



BEWEGUNG



&

SPORT



**CALDONAZZO
2011**

Einleitung

In Anlehnung an die pädagogischen Ziele des SOS – Feriendorfes Caldonazzo lautet das Motto für das Team für Sport und Bewegung:

„Durch Bewegung draußen – innen etwas in Bewegung bringen.“

Das Bewegungs- und Sportprogramm wurde unter Berücksichtigung der Erfahrungen des Vorjahres und den Ergebnissen des Evaluationsberichtes erstellt. Dabei wurde viel Altbewährtes beibehalten, es haben sich aber auch Veränderungen ergeben.

Auf den folgenden Seiten werden die verschiedenen **Angebote an sportlichen Wettkämpfen** mit ihren Spielregeln erläutert. Es finden sich auch Informationen darüber, wann Wettkämpfe stattfinden, wie diese ausgetragen werden und wer daran teilnehmen darf.

Neben dem breit gefächerten Angebot an sportlichen Wettbewerben wird auch eine Vielzahl an Spielen und sportlichen Aktivitäten ohne Gewinner angeboten. Für die meisten dieser „**Just-for-fun-Bewerbe**“ ist keine Anmeldung erforderlich, die Kinder können das Bewegungsangebot ausprobieren und solange daran teilnehmen, wie es ihnen gefällt. Viele dieser Veranstaltungen finden wöchentlich einmal oder mehrmals jeweils zur selben Zeit und am selben Ort statt. Einzelne Aktivitäten können auch speziell interessierten Dörfern offeriert werden. Das Angebot richtet sich nach den Ressourcen im Team für Sport und Bewegung und der Nachfrage durch die Dörfer.

Mögliche Veranstaltungen könnten sein:

- Radparcours, Geschicklichkeitslauf, Stationenspiele,...
- Seilspringen, Boccia, Frisbee,...
- Wasserspiele (Wasserbasketball, Luftmatratzenrennen,...)
- Entspannungs- und Fitnessprogramme: Yoga, Aerobik,...
- Trainingseinheiten für die sportlichen Wettkämpfe
- *NEU: Speedminton und OGOsport*

Manfred Pirk bietet auch dieses Jahr das **Fußballabzeichen** an. Mehr auf:

www.fussballabzeichen.de

Damit wir unseren Kindern und Jugendlichen auch in diesem Sommer unvergessliche Bewegungs- und Sporterlebnisse gewährleisten können, bittet das Team für Sport und Bewegung um die tatkräftige Mithilfe der einzelnen Sportbeauftragten, der Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern aus den verschiedenen Teams und allen freiwilligen Helfern. Denn wie sich schon in der Vergangenheit gezeigt hat, wäre ein derartig umfangreiches Bewegungs- und Sportprogramm für unsere Kinder und Jugendlichen ohne Unterstützung nicht durchführbar.

Hinweis:

Sportteam behält das Recht die Regeln je nach Bedarf und Situation modifizieren zu dürfen.

WOCHENEINTEILUNG

1. Lagerwoche: 12.07.2011 – 17.07.2011
2. Lagerwoche: 18.07.2011 – 24.07.2011
3. Lagerwoche: 25.07.2011 – 31.07.2011
4. Lagerwoche: 01.08.2011 – 07.08.2011
5. Lagerwoche: 08.08.2011 – 14.08.2011
6. Lagerwoche: 15.08.2011 – 18.08.2011

