



Jugend trainiert
für Olympia & Paralympics

SCHULSPORT- STAFETTE

#jugendtrainiertbewegt

16 Bundesländer
9 Wochen
26. Juli bis
24. September 2021



EUER WEG
zum

BUNDESFINALE 2021
vor Ort

Meldet euch an
und seid bei der größten
Schulsportveranstaltung des Jahres dabei!

www.jugendtrainiert.com

Hauptsponsor



Premium Partner



Partner



Förderer



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Inhaltsverzeichnis

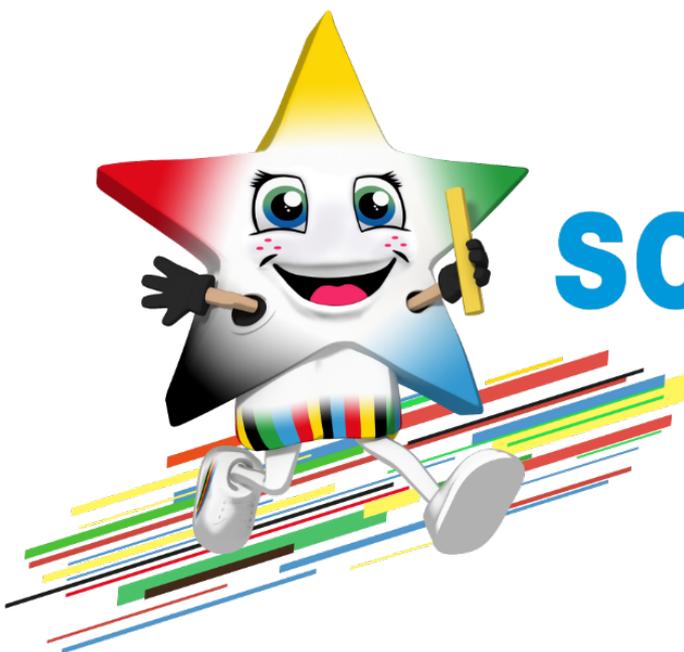
„Schulsport-Stafette“	2
Aufbau der „Schulsport-Stafette“	3
Allgemeine organisatorische Hinweise.....	3
Wocheneinteilung der Bundesländer	4
Anmeldung über das Meldeportal	5
Aktionswoche.....	6
Aktionspaket der Deutschen Schulsportstiftung	6
Wettbewerb „Bundesfinale 2021 vor Ort“	7
Allgemeine Informationen	7
Übersicht der teilnehmenden Sportarten	8
Qualifikationsphase	9
Organisationsbedingungen	9
Qualifikationsschlüssel	10
„Bundesfinale 2021 vor Ort“	11
Organisationsbedingungen	11
Versicherungsschutz	12
Vorbehalt.....	12
Datenschutz	12
Basketball	13
Fußball	16
Gerätturnen	19
Golf	21
Handball.....	24
Hockey	32
Leichtathletik.....	38
Rudern	40
Schwimmen	42
Ski alpin Skilanglauf	44
Skispringen	47
Tennis	48
Triathlon	51
(Beach-) Volleyball.....	54
Rollstuhlbasketball.....	58
Fußball ID	60

„Schulsport-Stafette“

Ein klassisches Frühjahrs- und Herbstfinale wird es 2021 nicht geben. Stattdessen hat die Deutsche Schulsportstiftung als Träger von Jugend trainiert für Olympia & Paralympics ein neues Veranstaltungs- und Wettbewerbsformat entwickelt, an dem sich Schulen zum Start des neuen Schuljahres beteiligen können, um ein Zeichen für die Notwendigkeit von Sport und Bewegung im Schulalltag zu setzen.

Bei der sogenannten „Schulsport-Stafette“ soll den Schülerinnen und Schülern in den ersten Wochen nach den Sommerferien ein umfangreiches Bewegungsangebot unterbreitet und ergänzend dazu unter Einhaltung der dann geltenden Corona-Regeln sportlicher Wettbewerb ermöglicht werden. Beide Formate sollen direkt an den Schulen angeboten werden. Schulmannschaften, die sich am Wettbewerb beteiligen, können sich für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ qualifizieren, das Ende September an mehreren Standorten ausgerichtet werden soll.

Mit dem neuen Veranstaltungs- und Wettbewerbsformat reagiert die Deutsche Schulsportstiftung darauf, dass aufgrund der Bundes-Notbremse im laufenden Schuljahr kein schulsportlicher Wettbewerb mehr stattfinden kann. Dieser wäre aber nötig, damit sich Schulen für ein klassisches Herbstfinale qualifizieren könnten. Der alternative Wettbewerb wird in Zusammenarbeit mit den Sportverbänden so konzipiert, dass eine Vergleichbarkeit der Leistungen möglich ist, ohne dass die beteiligten Mannschaften aufeinandertreffen.



SCHULSPORT- STAFETTE

#jugendtrainiertbewegt

Aufbau der „Schulsport-Stafette“

Allgemeine organisatorische Hinweise

An der „Schulsport-Stafette“ können alle Schulen bzw. Schüler*innen aller Schulformen und Klassenstufen teilnehmen. Die zentrale Meldung erfolgt durch die Schule über ein Meldeportal der Deutschen Schulsportstiftung (DSSS). Jedes Bundesland bekommt eine Woche für die Durchführung dieser Schulsportwoche zugeteilt. Die Teilnahme kann dabei an einem oder auch mehreren Tagen dieser Woche erfolgen.

Die „Schulsport-Stafette“ beinhaltet zwei Elemente. Schulen können an einer **Aktionswoche** teilnehmen, bei der die Schule eine selbstorganisierte Schulsportwoche **ohne Wertung** durchführt. Zusätzlich oder alternativ können sie am **Wettbewerb** teilnehmen, bei dem von der DSSS in Zusammenarbeit mit den Spitzensportverbänden konzipierte Wettbewerbsformate mit Wertung durchgeführt werden (*siehe Ausschreibung der einzelnen Sportarten*). Durch die Teilnahme am Wettbewerb kann sich die Schule für das „Bundesfinale vor Ort“ qualifizieren. Dieses findet dezentral an verschiedenen Orten im jeweiligen Bundesland oder auch direkt an den Schulen statt*.



*Infos zur Durchführung des „Bundesfinale 2021 vor Ort“ finden Sie auf Seite 11

9 Wochen | 16 Bundesländer

Jedes Bundesland hat eine Woche, um mit seinen Schulen an der „Schulsport-Stafette“ teilzunehmen. Offizieller Auftakt ist in der Kalenderwoche 32 (9. – 13. August) in Berlin. Das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ startet am 27. September 2021 und wird bis zum 1. Oktober 2021 gehen.



Wocheneinteilung der Bundesländer

KW	Datum von	Datum bis	Bundesländer	Meldefrist Aktionswoche	Meldefrist Wettbewerb
30	26.07.	30.07.	Bayern	12.07.2021	02.07.2021
32	09.08.	13.08.	Berlin Mecklenburg-Vorpommern	26.07.2021	02.07.2021
33	16.08.	20.08.	Hamburg Schleswig-Holstein	02.08.2021	02.07.2021
34	23.08.	27.08.	Brandenburg	09.08.2021	02.07.2021
35	30.08.	03.09.	Nordrhein-Westfalen	16.08.2021	02.07.2021
36	06.09.	10.09.	Niedersachsen Saarland Bremen	23.08.2021	02.07.2021
37	13.09.	17.09.	Rheinland-Pfalz Sachsen Hessen	30.08.2021	02.07.2021
38	20.09.	24.09.	Thüringen Baden-Württemberg Sachsen-Anhalt	06.09.2021	02.07.2021
39	27.09.	01.10.	„Bundesfinale 2021 vor Ort“		

Jede Schule hat die Möglichkeit, sich bis zur oben genannten Frist des jeweiligen Bundeslandes über das Meldeportal für die „Schulsport-Stafette“ anzumelden und ein personalisiertes Aktionspaket rechtzeitig zu erhalten.

Die Anmeldefrist für den Wettbewerb endet am **2. Juli 2021**.

Anmeldung über das Meldeportal

Die Anmeldung ist ab sofort unter anmeldung.jugendtrainiert.com möglich. Für die Anmeldung wird folgendes Registrierungspasswort benötigt: **#jugendtrainiertbewegt**

Meldeschluss Wettbewerb: 2. Juli 2021 | Meldeschluss Aktionswoche: 2 Wochen vor Durchführung.

Registrierung:	Kontaktdaten der Schule, Ansprechpartner*in, Eingabe Registrierungspasswort
Schritt 1:	Voranmeldung der einzelnen Elemente der „Schulsport-Stafette“: Teilnahme an Aktionswoche und/oder Wettbewerb, ungefähre Anzahl der teilnehmenden Schüler*innen
Schritt 2:	Vervollständigung der Daten und Eingabe der teilnehmenden Schüler*innen
Schritt 3:	Bestätigung der angemeldeten Schüler*innen/Mannschaften bis zur genannten Frist
Schritt 4:	Bereitstellung aller Informationen zur Aktionswoche und zum Wettbewerb
Schritt 5:	Bestätigung der Durchführung der „Schulsport-Stafette“ Bei Aktionswoche: Bilder und Feedback hochladen Bei Wettbewerb: Ergebnisse und Mannschaftsfoto hochladen

Registrierung

Bei der Registrierung ist ein Benutzerkonto auf dem Meldeportal für die „Schulsport-Stafette“ mit allen relevanten Schulinformationen anzulegen.

Für die Registrierung wird folgendes Registrierungspasswort benötigt:

#jugendtrainiertbewegt

Alle Schritte detailliert erklärt sind unter folgendem Link zu finden:

<https://www.jugendtrainiert.com/fileadmin/Content/Schulsport-Stafette/Manual-Meldeportal/>

Aktionswoche

In der Aktionswoche der „Schulsport-Stafette“ können alle interessierten Schulen, wie auch schon beim **Aktionstag „Jugend trainiert“ – gemeinsam bewegen** im vergangenen Jahr, ein wichtiges Zeichen für den Schulsport setzen, indem sie sich mit individuellen und kreativen Bewegungsangeboten während einer Pause, Unterrichtsstunde, eines Tages oder sogar der gesamten Woche beteiligen. Was, wo und in welchem Umfang veranstaltet wird, ist jeder Schule und ihren kreativen Köpfen selbst überlassen. Im Vordergrund soll die Bereitschaft stehen, sich gemeinschaftlich sportlich zu betätigen.

Die Teilnahme ist für alle Schulen möglich. Einzige Teilnahmevoraussetzung ist, dass die Aktion in der vorgegebenen Woche des jeweiligen Bundeslandes unter den geltenden Hygienemaßnahmen erfolgt. Eine Übersicht zur Wocheneinteilung der Bundesländer befindet sich auf Seite 3. Im Gegensatz zum parallel stattfindenden Wettbewerb erfolgt die Beteiligung an der Aktionswoche ohne Wertung und führt damit nicht zum „Bundesfinale 2021 vor Ort“.

Aktionspaket der Deutschen Schulsportstiftung

Jede teilnehmende Schule bekommt für die „Schulsport-Stafette“ (Aktionswoche und/oder Wettbewerb) entsprechend ihrer Meldung ein individuell angepasstes Paket zugesandt.

Es enthält:

- Startnummern für jede/n Schüler*in auf Wunsch mit aufgedruckten Vornamen
- Teilnahmeurkunden für jede/n Schüler*in auf Wunsch mit aufgedruckten Vornamen
- 1 Plakat zur Bewerbung der „Schulsport-Stafette“ und Identifikation
- 1 goldenen Staffelstab
- Teilnahmeaufkleber für alle an der Stafette teilnehmenden Schüler*innen und Lehrkräfte

Die Startnummer sollte als gemeinsames Bekenntnis zu „Jugend trainiert“ und dem Schulsport bei der Bewegungs- oder Sportaktivität getragen werden.

Informationen und Durchführungsmöglichkeiten finden Sie unter:
www.jugendtrainiert.com/schulsport-stafette/

Weitere Ideen, die beim Aktionstag 2020 durchgeführt wurden, finden Sie unter
www.jugendtrainiert.com/aktionstag/interaktive-deutschlandkarte/.

Wettbewerb „Bundesfinale 2021 vor Ort“

Unter dem Dach der Deutschen Schulsportstiftung wirken die 16 Kultusbehörden aller Länder, der Deutsche Olympische Sportbund und seine am Bundeswettbewerb beteiligten 16 Sportfachverbände gemeinsam an der Planung und Durchführung von Jugend trainiert für Olympia & Paralympics mit. Die Schirmherrschaft über den Bundeswettbewerb der Schulen Jugend trainiert für Olympia & Paralympics hat der jeweils amtierende Bundespräsident.

Die Deutsche Schulsportstiftung ist für die Planung, Durchführung und Weiterentwicklung dieses größten bundesweiten Jugendsportevents in Deutschland verantwortlich. Der Schulmannschaftswettbewerb Jugend trainiert für Olympia & Paralympics basiert auf einem bundeseinheitlichen Wettkampfsystem. Als Mannschaftswettbewerb steht er allen Schulen in den 16 Ländern der Bundesrepublik Deutschland offen. Die Teilnahme daran ist freiwillig, jedoch nur Schulmannschaften möglich. Der Wettbewerb ist in - nach Altersstufen geordnete - Wettkampfklassen unterteilt.

Im Jahr 2021 findet aufgrund der aktuellen Situation mit dem „Bundesfinale 2021 vor Ort“ ein alternatives Wettbewerbsformat anstelle von zentral stattfindenden Wettbewerben in den Bundesländern statt. Die Qualifikationsphase und die Wettbewerbsbedingungen und -formate der einzelnen Sportarten unterscheiden sich beim „Bundesfinale 2021 vor Ort“ von den regulären Durchführungsbestimmungen.

Allgemeine Informationen

Veranstalter: Die Deutsche Schulsportstiftung in Kooperation mit den 16 Kultusministerien und den im Wettbewerb vertretenen Spitzenverbänden.

Ausrichter: Die teilnehmenden Schulen vor Ort.

Aufgaben der Schulen:

- Organisation des Wettbewerbs vor Ort
- Abnahme der Ergebnisse
- Verifizierung der Ergebnisse durch die Schulleitung

Alle Wettbewerbsformate der angebotenen Sportarten sind dezentral an den Schulen durchführbar und ermöglichen einen Vergleich untereinander.

Für die Durchführung der Wettkämpfe gelten die in dieser Ausschreibung festgelegten Wettkampffregeln der jeweiligen Sportfachverbände einschließlich der Jugendschutzbestimmungen zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Ausschreibung.

Sollte in den allgemeinen Bedingungen der einzelnen Sportarten nichts anderes angegeben sein, gelten die Teilnahmebedingungen einer regulären Bundesfinalveranstaltung.

