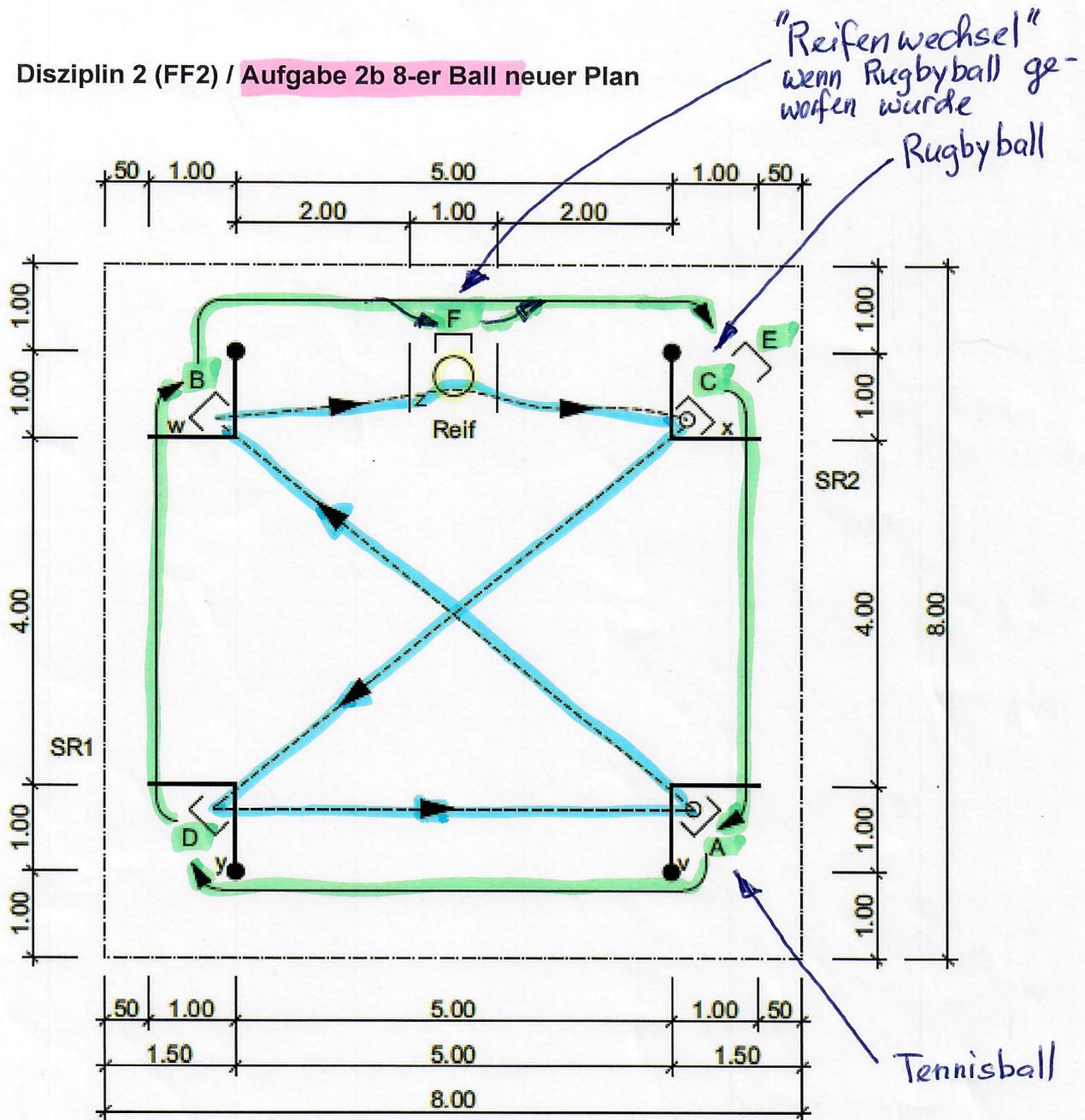


5 Disziplin 2 (FF2) / Aufgabe 2b 8-er Ball neuer Plan



Legende:

- | | |
|------------------|----------------|
| Spieler | Ballweg |
| Spieler mit Ball | Linie |
| Reif | Spielfeldlinie |
| Laufweg | Abwurfline |
| | Malstab |

