



Aufgabenbuch

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Richtlinien des ÖTB OÖ	3
>> Haftpflichtversicherung (www.oetb.at/Arbeitsunterlagen)	3
>> Turnerunfallhilfe (www.oetb.at/Arbeitsunterlagen)	3
>> Unfall – Anzeige (www.oetb.at/Arbeitsunterlagen)	3
Erläuterungen	4
Unsere Aufgaben - Unsere Ziele	6
Geräteturnen	7
Leichtathletik	8
Gymnastik	8
Schilaf	9
Schwimmen	9
Wandern	9
Spiele	10
Volkstanz und Lied	10
Gemischte Wettkämpfe für Erwachsene	14
Turnfestwettkampf - Turnerinnen	15
Turnfestwettkampf - Turner	16
Wahlvierkampf - Turnerinnen und Turner	17
Gemischte Mannschaftswettkämpfe für Erwachsene	18
Vereinswettturnen	19
<i>Allgemeine Richtlinien</i>	19
<i>Bewerbe</i>	20
<i>Stärkekassen</i>	21
<i>Wertungsrichtlinien</i>	21
<i>Siegzeichen</i>	22
<i>Wertungsblätter</i>	23
Vereinswimpelwettstreit	26
Er und Sie Wettkampf	27
Jugendmannschaftswettkämpfe	28
Mannschaftswettkampf	29
Gruppenwettstreit	30
Wimpelwettstreit	31
Jugendmannschaftswettkämpfe	32
>> Wertungstabellen	32
Berechnungsbeispiel Mannschaftswettkämpfe	33
Durchführungsbestimmungen für Jugendmannschaftswettkämpfe	34
Bewertungsgrundlagen Singen und Tanzen ÖTB OÖ	36
1. <i>Allgemeines</i>	36
2. <i>Pflicht- und Kürlied</i>	37
3. <i>Pflicht- und Kürtanz</i>	38
4. <i>Wertungsblatt Pflichtlied und Pflichttanz</i>	40
5. <i>Wertungsblatt Kürlied und Kürtanz</i>	41
Tanzschlüssel	42
Kür - Liedkatalog	45
Kür - Tanzkatalog	46
Tanzbeschreibungen	47
<i>BAUERNMADL</i>	47

<i>SIEBENBÜRGER RHEINLÄNDER</i>	48
<i>PASCHADA ZWOASCHRITT</i>	49
<i>WALDHANSL</i>	50
<i>EISWALZER</i>	51
ÖSTA	52
Turnspiele	53
Faustball	54
Völkerball mit 2 Bällen	58
Volleyball	60
1. <i>Geschichte</i>	60
2. <i>Charakteristik des Spiels</i>	60
3. <i>Mannschaften</i>	63
4. <i>Spielverlauf</i>	65
5. <i>Spielzustände</i>	69
6. <i>Spielen des Balles</i>	70
7. <i>Unterbrechungen und Verzögerungen</i>	76
8. <i>Der Libero</i>	79
9. <i>Verhaltensregeln</i>	80
10. <i>Unsportlichkeit und Ahndungen</i>	80
11. <i>Schiedsrichter, ihre Verantwortung und offizielle Zeichen</i>	82
12. <i>Punkteansreiber</i>	85
13. <i>Linienrichter</i>	86
14. <i>Offizielle Signale</i>	86
15. <i>Spielfläche</i>	87
16. <i>Spielfeld</i>	88
17. <i>Netz</i>	89
18. <i>Korrekte Positionen im Moment des Aufschlages</i>	90
19. <i>Ball, der das Netz überquert</i>	91
20. <i>Angriffschlag eines Hinterspielers</i>	92
21. <i>Ausgeführter Block</i>	93
22. <i>Spielbericht</i>	94
Redewettbewerb	95
1. <i>Wettkampfeinteilung</i>	96
2. <i>Wertung</i>	96
3. <i>Redehalt und Bestimmungen</i>	96
4. <i>Redeformen</i>	96
5. <i>Manuskripte – Textvorlagen – Inhaltsangabe</i>	97
6. <i>Wettkampfmöglichkeiten - Redezeiten</i>	98
7. <i>Kampfgericht</i>	98
8. <i>Kleidung</i>	98
<i>Wertungsblatt „Freie Rede“</i>	99
<i>Wertungsblatt „Vortrag / Referat“</i>	100
<i>Wertungsblatt „Dialog“</i>	102
<i>Wertungsblatt „Gedicht“</i>	103
<i>Wertungsblatt „Lesung“</i>	104
Radsternfahrt	105
Deutscher Fünfkampf	107
Jahnwanderung	111
Allgemeines:	112
Wertung:	113
Wettkämpfe:	115
1. <i>Jahnzehnkampf: männlich</i>	115
2. <i>Jahndreikampf: männlich</i>	115
3. <i>Jahnachtkampf: weiblich</i>	115
4. <i>Jahndreikampf: weiblich</i>	116
5. <i>Geländelauf:</i>	116
6. <i>Wettkampf der ehemaligen Zehnkämpfer:</i>	116
Sonderwettkämpfe	118
Friesenwettkampf	119
Steinstoß	120
Seilziehen	122
Pendelstaffel	123
Spielmannwesen	125



turnfest.at

ÖTB

Oberösterreich

Allgemeine Richtlinien des ÖTB OÖ

Erläuterungen

Vorturnerhilfen

>> *Haftpflichtversicherung (www.oetb.at/Arbeitsunterlagen)*

>> *Turnerunfallhilfe (www.oetb.at/Arbeitsunterlagen)*

>> *Unfall – Anzeige (www.oetb.at/Arbeitsunterlagen)*

Erläuterungen

1. Bestimmungen

Es gelten grundsätzlich die Bestimmungen der ÖTB – Bundesturnordnung, ergänzt durch die Wettkampfbestimmungen:

des Österreichischen Fachverbandes für Turnen
des Österreichischen Leichtathletikverbandes
des Österreichischen Schwimmverbandes
des Österreichischen Volleyballverbandes
des Österreichischen Faustballverbandes
oder die im Handbuch angegebenen Wertungsbestimmungen

2. Siegerzeichen

Eichenkranz mit Siegerschleife und Urkunde – Jahnwanderung u. Turnfeste
Medaille am Band (mit deutlich erkennbarem ÖTB – Zeichen und Eichenlaubdarstellung)
Für alle Wettkämpfer, welche die Sieggrenze erreichen !

3. Turnkleidung

Von den Angehörigen des ÖTB ist bei allen Wettkämpfen die ÖTB Turnkleidung zu tragen.

Jungturnerinnen und Turnerinnen - Turnen

Blauer Turnanzug mit langen Ärmeln, mit blauem ÖTB Abzeichen oder Vereinsabzeichen.
Testabzeichen sind am linken Oberarm zu tragen.
Weiße Turnschuhe mit oder ohne weiße Socken, oder barfuß.

Jungturnerinnen und Turnerinnen – Leichtathletik

Normale Turnkleidung oder ÖTB OÖ LA – Kleidung.

Gymnastik

Turnanzug nach freier Wahl.

3.4 Jungturner und Turner - Turnen

Lange, weiße Turnhose oder kurze, weiße Hose mit schwarzen Streifen an den Seiten.
Weißes ÖTB Turnleibchen mit schwarzem ÖTB Abzeichen oder Vereinsabzeichen.
Testabzeichen sind an der linken Brustseite zu tragen.
Weiße Turnschuhe mit weißen Socken.

Jungturner und Turner – Leichtathletik

Die LA – Kleidung des ÖTB OÖ ist zugelassen.

4. Spielmannschaften

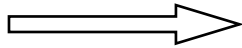
Treten jeweils in einheitlicher Kleidung mit ÖTB Vereinsabzeichen oder ÖTB Abzeichen an. Trainingsanzüge dürfen während des Spieles nicht getragen werden.

WERBUNG FÜR SPONSOREN AUF DER WETTKAMPFKLEIDUNG IST VERBOTEN !!!

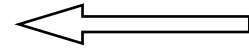
Bei Verstößen gegen die Bestimmungen kann ohne Vorwarnung ein Punkteabzug erfolgen.

Zielorientiertes Arbeiten setzt Grundlagen voraus !

Die Ganzjahresturnstunde muss alle unsere Aufgaben und Ziele abdecken !



A U F G A B E N / Z I E L E



B e r e i c h e :

Gerätturnen

Leichtathletik

Schilaufr

Schwimmen

Gymnastik

Volkstanz / Volkslied

Wandern

Spiele (Faustball, Volleyball,...)

A u f g a b e n

F o r m e n :

Vereinswettturnen

Jugendmannschaftswettkämpfe

(WWS, GWS, MWK)

Mannschafts – Vergleichswettkämpfe

Einzelwettkämpfe

In den
wöchentlichen
Turnstunden
müssen diese

in gewissen
Zeitabständen
einfließen !

Unsere Aufgaben - Unsere Ziele

Geräteturnen

Zielgruppe	Aufgaben
Kleinkind	Gewöhnungsübungen Erlernen einfacher Grundformen
Mädchen / Knaben (6 – 11 Jahre)	Erlernen von Übungsteilen je nach Talent. Aufbau für einfache oder höhere Wettkämpfe.
Jungturnerinnen / Jungturner (11) 12 – 16 (17) Jahre	Vervollkommnung des bisher Elernten
	S c h w ä c h e r e : einbinden in Jugend Mannschaftswettkämpfe
	T a l e n t i e r t e : einbinden in Jugend Mannschaftswettkämpfe, Teilnahme an Leistungslehrgängen und qualifizierten Wettkämpfen

Geräteturnen

Turnerinnen / Turner ab 17 / 18 Jahre bis ca. 25 – 30 Jahre	Leistungsschwächere:
	Ihren Möglichkeiten entsprechend fördern ⇒ Einzel – Wahl – Wettkämpfe Jugend – Mannschaftswettkämpfe Vergleichswettkampf Vereinswettturnen
	Talentierte: Jugend – Mannschaftswettkämpfe Weiter fördern durch gezielte Leistungsschulung (Land / Bund) Qualifizierte Einzelwettkämpfe Vergleichswettkämpfe Einbindung in Leistungsriege Einsetzen beim Aufbau von Mädchen / Knaben - Leistungsriegen
Turnerinnen / Turner ab 25 / 30 Jahre	Turnen auf bzw. mit den Geräten ist bis ins hohe Alter beizubehalten.
	Diese Feststellung hat ein G r u n d s a t z unseres J a h n ' s c h e n T u r n e n s zu bleiben !
	Der Leistungsstufe und dem Alter angepaßt Teilnahme an: Wahlwettkämpfen Vereinswettturnen Vergleichswettkämpfen

Leichtathletik

Zielgruppe	Aufgaben
vom Kleinkind bis ins hohe Alter, beide Geschlechter	ganzjährige Schulung in den Turnstunden (Halle oder Freiplatz)
	drei Grundformen Lauf – Weitsprung – Stoß Wurfarten Schlagball – Schleuderball – Vollball Hochsprung

Gymnastik

Zielgruppe	Aufgaben
Jugendliche bis 19 Jahre	Erwärmen – Dehnen – Kräftigen ⇒ richtige Schulung ⇐ den Sinn dieser Punkte in das Bewußtsein der Jugendlichen bringen.
Jugendliche und Erwachsene bis ins hohe Alter	Funktionsgymnastik Kräftigung – Dehnung - Kreislauf
	Punktuelle Gymnastik für verschiedene Sportarten wie Schilauf, Leichtathletik,...
	Gesunderhaltung spezifische Gymnastik für gewisse Körper- und Muskelgruppen
	Moderne Gymnastik In vielfältigen Tanz- und Bewegungsformen Mit ausgeprägter Rhythmik (mit und ohne Handgeräten)

Schilau

Zielgruppe	Aufgaben
alle Altersgruppen	Zusammenführen interessierter Gruppen Um gemeinsame Fahrten oder Wettkämpfe abzuhalten.
	Alpin Tourenschilau Langlauf

Schwimmen

Zielgruppe	Aufgaben
Jugendliche bis 19 Jahre	Auf allgemeine Wettkämpfe vorbereiten, sie in die wichtigsten Wettkampf- Bestimmungen einweisen Zu gemeinsamen Übungsstunden geeignete Personen als Leiter heranziehen Teilnahme an Jugend – Mannschaftswettkämpfen Schwimmtagen
Erwachsene aller Altersgruppen	den an Schwimmen Interessierten die Teilnahme an Schwimmtagen ermöglichen (rechtzeitige Information, gemeinsame Fahrt,...)

Wandern

Zielgruppe	Aufgaben
Für Alle – vom Kleinkind bis zum hohen Alter	Gemeinsam die Natur, unsere Heimat erleben und kennenlernen.
	Mai- oder Herbstwanderungen Jahnwanderungen Radfahrten Kulturelle Turnfahrten
Ausdruck unserer Turngemeinschaft !	

Spiele

Zielgruppe	Aufgaben
Kinder / Jugendliche	beginnend mit einfachen Spielen: Ball über die Schnur Fangspiel Völkerball Ringtennis
Jugendliche / Erwachsene	in den Turnstunden zur Bereicherung Volleyball Faustball Prellball im Wettkampfbereich Leistungsgruppen, die sich vor allem Dem Wettkampf widmen (Sondertraining, Sonderschulung)

Volkstanz und Lied

Kinder	In den Turnstunden, auf Wanderungen, auf Kinderlagern erlernen einfacher Turner- und Wanderlieder und einfacher Tanzformen.
Jugendliche	in gewissen Zeitabständen: erlernen einfacher Volkslieder und -tänze. als Brauchtumspflege für Jugend – Mannschaftswettkämpfe für gemeinsame Veranstaltungen und Feiern
Erwachsene	Pflege unseres Volks- und Brauchtums, Sing- und Volkstanzabende

Musische Fortbildung	Geistige Heranbildung von Jugendlichen / Erwachsenen
Spielmannswesen Erlernen eines Instrumentes Musikalische Erziehung	<p style="text-align: center;">Vorträge:</p> Turnerische Sportmedizinische Gesellschaftspolitische andere } Themen
	Fragebewerb Rätsellauf
	Redebewerb Auseinandersetzung mit unseren Themenkreisen

INHALTE UND ZIELSETZUNGEN DER TURNSTUNDEN													
	Boden	Seitpferd	Ringe	Sprung	Barren	Reck	Kraft	Gymn.	Musisch	Spiele	LA	Schw.	Sonst.
Kleinkinder 3 – 5 Jahre	Vielseitige spielerische Bewegungsangebote zur Verbesserung und Entwicklung der motorischen Grundeigenschaften (Rollen, Stützen, Hängen, Klettern, Schieben, Ziehen, Springen,...) Gerätebahnen							einfache gymnast. Formen, Hopsen, Seitgalopp, Armbew., Beinbew.	Singspiele Kindertänze Reime	Fangen- u. Versteckspiele. Tierspiele Fingerspiele	Laufspiele Werfen Hopsen Springen	Wassergewöhnung	Vereinsfeiern – Nikolaus, Fasching, Schauturnen,...
Kinder 6 – 10 Jahre	Rollen vw./rw. Handstand Kopfstand Rad Nachwprg.	Stützüb. vl./rl. Spreizen Nachwprg.	Schaukel . Tauklettern Grundschrw. Nachwprg.	Laufschule, Ab- u. Landesprung Nachwprg.	Stützüb. Grundschrw. Nachwprg.	Hochreck Hangeln Grundschrw. Tiefreck Nachwprg.	allg. Kraftentw. Hindernis Grätebahnen Nachwprg.	Haltungssch Dehnüb. Spannungsüb. Rhythmisch. Handgeräte	Kinderlieder. Lagerlieder Volkslieder Singspiele Tänze	kl. Spiele Völkerball Fangspiel Laufspiel	Werfen Springen Laufen	Erlernen von Brust- und Kraulschw.	Schauturnen Erste WK-Erfahrung MWK GWST Lager
Jugendliche 11 – 15 Jahre	Radwende Überschlag Salto vw./rw. Nachwprg.	Schwinge n Kreisen Scheren Nachwprg.	Grundschrw. Schleudern Kippen Stemme Nachwprg.	Kopfkipp e Überschlag Radwende Nachwprg.	Handstand Oberarmstand Kippe Stemme Nachwprg.	Kippe Stemme Salto Nachwprg.	allg. und spez. Kraftschulung Rumpf – Bein – Arm	Handgeräte Haltungsg. Dehnüb. Spannungsüb.	Turner-Volks-Lagerlieder Volkstänze Walzer	Mannschaftsspiele Ringtennis Korbball Jägerball	Technikverbessern Stoß	Technikverbessern Rückenschw. Tauchen Wassersport.	wie 6-10j. WWS Bergturnf. Wandern Schilaufer.
Jugend / Erwachs.	Turnübungen aus dem Breitenturnprogramm WK Programm Gruppenturnen Gerätebahnen Abenteuerturnen						Spez. Kraftprogramm Schulter – Rumpf – Bein – Arme	Handgeräte Haltungsg. Dehnen u. Kräftigen Kondi. Gymn.	wie 11-15j. Tanzschule Redewettbewerb. Gedichte	alle Spiele Mannschaft Einzel Paar	Technikverbessern Lauf – Sprung – Stoß – Wurf	Technikverbessern Brust – Kraul – Rücken – Delphin	wie 11-15j. Jahnwand. Bergsteigen Schulungen Vorturner

				
3 – 6 Jahre	alle Lauf- und Sprungformen vw., sw., rw.	stützen, hängen, rollen	gehen, drehen, hüpfen	rollen sw., vw., rw., sl.
6 – 10 Jahre	Lauf-, Absprung-, Stütz- und Landungsschule aufknien, aufhocken, Hocke, Drehhocke, Grätsche, alle Strecksprünge mit und ohne Beinbewegung	hoher, tiefer Stütz pendeln, Spreizkipfab- und Knieaufschwung, Vorübungen: Spreizumschwung, Wenderückschwung, Hüftumschwung, Hüftunterschwung	gehen, drehen, laufen, Arabesque, Standwaage Wechselschritt, Spreitzschlußsprung, ½ Drehung auf Bank: rollen und alle bereits am Boden geradlinig geturnten Akro Elemente	Rolle vw. – rw. Handtsand, Rad Vorübungen: Bogen vw., rw. und Überschlag
ALLE ÜBUNGEN SOLLTEN BEREITS IN GROBFORM GETURNT WERDEN				
10 - 14 Jahre	Hocke mit anschweben, Kopfkippe, Überschlag alle Strecksprünge mit Beinbewegung und Salto vw. und Längsachsendsdrehung	Stützen, schwingen, kippen Spreizkipfab- und – aufschwung, Spreizumschwung, Hüftumschwung, Wenderückschwung, Hüftunterschwung, Vorübungen zur Kippe		

	Gymnastik	Kraft	Dehnung	Allgemeines	Spiele
3 – 6 Jahre	Rhythmisches gehen, deren, springen	allg. Körperkraftausbildung (z.B. Hindernisbahn)	allg. Dehnung, Grätschsitz, Strecksitz	Bewegungserfahrung sammeln	Spiele aus dem Kindergarten
6 – 10 Jahre	Ballettgrundschule, Wechselhüpfer, Spreizschlußsprung, Scherensprung, Pferdchenhüpfer, Sissonsprung, ½ Drhg. – Vorübung für 1/1 Drhg.	Mittelkörperspannung, Sprungkraft, Schulterkraft, Stützhärte und Bauchmuskeln allg. Kräftigung	allg. Dehnung aller Muskelgruppen, Spagat und Brücke	Bewegungserfahrung erweitern, Hindernisbahnen	alle Ballspielarten, Konzentrationsspiel, Koordinationsspiel, Gleichgewichtsschulung
10 – 14 Jahre	wie oben + Schrittsprung, Kadettsprung, Sprünge mit 1/2 Drhg. oder 1/1 Drhg.	Wie oben, jedoch teilw. schon spez. Kräftigungsübungen	wie oben + passive Dehnung und am äußersten Dehnungsgrad, Haltekraftschulen	wie oben	wie oben, Korbball, Hockey, Handball,...
14 Jahre und älter	detto	detto	detto	detto	detto



Gemischte Wettkämpfe für Erwachsene

Turnfestwettkampf Turnerinnen
Turnfestwettkampf Turner
Wahlvierkampf Turnerinnen
Wahlvierkampf Turner

Turnfestwettkampf - Turnerinnen

	9 Kampf AK 19 – AK 30	7 Kampf AK 19 – AK 55	6 Kampf AK 35 – AK 65
Gerät	4 Geräte	3 aus 4 Geräten	3 aus 5 Geräten
Elemente aus	Oberstufe	Basisstufe/AK 35+	AK 35+
	Boden Reck Sprung od. Tramp Balken	Boden Reck Sprung od. Tramp Balken	Boden Reck Sprung Trampolin Balken
Leichtathletik	60 m Lauf 800m Lauf Weitsprung/Brett Kugelstoß	60 m Lauf Weitsprung/Brett Kugelstoß	2 aus 4 LA Bewerben 60 m Lauf 800m Lauf Weitsprung/Zone Kugelstoß
Schwimmen	50 m Brust	50 m Brust	50 m Brust

Kugel: AK 19 – AK 45: 4 kg ab AK 50: 3 kg
 Weitsprung/Brett: AK 19 – AK 35 Weit/Zone: AK 40 + AK 45
 Standweit: ab AK 50

Gerätturnen – Bonuspunkte ab AK 35+ lt. „Turn 10“ Bestimmungen

Altersklasse	9 Kampf	7 Kampf	6 Kampf
	Wettkampfnummer		
AK 19+	230	210	
AK 25+	231	211	
AK 30+	232	212	
AK 35+		213	240
AK 40+		214	241
AK 45+		215	242
AK 50+		216	243
AK 55+		217	244
AK 60+			245
AK 65+			246

Leichtathletik: nach der [>> Wertungstabelle des ÖTB Ausgabe 2009](#)

Schwimmen: nach der [>> Wertungstabelle des ÖTB Ausgabe 2009](#)

Turnfestwettkampf - Turner

	12 Kampf AK 19 – AK 30	10 Kampf AK 19 – AK 55	9 Kampf AK 35 – AK 65
Gerät	6 Geräte	5 aus 6 Geräten	4 aus 6 Geräten
Elemente aus	Oberstufe	Basisstufe/AK 35+	AK35+
	Boden Reck Barren Sprung od. Tramp Seitpferd Ringe	Boden Reck Barren Sprung od. Tramp Seitpferd Ringe	Boden Reck Barren Sprung od. Tramp Seitpferd Ringe
Leichtathletik			4 aus 5 LA Bewerbten
	100 m Lauf 1000 m Lauf Weitsprung/Brett Kugelstoß Schleuderball 1,5 kg	100 m Lauf 1000 m Lauf Weitsprung/Brett Kugelstoß	60 m Lauf 1000 m Lauf Weitsprung/Zone Kugelstoß Schleuderball 1,5 kg
Schwimmen	100 m Brust	100 m Brust	50 m Brust

Kugel: AK 19 – AK 35: 7,25 Kg AK 40 + AK 45: 6 kg ab AK 50: 5 kg

Weitsprung/Brett: AK 19 – AK 35 Weit/Zone: AK 40 + AK 45

Standweit: ab AK 50

Gerätturnen – Bonuspunkte ab AK 35+ lt. „Turn 10“ Bestimmungen

Altersklasse	12 Kampf	10 Kampf	9 Kampf
	Wettkampfnummer		
AK 19+	130	110	
AK 25+	131	111	
AK 30+	132	112	
AK 35+		113	140
AK 40+		114	141
AK 45+		115	142
AK 50+		116	143
AK 55+		117	144
AK 60+			145
AK 65+			146

Leichtathletik: [nach der Wertungstabelle des ÖTB Ausgabe 2009](#)

Schwimmen: [nach der Wertungstabelle des ÖTB Ausgabe 2009](#)

Wahlvierkampf - Turnerinnen und Turner


	Turner 7 Geräte	
Gerät	Boden Reck Barren Sprung Trampolin Seitpferd Ringe	AK 19 – AK 30: Basisstufe ab AK 35: AK 35 - Elemente
Leichtathletik	Kugel Weitsprung mit Anlauf/Zone Standweitsprung Schleuderball 1,5 kg 60 m Lauf 3000 m Lauf	AK 19 – AK 35: 7,25 kg AK 40 + AK 45: 6 kg ab AK 50: 5 kg AK 19 – AK 45 ab AK 50 Kurzstrecke Langstrecke
Schwimmen	50 m / 100 m / 400 m	jeweils Brust oder Kraul

	Turnerinnen 5 Geräte	
Gerät	Boden Reck Sprung Trampolin Balken	
Leichtathletik	Kugel Weitsprung mit Anlauf/Zone Standweitsprung Schleuderball 1,0 kg 60 m Lauf 3000 m Lauf	AK 19 – AK 45: 4 kg, ab AK 50: 3 kg AK 19 – AK 45 ab AK 50 Kurzstrecke Langstrecke
Schwimmen	50 m / 100 m / 300 m	jeweils Brust oder Kraul


Zusatzpunkte für Vielseitigkeit

Reiner Fachwettkampf = 0 Punkte
Wahl aus 2 Bereichen = 1 Punkt
Wahl aus 3 Bereichen = 2 Punkte

Alterklasse	Wettkampf Nr.	
	Turner	Turnerinnen
AK 19+	120	220
AK 25+	121	221
AK 30+	122	222
AK 35+	123	223
AK 40+	124	224
AK 45+	125	225
AK 50+	126	226
AK 55+	127	227
AK 60+	128	228
AK 65+	129	229
AK 70+	130	230
AK 75+	131	231
AK 80+	132	232



turnfest.at

ÖTB  Oberösterreich

Gemischte Mannschaftswettkämpfe für Erwachsene

Vereinswettturnen
Vereinswimpelwettstreit
Er und Sie Wettkampf

Vereinswettturnen

Leitgedanke

⇒ Wir, **eine** Gemeinschaft! ⇐

Die Leistung soll sich im Zusammenwirken aller ausdrücken.

In einer Mannschaft sollten auch Turngeschwister eingebunden werden, die nicht nur im Geräteturnen verankert sind, sondern auch solche, die im allgemeinen Bereich der Leibesübungen tätig sind – Leichtathletik, Spiele, Schwimmen, Spielleute,...