Bundesausschreibung 2019/2020, aus der die Teilnahmebedingungen hervorgehen:
https://www.jugendtrainiert.com/fileadmin/Downloads/Ausschreibungen/Jugend_trainiert_-_Ausschreibung_2019-20.pdf

Übersicht der teilnehmenden Sportarten

Sportarten	Wettkampf- klasse	Jahrgänge	Mannschafts- größe	Kurzbeschreibung des Wettbewerbsformats
Basketball	III Mixed	2006 – 2009	8 – 12	Wurfspiel auf Zeit von 5 festgelegten Positionen
Fußball	IV Mixed	2008 – 2011	10	DFB-Fußball-Abzeichen
Gerätturnen	III Mixed	2006 – 2009	2 – 4	SCHOOLINMOTION - ein Parcours auf Zeit
Golf	III Mixed	2006 – 2009	3 – 4	Wettbewerb auf festgelegten Golfplätzen
Handball	IV Mixed	2008 – 2011	7 – 16	5 Stationsübungen
Hockey	IV Mixed	2008 – 2011	5 – 15	DHB-Hockey-Abzeichen
Leichtathletik	III Mixed	2006 – 2009	12	Wettbewerb in festgelegten Disziplinen
Rudern	III Mixed	2006 – 2009	8	Wettbewerb auf dem Ruderergometer
Schwimmen	III Mixed	2006 – 2009	8	Wettbewerb in festgelegten Disziplinen
Ski alpin / Skilanglauf	IV Mixed	2008 – 2011	4	Festgelegter Inline-Skate-Parcours auf Zeit
Skispringen	IV Mixed	2011 und jünger	3	Wettbewerb auf Mattenschanzen
Tennis	IV Mixed	2008 – 2011	6 – 8	Rundlaufspiel
Triathlon	III Mixed	2006 – 2009	6	Duathlon (Laufen – Radfahren – Laufen)
(Beach-) Volleyball	IV Mixed	2008 – 2011	8	„dvj-Spielabzeichen“ als Team-Wettbewerb mit vier Übungen
Rollstuhl- basketball	FS KME	2003 und jünger	8- 10	3 verschiedene Übungen auf Zeit
Fußball ID	FS GE	2003 und jünger	10	DFB-Fußball-Abzeichen

Alle weiteren detaillierten Informationen zu den einzelnen Wettbewerben sind auf den Ausschreibungsseiten der Sportarten zu finden.

Qualifikationsphase

In der jeweiligen Schulsportwoche eines jeden Bundeslandes haben alle Schulen die Möglichkeit, am Wettbewerb teilzunehmen und sich für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ in einzelnen Sportarten zu qualifizieren. Über das Meldeportal erfolgt die Anmeldung der Mannschaften (Meldeschluss: **2. Juli 2021**).

Schulen können sich an mehreren Wettbewerben beteiligen, müssen diese aber eigenverantwortlich durchführen. Schüler*innen einer Schule dürfen nur an jeweils einem Wettbewerb teilnehmen.

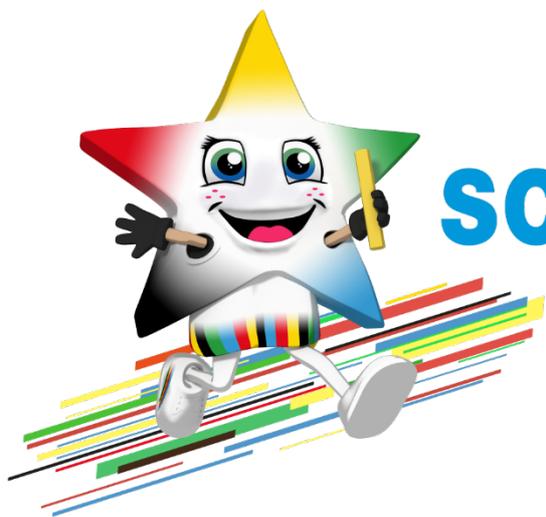
Organisationsbedingungen

- Die Teilnahme an einem Wettbewerb kann nur durch die Anmeldung und Nennung der teilnehmenden Schüler*innen sowie das Hochladen eines Mannschaftsfotos über das Meldeportal erfolgen.
- Sobald alle Informationen über das Meldeportal hinterlegt sind, erhalten die Mannschaften die Anmeldebestätigung und alle weiteren Informationen per Mail.
- Die Nennung der Namen und Jahrgänge der Teilnehmer*innen ist für die Durchführung der Wettbewerbe essenziell und bedarf einer finalen Bestätigung der Schulleitung über das Meldeportal.
- Der Zeitraum für die Wettbewerbsdurchführung während der Qualifikationsphase ist für jedes Bundesland festgelegt. In diesem Zeitraum müssen der Wettbewerb in der Schule durchgeführt und die Ergebnisse sowie ein Foto oder Video von der Durchführung zur Verifizierung bis zum Freitag der laufenden Woche über das Meldeportal an die Organisationsleitung übermittelt werden. Die Schulleitung bestätigt die Richtigkeit der Angaben über das Meldeportal.
- Die zu der Zeit geltenden Hygienebestimmungen des jeweiligen Bundeslandes sind für den Wettbewerb einzuhalten. Die Hygienemaßnahmen der „Schulsport-Stafette“ sind unter folgendem Link zu finden: www.jugendtrainiert.com/schulsport-stafette/hygienemaßnahmen/

Qualifikationsschlüssel

Je nach Beteiligung weiterer Schulen aus einem Bundesland ist im Vorfeld festgelegt, wie viele Mannschaften sich für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ pro Bundesland und Sportart qualifizieren:

Anzahl der teilnehmenden Mannschaften pro Bundesland und Sportart	Anzahl der Mannschaften, die sich für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ pro Bundesland und Sportart qualifizieren
1 – 5 Mannschaften	1 Mannschaft
6 – 10 Mannschaften	2 Mannschaften
11 – 15 Mannschaften	3 Mannschaften
16 – 20 Mannschaften	4 Mannschaften
21 – 25 Mannschaften	5 Mannschaften
26 – 30 Mannschaften	6 Mannschaften
31 – 35 Mannschaften	7 Mannschaften
36 – 40 Mannschaften	8 Mannschaften
41 – 45 Mannschaften	9 Mannschaften
46+ Mannschaften	10 Mannschaften



**SCHULSPORT-
STAFETTE**

#jugendtrainiertbewegt

„Bundesfinale 2021 vor Ort“

Die Bundesfinalveranstaltung 2021 findet deutschlandweit vom 27. September bis 1. Oktober 2021 statt.

Organisationsbedingungen

- Das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ wird in den Sportarten **Basketball, Fußball, Golf, Leichtathletik, Schwimmen** und **Triathlon** an unterschiedlichen Orten des jeweiligen Bundeslandes im Beisein von Wettkampfleitungen und Schiedsgerichten ausgetragen. Die Festlegung der Orte erfolgt im Vorfeld in Abstimmung mit den Kultusministerien.
- Wenn die Infektionsschutz-Verordnungen der Länder es zum Zeitpunkt des Bundesfinales nicht zulassen, finden die Wettbewerbe in den o.g. Sportarten analog zur Qualifikation dezentral an den teilnehmenden Schulen statt.
- Das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ wird in den Sportarten **Gerätturnen, Handball, Hockey, Rudern, Skilanglauf/Ski alpin, Skispringen, Tennis, (Beach-)Volleyball, Rollstuhlbasketball** und **Fußball ID** analog zur Qualifikation dezentral an den teilnehmenden Schulen ausgetragen.
- Der Zeitplan für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ wird nach dem Meldeschluss (2. Juli 2021) auf der Homepage veröffentlicht.
- Die Organisationsleitung besteht aus der Geschäftsstelle der Deutschen Schulsportstiftung und den Verantwortlichen der Spitzenverbände aus den jeweiligen Sportarten. Hier erfolgen die Bearbeitung und Veröffentlichung der Wettbewerbsergebnisse. Bei dezentraler Durchführung ist eine Verifizierung der Ergebnisse via Foto/Video zu übermitteln. Die Organisationsleitung behält sich vor, Ergebnisse stichprobenartig zu überprüfen und ggf. aus der Wertung zu streichen.
- Für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ werden für jede Sportart die qualifizierten Mannschaften anhand der festgelegten Verteilung (siehe Seite 10) ausgewählt und kontaktiert.
- Während der Durchführung des Wettbewerbs müssen die mitgelieferten Startnummern und eine einheitliche Sportkleidung entsprechend den Wettkampfbestimmungen der jeweiligen Spitzenverbände des DOSB getragen werden.

Versicherungsschutz

Auf allen Ebenen des Bundeswettbewerbs der Schulen Jugend trainiert für Olympia & Paralympics sind die Wettkämpfe Schulveranstaltungen. Damit besteht für alle Schüler*innen und Lehrkräfte Unfallversicherungsschutz. Die beteiligten Funktionsträger der Sportfachverbände bzw. Vereine sind über die jeweiligen Sportversicherungen der Verbände/Vereine unfallversichert.

Alle Teilnehmer*innen und Betreuer*innen müssen über die Unfallkasse des jeweiligen Bundeslandes versichert sein. Ebenso besteht eine eigene Versicherungspflicht der teilnehmenden Schulen für die Sportgeräte und ggf. Rollstühle der Teilnehmer*innen.

Während der Veranstaltung besteht keine gesonderte Diebstahlversicherung für Sportgeräte, Rollstühle und Wertgegenstände der Teilnehmer*innen.

Vorbehalt

Änderungen in den allgemeinen Bestimmungen, den Hinweisen zur Durchführung der Bundesfinalveranstaltung und den Hinweisen zum Versicherungsschutz sind durch Beschlüsse des Vorstandes der Deutschen Schulsportstiftung in Abstimmung mit der Kommission Sport der KMK und der Kommission der Spitzenverbände des DOSB möglich.

Datenschutz

Auf der Grundlage der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) der Europäischen Union (EU), ist die Einverständniserklärung der Eltern zur Weitergabe von personenbezogenen Daten im Rahmen der Organisation der Bundesfinalveranstaltungen, des Versicherungsschutzes der Teilnehmer*innen sowie die Zustimmung zu Film- und Fotoaufnahmen beim „Bundesfinale 2021 vor Ort“ und deren Verwendung durch die Deutsche Schulsportstiftung und ihrer Partner zu erteilen. Liegt diese Einverständniserklärung nicht vor, kann keine Starterlaubnis erteilt werden. Ein entsprechendes Formular wird im Meldeprozess zur Verfügung gestellt oder kann unter folgendem Link heruntergeladen werden: www.jugendtrainiert.com/schulsportstafette/einverstaendniserklaerung/

Basketball



FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 8 bis 12 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** mindestens 4 Jungen und 4 Mädchen
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Die Basketball Wurf-Stafette ist ein schnelles Wurfspiel für jeweils zwei Schüler*innen an einem Korb.
- **Benötigtes Material:** Es wird mit einem Basketball der Größe 6 gespielt. Haben beide Schüler*innen, bedingt durch Hygieneauflagen, einen „eigenen“ Ball, so können die männlichen Teilnehmenden auch einen Molten Basketball der Größe 7 benutzen.

Allgemeine Bestimmungen

Die Basketball Wurf-Stafette ist ein schnelles Wurfspiel für jeweils zwei Schüler*innen an einem Korb. Jedes Team kann also frei entscheiden, welche Schüler*innen gemeinsam in Paaren spielen. In die Wertung gehen am Ende die kumulierten Ergebnisse der vier besten Paare, wobei alle Schüler*innen nur in einem der Paare vertreten sein dürfen.

1. Geworfen wird von fünf festgelegten Positionen, die jeweils eine entsprechende Wertigkeit haben und vor dem Wettkampf von einem Punkt lotrecht unter der Ringmitte des Basketballkorbes ausgemessen werden. Die Positionen werden flächig (Seitenlänge/Durchmesser max. 40 cm) mit Pads, Reifen, Kreide, Klebeband o.ä. markiert. Dabei ist der gemessene Punkt der Mittelpunkt dieser Fläche. Es wird abwechselnd geworfen. Nach jedem Wurf wird der eigene Rebound geholt.
2. Jedes Paar hat 60 Sekunden Zeit, gemeinsam so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die 60 Sekunden Spielzeit sollten mit Musik unterlegt werden. Bei Ablauf der Zeit gilt ein Wurf als erfolgt, wenn der Ball vor Ablauf der Uhr die Wurfhand klar verlassen hat. Ein Treffer nach Ablauf der Zeit wird in diesem Fall noch gewertet.
3. Bis der Ball die Wurfhand verlassen hat, müssen sich beide Füße der Werfer*innen innerhalb der Wurfmarkierung befinden. Nach Abwurf des Balles ist ein Heraustreten oder -springen erlaubt.

4. Nach dem eigenen Wurf und Rebound passen die Schüler*innen den Ball zum/zur Mitspieler*in auf der nächsten Wurfposition, bevor sie selber eine neue Position besetzen. Dabei dürfen sie weder erneut auf ihre eigene letzte Position zurück noch auf die von dem/der Mitspieler*in besetzte Position. Der nächste Wurf darf dann nach dem Pass sofort erfolgen, während der/die vorherige Werfer*in noch eine neue Position sucht.
5. Haben die Schüler*innen aus Hygienegründen beide einen „eigenen“ Ball, so darf der nächste Wurf erst erfolgen, wenn die Schüler*innen nach dem Rebound mit mindestens einem Fuß ihre nächste gewählte Wurfposition berühren. Der Weg zu der Position nach dem Rebound wird in diesem Fall dribbelnd zurückgelegt.
6. Gespielt wird in gemischten Mannschaften und es dürfen jeweils auch nur gemischte Paare antreten. Das Team besteht also aus mindestens vier männlichen und vier weiblichen Schüler*innen.
7. Es wird in den gemischten Paaren mit einem Basketball der Größe 6 gespielt. Haben beide Schüler*innen, bedingt durch Hygieneauflagen, einen „eigenen“ Ball, so können die männlichen Teilnehmenden auch einen Molten Basketball der Größe 7 benutzen.
8. Zeitnahme und Überwachung der Regeln liegen in der Hand der Lehrkräfte. Bei offiziellen Veranstaltungen und Finalspielen können hierzu zusätzlich Schiedsrichter*innen eingesetzt werden.

Regelübertretungen

Würfe werden nicht gewertet, wenn

- (1) sie außerhalb der Zeitnahme erfolgen (vor Start der Uhr oder nach Ablauf);
- (2) die Wurfmarkierung mit klarem Vorteil vor Abwurf des Balles übertreten wird;
- (3) beim Spiel mit zwei Bällen, die/der Partner*in noch nicht die nächste Position erreicht hat.

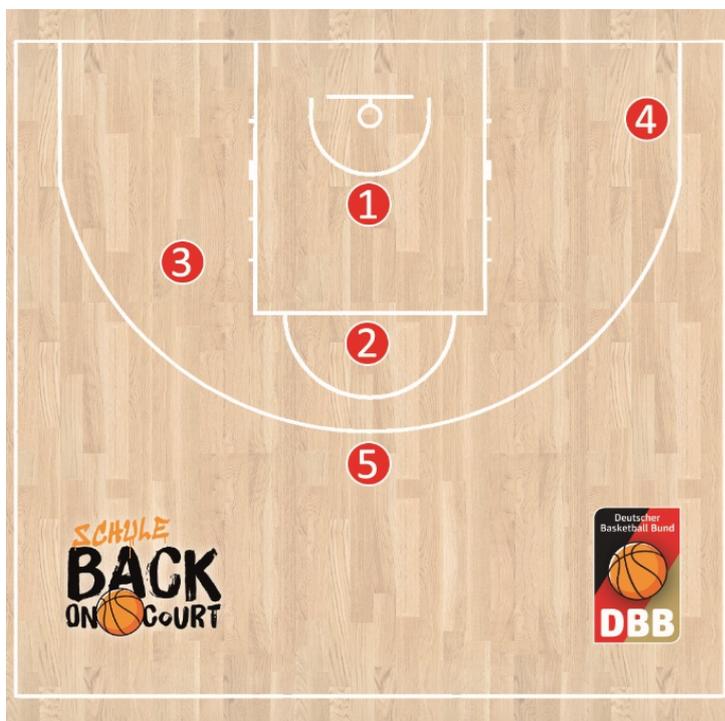
Hygiene- und Abstandsregeln

Das Spielformat lässt sich in verschiedenen Stufen von Hygienekonzepten spielen. Eine ausreichende Handhygiene sowie, falls gefordert, eine Desinfektion der Spielbälle wird hier ebenso vorausgesetzt wie die Einhaltung einer eventuell noch geltenden Maskenpflicht während des Wartens oder des gesamten Aufenthaltes in Sporthallen.