Geburtsjahrgänge 2011

G 04 = Geburtsjahr 2004

G 03 = Geburtsjahr 2003

G 02 = Geburtsjahr 2002

G 01 = Geburtsjahr 2001

G 00 = Geburtsjahr 2000

G 99 = Geburtsjahr 1999

G 98 = Geburtsjahr 1998

G 97 = Geburtsjahr 1997

G 96 = Geburtsjahr 1996

G 95 = Geburtsjahr 1995

SPORTLICHE BEWERBE UND TERMINE

TERMIN	BEWERB	TEILNAHMEBERECHTIGT
1. Woche	Leichtathletik: 60-Meter-Lauf Weitsprung Weitwurf Gemischte Staffel Kleine Gemischte Staffel Große	Mädchen und Buben: G 03/04 bis G 95/96 Mädchen und Buben: G 03/04 bis G 95/96 Mädchen und Buben: G 01/02 und 03/04 Mädchen und Buben: G 00 bis G 04 Mädchen und Buben: G 95 bis G 99
2. Woche	Fußball Euro-Turnier Beach-Volleyball Turnier Schwimmen: 1 Länge Brust 1 Länge Kraul Gemischte Staffel Kleine Gemischte Staffel Große Schach: Kleine Große	Mädchen und Buben: G 95 bis G 99 Mädchen und Buben: G 95 bis G 99 Mädchen und Buben: G 03/04 bis G 96/95 Mädchen und Buben: G 01/02 bis G 96/95 Mädchen und Buben: G 00 bis G 04 Mädchen und Buben: G 95 bis G 99 Mädchen und Buben: G 00 bis G 04 Mädchen und Buben: G 95 bis G 99
3. Woche	Fußball Mini Baseball oder Frisbee Aquathlon (Schwimmen & Laufen) Mädchen WM Fußballabzeichen mit Manfred	Mädchen und Buben: G 00 bis G 04 Mädchen und Buben: G 95 bis G 99 Mädchen und Buben: G 95/96 bis G 00/99 Mädchen: G 95 bis G 00 und G 01 bis 04 Ab 9 Jahren
4. Woche	Fußball Kurzturnier Buben Mädchen WM Leichtathletik: 60-Meter-Lauf Weitsprung Weitwurf Gemischte Staffel Kleine Gemischte Staffel Große Fußballabzeichen mit Manfred	Buben: G 95 bis G 99 Mädchen: G 95 bis G 00 und G 01 bis 04 Mädchen und Buben: G 03/04 bis G 96/95 Mädchen und Buben: G 03/04 bis G 96/95 Mädchen und Buben: G 01/02 und G 03/04 Mädchen und Buben: G 00 bis G 04 Mädchen und Buben: G 95 bis G 99 Ab 9 Jahren
5. Woche	Fußball Mini Badminton: Einzel (Mädchen, Buben) Fun Olympiade Schach: Kleine Große Fußballabzeichen mit Manfred	Mädchen und Buben: G 00 bis G 04 Mädchen und Buben: G 95/96 bis G 99/00 Mädchen und Buben: G 00 bis G 04 Mädchen und Buben: G 00 bis G 04 Mädchen und Buben: G 95 bis G 99 Ab 9 Jahren
6. Woche	Schwimmen: 1 Länge Brust 1 Länge Kraul Gemischte Staffel Kleine Gemischte Staffel Große Tischfußballturnier	Mädchen und Buben: G 95/96 bis G 03/04 Mädchen und Buben: G 01/02 bis G 95/96 Mädchen und Buben: G 00 bis G 04 Mädchen und Buben: G 95 bis G 99 Mädchen und Buben: G 03/04 bis G 95/96

SPORT UND BEWEGUNG FÜR ERWACHSENE

Das sportliche Angebot richtet sich nicht nur an unsere Kinder und Jugendlichen, sondern auch an alle MitarbeiterInnen im Camp.

Regelmäßige wöchentliche Angebote:

An diesen Veranstaltungen können alle Erwachsenen ohne Anmeldung teilnehmen.
zB:

- Fußball
- Beach-Volleyball
- Yoga
- Aerobik
- Frisbee
- Landhockey
- Baseball

:
:

Das Team „Bewegung und Sport“ informiert auf den Anschlagtafeln über die konkreten Angebote und über die Beginnzeiten von sportlichen Aktivitäten.

Wir freuen uns aber auch, Ihnen in einem persönlichen Gespräch unser Angebot näher zu bringen.

Anmeldung zu den sportlichen Bewerben / Nennungen:

Für die Nennungen zu den Sportveranstaltungen sind die offiziellen Nennlisten des Teams für Sport und Bewegung zu verwenden. Die Nennlisten sind sorgfältig und gewissenhaft vom Sportbeauftragten jedes Dorfes auszufüllen und an das Sportteam zu retournieren. Beim Ausfüllen der Nennlisten ist darauf zu achten, dass nur Kinder und Jugendliche an einem Bewerb teilnehmen, die auch teilnahmeberechtigt sind, da sonst keine sportliche Fairness gegeben ist.