Jung und alt sollten nebeneinander stehen.

Allgemeine Richtlinien

- Es ist anzustreben, dass ein Verein in jener Stärkeklasse antritt, die seiner Vereinsgröße entspricht
- Die Vereinsmannschaft sollte aus Jugend ab dem 15. Lebensjahr, Allg.Kl. und Altersklassen bestehen (Altersstruktur von Jung bis Alt).
- Die Wertung erfolgt für jede Mannschaft getrennt.
- Für jede gemeldete Mannschaft sind vom Verein Kampfrichter zu stellen.
 - Stärkeklasse 1 und 2: 2 Kampfrichter (davon 1 Kampfrichter für die Festgymnastik)
 - Stärkeklasse 3 bis 5: 1 Kampfrichter
- Die geschulten und eingesetzten Kampfrichter aus der aktiven Mannschaft werden zur Gesamtanzahl der Mannschaft gerechnet.
- Dadurch wird gewährleistet, dass nur aktive Turner/ Turnerinnen als Kampfrichter eingesetzt werden.
- Die Teilnahme der angebotenen VWT - Kampfrichterschulungen des ÖTB ÖÖ im Turnfestjahr oder dem Jahr davor müssen nachgewiesen werden.
- Die in der Hauptmeldung genannte Stärkeklasse ist einzuhalten.
- Für jeden Ausfall eines Wettkämpfers unter die Mindestmannschaftsstärke erfolgt ein Abzug 0,1 Punkten je fehlendem Teilnehmer und Bewerb.
- Die Anzahl der Teilnehmer in der jeweiligen Stärkeklasse kann überschritten werden, darf aber ausschließlich Fahnenträger, Fahnenbegleitung und Mannschaftsführer die vorgeschriebene Anzahl der nächst höheren Stärkeklasse nicht erreichen.

Richtlinien für die Mannschaftsführer:

- Bereite als Mannschaftsführer Deine Mannschaft bestens vor und beachte alle Punkte der Ausschreibung
- Die offizielle ÖTB Turnkleidung ist erwünscht. Sollte diese Kleidung nicht getragen werden, ist eine einheitliche Vereinskleidung mit ÖTB-Abzeichen zu tragen. Uhren und gesundheitsgefährdender Schmuck sind abzulegen.
Es erfolgt ein Punkteabzug von 0,1 Punkten pro Fehlverhalten von der Gesamtwertung.
- Wenn die Mannschaft während der Pause die Kleidung wechseln sollte, lange / kurze Hose, kannst Du als Mannschaftsführer Deine Kleidung belassen.
- Auch die Mannschaftsführer(innen) haben die offizielle ÖTB - Turnkleidung oder die einheitliche Vereinskleidung zu tragen.
- Sorge dafür, dass die vom Verein für das Vereinswettturnen gemeldeten Kampfrichter zur Schulung kommen und auch pünktlich zum Wettkampf gestellt sind.
- Die Fahne (Vereinsfahne oder Schwingfahne) ist für jede Mannschaft vorgeschrieben. Der Träger der Fahne kann sie abstellen und selbst mitturnen oder mit der Fahne stehen bleiben.
- Als Mannschaftsführer ist es Dir freigestellt, nach der Meldung einzutreten und selbst mitzuturnen.
- Stelle Deine Mannschaft bei jeder Situation in turnerischer Ordnung auf, melde und übergib die Wettkampfkarte an die Kampfrichter. Nach der Meldung beginnt die Wertung.
- Denke daran, dass sowohl Du als Leiter als auch Deine Mannschaft bewertet werden.

Bewerbe:

Das Vereinswettbewerbturnen besteht aus drei Pflichtbewerben.

1. Lied oder kreatives Vorstellen des Vereines als Mannschaftsleistung:

Der Verein stellt sich vor.

Der Verein präsentiert sich in Bildern oder Aktionen aus dem Vereinsleben, freie Gestaltungsmöglichkeit.

Einmarsch oder Einlaufen ist frei zu wählen

Anmeldung beim Kampfgericht durch den Mannschaftsführer

Vorstellung des Vereines zur Beurteilung durch das Kampfgericht

Richtlinien

Die freie Gestaltungsmöglichkeit soll die Vielfalt in unseren Vereinen ausdrücken.

Der Charakter des Vereines, seine Eigenart soll dargestellt werden.

Dauer:

Stärkeklasse 1 - 2 max. 5 Minuten

Stärkeklasse 3 - 5 max. 3 Minuten

2. Turnen: an und mit Geräten

Es werden genormte Turngeräte zur Verfügung gestellt.

Boden: zweimal eine Bodenbahn (doppelt gelegt) 12 x 2m

Barren: zweimal ein Erwachsenenbarren

Kasten: zweimal ein Kasten (schräg) in üblicher Höhe mit einem Reutherbrett

Langbank: zweimal eine Langbank 4 m Länge

Minitrampolin: zweimal Open end Trampolin

Dauer:

Stärkeklasse 1 - 2 bis max. 10 Minuten

Stärkeklasse 3 - 5 bis max. 5 Minuten

Mannschaften der Stärkeklassen 1 und 2 können **bis 3 verschiedene Geräte wählen.**

Mannschaften der Stärkeklassen 3 bis 5 können **bis 2 verschiedene Geräte wählen.**

Jede Mannschaft kann beim Gerätturnen, **egal in welcher Stärkeklasse sie antritt, jeweils 2 Stück der auswählbaren Geräte nutzen.**

Beispiel: Stärkeklasse 1 od. 2:

2 Bodenbahnen, 2 Langbänke, 2 Minitramp

Stärkeklasse 3, 4 od. 5:

2 Bodenbahnen, 2 Kästen

Die Aufstellungsform der Geräte ist frei wählbar.

Es kann an allen gewählten Geräten gleichzeitig oder abwechselnd nur an einem Gerät geturnt werden.

Ein Aufbau von leichten zu schwierigen Übungen muss erkennbar sein.

Die zur Auswahl stehenden Geräte stehen neben der Wettkampffläche bereit.

Vor Beginn des Wertungsdurchgangs können die Geräte in die vom Mannschaftsführer gewünschte Aufstellungsform gebracht werden.

Matten werden in der zur Absicherung üblichen Anzahl zur Verfügung gestellt.

Für das Minitrampolin und den Kasten stehen je 2 Niedersprungmatten und je eine Happy Landingmatte pro Gerät zur Verfügung.

Nach dem Abturnen der Mannschaft sind die Geräte wieder auf die dafür vorgesehene Fläche zurück zu bringen.

3. Festgymnastik: siehe www.turnfest.at (Videovorführung)

Die Festfreiübungen werden grundsätzlich nach Musik geturnt. Die Aufgabe des Leiters beschränkt sich darauf, die in Blockaufstellung befindliche Mannschaft in die geeignete Form zu bringen, so dass der Platz richtig ausgenutzt wird. Bei Zerfall des Gleichklanges Deiner Mannschaft darfst Du durch kurze Zurufe die Ordnung und den Einklang wieder herstellen. Es ist zu beachten, dass bei den Festfreiübungen verschiedene Positionsveränderungen erfolgen, worauf bei der Wahl des Aufstellungsplatzes Bedacht zu nehmen ist.

Abmeldung, Ausmarsch oder auslaufen – keine Bewertung

Stärkeklassen:

Stärke- klasse	Turner
1	40 oder mehr
2	26 - 39
3	18 - 25
4	12 - 17
5	8 - 11

Stärke- klasse	Turnerinnen
1	40 oder mehr
2	26 - 39
3	18 - 25
4	12 - 17
5	8 - 11

Stärke- klasse	Gemischte Mannschaften
2	26 oder mehr
3	18 - 25
4	12 - 17

Gemischte Mannschaften: Mannschaftszusammensetzung freigestellt

Wertungsrichtlinien

Präsentation des Vereines	War ´s originell und klass?	Gesamtwert: 10 Punkte
Lebendige, kurzweilige Präsentation	Einfallsreich oder eintönig	3 Pkte
Einbindung der Teilnehmer gegeben	ersichtliche Gruppenarbeit	4 Pkte
Vereinsdarstellung	Wird die Eigenheit des Vereines gut und stimmig dargestellt?	2 Pkte
Zeitvorgabe eingehalten	Bei Zeitüberschreitung keine Punktevergabe	1 Pkt

Wertung: voll erfüllt = gesamte Pkte, erfüllt = ½ Pkte, nicht erfüllt = 0 Pkte

Kleidung frei wählbar

Gerätvorführung	Turnerischer Querschnitt des Vereines	Gesamtwert: 20 Punkte
Turnfachlicher Bereich	Übungen passen zu den Turnenden	12 Pkte
Keine Überforderung d. WK	in Anbetracht des jeweiligen Könnens, des Alters und der „Körperfülle“	3 Pkte
Keine Technikfehler	Überwiegend fehlerfrei	3 Pkte
Keine Haltungsverfehler	Überwiegend fehlerfrei	3 Pkte
Übungsaufbau	Aufbau von leichten bis schwierigen Übungen je Gerät und Turner	3 Pkte
Gestaltung, Organisation		8 Pkte
Aufstellungsformen, Ordnungsrahmen	Aufstellungsformen, Ordnungsrahmen Gleichmäßiges Verwendung der ausgewählten Geräte	2 Pkte
Originalität, Einfallsreichtum Vielseitigkeit,		2 Pkte
Einbindung aller WK, Mannschaftsverhalten	Turnt eine Gemeinschaft od. Einzelne, Zu- sammenspiel, Gleichklang bei Partnerübungen	3 Pkte
Zeitvorgabe eingehalten	Bei Zeitüberschreitung keine Punktevergabe	1 Pkt

Wertung: voll erfüllt = gesamte Pkte, erfüllt = ½ Pkte, nicht erfüllt = 0 Pkte

Kleidung: ÖTB Turnkleidung oder einheitliche Vereinskleidung mit ÖTB Abzeichen

Festgymnastik	Harmonie und Gleichklang der Gruppe	Gesamtwert: 20 Punkte
Turnfachlicher Bereich		10 Pkte
Beherrschen der Übungsfolge		6 Pkte
Korrekte Ausführung	Gymnastisch richtige Bewegungen in Anbe-tracht des jeweil. Alters und der „Körperfülle“	4 Pkte
Gestaltung, Organisation		10 Pkte
Raumorientierung,	Verhältnis der Turnenden zueinander	2 Pkte
Zusammenspiel bei Partnerübungen		2 Pkte
Gleichklang	im musikalischen Takt	4 Pkte
Persönliche Ausstrahlung		2 Pkte

Wertung: voll erfüllt = gesamte Pkte, erfüllt = ½ Pkte, nicht erfüllt = 0 Pkte

Kleidung: ÖTB Turnkleidung oder einheitliche Mannschaftskleidung mit ÖTB Abzeichen

Verbale Beurteilung	Punkte			Beurteilung
	50	bis	43	Ausgezeichneter Erfolg
	42,9	bis	35	Sehr guter Erfolg
	34,9	bis	25	Guter Erfolg
	24,9	bis	1	Teilgenommen

Siegzeichen

Mannschaft – 1 Gesamtbild + 1 Urkunde

Teilnehmer - Erinnerungsschleife

Siegermannschaft – je Stärkeklasse 1 Natureichenkranz / Schleife

Wertungsblätter

Wertungsblatt - Präsentation des Vereines

Verein:				Kampfrichteranzahl:															
Präsentation des Vereines	War´s originell und klass?	MAX 10 Punkte	Erreichte Punkte	Kari 1				Kari 2				Kari 3				Kari 4			
				voll	halb	Null	Punkte	voll	halb	Null	Punkte	voll	halb	Null	Punkte	voll	halb	Null	Punkte
Lebendige, kurzweilige Präsentation	Einfallsreich oder eintönig	3,00 P																	
Einbindung der Teilnehmer gegeben	ersichtliche Gruppenarbeit	4,00 P																	
Vereinsdarstellung	Wird die Eigenheit des Vereines gut und stimmig dargestellt?	2,00 P																	
Zeitvorgabe eingehalten	Bei Zeitüberschreitung keine Punktevergabe	1,00 P																	
Abzug 0,1 Punkte je fehlenden Wettkämpfer				Anzahl Wettkämpfer IST:					Anzahl Wettkämpfer SOLL:					Differenz:					
ZW-Summe																			

Wertungsblatt - Gerätvorführung

Verein:				Kampfrichteranzahl:															
Gerät- vorführung	Turnerischer Querschnitt des Vereines	MAX 20 Punkte	Erreichte Punkte	Kari 1				Kari 2				Kari 3				Kari 4			
				voll	halb	Null	Punkte	voll	halb	Null	Punkte	voll	halb	Null	Punkte	voll	halb	Null	Punkte
Turnfachlicher Bereich		Übungen passen zu den Turnenden MAX 12 Punkte																	
Keine Überforderung d. WK	In Anbetracht des jeweiligen Könnens, des Alters und der „Körperfülle“	3,00 P																	
Keine Technikfehler	Überwiegend fehlerfrei	3,00 P																	
Keine Haltungsfehler	Überwiegend fehlerfrei	3,00 P																	
Übungsaufbau	Aufbau von leichten bis schwierigen Übungen je Gerät und Turner	3,00 P																	
				Kampfrichteranzahl:															
Gestaltung, Organisation		MAX 8 Punkte																	
Aufstellungsformen, Ordnungsrahmen	Aufstellungsformen, Ordnungsrahmen Gleichmäßiges Verwendung der ausgewählten Geräte	2,00 P																	
Originalität, Einfallsreichtum Vielseitigkeit,		2,00 P																	
Einbindung aller WK, Mannschaftsverhalten	Turnt eine Gemeinschaft od. Einzelne, Zu-sammenspiel, Gleichklang bei Partnerübungen	3,00 P																	
Zeitvorgabe eingehalten	Bei Zeitüberschreitung keine Punktevergabe	1,00 P																	
Abzug 0,1 Punkte je fehlenden Wettkämpfer				Anzahl Wettkämpfer IST:					Anzahl Wettkämpfer SOLL:					Differenz:					
KLEIDUNG - Anzahl von Fehlerverhalten:		ZW-Summe																	

Wertungsblatt – Festgymnastik

Verein:				Kampfrichteranzahl: <input type="text"/>															
Festgymnastik	Harmonie und Gleichklang der Gruppe	MAX 20 Punkte	Erreichte Punkte	voll	halb	Null	Punkte	voll	halb	Null	Punkte	voll	halb	Null	Punkte	voll	halb	Null	Punkte
				Kari 1				Kari 2				Kari 3				Kari 4			
Turnfachlicher Bereich		MAX 10 Punkte																	
Beherrschen der Übungsfolge		6,00 P																	
Korrekte Ausführung	Gymnastisch richtige Bewegungen in Anbetracht des jeweil. Alters und der „Körperfülle“	4,00 P																	
				Kampfrichteranzahl: <input type="text"/>															
Gestaltung, Organisation		MAX 10 Punkte																	
Raumorientierung,	Verhältnis der Turnenden zueinander	2,00 P																	
Zusammenspiel bei Partnerübungen		2,00 P																	
Gleichklang	im musikalischen Takt	4,00 P																	
Persönliche Ausstrahlung		2,00 P																	
Abzug 0,1 Punkte je fehlenden Wettkämpfer				Anzahl Wettkämpfer IST:				<input type="text"/>	Anzahl Wettkämpfer SOLL:				<input type="text"/>	Differenz:				<input type="text"/>	
ZW-Summe																			
KLEIDUNG: Abzug 0,1 Punkte je Fehlverhalten				KLEIDUNG - Anzahl von Fehlverhalten: <input type="text"/>															
Gesamtpunkte				ab 0 Punkte Teilgenommen - ab 25 Punkte Guter Erfolg ab 35 Punkte Sehr guter Erfolg - ab 43 Punkte Ausgezeichneter Erfolg															
				Beurteilung															

Vereinswimpelwettbewerb

Mannschaftseinteilung:

Stärkeklasse 1 : 6 - 9 Paare - 5 Paare kommen in die Wertung
Stärkeklasse 2 : 4 - 6 Paare - 3 Paare kommen in die Wertung

Alterklasseneinteilung:

Turner und Turnerinnen ab der AK 19 nach oben offen.
Es wird eine Altersklassenwertung durchgeführt

Bewerbe:

Gerätturnen

AK19+ bis AK30+ Turn 10 – Basisstufe
ab AK35+ Turn10 - AK35+ Elemente (Bonuspunkte)

TU: 7 Geräte / Boden, Seitpferd, Sprung, Ringe, Trampolin, Barren, Reck
Aus den 7 Geräten sind 4 Geräte als Wettkampfgeräte zu wählen.

TUI: 5 Geräte / Boden, Sprung, Reck, Trampolin, Balken
Aus den 5 Geräten sind 3 Geräte als Wettkampfgeräte zu wählen.

Leichtathletik:

Weitsprung mit Anlauf/Zone / ab AK 50: Standweit

Kugelstoß

TU: AK 19 – AK 35: 7,25 kg / AK 40 + AK 45: 6 kg / ab AK 50: 5 kg

TUI: AK 19 – AK 45: 4 kg / ab AK 50: 3 kg

Pendelstaffel - 60 m (Hinsichtlich der Teilnehmeranzahl gilt die Bestimmung analog der Jugendbewerbe)

Schwimmstaffel - 50 m Brust (Hinsichtlich der Teilnehmeranzahl gilt die Bestimmung analog der Jugendbewerbe)

Kürlied

Kürtanz

Festgymnastik

Einzelwertung: TU = Gemischter 6-Kampf

TUI = Gemischter 5-Kampf

Der Punktebeste aus allen Altersklassen der Einzelwertung ist:

„Gemischter 6-Kampf Sieger“

Die Punktebeste aus allen Altersklassen der Einzelwertung ist:

„Gemischte 5-Kampf Siegerin“

Mannschaftswertung:

Die 3/5 besten Wertungen der Turner bzw. Turnerinnen (je Gerät, Kugel und Weitsprung) werden zusammengerechnet, daraus wird der Mittelwert berechnet.

Wertung

Leichtathletik: [nach der Wertungstabelle des ÖTB Ausgabe 2009](#)

Schwimmen: [nach der Wertungstabelle des ÖTB Ausgabe 2009](#)

Er und Sie Wettkampf

Ausgabe 2005

Altersklassen

Turnerinnen und Turner ab der Altersklasse II.

Die Jahre der Paare werden zusammengezählt, die Summe ergibt die Altersstufe →

z.B. Tui 31 Jahre + Tu 50 Jahre = 81 → Altersstufe A

Altersstufen

A	75 – 85
B	86 – 95
C	96 – 105
D	106 – 115
E	116 – 125
F	126 und älter

Bewerbe

Bewerbe	Turnerinnen	Turner
Gerät → Wahl – Pflichtübungen aus dem ÖTB Turnprogramm 2002	Reck	Barren
Leichtathletik	Kugelstoß / Gewicht entsprechend nach Altersklasse	Kugelstoß / Gewicht entsprechend nach Altersklasse
	Stand - Weitsprung	
Schwimmen	20 m Brust (Staffel)	
Geschicklichkeit	je nach Ausschreibung	

Bewertung

4.1 Gerät

Die Wahl – Pflichtübungen sind dem ÖTB Turnprogramm 2002 für Tui + Tu zu entnehmen. Die Bewertung erfolgt ebenfalls nach diesem Programm.

4.2 Leichtathletik

Kugelstoß: Tui + Tu – je 2 Stöße

Der beste Stoß der Tui und des Tu wird in die Wertung genommen, zusammengezählt und durch 2 geteilt.

(z.B. Tui 8m + Tu 10m = 18m : 2 = 9m)

Stand – Weitsprung: Tui + Tu je 2 Sprünge

Der beste Sprung der Tui und des Tu wird in die Wertung genommen, zusammengezählt und durch 2 geteilt.

(z.B. Tui 2,00m + Tu 2,50m = 4,50m : 2 = 2,25m)

4.3 Schwimmen

Tui + Tu müssen je 20m Staffel schwimmen, Schwimmlage = Brust.

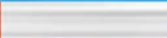
Es erfolgt kein Startsprung – Wasserstart – auch beim Wechsel.

4.4 Geschicklichkeitsbewerb

Je nach Ausschreibung



turnfest.at

ÖTB  Oberösterreich

Jugendmannschaftswettkämpfe

Mannschaftswettkampf
Gruppenwettstreit
Wimpelwettstreit

Mannschaftswettkampf

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4, maximal 7 Teilnehmern; die 3 besten Juti/Jutu werden gewertet.

Altersklassen

Mannschaftswettkampf I:	Jutu AK 18:	17 - 18 Jahre
	Jutu AK 16:	15 - 16 Jahre
Mannschaftswettkampf II:	Jutu AK 16:	15 - 16 Jahre
	Jutu AK 14:	13 - 14 Jahre
	Jutu AK 12:	11 - 12 Jahre
Mannschaftswettkampf III:	Juti AK 18:	17 - 18 Jahre
	Juti AK 16:	15 - 16 Jahre
Mannschaftswettkampf IV:	Juti AK 16:	15 - 16 Jahre
	Juti AK 14:	13 - 14 Jahre
	Juti AK 12:	11 - 12 Jahre
Mannschaftswettkampf V:	Jutu/Juti AK 18:	17 - 18 Jahre
	Jutu/Juti AK16:	15 - 16 Jahre
Mannschaftswettkampf VI:	Jutu/Juti AK 16:	15 - 16 Jahre
	Jutu/Juti AK 14:	13 - 14 Jahre
	Jutu/Juti AK 12:	11 - 12 Jahre

Bewerbe:

Singen: Pflichtlied lt. Ausschreibung

Schwimmen: Brust-Schwimmstaffel
3 Wettkämpfer müssen schwimmen

Gerätturnen:

Jutu: Boden, Seitpferd, Ringe, Sprung (Kasten), Barren, Reck, Trampolin

Juti: Sprung (Kasten), Reck, Schwebebalken, Boden, Trampolin

Leichtathletik:

Jutu: Weitsprung mit Anlauf (Zone 80 cm) zwei Versuche
Kugel (AK 18: 6 kg, AK 16: 5 kg, AK 14: 4 kg, AK 12: 3 kg) zwei Versuche
Pendelstaffel: MWK 5: 75m, MWK 6: 60m

Juti: Weitsprung mit Anlauf (Zone 80 cm) zwei Versuche
Kugel (AK 18: 4 kg, AK 16: 3 kg, AK 14: 3 kg, AK 12: 2 kg) zwei Versuche
Pendelstaffel: MWK 5: 75 m, MWK 6: 60 m

Rätsellauf: Fragen und Antworten

Gruppenwettbewerb

Stärkeklassen:

GWS1 Stärkeklasse 1: 6 – 9 Jutu + 6 – 9 Juti

GWS2 Stärkeklasse 2: 4 – 6 Jutu + 4 – 6 Juti

Altersklasse	Alter
AK 16	15 - 16
AK 14	13 - 14
AK 12	11 - 12

Bewerbe:

Singen:

Pflichtlied lt. Ausschreibung

Pflichttanz lt. Ausschreibung

Schwimmen: Brust-Schwimmstaffel (33 m mit Wende)

Leichtathletik: Pendellaufstaffel 60 m

Gerätturnen:

Jutu: Boden, Seitpferd, Ringe, Sprung (Kasten), Barren, Reck, Trampolin

Juti: Sprung (Kasten), Reck, Schwebebalken, Boden, Trampolin

Leichtathletik:

Jutu: Weitsprung mit Anlauf (Zone 80 cm) zwei Versuche

Kugel (AK 16: 5 kg, AK 14: 4 kg, AK 12: 3 kg) zwei Versuche

Juti: Weitsprung mit Anlauf (Zone 80 cm) zwei Versuche

Kugel (AK 16: 3 kg, AK 14: 3 kg, AK 12: 2 kg) zwei Versuche

Rätsellauf: Fragen und Antworten

Wimpelwettstreit

Stärkeklassen:

WWS1 Stärkeklasse 1: 6 – 9 Jutu + 6 – 9 Juti

WWS2 Stärkeklasse 2: 4 – 6 Jutu + 4 – 6 Juti

Altersklasse	Alter
AK 18	17 - 18
AK 16	15 - 16
AK 14	13 - 14

Bewerbe:

Singen:

Pflichtlied lt. Ausschreibung
Kürlied

Tanzen:

Pflichttanz lt. Ausschreibung
Kürtanz

Schwimmen: Brust-Schwimmstaffel (33 m mit Wende)

Leichtathletik: Pendellaufstaffel 75 m

Gerätturnen:

Jutu: Boden, Seitpferd, Ringe, Sprung (Kasten), Barren, Reck, Trampolin

Juti: Sprung (Kasten), Reck, Schwebebalken, Boden, Trampolin

Leichtathletik:

Jutu: Weitsprung mit Anlauf (Zone 80 cm) zwei Versuche
Kugel (AK 18: 6 kg, AK 16: 5 kg, AK 14: 4 kg) zwei Versuche

Juti: Weitsprung mit Anlauf (Zone 80 cm) zwei Versuche
Kugel (AK 18: 4 kg, AK 16: 3 kg, AK 14: 3 kg) zwei Versuche

Rätsellauf: Fragen und Antworten

Jugendmannschaftswettkämpfe

>> Wertungstabellen

Berechnungsbeispiel

Durchführungsbestimmungen

Bewertungsgrundlagen Singen und Tanzen

Tanzschlüssel

Sing- und Tanzkatalog

Tanzbeschreibungen

Berechnungsbeispiel Mannschaftswettkämpfe

ÖTB ÖÖ -Neu WWS 6 - 9 Paare

6-9 Jutu u 6-9 Juti - 5 Paare werden gewertet

d. h. die 10 besten Wertungen aus Gerät und LA kommen in die Wertung
rot fällt aus der Wertung