Die Abstände der Spieler*innen während der Aktivität sind durch die festgelegten Positionen zu jeder Zeit gegeben. Zusätzlich kann, falls notwendig, darauf hingewiesen werden, auch beim Einsammeln der Spielbälle einen Mindestabstand einzuhalten.

Lassen die Vorgaben es zu, können sich die Paare einen Ball teilen und die Spieler*innen diesen nach dem eigenen Wurf jeweils weiter passen. Ist dies nicht zulässig oder verantwortbar, können die Schüler*innen das Spiel jeweils mit einem „eigenen“ Ball spielen. Die entsprechenden Auswirkungen auf das Spiel sind in den Regeln beschrieben.

Spielform



Es werden fünf Positionen von einem Punkt lotrecht unter der Ringmitte des Basketballkorbes ausgemessen.

Die Positionen ①, ② und ⑤ werden auf einer gedachten Senkrechten zum Zielbrett mit den Abständen 2 Meter, 5 Meter und 7 Meter gemessen.

Die Position ③ wird bei einem senkrechten Abstand von 3,5 Metern im rechten Winkel von der Senkrechten 3,5 Meter nach links gemessen.

Die Position ④ wird parallel zum Spielbrett mit einem Abstand von 6 Metern nach rechts gemessen.

Wettbewerb

Wettkampfklasse III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009

Fußball



OFFIZIELLER ERNÄHRUNGSPARTNER

FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** IV Mixed | Jahrgänge 2008 – 2011
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 10 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** 5 Jungen und 5 Mädchen
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Ablegen des „DFB-Fußball-Abzeichens“ durch 5 verschiedene Übungen
- **Benötigtes Material:** Die Materialien zum Aufbau der Stationen sind in Schulen üblicherweise vorhanden. Der DFB stellt jeder Schule noch ein zusätzliches Materialpaket zur Verfügung.

Aus dem normalerweise individuell abzulegenden "DFB-Fußball-Abzeichen" wird ein Teamwettbewerb im Rahmen der „Schulsport-Stafette“ der DSSS; ganz nach dem Motto: „DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN meets „Jugend trainiert“ (WK IV)“.

Im Rahmen des DFB-Fußball-Abzeichens möchte der DFB gemeinsam mit seinem Partner REWE den Kindern und Jugendlichen neben dem Fußball auch das Thema gesunde Ernährung spielerisch nahebringen – das Thema wird in der Übung "Dribbelkünstler" aufgegriffen. REWE hat hierfür 10 Pylonen mit Obst und Gemüse gebrandet. Diese Pylonen werden mit unseren kostenlosen Materialpaketen versendet und können danach in den Schulen verbleiben und somit weiter im Schulsport genutzt werden. Darüber hinaus findet sich das Thema gesunde Ernährung auch in unserer Organisationsbroschüre und der Urkundenmappe wieder.

Für die Durchführung des DFB-Fußball-Abzeichens und die Teilnahme am Wettbewerb der DSSS im Rahmen der „Schulsport-Stafette“ bestehen feste Vorgaben und Bewertungsrichtlinien. Um aus dem individuell abzulegenden DFB-Fußball-Abzeichen einen Teamwettbewerb zu kreieren, wurde das Regelwerk des DFB-Fußball-Abzeichens durch die vorliegende Ausschreibung ergänzt – insbesondere mit Blick auf die Teamwertung sowie die Zusammensetzung der Mannschaften.

Bitte beachten Sie die nachstehenden Ausführungen, falls Sie mit Ihrer Schule am Fußball-Wettbewerb teilnehmen möchten.

Allgemeine Bedingungen

1. Ein Team muss immer aus **10 Spieler*innen** bestehen, um Vergleichbarkeit zu schaffen. Dabei treten die Mannschaften als „Mixed Teams“ an. Dementsprechend müssen die Mannschaften immer aus jeweils **5 Mädchen und 5 Jungen** bestehen.
2. Die 10 Schüler*innen legen jeweils einzeln das komplette DFB-Fußball-Abzeichen mit seinen 5 Disziplinen ab; dabei kann ein einzelnes Kind insgesamt max. 300 Punkte (pro Station max. 60 Punkte) erreichen.
3. Am Ende werden die individuell erreichten Punktzahlen der 10 Schüler*innen addiert und ergeben das Gesamtergebnis der Mannschaft (max. 3.000 Punkte).
4. Bei Punktegleichheit gewinnt das Team, das die meisten Punkte in der Disziplin „Elferkönig“ erreicht hat. Besteht auch hier Punktegleichheit, wird als nächstes das Team-Ergebnis der Disziplin „Dribbelkünstler“ herangezogen. Besteht auch hier Punktegleichheit, wird als nächstes das Team-Ergebnis der Disziplin „Kurzpass-Ass“ herangezogen. Besteht auch hier Punktegleichheit, wird als nächstes das Team-Ergebnis der Disziplin „Flankengeber“ herangezogen. Besteht auch hier Punktegleichheit, wird als nächstes das Team-Ergebnis der Disziplin „Kopfball-König“ herangezogen. Besteht auch in der letzten der 5 Disziplinen Punktegleichstand, entscheidet das Los über den Gewinner.
5. Die Einzel- und Gesamtergebnisse werden in der Wertungstabelle festgehalten und müssen an die DSSS übermittelt werden. Das Gesamtergebnis der Mannschaft ist das entscheidende Kriterium für die „Schulsport-Stafette“.
6. In das Portal der „Schulsport-Stafette“ müssen das **Gesamtergebnis der Mannschaft sowie die 5 Gesamtergebnisse der einzelnen 5 Disziplinen** hinterlegt werden, damit ein siegreiches Team ermittelt werden kann. Aus Gründen der Transparenz und Fairness muss darüber hinaus auch die **komplett ausgefüllte und unterschriebene Wertungstabelle** hochgeladen werden, um am Wettbewerb der DSSS teilnehmen zu können.
7. **Besonderheit für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ auf Landesebene:** Besteht Punktegleichheit nach der Absolvierung des DFB-Fußball-Abzeichens, wird eine Entscheidung in der Disziplin „Elferkönig“ im „Sudden-Death-Modus“ herbeigeführt. Die Mannschaften lassen nach und nach Spieler*innen gegeneinander antreten, bis ein Team mehr Punkte erreicht hat als das andere.

Material

Alle teilnehmenden Schulen erhalten vom DFB ein kostenloses Materialpaket für die Durchführung des DFB-Fußball-Abzeichens.

Welche Materialien Sie darüber hinaus zur Durchführung benötigen und was Sie sonst noch für die Planungen beachten sollten, finden Sie hier (<https://www.dfb.de/dfb-fussball-abzeichen/planung-und-durchfuehrung/planung/>). Die Materialien zum Aufbau der Stationen sind in Schulen üblicherweise vorhanden.



Wettbewerb

Wettkampfklasse IV Mixed (5 Jungen, 5 Mädchen) | Jahrgänge 2008 – 2011

Hinweis für alle Schulen und Jahrgänge außerhalb des Wettbewerbs:

Selbstverständlich können alle Schulen das DFB-Fußball-Abzeichen machen und anbieten. Wir stellen allen Interessierten ein kostenloses Materialpaket zur Durchführung des DFB-Fußball-Abzeichens zur Verfügung – melden Sie Ihren Abnahmetag 4 Wochen vor der Veranstaltung auf www.fussballabzeichen.de an. Gerade jetzt in Zeiten mit Kontaktbeschränkungen ist das DFB-Fußball-Abzeichen die ideale Möglichkeit zum kontaktlosen Fußballtraining in Schulen.

Übungsform

Das DFB-Fußball-Abzeichen besteht aus 5 Disziplinen (Dribbelkünstler, Kurzpass-Ass, Kopfball-König, Flankengeber, Elferkönig).

Alle wichtigen Informationen zum korrekten Aufbau und der Durchführung der 5 Disziplinen finden Sie nachstehend sowie auch nochmal in der Organisationsbroschüre, die Ihnen mit dem Materialpaket zugesendet wird und unter nachstehendem Link online abgerufen werden kann.

(https://www.dfb.de/fileadmin/dfbdam/232116-FUBAZ_ORGA_Broschuere_RZ_lay.pdf)

Eine allgemeine Erwärmung sollte den Übungen vorgeschaltet werden.



Gerätturnen

SCHULETURNT

FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 2 bis 4 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** Mixed
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Die Mannschaft muss einen vorgegebenen Parcours auf Zeit absolvieren.
- **Benötigtes Material:** Turnbank, Sprungkasten, Parallelbarren

Allgemeine Bedingungen

Ein Team von 2 bis 4 Schüler*innen (männlich, weiblich oder Mixed) muss einen Parcours auf Zeit absolvieren. Jedes Teammitglied kann an einem oder zwei Geräten turnen, allerdings nicht direkt hintereinander. Der Parcours besteht aus den Geräten Schwebebalken, Boden, Sprungkasten und Parallelbarren. Bei jedem Gerät müssen 3 Elemente aus dem **SCHOOLINMOTION*** - Elementekatalog gezeigt werden (Ausnahme: Sprungkasten – hier ist nur ein Sprung gefordert). Alle Geräte können von weiblichen oder männlichen Schülern geturnt werden.

Des Weiteren gibt es bei jedem Gerät eine Bonus-Anforderung. Wer diese erfüllt, erhält eine Zeitgutschrift von 3 Sekunden. Die Bonus-Anforderung kann ein zu zeigendes Element aus dem **SCHOOLINMOTION** - Elementekatalog ersetzen. Es kann aber nur ein Bonus pro Gerät vergeben werden.

Dieser Wettkampf findet als Mannschaftsstaffel statt. Die Start- und Ziellinie sind jeweils in der Wechselzone vorgegeben. Der Gerätwechsel und das Wechseln der Schüler*innen erfolgt über Handabklatschen in einer Wechselzone vor jedem Gerät. Die Wechselzone muss in jedem Fall durchlaufen werden. Werden die Schülerwechsel nicht ordentlich vollzogen, erhält die Mannschaft einen Zeitabzug von 5 Sekunden.

Werden weniger als die geforderten drei Elemente pro Gerät gezeigt, erfolgt eine Zeitstrafe in Höhe von 5 Sekunden.

Wird eine Gerätedisziplin nicht beturnt – das Gerät wird nicht berührt – so erfolgt die Disqualifikation der Mannschaft.

Wettbewerb

Wettkampfklasse III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009

* © Anna Kletetschka, weitere Informationen unter: <https://www.schuleturnt.de/schoolinmotion/>

Übungsform

TURNBANK - breit

Elementekatalog:

- Aufgang: Strecksprung
- 3 Schritte im Ballenstand
- 2 Schritte mit Vorhochspreizen
- Strecksprung
- Scherhocksprung
- ½ Längsachsrotation beidbeinig
- Abgang: Strecksprung
- Abgang: Hocksprung

BONUS Turnbank:

- Hocksprung auf der Turnbank
- Abgang: Grätschsprung

SPRUNGKASTEN

Elementekatalog:

- Anlauf, Aufhocken, Strecksprung
- Anlauf, Aufhocken, Hocksprung
- Anlauf, Hochklettern, Strecksprung
- Anlauf, Hochklettern, Hocksprung
- Anlauf, Hockwende

BONUS Sprungkasten:

- Anlauf, Sprunghocke
- Anlauf, Sprunggrätsche

BODEN (Bodenläufer)

Elementekatalog:

- Rad
- Handstandabrollen (ohne Haltezeit)
- Rolle vorwärts
- Rolle rückwärts
- Hocksprung
- Scherhocksprung
- Spagatsprung vorwärts

BONUS Boden:

- 5 Hocksprünge in Verbindung
- Rondat
- Sprungrolle

PARALLELBAREN

Elementekatalog:

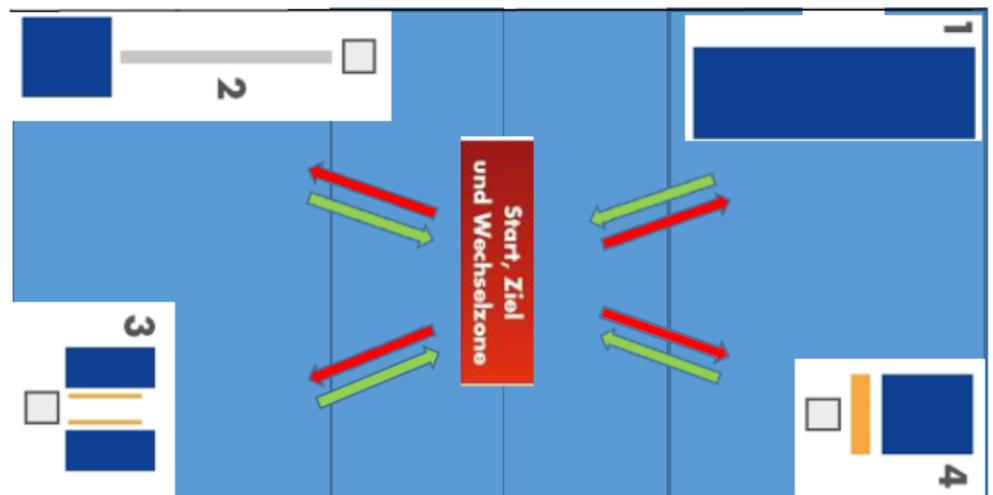
- Absprung in den Stütz zum Vorschwung
- Rückschwung mit Grätschen der Beine
- Vorschwung in den Grätschsitz
- Abgang: Wende in den Außenquerstand
- Abgang: Rückschwung in den Außenquerstand
- Abgang: Vorschwung in den Außenquerstand

BONUS Parallelbarnen:

- Vorschwung in den Außenquersitz und Einschwingen in den Stütz
- Vorschwung in den Grätschsitz und Einschwingen in den Stütz

Aufbauplan – auf einem Volleyballfeld

- 1- Boden
- 2- Bank
- 3- Parallelbarnen
- 4- Sprung



Golf



FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** III Mixed | Jahrgänge 2006 - 2009
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 3 bis 4 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** Mixed
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Wettbewerb auf festgelegten Golfplätzen

Allgemeine Bedingungen

Die Wettkämpfe werden dezentral nach den geltenden Regeln für RPR (RegistriertePrivatRunde)-Runden im Bereich des Deutschen Golf Verbandes e.V. und den nachstehenden coronabedingten Modifizierungen, die im Einklang mit den Vorgaben der Kultusbehörden der Länder stehen, den Hygienevorschriften des gastgebenden Golfclubs und den veröffentlichten Platzregeln des Clubs ausgetragen.

Geschuldet der Tatsache, dass auf nicht absehbare Zeit keine Schulwettkämpfe in der gewohnten Form von „Jugend trainiert“ stattfinden können, müssen die gemeldeten Schulen ein Spielergebnis ihrer Mannschaft durch selbst organisierte RPR-Runden in einem kooperierenden Golfclub erspielen. Die RPR-Runden der gemeldeten Spieler*innen müssen an einem Tag in 2erFlights (2 Spielgruppen) erzielt werden.

Das Mannschaftsergebnis wird über CR errechnet und muss dem/der Schulgolfbeauftragten des LGVs per E-Mail am Spieltag gemeldet werden.