Aus sportlichen Gründen sollen Nennungen nur dann abgegeben werden, wenn die betreffenden Kinder und Jugendlichen in der vollen Zeit der Bewerbe in Caldonazzo anwesend sind. Die Sinnhaftigkeit einer Nennliste ist auch nur dann gegeben, wenn die Kinder zur Teilnahme befragt werden und nicht gleich alle Dorfbewohner für alle Bewerbe angemeldet werden. Darüber hinaus sollen die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen über theoretische Grundkenntnisse (Regeln) und praktische Fertigkeiten für den jeweiligen Bewerb verfügen.

Der Nennschluss zu den einzelnen Bewerben wird bei der Verteilung der Nennlisten bekannt gegeben und ist einzuhalten.

Bei Einzelbewerben können Kinder und Jugendliche in der nächsthöheren Altersklassen-Gruppe starten, wenn aufgrund der zu geringen Teilnehmerzahl der Bewerb in der jeweiligen Altersklassen-Gruppe entfällt.

Wettkampffreie Zeiten:

Montag ist Dorftag, es findet kein Sportprogramm statt.

Der Samstagabend oder der Sonntagvormittag wird wettkampffrei gehalten, um den Kindern und Jugendlichen den Messebesuch zu ermöglichen.

Wettkampfbetreuung:

Kinder und Jugendliche, die an einem sportlichen Bewerb teilnehmen, müssen von einem Betreuer begleitet werden. Nochmals wird darauf hingewiesen, dass den Erwachsenen eine Vorbildrolle in Bezug auf Sportlichkeit und Fairness zukommt.

Begrüßung und Verabschiedung:

Die Wettkämpfer oder die Mannschaften haben sich vor ihrem Antreten zu begrüßen und danach zu verabschieden.

LEICHTATHLETIK



Teilnahmeberechtigte:

Weitsprung:	Mädchen und Buben G 03/04 bis G 95/96
Weitwurf:	Mädchen und Buben G 03/04 und G 01/02
60-Meter-Lauf:	Mädchen und Buben G 03/04 bis G 95/96
Gemischte Staffel Kleine:	Mädchen und Buben G 00 bis G 04
Gemischte Staffel Große:	Mädchen und Buben G 95 bis G 99

Austragungsmodus:

In allen Disziplinen mit mehr als 6 Bewerbern pro Altersklassen-Gruppe werden Qualifikationsbewerbe ausgetragen. Die 6 Besten jeder Disziplin treten im Finale an. Ein Bewerb wird erst ab drei Nennungen durchgeführt. Wird ein Bewerb wegen zu geringer Zahl von Nennungen nicht durchgeführt, so können diese Kinder in der nächsthöheren G-Gruppe starten.

Ein Kind oder eine Staffel wird disqualifiziert, wenn es/sie ...

- nach zweimaligem Aufruf nicht am Start erscheint
- bei einem Bahnwechsel andere Teilnehmer behindert (60-Meter-Lauf)
- auf einer falschen Bahn ins Ziel kommt (60-Meter-Lauf)

Weitsprung: 3 Sprünge, Absprungzone

Weitwurf: 3 Versuche

60-Meter-Lauf: Tief- oder Hochstart
Der Start erfolgt mittels Startklappe und den Worten:
Get ready - Set - Go!

Staffelbewerbe: Staffel Kleine: 3 Starter; jeweils 1 Länge (60m)
Staffel Große: 3 Starter; jeweils 1 Länge (60m)

Es ist möglich, mehrere Staffeln pro Dorf zu nennen. Jeder Läufer/ jede Läuferin darf jedoch nur einmal genannt werden.

FUSSBALL



Teilnahmeberechtigte:

Euro-Turnier:	Mädchen und Buben G 95 bis G 99
Fußballturnier Mini:	Mädchen und Buben G 00 bis G 04
Kurzturnier:	Buben G 95 bis G 99
Mädchen WM:	Mädchen G 95 bis G 04

Euro-Turnier:

Spielzeit:	2 x 25 Minuten
Spieleranzahl:	9 SpielerInnen
Wechselspieler:	4 erlaubte Wechsel pro Spiel
Austragungsort:	großer Fußballplatz

Fußballturnier Mini:

Spielzeit:	2 x 10 Minuten
Spieleranzahl:	7 SpielerInnen
Wechselspieler:	unbegrenzt
Austragungsort:	kleiner Fußballplatz

Kurzturnier:

Spielzeit:	2 x 15 Minuten
Spieleranzahl:	7 oder 9 SpielerInnen (je nach Platzgröße)
Wechselspieler:	4 erlaubte Wechsel pro Spiel
Austragungsort:	mittlerer/großer Fußballplatz



Austragungsmodus und Spielregeln:

Bei der Nennung von 6 oder mehr Mannschaften pro Turnier werden jene in Gruppen gelöst. Innerhalb der Gruppe spielt jede Mannschaft gegen jede.