Mannschaftswertung

			Ges.									Ges. Wertung	Mittelwert	Einzelwertung
Jutu	Weit	Stoss	Wertung LA	Barren	Reck	Tramp	Sprung	Boden	Ringe	Seitpferd	Gerät	:7 x 5		
Teiln. 1	17,42	14,93	32,35	15,50	15,25	18,25	16,00	17,75	16,00	15,25	114,00	81,43	146,35	
Teiln. 2	16,18	13,14	29,32	15,25	16,00	15,25	14,00	13,25	14,75	15,25	103,75	74,11	133,07	
Teiln. 3	12,60	13,77	26,37	14,00	12,25	17,75	17,00	18,25	16,25	18,00	113,50	81,07	139,87	
Teiln. 4	17,57	16,44	34,01	13,75	16,50	16,00	14,25	17,25	18	18,25	114,00	81,43	148,01	
Teiln. 5	16,40	14,86	31,26	15,00	14,50	14,50	15,50	13,25	12,50	11,00	96,25	68,75	127,51	
Teiln. 6	17,10	12,76	29,86	11,00	11,50	14,00	13,25	14,25	13,00	12,50	89,50	63,93	119,36	
Teiln. 7	18,33	12,88	31,21	15,50	17,25	18,00	15,50	17,75	16,75	11,00	111,75	79,82	142,96	
Teiln. 8	20,00	19,72	39,72	14,00	12,50	15,50	15,25	14,75	12,00	14,00	98,00	70,00	137,72	
Summen			332,26										790,61	
Juti	Weit	Stoss		Balken	Reck	Tramp	Sprung	Boden						
Teiln. 1	15,82	16,19	32,01	15,00	12,25	16,00	13,75	14,75	71,75	71,75	103,76			
Teiln. 2	17,10	15,00	32,10	17,25	14,25	13,50	14,75	16,50	76,25	76,25	108,35			
Teiln. 3	17,50	18,35	35,85	18,00	15,25	15,75	15,00	18,75	82,75	82,75	118,60			
Teiln. 4	15,39	14,20	29,59	15,00	11,50	14,50	12,75	16,50	70,25	70,25	99,84			
Teiln. 5	16,95	14,03	30,98	17,75	15,25	16,25	14,25	17,50	81,00	81,00	111,98			
Teiln. 6	14,06	12,98	27,04	15,75	13,50	14,50	12,75	16,25	72,75	72,75	99,79			
Teiln. 7	16,07	14,85	30,92	16,50	11,50	15,00	14,75	16,50	74,25	74,25	105,17			
Teiln. 8	16,69	16,08	32,77	17,00	11,75	17,50	15,25	17,00	78,50	78,50	111,27			
Summen														
Summe Gerät+LA											1122,87			
											:10			
Mannschaftsschnitt											112,29			
Staffellauf											17,73			
Schwimmstaffel											17,01			
Pflichtlied											18,00			
Pflichttanz											17,10			
Kürlied											19,50			
Kürtanz											18,50	73,10		
Rätsellauf												20,00		
Mannschaftswertung insges.												240,13		

Durchführungsbestimmungen für Jugendmannschaftswettkämpfe

Allgemeine Bestimmungen:

1. Mannschaftsstärke:
 1. Jeder Verein sollte bestrebt sein, in einer der Vereinsgröße angemessenen Stärke in den Mannschaftswettkämpfen anzutreten.
2. Stärkeklassen für Wimpel- und Gruppenwettbewerb:
 1. Stärkeklasse 1: 6 – 9 Jutu und 6 – 9 Juti, die 5 besten Juti/Jutu werden gewertet
 2. Stärkeklasse 2: 4 – 6 Jutu und 4 – 6 Juti, die 3 besten Juti/Jutu werden gewertet
3. Stärkeklassen für Mannschaftswettkampf:
 1. Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4, maximal 7 Teilnehmern; die 3 besten Juti/Jutu werden gewertet
4. Teilnahme am WWS, GWS und MWK:
 1. Jeder Wettkämpfer und jede Wettkämpferin darf nur in einer Mannschaft antreten. Die Teilnahme an den Mannschaftswettkämpfen 1 bis 6 ist nur für jene Vereine zulässig, die
 2. zusätzlich zu Wimpel- und Gruppenwettbewerbmannschaften noch Jungturner und Jungturnerinnen melden.
 3. ausschließlich Jungturner- oder Jungturnerinnenmannschaften bzw. gemischte Mannschaft stellen können.
 4. Die Meldung je einer Mannschaft für den Mannschaftswettkampf der Jungturner und Jungturnerinnen der gleichen Altersklasse ist daher nur bei gleichzeitiger Meldung mindestens einer Gruppen- und/oder Wimpelwettbewerbmannschaft möglich.
5. Turnprogramm:
 1. Turn 10 Basisstufe.
6. Mannschaftswertung WWS u. GWS:
 1. Die 3/5 besten Wertungen der Turner bzw. Turnerinnen (je Gerät, Kugel und Weitsprung) werden zusammengerechnet, daraus wird der Mittelwert berechnet.
7. Mannschaftswertung MWK:
 1. Die 3 besten Wertungen der Turner bzw. Turnerinnen (je Gerät, Kugel und Weitsprung) werden zusammengerechnet, daraus wird der Mittelwert berechnet.
8. Einzelwertung:
 1. Aus Wimpelwettbewerb, Gruppenwettbewerb und Mannschaftswettkampf erfolgt eine Einzelwertung. Die Bewerbe des Gerätturnens und der Leichtathletik (Kugelstoß und Weitsprung) werden herangezogen
9. Staffelbewerbe:
 1. WWS u. GWS – Schwimmstaffel
Es schwimmen je nach Stärkeklasse mindestens 10 bzw. 6 Wettkämpfer. Es müssen mindestens 3 bzw. 2 Juti, höchstens aber können 6 bzw. 4 Juti schwimmen.
 2. WWS und GWS - Pendellaufstaffel
Es laufen je nach Stärkeklasse mindestens 10 bzw. 6 Wettkämpfer
 3. MWK – Schwimmstaffel
Es schwimmen mindestens 3 Wettkämpfer pro Mannschaft
 4. MWK - Pendellaufstaffel
Es laufen mindestens 3 Wettkämpfer pro Mannschaft
10. Singen und Tanzen:
 1. Es darf die gesamte Mannschaft antreten, mindestens aber 5 bzw. 3 Paare.
 2. Das Singen ist von einem Gruppenmitglied ohne Benützung eines Instruments zu leiten. Beim Anstimmen kann ein Instrument zu Hilfe genommen werden.
 3. Sollte der Singleiter merken, dass nach Beginn des Liedes die Harmonie nicht stimmt, darf er, ohne Punkte einzubüßen, abwinken und neu anstimmen (lassen).

4. Kürlied und Kürtanz sollen aus dem bodenständigen Lied- und Tanzgut Oberösterreichs sein. Kanons und Jodler sind nur dann als Kürlied zulässig, wenn sie lediglich Teil des Gesamtliedes sind, nicht aber das Lied selbst.
11. Rätsellauf:
1. Zum Rätsellauf muss mindestens die gemeldete Kernmannschaft antreten. Bei unvollständiger Mannschaft erfolgt ein Punkteabzug von 1 Punkt je fehlendem Läufer. Die Mannschaft hat den Rätsellauf in der vorgegebenen Zeit zu bewältigen. Gelaufen wird in Turnbekleidung bzw. einheitlicher Kleidung, durch die eine Mannschaft als Ganzes erkennbar wird.
 2. Die Laufstrecke beträgt etwa 1500 m und wird ergänzt durch Fragen zur Turngeschichte und zur Turnfeststadt.
 3. Der Rätsellauf wird mit insgesamt 10 Punkten bewertet. In die Bewertung fließen Laufzeit, sowie die erreichten Punkte der Rätsellaufgaben ein. Fünf Punkte werden jeweils für die Beantwortung der Fragen und der Laufzeit vergeben. Die Rangwertung der Laufzeit ergibt die Punkteanzahl (5 Punkte für den ersten, 1 Punkt für den letzten Rang innerhalb des Bewerbes).
 4. Die gestellten Fragen sind der Ausschreibung entnommen. Mannschaftsbetreuer dürfen nicht am Lauf teilnehmen. Rätsellaufunterlagen dürfen nicht mitgeführt werden.
12. Siegerzeichen für Mannschaftswettkämpfe:
1. Die Siegermannschaft in jeder Wettkampfklasse erhält einen Siegerwimpel. Alle übrigen Mannschaften erhalten einen Erinnerungswimpel. Die beste Wimpelwettstreitmannschaft erhält den Landesjugendwimpel zu treuen Händen bis zum nächsten Landesentscheid und hat die Pflichten des Wimpelträgers zu erfüllen.
13. Volkstanzkleidung:
1. Jutu: weißes Hemd, Lederhose, schwarze Kniebundhose, oder lange schwarze Hose, einfarbige Stutzen und im Stil dazu passendes Schuhwerk
 2. Juti: Dirndlkleid oder Trachtenrock und weiße Bluse, einfarbige Strümpfe oder Stutzen und im Stil dazu passendes Schuhwerk
14. Turnkleidung
1. lt. Bundesturnordnung
 2. Das Tragen von Uhren, Schmuck und dergleichen ist während des Wettkampfes nicht zugelassen. Ausnahme: Singen und Tanzen.
 3. Bei unvorschriftsmäßiger Kleidung wird vom Kampfgericht oder Wettkampfleiter ein Punkteabzug laut Bundesturnordnung vorgenommen !
- Bei allen festlichen Jugendveranstaltungen ist ebenfalls volkstümliche Kleidung wie beim Singen und Tanzen zu tragen!**
15. Unterbringung und Verpflegung:
1. Die Turnerjugend wird ausschließlich in den von der Turnfestleitung bestimmten Gemeinschaftsquartieren untergebracht. Luftmatratzen und Schlafsäcke oder Decken sind mitzubringen. Jugendliche, die nicht an diesem von der Landesjugendführung geleiteten Lager teilnehmen, werden nicht zu den Wettkämpfen zugelassen.
 2. Ausgenommen von dieser Bestimmung sind nur Angehörige des TV Steyr.
 3. Für das Frühstück-, Mittag- und Abendessen wird eine Verpflegungsstraße eingerichtet.
16. Jugendschutz:
1. Die Veranstaltung wird im Sinne des öö. Jugendschutzgesetzes durchgeführt. Das heißt:
kein Alkohol und Nikotin für unter 16-jährige
keine harten gebrannten alkoholische Getränke für unter 18-jährige
die Verantwortung jedes Erwachsenen auf die Einhaltung dieser Bestimmungen zu achten. Verstöße können den Ausschluss vom Turnfest zur Folge haben.

Bewertungsgrundlagen Singen und Tanzen ÖTB OÖ

1. Allgemeines

Es tritt die gesamte Mannschaft an.

1.1. Kleidung

Jungturner:

Weißes Hemd oder Pfoad, Lederhose oder schwarze Hose (lang, kurz oder Kniebundhose), einfarbige Stutzen und im Stil dazupassendes Schuhwerk.

Jungturnerinnen:

Dirndkleid, Trachten- (Leinen-) Rock und weiße Bluse, einfarbige Strümpfe oder Stutzen und im Stil dazupassendes Schuhwerk.

Die Einheitlichkeit der Kleidungsart (z. B. alle Knaben in Lederhose und/oder alle Mädchen im Dirndkleid) innerhalb der Gruppe widerspiegelt zwar die Geschlossenheit der Mannschaft, ist aber **kein Muss!**

1.2. Wahl des Kürliedes / Kürtanzes

Kürlied und Kürtanz sind entweder aus dem Lied- bzw. Tanzkatalog zu wählen, oder sie sollen aus dem bodenständigen Lied- und Tanzgut Oberösterreichs gewählt werden. Kanon und Jodler sind nur dann als Kürlied zulässig, wenn sie lediglich Teil des Gesamtliedes sind, nicht aber das Lied selbst.

1.3. Bekanntgabe des Kürliedes / Kürtanzes

Kürlied und Kürtanz sind bis zu dem in der Ausschreibung vorgegebenen Termin an die ÖTB-OÖ-Landesgeschäftsstelle unter Angabe des Vereines und der Stärkeklasse schriftlich bekannt zu geben. Die entsprechenden Arbeitsunterlagen sind als Ablichtung vorzulegen. Beim Kürlied ist auch die Anzahl der Strophen und die Ein- oder Mehrstimmigkeit bekannt zu geben.

Das Vorhandensein der Unterlagen ist Voraussetzung für eine Wertung, ansonsten erfolgt keine Bewertung (0,0 Punkte)!

1.4. Wertungszusammensetzung

Die Wertung besteht aus **Grundpunkten** und **Zusatzpunkten**.

1.4.1. Grundpunkte

Sie werden vergeben, wenn alle ausgeschriebenen Strophen gesungen bzw. alle ausgeschriebenen Figuren getanzt werden.

Es wird immer eine **festgelegte** Punkteanzahl vergeben, Zwischenstufen gibt es nicht.

Die Grundpunkte für das Pflichtlied und den Pflichttanz sind in der Ausschreibung des jeweiligen Turnfestes festgelegt.

Die Grundpunkte für das Kürlied und den Kürtanz werden spätestens im Zuge der Kampfrichterbesprechung anhand der vorgelegten Unterlagen bestimmt. Die dafür zu vergebenden Grundpunkte werden im Anschluss an die Kampfrichterbesprechung, auf jeden Fall vor Wettkampfbeginn, verlautbart.

Als Anhalt für die Einstufung gelten die im Tanzkatalog vorgegebenen Beispiele.

1.4.2. Zusatzpunkte

Zusatzpunkte werden anhand des vorgegebenen Wertungsblattes vergeben.

Die Vergabe von Zusatzpunkten erfolgt in 0,5-Punkte-Schritten.

1.4.3. Wertungsblatt

Gewertet wird mit Hilfe des Wertungsblattes. Das Kampfgericht muss aus mindestens 2 Personen bestehen. Bei einem Viererkampfgericht entfallen die niedrigste und die höchste Wertung (Summe der Zusatzpunkte).

Weichen die übrig gebliebenen Summen der Zusatzpunkte stark voneinander ab (mehr als 1,5 Punkte), so haben die Kampfrichter ihre Wertung noch einmal zu überdenken.

2. Pflicht- und Kürlied

2.1. Leiten der Mannschaft

Das Singen ist von einem (einer) Gruppenteilnehmer(in) ohne Benützung eines Instrumentes zu leiten.

Das Leiten der Mannschaft wird nicht gesondert gewertet, ist jedoch ein wesentlicher Beitrag zum Gelingen des Vortrages und zur Wirkung der Mannschaft.

Wir sind uns darüber im klaren, dass der Mannschaftsführer kein vollendeter Dirigent sein und die Mannschaft deshalb nicht wie ein solcher durch Handzeichen leiten kann. Sehr wohl aber kann er der Mannschaft den Ton vorgeben, ihr ein Zeichen zum gemeinsamen Liedbeginn und ebenso zum Ende geben.

2.2. Anstimmen

Es braucht nicht nur der erste Ton allein angegeben werden, besser werden die ersten drei bis vier Töne, ein Dreiklang oder eine passende Harmonie dazu verwendet.

Das Anstimmen kann vom Singleiter (Mitglied der Mannschaft), von einem anderen Mitglied der Mannschaft oder von einer außenstehenden Person durchgeführt werden.

Beim Anstimmen kann ein Instrument zu Hilfe genommen werden.

Sollte der Singleiter merken, dass nach Beginn des Liedes die Harmonie nicht stimmt, darf er, ohne Punkte einzubüßen, abwinken und neu anstimmen (lassen).

2.3. Pflichtlied

Aus den vorgegebenen Pflichtliedern wird ein Lied für den Wettkampf ausgewählt.

2.3.1. Grundpunkte

Sie sind in der Ausschreibung des jeweiligen Turnfestes festgelegt.

2.3.2. Zusatzpunkte

Die Vergabe von Zusatzpunkten erfolgt in 0,5-Punkte-Schritten:

a.) Auftreten, Kleidung: bis 0,5 Punkte

0,0

0,5

Entspricht die Kleidung den Vorgaben?

b.) Ausführung: bis 2, 5 Punkte

0,0

0,5

1,0

1,5

2,0

2,5

Hierzu gehört, ob das Lied **der Ausschreibung entsprechend richtig** ausgeführt wird.

Ist der **Text** allen bekannt? Ist die **Melodie** richtig? Ist ein **Ton** wirklich ein Ton? (Klangreinheit) Ist die **Aussprache** deutlich?

c.) Lebendigkeit, Natürlichkeit, Wirkung: bis 2,5 Punkte

0,0

0,5

1,0

1,5

2,0

2,5

Wird ein fröhliches Lied fröhlich gesungen, ein trauriges traurig? Ist ein **Rhythmus** (Gesetzmäßigkeit in der Melodie) und eine **Dynamik** (Bewegung) erkennbar? Macht die Mannschaft einen verkrampften Eindruck oder **lebt die Mannschaft das Lied**? Wie wirkt das Lied auf mich?

2.4. Kürlied

Das Vorhandensein der Unterlagen ist Voraussetzung für eine Wertung, ansonsten erfolgt keine Bewertung (0,0 Punkte)!

2.4.1. Grundpunkte

Die Grundpunkte für ein Kürlied werden spätestens im Zuge der Kampfrichterbesprechung anhand der vorgelegten Unterlagen bestimmt. Die dafür zu vergebenden Grundpunkte werden im Anschluss an die Kampfrichterbesprechung, auf jeden Fall vor Wettkampfbeginn verlautbart.

Als Anhalt für die Einstufung geben die im Liedkatalog vorgegebenen Beispiele.

2.4.2. Zusatzpunkte

Die Vergabe von Zusatzpunkten erfolgt in 0,5-Punkte-Schritten.

a.) Ausführung

einstimmig: bis 1,5 Punkte

0,0	0,5	1,0	1,5
-----	-----	-----	-----

zweistimmig: bis 2,5 Punkte

0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5
-----	-----	-----	-----	-----	-----

drei- und mehrstimmig: bis 3,5 Punkte

0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Hierzu gehört, ob das Lied **der Ausschreibung entsprechend richtig** ausgeführt wird. Ist der **Text** allen bekannt? Ist die **Melodie** richtig? Ist ein **Ton** wirklich ein Ton? (Klangreinheit) Ist die **Aussprache** deutlich?

b.) Lebendigkeit, Natürlichkeit, Wirkung: bis 3,0 Punkte

0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Wird ein fröhliches Lied fröhlich gesungen, ein trauriges traurig? Ist ein **Rhythmus** (Gesetzmäßigkeit in der Melodie) und eine **Dynamik** (Bewegung) erkennbar? Macht die Mannschaft einen verkrampften Eindruck oder **lebt die Mannschaft das Lied**? Wie wirkt das Lied auf mich?

3. Pflicht- und Kürtanz

3.1. Pflichttanz

Aus den vorgegebenen Pflichttänzen wird ein Tanz zum Wettkampf ausgewählt.

3.1.1. Grundpunkte

Die Grundpunkte für den Pflichttanz sind in der Ausschreibung des jeweiligen Turnfestes festgelegt.

3.1.2. Zusatzpunkte

Die Vergabe von Zusatzpunkten erfolgt in 0,5-Punkte-Schritten:

a.) Auftreten, Kleidung: bis 0,5 Punkte

0,0	0,5
-----	-----

Entspricht die Kleidung den Vorgaben?

b.) Tanzkreis: bis 1,0 Punkte

0,0	0,5	1,0
-----	-----	-----

Wird der Tanzkreis eingehalten?

c.) Ausführung: bis 2,0 Punkte

0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
-----	-----	-----	-----	-----

Hierzu gehört, ob der Tanz **der Ausschreibung entsprechend richtig** ausgeführt wird. Ist die **Figurenfolge** richtig? Wird im **Takt** und **Gleichklang** getanzt und gegangen? Sind Schrittfehler vorhanden Werden die einzelnen **Figuren** richtig getanzt? Wird richtig **gepascht** und **gesungen**?

c.) Lebendigkeit, Natürlichkeit, Wirkung: bis 2,0 Punkte

0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
-----	-----	-----	-----	-----

Wird ein fröhlicher Tanz fröhlich getanzt, ein besinnlicher langsam? Volkstanz ist Ausdruck von Lebenslust (Gefühl). Ist dieses **Gefühl** spürbar? Wirkt der Tanz ungezwungen und leicht? Macht die Mannschaft einen **verkraмпften** oder einen **offenen Eindruck**? Wirkt die Mannschaft als **Einheit**? Wie wirkt der Tanz auf mich?

3.2. Kürtanz

Das Vorhandensein der Unterlagen ist Voraussetzung für eine Wertung, ansonsten erfolgt keine Bewertung (0,0 Punkte)!

3.2.1. Grundpunkte

Die Grundpunkte für einen Kürtanz werden spätestens im Zuge der Kampfrichterbesprechung anhand der vorgelegten Unterlagen bestimmt. Die dafür zu vergebenden Grundpunkte werden im Anschluss an die Kampfrichterbesprechung, auf jeden Fall vor Wettkampfbeginn verlautbart. Als Anhalt für die Einstufung geben die im Liedkatalog vorgegebenen Beispiele.

3.2.2. Zusatzpunkte

Die Vergabe von Zusatzpunkten erfolgt in 0,5-Punkte-Schritten.

a.) Tanzkreis: bis 1,0 Punkte

0,0	0,5	1,0
-----	-----	-----

Wird der Tanzkreis eingehalten?

b.) Ausführung: bis 2,0 Punkte

0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
-----	-----	-----	-----	-----

Hierzu gehört, ob das Lied **der Ausschreibung entsprechend richtig** ausgeführt wird. Ist die **Figurenfolge** richtig? Wird im **Takt** und **Gleichklang** getanzt und gegangen? Sind Schrittfehler vorhanden? Werden die einzelnen **Figuren** richtig getanzt? Wird richtig **gepascht** und **gesungen**?

c.) Lebendigkeit, Natürlichkeit, Wirkung: bis 2,5 Punkte

0,0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Wird ein fröhlicher Tanz fröhlich getanzt, ein besinnlicher langsam? Volkstanz ist Ausdruck von Lebenslust (Gefühl). Ist dieses **Gefühl** spürbar? Wirkt der Tanz ungezwungen und leicht? Macht die Mannschaft einen **verkraмпften** oder einen **offenen Eindruck**? Wirkt die Mannschaft als **Einheit**? Wie wirkt der Tanz auf mich?

4. Wertungsblatt Pflichtlied und Pflichttanz

Wertungsblatt ÖTB ÖÖ - Pflichtlied - 08.06.2005

Wettkampf: _____

Verein: _____

Pflichtlied: _____

GP	3,5	3,75	4,0	4,25	4,5	KARJ	
						KARJ 1	KARJ 2
ZP	Aufreiten, Kleidung 0,0; 0,5;						
	Ausführung 0,0; 0,5; 1,0; 1,5; 2,0; 2,5;						
	Lebendigkeit, Natürlichkeit, Wirkung 0,0; 0,5; 1,0; 1,5; 2,0; 2,5;						
Summe der Zusatzpunkte je KARJ							
Durchschnittswert der Zusatzpunkte							
Gesamtpunkteanzahl							

GP... Grundpunkte
ZP... Zusatzpunkte

Hinweis: es darf nur in 0,5-er Schritten bewertet werden!
max. Zusatzpunkte 5,5 Pkt.
Ergibt als möglichen Höchstwert 9,0, 9,25, 9,5, 9,75 bzw. 10,0 Punkte

Bei einem 4-er Kampfergebnis entfallen die niedrigsten und die höchste Wertung
Maximale zulässige Differenz bei der Summe der Zusatzpunkte <= 1,5 Pkt

Wertungsblatt ÖTB ÖÖ - Pflichttanz - 08.06.2005

Wettkampf: _____

Verein: _____

Pflichttanz: _____

GP	3,5	3,75	4,0	4,25	4,5	KARJ	
						KARJ 1	KARJ 2
ZP	Aufreiten, Kleidung 0,0; 0,5;						
	Tanzrituals 0,0; 0,5; 1,0;						
	Ausführung 0,0; 0,5; 1,0; 1,5; 2,0;						
Lebendigkeit, Natürlichkeit, Wirkung 0,0; 0,5; 1,0; 1,5; 2,0;							
Summe der Zusatzpunkte je KARJ							
Durchschnittswert der Zusatzpunkte							
Gesamtpunkteanzahl							

GP... Grundpunkte
ZP... Zusatzpunkte

Hinweis: es darf nur in 0,5-er Schritten bewertet werden!
max. Zusatzpunkte 5,5 Pkt.
Ergibt als möglichen Höchstwert 9,0, 9,25, 9,5, 9,75 bzw. 10,0 Punkte

Bei einem 4-er Kampfergebnis entfallen die niedrigsten und die höchste Wertung
Maximale zulässige Differenz bei der Summe der Zusatzpunkte <= 1,5 Pkt

5. Wertungsblatt Kürlied und Kürtanz

Wertungsblatt ÖTB ÖÖ - Kürtanz - 08.06.2006

Wettkampf: _____

Verein: _____

Kürtanz: _____

GP	3,5	3,5	4,0	4,5		
					KARI 1	KARI 2
ZP	Tanzkreis 0,0; 0,5; 1,0;					
	Ausführung 0,0; 0,5; 1,0; 1,5; 2,0;					
	Lebendigkeit, Natürlichkeit, Wirkung 0,0; 0,5; 1,0; 1,5; 2,0; 2,5;					
Summe der Zusatzpunkte je KARI						
Durchschnittswert der Zusatzpunkte						
Gesamtpunkteanzahl						

GP...Grundpunkte
ZP... Zusatzpunkte

Hinweis: es darf nur in 0,5-er Schritten bewertet werden!
max. Zusatzpunkte 5,5 Pkt.
Ergebnis als möglichen Höchstwert 8,5, 9,0, 9,5 bzw. 10,0 Punkte

Bei einem 4-er Kampfergebnis entfallen die niedrigsten und die höchste Wertung
Maximale zulässige Differenz bei der Summe der Zusatzpunkte <= 1,5 Pkt

Wertungsblatt ÖTB ÖÖ - Kürlied - 05.06.2005

Wettkampf: _____

Verein: _____

Kürlied: _____

GP	2,0	2,5	3,0	3,5		
					KARI 1	KARI 2
ZP	Ausführung - einstimmig 0,0; 0,5; 1,0; 1,5;					
	Ausführung - zweistimmig 0,0; 0,5; 1,0; 1,5; 2,0; 2,5;					
	Ausführung - dreistimmig 0,0; 0,5; 1,0; 1,5; 2,0; 2,5; 3,0; 3,5;					
Lebendigkeit, Natürlichkeit, Wirkung 0,0; 0,5; 1,0; 1,5; 2,0; 2,5; 3,0;						
Summe der Zusatzpunkte je KARI						
Durchschnittswert der Zusatzpunkte						
Gesamtpunkteanzahl						

GP...Grundpunkte
ZP... Zusatzpunkte

Hinweis: es darf nur in 0,5-er Schritten bewertet werden!
Ergebnis als möglichen Höchstwert 10,0 Punkte

Bei einem 4-er Kampfergebnis entfallen die niedrigsten und die höchste Wertung
Maximale zulässige Differenz bei der Summe der Zusatzpunkte <= 1,5 Pkt

Tanzschlüssel

Zur Vereinfachung der Tanzbeschreibung werden hier Ausgangsstellung, Fassung und Bewegungsform erklärt und mit entsprechenden Kennwörtern versehen. Diese werden häufig anstelle umständlicher Wiederholungen verwendet. Die Kennwörter sind zum Teil überliefert, zum anderen aus der Pflegearbeit hervorgegangen.

