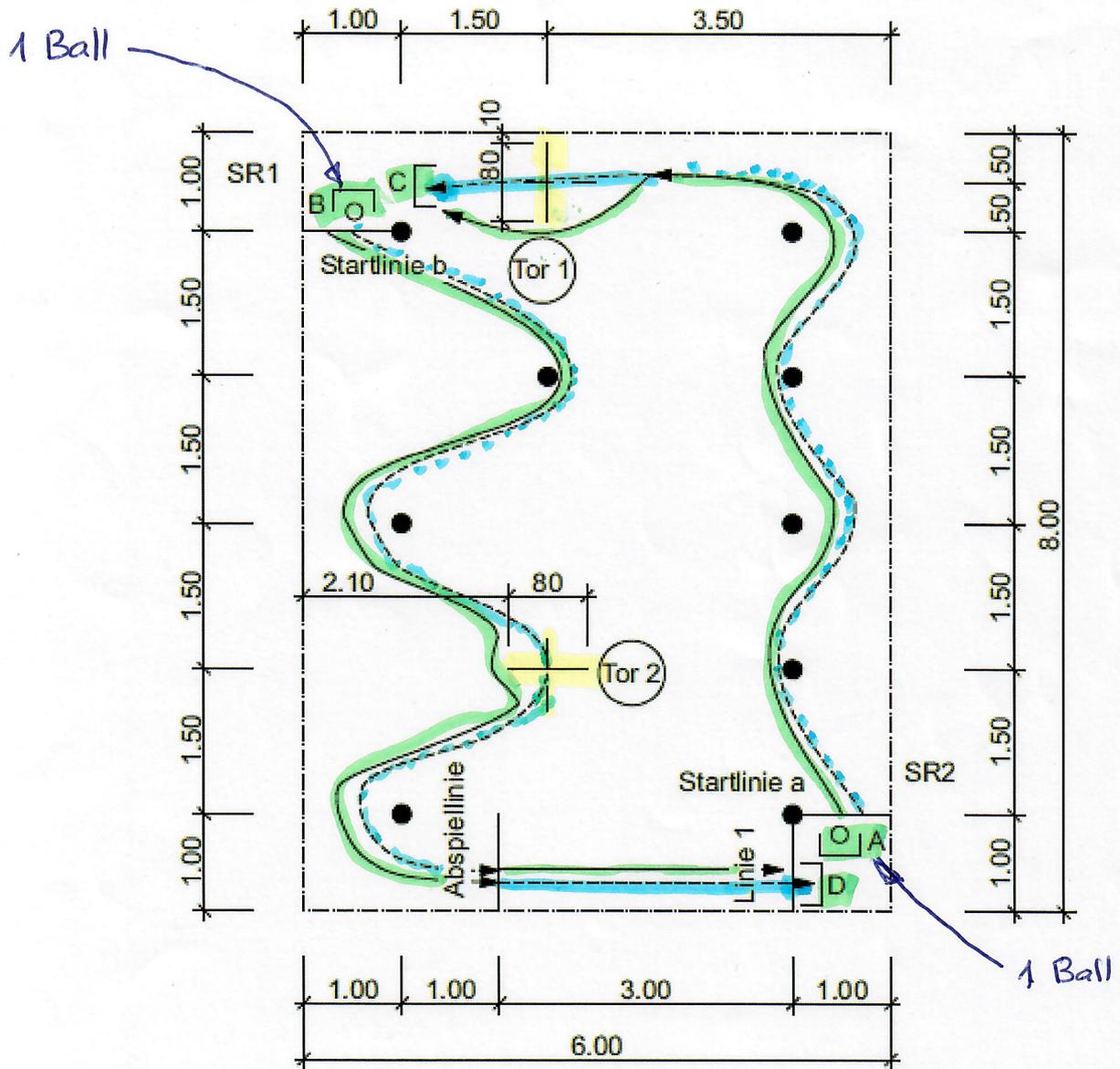


4 Disziplin 2 (FF2) / Aufgabe 2a Unihockey im Team



Legende:

- Spieler
- Spieler mit Ball
- | Tor ①+②
- Laufweg
- Ballweg
- Zonenlinie
- Spielfeldlinie
- Malstab

## Disziplin 2 (FF2) / Aufgabe 2a Unihockey im Team

### Allgemeine Angaben

Ziel	Unihockey Technik erlernen
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	6 x 8m
Spieleranzahl	4 Turnende
Material	2 „Tore“ (gemäss Anleitung Seite 15), 2 Unihockeybälle ae, 2 Reserven Unihockeybälle, 4 Unihockeystöcke ae, 2 Reserven Unihockeystöcke, 9 Malstäbe, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

### Spielablauf A

A steht hinter der Startlinie a

- 1 = A läuft mit Ball um die 4 Malstäbe und spielt C den Ball durch das „Tor 1“ zu. A läuft auf Position C.
- 2 = C übernimmt den Ball vor der Startlinie b, spielt ihn über die Startlinie b. C läuft mit dem Ball um die nächsten 2 Malstäbe und spielt den Ball durch das „Tor 2“. Übernimmt den Ball nach dem „Tor 2“ läuft um den Malstab und spielt vor der Abspiellinie B zu. C übernimmt Position von A.
- 3 = D übernimmt den Ball hinter der Linie und läuft Spielablauf B.

