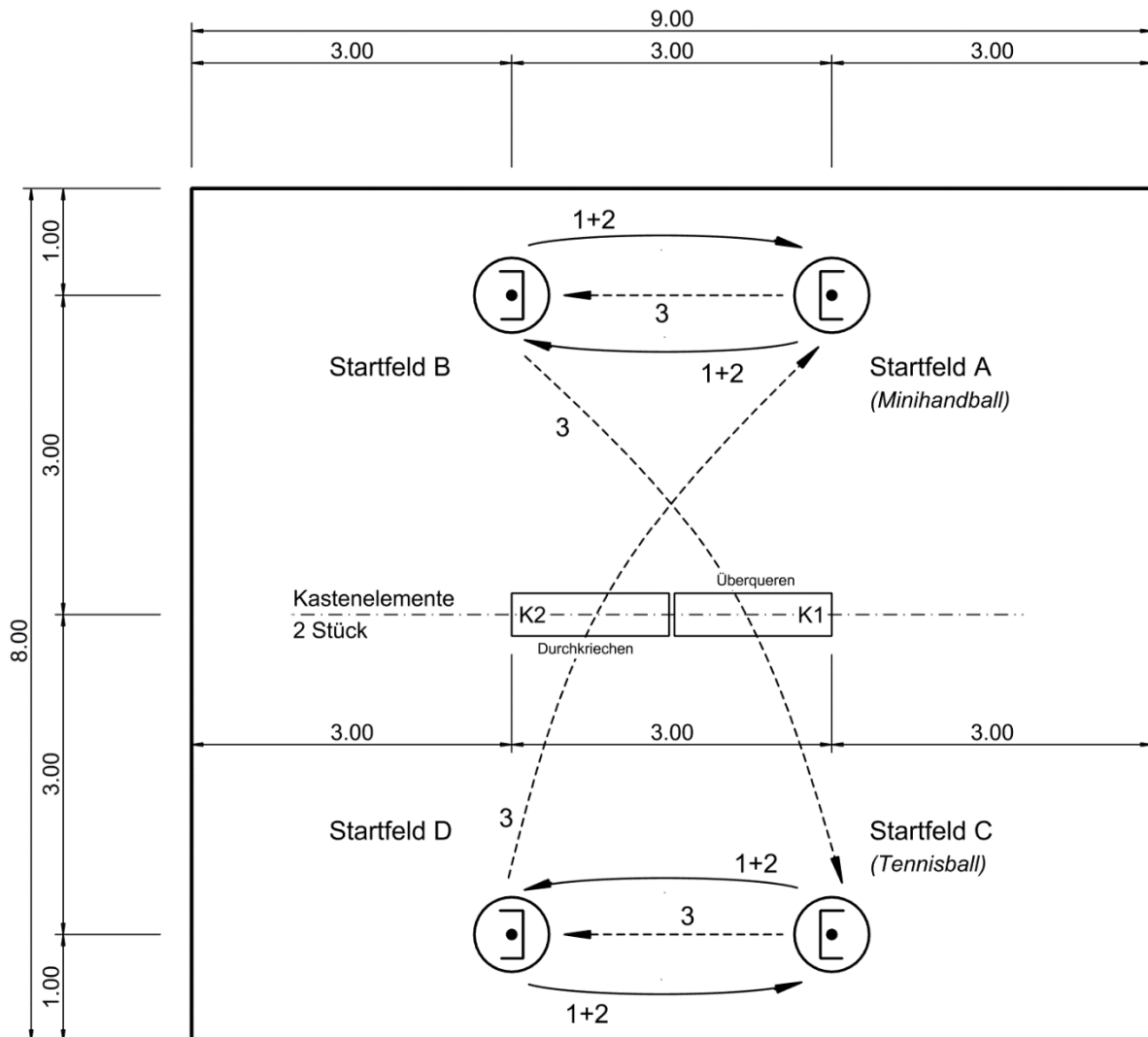
### 3.2 Aufgabe Spieltest Allround


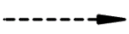


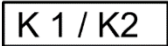
Kategorie U17/U14 und U12



-  Spieler mit Ball
-  Laufweg
-  Ballweg
-  Reif ca.70cm
-  Kastenelement

Neue Wurfdistanz 3m, Rest bleibt gleich



-  Spieler mit Ball
-  Laufweg
-  Ballweg
-  Reif ca.70cm
-  Kastenelement

### 3.2.2 Übungsablauf

1 = A+B / C+D gegenseitig den Ball zuwerfen und fangen

2 = A+B / C+D Ball wieder zurückwerfen, fangen und im Reif ablegen

3 = A läuft ins Feld B

3 = B springt über den Kasten K1 ins Feld C

3 = C läuft ins Feld D

3 = D kriecht durch Kasten K2 ins Feld A

Ablauf 1-3 wiederholen

### 3.3 Wertung

- |   |         |
|---|---------|
| - Jeder korrekt ausgeführte Pass und Fang | 1 Punkt |
| - Überqueren des Kastenelementes          | 1 Punkt |
| - Durchkriechen des Kastenelementes       | 1 Punkt |

Ein **Pass** wird nicht gewertet, wenn

- bei der Ballabgabe die Begrenzung der Zuspieldzone übertreten wird
- der Fänger die Zuspieldzone verlässt.
- der Übungsablauf fehlerhaft ist

Keinen Punkt gibt es, wenn

- der falsche Kasten über- oder unterquert wird.

### 3.4 Schiedsgericht

3.4.1 Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für:

- den organisatorischen Ablauf und die Resultatmeldung;
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes;
- Addition der Passpunkte Felder A + B
- Addition der Überquerung des Kastenelementes K1

3.4.2 Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für:

- Addition der Passpunkte Felder C + D
- Addition der Unterquerung des Kastenelementes K2