ABKÜRZUNGEN

T.	Tänzer	l.	links
Tn.	Tänzerin	r.	rechts

TAKTBEZEICHNUNGEN

Takt 1 – 8 bedeutet den ersten bis einschließlich achten Takt.

KENNWÖRTER

Radeln = fortlaufendes Drehen der Tn. bei gefassten Händen unter dem gehobenen Arm des T.
rechtsherum = rechte Schulter geht zurück
linksherum = linke Schulter geht zurück

Bei den **Tanzbeschreibungen** wird am Anfang jedesmal angegeben:

I.	Ausgangsstellung - Blickrichtung
II.	Fassung
III.	Ausführung

BEWEGUNGSRICHTUNGEN

A für den Tanzkreis

a.) in Tanzrichtung:

- 1.) gewöhnliche Tanzrichtung (gegen den Uhrzeigersinn)
- 2.) zur Kreismitte
- 3.) kreisaußwärts

b.) gegen die Tanzrichtung: (im Uhrzeigersinn)

B für den Einzelnen

1. vorwärts, 2. rückwärts, 3. links seitwärts, 4. linksschräg vorwärts, 5. linksschräg rückwärts, 6. rechtsschräg vorwärts, 7. rechtsschräg rückwärts, 8. rechts seitwärts.

FASSUNGEN

1. **„ARM IN ARM“:** T. links, Tn. rechts. Arme eingehakt, d.h. die Tn. legt ihre Linke in die rechte Ellenbogenbeuge des T.

2. **„EINHANDFASSUNG“:**

a.) **Führungsfassung:** T. links, Tn. rechts. Der T. hält mit der rechten Hand die linke der Tn. in Brusthöhe. Die Handfläche des T. zeigt nach oben, die Tn. legt ihre linke Hand mit dem Handrücken nach oben leicht – ohne Gewicht oder krampfartige Fassung – in die Hand des T.

b.) **offene Fassung:** (Hand in Hand). Die Rechte des T. fasst die Linke der Tn; die gefassten Hände hängen locker herab.

3. **GEWÖHNLICHE RUNDTANZFASSUNG:**

a.) T. links, Tn. rechts. Beider Schulter bilden ungefähr einen rechten Winkel. Der T. umfaßt die Tn. mit der rechten Hand ungefähr in der Mitte des Rückens. Ihre linke Hand ruht auf seiner rechten Schulter, sein linker und ihr rechter Arm sind in Brusthöhe locker gestreckt. Die Hände sind gefaßt. Der linke Handteller des T. zeigt nach oben, die Tn. legt ihre Rechte leicht hinein.

Anmerkung: Die Tn. darf sich beim Tanz **nie** mit der Rechten an der Linken des T. stützen oder halten wollen. Die Hand muss gewicht- und drucklos in der des T. „schweben“. Dies ist das Kennzeichen einer guten Tänzerin.

b.) Dreherfassung:

Wie a.), aber Blick zueinander, Schultern beider parallel. Die Rechte des T. liegt am linken Schulterblatt der Tn.

c.) Armringfassung:

Wie a.) aber die Linke des T. stützt den Arm der Tn. am Ellbogen. Die Rechte der Tn. ruht in der Ellbogenbeuge des linken Armes des T.

Anmerkung: bewährt sich besonders bei Platzmangel. (Altüberlieferte Form)

4.) GESCHLOSSENE FASSUNG:

a.) Schulterringfassung:

T. und Tn. legen einander die Hände auf die Schultern. T. die Arme außen, Blick zueinander, Schultern parallel. Die Arme sind gestreckt. Bei großem Gedränge werden sie leicht gewinkelt.

b.) Hüftschulterfassung:

Wie a.), nur legt der T. die Hände an die Hüften der Tn.

c.) Hüftschulterfassung offen:

Beide schauen in Tanzrichtung. Die rechte Hand des T. liegt an der rechten Hüfte der Tn. Diese legt ihre linke Hand auf die rechte Schulter des T; die äußeren Hände nehmen Hüftstütz ein oder hängen lose herab.

5.) RHEINLÄNDERFASSUNG:

Der T. steht schräg links hinter der Tn. Mit seiner Rechten hält er die rechte Hand der Tn., wobei sein Handgelenk auf der rechten Schulter der Tn. ruht. Die gefassten Hände sind leicht gestreckt. Diese Fassung ist auch gegengleich möglich.

6.) FÜRIZWÄNGERISCH:

T. und Tn. nebeneinander, aber Blickrichtung entgegengesetzt, rechte Schulter an rechter Schulter. Der T. fasst die Tn. bei gestrecktem rechtem Arm an deren linker Hüfte. Sein linker Arm ist im Ellbogen stark abgewinkelt und stützt den rechten Ellbogen der Tn. von unten. Ihre Linke liegt in der Ellbogenbeuge seines rechten Armes, ihre Rechte in seiner linken Ellbogenbeuge.

7.) ZWEIHANDFASSUNG:

T. und Tn. gegenüber. Blick zueinander. Beider Hände sind entweder hängend oder in Brusthöhe gefasst.

8.) KREUZFASSUNG:

Wie Zweihandfassung, aber die Hände sind rechts über links gekreuzt. Durch Auseinanderdrehen kann diese Fassung auch bei gemeinsamem Blick in eine Richtung angewendet werden.

9.) RÜCKENKREUZFASSUNG:

Wie Kreuzfassung, aber hinter den beiden Rücken.

10.) WIRBELFASSUNG:

Rechte Schulter an rechter Schulter, Zweihandfassung. Die rechten Arme sind gestreckt, die linken sind spitz angewinkelt. Dasselbe gegengleich.

SCHRITTARTEN

1.) NACHSTELLSCHRITT:

a.) vorwärts: Ein Fuß schreitet vor, der andere wird zur Grundstellung nachgestellt.

b.) seitwärts: Wie a.), aber links oder rechts seitwärts

c.) rückwärts: Ein Fuß schreitet zurück, der andere wird nachgestellt.

2.) WIEGESCHRITT:

Nachstellschritt links und rechts seitwärts nacheinander mit leichtem Fersenheben und –senken. Folge: l. – r. / r. – l. Bei der Rückbewegung beginnt der vorher nachgestellte Fuß.

3.) GALOPPSCHRITT:

Fortlaufender, rascher seitlicher Nachstellschritt mit leichtem, federndem Absprung. Während des Sprunges wird das nachsetzende Bein herangezogen.

4.) WECHSELSCHRITT: (gerader Takt)

Linker Fuß vor, rechten Fuß nachstellen, linker Fuß wieder vor.

Dabei ist der Rhythmus: l. – r. – l. – Pause – r. – l. – r.

5.) SCHOTTISCH:

Wechselschritt mit jeweiligem Aufhüpfen auf das vierte Achtel bei gleichzeitigem leichtem Knieheben. Schema: l. – r. – l. – Hupf / r. – l. – r. – Hupf .

Der Wechselschritt kann vor-, rück- oder seitwärts hin und her, auch in allen Schrägrichtungen ausgeführt werden.

6.) DREIERSCHRITT: (Wechselschritt im Dreivierteltakt)

Dieser ist wie der Wechselschritt auszuführen, nur dass jedem Schritt eine Viertelnote entspricht.

7.) RUNDPOLKASCHRITT:

Hier wechselt fortlaufend ein Wechselschritt vorwärts mit einem solchen nach rückwärts. Dazu kommt eine gleichmäßig ineinander fließende Drehbewegung rechts- oder linksherum. Der Rundpolkaschritt entspricht also genau dem (volksmäßigen) Walzerschritt, nur im geraden Takt.

8.) WALZERSCHRITT:

Beim Walzerschritt rechtsherum wechselt wieder wie beim Rundpolkaschritt ein Vorwärts- mit einem Rückwärts-Dreierschritt bei gleichzeitiger Rechtsdrehung (gegen den Uhrzeigersinn). Der T. beginnt auf die erste Taktzeit mit dem l. Fuß, die Tn. gegengleich. Bei Walzer und Polka linksherum sind die Schrittrichtungen gegengleich. Der T. beginnt rechts vorwärts und tanzt links rückwärts fortlaufend weiter.

9.) HUPFPOLKASCHRITT:

Der T. hüpfte in Viertelwerten zweimal auf dem linken, dann zweimal auf dem rechten Fuß und dreht sich dabei rechts- bzw. linksherum. Tn. gegengleich. Nicht hoch hüpfen und nicht mit dem freien Fuß hinten ausschlagen, sondern möglichst nur die Ferse lüpfen und um die fast auf dem Boden bleibende Fußspitze in Drehrichtung während des „Hupfes“ herumdrehen.

10.) ZWEISCHRITT-DREHER:

Bei Dreherfassung einfach von einem Fuß auf den anderen umtreten und dabei um die gemeinsame Achse, die zwischen den Tanzenden liegt, rechts- bzw. linksherum drehen. Die Schritte sind kurz. Der T. beginnt auf die erste Taktzeit mit dem linken Fuß. T. und Tn. treten mit dem rechten Fuß jeweils eine halbe Schuhlänge zwischen die Füße des Partners. Die Füße werden nie weit auseinandergestellt. Der Oberkörper gerät im Schwung ein wenig nach außen. Also: „Unten zusammen, oben auseinander!“ Die rechten Füße bleiben stets vorn.

11.) MAZURKASCHRITT (3/4-Takt):

T. und Tn. hüpfen unter Vorneigen des Körpers mit den äußeren Füßen, also der T. mit dem linken, die Tn. mit dem rechten, nach vorn. In der 2. und 3. Taktzeit hüpfen beide unter Aufrichten der Körper und etwas vorankommend auf dem Innenfuß zweimal auf.

12.) TUPFSCHRITT:

Ein Fuß wird mit der Spitze vor- oder seitwärts aufgesetzt. Auf die zweite Taktzeit wird er in die Grundstellung zurückgenommen.

13.) KREUZTUPFSCHRITT:

Überkreuzen eines Beines über das andere mit leichtem Auftupfen der Fußspitze des überkreuzenden Beines schräg vor dem Standbein.

14.) LAUFSCHRITT:

Federndes Laufen über den Fußballen vor- und rückwärts.

15.) HÜPFESCHRITT:

Steigerung des Laufschrilles durch Abfedern bei jedem Schritt.

Kür - Liedkatalog

Grundpunkte 2,0	Grundpunkte 2,5	Grundpunkte 3,0	Grundpunkte 3,5
Wache auf, du Handwerksgesell	So fröhlich wie der Morgenwind	Wer nur den lieben langen Tag	Ja, was braucht denn a Jager
Wenn die Sonne hinterm Berge steht	Und die Morgenfrühe	Grüß Gott du schöner Maien	Es geht eine helle Flöte
Mich brennts in meinen Reiseschuhn	Im Märzen der Bauer	Nun will der Lenz uns grüßen	Wenn die bunten Fahnen wehen
In die Berg bin i gern	O du schöner Rosengarten	Rauscht der Sommerwind	Der Summer si aus
Es zogen drei Sängler	Wenn alle Brunnlein fließen	Aufwärts führt unser Pfad	Oh Täler weit, oh Höhen
Was is denn grad das für a Gsang ?	Und jetzt gang i ans Peters Brünnele	Wüsten Tango	Wir wolln im grünen Wald
Wann du durchgehst durchs Tal	Es waren zwei Königskinder	Wir sind durch die Welt gefahren	Bei mein Diandl ihrn Fensta
Wem Gott will die rechte Gunst erweisen	Es blies ein Jäger wohl in sein Horn	Da streiten sich die Leut herum	Freut euch des Lebens
Zweng unserem Singa	Zwischen Berg und Tal	Von allen blauen Hügeln	Im Wald ist schon der helle Tag
Unser Turnerlied	Glück auf, der Steiger kommt	Fangt fröhlich an	Es tagt, der Sonne Morgenstrahl
Wahre Freundschaft	Im Frühtau zu Berge	Wohl ist die Welt so groß und weit	Österreich soll ewig stehn
Übers Bacherl bin i gsprunga	Singen is insre Freud	Ade zur guten Nacht	Singet den Sommer an
A ganze Weil	Der Waldbauernbua	Auf auf ihr Wandersleut	Viel Freuden mit sich bringet
Es flog ein klein Waldvögelein	Im Fruahjahr, wanns grean wird	Auf du junger Wandersmann	Nach Süden nun sich lenken
Es tönen die Lieder (Kanon)	Wir tragen Farben	Wohlauf in Gottes schöne Welt	Drei graue Zelte
Himmel und Erde (Kanon)	Ich bin das ganze Jahr vergnügt	Aus grauer Städte Mauern	Ist etwas so mächtig
Hoamatloand	Gute Nacht Kameraden	Ich stehe in Waldesschatten	Die Sonne hat's gut
Bauernlied		Und i liaß ma koa Landstraßn baun	Der Frieden
Abendstille überall (Kanon)		Mei Landl	Kein schöner Land
		Oh du stille Zeit	Ich kenn einen Wahlspruch
		Ihr lieben Leute	Stets nur Frohsinn im Herzen
	<i>Du entschuldige i kenn di</i>	<i>Über den Wolken</i>	Weil wir Turner sind
	<i>Es lebe der Sport</i>	<i>Das alte Haus von Rocky Docky</i>	<i>A Mensch möchte i bleibn</i>
			<i>I am from Austria</i>
			<i>Heast das net</i>

Der Kanon soll dreimal wiederholt werden und bekommt nur die Grundpunkte. Singt man zweistimmig, so bekommt man 0,5 Zusatzpunkte, drei- oder mehrstimmig ergeben 1,0 Zusatzpunkte ⇒ siehe Bewertungsrichtlinien.

16-09/10-99 (*ergänzt um moderne Lieder*)

Kür - Tanzkatalog

Grundpunkte 3,0	Grundpunkte 3,5	Grundpunkte 4,0	Grundpunkte 4,5
Bauernmadl	Boarischer aus der Ramsau	Bauernwalzer	Landlerisch
Ennstaler Polka	Iseltaler Masolka	Böhmerwaldlandler	Mühlradl
Hiatamadl	Kaiserlandler	Eggerisch	s 'Luada
Kuckuckspolka	Knödldrahner	Eisenkeierlnest	Steirer
Lunzer Bairischer	Neudeutscher	Eiswalzer	Steyregger
Puchberger Schottisch	Neukatholischer	Jägermarsch	
Rheinländer (Bummerlpeter)	Paschater Flugs-umi	Kreuzpolka	
Siebenbürger Rheinländer	Paschater Zwoaschritt	Marschierbairisch	
Siebenschritt	Rosenwalzer	Niederbayrische Mazurka	
Woaf	Schottischer	Niederbayrischer	
	Schwedische Maskerade	Ramsauer Kreuzpolka	
	Schwedischer (Haxnschmeisser)	Salzburger Dreher	
	Spinnradl zu Dritt	Sternpolka	
	Spinnradl zu Zweit	Warschauer	
	Studentenpolka		
	Topporzer Kreuzpolka		
	Tuschbairisch		
	Viererschottisch		
	Waldhansl		
	Waldjäger		

Tanzbeschreibungen

Landesturnfest Steyr 2010

Alle Tanzbeschreibungen sind der (höchst empfehlenswerten) Netzseite www.volksmusik.cc/volkstanz entnommen, auf der auch die Noten zu finden sind.

BAUERNMADL

Ausgangsstellung

Paarweise nebeneinander, Tänzerin zur Rechten des Tänzers, beide mit Blick in Tanzrichtung, Kreuzhandfassung vorne, wobei die Rechte des Tänzers über der Linken der Tänzerin liegt.

Ausführung

Takt 1-3: Beide mit den äußeren Füßen beginnend, sechs Schritte in Tanzrichtung (gegen den Uhrzeigersinn).

Takt 4: Mit den äußeren Füßen ein Stampfschritt; anschließend auf dem belasteten äußeren Füßen eine halbe Drehung über innen. Beide sind dann gegen die Tanzrichtung gewendet.

Takt 5-8: Mit den äußeren Füßen beginnend wie Takt 1-4, doch gegen die Tanzrichtung (im Uhrzeigersinn).

Takt 9-10: Mit den äußeren Füßen beginnend drei Schritte in Tanzrichtung, wobei aber nun schon mit dem dritten Schritt gestampft und anschließend wieder eine halbe Drehung über innen ausgeführt wird.

Takt 11-12: Bewegungsgleich mit den Takten 9-10, doch wieder gegen die Tanzrichtung; mit dem dritten gestampften Schritt erfolgt nun eine Vierteldrehung zueinander.

Takt 13-16: Die Fassung der linken Hände wird gelöst, der Tänzer bleibt stehen und dreht mit der erhobenen Rechten die Tänzerin viermal nach rechts, sodass sie mit jedem Takt eine ganze Drehung vollführt. Mit dem ersten Viertel des vierten Taktes (16. Takt) stampft der Tänzer mit dem rechten Fuß; mit dem zweiten Viertel drehen sich beide in die Tanzrichtung und nehmen wieder Ausgangsstellung ein.

Zur Ausführung: Die gekreuzten Arme dürfen nicht schlaff hängen, sondern bleiben gestreckt, die halben Wendungen erfolgen wohl scharf, dürfen jedoch nicht gerissen werden.

SIEBENBÜRGER RHEINLÄNDER

Ausgangsstellung

Wechseltanz paarweise im Kreis, Kreuzfassung vorne, rechte Hand des Tänzers über der linken der Tänzerin.

Ausführung

Takt 1-2: 2 Wechselschritte, mit den äußeren Füßen beginnend.

Takt 3-4: 4 Gehschritte (beim 4. Schritt drehen sich die Paare mit einer kurzen Verbeugung zueinander).

Takt 5: Fassung lösen, ein Wechselschritt links seitwärts auseinander (Tänzer in die Tanzrichtung, Tänzerin entgegengesetzt).

Takt 6: Wechselschritt zurück, also rechts seitwärts.

Takt 7-8: Partnerwechsel: Tänzer legt seine rechte Hand in die rechte Hand der von rückwärts kommenden nächsten Tänzerin (Handfläche auf Handfläche). Hände sind dabei in Gesichtshöhe, Unterarme nach oben abgewinkelt. In dieser Fassung gehen die neuen Paare einmal um ihre eigene Achse, worauf die Ausgangsstellung eingenommen wird und der Tanz wieder von vorne beginnt.

PASCHADA ZWOASCHRITT

Ausgangsstellung

Paartanz, geschlossene Walzerhaltung.

Tanzbeschreibung

Takt 1-8: Die Paare tanzen einen flotten Zweischrittdreher. Danach stellen sich Tänzer und Tänzerin mit Blick zueinander gegenüber auf, Tänzer innen, Tänzerin außen.

Takt 9: Auf das erste Viertel klatschen Tänzer und Tänzerin einmal mit beiden Händen auf ihre Oberschenkel, wobei die Tänzerin diesen Schlag nur ganz leicht ausführt. Auf das zweite Viertel klatschen Tänzer und Tänzerin in Brusthöhe einmal in die eigenen Hände.

Takt 10: Tänzer und Tänzerin klatschen nun in Kopfhöhe bei gebeugten Armen dreimal in die Hände des Partners.

Takt 11: Der Tänzer vollführt mit zwei Schritten eine ganze Drehung am Ort nach links, die Tänzerin eine solche nach rechts.

Takt 12: Der Tänzer stampft zuerst mit dem linken Fuß, dann rechts und wieder links auf. Die Tänzerin stampft ebenfalls dreimal auf, beginnt aber mit dem rechten Fuß.

Takt 13-16: Die Bewegungen der Takte 9-12 werden wiederholt, worauf wieder ein Zweischrittdreher folgt.

Ausgangsstellung

Tänzer links von der Tänzerin. Die Innenhände sind gefasst, Blick in Tanzrichtung

Takt 1: Hüpfen mit den äußeren Füßen (Tänzer links, Tänzerin rechts). Die Innenfüße werden dabei nicht nach vor geschwungen, sondern leicht angehoben und die gefassten Innenhände in Schulterhöhe ruhig mitgeführt. Die Haltung ist betont aufrecht, das Aufhüpfen weich und federnd.

Takt 2: Gegengleich, also Aufhüpfen mit den inneren Füßen.

Takt 3-4: Wiederholung der beiden Hüpfschritte, die nun fast auf der Stelle ausgeführt werden. Gleichzeitig wird die Tänzerin einmal nach links ausgedreht, worauf sofort Rundtanzhaltung eingenommen wird.

Takt 5-8: Walzerrundtanz

Singen und Paschen

Nach einiger Zeit (meist nach zwei Mal 16 Takten der Melodie) tritt ein Tänzer in die Mitte und singt einen Vierzeiler an, worauf die anderen Tänzer ebenfalls zur Mitte treten und in den Gesang einstimmen (16 Takte). Auf Takt 15 und 16 (nach "schneids a") setzt das Paschen ein. Nun wird 16 Takte lang gepascht, sodann ein weiterer Vierzeiler gesungen. Es ist dem Vorsänger überlassen, ob nach dem 3. Vierzeiler ein weiteres Gstanzl angestimmt oder mit dem Ruf "Hüah" zur Wiederholung des Paschens aufgefordert wird. Geschieht letzteres ("agsetzt" - Paschen), werden die Schläge im 4., 6., 8. und 12. Takt ausgehalten bzw. nicht gepascht.

Während des Paschens bleiben die Tänzerinnen hinter den Tänzern stehen; sie können aber auch paarweise herum walzen. Nach dem Paschen wird mit dem Tanz wieder begonnen.

Gesangsvierzeiler zur Auswahl:

I geh in Wald eini, i geh in Wald zua ... drei holla ro holla rei holla ro
i bin in Waldhansl sei lustiga Bua ... drei holla ro und schneid's o.

Weil i i'n Waldhansl sei Lustiga bi ...
drum schickt si' koa traurigs Mensch a net für mi ...

Bist gestern da gwesn, heut ah schon wieda ...
wannst alle Tag kimst, wirds ma ah schon zwida ...

Zan Zaun zuahigschmissn hat mi oft schon oana ...
aber übern Zaun drüber mein Lebtag koana ...

Mein Schuah, meine Schua san von Fuchsleder gmacht ...
die schlafn ban Tag und gehn aus bei der Nacht ...

Auf d'Alm aufigehn und an Buda (Butter) essn ...
und aufs Almdirndl-Halsen, derfst nit vergessn ...

Aber Kraxnweib, Kraxnweib, bleib a weng stehn ...
i schau da in 'd Kraxn nei, dann kannst wieda gehn ...

EISWALZER

Ausgangsstellung

Paartanz, offene Rundtanzfassung, rechter Arm des Tänzers ist rückwärts um die Mitte der Tänzerin gelegt, ihre Linke ruht auf seiner rechten Schulter; die äußeren Hände sind bei gestreckten Armen vorne, etwa in Brusthöhe gefasst.

Tanzbeschreibung

Takt 1-4: Mit jedem Takt einen Schritt vorwärts, wobei mit den äußeren Füßen begonnen wird; mit dem vierten Schritt jedoch eine halbe Drehung über innen (dabei lösen sich die inneren Hände und die Arme gelangen zur Hangstellung).

Takt 5-8: Nach hinten austretend vier Schritte in Tanzrichtung; die nun inneren Arme - bei ständig gefasst bleibenden Händen - begleiten diese vier Schritte schwunghaft, doch nur ganz zart, indem sie zuerst gegen die Tanzrichtung vor-, dann zurück-, wieder vor- und wieder zurückgeführt werden. Mit dem vierten Schritt und Schwung wird eine halbe Drehung zueinander vollführt.


Takt 9-16: Acht Walzerschritte hindurch Rechtswalzer.