Der Austragungsmodus hängt von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ab.

Alle SpielerInnen (auch WechselspielerInnen) sind in der Nennliste einzutragen. Abweichungen zwischen den Namen auf der Nennliste und den tatsächlich spielenden Personen sind mit dem Schiedsrichter oder der Teamleitung „Sport und Bewegung“ vor dem Spiel zu klären. JedeR SpielerIn darf nur in einer Mannschaft spielen.

Bei den Euro-Turnieren müssen SpielerInnen aus mindestens 2 Nationen auf dem Platz stehen. Die Zusammenschlüsse erfolgen grenzüberschreitend zwischen den verschiedenen Nationen.

Bei den anderen Turnierformen kann die Mannschaft aus einem einzigen Dorf, aus mehreren Dörfern oder aus mehreren Nationen gestellt werden.

Semifinal- und Finalsspiele werden nach Möglichkeit mit Linienrichtern abgewickelt. Steht es bei Semifinal- und Finalspielen nach regulärer Spielzeit unentschieden, gibt es eine Verlängerung. Am kleinen Fußballfeld dauert die Verlängerung 2 mal 5 Minuten, am großen Fußballfeld 2 mal 10 Minuten. Fällt jedoch innerhalb der Verlängerung ein Tor, geht die führende Mannschaft als Sieger vom Platz (Golden-Goal-Regel). Sollte es nach der Verlängerung immer noch unentschieden stehen, folgt ein Penaltyschießen (Elfmeterschießen).

Die „Rückpassregel“ gilt in keinem Turnier. Am kleinen und mittleren Fußballfeld gilt auch die Abseitsregel nicht.

Beim Fußballturnier-Mini verwendet der/die SchiedsrichterIn statt der gelben Karte die blaue Karte. Sie steht für einen Zeitausschluss von 5 Minuten. Zwei blaue Karten sind mit der roten Karte gleichbedeutend. Die rote Karte bedeutet den Ausschluss des Spielers vom Gtuelen und vom folgenden Spiel.

Jedes gewonnene Spiel zählt in der Tabelle 3 Punkte. Endet ein Spiel unentschieden, so erhält jede Mannschaft einen Punkt. Die Reihung der Mannschaften richtet sich nach der Anzahl der Punkte. Bei gleicher Punkteanzahl entscheidet die höhere Tordifferenz. Bei gleicher Tordifferenz entscheidet die höhere Zahl der erzielten Tore. Bei gleicher Zahl der erzielten Tore entscheidet die höhere Anzahl der Siege.

Eine Mannschaft, die laut Spielplan nach 5 Minuten nicht spielbereit ist, wird mit 0 : 3 strafverifiziert. Jede Mannschaft muss in Dressen spielen. Es dürfen nur Fußballschuhe mit Gummi- oder Plastikstoppeln (keine sichtbaren Metallstifte) verwendet werden. Wird einE SpielerIn mit kaputten oder gefährlichen Stoppeln angetroffen, so muss er diese auswechseln.

Mädchen WM 2011



Teilnahmeberechtigte: G 95 bis G 00 und G 01 bis 04

Spielzeit:	2 x 12 Minuten, 3 Minuten Pause
Spieleranzahl:	7 FeldspielerInnen + 1 Torfrau
Wechselspieler:	3 Auswechselspielerinnen
Austragungsort:	mittlerer Fußballplatz

Personalstrafen: gelbe Karte, Feldverweis auf Zeit (5Min.) und rote Karte.
Bei einer Roten Karte entscheidet das Sport-Team wie lange die Spielerin gesperrt wird.

Alle Freistöße sind indirekt, es gibt kein Abseits, keine Rückpassregel.

Je nach Anzahl von Mannschaftsmeldungen werden Gruppen gebildet.

