

Spezielle Weisungen Fachtest Allround / Regelauslegungen

Aufgabe 1

Ablauf für Punktwertung	Spielsituation	Punkteverteilung / Begründung
<p>Ablauf 1</p> <p>Helfer D wirft den Ball zu Spieler A in Zone I, dieser schlägt den Ball direkt zu Spieler B in Zone IV, dieser schlägt den Ball direkt zu Spieler C in Zone III und dieser fängt den Ball in Zone III. Anschliessend wirft Spieler C den Ball in Reif 1 oder Reif 2. Danach läuft dieser um den Malstab Z in Zone I und stellt sich für den Schlag bereit.</p>	<p>Spieler A verlässt nach dem Schlag die Zone I und läuft direkt in Zone IV.</p> <p>Er darf das Spielfeld für den Lauf verlassen.</p> <p>Spieler B läuft von Zone IV um den Malstab Y (egal, ob es Uhr- oder Gegenurzeigersinn ist) in Zone III.</p>	<p>Ergibt 3 Fangpunkte.</p> <p>1 oder 2 Punkte für Reiftreffer und 1 Laufpunkt.</p> <p>Punkte Total</p> <p>bei Treffer R1 => 5 Punkte bei Treffer R2 => 6 Punkte</p>
<p>Ablauf 2a</p> <p>Helfer D wirft den Ball zu Spieler A, dieser trifft den Ball nicht. Spieler A muss den Ball selber holen und aus Zone I anspielen.</p> <p>Danach gleicher Verlauf wie bei Ablauf 1.</p>	<p>Spieler A verlässt nach dem Anschlag die Zone I und läuft direkt in Zone IV.</p> <p>Er darf das Spielfeld für den Lauf verlassen.</p> <p>Spieler B läuft von Zone IV um den Malstab Y in Zone III.</p>	<p>Ergibt 2 Fangpunkte.</p> <p>=> SR 1, welcher für die Fangpunkte in Zone III und den Verlauf in Zone IV zuständig ist, muss beobachten, ob der Spieler A in Zone I direkt schlägt oder frisch anschlagen muss. Er muss den Punktabzug fürs Anschlagen werten.</p> <p>1 oder 2 Punkte für Reiftreffer und 1 Laufpunkt.</p> <p>Punkte Total</p> <p>bei Treffer R1 => 5 Punkte bei Treffer R2 => 6 Punkte</p>
<p>Ablauf 2b</p> <p>Helfer D wirft den Ball zu Spieler A, dieser trifft den Ball nicht. Spieler A läuft ohne den Ball zu schlagen in Zone IV.</p>	<p>Kein korrekter Ablauf. Der Schlag fehlt.</p>	<p>Übungsablauffehler bedeutet 1 Minuspunkt.</p> <p>=> SR 2 ist verantwortlich für den Punktabzug, da er für die Kontrolle des Übungsablaufes zuständig ist.</p>

