

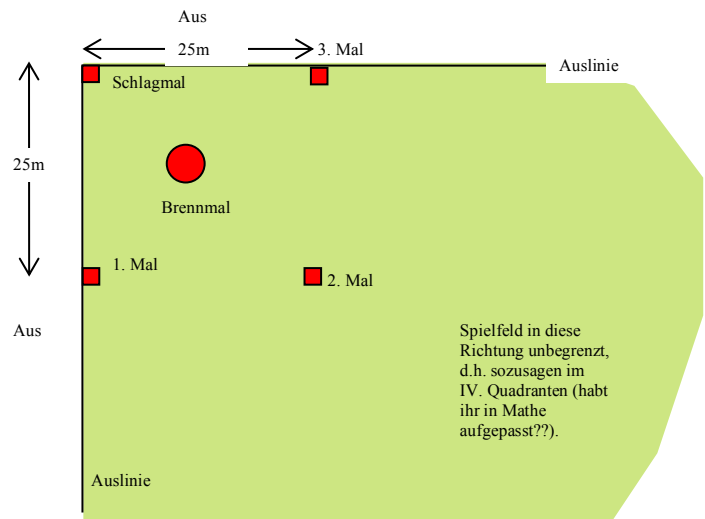
Regelwerk und Informationen zum Sportfest 2018 – für Schüler und Lehrer

- Anwesenheitspflicht: 8:30 Uhr, aktuelle **Informationen vom Kampfgericht**: 8:45 Uhr (dann schon umgezogen), Spielbeginn: 9:00 Uhr.
- Der Zeitplan ist sehr straff und kann nur funktionieren, wenn die Klassen Bescheid wissen. Bitte setzt einen Schüler/ eine Schülerin Eurer Klasse ein, der alle Informationen parat hat (**ausgedruckt**). Der Wettbewerb besteht aus der **Hindernisstafel**, dem **Seilspringwettbewerb** sowie je einem Spiel in den Sportarten **Frisbee**, **Fußball** und **Rounders** (Mischung aus Brennball und Baseball). Jeder (gesunde) Schüler einer Klasse sollte eingesetzt werden.
- Noppenschuhe bzw. Stollenschuhe (kein Metall) sind **AUF DEM RASEN** (nur da) erlaubt, ja sogar erwünscht, weil sie Ausrutschen verhindern und somit Verletzungen hoffentlich vorbeugen. Bitte beachtet den Spielplan und nehmt gegebenenfalls **2 Paar Schuhe** mit, wenn ihr z.B. auf einem Feld mit Rasen und einem Feld mit Gummiboden eingeteilt seid.
- Die Spiele sehen eine unterschiedliche Spieleranzahl vor. Die Grundaufstellung besteht aus einer bestimmten Anzahl von Jungs und Mädchen. Folgende **Ausnahmenregelungen gelten zusätzlich**:
 - Ein Junge in der Grundaufstellung darf immer durch **je zwei** Mädchen ersetzt werden.
 - Bei Klassen ohne Mädchen darf (einmalig) ein Junge die zwei Mädchen der Grundaufstellung ersetzen. Dieser muss dann zur besseren Erkennbarkeit bei den Spielen einen Rock tragen („Rockträger“). Weiter darf nicht aufgefüllt werden.
 - Um nicht in Unterzahl zu spielen, dürfen Techniker-Klassen und Sozialklassen Spieler gegen Spielerinnen austauschen. Dies ist dem spielbetreuenden Lehrer vorab zu melden.
 - Allen Klassen empfehle ich, die neuen, für die meisten unbekanntesten Sportarten vor dem Turnier zu **trainieren**. Bislang haben fast immer die Teams gewonnen, die schon vorher gut trainiert haben. Am Ende entscheidet bei den guten Klassen oft die Staffel und das Seilspringen über den Gesamtsieg. Auch hier lohnt es sich, vorher gut zu trainieren.
 - Jede Klasse sucht sich eine **T-Shirt-Farbe** aus, die alle Spieler dann tragen müssen. Die von der Klasse gewählte Farbe ist auf der Liste an der Tür zum Lehrerzimmer einzutragen (die Liste wird ausgehängt, sobald die Planung es erlaubt. Falls sie noch nicht hängt, bitte immer mal wieder schauen). Bitte **achtet** BEIM EINTRAGEN **darauf**, dass Eure Farbe /Farbkombination nicht von einer Eurer Gegnermannschaften in den Sportspielen (Frisbee, Fußball, Rounders) gewählt wurde. Der Spielplan ist im Internet verfügbar und hängt demnächst ebenfalls am Lehrerzimmer. Eventuell kann z.B. ein(e)Vereinsspieler(in) einen Satz Trikots vom Sportverein leihen.
- Es wird **ohne Schiedsrichter** gespielt, besondere Fairness ist also notwendig. Die Klassen regeln das Spiel untereinander. Nur falls keine Einigung erzielt werden kann, entscheidet ein neutraler Spielaufseher (pro Feld ist ein Lehrer eingeteilt).
- In allen Spielsportarten gilt: Von Mädchen erzielte Punkte (Runs, Tore) zählen **doppelt**.
- Alle erzielten Runs, Tore, Touchdowns, Siege, Unentschieden sowie die Zeit bei der Staffel werden nach einem Punkteschlüssel (siehe unten) in Wertungseinheiten (WE) umgerechnet. Das Team mit den meisten Wertungseinheiten gewinnt am Ende. **Bitte sorgt nach jedem Spiel dafür, dass Euer Ergebnis beim zentralen Kampfgericht richtig eingetragen wird.**

