

Weisungen Fachteste 2015



Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Weisungen	2
1.1	Sinn und Zweck der Weisungen Fachteste	2
1.2	Wettkampfangebot	2
1.3	Teilnehmer	2
1.4	Ausrüstung der Spieler	2
1.5	Startnummern	2
1.6	Blatt „Vereinseinteilung“	3
1.7	Wertungen	3
1.8	Zeichnungen	3
1.9	Spielfeld-Markierung	3
1.10	Malstab	3
1.11	Ordnungsabzug	3
1.12	Fehlermeldung an Spieler	3
1.13	Einspielen	3
1.14	Schiedsgericht / Schiedsrichter	3
2	Fachtest Allround	5
2.1	Spezielle Weisungen Fachtest Allround	5
2.2	Aufgabe 1	6
2.3	Aufgabe 2	10
3	Fachtest Korbball	14
3.1	Spezielle Weisungen Fachtest Korbball	14
3.2	Aufgabe 1	16
3.3	Aufgabe 2	18
4	Fachtest Unihockey	21
4.1	Spezielle Weisungen Fachtest Unihockey	21
4.2	Aufgabe 1	22
4.3	Aufgabe 2	24
5	Fachtest Volleyball	27
5.1	Spezielle Weisungen Fachtest Volleyball	27
5.2	Aufgabe 1	28
5.3	Aufgabe 2	32

1 Allgemeine Weisungen

1.1 Sinn und Zweck der Weisungen Fachteste

Die Weisungen bilden die Grundlage für die Durchführung der Fachteste, nachfolgend FT genannt, als Disziplinen beim Vereinswettkampf im Schweizerischen Turnverband (STV). Spezielle Weisungen und Ausrüstungsbestimmungen können von der Fachgruppe Fachteste auf Anfang des Kalenderjahres erlassen werden. Diese werden auf der Webseite STV, Ressort Turnen, publiziert.
Aus Gründen der Lesbarkeit wurde die männliche Form gewählt.

1.2 Wettkampfangebot

1.2.1 Art der Wettkämpfe

- Fachtest Allround **FTA** im Freien (Wiese/Rasen/Kunstrasen/Hartplatz)
- Fachtest Korbball **FTK** im Freien (Wiese/Rasen/Kunstrasen/Hartplatz)
- Fachtest Unihockey **FTU** im Freien (Hartplatz/Teerbelag), Halle
- Fachtest Volleyball **FTV** im Freien (Rasen/Kunstrasen), Halle

1.2.2 Ablauf des Wettkampfes

Jeder Fachtest besteht aus zwei verschiedenen Aufgaben.
Jede Aufgabe dauert 3 Minuten.
Der Wettkampf beginnt immer mit der Aufgabe 1.
Ab 15 Startenden kann eine Aufteilung auf verschiedene Anlagen vorgenommen werden.

1.3 Teilnehmer

1.3.1 Anzahl

Die Anzahl ist frei wählbar, jedoch müssen mindestens 6 Turnende teilnehmen.
Aufgabe 1 mit der grösstmöglichen Anzahl 3er Gruppen.
Aufgabe 2 mit der grösstmöglichen Anzahl 6er Gruppen.
Jeder Spieler muss mindestens eine Aufgabe absolvieren.

1.3.2 Überzählige Spieler / Helfer

Spieler, die bei einer Aufgabe nicht im Einsatz stehen, jedoch am FT-Wettkampf teilnehmen, dürfen ausserhalb der Spielfeldbegrenzung als Helfer eingesetzt werden. Bestehen über den Einsatz der Helfer jedoch andere Regelungen, sind diese in den speziellen Weisungen oder bei der jeweiligen Aufgabe aufgeführt.

1.3.3 Verletzte Spieler

Bei Wettkampfbeginn muss ein Verein oder eine Riege mit mindestens sechs einsatzfähigen Spielern antreten, dies auch, wenn ein Arzzeugnis vorgelegt wird. Verletzt sich ein Spieler während des Wettkampfes wird der Ablauf unterbrochen. Die Gruppe kann nochmals mit einem Ersatzspieler (Doppelstart erlaubt) starten und der Wettkampf wird mit der gemeldeten Anzahl Spieler beendet. Sind überzählige Spieler vorhanden, müssen diese vor einem Doppelstartenden eingesetzt werden. Der Ersatzspieler kann auch für die folgende Aufgabe frei gewählt werden. Sind für die Aufgabe 2 nicht mehr sechs einsatzfähige Spieler vorhanden, darf ein gruppenfremder Spieler eingesetzt werden.

1.4 Ausrüstung der Spieler

Die Teilnehmer tragen ein einheitliches Tenue. Bezüglich Werbung gelten die aktuellen Vorschriften für die Werbung auf Tenues an Anlässen des STV oder die Weisungen der Fachverbände.
Das Tragen von Kopfbedeckungen und Sonnenbrillen ist erlaubt, sofern diese nicht den Wettkampf behindern oder unfallgefährlich sind.
Nockenschuhe sind erlaubt, jedoch keine Nagelschuhe oder Schuhe mit Schraubstollen. In der Halle darf der jeweilige Fachtest nur mit Hallenschuhen absolviert werden.
Es dürfen keine Handschuhe getragen werden. Der Einsatz von Haftmitteln (z.B. Harz) ist nicht erlaubt.

1.5 Startnummern

Jeder Spieler muss von Anfang bis zum Ende des Wettkampfes, die ihm zugeteilte Startnummer tragen. Die Startnummern werden vom Organisator zur Verfügung gestellt.

1.6 Blatt „Vereinseinteilung“

Bei der Anmeldung zum Wettkampf hat der Verein ein ausgefülltes Blatt „Vereinseinteilung“ mitzubringen. Das Blatt kann von der Webseite des STV heruntergeladen werden.

1.7 Wertungen

1.7.1 Noten / Wertungstabellen

Pro Aufgabe gibt es keine Note unter 3.00 und über 10.00. Für die Berechnung der Note stehen separate Wertungstabellen, basierend auf dem Dokument „Weisungen Wertungstabellen STV“, zur Verfügung. Abrufbar auf der Webseite des STV.

1.7.2 Punkte / Punktabzüge

Die möglichen Anzahl Punkte und Punktabzüge sind bei der jeweiligen Aufgabe aufgeführt.

1.8 Zeichnungen

Die Zeichnungen dienen zusätzlich der näheren Erläuterung des Übungsablaufes. Dabei handelt es sich lediglich um mögliche Momentaufnahmen, nicht um statische Festlegungen von Spielpositionen. Diese sind dann verbindlich, wenn es der Übungsablauf fordert oder der Übungsbeschreibung speziell vorsieht.

1.9 Spielfeld-Markierung

Die Feldmarkierungen sind gemäss der Zeichnung anzubringen. Die Linienbreite sollte nicht über 12 cm sein und die Mitte der Linie das entsprechende Mass aufweisen.

1.10 Malstab

Berührt ein Spieler den Malstab erfolgt ein Abzug. Kein zusätzlicher Abzug erfolgt, wenn dabei der Malstab umfällt, so wie für das Aufstellen. Wird ein Malstab umgestossen, muss dieser vor dem nächsten Umlaufen durch einen Spieler – jedoch nicht Helfer – wieder aufgestellt werden. Bei Wettkämpfen auf Wiese oder Rasen können anstelle von Malstäben auch Holzpfosten von gleicher Höhe verwendet werden.

1.11 Ordnungsabzug

Bei folgenden Verstössen gegen die Weisungen wird ein Ordnungsabzug von 0,5 Notenpunkten vorgenommen (erturnte Note minus Ordnungsabzug = Endnote):

- Tragen von nicht einheitlichem Tenue;
- Tragen von unerlaubtem Schuhwerk;
- Tragen von Handschuhen;
- Tauschen oder Wechseln von Startnummern;
- Verwenden von Haftmitteln;
- Nicht verwenden von Material, welches vom Organisator zur Verfügung gestellt werden muss.

Andere Widerhandlungen gegen die Weisungen sind gemäss den Wettkampfvorschriften zu ahnden. Das Aussprechen der Ordnungsabzüge erfolgt durch den zuständigen Wettkampfleiter, sofern diesbezüglich nicht übergeordnete Weisungen bestehen.

1.12 Fehlermeldung an Spieler

Technische Fehler und/oder Ablauffehler werden erst nach zwei gleichen, aufeinander folgenden Fehlern den Spielern durch den Schiedsrichter kommuniziert.

1.13 Einspielen

Das Einspielen auf der Wettkampfanlage ist untersagt.

1.14 Schiedsgericht / Schiedsrichter

Das Schiedsgericht besteht aus zwei Schiedsrichtern.

Die Verantwortlichkeiten der einzelnen Schiedsrichter sind bei den verschiedenen Aufgaben aufgeführt.

Die Ausbildung der Schiedsrichter erfolgt nach den Weisungen der Fachgruppe Fachtete des STV (Ausbildungsreglement Schiedsrichter Fachtete STV).

Notizen:

2 Fachtest Allround

2.1 Spezielle Weisungen Fachtest Allround

2.1.1 Wettkampfmateriale

Aufgabe 1:

Die Goba-Schläger und die Tennisbälle sind mitzubringen. Der Goba-Schläger muss ein Handgelenkband und ein Fingerband aufweisen. Der Schläger darf nicht beschichtet sein, jedoch ist eine Bemalung erlaubt.

Goba-Schläger können im Fachhandel gekauft oder selbst angefertigt werden.

Aufgabe 2:

Beach-Ball-Schläger und Beach-Ball sind mitzubringen.