A+C : Diagonal werfen
 B+D : Gerade werfen
 Remen : immer im
 Uhrzeigersinn

Disziplin 2 (FF2) / Aufgabe 2b 8-er Ball

Allgemeine Angaben

Ziel	Differenziert und rhythmisiert werfen
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	8 x 8 m
Spieleranzahl	6 Turnende
Material	1 Tennisball ae, 1 Rugby-Ball STV ae, 1 Reif Ø 80cm, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial, 4 Malstäbe

Spielablauf A

- 1 = A wirft den Tennisball, hinter der Abwurflinie stehend, aus der Position v, B zu.
- 2 = A läuft um die Malstäbe auf Position y.
- 3 = B fängt den Tennisball und wirft ihn, aus der Position w, hinter der Abwurflinie stehend, durch den Reif, E zu.
- 4 = B läuft um die Malstäbe auf Position x.
- 5 = E fängt den Tennisball und wirft ihn, aus der Position x, hinter der Abwurflinie stehend, A zu.
- 6 = E läuft auf Position v.
- 7 = A fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, E zu.
- 8 = A läuft auf Position w.
- 9 = E fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, A zu.
- 10 = E läuft um die Malstäbe auf Position y.
- 11 = A fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, durch den Reif F zu.
- 12 = A läuft um die Malstäbe auf Position x.
- 13 = F fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, E zu.
- 14 = F läuft auf Position v.
- 15 = E fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, F zu.
- 16 = E läuft auf Position w.
- 17 = F fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, E zu.
- 18 = F läuft um die Malstäbe auf Position y.
- 19 = E fängt den Tennisball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, durch den Reif D zu.
- 20 = E läuft um die Malstäbe auf Position x.

Spielablauf B

- 1 = C spielt den Rugbyball, hinter der Abwurflinie stehend, aus der Position x, D zu.
- 2 = C läuft auf Position v, E steht auf Position x.
- 3 = D fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, C zu.
- 4 = D läuft auf Position w.
- 5 = C fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, D zu.
- 6 = C läuft um die Malstäbe auf Position y.
- 7 = D fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, durch den Reif, B zu.
- 8 = D läuft um den Malstab auf Position z, übernimmt den Reif von F, F läuft um den Malstab auf Position x.
- 9 = B fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, C zu.
- 10 = B läuft auf Position v.
- 11 = C fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehen, B zu.
- 12 = C läuft auf Position w.
- 13 = B fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, C zu.
- 14 = B läuft um die Malstäbe auf Position y.
- 15 = C fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, durch den Reif, A zu.
- 16 = C läuft um den Malstab auf Position z, übernimmt den Reif von D, D läuft um den Malstab auf Position x.
- 17 = A fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, B zu.
- 18 = A läuft um die Malstäbe auf Position v.
- 19 = B fängt den Rugbyball und wirft ihn, hinter der Abwurflinie stehend, A zu.
- 20 = B läuft auf Position w.

Spielablauf A und B starten gleichzeitig.

Bemerkung

- Der Reifwechsel findet immer statt, nachdem der Rugbyball durch den Reif geworfen wurde.
- Der Ballweg ist eine liegende 8 und der Laufweg eine 0 im Uhrzeigersinn.
- Der Reif muss zwischen den 2 Linien gehalten werden.

Wertung

- jeder direkt gefangene Ball hinter den Abwurflinie 1 Punkt
- jeder korrekte Wurf durch den Reif 1 Punkt

Maximale Punktzahl Spielablauf A und Spielablauf B**10 Punkte****Keinen Punkt gibt es:**

- beim Fangball, wenn beim Werfen oder Fangen die Abwurflinien betreten oder übertreten werden

Abzüge

Die Abzüge werden bei den nachfolgenden Punkten direkt abgezogen.

Einen Punkt Abzug gibt es:

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

Schiedsgericht

- Schiedsrichter 1 (SR1)
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
 - Zeitnahme, An- und Abpiff des Wettkampfes
 - addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle bei den Positionen v und y
 - kontrolliert den Übungsablauf bei den Positionen v und y
- Schiedsrichter 2 (SR2)
- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle bei den Positionen x und w
 - addiert mit dem Handzählapparat die Würfe durch den Reif
 - kontrolliert den Übungsablauf bei den Positionen x und w
 - teilt sein Resultat dem SR1 mit