<p>Ablauf 3</p> <p>Helfer D wirft den Ball zu Spieler A, dieser schlägt den Ball, jedoch fällt dieser in die Zone II oder fällt ausserhalb des Spielfeldes zu Boden.</p> <p>Darf der Spieler A den Ball holen und erneut Anschlagen?</p>	<p>Der Schlag ist seitens Spieler A ausgeführt worden, jedoch darf der Spieler A den Ball holen und ihn erneut aus der Zone I anschlagen.</p> <p>Für die Zone I und Zone IV (siehe Ablauf 8) gelten je einen Schlag oder Anschlag.</p>	<p>Nach Schlag mit erneutem Anschlag durch Spieler A ergibt es folgende Punkte:</p> <p>Bei erneutem Anschlagen durch Spieler A zählt die Punkteverteilung nach Ablauf 2a, sofern Spieler C in Zone III fängt.</p>
<p>Ablauf 4</p> <p>Helfer D wirft den Ball zu Spieler A und Spieler A schlägt den Ball, jedoch fällt dieser in Zone II oder fliegt ausserhalb des Spielfeldes. Spieler A läuft direkt in Zone IV.</p> <p>Spieler B muss einen Ersatzball nehmen und frisch anschlagen.</p>	<p>Der Schlag ist seitens Spieler A ausgeführt worden. Er darf in Zone IV laufen. Spieler A verlässt nach dem Schlag die Zone I und läuft direkt in Zone IV.</p> <p>Der Ablauf ist korrekt.</p>	<p>1 Punkt für Anschlag aus Zone IV, falls Spieler C in Zone III fängt.</p> <p>1 oder 2 Punkte für Reiftreffer und 1 Laufpunkt</p> <p>Punkte Total</p> <p>bei Treffer R1 => 3 Punkte</p> <p>bei Treffer R2 => 4 Punkte</p>
<p>Ablauf 5a</p> <p>Helfer D zu Spieler A und zu Spieler B ist korrekt, jedoch Spieler B verlässt bei Schlag die Zone IV (Beispiel: Ausfallschritt aus Zone IV oder mit einem Sprung aus Zone IV oder Verlassen der Zone IV) und Spieler C fängt in der Zone III.</p>	<p>Handlung von Spieler B ist erlaubt.</p> <p>Bei einem Luftsprung:</p> <p>Der Ball muss in Zone IV gespielt werden, das bedeutet nach einem Sprung in die Luft, müssen sich beide Beine nach der Landung wieder in Zone IV befinden.</p> <p>Bei einem Ausfallschritt aus Zone IV wird der Ablauf des Spielers B als richtig gewertet, wenn beim Schlag sich das eine Bein in der Luft und das andere Bein fest am Boden in der Zone IV befindet. Wenn nach dem Schlag das Bein, welches sich in der Luft befindet, ausserhalb der Zone abgesetzt wird, gilt der Schlag trotzdem als korrekt.</p> <p>Achtung: Berührt das Bein /der Fuss in der Luft vor dem Schlag den Boden ausserhalb der Zone IV. => ergibt es einen Minusfangpunkt.</p>	<p>Sobald Spieler B die Zone IV verlässt ergibt es 2 Fangpunkte bei korrektem Fangen des Spieler C in der Zone III.</p> <p>Wenn Spieler C ihn nicht fängt, gibt es einen Minusfangpunkt. => SR 1 ist für Minusfangpunkt zuständig.</p> <p>Der Spieler B kann bei korrektem Anschlagen in Zone IV den Minusfangpunkt neutralisieren, falls der Spieler C ihn in der Zone III fängt.</p> <p>Ansonsten bleibt der Minuspunkt bestehen.</p> <p>Falls Spieler B beim Anschlag die Zone IV erneut verlässt, (nicht korrekter Anschlag durch Spieler B in Zone IV => Übertritt) ergibt es erneut einen Minuspunkt.</p> <p>Fazit ist, es ergibt in diesem Fall 2 Minusfangpunkte.</p>

<p>Ablauf 5b</p> <p>Darf Spieler B den Ball fangen?</p>	<p>Der Spieler B darf den Ball in Zone IV fangen.</p> <p>Wenn Spieler B ihn ausserhalb der Zone IV fängt, gilt folgendes:</p>	<p>Spieler B muss im Anschluss den Ball anschlagen => 1 Fangpunkt, wenn Spieler C ihn fängt.</p> <p>Spieler B verlässt Zone IV => Minus 1 Fangpunkt. Spieler B kann mit dem Anschlagen aus Zone IV den Minusfangpunkt neutralisieren.</p>
<p>Ablauf 6</p> <p>Helfer D zu Spieler A und zu Spieler B ist korrekt, jedoch Spieler B trifft den Ball nicht oder trifft den Ball und dieser fliegt zu weit.</p> <p>Spieler B muss mit dem Ersatzball anschlagen.</p>	<p>Ablauf von Spieler B ist erlaubt.</p>	<p>Ergibt 1 Fangpunkt bei korrektem Anschlagen in Zone IV durch Spieler B und dem Fangen des Spielers C in Zone III.</p>
<p>Ablauf 7</p> <p>Spieler B in Zone IV stellt den Ball von Spieler A mit dem Brett auf und spielt diesen im Anschluss zu Spieler C in Zone III und dieser fängt ihn.</p>	<p>Der Doppelschlag durch Spieler B ist erlaubt.</p> <p>Innerhalb der Zone IV ergibt es folgende Fangpunkte:</p> <p>Ausserhalb der Zone IV ergibt es folgende Fangpunkte:</p>	<p>Doppelschlag innerhalb der Zone IV ergeben 3 Fangpunkte, sofern Spieler C ihn in Zone III fängt.</p> <p>Doppelschlag ausserhalb der Zone IV oder bei Verlassen Zone IV ergeben 2 Fangpunkte, sofern Spieler C ihn in Zone III fängt.</p>
<p>Ablauf 8</p> <p>Spieler B schlägt den Ball direkt zu Spieler C in Zone III und dieser fängt ihn nicht.</p>	<p>Spieler C darf den Ball aufheben und retour an Spieler B werfen oder Spieler B nimmt den Ersatzball, jedoch muss der Spielball (falls sich dieser im Spielfeld befindet) zuerst aus dem Spielfeld speditiert werden.</p> <p>Spieler B muss den Ball aus der Zone IV anschlagen.</p>	<p>Anschlagen durch Spieler B.</p> <p>1 Fangpunkt, wenn Spieler C ihn in Zone III fängt.</p> <p>Für die Zone IV und Zone I (siehe Ablauf 3) gelten je ein Schlag oder Anschlag.</p>