2.1.2 Spielfeldmasse

Aufgabe 1: 4 x 19 m

Aufgabe 2: 7 x 11 m

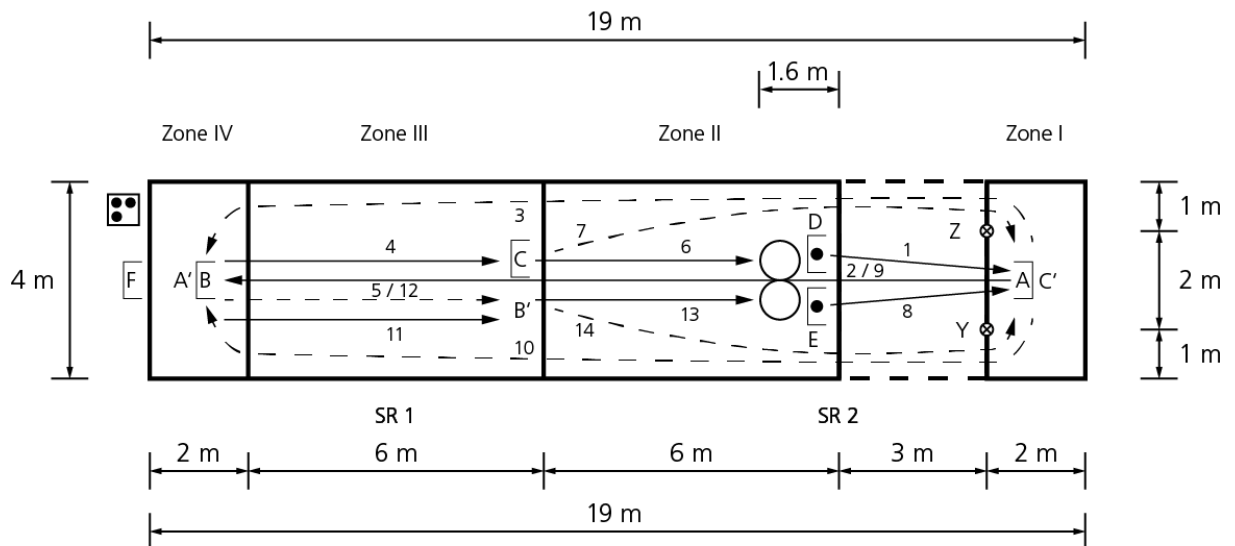
2.1.3 Feldlinie

Die Feldlinie ist nur zu beachten, wenn diese gleichzeitig eine Zonenlinie ist.

2.1.4 Zonenlinie

Die Zonenlinie darf der Spieler betreten, aber nicht übertreten, solange er Ballkontakt hat.

2.2 Aufgabe 1



Legende

□	Spieler ohne Ball	A, B, C	Spieler
◻	Spieler mit Ball	D, E, F	Helfer
----->	Laufweg	A', A''	Spieler nach seiner Verschiebung
----->	Ballweg	1, 2, 3	Reihenfolge des Lauf- bzw. Ballweges
○	Reif d = 80 cm	SR	Schiedsrichter
⊗	Malstab		
◼	Behälter mit 3 Reservebällen		

Allgemeine Angaben

Ziel: Zielwurf und Zielschlag
Anzahl Spieler: 3 und 3 Helfer, davon 2 im Spielfeld
Material: 5 Tennisbälle, 3 Goba-Schläger, 2 Reifen Ø 80 cm, 1 Ballbehälter, 2 Malstäbe, 3 Spielbündel, Markierungsmaterial

Übungsablauf

- 1 = Helfer D wirft den Tennisball von Hand aus der Zone II zu Spieler A in die Zone I.
- 2 = Spieler A schlägt den Tennisball mit dem Schläger direkt zu Spieler B in Zone IV.
- 3 = Spieler A läuft nach dem Schlag um den Malstab Z in Zone IV.
- 4 = Spieler B schlägt den Ball direkt zu Spieler C in Zone III.
Spieler C fängt den Tennisball.
- 5 = Spieler B läuft nach dem Zuspiel in die Zone III.
- 6 = Spieler C wirft den Ball in den Reif von Helfer D.
- 7 = Spieler C läuft um den Malstab Z in Zone I.
- 8 = Helfer E wirft den Tennisball von Hand aus der Zone II zu Spieler C' in die Zone I.
- 9 = Spieler C' schlägt den Tennisball mit dem Schläger direkt zu Spieler A' in Zone IV.
- 10 = Spieler C' läuft nach dem Schlag um den Malstab Y in Zone IV.
- 11 = Spieler A' schlägt den Ball direkt zu Spieler B' in Zone III.
Spieler B' fängt den Tennisball.
- 12 = Spieler A' läuft nach dem Zuspiel in die Zone III.
- 13 = Spieler B' wirft den Ball in den Reif von Helfer E.
- 14 = Spieler B' läuft um den Malstab Y in Zone I.

Der Spielablauf beginnt wieder von vorne.

Zusatzangabe

Die Zuteilung der Spieler als Helfer D, E und F ist jeweils frei wählbar.

Wertung

- jeder Fangball in der Zone III bei direktem Zuspiel von Helfer D (E) über A (C') in Zone I via B (A') in Zone IV zu C (B'): 3 Punkte
- jeder Fangball in der Zone III bei Anschlag aus der Zone I von A (C') über B (A') in Zone IV zu C (B'): 2 Punkte
- jeder Fangball in der Zone III nach erneutem Anschlag aus der Zone IV von B (A') zu C (B'): 1 Punkt
- jeder Treffer in und auf die Reifen aus der Zone III: 1 Punkt
- jeder Lauf beim Betreten der Zone I: 1 Punkt

Als Fangball zählt: Jeder geschlagene Ball ohne Bodenberührung.

Hat der Ball beim Schlusspfeif den Schläger oder die Hand bereits verlassen, zählt der folgende gefangene Ball oder der folgende Treffer im Reif.

Keinen Punkt gibt es, wenn:

- der Tennisball in den falschen Reif geworfen wird;
- beim Fangball, der Ball vor dem Fangen den Boden berührt;
- der Ball ausserhalb der Zone III gefangen wird;
- sich mehr als zwei Tennisbälle im Spielfeld befinden (Fangball, Reifentreffer und Laufpunkt werden erst wieder gezählt, wenn sich nur noch zwei Bälle im Spielfeld befinden).

Einen Punkt Abzug gibt es, wenn:

- beim Werfen oder Abschlag die Zonenlinien übertreten werden;
- der Malstab nicht oder falsch umlaufen wird;
- der Malstab berührt wird (inkl. Kleidung);
- der Übungsablauf fehlerhaft ist;
- der Helfer F den Ball berührt, bevor dieser mit seinem ganzen Umfang das Spielfeld verlassen hat oder der Helfer F das Spielfeld betritt.

Helfer

- Standort der Helfer D und E in der Nähe der Reifen, jedoch nicht im oder auf dem Reifen.
- Helfer F befindet sich ausserhalb des Feldes. Betreten des Spielfeldes ist für F nicht erlaubt.
- Der Helfer F hebt die Tennisbälle ausserhalb des Spielfeldes auf und legt diese zurück in den Ballbehälter.
- Nach dem Wurf auf den Reif muss der Helfer D oder E den Ball für das Weiterspielen selbst holen (Hilfe von F ist nicht erlaubt).
- Die Helfer werden mit Spielbändern gekennzeichnet.

Reserveball

- Ein Reserveball kommt zum Einsatz, wenn der Spielball aus der Zone I nicht in die Zone IV gelangt. Mit dem Reserveball darf erst weitergespielt werden, wenn sich der Spielball ausserhalb des Spielfeldes befindet. Dazu kann der Spielball auch mit dem Fuss eines Spielers hinaus befördert werden.
- Wird der Spielball in der Zone IV direkt abgenommen und kann nicht in der Zone III gefangen werden, darf ein Reserveball zum Einsatz kommen. Es ist ein erneuter Anschlag aus Zone IV möglich.
- Wenn bei einem Anschlag aus der Zone IV der Spielball nicht in die Zone III gelangt, darf kein Reserveball zum Einsatz kommen. Der Spieler der Zone III muss den Spielball selbst in die Zone zurückholen, wenn er den Reifenpunkt erlangen will.
- Der Reserveball muss vom Spieler der Zone IV aus dem Ballbehälter genommen werden.

