

Abteilung Sportförderung / Bereich Messbare- und Spielsportarten / Ressort Fachteste

Spezielle Weisungen Fachtest Allround

Arbeitsblatt für Punkteverteilung bei Abläufen – unsere Antworten

Aufgabe 1

Ablaufklärung	Spielsituation	Punkteverteilung
<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 Gegenzeigersinn ist) in Zone III.</p>	<p>Ergibt 3 Fangpunkte fürs Halten des Balles von Spieler C in Zone III</p> <p>1 oder 2 Punkte für Reiftreffer und 1 Laufpunkt.</p> <p>Punkte Total</p> <p>bei Treffer R1 => 5 Punkte</p> <p>bei Treffer R2 => 6 Punkte</p> <p>SR1 => Resultatmeldung, Zeitnehmer, Addition Fangpunkte Zone 3, Kontrolle Linie Zone III + IV Übertritt, Kontrolle Umlaufen Malstab Y, Kontrolle Übungsablauf (Zone I, III + IV) und Addition Fehler Helfer F</p> <p>SR2 => Addition der Trefferpunkte Reifen, Addition Laufpunkte Zone I, Kontrolle der Linien I + II Übertritt, richtiges Umlaufen Malstab Z, Kontrolle Übungsablauf Zone I + II, Addition Fehler Helfer D + E, Resultatmeldung an SR1</p>
<p>Ablauf 2</p> <p>Helfer D wirft den Ball zu Spieler A, dieser trifft den Ball nicht. Spieler A muss den Ball selbst holen und ihn 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>Es gibt 2 Fangpunkte fürs Halten des Balles von Spieler C in Zone III</p> <p>Punkte Total</p> <p>bei Treffer R1 => 4 Punkte</p> <p>bei Treffer R2 => 5 Punkte</p> <p>SR 1 => ist für die Fangpunkte in Zone III und den Verlauf in Zone IV zuständig, muss zusätzlich beobachten, ob der Spieler A in Zone I schlägt oder frisch anschlagen muss.</p> <p>SR 2 => ist für die Wertung der Reiftreffer (1 oder 2 Punkte) und 1 Laufpunkt zuständig.</p>

<p>Ablauf 3</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</p> <p>1 Minuspunkt</p> <p>SR 1 => muss beobachten, ob der Spieler A in Zone I schlägt oder frisch anschlagen muss.</p> <p>=> SR 2 ist verantwortlich für den Punktabzug, da er für die Kontrolle des Übungsablaufes in Zone I + II zuständig ist.</p>
<p>Ablauf 4</p> <p>Helfer D wirft den Ball zu Spieler A, dieser schlägt den Ball, jedoch fällt dieser in Zone II oder fliegt ausserhalb des Spielfeldes.</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 ein 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 2, sofern Spieler C in Zone III fängt.</p>
<p>Ablauf 5</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 6</p> <p>Spielverlauf Helfer D zu Spieler A und zu Spieler B ist korrekt, jedoch Spieler B verlässt beim 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, dass 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 Spieler 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>Sobald Spieler B die Zone IV verlässt, ergibt es 2 Fangpunkte bei korrektem Fangen durch Spieler C in der Zone III.</p> <p>Wenn Spieler C ihn nicht fängt, gibt es einen Minusfangpunkt. => SR 1 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>