Die Spiele sollen länderspezifisch in der vorgegebenen Kalenderwoche des jeweiligen Bundeslandes stattfinden.

Die Auswertung erfolgt durch den/die jeweilige(n) Schulgolfbeauftragte(n) und wird der DSSS gemeldet.

1. In der **WK III** besteht eine Mannschaft aus mindestens 3 und maximal 4 Schüler*innen, die eine Arbeitsgemeinschaft im Sinne einer festen Trainingsgruppe bilden. **Spielgemeinschaften bestehend aus Schüler*innen mehrerer Schulen sind nicht zulässig.**
2. Teilnahmeberechtigt in einer Mannschaft sind Schüler*innen ein und derselben Schule der **Wettkampfklasse III (2006–2009)** mit PR oder besser, die an der meldenden Schule eine Arbeitsgemeinschaft bilden. Der Nachweis der Schulzugehörigkeit wird über das von der Schulleitung bestätigte Mannschaftsmeldeformular erbracht.

3. Spielmodus

Corona bedingt kann zurzeit nur in 2er-Flights gespielt werden.

In der WK III werden max. 4 Einzel pro Mannschaft über 18 Löcher - Zählspiel nach Stableford über CR Handicap-relevant- gespielt (Bruttowertung).

Die Summe der 3 besten Bruttoergebnisse ergibt das Mannschaftsergebnis (d.h. wenn 4 Spieler*innen antreten kann es ein Streichergebnis geben).

Je nach Anzahl teilnehmender Mannschaften qualifiziert sich eine festgelegte Anzahl an Mannschaften mit den besten Bruttosummenergebnissen für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“.

4. Wertung

Die Mannschaften mit den besten Gesamtergebnissen qualifiziert sich für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ in der Zeit vom 27. September - 01. Oktober 2021.

Bei Gleichheit wird die Summe der besten 2 Einzelergebnisse gewertet. Bei weiterer Gleichheit wird das Verfahren fortgesetzt (das beste Einzelergebnis). Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los.

5. Mannschaftsmeldung

Mit der Meldung ist die namentliche Nennung der Schüler*innen inkl. deren WHI (WorldHandicapIndex) und Club erforderlich. Die Veränderung des WHI ist dem Ausrichter anzuzeigen und spätestens vor Startbeginn zu korrigieren.

Sollte ein*e gemeldete*r Spieler*in nicht antreten können, kann diese*r bis zum Meldeschluss am 2. Juli durch einen andere*n Spieler*in der Schule ersetzt werden. Der/Die neue Spieler*in spielt an Stelle des/der zu ersetzenden Spielers*in. Unabhängig vom WHI.

6. Durchführung

Die Durchführung erfolgt nach den Regeln für RPR-Runden.

Für die Durchführung ist der/die von der Schule autorisierte Verantwortliche zuständig. Die Schulgolffbeauftragten der LGVs sind bei der Durchführung des Wettbewerbs behilflich.

7. Spielleitung

Die Spielleitung besteht aus der/die Schulgolffbeauftragte des Landes und/oder des LGVs und der „Jugend trainiert“-Beauftragte des DGVs Hartmut Holzwarth, die virtuell zusammenkommen.

In Streitfragen ist der „Jugend trainiert“-Beauftragte schnellstmöglich zu informieren, der seinerseits mit den anderen Mitgliedern der Spielleitung kommuniziert und eine Entscheidung herbeiführt.

8. Spielort/Datum

Der Spielort und das Datum ist von jeder gemeldeten Schule eigenständig festzulegen und dem „Jugend trainiert“-Beauftragten des DGV zu melden.

Das Datum soll in der länderspezifischen KW liegen.

9. Meldungen/Meldeschluss

Meldungen zum Wettbewerb müssen bis zum **02. Juli 2021** auf der Meldeplattform der „Schulsport-Stafette“ der Deutschen Schulsportstiftung (DSSS) abgegeben werden.

Die Angabe des Heimatclubs im Meldebogen ist erforderlich!

Die Meldung muss die Faxnummer der meldenden Schule leserlich enthalten!

Rückfragen bitte direkt an Hr. Hartmut Holzwarth „Jugend trainiert“-Beauftragten DGV (mobil: 0177/3090594) oder E-Mail: hubbi49@gmail.com

Wettbewerb

Wettkampfklasse III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009

Handball

FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** IV Mixed | Jahrgänge 2008 - 2011
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 7 bis 16 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** Mixed
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Der Wettbewerb besteht aus 5 Übungen, die die verschiedenen sportmotorischen Fähigkeiten und handballspezifischen Fertigkeiten abfragt.
- **Benötigtes Material:** Zur Durchführung der Übungen werden 4 (Hand-)Bälle und mind. 1 Tennisball, 1 Reifen, 2 Stangen/Hütchen/Pylone und 1 kleiner Turnkasten (oder vergleichbares Material) benötigt. Die Größe und Art des Balles sind sekundär zu berücksichtigen. Idealerweise handelt es sich um einen Handball der Größe 1.

Allgemeine Bestimmungen

Während der Coronapandemie ist das Handballspielen im Schulsport, also das bekannte 7 gegen 7, nur schwierig durchführbar. Genau deswegen richtet sich der Wettbewerb im Handball in Übungsform an Schülerinnen und Schüler und möchte den Spaß an Bewegung mit Hand und Ball fördern. Dafür werden verschiedene koordinative Aufgaben individuell durchgeführt und im Anschluss durch den Mittelwert als Teamergebnis zusammengefasst. Die erlernten Bewegungen wirken sich positiv auf das kooperative Spiel aus und können zur Vorbereitung der Teilnahme am Standardprogramm des Schuljahrs 2021/2022 dienen.

Der Deutsche Handballbund (DHB) wünscht viel Spaß und Freude bei der Durchführung der „Schulsport-Stafette“ gemeinsam mit der Deutschen Schulsportstiftung (DSSS).

1. Zur Durchführung der Übungen werden 4 (Hand-)Bälle, mind. 1 Tennisball, 1 Reifen, 2 Stangen/Hütchen/Pylone sowie 1 kleiner Turnkasten benötigt. Die Größe und Art des Balles sind sekundär zu berücksichtigen. Idealerweise handelt es sich um einen Handball der Größe 1.
2. Die Übungen sind im Idealfall als Team im Rahmen einer Schulsportveranstaltung / Sportunterricht durchzuführen. Die Durchführung in einer Sporthalle ist dafür nicht zwingend notwendig.
3. Sollten aktuelle Coronavorschriften eine gemeinsame Durchführung nicht möglich machen, kann der Wettbewerb auch individuell stattfinden. Die entsprechenden Ergebnisse sind dann an die verantwortliche Lehrkraft zu übermitteln.

4. Bei allen Übungen spielt der Fair-Play Gedanke eine übergeordnete Rolle.
5. Gespielt werden muss in Mixed-Mannschaften.
6. Eine Mannschaft muss mindestens aus 7 und darf maximal aus 16 Schüler*innen bestehen.
7. Die Spielfläche differenziert je nach Übungsform und wird im Übungskatalog definiert.
8. Die Spielzeit variiert je nach Anzahl der Teilnehmer*innen und wird im Übungskatalog definiert.
9. Für die Ermittlung der Rangfolge nach Abschluss der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:
 - a) Eine entsprechende Punktzahl wird in der Übungsbeschreibung definiert.
 - b) Anzahl der erreichten Punkte pro Übung wird von allen Schüler*innen addiert und anschließend durch die Summe der Schüler*innen dividiert.
 - c) Summe der erreichten Durchschnittspunkte aus allen Übungen werden addiert und es entsteht eine Rangliste.
 - d) Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ in der Disziplin *Handball*.

Ist nach Anwendung dieser Regeln eine Entscheidung nicht gefallen (da Punktgleichheit), wird der Sieger vom DHB ausgelost. Die Anzahl der Teilnehmer*innen und Übungsformen im „Bundesfinale 2021 vor Ort“ können von den bekannten Übungen abweichen.

Wettbewerb

Wettkampfklasse IV Mixed | Jahrgänge 2008 – 2011

Übungskatalog

Der Wettbewerb besteht aus fünf Übungen. Diese Übungen sind sowohl im Freien, in der Sporthalle als auch Zuhause durchführbar und nach Möglichkeit durch eine/n Kampfrichter*in bewertbar. Sollte das nicht möglich sein, wird sich auf die faire Übermittlung von Ergebnissen im Sinne des Fair Plays berufen. Im Falle einer Durchführung von Zuhause, ist die Dokumentation der Übungsdurchführung der verantwortlichen Lehrkraft zur Verfügung zu stellen, um eine korrekte Durchführung und Erfassung der Punktzahl zu garantieren.

Bei den Übungen werden verschiedene sportmotorische Fähigkeiten und handballspezifische Fertigkeiten abgefragt.

Eine allgemeine Erwärmung sollte den Übungen vorgeschaltet werden.

Übung	Fähigkeit	Fertigkeit
1: Ballwand	Koordination	Gewandtheit
2: Achterlauf	Schnelligkeit, Ausdauer	Prellen
3: Nord-Ost-Süd-West	Kraft, Ausdauer	Athletik
4: Wirbelwind	Koordination	Fangen
5: Ball versenken	Koordination	Zielwerfen

Übung 1 und 5 werden mittels Punktzählung anhand von 10 Versuchen durchgeführt. Bei Übung 2, 3 und 4 gibt es Zeitvorgaben. Näheres zur Punktevergabe regelt die Übungsbeschreibung.

Informationen zum Training oder Beispiele zur passenden Erwärmung finden Sie auch auf dem YouTube-Kanal des DHB. Die „Wir machen stark“- Folgen des DHB helfen Ihnen bei der perfekten Vorbereitung auf den Wettkampf und sind jederzeit in den Sportunterricht unter erschwerten Bedingungen zu integrieren. Mehr Infos finden sie auf www.dhb.de oder <https://youtu.be/Q29S1cZQ5EQ>.

Alle Übungen sind als Video unter folgendem QR-Code zu finden:
<https://youtube.com/playlist?list=PLFZ32HzKySnUOxbSdsBJ2PyJY6-xL5la4>



Übung 1: Ballwand

Benötigtes Material: 1 (Hand-)Ball

Zeit/Versuche: 10 Versuche

Punktzählung: Jeder erfolgreiche Versuch gibt 1 Punkt.

Ablauf: Die Schüler*innen stellen sich mit dem Rücken zu einer Wand im Abstand von drei Metern (Abwurfline) auf. Die Schüler*innen werfen ihren Ball durch die gegrätschten Beine, drehen sich um und fangen den Ball wieder auf. Dabei muss der Ball die Wand berühren und darf außerdem nicht auf dem Boden aufkommen.

Wurde dies erfolgreich absolviert, wurde ein Punkte erzielt.

Bilder



Video – QR-Code für die Übung 1 ([https://youtu.be/ aCoXqVrMM](https://youtu.be/aCoXqVrMM))



Übung 2: Achterlauf

Benötigtes Material: 1 (Hand-)Ball, 2 Stangen/Hütchen/Pylone

Zeit/Versuche: 30 Sekunden

Punktzählung: Jeder komplett absolvierte Durchgang gibt 1 Punkt.

Ablauf: Zwei Stangen/Hütchen/Pylonen im Abstand von vier Metern aufstellen. Die Schüler*innen stehen mit Ball seitlich versetzt an einem der Aufsteller. Bei einem Startsignal starten die Schüler*innen prellend in einer „Acht“ um die zwei Hütchen zu laufen. Sobald die Startlinie überschritten wurde, gilt der Durchgang als komplett absolviert und gibt einen Punkt.

Nach 30 Sekunden ist die Übung zu Ende. Der „angebrochene“ Durchgang wird nicht zu den Punkten addiert.

Bilder



Video – QR-Code für die Übung 2 (<https://youtu.be/C1pliDunHaw>)



Übung 3: Nord-Ost-Süd-West

Benötigtes Material: 4 (Hand-)Ball, 1 Reifen

Zeit/Versuche: 45 Sekunden

Punktzählung: Jeder komplett absolvierte Durchgang gibt 1 Punkt.

Ablauf: Im Reifen (Durchmesser zwischen 63 und 73 Zentimeter) liegen vier (Hand-)Bälle. Liegt kein Reifen vor, kann mit Kreide oder mit Tapestreifen ein Kreis markiert werden. Die Schüler*innen befinden sich in Liegestützposition (Ausgangsposition) mit Blickrichtung in den Reifen. Die Hände sind dabei außerhalb des Reifens. Auf ein Startsignal halten die Schüler*innen die Liegestützposition und legen alle vier Gegenstände außerhalb des Reifens in die vier „Himmelsrichtungen“ ab. Ist dies erfolgt, stehen die Schüler*innen auf, laufen eine halbe Runde um den Reifen und gehen wieder in die Ausgangsposition. Aus dieser Position legen die Schüler*innen alle vier (Hand-)Bälle wieder in den Reifen hinein. Ist dies erfolgt, stehen die Schüler*innen wieder auf, laufen eine halbe Runde zurück und gehen in die Startposition. Haben die Schüler*innen diese Startposition wieder erreicht, wurde ein Punkt erzielt.

Bilder



Video – QR-Code für die Übung 3 (<https://youtu.be/9n4hjsCqPSI>)



Übung 4: Wirbelwind

Benötigtes Material: 1 (Hand-)Ball

Zeit/Versuche: 20 Sekunden

Punktzählung: Jeder komplett absolvierte Durchgang gibt 1 Punkt.

Ablauf: Die Schüler*innen stehen während der gesamten Übung aufrecht und haben einen (Hand-)Ball (Startposition). Auf ein Startsignal prellen die Schüler*innen den Ball, drehen sich um die eigene Achse und fangen den Ball wieder auf. Im Anschluss wird der Ball sofort wieder aufgeprellt und in die Richtung, aus der die Schüler*innen gekommen sind, zurückgedreht. Wenn die Schüler*innen die Startposition wieder erreicht und zwei 360-Grad-Drehungen absolviert haben, wurde ein Punkt erzielt.

Berührt der Ball den Boden zwei Mal, zählt dieser Versuch nicht. Die Schüler*innen starten dann einen ganz neuen Durchgang.

Bilder



Video – QR-Code für die Übung 4 (<https://youtu.be/8quHZTDZepA>)



Übung 5: Ball versenken

Benötigtes Material: mind. 1 Tennisball, kleiner Turnkasten

Zeit/Versuche: 10 Versuche

Punktzählung: Jeder erfolgreiche Versuch gibt 1 Punkt.

Ablauf: Der kleine Turnkasten liegt mit der langen Seite zur Abwurflinie nach oben offen auf dem Boden. Sollte kein kleiner Turnkasten vorhanden sein, ist es möglich ein alternatives Ziel (Wäschekorb o.ä.) mit ähnlichen Maßen heranzuziehen.

Die Schüler*innen stehen mit dem Tennisball an der Abwurflinie, welche drei Meter vom Turnkasten entfernt ist. Mittels eines indirekten Wurfes versuchen die Schüler*innen den Boden des Turnkastens zu berühren. Dabei ist es unerheblich, ob der Ball im Kasten liegen bleibt oder wieder herausspringt. Entscheidend ist die Berührung des Bodens vom Turnkasten mit dem Tennisball. Das Werfen muss von „oben“ erfolgen, d.h. während des Wurfvorgangs ist der Ellenbogen auf Höhe der Schulter. Der Ball darf lediglich einmal auf den Boden auftippen.

Wurde der Boden des Turnkastens mit dem Tennisball berührt, wurde ein Punkt erzielt.