Besonderes

Der Schläger bleibt während der ganzen Spielzeit von 3 Minuten immer auf der gleichen Handfläche.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für:

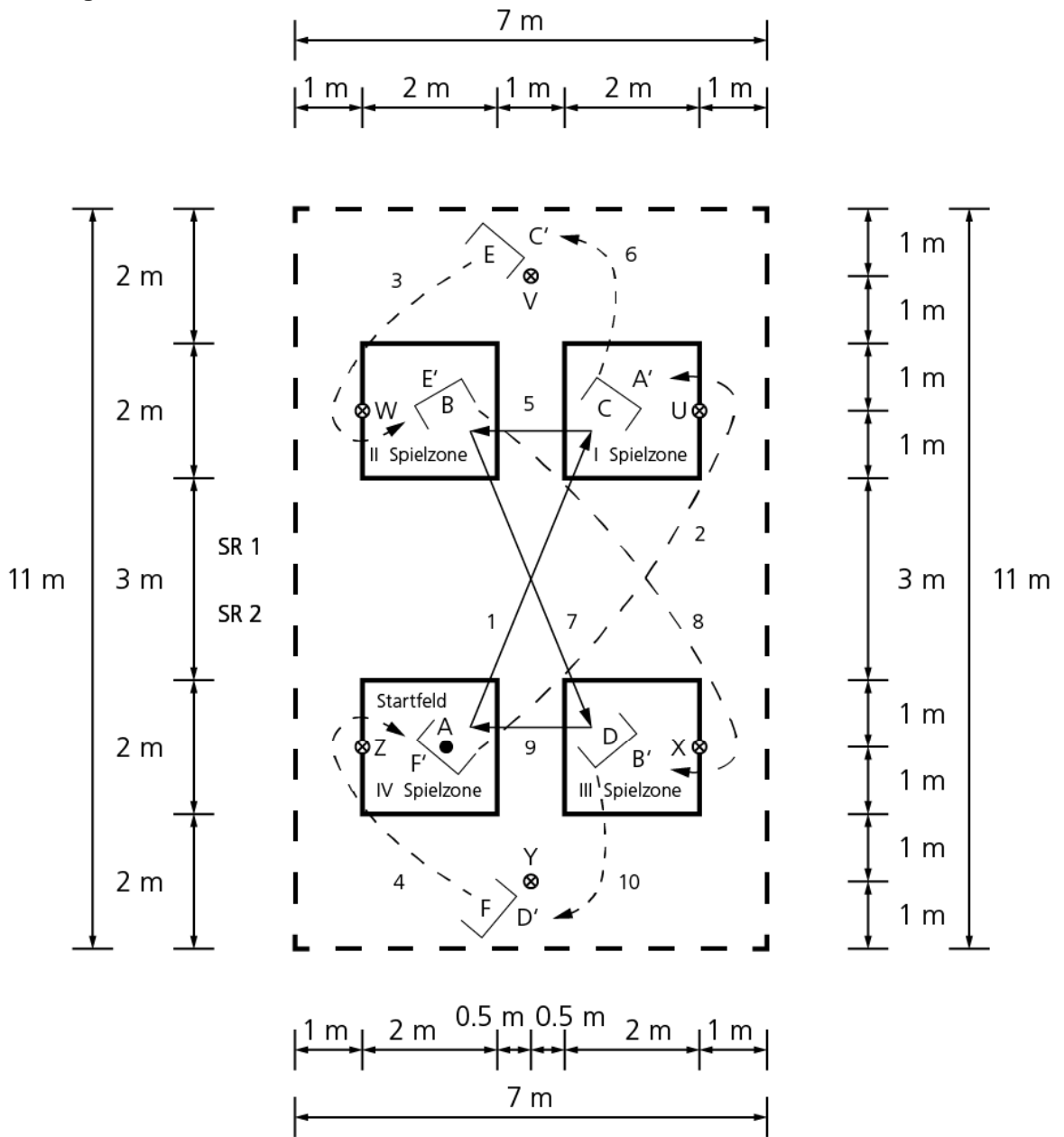
- den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung;
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes;
- Addition der Fangpunkte in der Zone III;
- Kontrolle, ob die Linien der Zonen III und IV übertreten werden;
- Überwachung, ob die Zone IV erreicht wird;
- Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird;
- Addition der Fehler von Helfer F.

Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für:

- Addition der Trefferpunkte in die Reifen;
- Addition der Laufpunkte in der Zone I;
- Kontrolle, ob die Linien der Zonen I und II übertreten werden;
- Überwachung, ob die Malstäbe Z und Y richtig umlaufen werden;
- Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird;
- Addition der Fehler von den Helfern D und E;
- Resultatmeldung an SR1.

Notizen:

2.3 Aufgabe 2



Legende

- | | | | |
|--------|-------------------|---------|--------------------------------------|
| □ | Spieler ohne Ball | A, B, C | Spieler |
| ◻ | Spieler mit Ball | A', A'' | Spieler nach seiner Verschiebung |
| -----> | Laufweg | 1, 2, 3 | Reihenfolge des Lauf- bzw. Ballweges |
| -----> | Ballweg | SR | Schiedsrichter |
| ⊗ | Malstab | | |

Allgemeine Angaben

Ziel: Geschicklichkeit mit differenziertem Zuspiel
Anzahl Spieler: 6
Material: 6 Beach-Ball-Schläger, 1 Beach-Ball, 6 Malstäbe, Markierungsmaterial

Übungsablauf

- 1 = A startet und spielt den Ball zu C.
- 2 = A läuft um den Malstab U auf die Position von A'.
- 3 = E läuft um den Malstab W auf die Position E'.
- 4 = F läuft um den Malstab Z auf die Position von F'.
- 5 = C spielt den Ball zu B.
- 6 = C läuft um die Malstäbe V und W auf die Position von C'.
- 7 = B spielt den Ball zu D.
- 8 = B läuft um den Malstab X auf die Position von B'.
- 9 = D spielt den Ball zu Position A (F').
- 10 = D läuft um die Malstäbe Y und Z auf die Position von D'.

Zusatzangaben

- Als Schlag gilt, wenn der Ball mit dem Beach-Ball-Schläger berührt wurde.
- Pro Zone ist nur 1 Schlag pro Durchgang erlaubt.
- Bei einem ungenauen Zuspiel ausserhalb der vorgesehenen Zone ist es frei, wer den Ball holt (z.B.: B oder E). Es besteht keine Vorschrift über den Ballrücktransport in die Zone.
- Hat der Ball die Spielzone verlassen und wird in diese zurück gespielt, muss der Ball zuerst mit der Hand gehalten und eine Bodenberührung ausgeführt werden. Erst nachher darf der Schlag aus der Spielzone erfolgen, sonst zählt der Schlag nicht.
- Den Ball vom Boden aufheben und weiterspielen ist erlaubt.
- Wird der Ball gefangen anstatt direkt geschlagen, muss vor dem nächsten Schlag mit dem Ball eine Bodenberührung ausgeführt werden, damit der Schlag zählt.
- Wenn der Ball mit dem Beach-Ball-Schläger und einer Hand gefangen wird (Ball nur kurz blockiert), gilt dies nicht als Schlag.
- Das Stoppen des Balles mit dem Beach-Ball-Schläger gilt nicht als Schlag. Vor dem Anspiel ist eine Bodenberührung nötig, damit der nächste Schlag zählt.
- Wird der Ball von Hand zugeworfen, muss zuerst eine Bodenberührung des Balles erfolgen, damit der nachfolgende Schlag zählt.
- Die Weitergabe des Balles von Hand zu Hand ist kein gefangener Ball.
- Die Reihenfolge der Spieler muss beim ungenauen Zuspiel nicht zwingend eingehalten werden.
- Wer geschlagen hat, muss laufen.

Wertung

Gültig ist jeder geschlagene Ball mit dem Schläger.

- pro geschlagener Ball: 1 Punkt

Ungültiger Schlag, wenn:

- der Ball gefangen und ohne Bodenberührung weitergespielt wird;
- der Spieler einen Doppelschlag ausführt;
- der Ball von Hand zugeworfen und ohne Bodenberührung weitergespielt wird;
- der Ball vom Boden aufspringt und direkt weiter gespielt wird;
- der Spieler die Zonenlinie beim Schlag übertritt.

Einen Punkt Abzug gibt es, wenn:

- der Malstab nicht oder falsch umlaufen wird;
- der Malstab berührt wird (inkl. Kleidung);
- der Übungsablauf fehlerhaft ist.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für:

- den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung;
- Zeitnahme, An- und Abpfeiff des Wettkampfes;
- Addition der Schlagpunkte in Zone I + II;
- Kontrolle, ob die Zonenlinien der Zone I + II übertreten werden;
- Überwachung, ob die Malstäbe U, V und W richtig umlaufen werden;
- Kontrolle, ob der Übungsablauf im Bereich Zone I + II eingehalten wird.

Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für:

- Addition der Schlagpunkte in Zone III + IV;
- Kontrolle, ob die Zonenlinien der Zone III + IV übertreten werden;
- Überwachung, ob die Malstäbe X, Y und Z richtig umlaufen werden;
- Kontrolle, ob der Übungsablauf im Bereich Zone III + IV eingehalten wird;
- Resultatmeldung an SR 1.

Notizen:

3 Fachtest Korbball

3.1 Spezielle Weisungen Fachtest Korbball

3.1.1 Korbballregeln

Innerhalb des markierten Spielfeldes gelten die Korbballregeln des Schweizerischen Turnverbandes, die zum Zeitpunkt des Wettkampfes Gültigkeit haben (Ausnahmen siehe Ziffer 1.4).

3.1.2 Spielfeldmasse

Aufgabe 1: 9 x 9 m

Aufgabe 2: 9 x 9 m

3.1.3 Ball

Das Absolvieren des FTK mit dem eigenen Ball, der den Korbballregeln des STV entspricht, ist gestattet. Andernfalls wird mit den offiziellen Korbball-Bällen des Organisators gespielt.

3.1.4 Korbwurf

Aufgabe 1: Der Korbwurf kann als Stand- oder Sprungwurf ausgeführt werden. Bei der Ballabgabe müssen sich beide Füße, am Boden oder in der Luft, hinter der Wurflinie befinden. „Korbleger“ sind nicht erlaubt.

Aufgabe 2: Die Wurfart ist frei. Beschränkungen siehe Ziffer 3.1.8. Der „Korbleger“ ist erlaubt.

3.1.5 Rebound

Als Rebound wird gewertet, wenn der Ball vom Korb (ohne Treffer) ins Feld zurückprallt und vom Spieler beidhändig gefasst wird, bevor der Ball den Boden berührt hat. Es wird ohne Wurf weitergespielt.