<p>Ablauf 9 (Anschlag)</p> <p>Spieler B schlägt den Ball an und spielt ihn zu Spieler C in Zone III und dieser fängt ihn nicht.</p>	<p>Spieler C muss den Ball selber holen und aus Zone III in die Reifen in Zone II werfen.</p>	<p>Kein Fangpunkt, jedoch bei einem Treffer des Reifen 1 oder 2</p> <p>1 Reifpunkt oder 2 Reifenpunkte</p>
<p>Ablauf 10 (Anschlag)</p> <p>Spieler B schlägt den Ball an und spielt ihn zu Spieler C in Zone III und dieser fängt ihn nicht.</p>	<p>Spieler C rennt um Malstab Z in Zone I ohne den Ball zu werfen.</p> <p>=> ist ein Übungsablauffehler</p>	<p>Minus 1 Punkt (Übungsablauffehler).</p> <p>=> SR 2 ist verantwortlich für das Zählen des Minuspunktes.</p>
<p>Ablauf 11</p> <p>Spieler B schlägt den Ball an oder spielt ihn direkt aus der Zone IV zu Spieler C in Zone III.</p>	<p>Spieler C fängt den Ball ausserhalb der Zone III und wirft ihn im Anschluss aus Zone III in den Reif 1 oder 2.</p>	<p>Kein Fangpunkt, jedoch bei einem Treffer des Reifen 1 oder 2</p> <p>1 Reifpunkt oder 2 Reifenpunkte</p>
<p>Ablauf 12</p> <p>Spieler B schlägt den Ball direkt zu Spieler C in Zone III und dieser fängt ihn nicht.</p>	<p>Spieler C hebt den Ball auf und spielt direkt in den Reif 1 oder Reif 2.</p> <p>=> ein Anschlag seitens Spieler B ist in dieser Situation erlaubt.</p>	<p>Kein Fangpunkt, jedoch bei einem Treffer des Reifen 1 oder 2</p> <p>1 Reifpunkt oder 2 Reifenpunkte</p> <p>=> in diesem Fall ein Fangpunkt, wenn Spieler C ihn fängt.</p>
<p>Ablauf 13</p> <p>Spieler B schlägt den Ball direkt oder schlägt an und spielt zu Spieler C in Zone III.</p> <p>Spieler C stellt den Ball mit dem Brett auf und fängt ihn im Anschluss.</p>	<p>Doppelschlag ist erlaubt.</p> <p>Spieler C muss sich beim Doppelschlag innerhalb der Zone III befinden.</p> <p>Er darf den Ball nicht ausserhalb der Zone III aufstellen und diesen in Zone III führen.</p>	<p>Ergibt je nach vorangegangenem Ablauf 1, 2 oder 3 Fangpunkte.</p> <p>Bei Verlassen der Zone III durch Spieler C (z.B. Ausfallschritt) und dem Führen des Balles in Zone III. => kein Fangpunkt.</p>