Bilder



Video – QR-Code für die Übung 5 (<https://youtu.be/OYKVJ4vYPVM>)



Hockey



FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** IV Mixed | Jahrgänge 2008 – 2011
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 5 bis 15 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** Mixed
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Alle Teilnehmer*innen absolvieren das DHB-Hockeyabzeichen mit 6 Stationen.
- **Benötigtes Material:** Hockeyschläger, Tore, Bälle, Pylonen, Stangen und Banden (Bänke)

Allgemeine Bedingungen

Torschuss, Dribbeln, Passen

In der Hockey Ausbildung sind viele unterschiedliche Fähigkeiten gefragt.

Mit dem DHB-Hockeyabzeichen können diese Fähigkeiten gezielt und mit Spaß trainiert und geprüft werden. Das Ziel ist es, Spaß am Hockeyspielen zu vermitteln und Kinder langfristig zum Hockeyspielen zu motivieren.

Anlässlich des „Bundesfinals 2021 vor Ort“ hat der Deutsche Hockey-Bund e.V. die Übungen zu einem Mannschaftswettbewerb umgewandelt. Alle Teilnehmer*innen durchlaufen die 6 Stationen und notieren ihre Ergebnisse. Die besten fünf Ergebnisse werden für den Wettbewerb zusammengetragen.

Wettbewerb

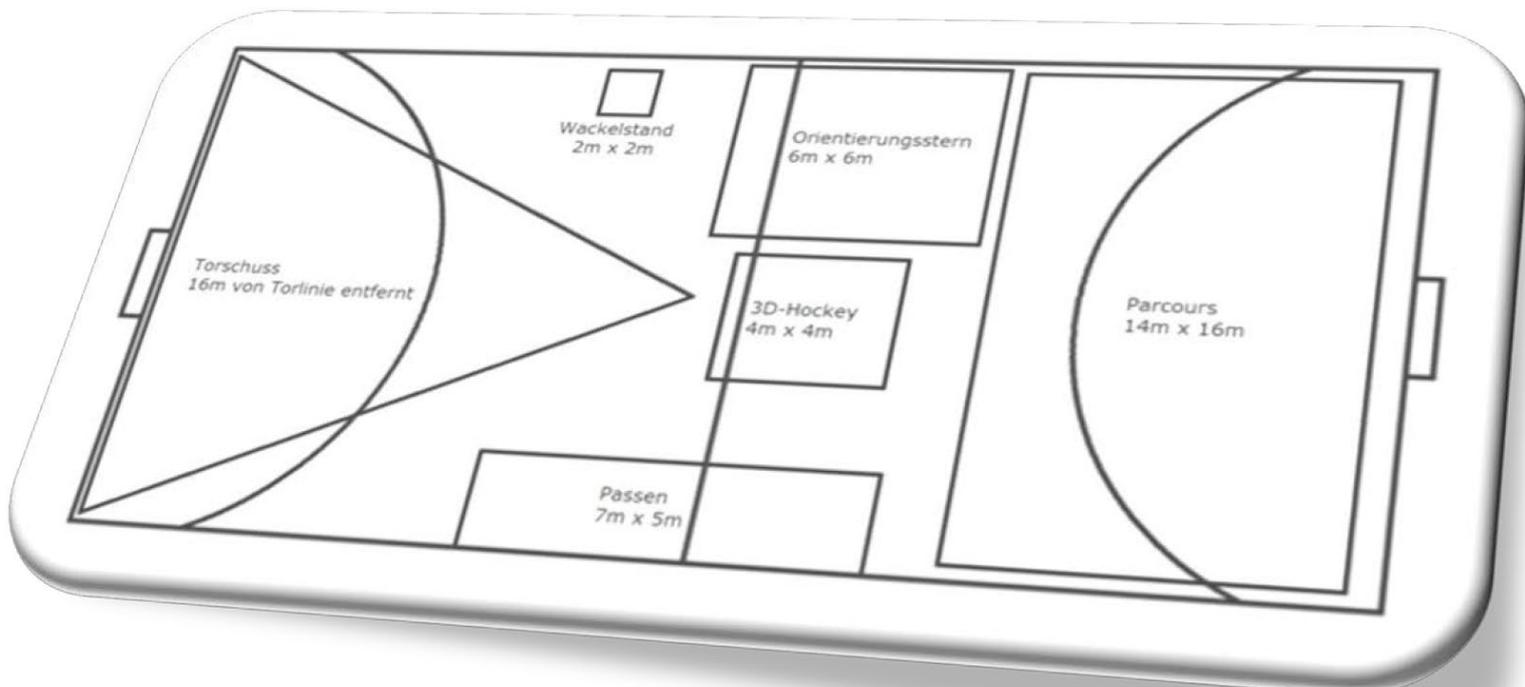
Wettkampfklasse IV Mixed | Jahrgänge 2008 – 2011

Material

Die in der Tabelle genannten Stangen können problemlos durch geeignete Alternativen ersetzt werden.

Material	Anzahl
Hockeyschläger	6
Bälle	15
Stoppuhren Alternativ: Handys	1 je Übung
Hütchen	22
Bodenmarkierungen Alternativ: Hütchen, Leibchen, Klebmarkierung	14
Stangen oder Alternativen Alternativ: Hockeyschläger, Bänder, Seile, Hütchen	15
Banden Alternativ: Bänke, Tore	2
Tore	1

Aufbau der Stationen



Station 1: Wackelstand

Aufbau	Material
	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Ball - 1 Hockeyschläger - 5 Hütchen - 1 Bodenmarkierung - 1 Stoppuhr

Aufgabenstellung & Zielgröße

Führe den Ball so schnell wie möglich durch den Slalom (Abstand 30 cm) hin und zurück, während du auf der Bodenmarkierung mit einem Bein (Einbeinstand) stehst. Bei Gleichgewichtsverlust beginne bei dem zuletzt korrekt umspielten Hütchen, während die Zeit weiterläuft. Der Hockeyschläger wird bei dem Test mit beiden Händen gehalten. Führe den Test mit dem rechten und dem linken Bein durch, die Zeiten werden addiert. Die Zeit wird gestoppt, sobald der Ball wieder am Startpunkt angelangt.

Zielgröße: Zeit [s] zur Durchführung zweier Durchgänge (rechter + linker Einbeinstand)

Station 2: Orientierungsstern

Aufbau	Material
	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Ball - 1 Hockeyschläger - vorgegebene Reihenfolgen - 6 Hütchen - 1 Stoppuhr

Aufgabenstellung & Zielgröße

Führe den Ball so schnell wie möglich um die Hütchen in vorgegebener Farbreihenfolge. Start- und Zielpunkt ist das Hütchentor. Die Farben zeigen dir, welchen Weg du laufen musst. Diese werden dir von einem/einer Helfer/in vor und während der Übung angesagt.

Modifikationstabelle Orientierungsstern & Hockeygolff.

Laufreihenfolge um die Hütchen (Farbfolge)

Zielgröße: Zeit [s] zur Erfüllung der Aufgabe

Station 3: 3-D Hockey

Aufbau	Material
	<ul style="list-style-type: none"> - 4 Stangen - 1 Hockeyschläger - 1 Ball - 1 Stoppuhr

Aufgabenstellung & Zielgröße

Laufe von Stange zu Stange und heppe den Ball über die Stangen. Das Anhalten des Balles vor einem Hepper ist erlaubt.

Zielgröße: Anzahl der korrekt überquerten/ umspielten Stangen in 30 s

Station 4: Passen

Aufbau	Material
	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Hütchen - 1 Bande - 4 Bodenmarkierungen - 1 Hockeyschläger - 1 Ball - 1 Stoppuhr <p>Alternative für Bande: Wand oder drei Kastenoberteile und eine Bank dahinter</p>

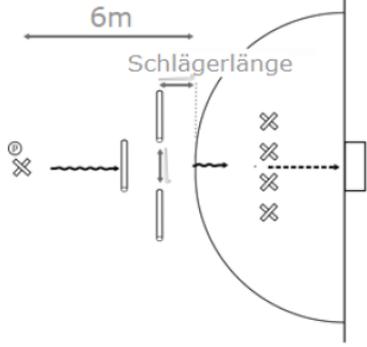
Aufgabenstellung & Zielgröße

Spieler so viele Doppelpässe wie möglich in 30 Sekunden mit der Bande, ohne dass das markierte Viereck verlassen wird.

Ziehe den Ball von einer auf die andere Seite, um einen Doppelpass mit der Bande zu spielen.

Zielgröße: Anzahl der Doppelpässe gegen die Bande in 30 s

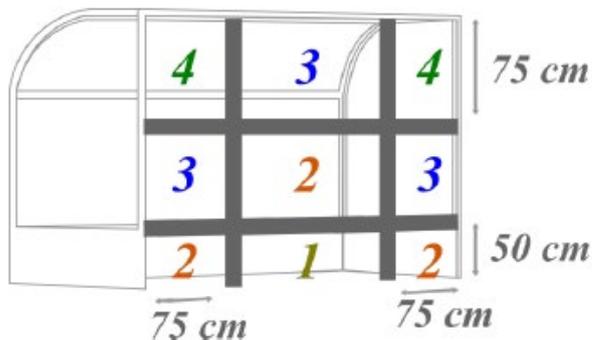
Station 6: Torschuss

Aufbau	Material
 <p>Toreinteilung mit Klebeband: siehe Modifikationstabelle Torschuss</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Hockeyschläger - 14 Bälle - 3 Stangen - 5 Bodenmarkierungen/Hütchen - 1 Stoppuhr - 1 Klebeband für das Tor

Aufgabenstellung & Zielgröße

Erziele beim Torschuss so viele Punkte wie möglich in 30 Sekunden. Für einen gültigen Versuch muss der Torschuss im Schusskreis vor der Bodenmarkierung (7m-Punkt) erfolgen. Berührst du dabei eine Stange, zählt dieser Torschuss nicht. Hole dir einen neuen Ball vom Startpunkt und versuche es weiter. Es werden alle Punkte, zusammengerechnet, die du in 30 Sekunden erzielst. Die Punktevergabe ist abhängig vom altersabhängigen Tor-Aufbau.

Aufbau



Zielgröße: Summierte Punkte in 30 s

Leichtathletik

FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** maximal 12 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** Mixed
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Leichtathletikwettbewerb in vorgegebenen Disziplinen
- **Disziplinen:** 75 m, 800 m, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen, Ballwurf

Allgemeine Bedingungen

1. Die Wettkämpfe werden nach den Internationalen Wettkampf Regeln (IWR) Leichtathletik ausgetragen.

Die Leistungsbewertung erfolgt nach Punktetabelle:

Eine Bewertung der Leistungen nach Punkten erfolgt in allen Wettkämpfen nach der Leichtathletik-Punktewertung – nationale Punktetabelle – je nach Zuständigkeit für männliche oder weibliche Teilnehmer*innen. Die Punktewertung ist [hier](#) online einsehbar

2. Gestartet wird in Mixed-Mannschaften. Eine Mixed-Mannschaft besteht aus maximal 12 Schüler*innen.
3. Für jedes Mixed-Team werden 4 Schüler*innen pro Disziplin zugelassen, von denen die Leistung je eines Schülers und einer Schülerin gewertet werden. Ein*e Schüler*in darf nur in drei Disziplinen eingesetzt werden. Bei Punktegleichheit werden die Mixed-Mannschaften auf den gleichen Rang gesetzt.
4. Bei Wurf, Stoß und Weitsprung sind jeweils 4 Versuche erlaubt. Im Hochsprung scheidet der/die Schüler*in nach 3 aufeinander folgenden Fehlversuchen aus.
5. Es gehen 4 Disziplinen pro Mixed-Team in die Wertung mit ein.
6. Die Schule hat die Möglichkeit 4, 5 oder alle 6 Disziplinen anzubieten. Je nach Angebot können somit eine oder 2 Disziplinen gestrichen werden.
7. Für reine Mädchen- bzw. Jungenschulen gibt es die Möglichkeit, eine Startgemeinschaft zu bilden.

Wettbewerb

Wettkampfklasse III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009

Disziplinen

Jungen: 75 m, 800 m, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (4 kg), Ballwurf (200 g, Durchmesser 75 - 85 mm)

Mädchen: 75 m, 800 m, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (3 kg), Ballwurf (200 g, Durchmesser 75 - 85 mm)

Rudern

FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 8 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** Mixed

- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Ergometerrudern

- **Benötigtes Material:** mindestens ein Ruderergometer (Concept2)

Allgemeine Bedingungen

1. Der Wettbewerb findet im Ergometerrudern statt und kann dezentral an einzelnen Schulen durchgeführt werden. Er lässt sich auch unter der Vorgabe der Kohortenbildung innerhalb einer Klasse durchführen.
2. Gestartet wird in Mixed-Mannschaften. Eine Mixed-Mannschaft besteht aus 8 Schüler*innen. Eine Achtermannschaft besteht aus mind. 4 Schülerinnen und max. 4 Schülern.
3. Jede/r Schüler*in rudert auf dem Ruderegometer nacheinander eine Strecke von 1000 Metern (m) auf Zeit. Die Zeiten der einzelnen Ruderer einer Mannschaft werden summiert, daraus ergibt sich die Gesamtzeit der Mannschaft. Verfügt eine Schule über mehrere Ruderergometer, so können auch mehrere Schüler*innen, die 1000 m gleichzeitig rudern.
4. Die Ergebnisse jedes/jeder einzelnen Schüler*in müssen vom Display des Ergometers abfotografiert, auf dem Ergebnisbogen eingetragen, durch die Wettkampfleitung und die Schulleitung bestätigt und nach dem Wettbewerb auf das Meldeportal hochgeladen werden.
5. Je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften, qualifiziert sich eine festgelegte Anzahl an Mannschaften mit den besten Gesamtzeiten für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“.
6. Für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ sollen an verschiedenen Orten durch die Vernetzung der Concept2 Ruderergometer alle Rennen gleichzeitig stattfinden und durch eine digitale Darstellung ein Rennen simuliert werden. Dadurch wäre ein paralleler Wettbewerb deutschlandweit möglich.

7. Der Qualifikationsmodus für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ wird nach dem Meldeschluss veröffentlicht.
8. Für die Verbindung zum digitalen Rennsystem beim „Bundesfinale 2021 vor Ort“ muss ein Concept2 Ergometer per USB Kabel mit einem PM3, PM4 oder PM5 Monitor an einen, mit dem Internet verbundenen, Computer angeschlossen werden. Zusätzlich wird empfohlen, den Concept2 Performance Monitor auf die neueste Firmware zu aktualisieren.

Wettbewerb

Wettkampfklasse III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009

Darstellung des Wettbewerbs

Hinweise zum Ergometerrudern:

Eine gute Technik im Ergometerrudern ist wichtig, um gesund und schnell rudern und trainieren zu können. Für die richtige Technik stellt die Firma Concept2 Videos und Trainingsprogramme bereit. Sie finden die Videos auf der Homepage: www.concept2.de/indoor-rowers/training.

Hinweis für alle Schulen und Jahrgänge außerhalb des Wettbewerbs

1. Wettbewerb „Deutschlands schnellste Klasse im Ergometerrudern“
Selbstverständlich können alle Schulen mit ihren Klassen auch an der Aktion „Deutschlands schnellste Klasse im Ergometerrudern teilnehmen. Die Deutsche Ruderjugend stellt allen Interessierten ein kostenloses Aktionspaket für die Durchführung zur Verfügung. Melden Sie Ihre Schule vor der Durchführung der Veranstaltung online in unserem Meldeportal an: www.rudern.de/aktionspaket. Alle Informationen und eine genaue Beschreibung des Wettbewerbs finden Sie auf unserer Homepage: www.rudern.de/schnellsteklasse. Dieser Wettbewerb ist eine ideale Alternative zum Rudertraining und kann insbesondere auch unter den Bedingungen von Kontaktbeschränkungen durchgeführt werden.