3.1.6 Korbeinrichtung

Die Korbeinrichtung besteht aus einem Korbpfosten und dem Korb (Höhe 3 m, ø 45 cm). Die Einrichtung muss den gültigen Korbballregeln STV entsprechen.

3.1.7 Zuspielzonen

Zuspielzonen sind Flächen, die auf allen Seiten markiert sind. Der Spieler muss bei der Ballannahme mit mindestens einem Teil eines Fusses die Markierung der Zuspielzone berühren. Bei der Ballabgabe müssen jedoch beide Füße in der Zuspielzone sein. Die Begrenzungslinien gehören zur Zuspielzone und dürfen betreten, jedoch bei der Ballabgabe nicht übertreten werden.

3.1.8 Korbraum (Aufgabe 2)

Der Korbraum (Aufgabe 2) und dessen Markierungen dürfen vom Werfenden beim Korbwurf, solange dieser Spieler Ballkontakt hat, nicht betreten werden. Sonst ist das Betreten des Korbraumes jederzeit erlaubt.

3.1.9 Punkte

Ein Korb zählt nur, wenn der Ball den oberen Ring mit seinem ganzen Umfang passiert hat. Die mögliche Punktezahl ist bei der jeweiligen Aufgabe angegeben.

3.1.10 Technische Fehler

Als technische Fehler werden geahndet:

- Doppelfang;
- mehr als 3 Sekunden den Ball halten;
- Körperberührung des Balles;
- Schrittfehler.

3.1.11 Übungsablauffehler

Bei einem Übungsablauffehler wird ein allfällig erzielter Korb nicht gewertet, hingegen zählen Zuspielpunkte und die Rebounds.

3.1.12 Fehlerkorrektur

Um einen Fehler zu korrigieren, muss der Ball immer zur Zuspieldzone oder Position, wo die letzte korrekte Handlung erfolgt ist, zurückgespielt werden.

Verlässt der Ball das Spielfeld, darf er nur von den Spielern selbst oder den Helfern, der im Wettkampf stehenden Mannschaft, die den FTK absolviert, zurückgebracht oder gespielt werden. Wird der Ball von einer Drittperson ins Spielfeld zurückgespielt, ist dieser Fehler ebenfalls zu korrigieren (Weiterspielen beim Ort, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat und anschliessender Fehlerkorrektur).

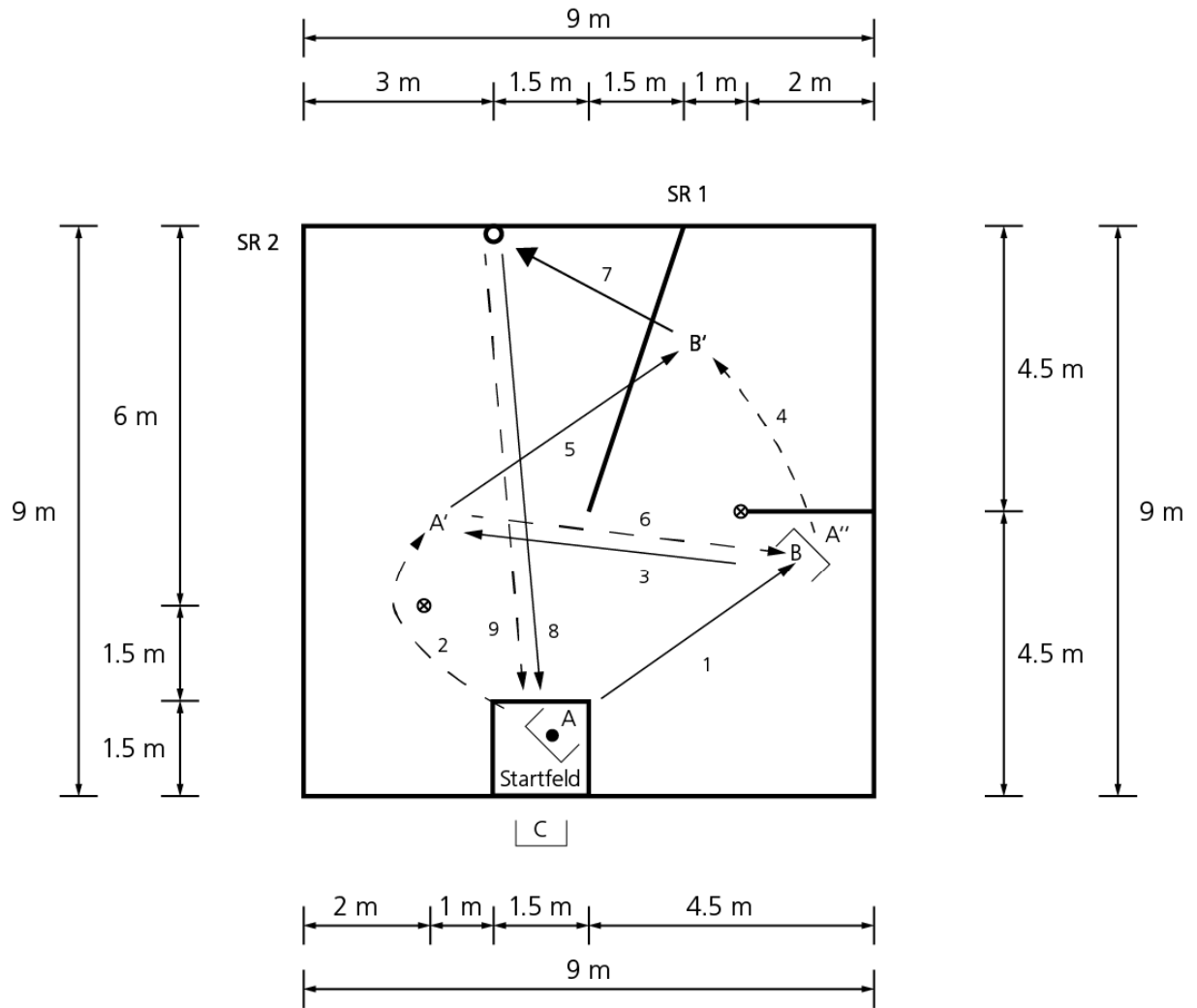
Wird dieser Fehler nicht korrigiert, gilt dies als Übungsablauffehler.

Ein technischer Fehler kann nicht korrigiert werden.

3.1.13 Korbeinrichtung für Hartplatz und Kunstrasen

Auf Hartplätzen oder Plätzen mit Kunstrasen, bei welchen keine Steckvorrichtungen für die Korbeinrichtungen vorhanden sind, müssen Ständer, an welchen sich Spieler nicht verletzen können, verwendet werden.

3.2 Aufgabe 1



Legende

- Spieler ohne Ball
- ▣ Spieler mit Ball
- ▶ Laufweg
- ▶ Ballweg
- ▶ Korbwurf
- Korb
- ⊗ Malstab

- A, B, C Spieler
- A', A'' Spieler nach seiner Verschiebung
- 1, 2, 3 Reihenfolge des Lauf- bzw. Ballweges
- SR Schiedsrichter

Allgemeine Angaben

Ziel: Doppelpasskombination mit Korbwurf
Anzahl Spieler: 3
Material: 1 Korbeinrichtung, 1 Korball, 2 Malstäbe, Markierungsmaterial

Übungsablauf

- 1 = A wirft den Ball aus Startfeld zu B.
- 2 = A läuft um den 1. Malstab in Position A'.
- 3 = B wirft den Ball zu A'.
- 4 = B läuft um den 2. Malstab in Position B'.
- 5 = A' wirft den Ball zu B'.
- 6 = A' läuft auf Position B (A'') vor der 2 m-Linie.
- 7 = B' wirft einmal auf den Korb
- wird kein Korb erzielt und der Ball prallt vom Korb ins Feld zurück, besteht die Möglichkeit eines Rebounds durch den Werfenden (Ziffer 3.1.5).
- 8 = B' wirft den Ball zurück ins Startfeld zu C.
- 9 = B' läuft ins Startfeld.
C und A'' absolvieren denselben Ablauf (1-9), usw.

Zusatzangaben

- 2 m-Linie: Bei der Ballannahme muss sich mindestens ein Fuss vor der Line befinden. Beim Weiterspielen gilt dies für beide Füße.
- Nach dem Korbwurf (erfolgreich oder nicht) muss der Spieler, welcher geworfen hat, den Ball ins Startfeld bzw. auf Position C spielen, wobei der Standort frei ist.
- Zuspieldpunkt: Wird das Zuspiel von B' ausserhalb des Startfeld gefangen, zählt der Zuspieldpunkt nicht, ausser der Fehler wird korrigiert. Ein Punkt Abzug erfolgt aber in jedem Fall (kein Übungsablauffehler).

Wertung

- erzielter Korb von Position B': 3 Punkte
- Rebound: 1 Punkt
- Zuspiel vom B' nach dem Korbwurf zu C (Ballannahme im Startfeld): 1 Punkt

Abzug

Ein Korb wird nicht gewertet, wenn:

- bei der Ballabgabe die Wurflinie be- oder übertreten wird (siehe auch Ziffer 3.1.4);
- der Übungsablauf fehlerhaft ist (ab Wurf aus Startfeld Pos. A bis wieder Pos. A).