Es spielt in der Gruppe jeder gegen jeden.

Der erstplatzierte der Gruppe spielt gegen den Zweiten der andern Gruppe.

Der Sieger daraus steht im Endspiel, der Zweite spielt um Platz drei.

Bei nur einer Gruppe wird ein Tabellenstand errechnet.

Jede Mannschaft gibt sich einen Ländernamen, bei gleichen Namen geht es nach der Anmeldung. Selbstverständlich können sich Dörfer zusammenschließen.

SCHACH

Teilnahmeberechtigte:

Schach Kleine: Mädchen und Buben G 00 bis G 04
Schach Große: Mädchen und Buben G 95 bis G 99



Austragungsmodus:

JedeR SpielerIn hat mehrere Runden zu absolvieren. Die Auslosung erfolgt mit der Schach-Software. Ein Sieg zählt 1 Punkt; ein Remis einen halben Punkt und eine Niederlage 0 Punkte.

Gibt es zum Abschluss des Turniers punktgleiche SpielerInnen, entscheidet die Buchholz-Wertung. Die Buchholz-Wertung entspricht etwa der Tordifferenz beim Fußball. Dieses Verfahren gewichtet einen Punktgewinn gegen einen Gegner, der hoch in der Tabelle steht, höher als gegen einen Gegner, der weiter unten steht. Ein Sieg gegen einen starken Gegner zählt mehr als ein Sieg gegen einen schwachen.

Die Austragung des Turniers erfolgt nach einer der beiden Varianten:

Modus 1:

Die gelosten Paarungen einer Runde werden auf einer Liste bekannt gegeben. Die beiden GegnerInnen organisieren selbstständig oder mit Hilfe des Sportverantwortlichen des Heimatdorfes die Zeit und den Ort der Austragung des Spieles. Die Ergebnisse sind bis zu einem bestimmten, auf der Paarungsliste stehenden Zeitpunkt, im Sportbüro bekannt zu geben. Für die korrekte Bekanntgabe der Ergebnisse sind beide SpielerInnen einer Paarung verantwortlich. Nicht rechtzeitig eingelangte Ergebnisse werden als Remis gewertet. Kommt ein Spiel, aus welchen Gründen auch immer, nicht zustande, wird dies ebenfalls als Remis gewertet.

Modus 2:

Die gelosten Paarungen einer Runde werden mit dem Austragungsort und Austragungszeitpunkt auf einer Liste bekanntgegeben. Die einzelnen Runden eines Turniers werden jeweils vom Team für Sport und Bewegung organisiert und durchgeführt.

Das Nicht-Erscheinen (Frist: 5 Minuten) hat den Punkteverlust zur Folge. Versäumt einE SpielerIn mehr als zwei Runden, wird er vom Turnier disqualifiziert.

SCHWIMMEN



Teilnahmeberechtigte:

Brustschwimmen:	Mädchen und Buben G 03/04 bis G 95/96
Kraulschwimmen:	Mädchen und Buben G 01/02 bis G 95/96
Gemischte Staffel Kleine:	Mädchen und Buben G 00 bis G 04
Gemischte Staffel Große:	Mädchen und Buben G 95 bis G 99

Austragungsmodus:

In allen Disziplinen mit mehr als 6 Bewerbern pro Alterklassen-Gruppe werden Qualifikationskämpfe ausgetragen. Die 6 Schnellsten jeder Disziplin treten im Finale an. Ein Bewerb wird erst ab drei Nennungen durchgeführt. Wird ein Bewerb wegen zu geringer Zahl von Nennungen nicht durchgeführt, so können diese Kinder in der nächsthöheren G-Gruppe starten.

Ein Kind oder eine Staffel wird disqualifiziert, wenn es/sie ...

- nach 2-maligem Aufruf nicht am Start erscheint
- die Stilart wechselt (außer bei Freistil)
- bei einem Bahnwechsel andere Teilnehmer behindert
- auf einer falschen Bahn ins Ziel kommt

Startkommando: On your marks – Pfiff !

Staffelbewerbe:

Gemischte Staffel Kleine: 3 Starter: Mädchen + Buben von G 00 bis G 04,
Freistil

Gemischte Staffel Große: 3 Starter: Mädchen + Buben von G 95 bis G 99,
1 mal Rücken, 1 mal Brust, 1 mal Kraul

In jedem Staffelbewerb ist es möglich, mehrere Staffeln pro Dorf zu nennen. Jeder Schwimmer darf jedoch nur einmal genannt werden.