Rounders

Vorbereitung und Spielablauf, bzw. Ziel des Spiels:

- Es gibt 10 SpielerInnen pro Team, **maximal 6 Jungs (+ evtl. 1 Rockträger)**). Wechsel beliebig oft, wenn das Spiel unterbrochen ist.
- Zuerst wird die **Schlagreihenfolge** festgelegt. Diese **MUSS eingehalten werden** (bevor nicht der/die Letzte dran war, darf der/die Erste nicht erneut).
- Gespielt wird in zwei **gleich langen** Halbzeiten, einmal im Angriff, einmal in der Abwehr.
- Gewonnen hat am Ende die Mannschaft mit mehr erzielten Runs (Umläufe, siehe unten).
- Spielgeräte sind 4 Male, 1 Brennmal, ein Tennisschläger (**jede Klasse muss den Schläger selbst stellen**) und ein Tennisball.
- Das Spielfeld sieht so aus (siehe rechts), die 10 Verteidiger verteilen sich sinnvoll im Spielfeld.



Spielablauf

- Jeder Schlagmann schlägt, wenn er dran ist, den Ball auf eigenen Zuwurf vom Schlagmal aus in das Feld (grün, siehe Skizze). Trifft er dieses, muss er laufen (auch bei einem schlechten Schlag).
- Nach dem Treffer MUSS der Schläger vor dem Loslaufen auf den bereit gestellten Kartoffelsack fallen gelassen werden. Passiert das nicht, ist der Schlagmann verbrannt. Die Läufer müssen zurück. Wirft der Schlagmann sogar seinen Schläger unmittelbar nach dem Schlag weg, sind er und alle aktuellen Läufer verbrannt.
- Der Schlagmann hat drei Versuche, in das Feld zu treffen (gültiger Schlag). Trifft er beim 3. Schlag nicht ins Feld, ist er **und** alle an den Malen befindlichen Läufer „verbrannt“. Läufer auf den Malen müssen nach einem ungültigen Schlag (nicht dem dritten) wieder dahin zurück wo sie vorher waren.
- Nach einem gültigen Schlag muss der Schlagmann laufen und (erst dann) dürfen auch alle Spieler von den Malen weiterlaufen.
- Einen „Run“ (= Umlaufpunkt) erhalten Läufer, die nach dem ersten, dem zweiten und dritten Mal auch das Schlagmal wieder erreichen, ohne verbrannt worden zu sein. Dabei gilt: Jungs erhalten einen, Mädels zwei Runs.
- Nachdem der Schlagmann losläuft, bringt die Verteidigung den Ball so schnell wie möglich zum Brennmal. Sobald der Ball dort abgelegt, bzw. hineingeworfen wird, sind alle Spieler, die sich nicht an einem der Male befinden (im Umkreis von 1m um das Mal), „verbrannt“. Sie kehren ohne Punkt zum Schlagmal zurück und stellen sich hinten an (Schlagreihenfolge beachten).
- Jeder verbrannte Spieler bringt einen Punkt (gleichwertig mit einem Run) für die Verteidigung.
- Wird ein geschlagener Ball direkt aus der Luft gefangen, sind ausnahmslos alle Läufer und der Schlagmann verbrannt (auch diejenigen, die auf einem Mal stehen).
- Bitte unterstützt den eingeteilten Lehrer beim Punkte-Zählen. Da bei diesem schnellen Spiel in Angriff und Verteidigung Punkte gemacht werden, ist dies eine schwierige Aufgabe.