Einen Punkt Abzug gibt es, wenn:

- sich bei der Ballannahme kein Fuss im Startfeld oder vor der 2 m-Linie befindet;
- bei der Ballabgabe die Linien des Startfeldes oder der 2 m-Linie übertreten werden;
- der Malstab nicht oder falsch umlaufen wird;
- der Malstab berührt wird (inkl. Kleidung);
- ein Spieler einen technischen Fehler im Spielfeld begeht (pro Fehler ein Punkt Abzug);
- Helfer den Ball berühren, bevor dieser das Spielfeld verlassen hat (ganzer Umfang);
- Helfer das Spielfeld betreten;
- kein Korbwurf erfolgt.

Schiedsgericht

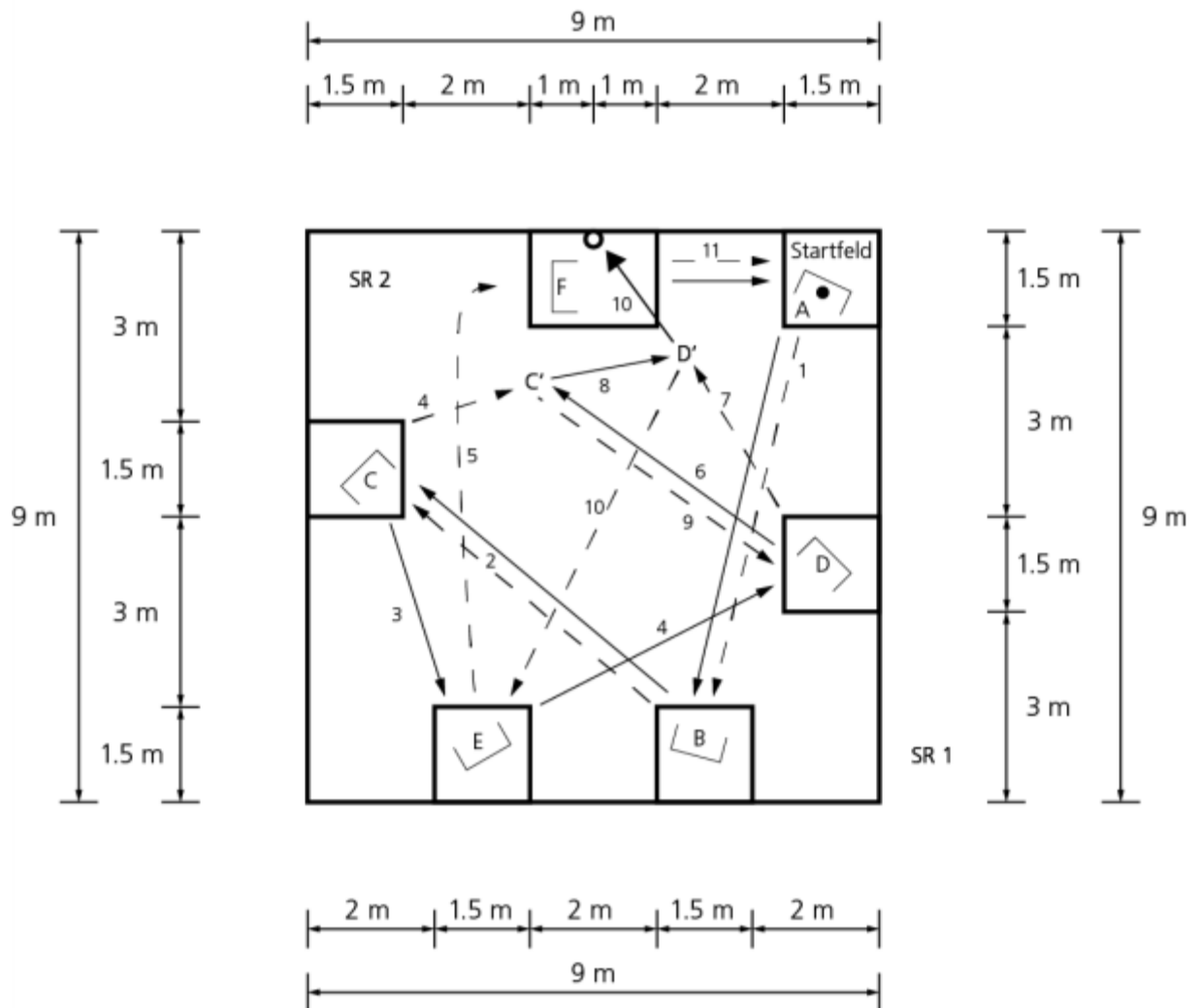
Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für:

- den organisatorischen Ablauf und die Resultatmeldung;
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes;
- Addition der Abzüge (Fehler und ungültige Treffer).

Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für:

- Addition der Treffer- und Zuspieldpunkte sowie der Rebounds.

3.3 Aufgabe 2



Legende

- | | | | |
|----|-------------------|---------|--------------------------------------|
| □ | Spieler ohne Ball | A, B, C | Spieler |
| ◻ | Spieler mit Ball | A', A'' | Spieler nach seiner Verschiebung |
| ⋯→ | Laufweg | 1, 2, 3 | Reihenfolge des Lauf- bzw. Ballweges |
| → | Ballweg | SR | Schiedsrichter |
| → | Korbwurf | | |
| ○ | Korb | | |

Allgemeine Angaben

Ziel: Passen / Laufen mit Korbabschluss und Reboundverhalten
Anzahl Spieler: 6
Material: 1 Korbeinrichtung, 1 Korball, Markierungsmaterial

Übungsablauf

- 1 = A wirft den Ball zu B und verschiebt sich auf Position B (F begibt sich ins Startfeld).
- 2 = B leitet den Ball weiter zu C und verschiebt sich auf Position C.
- 3 = C spielt den Ball zu E.
- 4 = E spielt den Ball auf Position D, wobei sich C gleichzeitig auf Position C' verschiebt.
- 5 = E verschiebt sich auf Position F.
- 6 = D wirft den Ball zu C'.
- 7 = D verschiebt sich auf Position D'.
- 8 = C' spielt den Ball zurück zu D' (Doppelpass).
- 9 = C' verschiebt sich auf Position D.
- 10 = D' wirft einmal auf den Korb und begibt sich nachher auf Position E
- wird kein Korb erzielt und prallt der Ball ins Feld zurück, besteht die Möglichkeit eines Rebounds durch Spieler D' oder F (Ziffer 3.1.5).
- 11 = F spielt anschliessend den Ball ins Startfeld und folgt dorthin.

Zusatzangaben

- Nach dem Korbwurf darf nur der Spieler F den Ball in das Startfeld bzw. zu Position A spielen, wobei der Standort frei ist.
- Zuspielpunkt: Wird ein Zuspiel zu den Zuspielzonen B – E ausserhalb der jeweiligen Zone gefangen, zählt der Punkt nicht, ausser der Fehler wird korrigiert. Ein Punkt Abzug erfolgt aber in jedem Fall (kein Übungsablauffehler).

Wertung

- erzielter Korb: 3 Punkte
- Rebound: 1 Punkt
- jedes Zuspiel in Position B – E (Ballannahme in Zuspielzonen B - E): 1 Punkt

Abzug

Ein Korb wird nicht gewertet, wenn:

- bei der Ballabgabe (Korbwurf) der Korbraum oder dessen Markierungen betreten werden;
- der Übungsablauf fehlerhaft ist (ab Wurf aus Startfeld Pos. A bis wieder Pos. A).

Einen Punkt Abzug gibt es, wenn:

- sich bei der Ballannahme kein Fuss in den Zuspielzonen A – E befindet;
- bei der Ballabgabe die Markierungen von den Zuspielzonen A – E übertreten werden;
- ein Spieler einen technischen Fehler im Spielfeld begeht (pro Fehler ein Punkt Abzug);
- Helfer den Ball berühren, bevor dieser das Spielfeld verlassen hat (ganzer Umfang);
- Helfer das Spielfeld betreten;
- kein Korbwurf erfolgt.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für:

- den organisatorischen Ablauf und die Resultatmeldung;
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes;
- Addition der Abzüge (Fehler und ungültige Treffer).

Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für:

- Addition der Treffer- und Zuspielpunkte sowie der Rebounds.

Notizen:

4 Fachtest Unihockey

4.1 Spezielle Weisungen Fachtest Unihockey

4.1.1 Wettkampfmateriale

Unihockeystöcke:

Die Unihockeystöcke sind von den Teilnehmern selber mitzubringen.

Unihockeybälle:

Die Bälle werden vom Organisator zur Verfügung gestellt. Es dürfen für den Wettkampf nur diese verwendet werden.

4.1.2 Spielfeldmasse

Aufgabe 1: 4 x 15 m

Aufgabe 2: 5 x 12 m

4.1.3 Hindernis (Aufgabe 1)

Das Hindernis muss folgende Masse aufweisen:

Höhe: 12 cm

Breite: max. 50 cm (geschlossenes Element)

Länge: 150 cm

Als Hindernis kann auch das oberste Schwedenkastenelement verwendet werden.

4.1.4 Feldlinie

Aufgabe 1: Die Feldlinie ist nur zu beachten, wenn diese gleichzeitig eine Zonenlinie ist.

Aufgabe 2: Innerhalb des Feldes darf der Ball nur mit dem Unihockeystock gespielt werden (Übungsablauffehler).

4.1.5 Zonenlinie (Aufgabe 1)

Die Zonenlinie darf der Spieler beim Passspiel aus der Zone A und B betreten, aber nicht übertreten, solange ein Ballkontakt mit dem Unihockeystock besteht.

4.1.6 Abspiellinie (Aufgabe 2)

Die Abspiellinie darf der Spieler nicht betreten oder übertreten, solange er Ballkontakt hat.