Beach-Volleyball Turnier



Teilnahmeberechtigte:

Mädchen und Buben: G 95 bis G 99

Anzahl der SpielerInnen: 5

Austragungsmodus:

Bei der Nennung von 6 oder mehr Mannschaften werden diese in Gruppen gelöst. Innerhalb der Gruppe spielt jede Mannschaft gegen jede. Der Austragungsmodus hängt von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ab.

Spielregeln:

Gespielt wird auf zwei Gewinnsätze. Ein Satz ist zu Ende, wenn eine Mannschaft 21 Punkte erreicht hat. Aus jeder Angabe wird ein Punkt erzielt. Bei Angabewechsel werden Positionen einmal weitergedreht.

Jedes gewonnene Spiel zählt in der Tabelle 2 Punkte. Sind in einer Gruppe 2 Mannschaften punktgleich, entscheidet die Satzwertung.

Eine Mannschaft, die laut Spielplan nach 5 Minuten nicht spielbereit ist, wird mit 0 : 2 strafverifiziert. Durch Losentscheid erhalten die Kapitäne der Mannschaften das Recht auf Erstangabe oder die Wahl der Spielhälfte. Danach erhalten immer die Verlierer des voran gegangenen Satzes das Recht auf Erstangabe. Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt.

Ist ein dritter Satz (Entscheidungssatz) notwendig, wird dieser nur bis 15 Punkten gespielt, die Spielseiten werden beim Erreichen von 7 Punkten gewechselt. Der Satz wird auf 2 Punkte Unterschied gespielt.

Der Aufschlag muss unverzüglich nach dem Aufwurf durchgeführt werden und darf nur von unten erfolgen.


Der Ball darf mit jedem Körperteil gespielt werden und das nur dreimal innerhalb eines Teams. Es ist möglich, den Ball auch außerhalb des Spielfelds zu spielen. Als Fehler gilt, wenn SpielerIn den Ball zweimal nacheinander berührt (Ausnahme: Block, → gilt nicht als gespielter Ball). Die Linie zählt zum Spielfeld. Die Netzberührung bedeutet Verlust des Balles.

Aquathlon

Teilnahmeberechtigte:

Mädchen und Buben: G 96/95 bis G 00/99



„“ **ACHTUNG:** Der Aquathlon ist ein Angebot für Kinder und Jugendliche, die regelmäßig Sport betreiben. Distanzen vgl. unten.

Austragungsmodus:

Der Aquathlon besteht aus zwei Disziplinen, die direkt hintereinander zu absolvieren sind. Die beiden Disziplinen sind Schwimmen und Laufen.

Distanzen (Ca.-Angaben):

G 99/00:	40 m Schwimmen 1000 m Laufen
G 97/98:	60 m Schwimmen 1300 m Laufen
G 95/96:	60 m Schwimmen 1500 m Laufen

Baseball

Teilnahmeberechtigte: Mädchen und Buben: G 99 bis G 95

Anzahl der SpielerInnen: 8

Austragungsmodus:

Bei der Nennung von 6 oder mehr Mannschaften werden diese in Gruppen gelost. Innerhalb der Gruppe spielt jede Mannschaft gegen jede.

Der Austragungsmodus hängt von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ab.

Spielregeln:

Jeder Verteidiger nimmt seine feste Position auf dem Feld ein. Der Werfer (Pitcher) steht in der Mitte des Innenfelds. Die Angreifer befinden sich zunächst auf der Bank und kommen nun einzeln in einer festgelegten Reihenfolge zum Schlagen. Es wird ohne Catcher gespielt. Nachdem der Pitcher den Ball geworfen hat, versucht der erste Schlagmann (Hitter) der Angriffsmannschaft den Ball ins Feld zu schlagen.



Ein Wurf zählt nur dann für den Pitcher, wenn er durch die 'Strike Zone' fliegt, ein imaginäres 'Fenster' über dem Schlagmal. Jeder Angreifer bekommt 3 Chancen, den Ball zu treffen. Schafft es der Pitcher dagegen, den Ball dreimal durch die Strike Zone zu werfen, ohne dass der Hitter den Ball trifft, ist der Hitter 'aus' (out) und muss sich wieder auf die Bank setzen.