<p>Ablauf 14</p> <p>Korrektter Ablauf durch Helfer D, Spieler A und Spieler B.</p> <p>=> Spieler C muss den Ball in Zone III fangen, dass die Fangpunkte gewertet werden können.</p>		<p>Ergibt je nach vorangegangenem Ablauf 1, 2 oder 3 Fangpunkte.</p>
<p>Ablauf 15</p> <p>Ergibt sich eine Berührung eines Malstabes durch den Spieler im Ablauf.</p>	<p>In den allgemeinen Weisungen unter Punkt 1.10 ist die Handhabung beschrieben.</p> <p>Gilt für Aufgabe 1 und 2.</p>	<p>Ergibt 1 Minuspunkt pro Berührung. Nicht jedoch fürs Aufstellen.</p>
<p>Ablauf 16a</p> <p>Helfer D darf die Zone II verlassen und das Spielfeld betreten, den Ball abholen und diesen aus dem Anschlagfeld Zone II direkt dem Spieler C zuwerfen.</p>	<p>Ist erlaubt und korrekt.</p> <p>=> Muss kein neuer Ball aus dem Ballbehälter holen, sondern darf direkt werfen.</p>	<p>Kein Übungsabsauffehler.</p>
<p>Ablauf 16b</p> <p>Helfer D darf aus Zone II werfen, auch wenn sich der 2. oder 3. Spielball in der Zone I oder im Spielfeld um Zone II (vorderer Teil) befindet.</p>	<p>Grund ist, dass das Spiel sich selber nicht verzögert und der Spielfluss für den Ball gegeben ist.</p>	<p>Korrektter Ablauf.</p> <p>Befindet sich jedoch ein zusätzlicher (2.) Ball in der Zone III und IV muss er durch die Spieler B und C in Zone III und IV aus dem Spielfeld befördert werden. Solange sich der Ball in diesen Zonen befindet, werden keine Punkte gezählt.</p>
<p>Ablauf 17</p> <p>Helfer E darf um den Ball zu holen die Zone I, das Spielfeld um Zone II und Zone II betreten. Er muss den Ball im Anschluss in den Ballbehälter bei Helfer D legen.</p>	<p>Korrektter Ablauf.</p> <p>Helfer E darf den Ball dem Helfer D nicht zuspielen.</p> <p>Helfer E darf den Ball dem hergelaufenen Helfer F bei Helfer D zuwerfen.</p>	<p>Bei Zuwerfen auf Helfer D. => Übungsablauffehler => 1 Minuspunkt.</p> <p>=> SR 2 ist verantwortlich für Punktabzug.</p> <p>Zuwerfen auf Helfer F, neben Zone II ist erlaubt.</p>

		Mehrere Bälle durch Spieler E in Zone I und Spielfeld um Zone II einzusammeln ist erlaubt. Der Nachschub für Spieler D muss gewährleistet werden.
<p>Ablauf 18</p> <p>Helfer F darf das Spielfeld nicht betreten, jedoch darf er dem Helfer E im Ballaufsammeln helfen.</p>	<p>Das Betreten der Zone III und IV durch die Helfer D, E und F ist nicht erlaubt.</p> <p>Der Helfer F darf das Spielfeld in keiner Zone betreten.</p> <p>Das Betreten der Zone I, das Spielfeld um Zone II sowie Zone II ist nur für die Helfer D und E erlaubt.</p>	<p>Beim Durchqueren eines Balles in der Spielfeldzone Zone III und IV: Bedeutet zusätzlicher Ball im Spielfeld, die Spielpunkte werden nicht gezählt.</p> <p>=> SR 1 ist für die Kontrolle zuständig.</p> <p>Helfer F darf den Ball nicht durchs Spielfeld werfen.</p> <p>=> Zusätzlicher Ball im Spielfeld bedeutet, die Spielpunkte zählen nicht.</p> <p>In Zone I und ums Spielfeld um Zone II dürfen zusätzliche Bälle liegen sowie von Helfer D und E transportiert werden.</p>
<p>Ablauf 19</p> <p>Die Reifen dürfen durch Spieler und Helfer berührt oder betreten werden.</p>	Gilt für Aufgabe 1 und 2.	Kein Regelverstoss => keine Minuspunkte .
<p>Ablauf 20</p> <p>Der Schiedsrichter muss eine Fehlhandlung oder einen Ablauffehler nach 2-maliger Wiederholung dem spielenden Team laut und verständlich zurufen.</p>	Gilt für Aufgabe 1 und 2.	Fehlhandlungen und Übungsablauffehler werden trotz Wiederholungen alle als einzelne Minuspunkte gewertet.
<p>Ablauf 21</p> <p>Die Ballbehälter sind gemäss Plan in den Weisungen mit der Öffnung nach oben zu platzieren.</p>	Die Ballbehälter dürfen nicht umgekehrt oder hochkant aufgestellt werden.	Muss durch den Schiedsrichter vor dem Start kontrolliert werden.

		Achtung: Standort der Ballbehälter ist in der Zeichnung klar definiert und darf nicht geändert werden. Dies muss ebenfalls vor dem Spiel durch SR kontrolliert werden.
Ablauf 22 Helfer D und E haben die gleiche Farbe bei den Bündeli. Helfer F hat eine andere Farbe.	Grund: Helfer D und E dürfen das Spielfeld (Bereich Zonen I und II) betreten. Helfer F darf das Spielfeld nicht betreten.	Muss durch den Schiedsrichter vor dem Start kontrolliert werden.

