



# **Weisungen Spielparcours Jugend ZTV Version 2010**

---

Hauptsponsor



**Zürcher  
Kantonalbank**

## Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Weisungen .....	3
2. Hindernislauf (HL) .....	4
2.1 Allgemeine Angaben .....	4
2.2 Übungsablauf .....	4
2.3 Wertung.....	4
2.4 Spezielles .....	6
2.5 Anpassung des Hindernislauf an die Umstände des Wettkampfplatzes.....	6
2.6 Aufbau, Material .....	6
3. Spieltest Allround .....	8
3.1 Allgemeine Angaben .....	8
3.2 Übungsablauf .....	8
3.3 Riegen-/Vereinseinteilung .....	10
3.4 Wertung.....	10
3.5 Spezielles .....	11
3.6 Kampfgericht .....	11
3.7 Aufbau, Material .....	11

Herausgeber: Zürcher Turnverband ZTV  
 Verfasser: ZTV, Abteilung Breitensport, Ressort Jugend und Ressort Fachtest  
 Ausgabe: 01.2010  
 Copyright: Zürcher Turnverband ZTV  
 Nachdruck: Für STV-Vereine und Mitglieder unter Quellenangabe gestattet.

Quellen: Die folgenden Weisungen enthalten Texte und Grafiken von:  
 - Weisungen Spieltest Allround ZTV, Ausgabe 2004  
 - Weisungen Hindernislauf Aargauer Turnverband, Version 30. Okt. 2003  
 - Weisungen Jugend-Parcours ETF 07, Version 01.2006

Diese Weisung ersetzt die Weisung "Spieltest Allround ZTV, Ausgabe 2004"

## **1. Allgemeine Weisungen**

Nachfolgende Weisungen und Parcoursbeschriebe gelten sinngemäss für Mädchen sowie Knaben.

- Bei Interpretationsunklarheiten entscheidet die Wettkampfleitung Jugend-Parcours des entsprechenden Wettkampfes.
- Über die in diesem Reglement nicht aufgeführten Punkte entscheidet die Wettkampfleitung Jugend-Parcours des entsprechenden Wettkampfes endgültig.
- Die Wettkampfleitung kann grosse Vereine auf mehrere Anlagen aufteilen. Die Entscheidung liegt bei der Wettkampfleitung des entsprechenden Wettkampfes
- Jede Gruppe respektive alle Turnenden hat/haben 1 Versuch. Probedurchgänge und Einturnen sind nicht gestattet.
- Es zählt der Jahrgang, nicht das Alter.
- Die Zeichnungen in der Broschüre dienen der näheren Erläuterung des Übungsablaufes. Dabei handelt es sich lediglich um mögliche Momentaufnahmen, nicht um statische Festlegungen von Positionen. Diese sind dann verbindlich, wenn es der Übungsablauf fordert oder der Übungsbeschrieb speziell vorsieht.

## **2. Hindernislauf (HL)**

### **2.1 Allgemeine Angaben**

Gewandtheits- und Geschicklichkeits-Parcours mit Hindernissen zum überspringen, unterkriechen, hüpfen, klettern, balancieren und slalomlaufen.

- Gruppen            Der Hindernislauf wird als Einzellauf absolviert
- Strecke            ca. 50m
- Feldgrösse        Länge 6x25m (siehe Skizze Übungsaufbau)

### **2.2 Übungsablauf**

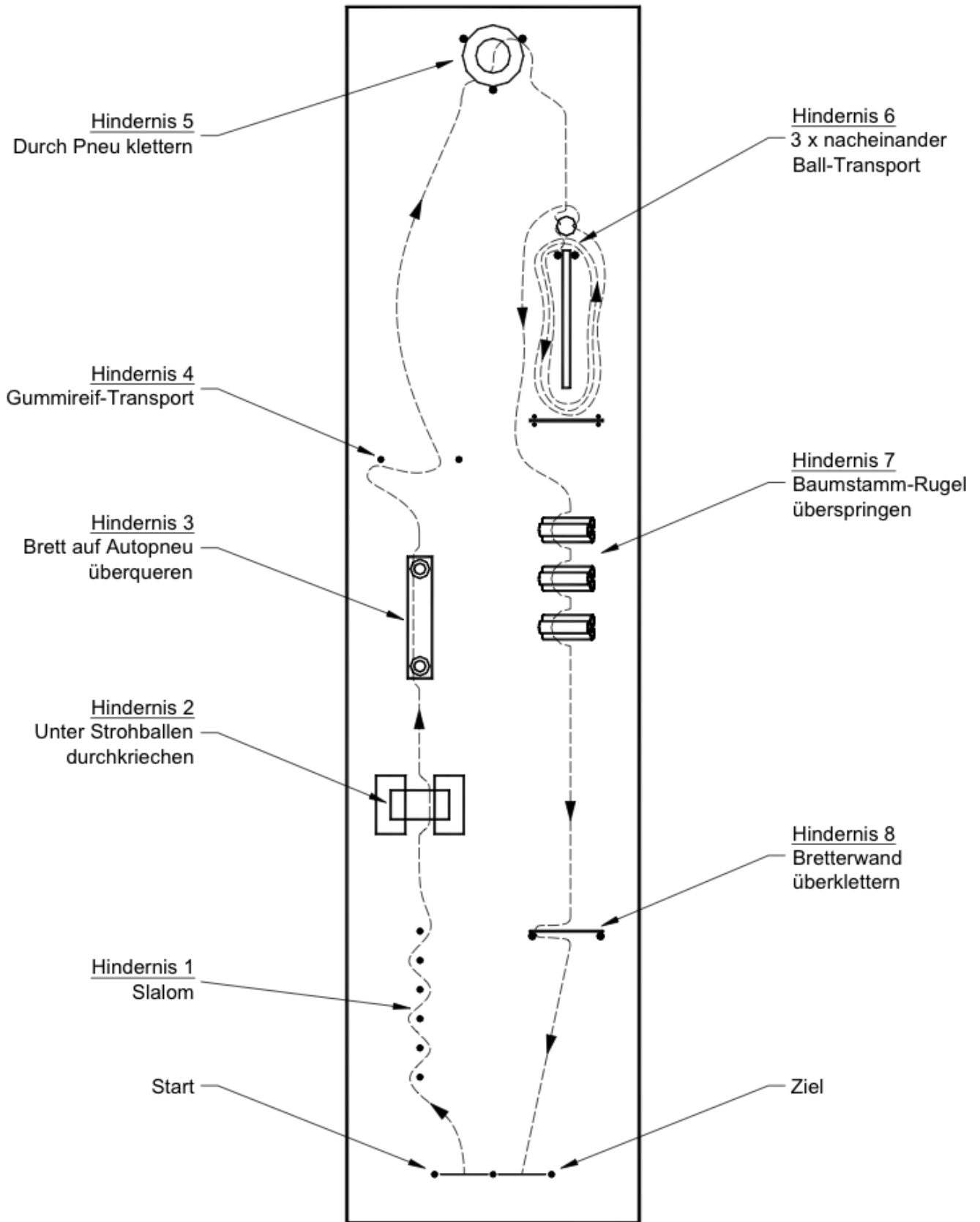
Die einzelnen Hindernisse müssen vollständig und korrekt passiert/absolviert werden. Der Start erfolgt hinter der Startlinie. Auf das Startkommando „Auf die Plätze“ stellt sich der Turnende hinter der Startlinie auf (ohne Startpflöcke/Starthilfe, Partnerhilfe ist nicht erlaubt). Auf das Startkommando „Los“ oder zuklappen des Startholzes erfolgt der Start.

Start	Start hinter der Linie
Hindernis 1	Slalom
Hindernis 2	Unter Strohbällen durchkriechen
Hindernis 3	Überlaufen eines Bretts auf Autopneus
Hindernis 4	Transportieren eines Gummireifens von einer zur anderen Seite
Hindernis 5	Von unten in den Lastwagenpneu einsteigen, durchschlüpfen und oben wieder aussteigen
Hindernis 6	3 mal nacheinander einen Tennisball aus Behälter durchs Rohr hinunterrollen lassen und wieder in den Behälter zurücklegen
Hindernis 7	Überspringen der Baumstamm-Rugel
Hindernis 8	Überklettern der Bretterwand
Ziel	Einlauf zwischen den Pfosten

### **2.3 Wertung**

- Die Laufzeit wird auf 1/100 Sekunden genau gemessen. Als Laufzeit gilt: Startkommando bis Zieldurchlauf
- Als Zieldurchlauf gilt das Erreichen der senkrechten Ebene über der Ziellinie mit dem vordersten Teil des Rumpfes.
- Als Fehlstart zählt, wenn ein Turnender zu früh startet (Abheben eines Fusses vom Boden vor dem Startkommando). Verursacht derselbe Turnende 2 Fehlstarts, so wird er im Hindernislauf disqualifiziert.
- Wird ein Hindernis nicht korrekt passiert, muss der Turnende vor diesem Hindernis nochmals beginnen.

Skizze Übungsablauf Hindernislauf:



## 2.4 Spezielles

- Es gibt nur einen Versuch. Probedurchgänge und Einturnen sind nicht erlaubt.
- Das festhalten beim Slalom an den Pfosten ist nicht erlaubt
- Outdoor- und Indoor-Schuhe sind erlaubt. Nagelschuhe, Nockenschuhe oder Schuhe mit Schraubstollen sind nicht erlaubt.

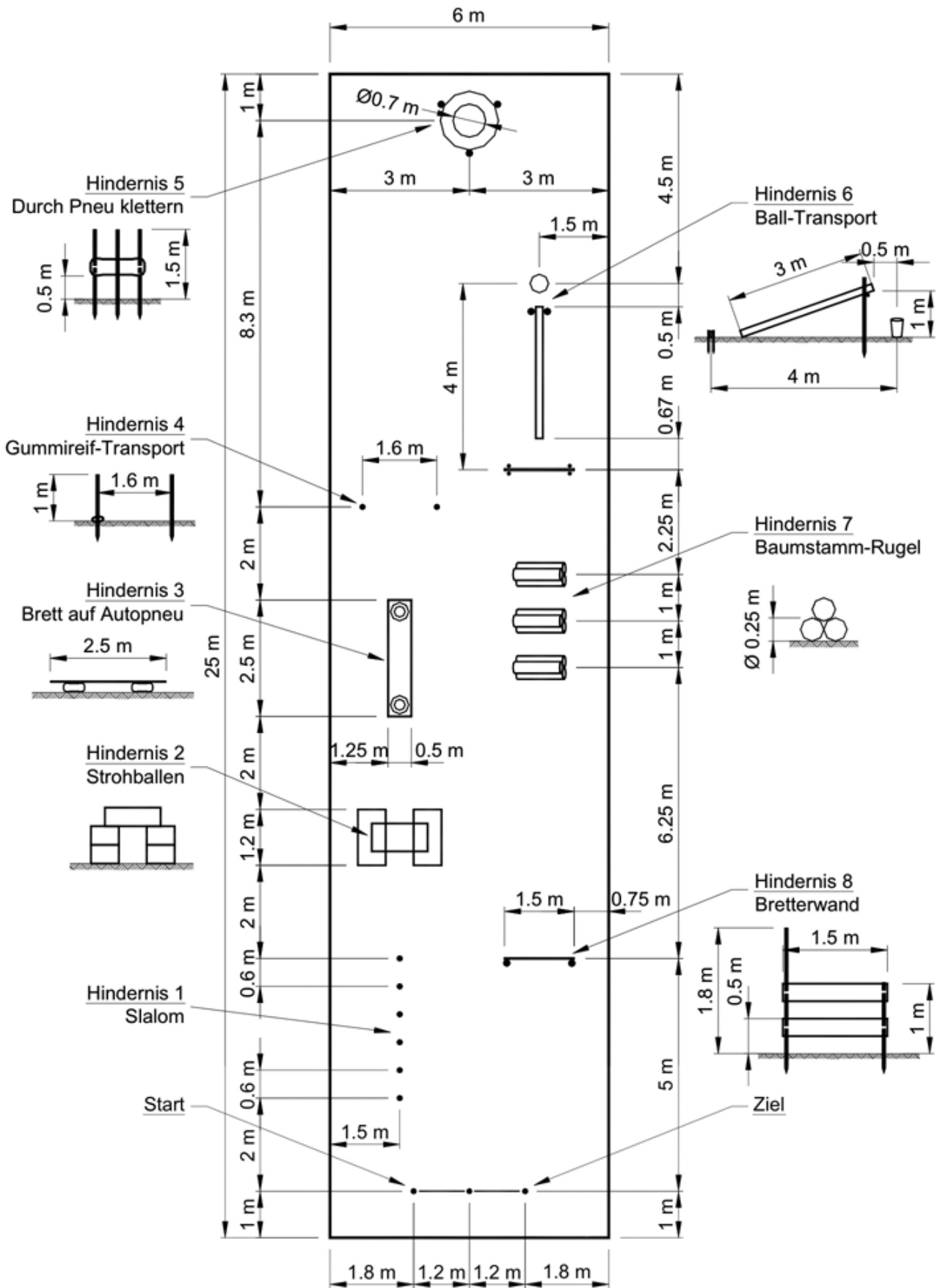
## 2.5 Anpassung des Hindernislauf an die Umstände des Wettkampfplatzes

- Die Wettkampfleitung kann ohne Meldung an die Riegen die Hindernisse den Umständen anpassen (z.B. bei schlechtem Wetter: Ersetzen der Strohballen durch identische Hindernisse oder ersetzen der Baumstamm-Rugel im Hindernis 7 durch gleich hohe Hindernisse).
- Die Hindernisse dürfen ihren "Charakter" dabei nicht verlieren.

## 2.6 Aufbau, Material

Start	2 Pfosten oder Malstäbe 1 Linie
Hindernis 1	6 Pfosten oder Malstäbe
Hindernis 2	5 Strohballen (1.2 m x 0.5 m x 0.6 m)
Hindernis 3	1 Schalttafel (2.5 m x 0.5 m) 2 Autopneu (195 x 15 Zoll)
Hindernis 4	2 Pfosten oder Malstäbe ( 1 m über Boden) 1 Gummireif (Ø = min. 25 cm)
Hindernis 5	3 Pfosten (1.5 m über Boden) 1 Lastwagenpneu div. Befestigungsmaterial
Hindernis 6	1 Eimer 1 Tennisball (+ Reserveball) 1 PVC-Rohr, Ø = 20 cm, 3 m lang 2 Befestigungspfosten (1 m über Boden) 1 Balken oder Bretter, 12 cm hoch, 1.5 m lang 4 Befestigungspfosten klein
Hindernis 7	9 Holzrugel, Ø = min. 25 cm, 1 m lang
Hindernis 8	1 Pfosten (1.8 m über Boden) 1 Pfosten (1.0 m über Boden) 2 Bretter, 12 cm breit, 1.5 m lang, 30 mm dick
Ziel	1 Pfosten oder Malstäbe 1 Linie
Markierungen	Sägemehl oder Markierungsfarbe (um den Ablauf zu kennzeichnen)

Skizze Aufbau Hindernislauf:



### **3. Spieltest Allround**

#### **3.1 Allgemeine Angaben**

Wurf- und Fangparcours mit Lauftaufgaben im fortlaufenden Wechsel mit dem Ziel, die Wurftechnik zu erlernen und zu verfeinern.

- Gruppen Die Riege/Verein besteht aus Paaren mit wechselnd zusammengesetzten Quartetts mit unterschiedlichen Aufgaben (siehe Riegen-/Vereinseinteilung)
- Zeit: 90 Sekunden bis 12 Jahre und jünger  
60 Sekunden bis 16 Jahre
- Feldgrösse Länge 4x15m (siehe Skizze Übungsaufbau)

#### **3.2 Übungsablauf**

Der Start erfolgt mit einem Ball in der Hand in den Ausgangspositionen. Auf das Startkommando "Auf die Plätze" stellen sich die Spieler bei den Ausgangspositionen auf. Auf das Startkommando "Pfeif" erfolgt der Start. Das Ende wird durch einen "Pfeif" signalisiert.