Schlägt der Hitter den Ball außerhalb des Spielfeldes, so zählt dies als Fehlversuch (Strike). Sobald er den Ball ins Feld geschlagen hat, lässt er den Schläger fallen, wird zum Läufer (Baserunner) und sprintet um die Bases, so weit er kommt. Jeder Angreifer, der es um alle vier Bases schafft, und wieder am Schlagmal ankommt, macht dadurch einen Punkt (Run) für sein Team. Trifft er den Ball so hart, dass dieser über die hintere Spielfeldbegrenzung fliegt, darf der Angreifer ungehindert über alle Bases wieder auf die Home Plate laufen und hat für sein Team einen 'Homerun' erzielt. Bei 4 Fehlwürfen des Pitchers darf der Hitter zum 1. Base gehen, ohne den Ball schlagen zu müssen (sog. Free Walk).

Die Defense (Verteidiger) bringt den geschlagenen Ball unter Kontrolle und versucht die Base zu sperren. Hat der Läufer mindestens das 1. Base erreicht, bevor die Defense den Ball zurückbringt, bleibt er dort stehen und der nächste Angreifer kommt an das Schlagmal. An jeder Base darf dabei nur je ein Angreifer stehen. Der Baserunner ist out, wenn er mit dem Ball berührt wird, wenn er keine freie Base zur Verfügung hat oder wenn der Ball aus der Luft gefangen wird.

Spielzeit: 2 x 10 Minuten, bei Punktegleichheit entscheidet die Zahl der Outs.

BADMINTON



Teilnahmeberechtigte:

Einzel Mädchen: Mädchen G 96/95 bis G 00/99
Einzel Buben: Buben G 96/95 bis G 00/99

Austragungsmodus:

Die Bewerbe werden nach dem K.O.-System durchgeführt. Die Verlierer im Halbfinale spielen um den dritten Platz. Wird ein Bewerb wegen zu geringer Zahl von Nennungen nicht durchgeführt, so können diese Kinder in der nächsthöheren Altersklassen-Gruppe starten.

Spielregeln:

Gespielt wird auf zwei Gewinnsätze zu je 7 Punkten im Einzel. Nur der Aufschläger kann Punkte erzielen. Beim Spielstand von 6 wird im Einzelbewerb auf 8 Punkte. Es wird nicht auf eine 2-Punkte-Differenz gespielt.

Durch Losentscheid erhält ein Spieler das Recht auf Erstangabe oder die Wahl der Spielhälfte. Danach (im 2. und evtl. 3.Satz) erhalten immer die Verlierer des vorangegangenen Satzes das Recht auf Erstangabe. Muss ein dritter Satz gespielt werden, um eine Entscheidung herbeizuführen, werden die Spielseiten im Einzelbewerb bei 4 Punkten (d. h. wenn 1 Spieler 4 Punkte erreicht hat) und im Doppelbewerb bei 5 Punkten gewechselt.

Die Angabe muss von unten erfolgen (Schlägerkopf muss unter der Höhe des Griffes sein). Beim Aufschlag müssen Aufschläger und Rückschläger innerhalb der diagonal gegenüber liegenden Aufschlagfelder stehen. Bei Spielbeginn und bei gerader Punkteanzahl wird der Aufschlag vom rechten Aufschlagfeld durchgeführt und im rechten Aufschlagfeld zurückgeschlagen. Bei ungerader Punktezahl wird der Aufschlag vom linken Aufschlagfeld durchgeführt und im linken Aufschlagfeld zurückgeschlagen.

Als Fehler (führt zu Punkteverlust oder Servicewechsel) wird gewertet:

- Wenn gegen die Regel für die Ausführung des Aufschlages verstoßen wurde.
- Wenn der Ball während des Spiels Kleidung oder Körper eines Spielers berührt.
- Wenn ein Spieler das Netz berührt (solange der Ball im Spiel ist) oder der Schläger oder der Spieler selbst vor dem Balltreffpunkt über/unter das Netz in das gegnerische Feld gelangt. Wird der Ball auf der eigenen Seite geschlagen (Schmetterball) und schwingt der Schläger danach durch den Luftraum über dem gegnerischen Feld, so ist dies kein Fehler.
- Wenn der Ball zweimal getroffen wird. Wenn der Ball den Spielfeldboden berührt.
- Wenn der Ball in das Netz oder darunter durch geschlagen wird.
- Wenn der Ball außerhalb des Spielfeldes zu Boden fällt.
- Wenn im Doppel ein Spieler den Aufschlag annimmt, den sein Partner hätte annehmen müssen.