4.1.7 Spielen des Balles / Wertung

Damit ein Pass gewertet wird, muss der Ball nach dem Eintritt in die jeweilige Zone oder Fläche mit dem Unihockeystock angenommen bzw. gestoppt werden. Wird der Ball durch den Passempfänger aber zuerst anderweitig berührt, gilt dies nicht als Ballannahme (keine Wertung).

Ein Pass gilt als gespielt, wenn dieser als solcher erkennbar ist.

4.1.8 Ballbehälter / Reserveball

Aufgabe 1: Der Ballbehälter wird ausserhalb des Spielfeldes eine Unihockeyschlägerlänge hinter der Linie der Zone C aufgestellt.

Ein Reserveball kommt nur zum Einsatz, wenn der Ball beschädigt ist oder über den Ballbehälter hinaus wegrollt. Der Spieler muss den Reserveball selbst aus dem Behälter holen und anschliessend aus der Zone C spielen.

Aufgabe 2: Für den Standort des Ballbehälters wird auf die Zeichnung verwiesen.

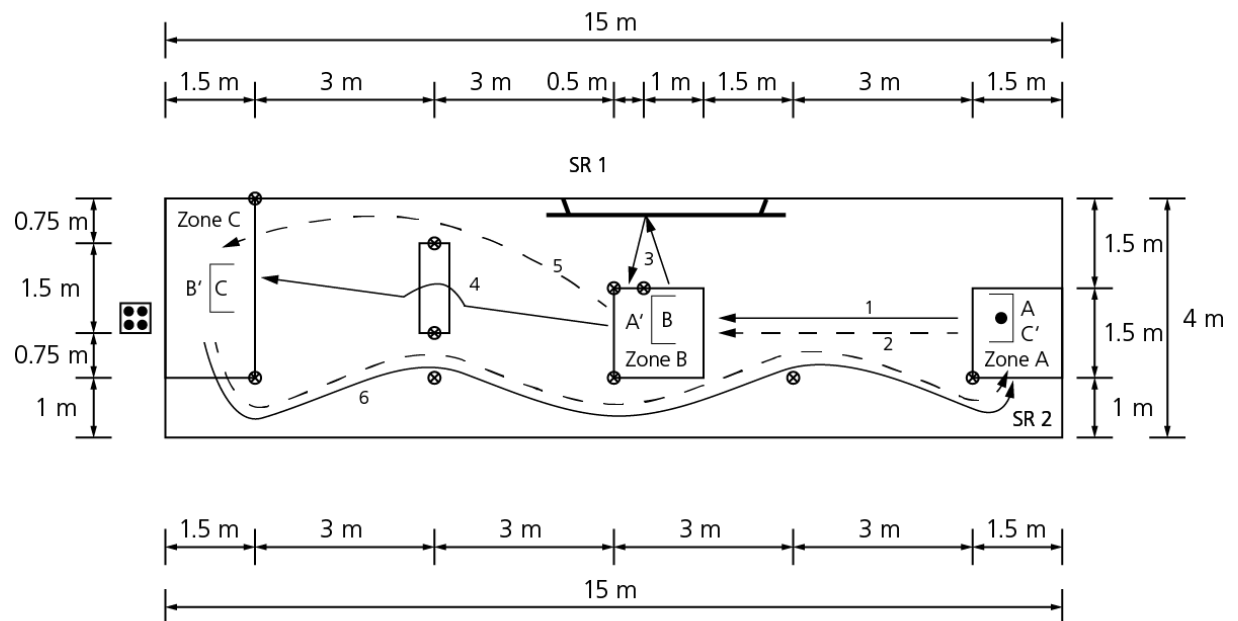
Der Reserveball kommt nur zum Einsatz, wenn der Ball beschädigt ist. Die Fortsetzung des Spiels erfolgt an der Stelle, an welcher die Beschädigung eingetreten ist. Der Reserveball muss von einem Spieler, welcher im Einsatz steht, aus dem Ballbehälter genommen werden.

4.1.9 Helfer

Aufgabe 1: Die Helfer kommen nur ausserhalb des Spielfeldes zum Einsatz. Das Betreten des Spielfeldes ist nicht erlaubt. Die Helfer heben die Unihockeybälle ausserhalb des Spielfeldes auf und legen diese in den Ballbehälter.

Aufgabe 2: Kein Einsatz von Helfern.

4.2 Aufgabe 1



Legende

□	Spieler ohne Ball	A, B, C	Spieler
◻	Spieler mit Ball	A', A''	Spieler nach seiner Verschiebung
⋯→	Laufweg	1, 2, 3	Reihenfolge des Lauf- bzw. Ballweges
→	Ballweg	SR	Schiedsrichter
—	Langbank		
▭	Hindernis 12 cm hoch		
⊗	Malstab		
◻	Ballbehälter mit 4 Reservebällen		

Allgemeine Angaben

Ziel: Pass-Technik
Anzahl Spieler: 3 und max. 3 Helfer
Material: 1 Langbank, 1 Hindernis 12cm hoch (oberste Schwedenkastenelement),
10 Malstäbe, 5 Unihockeybälle, 1 Ballbehälter, Markierungsmaterial

Übungsablauf

- 1 = A passt in die Zone B.
- 2 = A läuft auf die Position von Spieler B (A'), sobald B die Zone verlassen hat.
- 3 = B spielt einen Doppelpass mit dem Langbank (gemäss Zeichnung). Der Ball muss zwischen den beiden Malstäben zurück in die Zone B gelangen und dort von Spieler B mit dem Unihockeystock angenommen/berührt werden.
- 4 = B spielt den Ball mit einem halbhohen Pass über das Hindernis in die Zone C.
- 5 = B läuft rechts vom Hindernis in die Zone C auf die Position von Spieler C (B').
- 6 = C führt den Ball slalomässig um die Malstäbe zurück in die Zone A (C').
Der Ablauf beginnt wieder von vorne.

Zusatzangaben

- Der Doppelpass (3) und der Pass über das Hindernis dürfen nur je ein Mal gespielt werden.
- Gelangt der Ball beim Pass nicht bis in die nächste Zone, muss der Passgeber den Ball in die Zone spielen.

Wertung

- Doppelpass (Ballannahme/-berührung in Zone B): 2 Punkte
- Pass (Ballannahme/-berührung in Zone B und C): 1 Punkt

Hat der Ball beim Schlusspfeiff den Stock bereits verlassen, zählt der Pass bei korrekter Ballannahme/-berührung.

Keine Punkte gibt es, wenn:

- die Zonenlinie während der Ausführung des Passes (Ball ist in Berührung mit Stock) übertreten wird (nachfolgende Ballannahme wird dann nicht gewertet);
- beim Doppelpass der Ball nicht zwischen den beiden Malstäben in die Zone zurückgelangt und der Spieler dort den Ball nicht mit dem Unihockeystock annehmen/berühren kann;
- der Ball nicht über das Hindernis gespielt wird;
- der Ball beim Pass nicht direkt in die nächste Zone gespielt wird.

Einen Punkt Abzug gibt es, wenn:

- der Malstab nicht oder falsch umlaufen wird;
- der Malstab berührt wird (inkl. Kleidung oder Unihockeystock exkl. Unihockeyball);
- Helfer das Spielfeld betreten;
- der Übungsablauf fehlerhaft ist (ohne vorgenannte Fehler).

Schiedsgericht

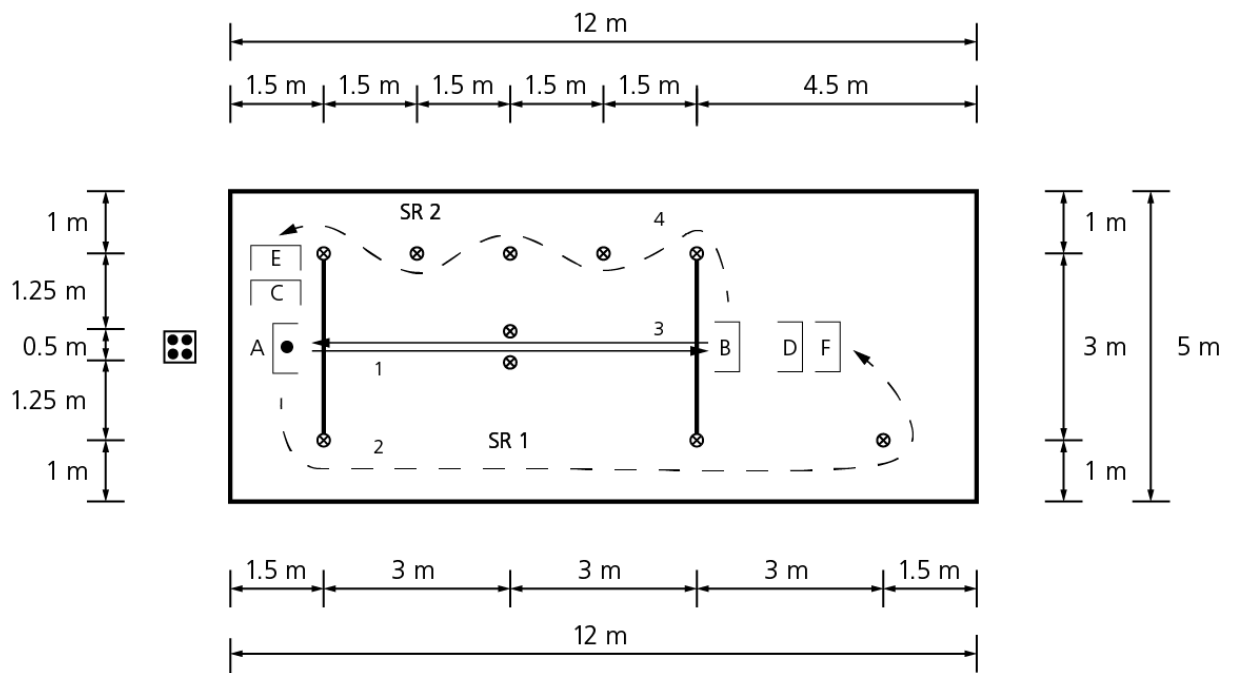
Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für:

- den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung;
- Zeitnahme, An- und Abpfeiff des Wettkampfes;
- Addition der Abzüge;
- Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird.

Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für:

- Addition der Passpunkte;
- Kontrolle über die Passabgabe (Übertretung Zonenlinie);
- Resultatmeldung an den SR 1.

4.3 Aufgabe 2



Legende

- | | | | |
|--------|----------------------------------|---------|--------------------------------------|
| □ | Spieler ohne Ball | A, B, C | Spieler |
| ◻ | Spieler mit Ball | 1, 2, 3 | Reihenfolge des Lauf- bzw. Ballweges |
| -----> | Laufweg | SR | Schiedsrichter |
| -----> | Ballweg | | |
| ⊗ | Malstab | | |
| ◻◻◻◻ | Ballbehälter mit 4 Reservebällen | | |

Allgemeine Angaben

Ziel: Geschwindigkeit und Präzision des Passes
Anzahl Spieler: 6
Material: 10 Malstäbe, 5 Unihockeybälle, 1 Ballbehälter, Markierungsmaterial

Übungsablauf

- 1 = A passt zwischen den Malstäben zu B.
- 2 = A läuft rechts um die Malstäbe zur Kolonne (hinter F).
- 3 = B passt zwischen den Malstäben zu C.
- 4 = B läuft slalomässig um die Malstäbe zur Kolonne (hinter E).
C passt zwischen den Malstäben zu D (damit beginnt der Ablauf von vorne mit den anderen Spielern).

Wertung

- Jeder Pass (Ballannahme/-berührung nach korrektem Pass in der Fläche hinter der verlängerten Abspiel- und der Feldlinie): 1 Punkt

Hat der Ball beim Schusspfeiff den Stock bereits verlassen, zählt der Pass bei korrekter Ballannahme/-berührung.

Zusatzangaben

- Bälle, welche, die Abspiellinie überquert haben, jedoch ungenau gespielt werden (z.B. Malstab abprallen) und die gegenüberliegende Seite nicht direkt erreichen, dürfen nur von der gegenüberliegenden Seite weitergespielt werden.

Kein Punkt gibt es, wenn:

- die Abspiellinie während der Ausführung des Passes (Ball ist in Berührung mit Stock) übertreten wird (nachfolgende Ballannahme wird dann nicht gewertet).

Einen Punkt Abzug gibt es, wenn

- die Malstäbe nicht oder falsch umlaufen werden;
- der Malstab berührt wird (inkl. Kleidung oder Unihockeystock exkl. Unihockeyball);
- der Übungsablauf fehlerhaft ist (ohne vorgenannte Fehler).

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR1) ist verantwortlich für:

- den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung;
- Zeitnahme, An- und Abpfeiff des Wettkampfes;
- Kontrolle, ob der Übungsablauf eingehalten wird und die Malstäbe richtig umlaufen werden;
- Addition der Abzüge.

Schiedsrichter 2 (SR2) ist verantwortlich für:

- Addition der Passpunkte;
- Kontrolle über die Passabgabe (Übertretung Abspiellinie);
- Resultatmeldung an den SR 1.

Notizen:

5 Fachtest Volleyball

5.1 Spezielle Weisungen Fachtest Volleyball

5.1.1 Volleyballregeln

Es gelten die Regeln des Schweizerischen Volleyballverbandes (Swiss Volley), die zum Zeitpunkt des Wettkampfes Gültigkeit haben. Neue Regeln werden übernommen, wenn diese im STV eingeführt sind.

Während des Wettkampfes liegt es im Ermessen der Schiedsrichter zu entscheiden, ob eine Geste technisch korrekt ausgeführt ist.

5.1.2 Ball

Der Organisator stellt die zur Absolvierung des Wettkampfes nötigen und einheitlichen Bälle zur Verfügung. Diese müssen den Regeln des Schweizerischen Volleyballverbandes (Swiss Volley) entsprechen. Wird der FTV im Freien absolviert, ist mit Beachvolleybällen zu spielen.

5.1.3 Spielfeldmasse

Aufgabe 1: 9 x 18 m

Aufgabe 2: 9 x 18 m

5.1.4 Netzhöhe

Turnerinnen: 2.24 m

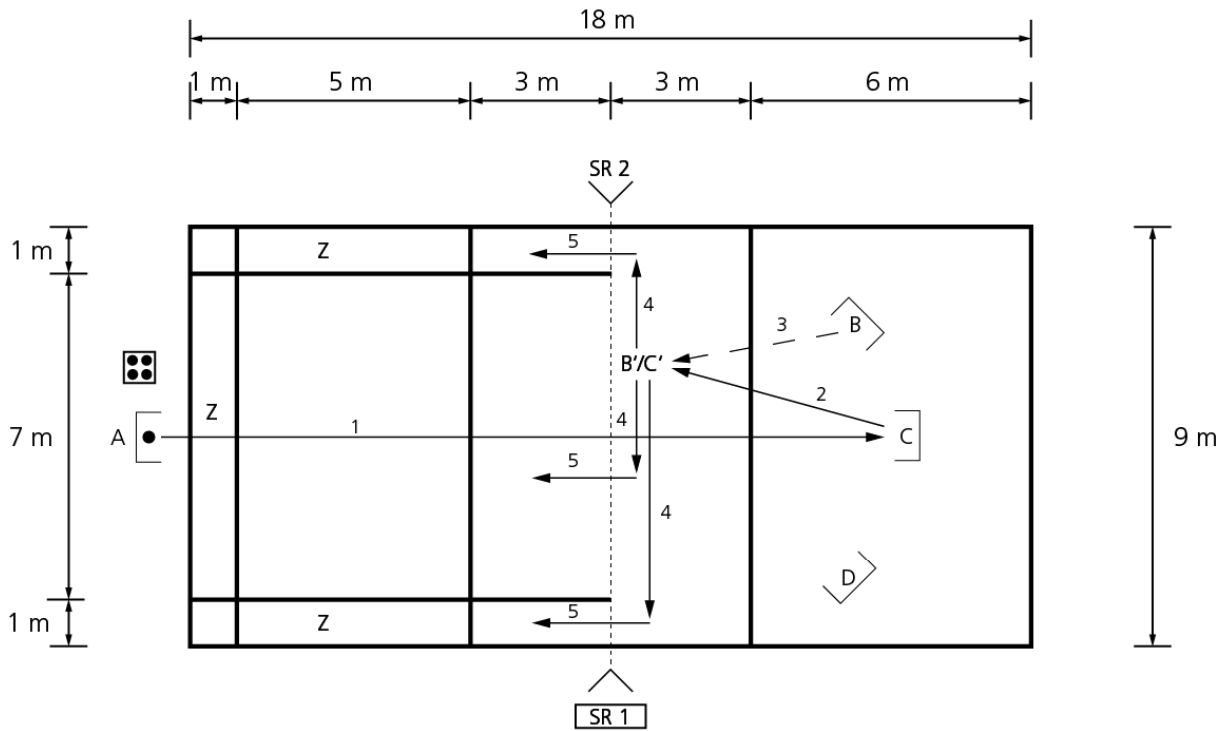
Turnerinnen und ein Turner: 2.35 m

50 % und mehr Turner: 2.43 m

5.1.5 Hilfsblatt

Dem Schiedsrichter 2 steht bei der Aufgabe 1 für die Zählweise der effektiven Angriffsbälle ein Hilfsblatt zur Verfügung, welches auf der Webseite des STV heruntergeladen werden kann. Allfällige Abzüge sind unter Kapitel 5.2 „Wertung“ aufgeführt.

5.2 Aufgabe 1



Legende

□	Spieler ohne Ball	A	Helfer
◻	Spieler mit Ball	B, C, D	Spieler
--->	Laufweg	B', B''	Spieler nach seiner Verschiebung
→	Ballweg	1, 2, 3	Reihenfolge des Lauf- bzw. Ballweges
>---<	Netzanlage inkl. Antennen	SR	Schiedsrichter
□	Schwedenkasten		
◼	Ballbehälter		

Allgemeine Angaben

- Ziel: Serviceabnahme mit Spielaufbau
Anzahl Spieler: 3 und max. 3 Helfer (Helfer dürfen innerhalb der Spielfeldbegrenzung eingesetzt werden)
Material: komplette Volleyballeinrichtung (inkl. Antennen), 1 Schwedenkasten, 1 Ballbehälter, 10 Volleybälle, Markierungsmaterial

Übungsablauf

- 1 = A serviert ins gegnerische Feld (Ball selber nehmen oder wird gegeben).
- 2 = B, C oder D macht eine Serviceabnahme.
- 3 = entsprechend läuft B oder C zum Zuspielen.
- 4 = B' oder C' macht ein Zuspiel auf die Position II, III oder IV. (D darf nicht zuspielen).
- 5 = es erfolgt ein Angriff von Position II, III oder IV ins gegnerische Feld.