Bei diesem Spiel ist es besonders wichtig, sofort anzufangen, denn hier ist die Spielzeit, die für den Angriff zur Verfügung steht ganz entscheidend für den Erfolg. Da die Zeit vom Kampfgericht gesteuert wird, müssen die Klassen dafür sorgen, dass sie zu Spielbeginn unbedingt bereit sind und gleich mit dem Punkten anfangen können.

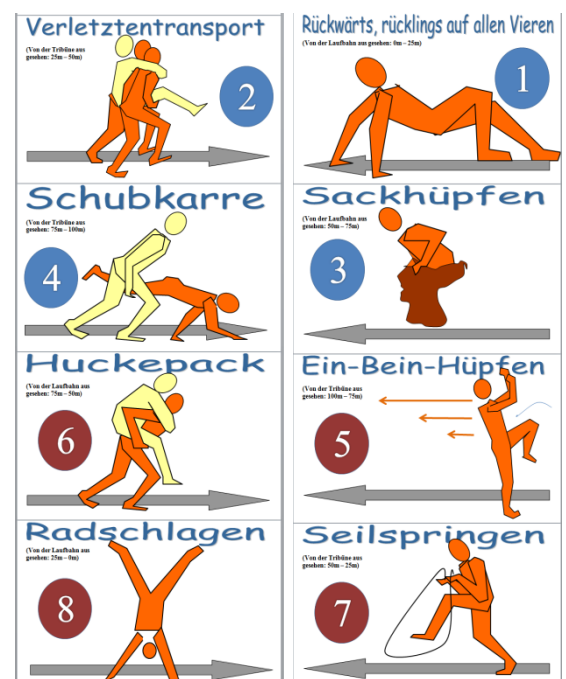
Hindernisstafel (je 8 bzw. 6 Teams am Start)

Da wir keine (gute) Durchsagemöglichkeit haben, ist hier viel Disziplin von Eurer Seite gefragt. Bitte achtet darauf, in welchem Rennen ihr startet, dass alle Schüler eingeteilt sind und dass ihr alle notwendigen Materialien bereit habt.

- Das Hindernisrennen findet als Pendelstaffel auf dem Rasen statt. Dabei bleibt jede Klasse auf der „Bahn“, die ihr zugewiesen wird (vom Rennleiter, bzw. dem Spielplan).
- Je ein Lehrer ist für Euer Rennen verantwortlich. Er kontrolliert die korrekte Durchführung, verhängt gegebenenfalls Zeitstrafen und stellt die Endzeit fest.
- Am Start und am Umkehrpunkt Eurer Strecke hängen Bilder (siehe unten) aus, die zeigen, was wann zu tun ist.
- Klassen, die nicht am aktuellen Rennen teilnehmen, bleiben bitte auf der Tribüne (entlang des Rasens).
- **Bitte sorgt dafür, dass Eure Klasse möglichst frühzeitig bereit ist**, d.h. dass für jede Aufgabe entsprechend viele Schüler eingeteilt sind. Sobald die Klasse für das Rennen in Position ist, meldet ein Klassensprecher dies an den Rennleiter. Das Rennen wird gestartet, sobald alle Klassen des Rennens bereit sind.
- Das Team für die Staffel soll möglichst von der ganzen Klasse gebildet werden. Jeder Schüler darf nur eine Aufgabe übernehmen. Hat die Klasse dafür zu wenig Schüler, muss dies vorab gemeldet werden. Dann gibt es pro Schüler, der doppelt eingesetzt wird eine Zeitstrafe von 2 Sekunden. Wird dies nicht gemeldet und vom Lehrer erkannt, der die Staffel betreut, beträgt die Zeitstrafe 10 Sekunden pro Schüler.
- Gemessen wird die Gesamtzeit. Es geht also darum, alle Aufgaben **möglichst schnell** zu schaffen.
- Die Wechsel erfolgen durch Abklatschen. Dabei müssen auf 8 verschiedenen Etappen unterschiedliche Bewegungsaufgaben erfüllt werden (auf jeder Strecke stets etwas Neues).
- **Wird geschummelt, so verhängen die Schiedsrichter Zeitstrafen.**
- Die Etappen **Schubkarre** und **Rückwärts auf allen Vieren** sollten mit **Schutzhandschuhen** (z.B. Fahrradhandschuhen) durchgeführt werden (bitte selbst mitbringen).
- Merkt Euch Eure Laufzeit und vergleicht sie **sofort** mit dem Ergebnis, das der zuständige Lehrer notiert. Die Zeit wird vom Zeitnehmer laut gerufen, wenn eine Staffel ins Ziel kommt.