Die Linien zählen zum Spielfeld. Ein Ball, der die Netzkante berührt, befindet sich weiter im Spiel, wenn er dabei das Netz überquert. Berührt der Ball beim Service das Netz, gilt das als Fehler und führt zum Servicewechsel. Ein Spieler wird disqualifiziert, wenn er/es nach zweimaligem Aufruf nicht spielbereit ist.

Ultimate Frisbee



Teilnahmeberechtigte:

Mädchen und Buben: G 99 bis G 95

Anzahl der Spieler/innen:

7 Feldspieler

3 Austauschspieler (möglich)

Austragungsmodus:

Bei der Nennung von 6 oder mehr Mannschaften pro Turnier, werden diese in Gruppen gelost. Innerhalb der Gruppe spielt jede Mannschaft gegen jede. Der Austragungsmodus hängt von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ab.

Spielregeln:

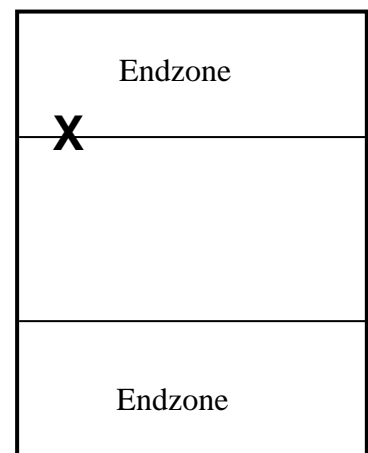
Es wird auf zwei Halbzeiten gespielt. Jede Halbzeit dauert 10 Minuten. Jedes gewonnene Spiel zählt in der Tabelle 2 Punkte. Eine Mannschaft, die laut Spielplan nach 5 Minuten nicht spielbereit ist, wird mit 2 Punkten in der Tabelle strafverifiziert. Spieler dürfen nach jedem Punkt ausgewechselt werden.

Durch Losentscheid erhalten die Kapitäne der Mannschaften das Recht auf Scheibenbesitz oder die Wahl der Spielhälfte.

Zum Spielbeginn stellen sich beide Mannschaften an der jeweiligen vorderen Endzonenlinie (X) auf. Das Spiel kann beginnen, wenn der Kapitän der verteidigenden Mannschaft (nicht im Scheibenbesitz) die Hand hebt. Nach dem Anwurf dürfen sich alle Spieler/innen in beliebiger Richtung bewegen. Sie dürfen sich jedoch nicht länger als 5 Sekunden in der Endzone aufhalten.

Jedes Mal, wenn die angreifende Mannschaft einen Wurf in der Endzone des Gegners fängt, bekommt sie einen Punkt. Nach jedem Punkt stellen sich beide Mannschaften wie beim Spielbeginn wieder neu auf, wechseln jedoch die Richtung in die sie angreifen. Der Anwurf wird von der Mannschaft ausgeführt, die den Punkt erzielt hat.

Die Scheibe kann in beliebiger Richtung einem Teammitglied zugeworfen werden. Beim fangen der Scheibe dürfen 2 Schritte gemacht werden. Der Spieler mit der Scheibe darf nicht laufen. Der Werfer hat 10 Sekunden Zeit, die Scheibe zu werfen. Jeden Werfer darf nur ein Verteidiger decken.



Besitzwechsel der Scheibe:

Wenn ein Wurf nicht vom Teammitglied gefangen wird (zB weil außerhalb des Feldes, fallengelassen, beim Abwurf geblockt oder vom Gegner gefangen), so bekommt die verteidigende Mannschaft sofort die Scheibe und ist jetzt Angreifer.

Zwischen den Spielern ist kein Körperkontakt erlaubt (Mindestabstand 1 Scheibendurchmesser) und bedeutet, genau wie die Sichtbehinderung des Werfers, ein Foul und somit den Scheibenverlust.