Zur Ausführung

Die acht Schritte im Vorwärts- und Rückwärtsgang werden durch federndes Nachgeben im Kniegelenk weich und schwingend. Sie wirken zart und behutsam. Die schwunghafte Führung der Arme hat mit unverkürzt hängenden Armen zu geschehen, also ohne Beuge im Ellbogengelenk. Der Abstand zwischen Tänzer und Tänzerin darf dabei nicht zu groß sein, da sonst die Arme zwangsläufig zu hoch angehoben sein würden.



turnfest.at

ÖTB  Oberösterreich


ÖSTA

Österreichisches Sport- und Turnabzeichen

Bestimmungen
dzt. in Bearbeitung



turnfest.at

ÖTB  Oberösterreich

Turnspiele

Faustball
Völkerball mit 2 Bällen
Volleyball

Faustball

Spielgedanke

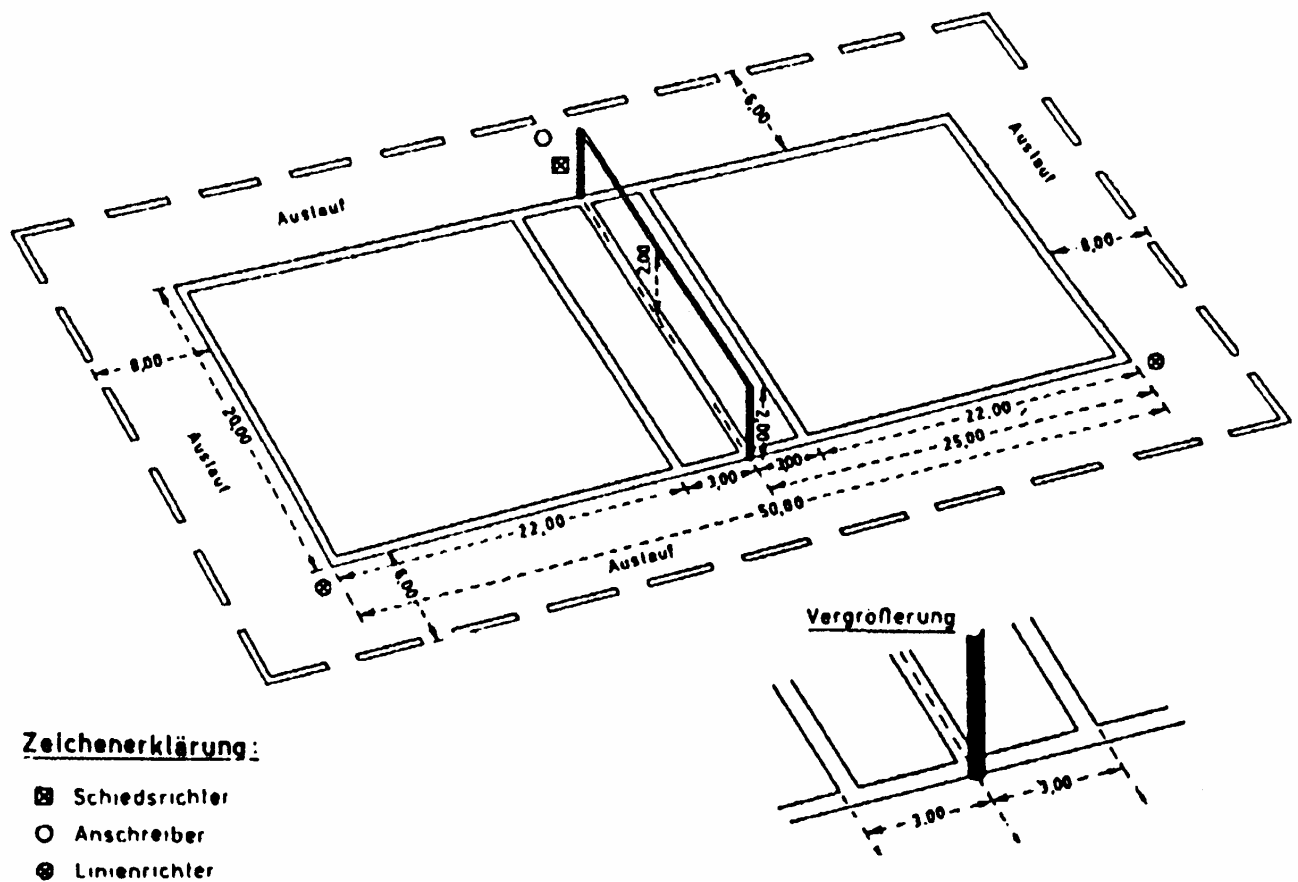
Auf einem Spielfeld, das in der Mitte durch eine Linie und in 2m Höhe bei Herren und 1,90m für Damen durch ein Netz oder Band bzw. Leine in zwei Hälften geteilt ist, spielen 2 Mannschaften mit je 5 Spielern gegeneinander.

Jede Mannschaft hat das Ziel, den Ball so über das Netz zu schlagen, dass dem Gegner der Rückschlag nicht gelingt oder möglichst erschwert wird.

Ein Spielgang wird solange fortgesetzt, bis eine Mannschaft einen Fehler macht oder eine sonstige Spielunterbrechung vorliegt.

Jeder Fehler einer Mannschaft wird der anderen Mannschaft als Vorteil mit einem Gutball gewertet.

Sieger des Spieles ist die Mannschaft, die beim Spiel nach Sätzen 2 bzw. 3 Sätze gewonnen hat, beim Spiel nach Zeit die meisten Gutbälle erzielt hat.



Spielfeld und Geräte

Feld – das Spielfeld ist ein durch Grenzlinien markiertes Rechteck von 50m Länge und 20m Breite. Der Boden soll eine ebene und waagrechte Rasenfläche sein. Flutlichtspiele sind gestattet.

Halle – die Spielfeldgröße beträgt 40 x 20m. Es bleibt den Mitgliedsverbänden überlassen, für ihren Spielbetrieb verkleinerte Feldgrößen zuzulassen.

Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in zwei Mannschaftsfelder (Felder) geteilt. Gleichlaufend zur Mittellinie wird 3m entfernt in jedem Feld eine Angabelinie gezogen.

Grenz- und Angabelinien sowie die Mittellinie sind auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren. Die Grenzlinien gehören zum Feld, die Mittellinie gehört beiden Feldern gemeinsam.

Ein Ball, der diese Linien berührt, ist im Feld.

Halle – Jeder Berührung der Seitenwände durch den Ball ist ein Fehler.

Die gesamte Hallendecke gehört bei Ballaufnahme und Zuspiel zum Feld; ein Ball der sie berührt, darf weitergespielt werden. Berührung bei der Angabe oder beim Rückschlag ist ein Fehler der ausführenden Mannschaft.

Die Linien dürfen nicht schmaler als 5cm und nicht breiter als 12cm sein.

Über zwei im Schnittpunkt von Mittellinie und beiden Seitenlinien senkrecht und frei stehenden Pfosten ist in 2m Höhe für Herrn und 1,90m für Damen, straff gespannt. Ein Netz mit einer senkrecht gemessenen Breite von 3 - 6cm teilt das Spielfeld.

Zugelassen sind nur Netze, die durch eine Hell - Dunkelfärbung in gleichen Abständen von 15 - 20cm gut sichtbar sind.

Das Berühren der über der Höhe von 2m bzw. 1,90m liegenden Pfostenteile durch den Ball oder den Spieler ist ein Fehler.

Zuschauer, benachbarte Spielfelder und andere Hindernisse müssen 6m von den Seiten- und 8m von den Hinterlinien entfernt sein. Der Auslauf ist durch unterbrochene Linien auf dem Boden deutlich sichtbar zu markieren.

In der Halle muss der Auslauf an den Seitenlinien mindestens 0,50m, an den Hinterlinien mindestens 1m betragen.

Der Faustball ist ein luftgefüllter Hohlball in weißer Grundfarbe mit maximal 20% - auf mehrere Kleinflächen aufgeteilte – Farbfläche, der gleichmäßig rund und straff aufgepumpt sein muss.

Bei Beginn jedes Spieles betragen sein

- Gewicht	350	-	380	Gramm (Herren)
	320	-	350	Gramm (Damen)
- Umfang	65	-	68	cm
- Luftdruck	0,55	-	0.75	Bar.

Vor dem Spiel nimmt der Schiedsrichter mit den beiden Mannschaftsführern die Auslosung vor.

Der Mannschaftsführer, der beim Losen gewinnt, wählt das Feld oder den Ball und damit die erste Angabe.

Mannschaft

Zu einer Mannschaft gehören 5 Spieler und 3 Auswechselspieler, die von ihrem ersten Eintritt ins Spiel an fester Mannschaftsteil werden.

Unter den 8 Spielern darf beliebig ausgewechselt werden.

Ergänzung und Auswechslung dürfen von der angehenden Mannschaft nur nach einem Spielgang und vorheriger Meldung beim Schiedsrichter erfolgen.

Beide Mannschaften dürfen ergänzen oder auswechseln, wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat.

Einer der Spieler ist Mannschaftsführer und als solcher namhaft und mit einer entsprechende Armbinde kenntlich zu machen. Es ist der alleinige Sprecher der Mannschaft während des Spieles und sorgt vor und nach dem Spiel für den Spielgruß.

Zu Wettspielen hat jede Mannschaft in ordentlicher, in Form und Farbe einheitlicher Spielkleidung anzutreten.

Schuhe mit Metalldornen (Spikes) sind verboten.

Spieldauer

Es wird nach Gewinnsätzen gespielt.

Ein Spiel ist beendet, sobald eine Mannschaft drei Sätze gewonnen hat.

Ein Satz ist gewonnen, sobald eine Mannschaft 11 Gutbälle bei einer Differenz von mindestens 2 Gutbällen erzielt hat; andernfalls wird sofort bis zu einer Balldifferenz von 2 Gutbällen weitergespielt. Jeder Satz endet jedoch, wenn eine Mannschaft 15 Gutbälle erzielt hat (ggf. 15:14).

Nach dem ersten Satz wechseln Feld, Ballwahl und damit die erste Angabe.

Vor einem notwendig werdenden siebten Satz wird neu gelost. Sobald eine Mannschaft 7 Gutbälle erzielt hat, wechseln Feld, Ballwahl und damit die erste Angabe.

Zwischen den einzelnen Sätzen beträgt die Pause höchstens 2 Minuten.

Spielgang

Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem ersten darauffolgenden Fehler, dem Endes eines Satzes, bzw. einer Halbzeit oder einer sonstigen Spielunterbrechung.

Nach jedem Fehler wird der Fall von der Mannschaft, die den Fehler machte, neu angegeben. Nach einer sonstigen Spielunterbrechung wird die letzte Angabe wiederholt.

Grundloses Betreten des Gegenfeldes von Spielern während eines Spielganges ist ein Fehler.

6. Schlag

Unter Schlag ist jede kurzzeitige Berührung des Balles mit der Faust oder dem Arm zu verstehen. Der Ball darf nicht geschoben werden.

Der Ball darf mit der Faust oder mit dem Arm nur einmal geschlagen werden.

Angabe

Die Angabe darf von jedem Spieler ausgeführt werden. Zur Angabe muss der Anschläger den Ball aus seiner Hand sichtbar abwerfen und unmittelbar über das Netz (Band/Leine) schlagen. Die Angabe beginnt, wenn der Ball die Abwurfhand des Anschlägers verlassen hat.

Die Angabe darf im Laufen, Springen, Stehen oder Gehen erfolgen.

Laufen und Springen sind jedoch nur zulässig, wenn die erste Bodenberührung nach der Angabe vor der Angabelinie erfolgt.

Wird eine begonnene Angabe nicht durchgeführt, weil der Ball nicht mehr geschlagen wird, ist dies ein Fehler.

Rückschlag und Zuspiel

Der Ball darf in jedem Feld nur einmal von demselben Spieler, nur dreimal im ganzen geschlagen werden, nur einmal vor jedem Schlag den Boden berühren.

Schlagen zwei Spieler einer Mannschaft den Ball gleichzeitig, so gilt dies für zwei Schläge.

Das Schlagen im Gegenfeld über das Netz (Band/Leine) hinweg vom eigenen Feld aus ist erlaubt.

Berührt der Ball unmittelbar nach einem Block das Netz (Band/Leine), den Pfosten,

die Mittellinie,
oder fällt er außerhalb des Feldes zu Boden oder in direktem Flug unter dem Netz (Band/Leine) hindurch, zählt dies nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt.

Halle – Berührt der Ball unmittelbar nach einem Block die Hallendecke,

oder fällt er außerhalb des Feldes an die Wand,
zählt dies ebenfalls nicht als Fehler. Die letzte Angabe wird wiederholt.

Anmerkung ⇒ Ein Block ist nur gegeben, wenn beide Spieler den Ball gleichzeitig oder – für den Schiedsrichter nicht erkennbar – extrem kurz hintereinander berühren.

Wertung

Jeder Fehler wird als Gutball für die gegnerische Mannschaft gewertet.

Die erzielten Gutbälle werden für jede Mannschaft mit arabischen Ziffern in zeitlicher Reihenfolge im Spielbericht eingetragen.

Spielrichter

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, dem zwei Linienrichter und ein Anschreiber zur Seite stehen.

Der Schiedsrichter hält sich während eines Spieles außerhalb des Spielfeldes auf.

Nach dem Spiel gibt er das Ergebnis bekannt.

Die Richtigkeit der Eintragungen im Spielbericht sind vom Schiedsrichter, Anschreiber und beiden Mannschaftsführern durch Unterschrift zu bestätigen.

Strafen

Bei unsportlichem Verhalten hat der Schiedsrichter das Recht, je nach Schwere des Verstoßes folgende Strafen zu verhängen:

Verwarnung (gelbe Karte),

Ausschluss im laufenden Spiel, bis beide Mannschaften zusammen 10 Gutbälle erzielt haben („Zeitstrafe“; gelbe und rote Karte),

Feldverweis (rote Karte)

Ein zeitweilig ausgeschlossener Spieler darf während dieser Zeit nicht ersetzt werden.

Wird bei noch laufender Zeitstrafe ein weiterer Spieler zeitweilig ausgeschlossen oder des Feldes verwiesen, so ist das Spiel abzubrechen.

Ein Spieler, der in einem Spiel Feldverweis erhielt, darf in diesem Spiel nicht ersetzt werden.

Trainer und Mannschaftsbetreuer können bei unsportlichem Verhalten mit der Verwarnung (gelben Karte) oder Feldverweis (rote Karte) bestraft werden.

Beim Spiel nach Zeit ist die Zeit aller Spielverzögerungen nachzuspielen.

Völkerball mit 2 Bällen

Altersklassen

Jungturnerinnen / Jungturner A / B AK 18 und AK 16
Jungturnerinnen / Jungturner C / D AK 14 und AK 12

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus 8 Jungturner(innen) \Rightarrow 7 Feldspieler + 1 Grundlinienspieler (Freigeist)

Spielzeit

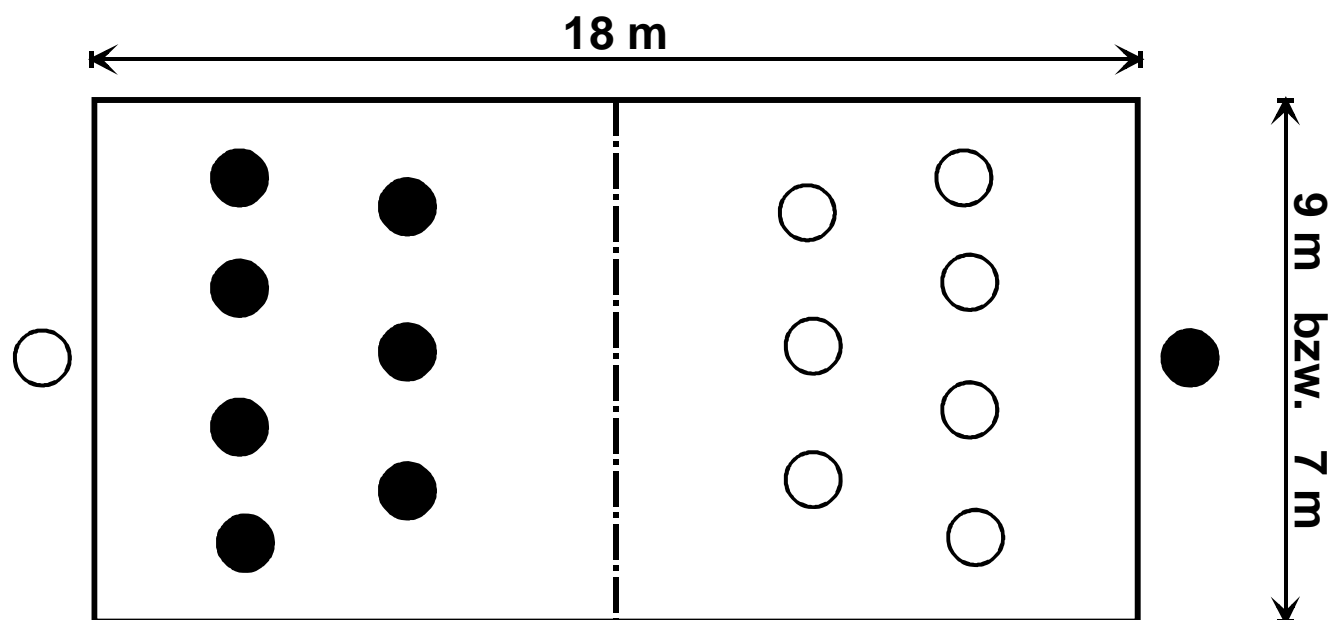
5 Minuten

Spielgerät

2 verschiedenfarbige Softbälle, pro Mannschaft 1 Ball

Spielfeld

Je nach Hallengegebenheiten \Rightarrow 18m x (7m oder 9 m).



Spielregeln

Zu Spielbeginn werden die Bälle einmal zum Freigeist gerollt und von diesem ins Feld zurückgeworfen.

Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden, ausgenommen es befindet sich nur noch ein Spieler am Spielfeld.

Innerhalb der Mannschaft darf nur einmal zugespielt werden.

Der Freigeist kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ins Feld wechseln.

Der Freigeist hat zwei Leben.

Wer abgeschossen ist, kann sich nicht mehr freischießen.

Wird ein Spieler getroffen und ein Spieler der eigenen Mannschaft fängt den Ball, so gilt dieser Abschuß nicht.

Nochmaliges Berühren des Balles durch einen Abgeschossenen oder jeder Übertritt bewirken den Ballverlust.

Fischen des Balles ist verboten.

Überschreitet ein Ball die Seitenlinie, so bekommt ihn die Mannschaft, zu deren Feld die Seitenlinie gehört.

Schiedsrichter

2 Schiri stehen an der Mittellinie gegenüber

Sieger

Sieger ist jene Mannschaft, die

zuerst alle Spieler der gegnerischen Mannschaft abgeschossen hat,

am Ende der Spielzeit mehr lebende Spieler am Feld hat,

bei Gleichstand am Ende der Spielzeit als erste einen gegnerischen Spieler abschießt.

Volleyball

1. Geschichte

Als im Jahr 1895 W. G. Morgan, der Lehrer im Städtchen Holyoke in Massachusetts, USA, war, seine Schüler als Ausgleichssport mit einer Basketballblase über ein etwa zwei Meter hohes Netz spielen ließ, da hätte er sich nicht träumen lassen, dass er damit eine neue Sportart erfunden hatte, die neun Jahrzehnte später die populärste Sportart der Welt sein sollte.

2. Charakteristik des Spiels

2.1 Spielfeld

Die Spielfläche besteht aus dem Spielfeld und der Freizone. Sie müssen rechteckig und symmetrisch sein.

2.1.1 Abmessungen

Die Spielfläche ist ein Rechteck mit den Maßen 18 x 9 m, umgeben von einer Freizone von mindestens 3 m nach allen Seiten. Nach oben müssen mindestens 7 m vollkommen unbehindert Platz sein. Für internationale Wettbewerbe muss die Freizone an den Seitenlinien mindestens 5m, an den Grundlinien mindestens 8 m betragen. Nach oben müssen mindestens 12, 5m frei sein.

2.1.2 Oberfläche des Spielfelds

Die Spieloberfläche muss flach, waagrecht und einheitlich sein. Raue und rutschige Flächen sind verboten.

Für internationale und offizielle Wettbewerbe darf die Spieloberfläche nur aus Holz oder synthetischem Material sein. Andere Oberflächen müssen vom Internationalen Volleybandverband (FIVB) genehmigt sein.

In der Halle muss die Spielfläche hell sein.

Für internationale und offizielle Wettbewerbe müssen die Linien weiß, Spielfläche und Freizone andersfarbig sein.

Bei Freiluftanlagen ist eine Neigung von maximal 5 mm pro Meter (zum Wasserablauf) erlaubt. Spielfeldlinien aus festem Material sind verboten.

2.1.3 Die Linien des Spielfeldes

Die Linien auf dem Spielfeld sind hell, andersfarbig als der Fußboden und einheitlich 5cm breit.

2.1.4 Begrenzungslinien

Als Begrenzungslinien gelten die Seitenlinien und die Grundlinien, die sich jeweils innerhalb der Spielfeldausmaße befinden.

2.1.5 Mittellinie

Die Mittellinie verläuft unterhalb des Netzes von Seitenlinie zu Seitenlinie und teilt das Spielfeld in 2 gleiche Hälften von jeweils 9 x 9 m.

2.1.6 Angriffslinie (Dreimeterlinie)

Zur Mittellinie parallel und drei Meter von ihr entfernt verläuft in jedem Feld die Dreimeterlinie.

Für internationale und offizielle Wettbewerbe ist die Angriffslinie zusätzlich durch eine unterbrochene Linie gekennzeichnet.

2.1.7 Zonen und Flächen

2.1.7.1 Angriffszone

Die Angriffszone befindet sich zwischen Mittellinie und Dreimeterlinie (die Linien inklusive), geht seitlich aber über die Seitenlinien hinaus bis ans Ende der Freizone.

2.1.7.2 Servicezone

Die Servicezone ist ein neun Meter breiter Bereich hinter der Grundlinie (ohne die Grundlinie selbst). Sie wird durch zwei 15 cm kurze Linien begrenzt, die sich 20 cm hinter der Grundlinie befinden und selbst auch zur Servicezone gehören. Nach hinten dehnt sich die Servicezone bis ans Ende der Freizone aus.

2.1.7.3 Austauschzone

Die Austauschzone befindet sich außerhalb des Spielfeld, wird von der gedachten Verlängerung der Dreimeterlinien und dem Punktezähler begrenzt.

2.1.7.4 Aufwärmzone

Für internationale und offizielle Wettbewerbe befinden sich die Aufwärmzonen (ungefähr 3 x 3 m groß) an beiden Ecken der Auswechselbank außerhalb der Freizonen.

2.1.7.5 Strafzone

Die Strafzonen sind ungefähr 1 x 1 m groß und befinden sich hinter jeder Mannschaftsbank. Sie sind durch eine 5 cm breite rote Linie begrenzt und mit jeweils zwei Stühlen ausgestattet.

2.2 Temperatur

Die Temperatur in der Halle soll nicht unter 10° Grad Celsius liegen. Für internationale und offizielle Wettbewerbe soll die Temperatur nicht über 25° C und nicht unter 16° C liegen.

2.3 Beleuchtung

Für internationale und offizielle Wettbewerbe soll die Beleuchtungsstärke – gemessen 1 m über dem Spielfeld – 1000 bis 1500 Lux betragen.

2.4 Netz und Pfosten

2.4.1 Höhe des Netzes

Oberhalb und entlang der Mittellinie ist ein Netz gespannt, dessen Oberkante für Männer bei 2,43 m liegt, für Frauen bei 2,24m.

Diese Höhe wird in der Mitte des Spielfelds gemessen. Oberhalb beider Seitenlinien muss die Netzhöhe genau gleich sein und sie darf dort die offiziellen Maße um nicht mehr als 2 cm überschreiten.

2.4.2 Eigenschaften

Das Netz ist 1 m hoch und 9,5 m lang, schwarz, mit Netzmaschen von 10 x 10 cm. An der Oberkante befindet sich ein 5 cm breiter weißer Leinenstreifen, mit zwei Löchern an beiden Enden für die Schnur zur Spannung und Befestigung an den Pfosten. Mit einem eigenen Band wird auch die Unterseite des Netzes durch eine Schnur befestigt und gespannt, die durch die Maschen gefädelt ist.

2.4.3 Seitenbänder

An der Seite befinden sich weiße 5 cm breite und 1m lange Seitenbänder, die sich direkt über der Seitenlinie befinden. Sie gelten als Teil des Netzes.

2.4.4 Antennen

Eine Antenne ist ein biegsamer Stab, 1,80 m lang mit einem Durchmesser von 10 mm, aus Fiberglas oder vergleichbarem Material. Die Antennen werden so an den Seitenbändern befestigt, dass sie nach oben 80 cm über das Netz ragen. Sie sind in 10 cm Abstand rotweiß markiert. Die Antennen markieren seitlich den Bereich, innerhalb dessen der Ball übers Netz gehen muss.

2.4.5 Pfosten

Die Pfosten sind 255 cm hoch und befinden sich 50 –100 cm außerhalb der Seitenlinien und sollen verstellbar sein. Für internationale und offizielle Wettbewerbe können die Pfosten 1 m außerhalb der Seitenlinien sein. Die Pfosten sind rund und glatt und am Boden fixiert. Sie dürfen kein gefährliches Hindernis darstellen.

2.4.6 Zusätzliche Ausrüstung

Jede zusätzliche Ausrüstung ist durch die FIVB-Regeln festgelegt.

2.5 Ball

2.5.1 Regeln

Der Ball muss kugelförmig sein, aus flexiblem Leder oder synthetischem Leder, mit einer Blase aus Gummi oder ähnlichem Material. Die Farbe ist hell oder eine Kombination aus verschiedenen Farben. Synthetisches Leder und Farbkombinationen müssen bei internationalen offiziellen Wettbewerben den Anforderungen des FIVB entsprechen.

Der Umfang beträgt 65 – 67 cm, das Gewicht 260 – 280 g.

Der Balldruck soll 0,30 bis 0,325 kg/cm² (294,3 bis 318,82 mbar/hPa) betragen.

2.5.2 Gleichmäßigkeit der Bälle

Alle Bälle in einem Match müssen gleich sein, was Umfang, Gewicht, Balldruck, Typ und Farbe usw. betrifft. Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben, sowie bei nationalen oder Ligameisterschaften darf nur mit Bällen gespielt werden, die vom FIVB zugelassen sind.

2.5.3 Drei-Ball-System

Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben sollen 3 Bälle benutzt werden. In diesem Fall sind 6 Ballholder vorhanden, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter den Schiedsrichtern positioniert.

3. Mannschaften

3.1 Mannschaftszusammenstellung

Eine Mannschaft darf aus maximal 12 Spielern bestehen, einem Coach, einem Coach- Assistenten, einem Trainer und einem Mannschaftsarzt.

Für internationale und offizielle Wettbewerbe muss der Mannschaftsarzt vorher bei der FIVB akkreditiert sein.

Einer der Spieler, außer dem Libero, ist der Kapitän, der auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein muss.

Nur die auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen die Spielfläche betreten und spielen.

Sobald der Coach (und der Mannschaftskapitän) den Spielberichtsbogen unterschrieben haben, können die eingetragenen Spieler nicht mehr geändert werden.

3.1.1 Aufenthaltsort der Mannschaft

Die Spieler, die gerade nicht spielen, sollen entweder auf ihrer Mannschaftsbank sitzen oder sich in der Aufwärmzone aufhalten.

Die Mannschaftsbänke befinden sich beidseitig des Punktezählers, außerhalb der Freizone.