Zusatzangaben

- A gehört zu den Helfern.
- Es dürfen mit A maximal 3 Helfer eingesetzt werden.
- Die Positionen müssen zum Servicezeitpunkt seitlich eingehalten werden.
- Der nächste Service darf erst gespielt werden, wenn der vorgängige Spielzug zu Ende gespielt ist, das heisst der Ball den Boden berührt hat.

Gruppeneinteilung

Nach Ablauf des Durchganges wird D zu A (Service).

Beispiel für eine Gruppe von 9 Ti/Tu:

am Service	auf dem Spielfeld
9 (A)	1, 2, 3 (B, C, D)
3 (vorher D)	4, 5, 6
6	7, 8, 9

Wertung

- Service: 1 Punkt > wenn im gegenüberliegenden Feld am Boden oder bei einer Abnahme bzw. Berührung eines Abnahmespielers.
- Abnahme: 1 Punkt > wenn ein Zuspiel erfolgt.
- Zuspiel: 1 Punkt > wenn ein Angriff erfolgt oder der Ball auf der eigenen Feldseite zu Boden fällt.
- Angriff: 1 Punkt > wenn beim Schlag beide Füße in der Luft sind und der Ball im gegnerischen zonenfreien Spielfeld landet.
3 Punkte > wenn beim Schlag beide Füße in der Luft sind und der Ball im gegnerischen Feld in der Zone Z landet.

Es werden alle effektiven Angriffsbälle, d.h. alle dritten Bälle sowie alle Bälle, die mit der Absicht ins gegnerische Feld gespielt zu werden, mitgezählt, sofern sie vom Spieler noch berührt wurden (unabhängig vom Erfolg des Angriffs). Jeder Spieler (B, C, D) soll dabei mind. 20% der gesamten effektiven Angriffsbälle gespielt haben.

Pro fehlendem Angriff (gemäss Hilfsblatt Aufgabe 1) wird der 3er Gruppe auf die Endpunktzahl jeweils 5 Punkte abgezogen. Auf dem Originalnotenblatt ist die korrigierte Punktzahl einzutragen, d.h. die Punktzahl nach Abzug der fehlenden Angriffe.

Keine Wertung

- Bei einem technischen Fehler oder bei einem Fehler im Ablauf der Übung werden weder die fehlerhafte Geste noch die folgenden Gesten gezählt, dies gilt pro Servicedurchgang immer wieder von neuem.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR 1) ist verantwortlich für:

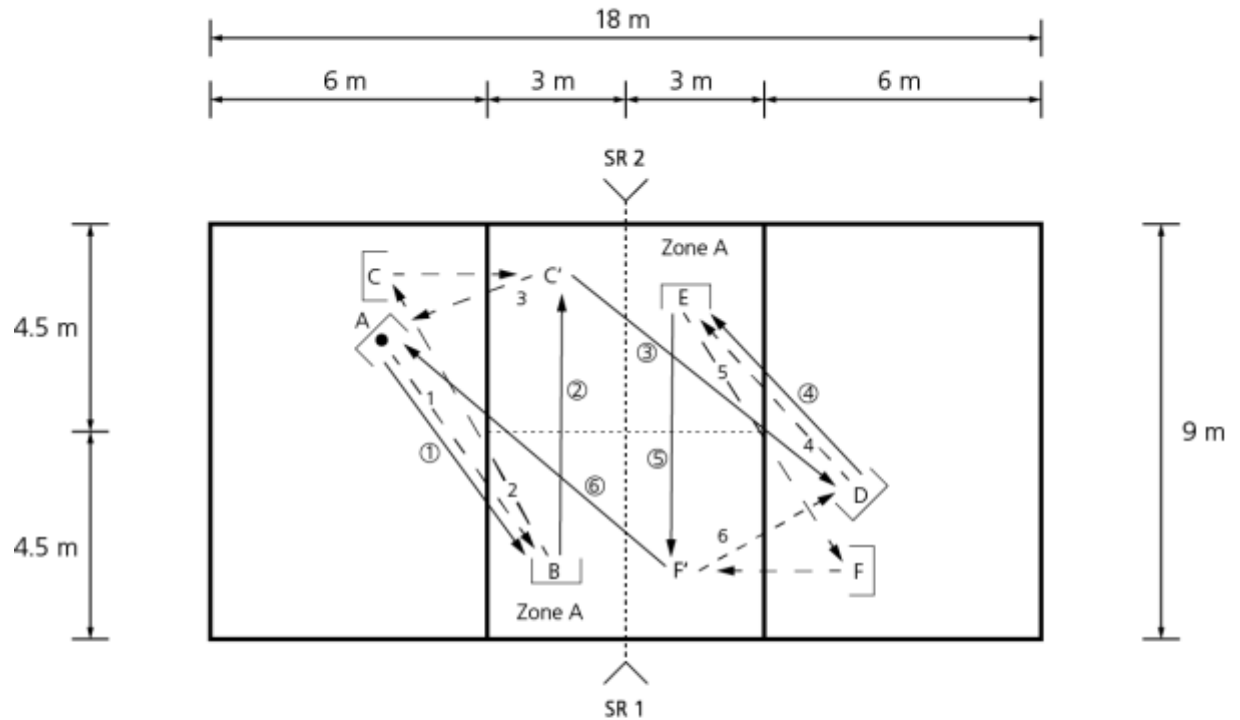
- den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung;
- Bewertung und Addition aller korrekten technischen Gesten.

Schiedsrichter 2 (SR 2) ist verantwortlich für:

- Zeitnahme, An- und Abpfeif des Wettkampfes;
- Addition der Angriffsbälle pro Spieler auf dem Hilfsblatt (jeder mit der Absicht ins gegnerische Feld zu spielende Ball oder jeder dritte Ball der touchiert wurde). Weitere Details siehe unter Ziffer 5.1.5.

Notizen:

5.3 Aufgabe 2



Legende

□	Spieler ohne Ball	A, B, C	Spieler
◻	Spieler mit Ball	A', A''	Spieler nach seiner Verschiebung
----->	Laufweg	1, 2, 3	Reihenfolge des Laufweges
----->	Ballweg	①②③	Reihenfolge des Ballweges
>---<	Netzanlage inkl. Antennen	SR	Schiedsrichter

Allgemeine Angaben

Ziel: Spielnahe Situation
Anzahl Spieler: 6
Material: komplette Volleyballeinrichtung (inkl. Antennen), 1 Volleyball, Markierungsmaterial

Übungsablauf

- 1 = A macht ein oberes Zuspiel zu B und läuft anschliessend auf die Position von B.
- 2 = B spielt den Ball zu C' (oberes Zuspiel oder Manschette) und läuft anschliessend auf die Position von C.
- 3 = C' spielt einen Angriffsball auf (D oder F) (Schlag oder oberes Zuspiel) und läuft anschliessend auf die Position von A.
- 4 = D (oder F) verteidigt den Ball zu E (Ausgangsposition im Moment des Angriffsball von C ist für D und F hinter der 3 m-Linie). D läuft anschliessend auf die Position von E.
- 5 = E spielt den Ball zu F' (oberes Zuspiel oder Manschette) und läuft anschliessend auf die Position von F.
- 6 = F' spielt einen Angriffsball auf A oder C (Schlag oder oberes Zuspiel) und läuft anschliessend auf die Position von D.

Zusatzangaben

- Nach jedem Übungsablaufunterbruch erfolgt die Fortsetzung bei Position A oder D (frei wählbar mit einem oberen Zuspiel).
- Die jeweilige Aufstellung der Spieler nach Unterbrüchen steht der Mannschaft frei.
- Geht der Ball verloren, muss dieser von einem der 6 Spieler geholt werden (Helfer dürfen keine eingesetzt werden).

Wertung

- Pass: 1 Punkt > wenn daraus ein Angriffsball (Schlag oder oberes Zuspiel) erfolgt.
Angriff: 3 Punkte > wenn ein Schlag (beide Füsse in der Luft) verteidigt bzw. berührt wird.
1 Punkt > wenn ein oberes Zuspiel oder ein Schlag aus dem Stand (beide Füsse sind am Boden) verteidigt bzw. berührt wird oder ein Schlag (beide Füsse in der Luft) im gegnerischen Feld zu Boden fällt.
Verteidigung: 2 Punkte > wenn das Zuspiel danach aus Zone A (mind. 1 Fuss muss ganz in der Zone A sein im Moment des Zuspiels) erfolgen kann.
1 Punkt > wenn das Zuspiel ausserhalb der Zone A erfolgt.

Keine Wertung

- Bei Netzkantenberührung, Übertreten der Mittellinie sowie bei nicht korrekter technischer Ausführung einer Geste kann die Übung fortgesetzt werden, die Geste wird jedoch nicht gewertet.
- Wird anstelle der vorgegebenen Geste eine andere Geste technisch korrekt ausgeführt, so kann die Übung zwar fortgesetzt werden, die entsprechende Geste wird jedoch nicht gewertet.
- Befinden sich die beiden Verteidigungsspieler im Moment der Ballberührung beim Angriffsball nicht vollständig hinter der 3 m-Linie, so wird die Verteidigung nicht gewertet.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1 (SR 1) ist verantwortlich für:

- den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung;
- Bewertung und Addition aller korrekten technischen Gesten.

Schiedsrichter 2 (SR 2) ist verantwortlich für:

- Zeitnahme, An- und Abpiff des Wettkampfes;
- Bewertung und Addition aller korrekten technischen Gesten.

Differieren die Resultate der beiden Schiedsrichter, zählt der Mittelwert.

Notizen: