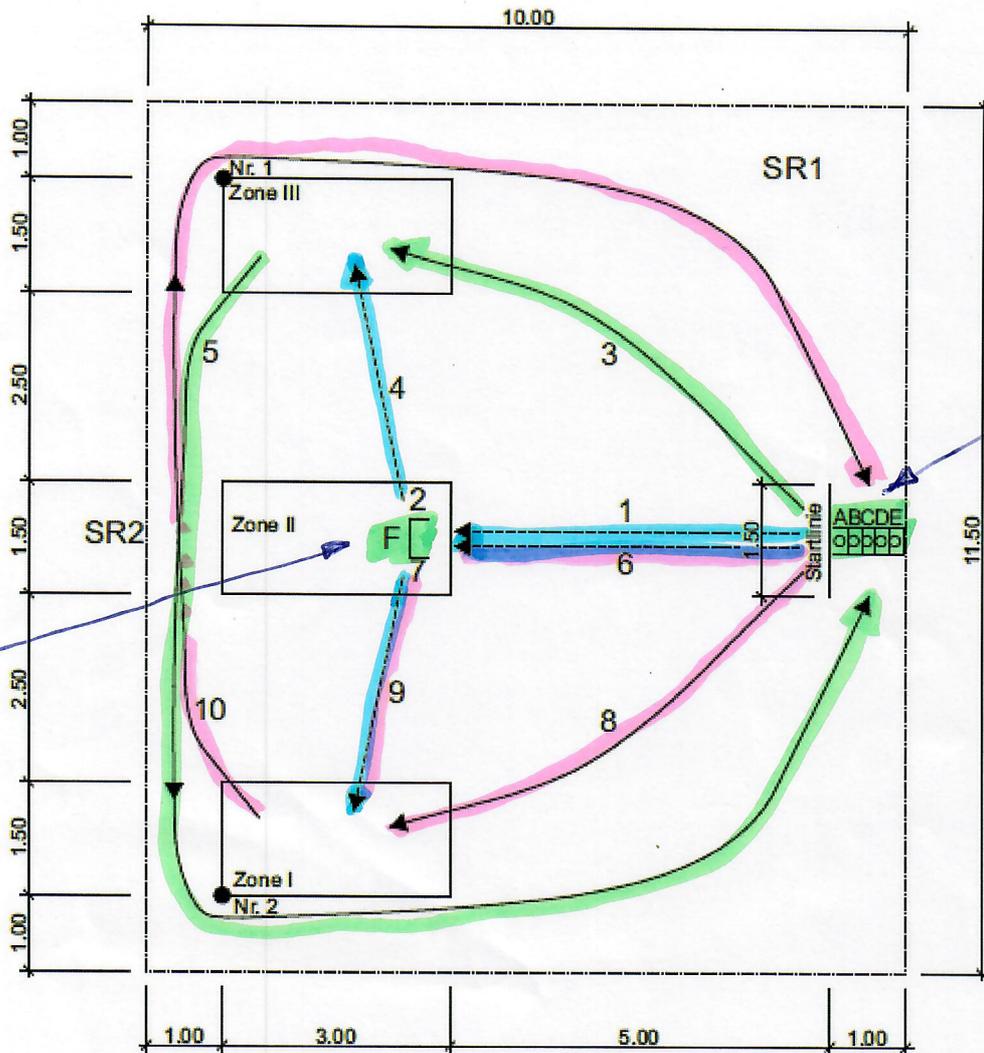


6 Disziplin 3 (FF3) / Aufgabe 3a Moosgummiring



Legende:

- Spieler
- Spieler mit Moosgummiring
- Laufweg
- Wurfweg
- Zonenlinie
- Spielfeldlinie
- Malstab

## Disziplin 3 (FF3) / Aufgabe 3a Moosgummiring

### Allgemeine Angaben

Ziel	Ausdauer und Geschicklichkeit
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	10 x 11.50m
Spieleranzahl	6 Turnende
Material	5 Moosgummiringe $\odot$ 17cm ae, 1 Gymnastik-Stab aus Hartholz $\odot$ 30mm, Länge 80cm mit Markierung bei 30cm, die vordersten 10 cm weiss eingefärbt, 2 Malstäbe, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

### Spielablauf

- 1 = A steht hinter der Startlinie und wirft den Ring zu F in Zone II.
- 2 = F fängt den Ring mit dem Stab.
- 3 = A läuft in Zone III.
- 4 = F wirft den Ring von Hand zu A in Zone III.
- 5 = A fängt den Ring von Hand und läuft um den Malstab Nr. 2 hinter die Startlinie.
- 6 = B steht hinter der Startlinie und wirft den Ring zu F in Zone II.
- 7 = F fängt den Ring mit dem Stab.
- 8 = B läuft in Zone I.
- 9 = F wirft den Ring von Hand zu B in Zone I.
- 10 = B fängt den Ring von Hand und läuft um den Malstab Nr. 1 hinter die Startlinie, C spielt wie A, D spielt wie B, E spielt wie A.

### Wertung

- jeder gefangene Ring mit dem Stab in Zone II 1 Punkt
- jeder gefangene Ring von Hand in Zone I und III 1 Punkt
- jeder Start beim Überqueren der Startlinie 1 Punkt

Hat der Ring beim Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende gefangene Ring.

### Maximale Punktzahl pro Spielablauf

6 Punkte

### Keinen Punkt gibt es:

- beim Fang, wenn der Stab vor der Markierung gehalten wird
- wenn beim Fangen mit dem Stab die zweite Hand den Ring berührt
- wenn beim Werfen oder Fangen die Linie der Zonen oder die Startlinie betreten oder übertreten wird
- beim Fang, wenn der Ring in der weissen Markierung mit der zweiten Hand berührt wird.

### Abzüge

Die Abzüge werden bei den nachfolgenden Punkten direkt abgezogen.

### Einen Punkt Abzug gibt es:

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren eines Malstabes (inkl. Kleidung)
- bei fehlerhaftem Übungsablauf (z.B. nicht abwechslungsweise in Zone I und III gelaufen wird oder wenn der Wurf von der Zone II zu Zone I oder III nicht ausgeführt wird).

### Besonderes

- Der Gymnastik-Stab muss von F unterhalb der Markierung (30cm) gehalten werden.
- Die Reihenfolge der Spieler muss nicht zwingend eingehalten werden, jedoch die Zonen I + III müssen von F abwechslungsweise angespielt werden.

### **Schiedsgericht**

- Schiedsrichter 1 (SR1)
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
  - Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes
  - addiert mit dem Handzählapparat die Startpunkte
  - addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte in Zone II
- Schiedsrichter 2 (SR2)
- addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte in den Zonen I und III
  - kontrolliert den Übungsablauf (Zonenwechsel)
  - teilt sein Resultat dem SR1 mit