Nur Mannschaftsmitglieder dürfen während des Spiels auf der Bank sitzen und an der Aufwärmung teilnehmen.

Spieler, die gerade nicht spielen, dürfen sich ohne Ball wie folgt aufwärmen:

- während des Spiels: in der Aufwärmzone
- während des Time-out und technischen Time-out: in der Freizone hinter dem Spielfeld
- zwischen den einzelnen Sätzen dürfen sich Spieler mit Bällen in der Freizone aufwärmen.

3.2 Ausrüstung

Die Ausrüstung eines Spielers besteht aus Trikot, kurzer Hose, Socken (einheitliche Sportkleidung) und Sportschuhen. Farbe und Design der Trikots, Hosen und Socken müssen gleich (mit Ausnahme des Liberos) und sauber für die gesamte Mannschaft sein.

Die Schuhe müssen hell und biegsam sein mit Gummi- oder Ledersohlen ohne Absätze.

Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben der Senioren müssen alle Sportschuhe die gleiche Farbe haben, ihre Handelsmarken dürfen sich in Farbe und Design unterscheiden.

Trikot und Hosen müssen den Regeln des FIVB entsprechen.

Die Hemden der Spieler müssen mit Zahlen von 1 bis 18 nummeriert sein.

Die Zahl muss auf der Brust- und Rückenseite in der Mitte des Hemdes sein. Farbe und Helligkeit der Zahlen müssen mit der Farbe und Helligkeit des Trikots in ausreichendem Kontrast stehen. Die Zahl muss mindestens 15 cm auf der Brust hoch sein und mindestens 20 cm auf dem Rücken. Die Strichstärke der Zahlen müssen mindestens 2 cm breit sein.

Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben müssen die Zahlen auch auf dem rechten Hosenbein angebracht sein. Die Zahl muss mindestens 4 – 6 cm groß, die Strichstärke mindestens 1 cm breit sein.

Auf der Brustseite des Mannschaftskapitäns muss seine/ihre Nummer mit einem 8 x 2 cm dicken Streifen unterstrichen.

Es ist verboten, verschiedenfarbige Spielkleidung zu tragen (mit Ausnahme des Liberos) und/oder Spielkleidung ohne offizielle Zahlen.

3.3 Änderungen der Ausrüstung

Der erste Schiedsrichter kann es gestatten, dass ein oder mehr Spieler barfuss spielen, feuchte Trikots zwischen den Sätzen oder nach dem Austausch zu wechseln, vorausgesetzt dass Farbe, Design und Zahlen gleich sind, bei kaltem Wetter in Trainingsanzügen zu spielen, vorausgesetzt dass sie für das gesamte Team (mit Ausnahme des Libero) in Farbe und Aussehen gleich und mit Zahlen entsprechend der Regel 3.2 versehen sind.

3.4 Verbotene Gegenstände

Es ist verboten, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen hervorrufen können oder einen künstlichen Vorteil für den Spieler ergeben. Spieler können auf ihr eigenes Risiko hin Brillen oder Kontaktlinsen tragen.

3.5. Mannschaftsführer

Teamkapitän und Coach sind verantwortlich für die Führung und Disziplin ihrer Mannschaftsmitglieder.

3.6 Teamkapitän

Vor dem Spiel unterzeichnet er den Spielberichtsbogen und vertritt seine/ihre Mannschaft in der Auslosung. Während des Spiels und auf dem Spielfeld ist der Mannschaftskapitän der Spielführer. Wenn der Kapitän nicht auf dem Spielfeld ist, müssen Coach oder Kapitän einen anderen Spieler auf dem Spielfeld bestimmen, der die Rolle des Spielführers übernimmt. Dieser Spielführer behält die Verantwortung bis er/sie ausgewechselt wird oder der Mannschaftskapitän auf das Spielfeld zurückkehrt oder der Satz endet. Wenn der Ball aus dem Spiel ist, darf nur der Spielführer mit den Schiedsrichtern sprechen:

- um eine Erklärung zu verlangen für die Anwendung oder Auslegung von den Regeln und auch um die Bitten oder Fragen seiner/ihrer Mannschaftskameraden zu unterbreiten.
- die gesamte Ausrüstung zu wechseln,
- die Spielerpositionen der Mannschaften zu überprüfen,
- den Fußboden, das Netz, den Ball usw. zu prüfen;
- um Time-out und Auswechslungen zu bitten.

Wenn der Spielführer nicht mit der Erklärung des ersten Schiedsrichters einverstanden ist, kann er/sie gegen die Entscheidung Protest einlegen und zeigt sofort dem ersten Schiedsrichter an, dass er/sie sich das Recht vorbehält, einen offiziellen Protest auf dem Spielberichtsbogen am Ende des Spiels einzutragen.

Am Ende des Spiels:

- der Mannschaftskapitän dankt den Schiedsrichtern und unterschreibt den Spielberichtsbogen um das Ergebnis zu bestätigen;
- kann den offiziellen Protest aufrechterhalten und im Spielberichtsbogen vermerken mit Bezug auf die Anwendung und Auslegung der Regeln durch

den Schiedsrichter, wenn der Protest zur rechten Zeit dem ersten Schiedsrichter angezeigt worden ist.

3.7 Coach

Während des Spiels führt der Coach das Spiel seines/ihres Teams von außerhalb des Spielfeldes. Er/sie legt die Anfangsaufstellung fest, nimmt die Auszeiten. In diesen Funktionen ist der zweite Schiedsrichter sein/ihr offizieller Ansprechpartner.

Vor dem Spiel schreibt oder prüft der Coach die Namen und Zahlen seiner/ihrer Spieler im Spielberichtsbogen und unterschreibt ihn.

Während des Spiels: Der Coach

- gibt vor jedem Satz dem Punktezähler oder dem 2. Schiedsrichter das vollständig ausgefüllt und unterschriebene Aufstellungsblatt;
- sitzt auf der Mannschaftsbank neben dem Punktezähler, kann sie aber verlassen;
- beantragt Auszeiten und Auswechslungen;
- kann, ebenso wie andere Teammitglieder, den Spielern auf dem Spielfeld Anweisungen geben. Er kann die Anweisungen im Stehen geben oder im Laufen innerhalb der Freizone vor seiner/ihrer Mannschaftsbank ab der Verlängerung der Angriffslinie bis zur Aufwärmzone, ohne das Spiel stören oder verzögern zu dürfen.

3.8 Coach-Assistent

Der Coach-Assistent sitzt auf der Mannschaftsbank, darf sich aber nicht ins Spiel einmischen. Sollte der Coach sein/ihr Team verlassen müssen, darf der Coach-Assistent auf Anforderung des Mannschaftskapitäns und mit Einwilligung des ersten Schiedsrichters die Aufgaben des Coach übernehmen

4. Spielverlauf

4.1 Zählweise von Punkten, Satz- und Spielgewinn

4.1.1 Punkt

Ein Team gewinnt einen Punkt:

- wenn der Ball den Boden der gegnerischen Spielhälfte berührt;
- wenn das gegnerische Team einen Fehler begeht;
- wenn das gegnerische Team eine Strafe erhält;

4.1.2 Fehler

Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn sie bei einer Spielaktion gegen die Regeln verstößt. Die Schiedsrichter ahnden die Fehler und legen entsprechend der Regeln die Folgen fest:

Wenn zwei oder mehr Fehler aufeinander folgend begangen werden, wird nur der erste berücksichtigt.

Wenn zwei oder mehr Fehler von beiden Mannschaften gleichzeitig begangen werden, ist dies ein Doppelfehler. Der Ballwechsel muss wiederholt werden.

4.1.3 Folgen eines gewonnenen Ballwechsels

Ein Ballwechsel ist eine Folge von Spielaktionen vom Ballaufschlag bis der Ball aus dem Spiel ist.

Wenn das aufschlagende Team einen Ballwechsel gewinnt, erhält es einen Punkt und hat weiter den Aufschlag;
Wenn das Team, das den Ball beim Aufschlag annimmt, den Ballwechsel gewinnt, erhält es einen Punkt und muss dann aufschlagen.

4.1.4 Satzgewinn

Ein Satz (mit Ausnahme des 5. entscheidenden Satzes) ist von der Mannschaft gewonnen, die zuerst 25 Punkte mit einem Unterschied von mindestens 2 Punkten erreicht hat. Im Falle eines Spielstandes von 24 : 24 wird solange weitergespielt, bis eine Mannschaft zwei Punkte Vorsprung hat (26 – 24; 27 – 25; ..).

4.1.5 Spielgewinn

Das Spiel gewinnt die Mannschaft, die zuerst drei Sätze gewonnen hat. Im Falle eines Satzstandes von 2 : 2 wird der entscheidende 5. Satz bis 15 Punkte mit mindestens 2 Punkte Vorsprung gespielt.

4.2 Nichterscheinen und unvollständige Mannschaft

Wenn eine Mannschaft nach Aufforderung sich zu spielen weigert, wird dies als Nichterscheinen und das Spiel mit 3:0 Sätzen und jeder Satz mit 0:25 gewertet.

Eine Mannschaft, die ohne zu rechtfertigende Gründe nicht rechtzeitig auf dem Spielfeld erscheint, wird als nicht erschienen und das Spiel mit 3:0 Sätzen und jeder Satz mit 0:25 gewertet.

Eine Mannschaft, die als unvollständig für den Satz oder das Spiel erklärt wird, verliert den Satz oder das Spiel. Der gegnerischen Mannschaft werden die Punkte oder die Punkte und der Satz zugesprochen, die sie für den Satz- oder Spielgewinn benötigt. Die unvollständige Mannschaft behält ihre Punkte und Sätze.

4.3 Spielstruktur

4.3.1 Das Los

Vor dem Spiel wird durch den ersten Schiedsrichter ein Losentscheid über Aufschlagrecht und Spielfeld im ersten Satz durchgeführt.

Wenn ein entscheidender 5. Satz gespielt wird, wird ein neuer Losentscheid durchgeführt. Der Losentscheid wird mit beiden Mannschaftskapitänen durchgeführt. Der Gewinner des Losentscheids wählt entweder das Aufschlagrecht oder die Aufschlagannahme oder die Spielfeldhälfte. Der Verlierer nimmt die verbleibende Möglichkeit wahr. Die Mannschaft, die als erste aufschlägt, wärmt sich zuerst am Netz auf, wenn die Aufwärmung nacheinander erfolgt.

4.3.2 Aufwärmung

Vor dem Spiel hat jede Mannschaft das Recht, sich drei Minuten am Netz aufzuwärmen, wenn es vorher die Möglichkeit gab, sich auf einem Spielfeld aufzuwärmen. Ansonsten darf sich jede Mannschaft 5 Minuten aufwärmen. Wenn beide Mannschaftskapitäne einverstanden sind, können sich beide Mannschaften 10 Minuten gemeinsam am Netz aufwärmen.

4.3.3 Mannschaftsaufstellung bei Beginn

Sechs Spielern pro Mannschaft müssen immer spielen.

Die Startaufstellung legt die Rotationsfolge der Spieler auf dem Spielfeld fest, die während des gesamten Satzes eingehalten werden muss.

Vor jedem Satz muss der Coach die Startaufstellung seiner/ihrer Mannschaft auf dem Aufstellungsbogen vorzeigen. Dieser vollständig ausgefüllte und unterschriebene Bogen wird dem zweiten Schiedsrichter oder dem Punktezähler vorgelegt. Die Spieler, die nicht in der Startaufstellung sind, sind für diesen Satz Auswechselspieler (mit Ausnahme des Libero).

Sobald der zweite Schiedsrichter oder der Punktezähler den Aufstellungsbogen erhalten hat, sind keine Änderungen mehr möglich mit Ausnahme der normalen Auswechslung.

Unstimmigkeiten zwischen Aufstellungsbogen und tatsächlicher Aufstellung auf dem Spielfeld:

- wenn vor dem Satzbeginn eine derartige Unstimmigkeit erkannt wird, müssen die Spielerpositionen entsprechend dem Aufstellungsbogen korrigiert werden. Dafür gibt es keine Bestrafung.
- wenn vor dem Satzbeginn ein Spieler auf dem Spielfeld gefunden wird, der nicht für diesen Satz im Aufstellungsbogen aufgeführt ist, muss er entsprechend dem Aufstellungsbogen ausgetauscht werden. Dafür gibt es keine Bestrafung.
- wenn jedoch der Coach einen nicht aufgeführten Spieler auf dem Spielfeld haben will, muss er/sie eine reguläre Auswechslung beantragen, die dann im Spielberichtsbogen vermerkt wird.

4.4 Positionen

Beim Ballaufschlag muss jede Mannschaft innerhalb der eigenen Spielhälfte in der Rotationsordnung positioniert sein (mit Ausnahme des Aufschlägers).

Die Positionen der Spieler sind wie folgt durchnummeriert:

- die drei Spieler am Netz bilden die vordere Reihe und haben die Positionen 4 (vorne links), 3 (vorne Mitte), 2 (vorne rechts).
- die anderen drei Spieler bilden die hintere Reihe mit den Positionen 5 (hinten links), 6 (hinten Mitte), 1 (hinten rechts).

Relative Positionen zwischen den Spielern.

- jeder Spieler der hinteren Reihe muss weiter weg sein vom Netz als sein entsprechender Vordermann der ersten Reihe.
- die Spieler der vorderen und hinteren Reihe müssen seitlich in der Ordnung positioniert.

Die Positionen der Spieler werden entsprechend dem Stand ihrer Füße wie folgt entschieden und überwacht:

- jeder Spieler der vorderen Reihe muss mindestens einen Teil seines/ihrer Fußes näher an der Mittellinie haben als die Füße seines entsprechenden Spielers der hinteren Reihe;
- jeder rechte (linke) Seitenspieler muss mindestens einen Teil seiner/ihrer Füße näher an der rechten (linken) Seitenlinie haben als die Füße der mittleren Spieler dieser Reihe.
- nach dem Aufschlag können sich die Spieler auf dem Spielfeld und in der Freizone frei bewegen und jede Position einnehmen.

4.4.1 Positionsfehler

Ein Positionsfehler tritt auf, wenn ein Spieler beim Ballaufschlag nicht in der richtigen Position steht.

Wenn der Aufschläger beim Aufschlag einen Fehler begeht, wird der Aufschlagfehler vor einem Stellungsfehler gewertet.

Wenn der Service nach dem Aufschlag fehlerhaft wird, wird der Stellungsfehler gewertet.

Ein Stellungsfehler führt zu folgenden Konsequenzen:

- die Mannschaft wird mit dem Verlust des Ballwechsels bestraft;
- die Positionen der Spieler werden korrigiert.

4.4.2 Rotation

Die Rotationsweise ist festgelegt durch die Startaufstellung der Mannschaft, wird gesteuert durch den Aufschlag und die Positionen der Spieler während des gesamten Satzes.

Wenn die den Aufschlag annehmende Mannschaft das Aufschlagrecht gewinnt, rotieren die Spieler um einen Platz im Uhrzeigersinn: der Spieler auf Position 2 kommt auf Position 1 um aufzuschlagen, der Spieler auf Position 1 kommt auf Position 6 usw.

4.4.3 Rotationsfehler

Ein Rotationsfehler tritt auf, wenn der Aufschlag nicht entsprechend der Rotationsregel erfolgt. Dies führt zu folgenden Konsequenzen:

- die Mannschaft wird mit Ballverlust bestraft;
- die Spielerrotation wird korrigiert.
- zusätzlich muss der Punktezähler den genauen Zeitpunkt ermitteln, wann sich der Fehler ereignet hat, um alle seit dem Fehler erzielten Punkte zu streichen. Die Punkte der gegnerischen Mannschaft bleiben erhalten.
- kann der Zeitpunkt nicht ermittelt werden, werden keine Punkte gestrichen. Der Ballverlust bleibt dann die einzige Strafe.

4.4.4 Spielerwechsel

Bei einer Auswechslung ersetzt ein Spieler einen anderen Spieler, der das Spielfeld verlassen muss, auf der gleichen Position (mit Ausnahme des Libero), nachdem er vom Punktezähler notiert worden ist.

4.4.5 Beschränkungen bei den Auswechslungen

Pro Mannschaft und Satz kann maximal 6 Mal ausgewechselt werden. Es können ein oder mehrere Spieler zur gleichen Zeit ausgewechselt werden.

Ein Spieler aus der Startaufstellung kann aber nur einmal pro Satz das Spiel verlassen und nur einmal pro Satz wieder zurückkehren und zwar nur in seine/ihre Position, die er in der Startaufstellung inne hatte.

Ein Auswechslerspieler kann nur einmal pro Satz auf die Position eines Spielers der Startaufstellung ins Spiel kommen und kann nur durch den Spieler wieder ersetzt werden, für den er eingewechselt wurde.

4.4.6 Außergewöhnliche Auswechslung

Ein verletzter Spieler (mit Ausnahme des Libero), der nicht mehr weiter spielen kann, soll nach den normalen Regeln ausgewechselt werden. Ist das nicht möglich, ist die Mannschaft berechtigt einen außergewöhnlichen Spielerwechsel durchzuführen.

Eine außergewöhnliche Auswechslung bedeutet, dass jeder Spieler, ausgenommen der Libero und dessen Ersatzspieler, der zur Zeit der Verletzung noch nicht auf dem Spielfeld war, den verletzten Spieler ersetzen kann. Der Verletzte darf später nicht mehr am Spiel teilnehmen.

Eine außergewöhnliche Auswechslung kann keinesfalls als reguläre Auswechslung gezählt werden.

4.4.6 Auswechslung aufgrund Platzverweis oder Disqualifikation

Muss ein Spieler wegen Platzverweis oder Disqualifikation vom Feld, muss er durch normalen Spielerwechsel ersetzt werden. Ist das nicht möglich, gilt die Mannschaft als unvollständig.

4.4.7 Regelwidrige Auswechslung

Wenn die Beschränkungen der Regel 8.1 überschritten werden, ist die Auswechslung regelwidrig. Wenn die Mannschaft eine regelwidrige Auswechslung durchgeführt hat und das Spiel wieder aufgenommen wurde, muss folgenderweise verfahren werden:

- die Mannschaft wird mit Ballverlust bestraft;
- die Auswechslung wird korrigiert;
- die seit dem Fehler erzielten Punkte werden gestrichen. Die gegnerischen Punkte bleiben erhalten.

5. Spielzustände

5. Ball im Spiel

Der Ball ist ab dem vom Schiedsrichter genehmigten Aufschlag im Spiel.

5.2 Ball aus dem Spiel

Der Ball ist dann aus dem Spiel, wenn einer der Schiedsrichter bei einem oder keinem Fehler gepfiffen hat.

5.3 Ball „innerhalb“

Der Ball ist „innerhalb“, wenn er den Fußboden des Spielfeldes einschließlich der Begrenzungslinien berührt hat.

5.4 Ball „außerhalb“

Der Ball ist „aus“, wenn:

- der Teil des Balles, der den Fußboden berührt, vollständig außerhalb der Begrenzungslinien ist;
- er einen Gegenstand außerhalb des Feldes berührt, das Dach oder eine nicht am Spiel teilnehmende Person;
- er die Antennen berührt, Seil, Pfosten oder das Netz außerhalb der Seitenbänder

- er die senkrechte Fläche des Netzes teilweise oder vollständig außerhalb des Netzraums überquert;
- er unter dem Netz durchkommt.

6. Spielen des Balles

Jede Mannschaft muss innerhalb ihres eigenen Feldes und ihrer Freizone spielen. Der Ball darf jedoch von außerhalb der Freizone zurückgespielt werden.

6.1 Ballberührungen

Die Mannschaft darf zum Returnieren den Ball maximal 3 Mal berühren (zusätzlich zum Blockkontakt, Regel 15.4.1). Wird er öfter berührt, begeht die Mannschaft den Fehler „Four Hits“ (4 Berührungen).

Die Berührungen der Mannschaft schließen nicht nur beabsichtigte sondern auch unbeabsichtigte Berührungen mit dem Ball ein.

Aufeinanderfolgende Kontakte - ein Spieler darf den Ball nicht zwei Mal hintereinander berühren

Gleichzeitige Kontakte - zwei oder drei Spieler dürfen den Ball nicht gleichzeitig berühren.

Wenn zwei (drei) Mannschaftskameraden den Ball gleichzeitig berühren, werden zwei (drei) Kontakte gezählt (nicht beim Blockkontakt). Wenn sie versuchen den Ball zu erreichen, aber nur einer ihn berührt, ist dies nur ein Kontakt. Ein Zusammenprall von Spielern ergibt keinen Fehler.

Wenn über dem Netz zwei Gegner gleichzeitig den Ball berühren und der Ball im Spiel bleibt, kann die Mannschaft, die den Ball bekommt noch 3 weitere Kontakte durchführen.

Wenn ein derartiger Ball aus geht, ist es ein Fehler der Mannschaft auf der gegenüberliegenden Seite.

Wenn ein gleichzeitiger Kontakt durch zwei Gegner zu einem „Catch“ (Festhalten) führt, ist dies ein „Doppelfehler“ und der Ball wird wiederholt.

Unterstützter Schlag - ein Spieler darf keine Unterstützung durch einen Mannschaftskameraden erhalten oder irgendwelche Gebilde/Gegenstände um den Ball innerhalb des Spielfeldes zu erreichen.

Ein Spieler, der im Begriff ist einen Fehler zu begehen (Netzberührung oder Überqueren der Mittellinie usw.), darf jedoch gestoppt oder durch einen Mitspieler zurückgehalten werden.

6.2 Charakteristik der Ballberührung (des Schlags)

Der Ball darf mit irgendeinem Körperteil berührt werden.

Der Ball muss geschlagen und darf nicht gefangen und/oder geworfen werden. Er kann in alle Richtungen zurückgeprallt werden.

Der Ball darf verschiedene Körperteile berühren, vorausgesetzt, dass der Kontakt gleichzeitig erfolgt.

Ausnahmen:

- beim Blockkontakt, aufeinander folgende Kontakte dürfen von einem oder mehr Spieler durchgeführt werden, vorausgesetzt, dass die Kontakte während einer einzigen Aktion auftreten.

- beim ersten Schlag der Mannschaft darf der Ball verschiedene Körperteile gleichzeitig berühren, vorausgesetzt, dass die Berührungen während einer einzigen Aktion auftreten.

6.3 Fehler beim Spielen des Balls

Four Hits (4 Kontakte): Eine Mannschaft schlägt den Ball 4 Mal, bevor er zum Gegner zurückkommt.

Assisted Hit (Unterstützter Schlag): ein Spieler erhält Unterstützung durch einen Mitspieler oder durch irgendwelche Gebilde/Gegenstände, um den Ball innerhalb des Spielfeldes zu erreichen.

Catch (Fangen): ein Spieler schlägt nicht den Ball und der Ball wird gefangen und/oder geworfen.

Double Contact (doppelte Berührung): ein Spieler schlägt den Ball zweimal in Folge oder der Ball berührt verschiedene Körperteile in Folge.

6.4 Ball am Netz

6.4.1 Der Ball überquert das Netz

Der Ball, der zum Gegner fliegt, muss das Netz innerhalb des Überquerungsbereichs überqueren. Der Überquerungsbereich ist Teil der senkrechten Fläche des Netzes und ist wie folgt begrenzt:

- unten durch die Netzkante,
- seitlich durch die Antennen und ihre imaginäre Verlängerung
- oben durch die Decke

Hat der Ball das Netz seitlich zumindest teilweise außerhalb dieses Bereichs in die gegnerische Freizone überquert, darf er von der eigenen Mannschaft von dort zurückgespielt werden, vorausgesetzt dass

das gegnerische Feld vom Spieler nicht berührt wird; der Ball zumindest teilweise seitlich außerhalb des Überquerungsbereichs auf der gleichen Seite des Feldes zurückgespielt wird.

Die gegnerische Mannschaft darf diese Aktion nicht verhindern.

6.4.2 Der Ball berührt das Netz

Der Ball darf das Netz bei der Überquerung berühren.

6.4.3 Ball im Netz

Ein Ball, der im Netz landet, darf im Rahmen der maximalen Berührungsanzahl weitergespielt werden.

Wenn der Ball die Netzmaschen zerreißt oder das Netz niederreißt, wird der Ballwechsel wiederholt.

6.5 Spieler am Netz

6.5.1 Über das Netz greifen

Beim Blocken darf ein Spieler übers Netz greifen, wenn er dadurch den Gegner vor und während dessen Angriffsschlag nicht stört.

Nach einem Angriffsschlag darf die Hand des Spielers das Netz übergreifen, wenn der Schlag noch im eigenen Feld gemacht wurde.

6.5.2 Unter dem Netz eindringen

Es ist erlaubt, unterhalb des Netzes in die gegnerische Hälfte einzudringen, wenn dadurch der Gegner nicht in seinem Spiel gestört wird.

Eindringen in das gegnerische Feld unterhalb des Netzes:

- das gegnerische Spielfeld darf nur dann mit Händen oder Füßen berührt werden, wenn sich zumindest ein Teil des entsprechenden

Fußes (Füße) oder der Hand (Hände) noch in Kontakt mit oder direkt über der Mittellinie befindet.

- das gegnerische Feld darf nicht mit anderen Körperteilen berührt werden.

- ein Spieler darf das gegnerische Feld betreten, nachdem der Ball aus dem Spiel ist.

- Spieler dürfen nur dann die Freizone des Gegners betreten, wenn sie das gegnerische Spiel nicht stören.

6.5.3 Kontakt mit dem Netz

Netzberührung ist nur dann ein Fehler, wenn sie beim Spielen eines Balles passiert oder den Spielablauf stört.

Einige Aktionen beim Spielen des Balls beinhalten Aktionen, bei denen die Spieler den Ball nicht wirklich berühren.

Nach dem Schlagen des Balls dürfen die Spieler Pfosten, Seil oder andere Gegenstände außerhalb des gesamten Netzes berühren, wenn der Spielablauf nicht gestört wird.

Wenn ein Ball im Netz landet und dadurch das Netz einen Gegner berührt, wird das nicht als Fehler gewertet.

6.5.4 Fehler der Spieler am Netz

Ein Spieler berührt den Ball oder einen Gegner im gegnerischen Raum vor oder während dem Angriffsschlag.