	<ul style="list-style-type: none"> • Achtung berührt das Bein/Fuss in der Luft vor dem Schlag den Boden ausserhalb der Zone IV => ergibt es ein Minusfangpunkt 	<ul style="list-style-type: none"> • Fazit ist, es ergibt in diesem Fall 2 Minusfangpunkte.
Ablauf 7 Darf Spieler B den Ball mit dem Brett oder den Händen fangen?	Ja, der Spieler B darf den Ball in Zone IV mit den Händen und dem Brett fangen. Wenn Spieler B ihn ausserhalb der Zone IV fängt, gilt folgendes...	Spieler B muss im Anschluss den Ball anschlagen => 1 Fangpunkt, wenn Spieler C ihn fängt Spieler B verlässt Zone IV => Minus 1 Fangpunkt. Spieler B kann mit dem Anschlagen aus Zone IV den Minusfangpunkt neutralisieren.
Ablauf 8 Spieler B schlägt den Ball direkt zu Spieler C in Zone III und dieser fängt ihn nicht ...	Spieler C darf den Ball auflesen und retour an Spieler B werfen oder Spieler B nimmt den Ersatzball, jedoch muss der Spielball (falls sich dieser im Spielfeld Zone III + IV befindet) zuerst aus dem Spielfeld speditiert werden. Spieler B muss den Ball aus Zone IV anschlagen.	Anschlagen durch Spieler B... 1 Fangpunkt, wenn Spieler C ihn in Zone III fängt. Für die Zone IV und Zone I (Siehe Ablauf 4) gelten je ein Schlag oder Anschlag...
Ablauf 9 (Anschlag) Spieler B schlägt den Ball an und spielt ihn zu Spieler C in Zone III und dieser fängt ihn nicht ...	Spieler C muss den Ball selbst holen gehen und aus Zone III in die Reifen in Zone II werfen.	Kein Fangpunkt , jedoch bei einem Treffer des Reifen 1 oder 2 1 Reifpunkt oder 2 Reifenpunkte
Ablauf 10 (Anschlag) Spieler B schlägt den Ball an und spielt ihn zu Spieler C in Zone III und dieser fängt ihn nicht ...	Spieler C rennt um Malstab Z in Zone I ohne den Ball zu werfen. => ist ein Übungsablauffehler	Minus 1 Punkt (Übungsablauffehler) => SR 2 ist für verantwortlich für das Zählen des Minuspunktes
Ablauf 11 Spieler B schlägt den Ball an oder spielt ihn direkt aus der Zone IV zu Spieler C in Zone III.	Spieler C fängt den Ball ausserhalb der Zone III und wirft ihn im Anschluss aus Zone III in den Reif 1 oder 2.	Kein Fangpunkt , jedoch bei einem Treffer des Reifen 1 oder 2 1 Reifpunkt oder 2 Reifenpunkte
Ablauf 12 Spieler B schlägt den Ball direkt zu Spieler C in Zone III und dieser fängt ihn nicht ...	Spieler C hebt den Ball auf und spielt direkt in den Reif 1 oder Reif 2. => ein Anschlag seitens Spieler B ist in dieser Situation erlaubt	Kein Fangpunkt , jedoch bei einem Treffer des Reifen 1 oder 2 1 Reifpunkt oder 2 Reifenpunkte => in diesem Fall ein Fangpunkt, wenn Spieler C ihn fängt

<p>Ablauf 13</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 genau beschrieben</p>	<p>Ergibt 1 Minuspunkt pro Berührung => Gilt für Aufgabe 1 und 2</p>
<p>Ablauf 14</p> <p>Helfer D darf aus Zone II werfen, auch wenn ein 2. oder 3. Spielball sich in der Zone I oder im Spielfeld um Zone II (vorderer Teil) befindet.</p>	<p>Grund ist, dass das Spiel sich selbst nicht verzögert und der Spielfluss für den Ball gegeben ist.</p>	<p>Korrektur Ablauf</p> <p>Befindet sich jedoch ein zusätzlicher Ball in der Zone III und/oder IV muss er durch die Spieler B und C in Zone III und IV aus dem Spielfeld befördert werden. Solange sich Bälle in diesen Zonen befinden, werden keine Punkte gezählt.</p>
<p>Ablauf 15</p> <p>Die Reifen dürfen durch Spieler und Helfer berührt oder betreten werden.</p>	<p>Gilt für Aufgabe 1 und 2</p>	<p>Kein Regelverstoss => keine Minuspunkte</p>
<p>Ablauf 16</p> <p>Der Schiedsrichter muss eine Fehlhandlung oder Ablauffehler einer Mannschaft nach 2maliger Wiederholung dem spielenden Team laut und verständlich zurufen.</p>	<p>Gilt für Aufgabe 1 und 2</p>	<p>Fehlhandlungen und Übungsablauffehler werden trotz Wiederholungen als Minuspunkte gewertet.</p>
<p>Ablauf 17</p> <p>Die Ballbehälter sind gemäss Plan der Weisung mit der Öffnung nach oben und auf dem Boden zu platzieren.</p>	<p>Die Ballbehälter dürfen nicht umgekehrt oder hochkant aufgestellt werden.</p>	<p>Muss durch den Schiedsrichter vor dem Start kontrolliert werden.</p>

Aufgabe 2

Ablaufklärung	Spielsituation	Punkteverteilung
<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 Basketball in Zone III zu Spieler B.</p> <p>Spieler C wirft den Ball in den Reif zu Spieler D.</p> <p>Spieler B wechselt mit beiden Beinen und 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 mit beiden Beinen und Ball 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>Spieler C läuft nach dem Wurf des Volleyballs in Zone VI.</p> <p>Der Spieler F übernimmt in Zone V den Basketball des Spieler B, welcher durch das Hindernis zugeworfen wird, und wechselt anschließend mit beiden Beinen und Ball in Zone IV.</p> <p>Spieler D läuft um den Malstab Z dem Spielfeldrand entlang in Zone I (beide Beine müssen sich beim Wechseln des Balles in Zone I befinden), legt den Volleyball in die Kiste und nimmt den Tennisball.</p> <p>Verantwortungsbereiche:</p> <p>SR 1: Zone I, II</p> <p>Punkte SR1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeder Lauf beim Betreten der Zone I => 1Punkt <p>SR 2: Zone IV, V und VI</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 und inkl. Wechsel des Balles in Zone I</p> <p>=> 1 Laufpunkt</p> <p>Total: 4 Punkte</p> <p>SR 1 ist verantwortlich für:</p> <ul style="list-style-type: none"> - den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung; - Zeitnahme, An- und Abpiff des Wettkampfes; - Kontrolle, ob die Linie der Zone I beim Werfen übertreten wird; - Addition der Laufpunkte in Zone I; - Überwachung, ob der Malstab Y richtig umlaufen wird; - Überwachung, ob der Ballwechsel in der Zone I korrekt vollzogen wird; - Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird. <p>SR 2 ist verantwortlich für:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kontrolle, ob die Linie der Zone IV beim Werfen übertreten wird; - Addition der Trefferpunkte in den Reifen;

	<p><u>Punkte SR 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeder Treffer in und Berührung des Reifen aus der Zone IV 1 Punkt <p>SR 3: Zone II, III, VI, V</p> <p><u>Punkte SR 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeder Fangpunkt in Zone III & V (beide Beine müssen in Zone sein) 	<ul style="list-style-type: none"> - Überwachung, ob der Malstab Z richtig umlaufen wird; - Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird; - Resultatmeldung an SR 1. <p><u>SR 3 ist verantwortlich für:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kontrolle, ob die Linie der Zone III beim Fangen übertreten wird; - Kontrolle, ob die Linie der Zone II beim Werfen übertreten wird; - Kontrolle, ob die Linie der Zonen V beim Fangen übertreten wird; - Kontrolle, ob das Hindernis durch den Bereich (Rechteck von 1m x 0.50m) korrekt passiert wird; - Addition der Fangpunkte in Zone III und in Zone V nach korrektem Passieren des Hindernisses; - Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird; - Resultatmeldung an SR1.
<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 in den Reif zu Spieler C in Zone VI.</p>	<p>Beim Fangen in Zone III, V befinden sich beide Beine in der jeweiligen Zone.</p> <p>Beim Werfen in der Zone I, II + IV befinden sich beide Beine in der jeweiligen Zone.</p> <p>Ausfallschritte sind beim Werfen erlaubt, doch müssen sich beide Beine in der jeweiligen Zone befinden.</p> <p>Luftsprünge sind erlaubt, jedoch müssen sich bei der Landung beide Beine in der Zone III und V befinden, dass der Fangpunkt gewertet werden kann.</p>	<p>Wertung der Fangpunkte</p> <p>SR 1 wertet und achtet auf korrekten Wechsel in Zone I, Umlaufen des Malstabes Y und das Werfen aus Zone I</p> <p>SR 2 achtet auf korrektes Werfen aus der Zone IV sowie Treffer Reif und korrektes Umlaufen des Malstabes Z</p> <p>SR 3 achtet auf korrektes Fangen in Zone III & V sowie der Wechsel in Zone II oder IV und das korrekte Werfen aus Zone II.</p> <p>Ebenfalls wird der korrekte Wurf durchs Hindernis kontrolliert</p>
<p>Ablauf 3</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 Ablauf 2</p>

<p>Ablauf 4</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 sich mit einem Bein nicht in der zugeteilten Fangzone.</p>	<p>Keine Fangpunkte</p> <p>Siehe Ablauf 2</p>
<p>Ablauf 5</p> <p>Der Wurfball des Spieler 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 (und weitere) darf seinen Ball, wenn er bereit ist, dem Spieler F (und weitere) zuwerfen.</p> <p>Überholen der Spieler ist erlaubt.</p>	<p>Ergibt 1 Fangpunkt, falls dieser das Hindernis korrekt durchquert und der Spieler F (und weitere) fängt.</p> <p>Überholen ist erlaubt.</p>
<p>Ablauf 6</p> <p>Der Wurfball des Spieler 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>=> Korrekter Ablauf ist, Spieler F (und weitere) spielt den Ball weiter.</p>	<p>Kein Fangpunkt, jedoch ein Übungsablauffehler = 1 Minuspunkt</p> <p>=> SR 3 ist verantwortlich für den Abzug des Minuspunkte</p> <p>=> Kein Fangpunkt, jedoch korrekter Ballablauf</p>
<p>Ablauf 7</p> <p>Der Wurfball des Spieler B (und weitere) spickt an den Pfosten und fliegt über oder unter der Leine zu Spieler F, er fängt den Ball in Zone V (und weitere) => Spieler F wirft den Ball via den Reifen zu Spieler C weiter.</p>	<p>Korrekter Ablauf, ohne erfolgreiches Durchwerfen des Hindernisses.</p>	<p>Kein Fangpunkt, => Fangpunkt zählt nur bei korrektem Passieren des Hindernisses mit anschließendem Fangen in der Zone V.</p> <p>1 Trefferpunkt für Reifwurf</p>
<p>Ablauf 8</p> <p>Der Wurfball des Spieler 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.</p>	<p>Korrekter Ball => Ball darf das Hindernis berühren.</p>	<p>1 Fangball</p>
<p>Ablauf 9</p> <p>Der Wurfball des Spieler B (und weitere) spickt an das Hindernis und das Hindernis fällt um.</p>	<p>=> Es erfolgt ein Spielabbruch</p> <p>Achtung: Vor Start ist das Hindernis durch den Wettkampfleiter oder Schiedsrichter zu kontrollieren. Das Hindernis darf nicht umfallen und muss Würfe an Pfosten aushalten.</p>	<p>Es folgt ein Neustart</p> <ul style="list-style-type: none"> nachdem das Hindernis aufgestellt ist oder der Wettkampf wird auf einer anderen Anlage fortgesetzt.

<p>Ablauf 10</p> <p>Spieler C (und weitere) wirft den Ball in den Reifen. Spieler D (und weitere) fängt den Ball, jedoch ausserhalb der Zone VI.</p>	<p>Spieler D muss den Spielball nicht direkt annehmen. Er darf ihn auch ausserhalb der Zone VI fangen/holen, muss jedoch den Malstab Z mit dem Ball und Körper umlaufen.</p> <p>Malstab Z kann von beiden Seiten umlaufen werden.</p>	<p>Ergibt einen 1 Trefferpunkt.</p> <p>Spieler D (und weitere) dürfen sich während des Spiels (nicht beim Start) auch ausserhalb der Zone VI befinden.</p> <p>Er muss nach dem Fangen des Balles mit Ball und Körper um den Malstab Z laufen.</p>
<p>Ablauf 11</p> <p>Für einen korrekten Laufpunkt zählt die untenstehende Beschreibung:</p> <p>Jeder Spieler muss mit dem Ball in die Zone 1 laufen, den Ball mit beiden Beinen in der Zone im Behälter wechseln, aus der Zone I werfen und um den Malstab Y laufen.</p>	<p>Der Ball darf aus der Zone I nach dem Wechsel direkt oder auch nach dem Umlaufen des Malstabes Y gespielt werden.</p>	<p>Bei nicht Einhalten des Ablaufes erfolgt ein Übungsablauffehler</p> <p>=> 1 Minuspunkt</p> <p>SR 1 verantwortlich für Minuspunkt bei Malstab Y, falls er nicht umlaufen wird.</p>
<p>Ablauf 12</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>Wird nicht als Fehler gesehen, doch kann als Minuspunkt gewertet werden, da der Ball in die Gegenrichtung fliegen kann.</p> <p>Siehe Ablauf 6</p>
<p>Wie kann man das Hindernis bauen, sei es in der Halle und draussen?</p>	<p>Dies ist jedem Verein / Veranstalter selbst überlassen, wie er dies baut. Es müssen einfach die Angaben der Weisungen beachtet werden.</p> <p>Zusatzbestimmung fürs Hindernis aus dem KAB – Kurs 2019:</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> <p>(ideal farbige Leinen = Gummiseil, Hanfseil, Kletterseil usw.)</p>