Aufgabenverteilung	Schiedsrichter SR 1	Schiedsrichter SR 2
Welche Punkte zählt welcher Schiedsrichter?	<ul style="list-style-type: none"> • Den organisatorischen Ablauf inkl. Resultatmeldung. • Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes. • Addition der Fangpunkte in der Zone III. • Zusätzlich, Kontrolle ob in der Zone I ein Schlag oder Anschlag gemacht wurde. • Kontrolle, ob die Linien der Zone III und IV übertreten werden. • Überwachung, ob die Zone IV erreicht wird (gemäss Ablauf 5a). • Kontrolle, ob der Malstab Y umlaufen wird (Richtung egal). • Kontrolle ob der Übungsablauf (in Zonen III und IV) eingehalten wird. • Addition der Fehler von Helfer F (Achtung: Helfer F kann sich bei Helfer D befinden). 	<ul style="list-style-type: none"> • Addition der Trefferpunkte in die Reifen (R1 und R2). • Addition der Laufpunkte in der Zone I. • Kontrolle, ob die Linien der Zonen I und II übertreten werden. • Überwachung, ob der Malstab Z richtig umlaufen wird. • Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird. • Addition der Fehler von den Helfern D und E. • Resultatmeldung an SR 1.
Material gemäss Weisungen 2.1.1 Wettkampfmateri	Die Vereine nehmen ihre Schläger selber mit. Der Schläger darf nicht beschichtet sein, jedoch ist eine Bemalung erlaubt. Sie müssen ein Handgelenkband und Fingerband ausweisen.	Als Musterschläger gilt der Goba-Schläger aus dem Angebot von "alder+eisenhut".

Aufgabe 2

Ablauf für Punktwertung	Spielsituation	Punkteverteilung / Begründung
<p>Ablauf 1 (korrekter Ablauf)</p> <p>Achtung: Spieler A (mit Basketball) aus Zone I und Spieler C (mit Volleyball) aus Zone IV starten gleichzeitig.</p> <p>Spieler A wirft den Ball in Zone III zu Spieler B.</p> <p>Spieler C wirft den Ball via den Reifen zu Spieler D.</p> <p>Spieler B wechselt mit dem Ball in Zone II und wirft den Basketball durch das Hindernis in Zone V zu Spieler F.</p> <p>Spieler F fängt den Basketball in Zone V und wechselt in Zone IV.</p>	<p>Nach dem Wurf läuft Spieler A in Zone III und macht sich bereit für den Fangball des Spielers E, welcher ihm den Handball zuwirft.</p> <p>Nach dem Wurf läuft Spieler C in Zone VI.</p> <p>Der Spieler F übernimmt den Basketball des Spielers B, welcher durch das Hindernis zugeworfen wird.</p> <p>Spieler D läuft um den Malstab dem Spielfeldrand entlang in Zone I (beide Beine müssen sich beim Wechseln in Zone I befinden), legt den Volleyball in den Ballbehälter und nimmt den Tennisball.</p>	<p>Nach korrektem Abwurf in Zone I und dem Fangen in Zone III.</p> <p>=> 1 Fangpunkt</p> <p>Nach korrektem Abwurf in Zone II und dem Fangen in Zone V inkl. Durchwerfen des Hindernisses.</p> <p>=> 1 Fangpunkt</p> <p>Nach korrektem Abwurf in Zone IV und dem Treffen des Reifen in Zone V.</p> <p>=> 1 Trefferpunkt</p> <p>Nach korrektem Lauf um die Malstäbe inkl. Wechsel des Balles in Zone I (ausser kurz vor Schlusspiff auch ohne Wechsel).</p> <p>=> 1 Laufpunkt</p> <p>Total 4 Punkte</p>
<p>Ablauf 2</p> <p>Spieler A (und weitere) werfen den Ball aus Zone I in Zone III zu Spieler B (und weitere).</p> <p>Dieser wechselt in Zone II und wirft den Ball durch das Hindernis direkt zu Spieler F (und weitere) in Zone V.</p> <p>Nach dem Fangen wechselt Spieler F (und weitere) in Zone IV und wirft den Ball via den Reif zu Spieler C in Zone VI.</p>	<p>Beim Fangen in Zone III oder in Zone V macht der Spieler einen Ausfallschritt aus der Zone III oder V.</p> <p>Beim Fangen in Zone III oder in Zone V macht der Spieler einen Luftsprung.</p> <p>Beim Werfen aus der Zone II oder IV macht der Spieler einen Ausfallschritt aus der Zone II oder IV.</p>	<p>Wertung der Fangpunkte in Grenzsituationen</p> <p>Wenn sich beim Ausfallschritt aus der Zone III oder V ein Bein in der genannten Zone befindet und ein Bein beim Fangen in der Luft befindet, wird der Fangpunkt gewertet, auch wenn das Bein aus der Luft beim Abstellen die genannte Zone verlässt.</p> <p>Beim Luftsprung müssen sich bei der Landung beide Beine in der Zone III und V befinden, dass der Fangpunkt gewertet werden kann.</p> <p>Wenn sich beim Ausfallschritt aus der Zone II oder IV ein Bein in der Zone II oder IV und beim Abwurf das zweite Bein in der Luft befindet, ist der Wurf korrekt, auch wenn das Bein im Anschluss des Abwurfes ausserhalb der Zone landet.</p>