Ein Spieler gelangt unter dem Netz in den gegnerischen Raum und stört das Spiel.

Ein Spieler gelangt auf das gegnerische Feld.

Ein Spieler berührt das Netz oder die Antennen während einer Spielaktion oder er stört das Spiel.

6.6 Service (Aufschlag)

Der Aufschlag ist die Spielaktion, den Ball durch den rechten Spieler in der hinteren Reihe in der Aufschlagzone ins Spiel zu schlagen.

6.6.1 Erster Aufschlag in einem Satz

Im ersten und fünften Satz entscheidet das Los über den ersten Aufschlag im Satz. In den anderen Sätzen schlägt die Mannschaft als erste auf, die im vorhergegangenen Satz nicht als erste aufgeschlagen hat.

6.6.2 Aufschlagregel

Die Spieler müssen der Aufschlagregel auf dem Aufstellungsbogen folgen.

Nach dem ersten Aufschlag in einem Satz ist das weitere Aufschlagen wie folgt festgelegt:

- wenn die Mannschaft, die aufgeschlagen hat, den Ballwechsel gewinnt, schlägt der gleiche Spieler (oder dessen Auswechselspieler) wie vorher auf.

- wenn die nicht aufschlagende Mannschaft den Ballwechsel gewinnt, erhält sie das Aufschlagrecht und rotiert vor dem Aufschlag.

- der Spieler, der von der Position rechts in der vorderen Reihe nach hinten rechts kommt, schlägt auf.

6.6.3 Erlaubnis zum Aufschlags

Der erste Schiedsrichter erlaubt den Aufschlag, nachdem er geprüft hat, dass beide Mannschaften spielbereit sind und der Aufschläger den Ball hat.

6.6.4 Ausführung des Aufschlags

Der Ball muss mit einer Hand oder einem anderen Teil des Arms geschlagen werden, nachdem er hochgeworfen oder von der Hand losgelassen wurde.

Der Ball darf nur einmal hochgeworfen werden. Ballprellen oder Bewegen des Balls mit der Hand (mit den Händen) ist erlaubt.

Im Moment des Aufschlags oder des Sprungs zum Aufschlag darf der Aufschläger nicht das Spielfeld (einschließlich der Grundlinie) oder den Boden außerhalb der Aufschlagzone betreten.

Nach dem Schlag darf der Spieler außerhalb der Aufschlagzone oder im Spielfeld landen.

Der Spieler muss innerhalb von acht Sekunden nach Anpfiff des Schiedsrichters aufschlagen.

Ein ohne Pfiff des Schiedsrichters ausgeführter Aufschlag ist ungültig und wird wiederholt.

6.6.5 Abschirmung

Die Spieler der aufschlagenden Mannschaft dürfen die Sicht der annehmenden Mannschaft auf den Aufschläger oder auf die Flugkurve des Balls nicht behindern.

Ein oder mehrere Spieler der aufschlagenden Mannschaft bilden einen Sichtschutz durch Winken oder Hüpfen oder seitwärts Bewegungen während des Aufschlags oder stehen zusammen um die Flugkurve des Balls zu verdecken.

6.6.6 Fehler beim Aufschlag

6.6.6.1 Aufschlagfehler

Folgende Fehler führen zu einem Aufschlagwechsel, auch wenn der Gegner falsch positioniert ist.

Der Aufschläger verletzt die Aufschlagregel, führt den Aufschlag nicht richtig aus.

6.6.6.2 Fehler nach dem Aufschlag

Nach dem richtigen Aufschlag wird der Aufschlag fehlerhaft (außer wenn der Spieler falsch positioniert ist), wenn der Ball einen Spieler der aufschlagenden Mannschaft berührt oder nicht richtig das Netz im entsprechenden Überquerungsbereich überquert; er ins aus geht; abgeschirmt wird.

6.6.6.3 Fehler nach dem Aufschlag und Positionsfehler

Wenn der Aufschläger beim Aufschlag einen Fehler begeht (falsche Ausführung, falsche Rotationsregel usw.) und der Gegner ist außerhalb der Position, ist es ein Aufschlagfehler, der bestraft wird.

Wenn der Aufschlag korrekt war, danach aber fehlerhaft wird (Ball geht aus, fliegt über eine Abschirmung usw.),

jedoch zuerst ein Stellungsfehler aufgetreten ist, wird dieser bestraft.

6.6.7 Angriffsschlag

6.6.7.1 Angriffsschlag

Als Angriffsschlag gelten Schläge, die den Ball übers Netz zum Gegner befördern sollen, mit Ausnahme von Aufschlag und Block.

Während eines Angriffsschlags darf der Ball nur gestoßen werden, wenn er sauber geschlagen werden soll, und nicht gefangen oder geworfen werden.

Ein Angriffsball ist in dem Augenblick abgeschlossen, wenn der Ball das Netz vollständig überquert hat oder durch einen Gegner berührt wurde.

6.6.7.2 Einschränkungen beim Angriffsball

Ein Spieler der Angriffsreihe darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe abschließen, wenn der Kontakt mit dem Ball innerhalb des eigenen Spielfeldes erfolgte.

Ein Spieler aus der hinteren Reihe darf einen Angriffsschlag in jeder Höhe hinter der Angriffszone abschließen:

Beim Absprung darf der Fuß (die Füße) des Spielers weder die Angriffslinie berührt noch überquert haben;

Nach dem Schlag darf der Spieler in der Angriffszone landen. Ein Spieler der Abwehrreihe darf auch einen Angriffsschlag in der Angriffszone durchführen, wenn im Augenblick des Ballkontaktes der Ball nicht vollständig über der Netzoberkante ist.

Kein Spieler darf einen Angriffsschlag durchführen, wenn der Ball als Aufschlag übers Netz kommt und sich über der Angriffszone und vollständig über der Netzoberkante befindet.

6.6.7.3 Fehler beim Angriffsschlag

Ein Spieler schlägt den Ball im gegnerischen Feld.

Ein Spieler schlägt den Ball ins Aus.

Ein Abwehrspieler führt von der Angriffszone einen Angriffsschlag aus, wenn der Ball im Augenblick des Schlages vollständig über der Netzoberkante ist.

Ein Spieler führt einen Angriffsschlag in der Angriffszone aus, wenn der Ball als Aufschlag über das Netz kommt und vollständig über der Netzoberkante ist.

Ein Libero führt einen Angriffsschlag aus, wenn der Ball im Augenblick des Schlages vollständig über der Netzoberkante ist.

Ein Spieler führt einen Angriffsschlag über der Netzoberkante aus, wenn der Ball vom Libero in der Angriffszone über Kopf aufgespielt wurde.

6.7 Block

6.7.1 Das Blocken

Blocken ist eine Aktion von Spielern, nahe am Netz den vom Gegner kommenden Ball abzuwehren, indem die Hände über die Netzkante gestreckt werden. Nur die Angriffsspieler dürfen einen Block stellen.

6.7.2 Blockversuch

Ein Blockversuch ist die Aktion, einen Block zu stellen ohne jedoch den Ball zu berühren.

Vollständiger Block - ein Block ist vollständig, wenn der Ball durch einen blockenden Spieler berührt wurde.

Gemeinsamer Block - ein gemeinsamer Block wird durch 2 oder 3 Spieler nahe nebeneinander ausgeführt und ist vollständig, wenn einer von ihnen den Ball berührt hat.

6.7.3 Blockkontakt

Kontakte nacheinander (schnell und ununterbrochen) dürfen durch einen oder mehr blockende Spieler auftreten, vorausgesetzt, dass die Kontakte während einer einzigen Aktion auftreten.

6.7.4 Blocken im gegnerischen Bereich

Beim Blocken dürfen die Spieler ihre Arme und Hände über das Netz strecken, wenn dadurch das gegnerische Spiel nicht behindert wird. Es ist nicht erlaubt, den Ball jenseits des Netzes zu berühren, wenn der Gegner keinen Angriffsball schlägt.

6.7.5 Block und maximal erlaubte Kontakte

Ein Blockkontakt zählt nicht zu den maximal erlaubten Kontakten. Nach einem Blockkontakt ist die Mannschaft zu weiteren 3 Kontakten berechtigt, um den Ball zum Gegner zu schlagen.

Der erste Schlag nach dem Block kann durch irgendeinen Spieler erfolgen einschließlich durch den Spieler, der den Ball beim Blocken berührt hat.

6.7.6 Blocken des Aufschlags

Es ist verboten, den Aufschlag zu blocken. 14.2.4

6.7.7 Blockfehler

Die blockenden Spieler berühren den Ball im gegnerischen Bereich entweder vor und gleichzeitig mit dem Angriffsschlag des Gegners.

Ein Abwehrspieler oder der Libero stellen einen Block oder blocken mit anderen.

Der Ball geht vom Block ins Aus.

Blocken des Balls im gegnerischen Bereich außerhalb der Antennen

Ein Libero versucht zu blocken oder blockt mit anderen.

7. Unterbrechungen und Verzögerungen

7.1 Regelgerechte Spielunterbrechungen

Regelgerechte Unterbrechungen sind Time-out (Auszeit) und Spielerauswechslungen.

7.2 Zahl der regelgerechten Unterbrechungen

Jede Mannschaft hat Anspruch auf maximal 2 Auszeiten und 6 Auswechslungen pro Satz.

7.3 Anforderung der regelgerechten Unterbrechungen

Unterbrechungen dürfen nur vom Coach und dem Mannschaftskapitän beantragt werden.

Die Anforderung erfolgt durch Zeigen des entsprechenden Handsignals, wenn der Ball aus dem Spiel ist und vor dem Pfiff zum Aufschlag.

Einen Antrag auf Auswechslung ist vor dem Beginn eines Satzes möglich und muss als regelgerechte Auswechslung für diesen Satz aufgezeichnet sein.

7.4 Folge von Unterbrechungen

Ein Antrag für eine oder zwei Auszeiten und ein Antrag auf Spielerwechsel durch eine Mannschaft können hintereinander erfolgen, ohne dazwischen das Spiel wieder aufnehmen zu müssen.

Eine Mannschaft ist jedoch nicht berechtigt, während der gleichen Unterbrechung hintereinander Anträge für Auswechslungen zu stellen. Zwei oder mehr Spieler können während der gleichen Unterbrechung ausgewechselt werden

7.5 Auszeiten und Technische Auszeiten

Alle beantragten Auszeiten dauern 30 Sekunden.

Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben des FIVB gibt es in den Sätzen 1 bis 4 automatisch zwei zusätzliche Technische Auszeiten von 60 Sekunden, wenn die führende Mannschaft den 8. und 16. Punkt erreicht hat.

Im entscheidenden 5. Satz gibt es keine Technische Auszeit. Jede Mannschaft kann nur jeweils zwei Auszeiten von je 30 Sekunden beantragen.

Während der Auszeiten müssen sich die Spieler in der Freizone neben der Bank aufhalten.

7.6 Spielerauswechslung

Spielerwechsel müssen in der Austauschzone durchgeführt werden.

Die Auswechslung, Eintrag in den Spielberichtsbogen und Erlaubnis für den Spielerwechsel, soll so schnell wie möglich durchgeführt werden.

Wenn der Spielerwechsel beantragt wird, muss der Auswechselspieler neben der Auswechselzone stehen und bereit sein, das Spielfeld zu betreten.

Wenn dies nicht der Fall ist, wird die Auswechslung nicht bewilligt und die Mannschaft wird für die Verzögerung bestraft.

Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben des FIVB werden nummerierte Tafeln verwendet, um die Auswechslung zu erleichtern.

Wenn der Coach mehr als eine Auswechslung durchführen will, muss er bei der Beantragung die Zahl mit angeben. In diesem fall müssen die Auswechslungen nacheinander durchgeführt werden, und zwar ein Spielerpaar nach dem anderen.

7.7 Falsche Beantragung

Es ist falsch, eine Unterbrechung zu beantragen:

- während eine Ballwechsels oder bei oder nach dem Pfiff zum Aufschlag;
- durch nicht autorisierte Mannschaftsmitglieder;
- für eine Auswechslung nach einer vorhergehenden Auswechslung bei der gleichen
- Mannschaft, ohne dass das Spiel wieder aufgenommen wurde;
- wenn die Zahl der erlaubten Auszeiten und Auswechslungen erschöpft sind.
- die erste falsche Beantragung, die sich nicht auf das Spiel auswirkt und es verzögert, muss ohne jede weitere Folgen abgelehnt werden.
- eine wiederholte falsche Beantragung im Spiel bildet eine Verzögerung.

7.8 Spielverzögerungen

7.8.1 Arten von Verzögerungen

Eine falsche Aktion einer Mannschaft, die eine Wiederaufnahme des Spiels hinausschiebt, ist eine Verzögerung. Dazu gehört unter anderem:

- Verzögerung einer Auswechslung;
- Verlängerung anderer Unterbrechungen, nachdem angewiesen wurde, das Spiel wieder aufzunehmen;
- Beantragung einer irregulären Auswechslung;
- wiederholt falsche Beantragung;
- Verzögerung des Spiels durch ein Mannschaftsmitglied.

7.8.2 Sanktionen bei Verzögerungen

„Verzögerungsverwarnung“ und „Verzögerungsstrafen“ sind Sanktionen gegenüber der Mannschaft.

Sanktionen bei Verzögerung bleiben für das gesamte Spiel in Kraft;

Alle Sanktionen bei Verzögerung einschließlich Verwarnung werden in den Spielberichtsbogen eingetragen.

Die erste Verzögerung durch ein Mannschaftsmitglied zieht eine Verzögerungsverwarnung nach sich.

Die zweite und alle nachfolgenden Verzögerungen irgendeiner Art durch ein Mannschaftsmitglied der gleichen Mannschaft im gleichen Spiel bedeutet einen Fehler und wird mit einer Verzögerungsstrafe geahndet. Dies bedeutet Ballverlust.

Verzögerungssanktionen, die vor oder zwischen den Sätzen erteilt wurden, werden im folgenden Satz angewendet.

7.8.3 Außerordentliche Spielunterbrechungen

7.8.3.1 Verletzung

Sollte während des Spiels ein ernster Unfall auftreten, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und dem medizinischen Helfer erlauben, das Spielfeld zu betreten.

Der Ballwechsel wird dann wiederholt.

Wenn ein verletzter Spieler nicht regelgemäß oder außerordentlich ausgewechselt werden kann, wird dem Spieler eine Erholungszeit von maximal 3 Minuten und nur einmal pro Spiel eingeräumt.

Erholt sich der Spieler nicht, wird die Mannschaft für unvollständig erklärt.

7.8.3.2 Störung von außen

Wenn während des Spiels Störungen von außen auftreten, muss das Spiel angehalten und der Ballwechsel wiederholt werden.

7.8.3.3 Verlängerte Unterbrechungen

Wenn unvorhergesehene Umstände das Spiel unterbrechen, müssen der erste Schiedsrichter, der Organisator und der Kontroll-Ausschuss, wenn vorhanden, dafür sorgen, dass wieder normale Bedingungen herrschen.

Sollten eine oder verschiedene Unterbrechungen auftreten, die nicht länger als insgesamt 4 Stunden dauern, gilt:

- wenn das Spiel auf dem gleichen Spielfeld fortgesetzt wird, muss der unterbrochene Satz mit dem gleichen Punktestand, Spielern und Positionen weitergeführt werden. Die bereits gespielten Sätze bleiben gültig;

- wenn das Spiel auf einem anderen Platz fortgesetzt wird, wird der unterbrochene Satz ungültig und mit den gleichen Mannschaftsmitgliedern und der gleichen Startaufstellung wiederholt. Die bereits gespielten Sätze bleiben gültig.

- sollten eine oder verschiedene Unterbrechungen auftreten, die länger als 4 Stunden dauern, muss das ganze Spiel wiederholt werden.

7.9 Pausen und Seitenwechsel

7.9.1 Pausen

Alle Pausen zwischen den Sätzen dauern 3 Minuten.

Während dieser Zeit werden der Seitenwechsel und die Registrierung der Startaufstellung der Mannschaften auf dem Spielberichtsbogen durchgeführt.

Die Pause zwischen dem 2. und 3. Satz kann auf 10 Minuten verlängert werden durch einen Berechtigten auf Antrag des Organisators.

7.9.2 Seitenwechsel

Nach jedem Satz wechseln die Mannschaften die Seiten.
Im entscheidenden Satz werden die Seiten ohne Verzögerung gewechselt, wenn eine Mannschaft 8 Punkte erreicht hat. Die Spieler behalten ihre Positionen.
Wurde der Wechsel nach Erreichen von 8 Punkten nicht durchgeführt, wird er so schnell wie möglich nachgeholt, sobald der Fehler erkannt wurde. Die Punkte bleiben erhalten.

8. Der Libero

8.1 Ernennung des Libero

Jede Mannschaft hat das Recht, aus der Liste der 12 Spieler einen spezialisierten Abwehrspieler als Libero zu ernennen.

Der Libero muss vor dem Spiel auf dem Spielberichtsbogen in einer dafür vorgesehenen Zeile vermerkt werden. Seine/ihre Nummer muss auch auf dem Startaufstellungsbogen eingetragen sein.

Der Libero darf weder Mannschaftskapitän noch Spielführer sein.

8.2 Ausrüstung

Der Libero muss eine Kleidung tragen (oder Jacke/Kragen speziell für den Libero entworfen), dessen Trikot in der Farbe gegenüber den anderen Mannschaftsmitgliedern unterschiedlich sein muss. Die Kleidung des Libero muss ein anderes Aussehen haben, muss aber wie bei den übrigen Mannschaftsmitgliedern mit Nummern versehen sein.

8.3 Erlaubte Aktionen des Libero

Spielaktionen

- der Libero darf jeden Spieler in der Abwehrreihe ersetzen.
- er/sie darf nur wie ein Abwehrspieler spielen und darf nicht von wo auch immer (einschließlich Spielfeld und Freizone) einen Angriffsschlag ausführen, wenn im Augenblick des Ballkontaktes der Ball die Höhe der Netzkante vollständig überschritten hat.
- er/sie darf weder aufschlagen noch blocken noch zu blocken versuchen.
- kein Spieler darf einen Angriffsschlag in der Angriffszone auf einen Ball über Netzkantenhöhe durchführen, der vom Libero in der Angriffszone über Kopf aufgespielt wurde.
- der Ball darf geschlagen werden, wenn der Libero die gleiche Aktion hinter der Angriffszone durchführt.

Auswechslung der Spieler

- Spielerwechsel, an denen der Libero beteiligt ist, gelten nicht als reguläre Spielerwechsel.
- ihre Zahl ist unbegrenzt. Allerdings muss ein Ballwechsel zwischen zwei derartigen Wechselvorgängen liegen. Der Libero kann nur von dem Spieler ersetzt werden, den er ersetzt hat.
- Auswechslungen finden vor dem Pfiff zum Aufschlag statt:
 - bei Beginn des Satzes, nachdem der 2. Schiedsrichter die Startaufstellung geprüft hat
 - während der Ball aus dem Spiel ist
 - eine Auswechslung nach dem Pfiff aber vor dem Aufschlag muss nicht zurückgenommen werden, aber nach dem Ballwechsel gibt es eine mündliche Verwarnung.

- nachfolgende zu späte Auswechslungen müssen mit einer Verzögerungssanktion geahndet werden.
- der Libero und der Spieler, der ausgewechselt wird, dürfen nur über die Seitenlinie zwischen Grundlinie und Angriffslinie vor der Mannschaftsbank den Platz betreten und verlassen.
- Benennung eines neuen Liberos:
Der Coach kann, wenn der Libero verletzt ist, mit Billigung des 1. Schiedsrichters einen Spieler, der nicht auf dem Spielfeld ist, als Libero benennen.
Der verletzte Libero darf nicht mehr am Spiel teilnehmen.
Der neu benannte Libero muss für den Rest des Spiels als Libero spielen.
Bei der Neubenennung eines Liberos muss dessen Nummer unter Bemerkungen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt werden und im Startaufstellungsbogen des folgenden Satzes.

9. Verhaltensregeln

9.1 Faires Verhalten

Die Teilnehmer müssen die offiziellen Volleyballregeln kennen und sie anwenden.

Die Teilnehmer müssen die Entscheidungen des Schiedsrichters sportlich und fair ohne Diskussion akzeptieren.

In Zweifelsfällen darf nur der Mannschaftskapitän um Klarstellung nachfragen.

Die Teilnehmer dürfen nicht versuchen, die Entscheidungen des Schiedsrichters zu beeinflussen und die Fehler ihres Teams zu verbergen.

9.2 Faires Spiel

Die Teilnehmer müssen rücksichtsvoll und höflich auftreten im Geiste des „Fair Play“, nicht nur gegenüber den Schiedsrichtern, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, den Gegnern, Mannschaftskameraden und Zuschauern.

Die Kommunikation zwischen den Mannschaftskameraden während des Spiels ist erlaubt.

10. Unsportlichkeit und Ahndungen

10.1 Geringfügige Unsportlichkeit

Eine geringfügige Unsportlichkeit führt zu keiner Ahndung. Es ist die Pflicht des ersten Schiedsrichters, die Mannschaften vor Sanktionen zu schützen, indem er durch Worte oder Handzeichen Mannschaftsmitglieder oder die Mannschaft über den Kapitän verwarnt.

Diese Verwarnung ist keine Ahndung und hat keine unmittelbaren Folgen. Sie sollten nicht im Spielberichtsbogen eingetragen werden.

10.2 Unsportlichkeit, die zur Ahndung führen

Unsportliches Auftreten gegenüber Mannschaftsmitgliedern, gegenüber Offiziellen, Gegnern, Mannschaftskameraden oder Zuschauer wird in 3 Kategorien eingeteilt entsprechend der Schwere des Verstoßes.

Rüdes Verhalten: Verstoß gegen die Regeln guten Benehmens, guter Sitten oder verächtliches Verhalten.

Anstößige Unsportlichkeit: verunglimpfende und beleidigende Worte oder Gesten.

Aggressive Unsportlichkeit: physische Angriffe oder deren Versuch.

10.3 Ahndungsskala

Entsprechend der Entscheidung des ersten Schiedsrichters und abhängig von der Schwere des Verstoßes werden folgende Ahndungen erteilt und in den Spielberichtsbogen eingetragen:

Schwere des Verstoßes werden folgende Ahndungen erteilt und in den Spielberichtsbogen eingetragen:

- Strafpunkt

Das erste rüde Verhalten eines Spielers in einer Mannschaft wird mit Strafpunkt, also Verlust des Ballwechsels, geahndet.

- Ausschluss

Ein Mitglied einer Mannschaft, das mit Ausschluss bestraft wurde, darf nicht mehr für den Rest des Satzes spielen und muss in der Strafzone hinter der Mannschaftsbank Platz nehmen. Es gibt keine weiteren Folgen.

Ein mit Ausschluss bestrafter Coach verliert seine/ihre Rechte, im Satz zu intervenieren und muss in der Strafzone hinter der Mannschaftsbank Platz nehmen.

Die erste anstößige Unsportlichkeit durch ein Mannschaftsmitglied wird mit Ausschluss bestraft, ohne weitere Folgen.

Ein zweites rüdes Verhalten im gleichen Spiel durch das gleiche Mannschaftsmitglied wird mit Ausschluss bestraft, ohne weitere Folgen.

- Disqualifikation

Das Mannschaftsmitglied, das durch Disqualifikation bestraft wurde, muss den Spielbereich für den Rest des Spiels verlassen, ohne weitere Folgen.

Die erste aggressive Unsportlichkeit wird mit Disqualifikation bestraft, ohne weitere Folgen.

Eine zweite anstößige Unsportlichkeit im gleichen Spiel und durch das gleiche Mannschaftsmitglied wird mit Disqualifikation bestraft, ohne weitere Folgen.

Eine dritte rüde Unsportlichkeit im gleichen Spiel durch das gleiche Mannschaftsmitglied wird mit Disqualifikation bestraft, ohne weitere Folgen.

10.4 Bedeutung von Bestrafungen bei unsportlichem Verhalten

Alle Bestrafungen sind individuelle Strafen, bleiben für das gesamte Spiel in Kraft und werden im Spielberichtsbogen eingetragen.

Das wiederholte unsportliche Verhalten durch das gleiche Mannschaftsmitglied im gleichen Spiel wird zunehmend bestraft (das Mannschaftsmitglied erhält eine schwerere Strafe für jeden folgenden Verstoß).

Ausschluss oder Disqualifikation durch anstößige und aggressive Unsportlichkeit erfordern keine frühere Bestrafung.

10.5 Unsportliches Verhalten vor und zwischen den Sätzen

Unsportlichkeiten vor oder zwischen den Sätzen werden entsprechend geahndet und Bestrafungen erfolgen im folgenden Satz.

10.6 Ahndungskarten

Verwarnung: Worte oder Handzeichen, keine Karte

Strafpunkt: gelbe Karte
Ausschluss: rote Karte
Disqualifikation: gelbe und rote Karte

11. Schiedsrichter, ihre Verantwortung und offizielle Zeichen

11.1 Schiedsgericht und Verfahrensregeln

11.1.1 Zusammensetzung

Das Schiedsgericht besteht aus

- erstem Schiedsrichter
- zweitem Schiedsrichter
- Punktezähler
- 4 (2) Linienrichter

Bei internationalen und offiziellen Wettbewerben des FIVB ist ein Hilfspunktezähler erforderlich.

11.1.2 Verfahrensregeln

Nur der erste und zweite Schiedsrichter dürfen während des Spiels pfeifen:

Der erste Schiedsrichter gibt das Zeichen zum Aufschlag, mit dem der Ballwechsel startet;

Der erste und zweite Schiedsrichter signalisieren das Ende des Ballwechsels, vorausgesetzt, dass sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie ihn erkannt haben.

Sie pfeifen, wenn der Ball aus dem Spiel ist, um anzuzeigen, dass sie es so entscheiden oder einen Mannschaftseinspruch zurückweisen.

Unmittelbar nach dem Pfiff des Schiedsrichters, der das Ende des Ballwechsels anzeigt, müssen sie mit offiziellen Handzeichen folgendes anzeigen.

Wenn der Schiedsrichter wegen eines Fehlers pfeift, wird er/sie anzeigen:

- die Mannschaft, die aufschlägt,
- die Art des Fehlers,
- den Spieler, der den Fehler begangen hat (wenn erforderlich).