- 1 = A (Startnummer 3) läuft mit Ball in der Hand links am ersten Malstab vorbei und umläuft im Slalom die folgenden drei Malstäbe bis zur Abwurfline.
- 2 = B (Startnummer 4) wirft gleichzeitig beim Start von A den Ball zu C.
- 3 = B läuft direkt zum Ballbehälter, umläuft ihn, nimmt einen neuen Ball und absolviert nun seinerseits den Slalom.
- 4 = C (Startnummer 1) fängt im Reif stehend die Bälle von A und B mit dem Fangnetz.
- 5 = D (Startnummer 2) sammelt mit dem Ballbehälter Nr. 2 (Kessel) alle Tennisbälle ein und legt sie laufend in den Ballbehälter Nr. 1.



### 3.3 Riegen-/Vereinseinteilung

- Nach Ablauf des Durchganges (60 oder 90sec.) wird Läufer A zu C (Fänger) und Läufer B zu D (Helfer). Die nächsten 2 Startnummern der Riege beginnen mit laufen.
- Der erste Fänger (Startnummer 1) und der erste Helfer (Startnummer 2) pro Riege/Verein müssen zuletzt laufen.

Beispiel für eine Riege/Verein von 9 Turnenden (Startnummer 1 bis 9)

	Durchgang	Paare Läufer	Paare Fänger	Helfer
1. Quartett	I	3 + 4 (A + B)	1 (C)	2 (D)
2. Quartett	II	5 + 6	3	4
3. Quartett	III	7 + 8	5	6
4. Quartett	IV	9	7	8
5. Quartett	V	1 + 2	9	frei wählbar

Jede Riegen-/Vereinsgrösse wird nach diesem Schema eingeteilt.

### 3.4 Wertung

- 1 Lauf = 2 Punkte
- 1 Fangball = 3 Punkte
- die Laufpunkte werden bei der Abwurflinie gezählt, Spieler A erhält also bereits nach dem Slalom den ersten Laufpunkt, Spieler B erst nach einer ganzen Runde
- hat ein Spieler beim Schlusspfeif die Abwurflinie nach dem Slalom überquert, wird der Lauf gezählt
- hat der Ball beim Schlusspfeif die Hand bereits verlassen, zählt der gerade absolvierte Lauf sowie der folgende Fangball

*Fangbälle werden nicht gewertet:*

- wenn der Fänger mit einem Fuss auf den Reif steht oder diesen verlässt
- wenn der Fänger sich auf oder ausserhalb des Reifs abstützt
- wenn ein bereits gefangener Ball gleich wieder aus dem Netz herausspringt

*Einen Punkt Abzug gibt es:*

- wenn der Werfer mit dem Fuss die Abwurflinie berührt oder übertritt
- beim festhalten der Slalomstäbe (Malstäbe), pro Ereignis
- bei nicht-umlaufen der Slalomstäbe (Malstäbe), pro Ereignis
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

### **3.5 Spezielles**

- die Abwurflinien dürfen nicht betreten oder übertreten werden
- überholen ist erlaubt
- nachfangen eines aus dem Fangnetz herausgesprungenen Balles ist erlaubt, jedoch ohne Körper- oder Bodenberührung
- Nockenschuhe sind erlaubt. Nagelschuhe oder Schuhe mit Schraubstollen sind Verboten

### **3.6 Kampfgericht**

#### Kampfrichter 1 (KR1)

- ist für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung verantwortlich
- Zeitnahme, An-, Wechsel- und Abpfiff des Wettkampfes
- addiert mit dem Handzählapparat die Laufpunkte
- kontrolliert die Abwurflinie (übertreten), die Malstäbe und den Übungsablauf

#### Kampfrichter 2 (KR2)

- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle
- kontrolliert den Spieler im Reif (betreten, übertreten)
- teilt sein Resultat dem KR1 mit

### **3.7 Aufbau, Material**

- 5 Malstäbe
- 2 Ballbehälter, davon 1 standfest und 1 tragbar (Kessel)
- 25 Tennisbälle
- 2 Reifen (aufeinander, zusammenkleben Ø 80 cm)
- 1 Fangnetz (gemäss Beschreibung)
- 1 Stoppuhr/Timer
- 2 Handzählapparate
- 1 Pfeife
- Markierungsmaterial
- Agraffen (fixieren von Reif)
- breite Klebstreifen