Etappen (in dieser Reihenfolge vom Start weg, je 25 Meter, der unten gezeigte Plan entspricht der Ansicht von der Tribüne, pro Klasse auf je einer Bahn hin und zurück)

1. Rückwärts-rücklings-auf-allen-Vieren-krabbeln.
2. Verletztentransport: Zwei Sanitäter fassen sich an den Unterarmen, ein Verletzter sitzt zwischen ihnen und hält sich an den Schultern fest.
3. Sackhüpfen.
4. Schubkarrenfahren.
5. 1-Bein-Hüpfen rückwärts.
6. Huckepacklaufen.
7. Seilspringen: mit einem Springseil laufen, dabei **maximal zwei Kontakte zwischen den Seilüberquerungen**.
8. Radschlagen (zurück, 25m – 0m).



Frisbee

Anwurf:

- Beide Mannschaften (Grundaufstellung: 6 Jungs, 4 Mädchen) stehen entlang ihrer Endzone.
- Die verteidigende Mannschaft (erstgenannte auf dem Spielplan) wirft die Scheibe so weit wie möglich in das gegnerische Feld hinein. Die angreifende Mannschaft beginnt ihren Spielzug dort, wo die Scheibe den Boden berührt, über die Auslinie segelt oder gefangen wird.

Spiel:

- Faires Spiel!!!
- Laufen mit der Frisbeescheibe ist nicht erlaubt. Ein laufender Spieler/Fänger darf natürlich abstoppen (max. drei Schritte).
- Zupassen ist die einzige Möglichkeit, die Scheibe nach vorne zu befördern.
- Der Spieler mit der Frisbee muss diese innerhalb von 3 Sekunden wieder abspielen, falls (mindestens) ein Verteidiger bei ihm ist. Ist kein Verteidiger in der Nähe, entfällt diese Zeitregel.
- Der Frisbeebesitzer darf einen Sternschritt (das Bewegen eines Fußes, wenn der andere Fuß auf dem Boden bleibt) machen. Verteidigung: Mindestens 1m Abstand zum Werfer einhalten!
- Der Scheibenbesitz wechselt, wenn sie von der gegnerischen Mannschaft gefangen wird, den Boden berührt oder ins „Aus“ segelt. Dabei zählt die letzte Berührung der Frisbee. Wehrt z.B. ein Verteidiger die Frisbee mit dem Schienbein ab, so dass sie dann auf den Boden fällt, hat er sie zuletzt berührt, daher erhält die angreifende Mannschaft erneut die Frisbee.
- Gepunktet wird, wenn die Scheibe in der Endzone der gegnerischen Mannschaft gefangen wird (1 Punkt für Jungs, 2 Punkte für Mädels). Man darf zum Punkten nicht mit der Scheibe in die Endzone hineinlaufen (auch nicht beim Abstoppen). Wird das Frisbee in der Luft gefangen, zählt, wo der Spieler landet. Ein Bein in der Endzone genügt.
- Gelangt ein Fänger beim Abstoppen außerhalb der Auslinien, darf er das Spiel auf der Auslinie fortsetzen, insofern er die Scheibe schon vor der Linie gefangen hat. Beim Sternschritt darf der Werfer „das Spielbein“ auch außerhalb der Spielfeldbegrenzungen setzen.
- Die Spielerinnen und Spieler regeln das Spiel selbst.
- Körperberührungen und Behinderungen (Rempeln, Schubsen etc.) sind verboten.
- Jeder Spieler ist gleichzeitig Schiedsrichter und zeigt ein Foul, in das er verwickelt ist, durch Heben des Arms an. Dann wird das Spiel gestoppt. Man einigt sich, wer das Recht hat, das Frisbee zu besitzen. Danach wird das Spiel mit Freiwurf fortgesetzt.
- Wird das Frisbee in der Endzone von der Verteidigung zuletzt berührt, wird der folgende Freiwurf von den Angreifern von außerhalb der Endzone ausgeführt.

Seilspringen

ACHTUNG: Beim Seilspringen gibt es keine feste Einteilung. Es wird von Lehrern betreute Stationen auf dem Rasen vor dem Kampfgericht geben. Klassen, die spielfrei haben sollten die Zeit jeweils dafür nutzen, das Seilspringen abnehmen lassen. Bitte bemüht Euch um eine möglichst frühzeitige Abnahme Eurer Sprungleistungen. Für die Lehrer brauchen wir außerdem noch Prüfer, falls Ihr das machen wollt, meldet Euch, um das Seil für die Lehrer zu schwingen.