	<p>Beim Werfen macht der Spieler aus der Zone II oder IV einen Luftsprung.</p>	<p>Achtung: Fangpunkt zählt nicht, wenn der Boden ausserhalb der Zone mit dem Bein vor dem Abwurf berührt.</p> <p>Wenn sich beim Luftsprung der Spieler bei der Landung innerhalb der Zone II oder IV befindet, ist der Wurf korrekt.</p>
<p>Ablauf 3a</p> <p>Spieler A (und weitere), Spieler B (und weitere) oder Spieler C (und weitere) verlassen vor dem Abwurf die Zone I, Zone II oder Zone IV (sei es mit einem Übertritt, Ausfallschritt oder Luftsprung)...</p>	<p>... und Spieler B (und weitere) und Spieler F (und weitere) fangen den Ball korrekt in der zugeteilten Fangzone.</p>	<p>Keine Fangpunkte.</p> <p>(siehe Begründung Ablauf 2)</p>
<p>Ablauf 3b</p> <p>Spieler A (und weitere), Spieler B (und weitere) oder Spieler C (und weitere) verlassen vor dem Abwurf die Zone I, Zone II oder Zone IV (sei es mit einem Übertritt, Ausfallschritt oder Luftsprung) ...</p>	<p>... und Spieler B (und weitere) und Spieler F (und weitere) fangen den Ball, jedoch befinden sie sich mit einem Bein nicht in der zugeteilten Fangzone.</p>	<p>Keine Fangpunkte.</p> <p>Die Spieler müssen sich beim Werfen oder Fangen in den zugeteilten Zonen befinden.</p> <p>Luftsprünge und Ausfallschritte sind erlaubt.</p> <p>(siehe Begründung Ablauf 2)</p>
<p>Ablauf 4</p> <p>Der Wurfball des Spielers B (und weitere) spickt an den Pfosten des Hindernisses und fliegt aus dem Spielfeld und passiert das Hindernis nicht.</p>	<p>Spieler B (und weitere) kann den Ball holen und erneut durch das Hindernis werfen.</p> <p>Achtung => Nachfolgender Spieler von B darf seinen Ball, wenn er bereit ist, dem Spieler F (und weitere) zuwerfen.</p>	<p>Ergibt 1 Fangpunkt, falls dieser das Hindernis durchquert und der Spieler F (und weitere) direkt fangen.</p> <p>Überholen der Spieler ist erlaubt.</p>
<p>Ablauf 5</p> <p>Der Wurfball des Spielers B (und weitere) spickt an den Pfosten und fliegt über oder unter den Leinen zu Spieler F (und weitere) => Spieler F spielt den Ball an Spieler B zurück, dass dieser erneut werfen kann.</p>	<p>Kein korrekter Ablauf, da der Ball gegen den Spielverlauf verläuft.</p>	<p>Kein Fangpunkt, jedoch ein Übungsablauffehler => 1 Minuspunkt</p> <p>=> SR 2 ist verantwortlich für den Abzug des Minuspunktes.</p>