### Spielablauf B

B steht hinter der Startlinie b.

- 1 = B läuft mit dem Ball um die nächsten 2 Malstäbe und spielt den Ball durch das „Tor 2“. Übernimmt den Ball nach dem „Tor 2“ läuft um den Malstab und spielt vor der Abspiellinie D zu. B übernimmt Position von A.
- 2 = D übernimmt den Ball hinter der Linie 1 und läuft Spielablauf A. (D muss mit dem Ball über die Startlinie).

Spielablauf A und B starten gleichzeitig.

### Wertung

- jedes Überqueren der Startlinie 1 Punkt
- jeder Pass durchs Tor 1 Punkt
- jede Ballüberquerung der Linie 1 1 Punkt

Hat der Ball beim Schlusspfeiff den Schläger des Ballübernehmers berührt, zählt die Ballübergabe.

**Maximale Punktzahl pro Spielablauf A und Spielablauf B**

**5 Punkte**

### Keinen Punkt gibt es:

- bei den Startlinie, wenn zwischen Startlinien und Toren der Ball Körperkontakt hatte.
- bei den Toren, wenn der Ball durch's Tor geführt wurde.

### Abzüge

Die Abzüge werden bei den nachfolgenden Punkten direkt abgezogen.

### Einen Punkt Abzug gibt es:

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

### **Besonderes**

- Umgestossene Malstäbe müssen die Spieler selber wieder aufstellen.
- Tore werden umlaufen (ob rechts oder linksspielt keine Rolle) nicht übersprungen.
- Verschobene Tore müssen die Spieler selber wieder hinstellen.
- Bei Stockbruch ist der Spieler besorgt für Ersatz (Wettkampfmateral) kein Spielabbruch.
- Der Ball muss durch das Tor gespielt werden und nicht geführt.
- Überholen ist erlaubt.

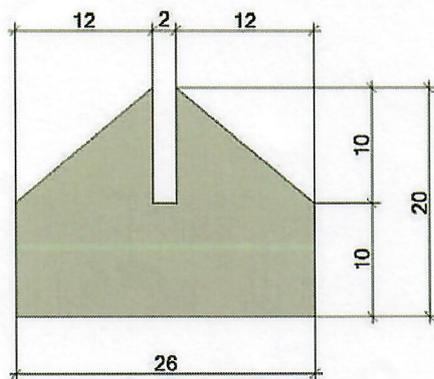
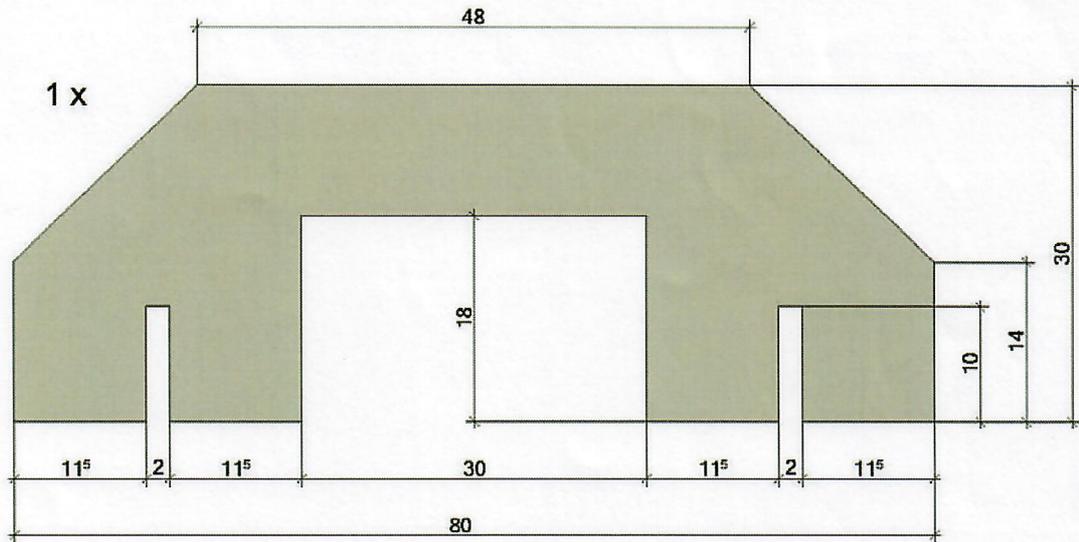
### **Schiedsgericht**

- Schiedsrichter 1 (SR1) - ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes
  - addiert mit dem Handzählapparat die Laufpunkte Startlinie b
  - addiert mit dem Handzählapparat die Pässe durch das Tor 1
  - bringt wenn nötig sofort den Reservenball ins Spiel (z.B. Spieler steht auf Ball)
- Schiedsrichter 2 (SR2) - addiert mit dem Handzählapparat die Laufpunkte Startlinie a
- addiert mit dem Handzählapparat die Pässe durch das Tor 2
  - addiert mit dem Handzählapparat die Ballüberquerungen bei Linie 1
  - kontrolliert den Übungsablauf
  - teilt sein Resultat dem SR1 mit
  - bringt wenn nötig sofort den Reservenball ins Spiel (z.B. Spieler steht auf Ball)

Anleitung:

## Unihockeytor

Materialdicke: 2 cm  
Fichten-Drei-Schicht-Platte  
alle Masse in cm



2 x Fussteil