2. Zusatzwettbewerb „Rudern für Toleranz“

In diesem Jahr wird der Wettbewerb „Deutschlands schnellste Klasse im Ergometerrudern“ durch den Zusatzwettbewerb „Rudern für Toleranz“ ergänzt. Bei diesem neuen Wettbewerb können alle Klassen Projektideen oder Projekte zum Thema „Toleranz“ einreichen. Was bedeutet Toleranz für Schüler*innen? Wo engagieren sie sich gegen Rassismus oder wie machen sie sich gegen Mobbing oder Ausgrenzung stark?

3. Hilfe und Fragen

Für Hilfe und Fragen zur Durchführung der Wettbewerbe wenden Sie sich bitte an unser Jugendsekretariat.

E-Mail: info@runderjugend.org

Schwimmen

FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 8 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** 4 Mädchen, 4 Jungen
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Schwimmwettbewerb
- **Disziplinen:** 50 m Rücken, 50 m Brust, 50 m Schmetterling, 50 m Freistil

Allgemeine Bedingungen

1. Die Wettkämpfe werden – soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Wettkampfbestimmungen des Deutschen Schwimm-Verbandes ausgetragen.
Die Wettkampfbestimmungen können auf den Internetseiten des Deutschen Schwimm-Verbandes eingesehen werden (www.dsv.de).
2. Eine Mannschaft besteht aus maximal 4 Schülerinnen und 4 Schülern, die als Mixed-Mannschaft gemeinsam antreten.
3. In den Einzeldisziplinen werden im Freistil-, Rücken- und Brustschwimmen pro Mannschaft je 2 Schüler*innen, in der Einzeldisziplin Schmetterlingsschwimmen je ein/e Schüler*innen gewertet.
Startberechtigt ist in jeder Einzeldisziplin jeweils ein/e Schüler*in mehr, als gewertet wird. Aus diesem Grund gibt es bei einer Disqualifikation kein Nachschwimmen.
Ein/e Schüler*in darf höchstens in 3 Disziplinen eingesetzt werden.
4. Das Wettkampfergebnis wird durch die Addition der Wertungszeiten ermittelt. Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Gesamtzeit.
5. Die Einzelleistungen können in die Verbandsbestenlisten aufgenommen werden, wenn der/die Schüler*in über eine ID-Nummer beim DSV registriert ist. Die ID-Nummer ist bei der Meldung mit anzugeben.
Es können ferner nur solche Wettkampfergebnisse gewertet werden, die im direkten Vergleich mit mindestens einer Mannschaft einer anderen Schule bzw. im Alleingang vor einem Kampfgericht, in dem die teilnehmende Schule nicht vertreten sein darf, erzielt wurden.

Wettbewerb

Wettkampfklasse III Mixed (4 Mädchen, 4 Jungen) | Jahrgänge 2006 – 2009

Disziplinen

50 m Rücken weiblich

50 m Rücken männlich

50 m Brust weiblich

50 m Brust männlich

50 m Schmetterling weiblich

50 m Schmetterling männlich

50 m Freistil weiblich

50 m Freistil männlich

Ski alpin

Skilanglauf



FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** IV Mixed | Jahrgänge 2008 – 2011
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 4 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** Mixed
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Inliner-Parcours mit festgelegten Hindernissen
- **Benötigtes Material:** Inline-Skates und Stangen

Allgemeine Bedingungen

1. Sofern es die Witterungslage vor Ort erfordert, kann das Wettkampfgericht über geänderte Austragungsmodalitäten entscheiden.
2. Eine Teilnahme an der „Schulsport-Stafette“ ist für alle Schulen möglich.
3. Startberechtigt sind alle Schüler*innen der Jahrgänge 2008 bis 2011.
4. Eine Mannschaft der WK IV besteht aus 5 Schüler*innen (Mädchen-, Jungen- oder Mixed-Mannschaft). Dieser Wettkampf wird aus einem Inliner-Parcours bestehen, der ausschließlich in einer Mannschaftswertung und keiner Einzelwertung gewertet wird.
5. Für den Parcours ist folgender Austragungsmodus vorgesehen:

In dem Parcours sind mehrere Elemente enthalten, die nach genauen Vorgaben in der Fläche aufgebaut werden müssen, um einen flüssigen und fordernden Durchlauf zu ermöglichen.

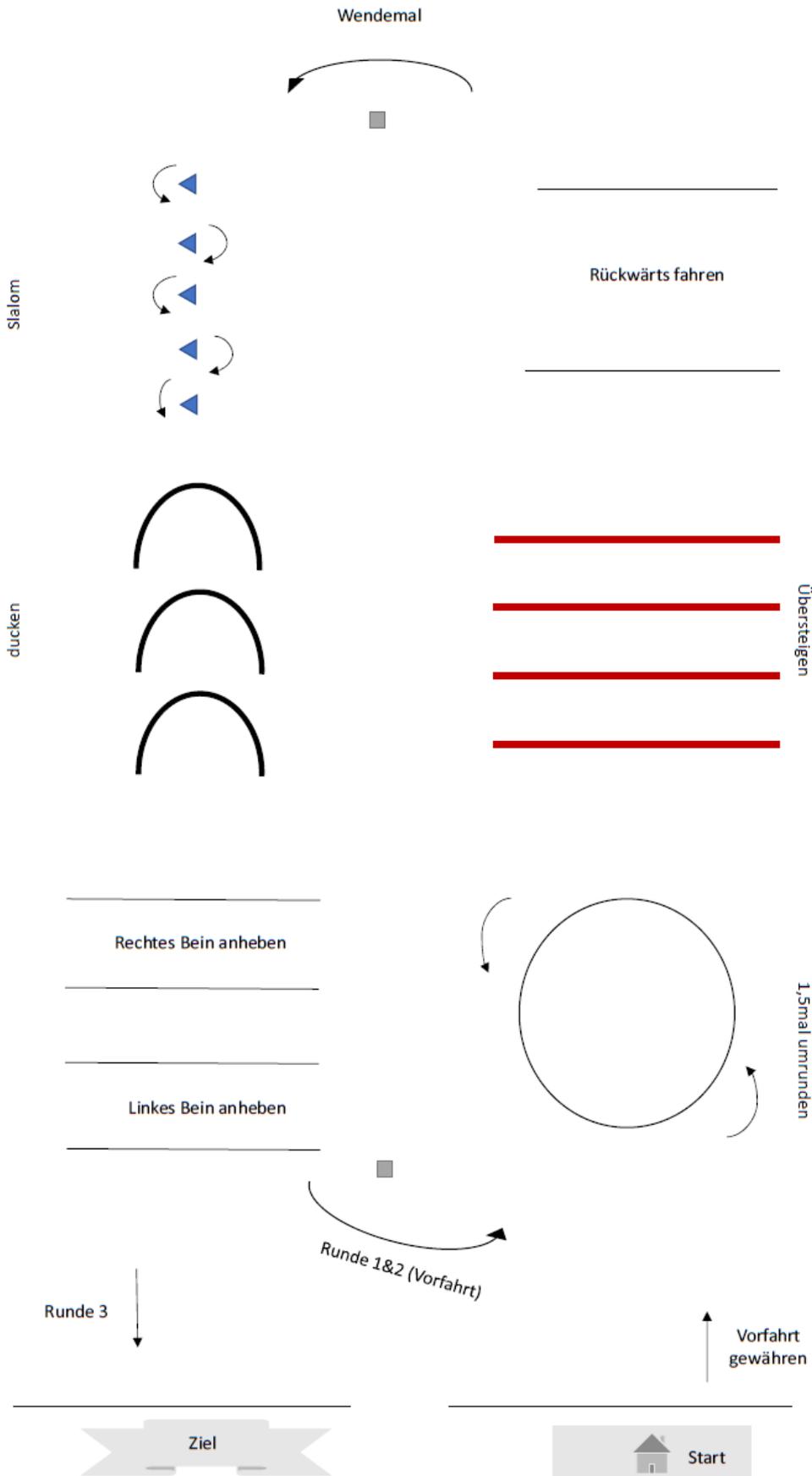
6. Für den Parcours sind folgende technische Daten zu beachten:
 - a. Geteerter, großräumiger Platz mit einer Fläche von ca. 3035 m Länge und ca. 10-15 m Breite.
 - b. 1. Hindernis: Kreis (Durchmesser 3,50 m), der 1,5-mal linksherum umrundet werden muss.
 - c. 2. Hindernis: 4 Hindernisse mit einer Höhe von 0,25 m und einem Abstand von 1,00 m zum Übersteigen.
 - d. 3. Hindernis: 3,00 m lange Zone, in der rückwärtsgefahren werden muss (diese kann mit Kreide eingezeichnet oder mit Hütchen markiert/ abgesteckt werden).
 - e. Halbe Umrundung eines Hütchens.
 - f. 4. Hindernis: Slalomparcours mit 4 Richtungsänderungen. Die Abstände betragen jeweils 1,50 m.

- g. 5. Hindernis: Hocke fahren durch 3 Tore mit einer Höhe von 1,25 m und einem Abstand von 1,00 m.
 - h. 6. Hindernis: 2 Zonen - in der ersten muss das rechte Bein und in der zweiten das linke Bein gehoben werden. Die Zonen sind je 1,50 m lang.
 - i. Es sollte darauf geachtet werden, dass vor der ersten Zone min. 2,00 m Platz sein sollte, um Schwung holen zu können.
 - j. Start und Ziellinie befinden sich auf derselben Höhe.
 - k. Der Abstand von der Start-/ Ziellinie bis zum Wendemal am anderen Ende beträgt 30 m.
7. Bei einem Fehler muss der/ die Läufer*in das Hindernis von vorne beginnen. Dabei hat er auf Andere in dem Parcours zu achten und muss diesen die Vorfahrt gewähren. Als Fehler werden folgende Situationen angesehen.
 - a. Der Kreis wird nicht oft genug umrundet.
 - b. Beim Rückwärtsfahren wird in der Zone gewendet (es muss sich davor, bzw. danach gedreht werden).
 - c. Bei dem Slalomparcours wird ein Tor ausgelassen, umgeworfen oder komplett von seinem Platz geschoben.
 - d. In der Hochfahrt durch die Tore werden diese umgestoßen bzw. mitgenommen.
 - e. Beim Einbeinfahren wird das Bein in der Zone abgesetzt oder es wird zu spät angehoben.
8. Trainingsläufe zum Kennenlernen der Elemente sind zu empfehlen.
9. Die Startreihenfolge beim Parcours wird ausgelost. Der Start einer Mannschaft erfolgt durch Einzelstart der Teammitglieder. Der Zeitabstand zwischen ihnen beträgt 30 Sek.
10. Jeder/ jede Läufer*in durchläuft den Parcours in 3 Runden direkt hintereinander. Alle Schüler*innen haben dabei 3 Versuche. Die besten zwei Zeiten werden addiert. Anschließend wird eine Gesamtzeit aller Schüler*innen zusammengerechnet.
11. Ausrüstung: Inlineskates, Helm, Knie-, Ellenbogen- und Handgelenkschoner sind Pflicht.

Wettbewerb

Wettkampfklasse IV Mixed | Jahrgänge 2008 – 2011

Aufbau des Parcours



Skispringen



FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** IV Mixed | Jahrgänge 2008 – 2011
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 3 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** Mixed
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Wettbewerb auf Mattenschanzen
- **Benötigtes Material:** Mattenschanzen

Allgemeine Bedingungen

1. Die Wettkämpfe werden – soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach der Deutschen Wettkampfordnung für Skispringen (DWO, neueste Ausgabe) ausgetragen.

Die DWO steht unter folgendem Link als Download zur Verfügung:

www.deutscherskiverband.de/leistungssport_skisprung_regelwerk_de.389.html

Sofern es die Witterungslage vor Ort erfordert, kann das Wettkampfgericht über geänderte Austragungsmodalitäten entscheiden.

2. Eine Mannschaft im WK IV besteht aus 3 Wettkämpfer*innen und kann sich aus Jungen und Mädchen zusammensetzen. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung der Mannschaft. Alle Teilnehmer*innen gehen im Einzelwettbewerb und im Teamwettbewerb an den Start. Es erfolgt in einem Wettbewerb eine Wertung im Einzel und im Team.
3. Im Einzel- und Mannschaftswettbewerb gibt es jeweils zwei Wertungsdurchgänge. Für die Gesamtmannschaftswertung zählen die Summe der Punkte der 3 besten Schüler*innen im Einzelspringen und die Punkte der Mannschaft im Teamwettbewerb.
4. Am Einzelwettbewerb nehmen alle Schüler*innen der Mannschaft teil. Ein Team für den Teamwettbewerb besteht aus 3 Schüler*innen und kann nur aus jenen Springern*innen gebildet werden, die auch im Einzelspringen für die gemeldete Mannschaft gestartet sind.
5. Der Wettkampf wird bei der „Schulsport-Stafette“ auf einer Kinderschanze durchgeführt.

Wettbewerb

Wettkampfklasse IV Mixed | Jahrgänge 2011 und jünger

Tennis



FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** IV Mixed | Jahrgänge 2008 – 2011
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 6 bis 8 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** Mixed
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Rundlaufspiel auf einem Tenniskleinfeld
- **Benötigtes Material:** 6 (Kinder-)Tennisschläger, Spielbälle

Allgemeine Bedingungen

Eine Mannschaft, bestehend aus sechs Mädchen und Jungen beliebiger Anzahl, spielt in einem Tennis-Kleinfeld (dieses entspricht ca. dem Badmintonfeld) ein Rundlaufspiel, um in einer bestimmten Zeit (5 Minuten) so viele Ballwechsel (Netzüberquerungen) wie möglich zu spielen. Hierbei muss der Ball nach dem Netzüberflug einmal aufspringen. Wenn ein Fehler passiert, wird ein neuer Ball eingespielt. Jedes erfolgreiche Überspielen des Netzes wird als ein Punkt gewertet. Die Spielfeldflächen sind je nach Disziplin angeordnet.

Benötigtes Material: 6 (Kinder-)Tennisschläger, Spielbälle (möglichst Weichbälle, 50 oder 75%-druckreduzierte Bälle), wobei bei nicht ausreichend vorhandenem Schlägermaterial für die Durchführung auch 2 Kindertennisschläger denkbar sind (Weitergabe der Schläger unter den Spieler*innen). In diesem Fall müssen aber die Vorgaben der Hygienebedingungen beachtet werden. Kleinfeldtennis-Netz, alternativ Flatterband, übereinandergestellte Langbänke.

Die Durchführung ist auf einem Tennisfeld, in einer Sporthalle und/oder auf dem Pausenhof machbar.

Wettbewerb

Wettkampfklasse IV Mixed | Jahrgänge 2008 – 2011

Disziplinen

Disziplin 1: Diagonalspiel von der rechten Seite (Skizze 1)

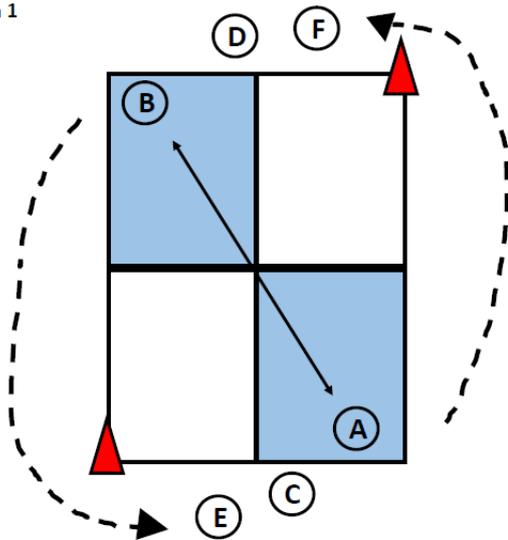
Disziplin 2: Geradliniges Spiel (Skizze 2)

Disziplin 3: Diagonalspiel von der linken Seite (Skizze 3)

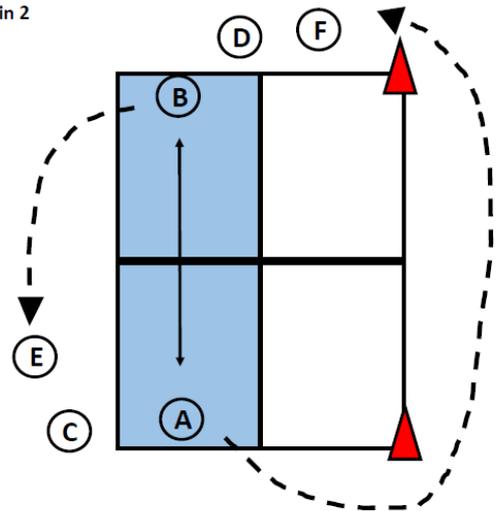
Disziplin 4: Geradliniges Spiel (Skizze 4)

Die Disziplinen 1 und 2 werden entgegen dem Uhrzeigersinn, die Disziplinen 3 und 4 im Uhrzeigersinn gespielt

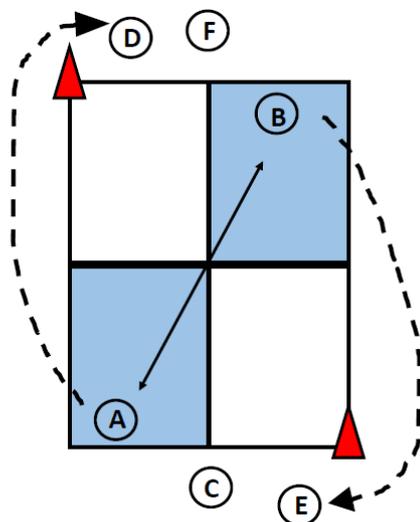
Disziplin 1



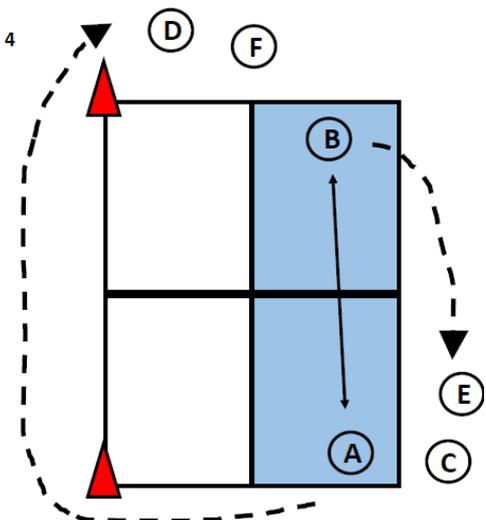
Disziplin 2



Disziplin 3



Disziplin 4



Spielregeln

Der Spielball wird von unten angespielt, mit oder ohne Aufspringen.

Der Ball muss nach dem Überqueren des Netzes einmal aufspringen.

Die Spielzeit beträgt pro Disziplin fünf Minuten.

Fehler:

- Zweimal Aufspringen des Balles nach der Netzüberquerung
- Der Ball springt außerhalb des Spielfeldes auf
- Der Ball bleibt im Netz (Netzersatz) hängen

Wenn ein Fehler passiert, wird der Ball von einem/r Spieler*in neu eingespielt. Der erreichte Punktestand bleibt bestehen, die nächsten Punkte (Netzüberquerungen) werden entsprechend weitergezählt.

Spielfeldgröße

Das Spielfeld hat folgende Maße:

Breite: mindestens 6 Meter bis maximal 8,30 Meter

Länge: mindestens 11 Meter bis maximal 13,50 Meter

Diese Vorgaben sind zum Beispiel durch ein Badmintonfeld, Kleinfeldtennisfeld oder ein T-Linienfeld gegeben.

Netzhöhe

Die Netzhöhe muss in einem Höhenbereich von 0,70 und 1,10 Meter m liegen.

Bewertungsverfahren

Teilnahmeberechtigt sind Mannschaften, die aus Schüler*innen aus den Klassenstufen 5 bis 7. Einzelne Klassen können mehrere Mannschaften melden. Jede Klasse ermittelt bei mehr als einer Mannschaft pro Klasse eine Klassensiegermannschaft. Die Schulsiegermannschaft wird unter den Klassensiegermannschaften ermittelt. Alternativ werden die Punktestände ermittelt und dann ein "Schulranking" erstellt. Die Schulsiegermannschaft wird an den Veranstalter auf Landesebene gemeldet.

Punkteermittlung und Übermittlung

Die erreichte Punkteanzahl der Mannschaften wird dokumentiert.

Hierzu ist der Ergebnismeldebogen auszufüllen und der zentralen Meldestelle zu übermitteln. In diesen besonderen Zeiten werden wahrscheinlich keine neutralen Schiedsgerichte eingesetzt werden können. Deshalb obliegt die Registrierung der erreichten Punktezahl der verantwortlichen Sportlehrkraft. Die Schulleitung unterzeichnet für die Richtigkeit der Meldung (Fairplay-Gedanke).

Besonderheiten des Wettbewerbes

Gerade in Pandemiezeiten ist in dieser Rückschlagspielaufgabe die Einhaltung von AHA-Regeln sehr gut realisierbar. Klassenmannschaften werden als gemischte Mannschaften gemeldet, wobei der Teamgedanke im Vordergrund steht. Da bei Fehlern, während der Ballwechsel ein neuer Spielball eingespielt wird, können auch Einsteiger bzw. körperlich gehandicapte Schüler*innen mitwirken, ohne dass das Spiel unterbrochen bzw. beendet wird.

Kooperation mit örtlichen Tennisvereinen

Die Kooperation mit einem örtlichem Tennisverein ist denkbar, aber nicht Voraussetzung für die Umsetzung der o.g. Bewegungsaufgabe.

Tipps für die Materialbeschaffung

Falls in der Schule keine ausreichende Anzahl von Tennisschlägern vorhanden ist, am besten Kontakt mit dem örtlichen Tennisverein aufnehmen und entsprechend die Schläger ausleihen. Eine weitere Möglichkeit besteht, Schläger- und Ballmaterial über den Tennis-Landesverband zu organisieren. Hierbei am besten den zuständigen Beauftragten der „Jugend trainiert“-Wettbewerbe kontaktieren.

Triathlon



FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 6 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** 3 Mädchen und 3 Jungen
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Duathlon (Laufen-Radfahren-Laufen)
- **Benötigtes Material:** Fahrräder

Allgemeine Bedingungen

Es gelten die Wettkampfbestimmungen der Deutschen Triathlon Union e.V. (DTU) sowie die Bestimmungen der sportartübergreifenden Ausschreibung „Jugend trainiert für Olympia“, sofern in dieser Ausschreibung und in den Wettkampfbestimmungen nichts anderes festgelegt ist. Besonders hingewiesen wird auf die Wettkampfkleidung, die lediglich den Aufdruck des Kleidungsherstellers sowie den Schul- oder Stadtnamen der jeweiligen Mannschaft zeigen darf.

Eine Mannschaft muss gemischtgeschlechtlich aufgestellt werden und besteht aus 3 Schüler*innen. Die Streckenlängen richten sich nach den örtlichen Gegebenheiten. Anzustreben sind folgende Distanzen: Laufen: 400 m – Radfahren: 3000 m – Laufen: 1000 m.

Staffelwettbewerb Duathlon im ABC-Format

Jede Mannschaft besteht aus zwei gemischten Staffeln (zwei Jungen/ein Mädchen und zwei Mädchen/einen Jungen).

- Starter A läuft (400 m), Starter B fährt Rad, Starter C läuft (1.000 m)
- Anschließend läuft Starter B (400 m), Starter C fährt Rad und Starter A läuft (1.000 m)
- Abschließend läuft Starter C (400 m), Starter A fährt Rad und Starter B läuft (1.000 m).

Die Wechsel erfolgen ohne Körperberührung durch Überschreiten einer auf den Boden aufgetragenen Markierung.

Wettbewerb

Wettkampfklasse III Mixed | Jahrgänge 2006 – 2009

Wertung

Beim Staffelwettbewerb werden beide Staffeln gewertet. Sollte eine Staffel nicht das Ziel erreichen oder disqualifiziert werden, wird für sie die Zeit der in ihrem Lauf letztplatzierten Staffel plus 60 Sekunden gewertet.

Wettkampfbestimmungen

Laufen

Das Laufen sollte in nicht zu anspruchsvollem Gelände stattfinden; die Organisation in Sportplatz- oder Fußballfeldrunden wird empfohlen. Findet das Laufen außerhalb einer Sportanlage statt, muss die Sicherheit und Aufsicht an jedem Punkt der Strecke gewährleistet sein; eine ausreichende Beschilderung bzw. Markierung der Strecke wird vorausgesetzt.

Eine Begleitung der Läufer mit dem Fahrrad ist verboten und führt zur Disqualifikation des einzelnen Starters bzw. der Staffel.

Radfahren

Das Radfahren soll auf verkehrsarmen bzw. verkehrsfreien Wiesen-, Feld-, Forst- oder Radwanderwegen (Fahrbahnbreiten von mindestens 2,5 m sind anzustreben) durchgeführt werden; evtl. notwendige verkehrsrechtliche Genehmigungen sind bei der zuständigen Behörde (Stadt, Gemeinde) einzuholen. Eine Vollsperrung der Strecke ist anzustreben.

In Absprache mit dem jeweiligen Ausrichter / Veranstalter / Sachaufwandsträger kann das Radfahren auch auf einem Sportplatz bzw. einer trockenen Tartan- oder Aschenbahn durchgeführt werden.

Durch eine entsprechende Anzahl an aufsichtführenden Personen und Streckenposten muss die Einsicht auf jeden Punkt der Strecke gewährleistet werden. Eine gemeinsame Radstreckenbesichtigung vor dem Wettkampf ist anzustreben. Auf mögliche Gefahrenstellen (Kurve, Kanaldeckel, Straßenbelagswechsel etc.) auf der Strecke ist ausdrücklich hinzuweisen. **Es besteht Helmpflicht!**

Das Radfahren wird im Sinne der Chancengleichheit ausschließlich auf handelsüblichen Mountain-Bikes durchgeführt. Die Reifenbreite beträgt mindestens 1,5 Zoll oder 3,81 cm.

Räder mit Klickpedalen/Pedalkörbchen sind nicht gestattet. Hörnchen am Lenker müssen entfernt werden. Offene Lenkerenden müssen verschlossen sein. Aufsatzlenker (sog. „Triathlonlenker“) sind im Schulbereich verboten!

Starten die Schüler*innen mit eigenen Rädern, muss sich das Fahrrad in technisch einwandfreiem Zustand (v.a. Bremsanlage, Verschraubungen) befinden. Dies ist durch den Veranstalter vor dem Rennen zu überprüfen („Check In“). Werden die Räder von der Schule oder dem Triathlon-Verband zur Verfügung gestellt, müssen die Schüler*innen in das Bremsen und Schalten eingewiesen werden.

Allgemeines

Die Wettbewerbe beim „**Bundesfinale vor Ort**“ können von dieser Ausschreibung abweichen, insbesondere wenn dies aus Zeit-, Sicherheits- oder Witterungsgründen sowie lokaler Gegebenheiten geboten ist.

Darstellung des Wettbewerbs

ABC-Staffelformat Duathlon

 Laufen: 400 m
 Radfahren: 3.000 m
 Laufen: 1.000 m

		400 m	3.000 m	1.000 m	
START	1. DURCHGANG:	 Starter:in A	 Starter:in B	 Starter:in C	
	2. DURCHGANG:	 Starter:in B	 Starter:in C	 Starter:in A	
	3. DURCHGANG:	 Starter:in C	 Starter:in A	 Starter:in B	ENDE

Falls ein Zeitnahme-Transponder zum Einsatz kommt, sollte dieser von **Starter:in B** getragen werden, da er/sie als Letzte:r der drei Staffelteilnehmer:innen durchs Ziel läuft. Je nach Startposition ergeben sich verschiedenartige Belastungsabfolgen.

(Beach-) Volleyball



FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** IV Mixed | Jahrgänge 2008 – 2011
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 8 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** 4 Mädchen und 4 Jungen
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Durchführung des veränderten „dvj-Spielabzeichens“, als Team-Wettbewerb mit vier verschiedenen Übungen.
- **Benötigtes Material:** Volleybälle, Netz oder Ähnliches (Schnur, Baustellenband o.ä.) in 2,15m Höhe

Allgemeine Information:

Da während der Corona-Pandemie Volleyball im Schulsport kaum umsetzbar war/ist, richtet sich der Wettbewerb an Schüler*innen, die Spaß am „volley spielen“ mit einem Ball haben.

Aus dem normalerweise individuell ablegbaren „dvj-Spielabzeichen“ wird im Rahmen der „Schulsport-Stafette“ der DSSS ein Teamwettbewerb im WK IV.

Für diese Durchführung als Teamwettbewerb, wurde das „dvj-Spielabzeichen“ für die „Schulsport-Stafette“ abgeändert und mit festen Vorgaben und Bewertungsrichtlinien versehen.

Die nachstehenden Ausführungen regeln die Durchführung, falls Sie mit Ihrer/n Schulklassen am (Beach-)Volleyball-Wettbewerb teilnehmen möchten. Wir hoffen, dass er eine abwechslungsreiche Alternative darstellt und eine gute Vorbereitung auf einen hoffentlich wieder normaleren Schulsportbetrieb im Schuljahr 2021/22 bietet.

Zur Erklärung der Übungen finden Sie zusätzlich zu den allgemeinen Bestimmungen noch ein Dokument, das die Durchführung der vier Übungen des Wettbewerbs veranschaulicht. Zudem finden Sie einen vorgefertigten Bogen zur Erfassung der Ergebnisse.

Allgemeine Bedingungen

- a. **Mannschaftsstärke:**
Eine Mannschaft besteht aus 4 Mädchen und 4 Jungen einer Schule.
- b. **Netzhöhe:**
2,15 Meter (alternativ auch eine Schnur, Baustellenband o.ä.)
- c. Es werden alle vier Übungen des dvj-Spielabzeichens durchgeführt.
 - a) Aufgabe 1+2 von jeder/jedem Schüler*in einzeln.
 - b) Aufgaben 3+4 in zu Beginn festgelegten Paaren.
- d. Gespielt wird, mit Beach-, oder Hallenvolleybällen der Firma Molten.
Sollten solche Bälle nicht vor Ort sein, kann auch jederzeit auf andere Beach-, Volleybälle zurückgegriffen werden.
- e. Alle Übungen können in der Halle oder im Freien durchgeführt werden.
- f. **Abfolge der Übungen:**
Die Durchführung der Übungen der einzelnen Spieler*innen können nacheinander, oder auch zeitgleich erfolgen. Die Reihenfolge ist nicht zwingend festgelegt. Die Umsetzung erfolgt individuell, je nach räumlichen Begebenheiten und der Möglichkeit einer fairen Ergebniskontrolle.
- g. Die Wiederholungen der einzelnen Schüler*innen, bzw. der Paare werden so lange gezählt bis:
 - a) der Ball auf den Boden fällt.
 - b) die angegebenen Markierungen und Abstände nicht mehr eingehalten werden können (Aufgabe 2).
 - c) der Ball nicht mehr sauber in der jeweils geforderten Technik gespielt werden konnte (Entscheidung durch die Lehrkraft, der Schiedsrichter*innen).
 - d) die maximale Anzahl von 80 Wiederholungen je Übung erreicht wurde.
- h. **Ergebnisse:**
Die Wiederholungszahlen der einzelnen Übungen und Schüler/innen werden in dem dafür vorgesehenen Dokument eingetragen.