	=> Korrekter Ablauf ist, dass Spieler F den Ball weiterspielen muss.	=> Kein Fangpunkt , jedoch korrekter Ballablauf.
Ablauf 6 Der Wurfball des Spielers B (und weitere) spickt an den Pfosten und fliegt über oder unter den Leinen zu Spieler F (und weitere) => Spieler F wirft den Ball via den Reifen zu Spieler C weiter.	Korrekter Ablauf ohne erfolgreiches Durchwerfen des Hindernisses.	Kein Fangpunkt , jedoch 1 Trefferpunkt für Reifwurf.
Ablauf 7 Der Wurfball des Spielers B (und weitere) spickt an das Hindernis, passiert jedoch das Hindernis korrekt und fliegt direkt zu Spieler F (und weitere) und dieser fängt in Zone V.	Korrekter Ball => Ball darf das Hindernis berühren.	1 Fangball.
Ablauf 8 Der Wurfball des Spielers B (und weitere) spickt an das Hindernis und das Hindernis fällt um.	=> Es erfolgt ein Spielabbruch. Achtung: Vor Start ist das Hindernis durch den Schiedsrichter zu kontrollieren. Das Hindernis darf nicht umfallen und muss Würfe an die Pfosten aushalten. Daher ist vor Wettkampfbeginn eine Kontrolle durch den Wettkampfleiter immer notwendig.	Es folgt ein Neustart... <ul style="list-style-type: none"> • nachdem das Hindernis aufgestellt ist. • oder der Wettkampf wird auf einer anderen Anlage fortgesetzt.
Ablauf 9 Spieler C (und weitere) werfen den Ball via den Reifen zu Spieler D (und weitere). Spieler D (und weitere) fangen den Ball, jedoch ausserhalb der Zone VI.	Spieler D muss den Spielball nicht direkt annehmen. Er darf ihn auch ausserhalb der Zone VI fangen, muss jedoch den Malstab Z mit dem Ball umlaufen. Malstab Z kann von beiden Seiten umlaufen werden.	Ergibt einen 1 Trefferpunkt. Spieler D (und weitere) dürfen während des Spiels (nicht beim Start) auch ausserhalb der Zone IV befinden. Er muss nach dem Fangen des Balles mit dem Ball und Körper um den Malstab Z laufen.

<p>Ablauf 10</p> <p>Die Spieler müssen die Bälle in den genannten Zonen II und IV werfen und in den Zonen III und V fangen. Das Betreten der Zonenlinien ist erlaubt, jedoch nicht übertreten.</p>	<p>Die Bälle müssen in den Zonen III und V gefangen werden.</p> <p>Die Bälle müssen aus den Zonen II und IV geworfen werden.</p>	<p>Bei korrektem Ablauf 2 Fangpunkte. siehe Begründung bei Ablauf 2</p>
<p>Ablauf 11</p> <p>Die Spieler müssen sich beim Wechsel des Balles in der Zone I mit beiden Beinen (oder ein Bein am Boden in Zone I und das andere in der Luft) befinden und einen neuen Ball aus dem Ballbehälter herausnehmen.</p>	<p>Ist kein Ball vorhanden, muss gewartet werden, bis der nachfolgende Spieler den Ball in den Ballbehälter legt.</p>	<p>Korrektur Ablauf.</p>
<p>Ablauf 12</p> <p>Korrektur Laufpunkt:</p> <p>Für einen korrekten Ablauf zählt die untenstehende Beschreibung:</p> <p>Jeder Spieler muss mit dem Ball in die Zone 1 laufen, den Ball im Ballbehälter wechseln, aus der Zone I werfen und um den Malstab Y laufen (ausser kurz vor Schlusspfiff auch ohne Wechsel).</p> <p>Jeder Spieler muss mit seinem Körper und dem Ball um den Malstab Z laufen (siehe Ablauf 9).</p>	<p>Der Ball darf in Zone I nach dem Wechsel gespielt werden. Erst im Anschluss müssen die Spieler um den Malstab Y laufen. Sie dürfen auch zuerst um den Malstab Y und anschliessend werfen.</p> <p>In Zone VI müssen die Spieler mit dem gefangenen Ball (egal ob sie ausserhalb der Zone oder aus der Zone VI kommen) um den Malstab Z laufen. Malstab Z darf von beiden Seiten umlaufen werden.</p>	<p>Bei nicht Einhalten => Übungsablauffehler = 1 Minuspunkt.</p> <p>SR 1 verantwortlich für Minuspunkt bei Malstab Y, falls er nicht umlaufen wird.</p> <p>SR 2 ist verantwortlich für Minuspunkt bei Malstab Z, falls dieser nicht mit Körper und Ball umlaufen wird.</p>
<p>Ablauf 13</p> <p>Der Spieler verliert seinen Ball oder kann ihn nicht fangen. Darf sein Mitspieler ihm den Ball zuwerfen?</p>	<p>Die Spieler dürfen herumfliegende oder rollende Bälle stoppen, jedoch nicht den Mitspielern zuwerfen.</p>	<p>Kann als Minuspunkt gewertet werden, da der Ball in die Gegenrichtung fliegt.</p> <p>siehe Ablauf 5</p>