Klassenseilspringen: Von zwei Lehrern oder auch Schülern der eigenen Klasse wird ein langes Seil geschwungen. Die Schüler der Klasse laufen der Reihe nach hinein und springen. Bevor der Nächste darf, muss der zuvor eingelaufene Schüler mindestens einmal gesprungen sein. Die maximale Anzahl der Schüler, die gemeinsam innen mindestens einen gemeinsamen Sprung erfolgreich bewältigt hat, kommt in die Wertung (**mal 4**). Jede Klasse hat 4 Versuche, der beste zählt. Übung macht den Meister, also liebe Klassen... Noch ein Tipp: Alles genau geplant, auf Kommando, möglichst bei jedem Umschwung ein neuer Springer.

Einzelseilspringen: Alle anwesenden Schüler der Klasse springen jeweils 10 Sekunden. **Pro 7** geschafften Seilüberquerungen gibt es einen Punkt. Jeder Schüler hat genau **einen Versuch**. Das Mitbringen eines eigenen Seils ist erlaubt, sogar erwünscht. Bleibt man beim Springen hängen, so muss man schnellstmöglich weitermachen. Die Punktzahl pro Schüler wird notiert. Die besten 20 Ergebnisse der Klasse kommen in die Wertung. Bei Klassen, die weniger als 20 Schüler haben oder aufbieten

können, wird zunächst das schlechteste Ergebnis, dann das zweitschlechteste Ergebnis, etc. doppelt gewertet, bis 20 Wertungen eingegangen sind.

Fußball

Grundaufstellung: inklusive Torhüter: 4 Jungs, 2 Mädels
Kleinfeld, quer zum Fußballplatz, 5m Tore, wenn nötig nur aus Hütchen.
Von Spielerinnen erzielte Tore zählen doppelt.
Fairness geht vor!!
Kein Abseits.

Cheerleading

Eine Klasse kann eine Cheerleader –Aufführung beitragen. Diese muss im Laufe des Vormittags vor dem Kampfgericht absolviert werden. Es müssen mindestens 8 Teilnehmer beteiligt sein.

Das Kampfgericht beurteilt die Aufführung mit je maximal 10 WE nach:

- Akrobatischer Leistung
- Synchronität
- Originalität

Gesamtwertung

Folgender Schlüssel wird bei der Ermittlung der Wertungseinheiten (WE) zugrunde gelegt:

- Für jeden Sieg in den Sportsportarten: 20 WE
- Für jedes Unentschieden in den Spielen: 10 WE
- Rounders: Pro Run: 0,5 WE, Pro verbranntem Läufer: 0,5 WE
- Für eine Cheeleader-Performance vergibt das Kampfgericht bis zu 30 WE.
- Fußball: Pro Tor: 3 WE
- Frisbee: Pro Punkt: 2 WE
- Von Mädchen erzielte Tore, Runs, Punkte werden sofort doppelt eingerechnet, z.B: In einer Klasse haben die Jungs drei und die Mädels ein Tor beim Fußball geschossen. Torergebnis, das gemeldet wird: 5 Tore. Die Klasse hat dafür 15 WE erzielt (unabhängig von den WE, die evtl. für einen Sieg oder ein Unentschieden noch dazukommen).
- **Pro Spiel kann eine Mannschaft höchstens 50 WE erhalten (Deckelung der WE).**
- Staffel: Die von allen Klassen schnellste Zeit ergibt 50 WE. Bei allen anderen Klassen wird pro Sekunde, die sie langsamer waren, von diesen 50 WE eine WE abgezogen. Erzielt die 11aS z.B. die Siegerzeit von genau 1 Minute, so erhält die 11aT mit einer Zeit von 1:12 Minuten 38 WE (12 Sekunden langsamer als die Siegerklasse, also: 50 WE – 12 WE = 38 WE).
- Seilspringen/ Klasse: Pro Schüler, der gleichzeitig im Seil springt 4WE.
- Seilspringen/Einzel: Pro 7 vollendete Durchschläge: 1WE (20 Schüler werden gewertet).

Bei Punktgleichheit auf einem der ersten drei Plätze wird die Entscheidung wie folgt getroffen:

1. Mehr anwesende Schüler und Schülerinnen (absolut), die aktiv beteiligt waren – sonst bei Gleichheit...
2. Mehr anwesende SchülerInnen (prozentual als Anteil der gesamten Klasse) – sonst bei Gleichheit...
3. Jüngste(r) eingesetzte(r) Spieler(in)