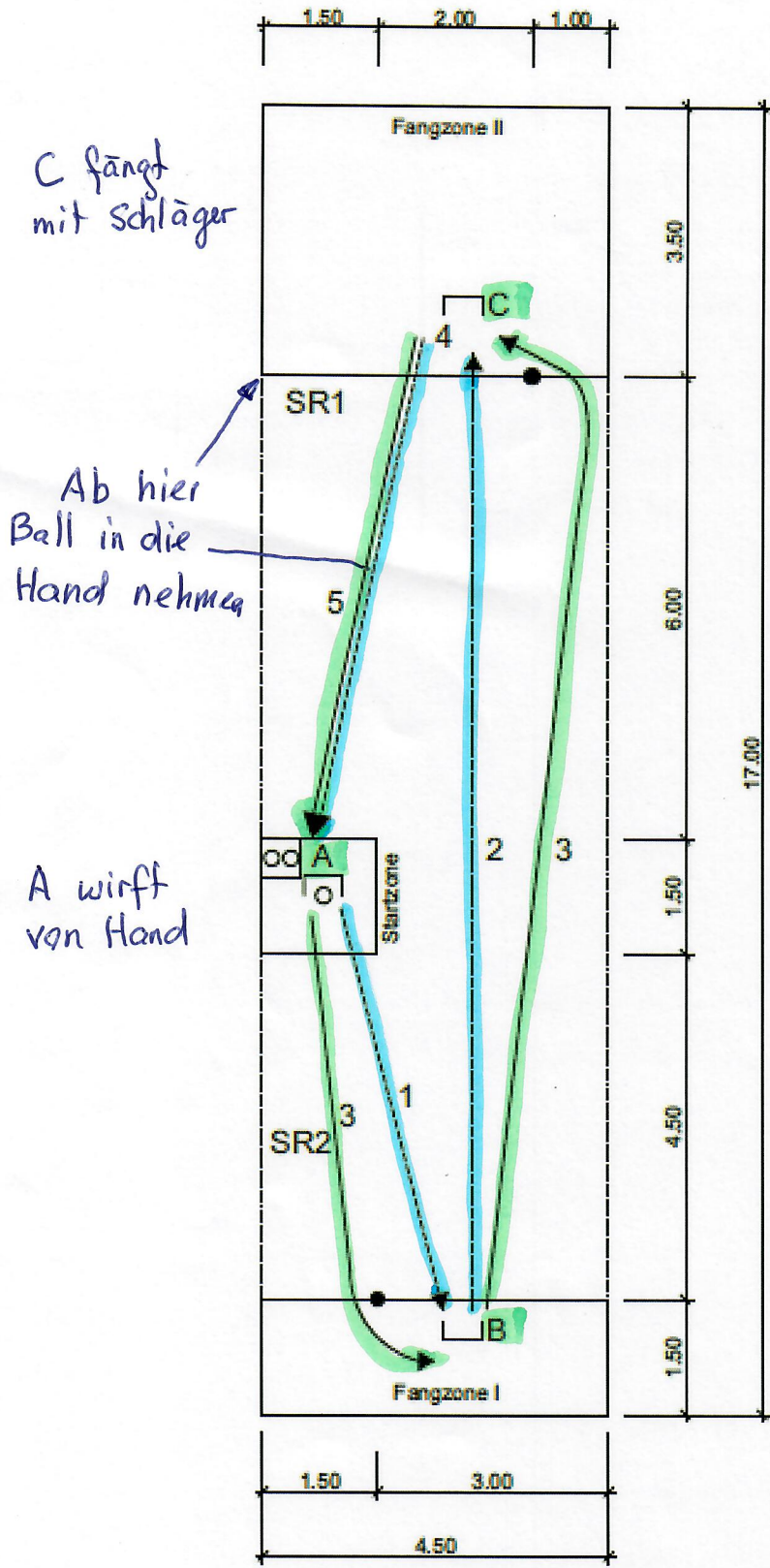


7 Disziplin 3 (FF3) / Aufgabe 3b Intercross



Legende:

- Spieler
- Spieler mit Ball
- Laufweg
- Ballweg
- Zonenlinie
- Spielfeldlinie
- Maßstab
- Ballbehälter mit 2 Bällen am Boden

B berührt den Ball nie (fangen + Werfen mit Schläger)

Disziplin 3 (FF3) / Aufgabe 3b Intercross

Allgemeine Angaben

Ziel	Schulung beider Hände
Zeit	2 Minuten
Feldgrösse	4.5 x 17m
Spieleranzahl	3 Turnende + 3 Helfer
Material	3 Intercrossbälle ae, 3 Intercrossschläger ohne Stab ae, 1 Ballbehälter (Eimer ca. 30cm), 2 Malstäbe, 3 Spielbänder, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

Spielablauf

- 1 = A wirft den Intercrossball von Hand aus der Startzone zu B in die Fangzone I.
- 2 = B fängt den Intercrossball mit dem Schläger in der Fangzone I und spielt ihn mit dem Schläger zu C in die Fangzone II (nimmt den Ball nicht in die Hand).
- 3 = A läuft nach dem Wurf um den Malstab in Fangzone I, B läuft nach dem Zuspiel um den Malstab in Fangzone II.
- 4 = C fängt den Intercrossball mit dem Schläger in der Fangzone II.
- 5 = Nach dem Verlassen der Fangzone II nimmt C den Ball in die Hand.
- 6 = C läuft mit dem Ball in der Hand in die Startzone. Der Spielablauf beginnt von vorne.

Wertung

- jeder Fangball mit dem Schläger in den Fangzonen I und II 1 Punkt
- jeder Laufpunkt beim Betreten der Startzone 1 Punkt

Hat der Ball beim Schlusspfeiff den Schläger oder die Hand bereits verlassen, zählt der folgende gefangene Ball.

Maximale Punktzahl pro Spielablauf

3 Punkte

Keinen Punkt gibt es:

- beim Fangball, wenn die Hand oder der Körper den Ball berührt
- beim Fangball, wenn der Ball vor dem Fangen den Boden berührt
- beim Fangball, wenn beim Werfen oder Fangen die Linien der Start- oder Fangzonen betreten oder übertreten werden
- Fangball und Laufpunkt, wenn sich mehr als ein Intercrossball im Spielfeld (Ausnahme die im Ballbehälter befindet (z.B. einer am Boden und einer im Spiel)

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
- wenn Helfer den Ball berühren, bevor dieser mit seinem ganzen Umfang das Spielfeld verlassen hat
- wenn Helfer das Spielfeld betreten
- bei jedem Handwechsel

Helfer

Standort der Helfer (max. 3) ausserhalb des Feldes. Betreten des Spielfeldes ist nicht erlaubt. Bälle welche das Spielfeld verlassen haben, können vom Spieler direkt ins Spiel zurück gebracht werden oder von den Helfern in den Ballbehälter gelegt werden. Als Helfer dürfen nur gemeldete Spieler des Fit+Fun der jeweiligen Riege zum Einsatz kommen. Die Helfer werden mit Spielbändern gekennzeichnet.

Reserveball

Ein Reserveball darf erst zum Einsatz kommen, wenn der Spielball das Spielfeld verlassen hat. Ein am Boden liegender Ball kann aufgenommen oder aus dem Spielfeld befördert werden. Der Reserveball wird vom Spieler selber aus dem Ballbehälter genommen.

Besonderes

Der Schläger bleibt immer in der gleichen Hand.

Bei Materialdefekt (Gummibandriß) gibt es einen Neustart.

Schiedsgericht

- Schiedsrichter 1 (SR1)
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
 - Zeitnahme, An- und Abpfeiff des Wettkampfes
 - addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte in der Fangzone II
 - überwacht die Helfer-Fehler
- Schiedsrichter 2 (SR2)
- addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte in der Fangzone I und die Laufpunkte in der Startzone
 - kontrolliert den Übungsablauf
 - teilt sein Resultat dem SR1 mit