Aufgabenverteilung	Schiedsrichter SR 1	Schiedsrichter SR 2
<p>Welche Punkte zählt welcher Schiedsrichter?</p>	<p>Verantwortungsbereich: Zonen I, II und III bis vor das Hindernis.</p> <p>Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fangball in Zone III. => 1 Punkt • Jeder Lauf beim Betreten der Zone I. => 1 Punkt <p>Ist verantwortlich für:</p> <ul style="list-style-type: none"> • den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung. • Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes. • Kontrolle, ob die Linien der Zonen I und II beim Werfen übertreten werden. (gemäss Ablauf 2) • Kontrolle, ob die Linien der Zone III beim Fangen übertreten werden. (gemäss Ablauf 2) • Addition der Laufpunkte in der Zone I. • Überwachung, ob der Malstab Y richtig umlaufen wird. (gemäss Ablauf 12) • Überwachung, ob der Ballwechsel in der Zone I vollzogen wird. (gemäss Ablauf 11) 	<p>Verantwortungsbereich: Hindernis, Zonen IV, V und VI.</p> <p>Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeder Fangball in Zone V nach korrektem Passieren des Hindernisses. => 1 Punkt • Jeder Treffer in und Berührung des Reifen aus der Zone IV. => 1 Punkt <p>Ist verantwortlich für:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kontrolle, ob die Linien der Zone IV beim Werfen übertreten werden. (gemäss Ablauf 2) • Kontrolle, ob die Linien der Zonen V beim Fangen übertreten werden. (gemäss Ablauf 2) • Addition der Trefferpunkte in den Reifen. • Kontrolle, ob das Hindernis durch den Bereich des Rechtecks vom 1m x 0.50m) korrekt passiert wird. • Überwachung, ob der Malstab Z richtig umlaufen wird. (gemäss Ablauf 12) • Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird. • Resultatmeldung an SR 1.

Weitere Ergänzungen zu Aufgabe 2		
<p>Welche Qualitäten müssen die Bälle aufweisen?</p> <p>Trainings- oder Matchbälle?</p>	<p>Die Bälle sollten ohne grosse Abnützungen sein.</p> <p>Massgebend sind die entsprechenden Grössen, laut den Weisungen.</p> <p>Es müssen nicht die teuersten Bälle sein.</p> <p>Handball muss frei von Harz sein.</p>	<p>Material gemäss Weisungen</p> <p>2.1.1 Wettkampfmateral</p> <p>Aufgabe 2:</p> <p>Der Organisator stellt die zur Absolvierung des Wettkampfes nötigen und einheitlichen Bälle zur Verfügung. Es sind dies, ein Basket-, ein Beachvolley, ein Tennis- und ein Handball. Es dürfen nur diese verwendet werden.</p> <p>Die zur Verfügung gestellten Bälle, haben die folgenden Grössen aufzuweisen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basketball: Grösse 7 (Herren) - Beachvolleyball: Original Beachvolleyball - Tennisball: handelsüblicher Tennisball - Handball: Grösse 3 (Herren)
<p>Wie kann man das Hindernis in der Halle und draussen schlau bauen?</p>	<p>Dies ist jedem Verein / Veranstalter selbst überlassen, wie er dies baut. Es müssen einfach die Angaben von den Weisungen beachtet werden.</p> <p>Plus die Zusatzbestimmung fürs Hindernis:</p> <p>Das Hindernis darf oberhalb der Leinen keine Verstärkung aus Holz haben.</p> <p>Unterhalb der Leinen darf das Hindernis vom Boden aus bis max. 80 cm Höhe eine Verstärkung aufweisen.</p>	<p>Allgemeine Angaben:</p> <p>Material: 2 Pfosten mit Leine.</p> <p>Zusatzangaben:</p> <p>Das Hindernis ist 1m breit. Auf der Höhe von 1.20m und 1.70 ist jeweils eine Leine gespannt.</p> <p>Zwischen diesen Leinen (Abstand von 50cm) und der seitlichen Begrenzung 1m Breite) muss der Ball durchgespielt werden.</p>