Je Übung werden die Wiederholungen aller 8 Schüler*innen addiert und das Ergebnis durch 8 dividiert.

So ergibt sich für jede der vier Aufgaben ein Wert für das gesamte Team.

Die auf diese Art ermittelten vier Teamwerte der einzelnen Aufgaben werden erneut addiert. So entsteht das Endergebnis für die jeweilige Mannschaft.

Erreichen mehrere Schulen ein gleiches Ergebnis erfolgt eine Auslosung der Platzierung durch den Fachverband (dvj).

Zusatzinformation

Alle teilnehmenden Schulmannschaften erhalten von der dvj kostenfrei das Spielabzeichen in Gold zugeschickt.

Schulen, die sich außerhalb der „Schulsport-Stafette“ für das Spielabzeichen der dvj interessieren finden die entsprechenden Informationen auf der Homepage des DVV unter: <https://www.volleyball-verband.de/de/jugend/schule/volleyball-spielabzeichen/downloads/>

Wettbewerb

Wettkampfklasse IV Mixed | Jahrgänge 2008 – 2011

Übungs-/Spielform

Übung 1: Einzel „Volley“

- a. Den Ball „Volley“ spielen.
- b. Keine Beschränkungen
- c. Anzahl der Wiederholungen bis der Ball den Boden berührt

Übung 2: Einzel „Wandspiel“

- a. Ball anwerfen und gegen eine Wand pritschen.
- b. Abstand zur Wand muss mindestens 1,5 Meter betragen.
- c. Anzahl der Wiederholungen bis der Ball den Boden berührt oder die 1,5 Meter unterschritten werden.

Übung 3: Zu zweit „1 mit 1 pritschen“

- a. Über ein Netz* müssen zwei Spieler*innen einen Ball hin und her pritschen.
- b. Höhe des Netzes muss 2,15 Meter betragen.
- c. Anzahl der Wiederholungen bis der Ball den Boden berührt oder auf eine andere Art als pritschen gespielt wird.

Übung 4: Zu zweit „1 mit 1 baggern“

- a. Über ein Netz* müssen zwei Spieler*innen einen Ball hin und her baggern.
- b. Höhe des Netzes muss 2,15 Meter betragen.
- c. Anzahl der Wiederholungen bis der Ball den Boden berührt oder auf eine andere Art als baggernd gespielt wird.

Darstellung des Wettbewerbs

(BEACH-)VOLLEYBALL-SPIELABZEICHEN IM RAHMEN DER SCHULSPORTSTAFETTE



Aufgabe 1 - Einzel "Volley"

Einen Ball "volley" spielen –
hierbei sind der Fantasie keine
Grenzen gesetzt.



Aufgabe 2 - Einzel "Wandspiel"

1. Ball anwerfen – Pritschen
gegen die Wand (Höhe: mind.
2 m) – Pritschen über dem Kopf
("Kontrollpass") – Pritschen
gegen die Wand – etc.
2. Entfernung zur Wand:
mind. 1,5 m



Aufgabe 3 - Zu Zweit "1 mit 1 pritschen"

1. Spieler A: Anwerfen – Pritschen
über das Netz* zu Spieler B
2. Spieler B: Pritschen zu Spieler
A über das Netz* – usw.



Aufgabe 4 - Zu Zweit "1 mit 1 mit baggern"

1. Spieler A: Anwerfen –
Pritschen über das Netz*
2. Spieler B: Baggern und bis zu
zwei weitere Ballkontakte – über
das Netz* usw.



* anstelle eines Netzes eignet sich auch
eine Schnur, Baustellenband, etc.

IHR HABT LUST AUF (BEACH-)VOLLEYBALL?

Auch in diesen Zeiten findet der Wettbewerb
"JUGEND TRAINIERT FÜR OLYMPIA & PARALYMPICS" statt.
Egal ob auf Sand, Rasen oder in der Halle:
Macht mit und qualifiziert euch mit eurer Klasse fürs
"BUNDESFINALE 2021 VOR ORT".



Jugend trainiert
für Olympia & Paralympics

Rollstuhl- basketball

FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** Jahrgänge 2003 und jünger
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 8 - 10 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** Mixed
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** 3 verschiedene Übungen auf Zeit

Allgemeine Information

Die Rollstuhlbasketball-Stafette ist ein Wettbewerb aus mehreren Übungen für eine Mannschaft mit maximal 10 Teilnehmer*innen. In jeder Mannschaft bilden je zwei Schüler*innen ein Paar, die den Wettbewerb gemeinsam für das Team bestreiten. Jedes Team kann also frei entscheiden, welche Schüler*innen gemeinsam in Paaren spielen. In die Wertung gehen am Ende die kumulierten Ergebnisse der vier besten Paare, wobei alle Schüler*innen nur in einem der Paare vertreten sein dürfen.

1. Gespielt wird in gemischten Mannschaften. Jede Mannschaft besteht mindestens 8 Teilnehmer*innen, die 4 Paare bilden.
2. Die festgelegten Paare führen alle Übungen gemeinsam durch. Ein Tausch der Paarmitglieder*innen ist während des Wettbewerbs nicht möglich.
3. In die Gesamtwertung gehen am Ende die kumulierten Ergebnisse der vier besten Paare, wobei alle Teilnehmer*innen nur in einem der Paare vertreten sein dürfen.
4. Zeitnahme und Überwachung der Regeln liegen in der Hand der Lehrkräfte. Bei offiziellen Veranstaltungen und Finalspielen können hierzu zusätzlich Schiedsrichter*innen eingesetzt werden.

Regelübertretungen

Würfe werden nicht gewertet, wenn

- (1) sie außerhalb der Zeitnahme erfolgen (vor Start der Uhr oder nach Ablauf);
- (2) die Wurfmarkierung mit klarem Vorteil vor Abwurf des Balles übertreten wird;

Übungssammlung

1. Fahren - Anfahren/Stoppen/Drehen/Rückwärtsfahren

- a. Slalomstrecke
- b. Richtungswechselstrecke

Die Teilnehmer*innen eines Paares fahren nacheinander die vorgegebene Strecke. Zeit beginnt mit dem Start des 1. Teilnehmers und schließt mit letzter Kegelberührung des 2. Teilnehmers.

Messwert: Zeit bis zur vollständigen Absolvierung der Strecke

2. Werfen – Wurfposition/Passen/Fangen

- a. 7 festgelegte Positionen auf der Zonenlinie
- b. Werfer-Wurfposition/Partner Rebound
- c. Die Teilnehmer*innen wechseln sich mit dem Werfen und Rebounden ab.
- d. Freie Positionsauswahl in der Zone
- e. Ziel sind 15 Korberfolge

Regeln:

1. Der/Die Werfer*in und der/die Partner*in befinden sich in der Zone.
2. Es wird abwechselnd geworfen und gereboundet.
3. Jeder Wurf muss von neuer Position erfolgen.
4. Es darf nicht von außerhalb der Zone geworfen werden.

Messwert: Zeit bis 15 Korberfolge zusammen erreicht wurden.

3. Basicskombination Fahren/Passen/Fangen/Werfen

- a. Der/Die Werfer*in wirft in der Zone mit ständig wechselnder Position
- b. Der/Die Passgeber*in reboundet jeden Ball nach dem Wurf des Werfers und passt neu von einer der 7 vorgegebenen Passpositionen
- c. Ziel sind 15 Korberfolge

Regeln:

1. Der/Die Werfer*in muss nach einem Wurf zwischen den festgelegten Wurfpositionen rotieren
2. Der/Die Passgeber*in muss nach einem Pass zwischen den festgelegten Passpositionen rotieren
3. Es muss abwechselnd geworfen und gereboundet werden.
4. Jeder Wurf und jeder Pass muss von neuer Position erfolgen.
5. Es darf nicht von außerhalb der Zone geworfen werden.

Messwert: Zeit bis 15 Korberfolge zusammen erreicht wurden.

Bemerkung: Die angegebenen Übungen sind noch in der Testphase und können sich bis zum Start der „Schulsport-Stafette“ noch ändern!

Fußball ID



OFFIZIELLER ERNÄHRUNGSPARTNER

FACTSHEET

- **Wettkampfklasse:** Jahrgänge 2003 und jünger
- **Anzahl Teilnehmer*innen:** 10 pro Mannschaft
- **Mannschaftszusammenstellung:** Mixed
- **Kurzbeschreibung des Wettbewerbs:** Ablegen des „DFB-Fußball-Abzeichens“ durch 4 verschiedene Übungen
- **Benötigtes Material:** Die Materialien zum Aufbau der Stationen sind in Schulen üblicherweise vorhanden. Der DFB stellt jeder Schule noch ein zusätzliches Materialpaket zur Verfügung.

Aus dem normalerweise individuell abzulegenden "DFB-Fußball-Abzeichen" wird ein Teamwettbewerb im Rahmen der „Schulsport-Stafette“ der DSSS; ganz nach dem Motto: DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN meets „Jugend trainiert“.

Im Rahmen des DFB-Fußball-Abzeichens möchte der DFB gemeinsam mit seinem Partner REWE den Kindern und Jugendlichen neben dem Fußball auch das Thema gesunde Ernährung spielerisch nahebringen – das Thema wird in der Übung "Dribbelkünstler" aufgegriffen. REWE hat hierfür 10 Pylonen mit Obst und Gemüse gebrandet. Diese Pylonen werden mit unseren kostenlosen Materialpaketen versendet und können danach in den Schulen verbleiben und somit weiter im Schulsport genutzt werden. Darüber hinaus findet sich das Thema gesunde Ernährung auch in unserer Organisationsbroschüre und der Urkundenmappe wieder.

Für die Durchführung des DFB-Fußball-Abzeichens und die Teilnahme am Wettbewerb der DSSS im Rahmen der „Schulsport-Stafette“ bestehen feste Vorgaben und Bewertungsrichtlinien. Um aus dem individuell abzulegenden DFB-Fußball-Abzeichen einen Teamwettbewerb zu kreieren, wurde das Regelwerk des DFB-Fußball-Abzeichens durch die vorliegende Ausschreibung ergänzt – insbesondere mit Blick auf die Teamwertung sowie die Zusammensetzung der Mannschaften.

Bitte beachten Sie die nachstehenden Ausführungen, falls Sie mit Ihrer Schule am Fußball-Wettbewerb teilnehmen möchten.

Allgemeine Bedingungen

1. Ein Team muss immer aus **10 Spieler*innen** bestehen, um Vergleichbarkeit zu schaffen. Dabei treten die Mannschaften als „Mixed Teams“ an.
2. Die 10 Schüler*innen legen jeweils einzeln das komplette DFB-Fußball-Abzeichen mit seinen 4 Disziplinen ab; dabei kann ein einzelnes Kind insgesamt max. 240 Punkte (pro Station max. 60 Punkte) erreichen.
3. Am Ende werden die individuell erreichten Punktzahlen der 10 Schüler*innen addiert und ergeben das Gesamtergebnis der Mannschaft (max. 2.400 Punkte).
4. Bei Punktegleichheit gewinnt das Team, das die meisten Punkte in der Disziplin „Elferkönig“ erreicht hat. Besteht auch hier Punktegleichheit, wird als nächstes das Team-Ergebnis der Disziplin „Dribbelkünstler“ herangezogen. Besteht auch hier Punktegleichheit, wird als nächstes das Team-Ergebnis der Disziplin „Kurzpässe“ herangezogen. Besteht auch hier Punktegleichheit, wird als nächstes das Team-Ergebnis der Disziplin „Flankengeber“ herangezogen. Besteht auch in der letzten der 4 Disziplinen Punktegleichheit, entscheidet das Los über den Gewinner.
5. Die Einzel- und Gesamtergebnisse werden in der Wertungstabelle festgehalten und müssen an die DSSS übermittelt werden. Das Gesamtergebnis der Mannschaft ist das entscheidende Kriterium für die „Schulsport-Stafette“.
6. In das Portal der „Schulsport-Stafette“ müssen das **Gesamtergebnis der Mannschaft sowie die 4 Gesamtergebnisse der einzelnen 4 Disziplinen** hinterlegt werden, damit ein siegreiches Team ermittelt werden kann. Aus Gründen der Transparenz und Fairness muss darüber hinaus auch die **komplett ausgefüllte und unterschriebene Wertungstabelle** hochgeladen werden, um am Wettbewerb der DSSS teilnehmen zu können.
7. **Besonderheit für das „Bundesfinale 2021 vor Ort“ auf Landesebene:** Besteht Punktegleichheit nach der Absolvierung des DFB-Fußball-Abzeichens, wird eine Entscheidung in der Disziplin „Elferkönig“ im „Sudden-Death-Modus“ herbeigeführt. Die Mannschaften lassen nach und nach Spieler*innen gegeneinander antreten, bis ein Team mehr Punkte erreicht hat als das andere.

Material

Alle teilnehmenden Schulen erhalten vom DFB ein kostenloses Materialpaket für die Durchführung des DFB-Fußball-Abzeichens.

Welche Materialien Sie darüber hinaus zur Durchführung benötigen und was Sie sonst noch für die Planungen beachten sollten, finden Sie hier (<https://www.dfb.de/dfb-fussball-abzeichen/planung-und-durchfuehrung/planung/>). Die Materialien zum Aufbau der Stationen sind in Schulen üblicherweise vorhanden.



Wettbewerb

Jahrgänge 2003 und jünger

Hinweis für alle Schulen und Jahrgänge außerhalb des Wettbewerbs:

Selbstverständlich können alle Schulen das DFB-Fußball-Abzeichen machen und anbieten. Wir stellen allen Interessierten ein kostenloses Materialpaket zur Durchführung des DFB-Fußball-Abzeichens zur Verfügung – melden Sie Ihren Abnahmetag 4 Wochen vor der Veranstaltung auf www.fussballabzeichen.de an. Gerade jetzt in Zeiten mit Kontaktbeschränkungen ist das DFB-Fußball-Abzeichen die ideale Möglichkeit zum kontaktlosen Fußballtraining in Schulen.

Übungsform

Das DFB-Fußball-Abzeichen besteht aus 4 Disziplinen (Dribbelkünstler, Kurzpass-Ass, Flankengeber, Elferkönig).

Alle wichtigen Informationen zum korrekten Aufbau und der Durchführung der 4 Disziplinen finden Sie nachstehend sowie auch nochmal in der Organisationsbroschüre, die Ihnen mit dem Materialpaket zugesendet wird und unter nachstehendem Link online abgerufen werden kann.

https://www.dfb.de/fileadmin/_dfbdam/232116-FUBAZ_ORGA_Broschuere_RZ_lay.pdf

Eine allgemeine Erwärmung sollte den Übungen vorgeschaltet werden.