Der 2. Schiedsrichter wiederholt die Handzeichen des ersten Schiedsrichters.

Wenn der Fehler vom 2. Schiedsrichter gepfiffen wird, zeigt er/sie an:

- die Art des Fehlers,
- den Spieler, der den Fehler begangen hat (wenn erforderlich),
- die Mannschaft, die aufschlägt, indem er dem ersten Schiedsrichter folgt.

In diesem Fall zeigt der erste Schiedsrichter nicht den Fehler und nicht den Spieler, der den Fehler begangen hat, an, sondern nur die Mannschaft, die aufschlägt.

Bei einem Doppelfehler zeigen beide Schiedsrichter an:

- die Art des Fehlers - den Spieler, der den Fehler begangen hat (wenn erforderlich), die Mannschaft, die aufschlägt, angewiesen durch den ersten Schiedsrichter.

11.2 Erster Schiedsrichter

11.2.1 Ort

Der erste Schiedsrichter übt seine Funktion stehend oder sitzend an der Seite am Netz aus. Seine/ihre Augenhöhe muss ungefähr 50 cm über dem Netz sein.

11.2.2 Befugnis

Der erste Schiedsrichter leitet das Spiel vom Anfang bis zum Ende. Er hat die Vollmacht über das Schiedsrichtergespann und die Mannschaftsmitglieder.

Während des Spiels trifft er die endgültigen Entscheidungen. Er ist ermächtigt, die Entscheidungen der anderen Schiedsrichter verwerfen, wenn er einen Fehler bemerkt hat.

Der erste Schiedsrichter darf auch einen Schiedsrichter austauschen, der seine Funktion nicht richtig wahrnimmt.

Der erste Schiedsrichter steuert auch die Arbeit der Ballholer und Fußbodenwischer.

Der erste Schiedsrichter kann über all die Dinge entscheiden, die das Spiel beeinflussen einschließlich der Dinge, die nicht im Regelwerk enthalten sind.

Der erste Schiedsrichter darf keine Diskussion über seine/ihre Entscheidungen zulassen.

Auf Anforderung des Spielführers wird er jedoch die Anwendung oder Auslegung der Regeln erläutern, auf die seine/ihre Entscheidung beruht.

Wenn der Spielführer mit der Auslegung des ersten Schiedsrichters nicht einverstanden ist und Protest gegen diese Entscheidung einlegt, muss er/sie sich sofort das Recht vorbehalten, diesen Protest am Ende des Spiels einzureichen und anzuzeigen.

Der erste Schiedsrichter muss dieses Recht des Spielführers anerkennen.

Der erste Schiedsrichter ist vor und während des Spiels verantwortlich für die Entscheidung, ob die Spielfeldausstattung und die Bedingungen den Spielanforderungen

11.2.3 Verantwortung

Vor dem Spiel muss der erste Schiedsrichter die Spielfeldbedingungen, die Bälle und die anderen Ausstattungen prüfen, mit beiden Spielführern die Münze werfen, das Aufwärmen beider Mannschaften überwachen.

Während des Spiels darf nur der erste Schiedsrichter Verwarnungen an die Mannschaften aussprechen, schlechtes Benehmen und Verzögerungen ahnden.

Entscheiden über

- Fehler des Aufschlägers und Positionen der aufschlagenden Mannschaft, einschließlich der Abschirmung,
- die Fehler beim Spielen des Balls,
- die Fehler über dem Netz und am unteren Teil des Netzes,
- den Angriffsschlag der Abwehrreihe oder des Libero,
- einen Angriffsschlag eines Spielers, wenn der Ball vom Libero in der Angriffszone über Kopf aufgespielt wurde

- einen Ball, der unter dem Netz hindurchfliegt
Am Ende des Spiels prüft er den Spielberichtsbogen und unterschreibt ihn.

11.3 Der zweite Schiedsrichter

11.3.1 Ort

Der zweite Schiedsrichter steht gegenüber dem ersten Schiedsrichter außerhalb des Spielfelds am Netz.

11.3.2 Vollmacht

Der zweite Schiedsrichter ist der Assistent des ersten Schiedsrichters, hat aber auch selbst Möglichkeiten zu entscheiden.

Ist der zweite Schiedsrichter nicht mehr in der Lage zu schiedsrichten, darf der zweite Schiedsrichter seinen Platz einnehmen.

Der zweite Schiedsrichter darf – ohne pfeifen – auch Fehler außerhalb seines Entscheidungsspielraums anzeigen, darf aber nicht gegenüber dem ersten Schiedsrichter darauf beharren.

Der zweite Schiedsrichter überwacht den Punktezähler.

Der zweite Schiedsrichter beaufsichtigt die Mannschaftsspieler auf der Spielerbank und zeigt ihr schlechtes Benehmen dem ersten Schiedsrichter an.

Der zweite Schiedsrichter überwacht die Spieler in der Aufwärmzone.

Der zweite Schiedsrichter ist zuständig für die Unterbrechungen, überwacht die Dauer und weist irreguläre Anforderungen zurück.

Der zweite Schiedsrichter überwacht die Zahl der Auszeiten und Auswechslungen jeder Mannschaft und zeigt die zweite Auszeit, die 5. und 6. Auswechslung beim ersten Schiedsrichter und dem entsprechenden Trainer an.

Wenn sich ein Spieler verletzt, erlaubt der zweite Schiedsrichter eine außerplanmäßige Auswechslung oder gewährt eine 3-Minuten-Erholungspause.

Der zweite Schiedsrichter prüft den Fußboden, hauptsächlich in der Angriffszone. Er prüft auch während des Spiels, ob die Bälle noch regelgerecht sind.

Der zweite Schiedsrichter überwacht die Spieler in der Strafzone und zeigt schlechtes Benehmen dem ersten Schiedsrichter an.

11.3.3 Verantwortung

Vor jedem Satz, beim Wechsel im entscheidenden Satz und wenn immer nötig, überwacht er die aktuellen Positionen der Spieler auf dem Platz auf Übereinstimmung mit der Startaufstellung im Aufstellungsbogen.

Während des Spiels entscheidet, pfeift und signalisiert der zweite Schiedsrichter:

- eindringen in das Feld des Gegners und den Raum unter dem Netz,
- Positionsfehler der Mannschaft, die nicht den Aufschlag hat, den fehlerhaften Kontakt mit dem unteren Teil des Netzes oder mit der Antenne auf beiden Seiten des Felds,
- das Blockstellen durch Spieler aus der Verteidigungsreihe oder

- den Versuch des Libero zu blocken
- den Ballkontakt mit Objekten außerhalb des Spielfelds oder
- mit dem Fußboden, wenn der erste Schiedsrichter den Kontakt nicht sehen kann.

Am Ende des Spiels unterschreibt er den Spielberichtsbogen.

12. Punkteanschreiber

12.1 Ort

Der Punkteanschreiber sitzt an der Punktetafel mit Blickrichtung zum ersten Schiedsrichter auf der anderen Seite des Spielfelds.

12.2 Verantwortung

Er ist für den Spielberichtsbogen zuständig gemäß den Regeln in Zusammenarbeit mit dem ersten Schiedsrichter.

Er benutzt einen Summer oder anderes Gerät um den Schiedsrichtern Signale zu geben entsprechend seiner Verantwortlichkeiten.

Vor dem Spiel und dem Satz:

- registriert der Punkteanschreiber die Daten des Spiels und der Mannschaften gemäß
- der in Kraft gesetzten Verfahrensweisen und erhält die Unterschriften der Spielführer und Trainer,
- trägt er die Startaufstellung jeder Mannschaft vom Startaufstellungsbogen ein,
- wenn er den Startaufstellungsbogen nicht rechtzeitig erhält, teilt er dies unverzüglich dem zweiten Schiedsrichter mit.
- trägt er Nummer und Name des Libero ein,

Während des Spiels:

- trägt der Punkteanschreiber die gewonnen Punkte ein und stellt sicher, dass die Punktetafel richtig anzeigt,
- überwacht er die Aufschlagsordnung jeder Mannschaft und zeigt jeden Fehler unmittelbar nach dem Aufschlag den Schiedsrichtern an,
- trägt er die Auszeiten und Spielerauswechslungen ein, überwacht dabei ihre Nummern und informiert den zweiten Schiedsrichter,
- zeigt er den Schiedsrichtern eine Auswechslungsanforderung an, die nicht regelgerecht ist,
- kündigt er den Schiedsrichtern das Ende des Satzes an, den Beginn und das Ende jeder technischen Aus-Zeit und das Erreichen des 8. Punktes im entscheidenden Satz,
- trägt jede Sanktion ein,
- trägt alle anderen Ereignisse ein wie vom zweiten Schiedsrichter angewiesen, z.B. eine außergewöhnliche Auswechslung, Erholungszeit, verlängerte Unterbrechungen, Störungen von außen,

Am Ende des Spiels:

- trägt der Punkteanschreiber das Endergebnis ein,
- schreibt er oder erlaubt dem Spielführer im Falle eines Protestes mit der vorherigen Erlaubnis des ersten Schiedsrichters in den Spielberichtsbogen eine Stellungnahme zum vorgefallenen Protest einzutragen, bekommt er nach seiner Unterzeichnung des Spielberichts bogens die Unterschriften der Spielführer und dann der Schiedsrichter.

13. Linienrichter

13.1 Ort

Wenn nur zwei Linienrichter eingesetzt werden, stehen sie 1 bis 2 m von den Spielfeldecken entfernt diagonal gegenüber, rechter Hand der Schiedsrichter.

Jeder von ihnen überwacht die Endlinie und die Seitenlinie auf seiner Seite. Für Welt- und internationale Wettkämpfe des FIVB müssen 4 Linienrichter eingesetzt werden.

Sie stehen in der Freizone 1 bis 3 m von der Spielfeldecke entfernt in Verlängerung der zu beobachtenden Spielfeldlinie.

13.2 Verantwortung

Die Linienrichter benutzen Flaggen (40 x 40 cm) wie in Diagramm 12 beschrieben und signalisieren:

- wenn der Ball „innerhalb“ und „außerhalb“ ist,
- Berührungen von „aus“-Bällen durch die nicht aufschlagende Mannschaft,
- Ballberührungen mit der Antenne, Aufschlagbälle, die außerhalb des Überquerungsraums das Netz überfliegen usw.,
- jeden Spieler (außer dem Aufschläger), der beim Schlagen des Balls mit den Füßen außerhalb des Spielfelds ist,
- Fußfehler des Aufschlägers,
- jeden Kontakt eines Spielers mit der Antenne während einer Aktion beim Spielen des Balls oder andere Störungen des Spiels,
- das Überfliegen des Balls außerhalb des Überquerungsraumes des Netzes ins gegnerische Feld oder das Berühren der Antenne.

Auf Anforderung des ersten Schiedsrichters muss der Linienrichter das Signal wiederholen.

14. Offizielle Signale

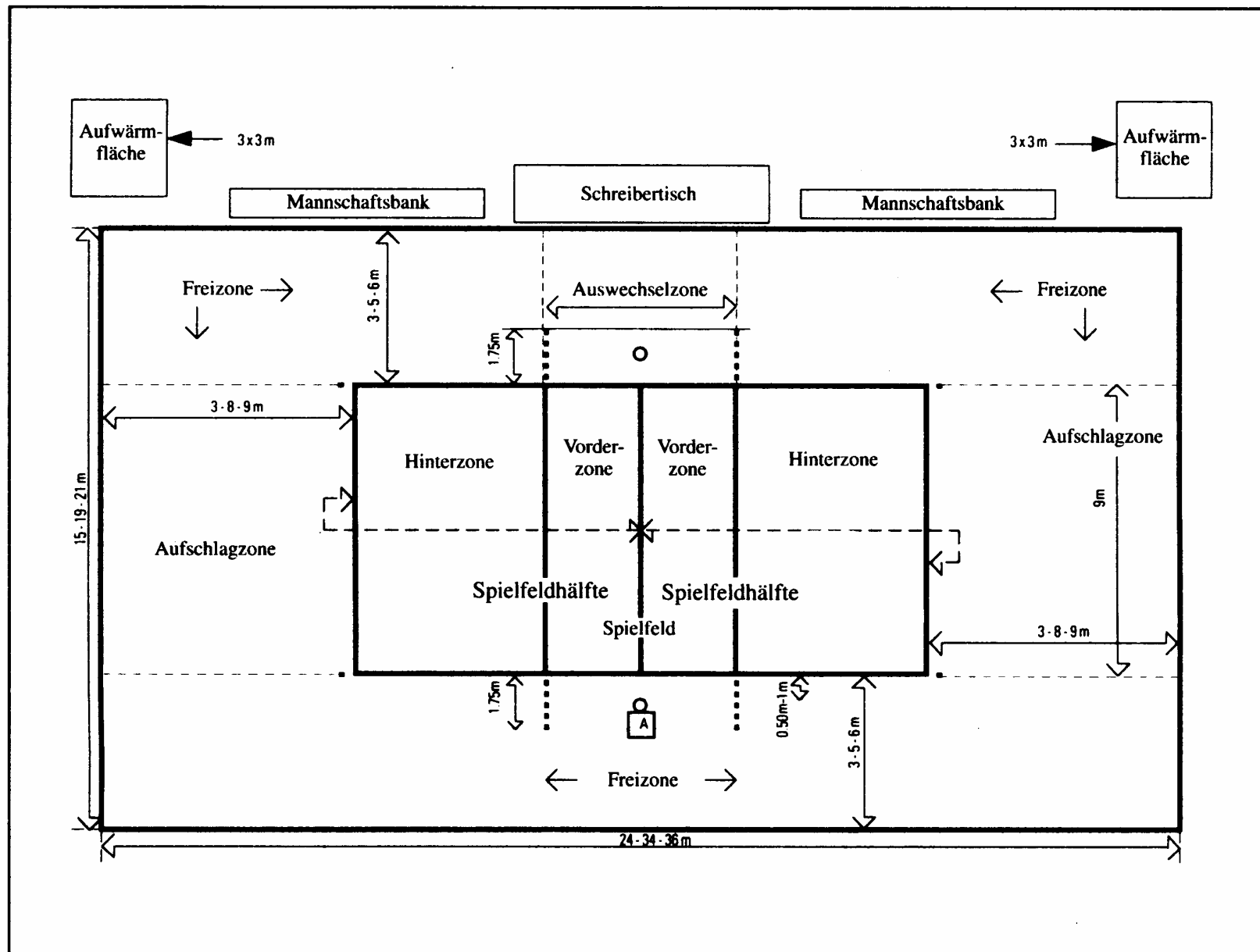
14.1 Handsignale der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter müssen mit den offiziellen Handsignalen die Gründe ihres Pfiffs (Art des Fehlers, Zweck der Unterbrechung) anzeigen. Das Signal muss einige Zeit angezeigt werden und, wenn es mit einer Hand angezeigt wurde, mit der Hand, die mit der Mannschaftsseite übereinstimmt, die den Fehler gemacht oder das Ersuchen gestellt hat.

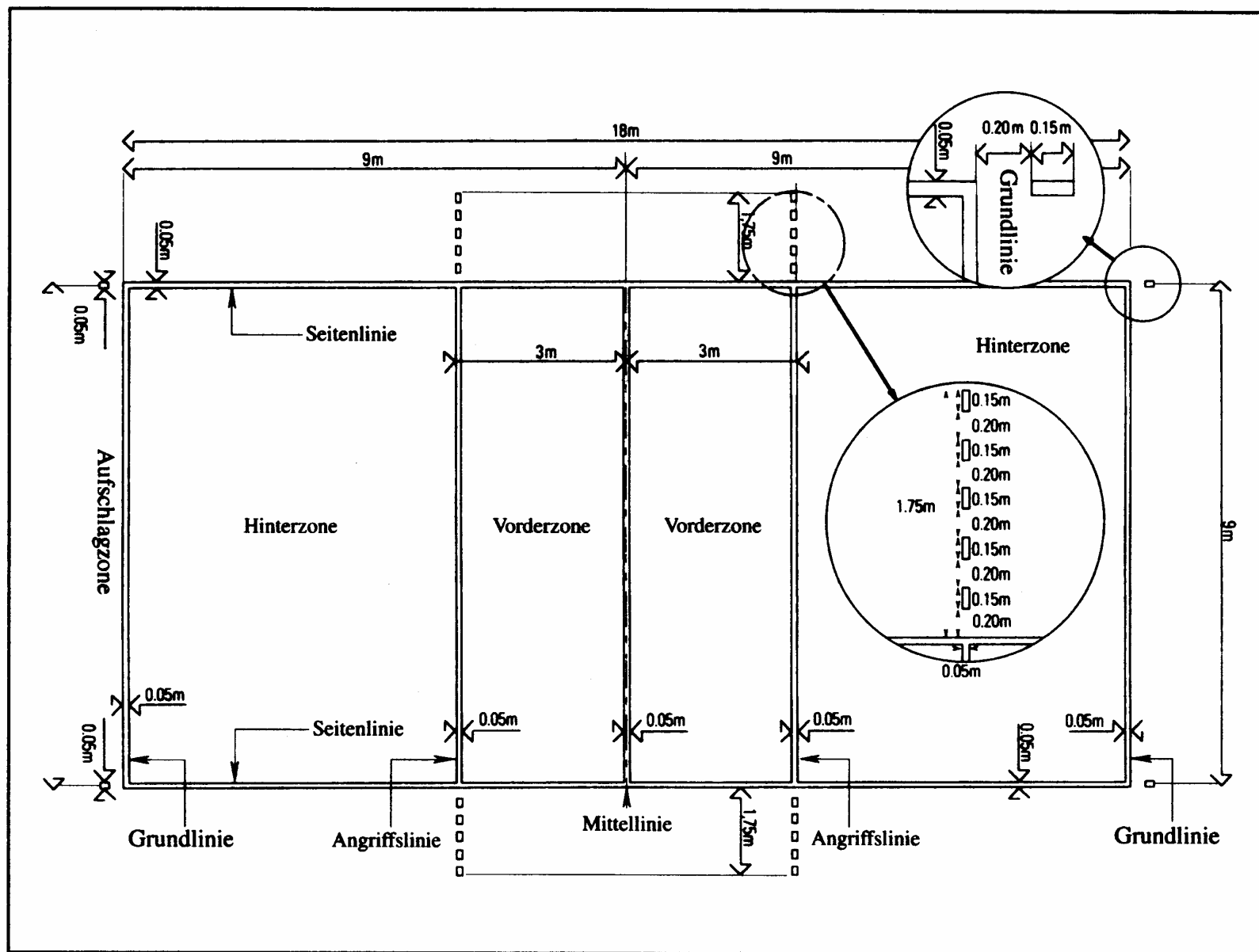
14.2 Flaggensignale der Linienrichter

Die Linienrichter müssen mit den offiziellen Flaggensignalen die Art des Fehlers anzeigen und das Signal einige Zeit anzeigen.

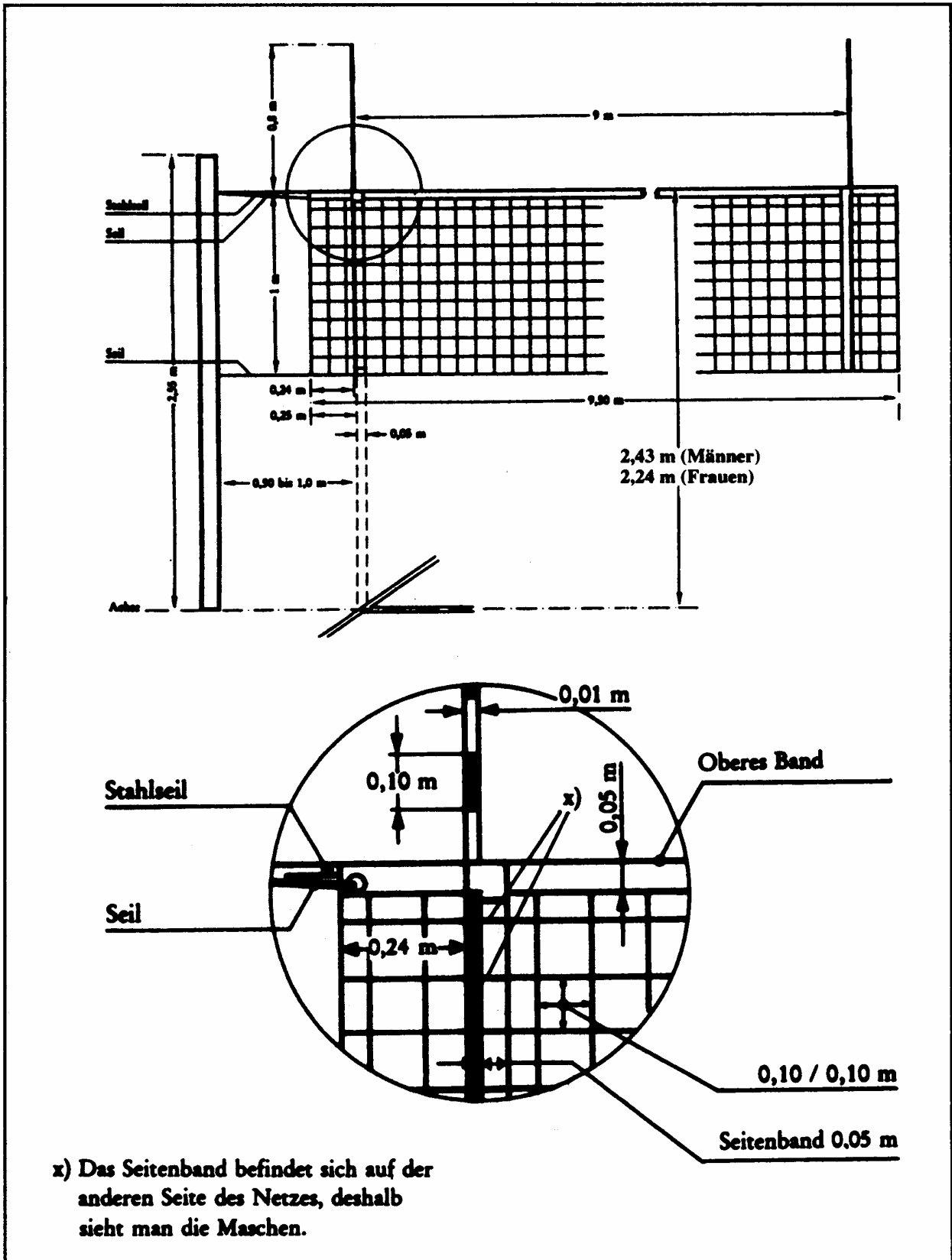
15. Spielfläche



16. Spielfeld

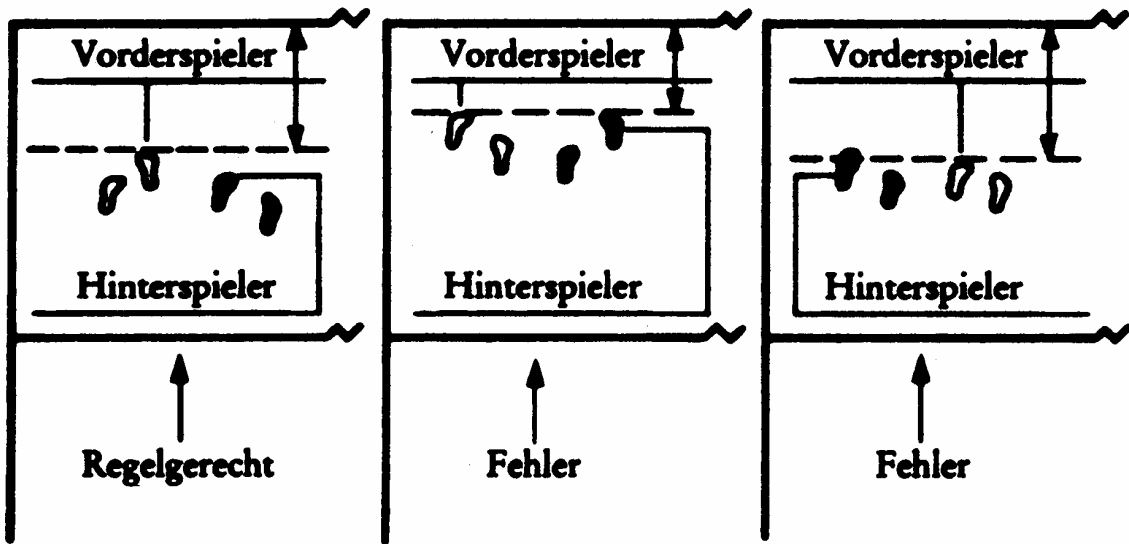


17.Netz

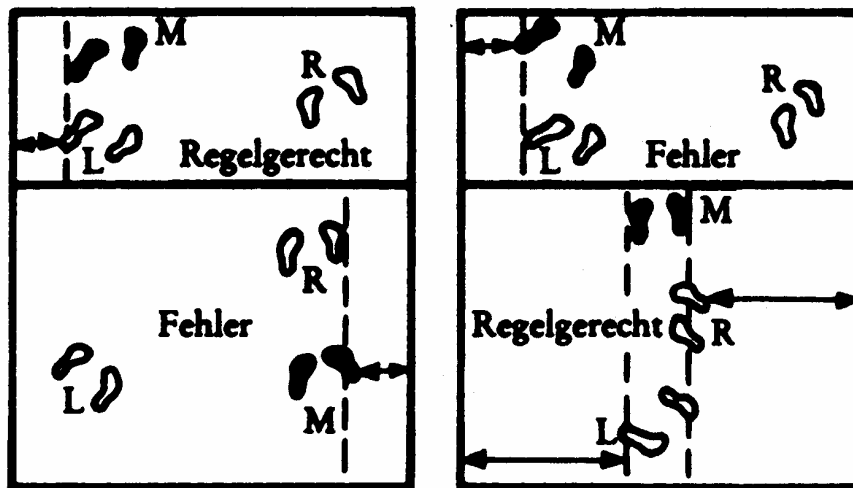


18. Korrekte Positionen im Moment des Aufschlages

Beispiel A: Bestimmung der Position zwischen einem Vorder- und seinem jeweiligen Hinterspieler

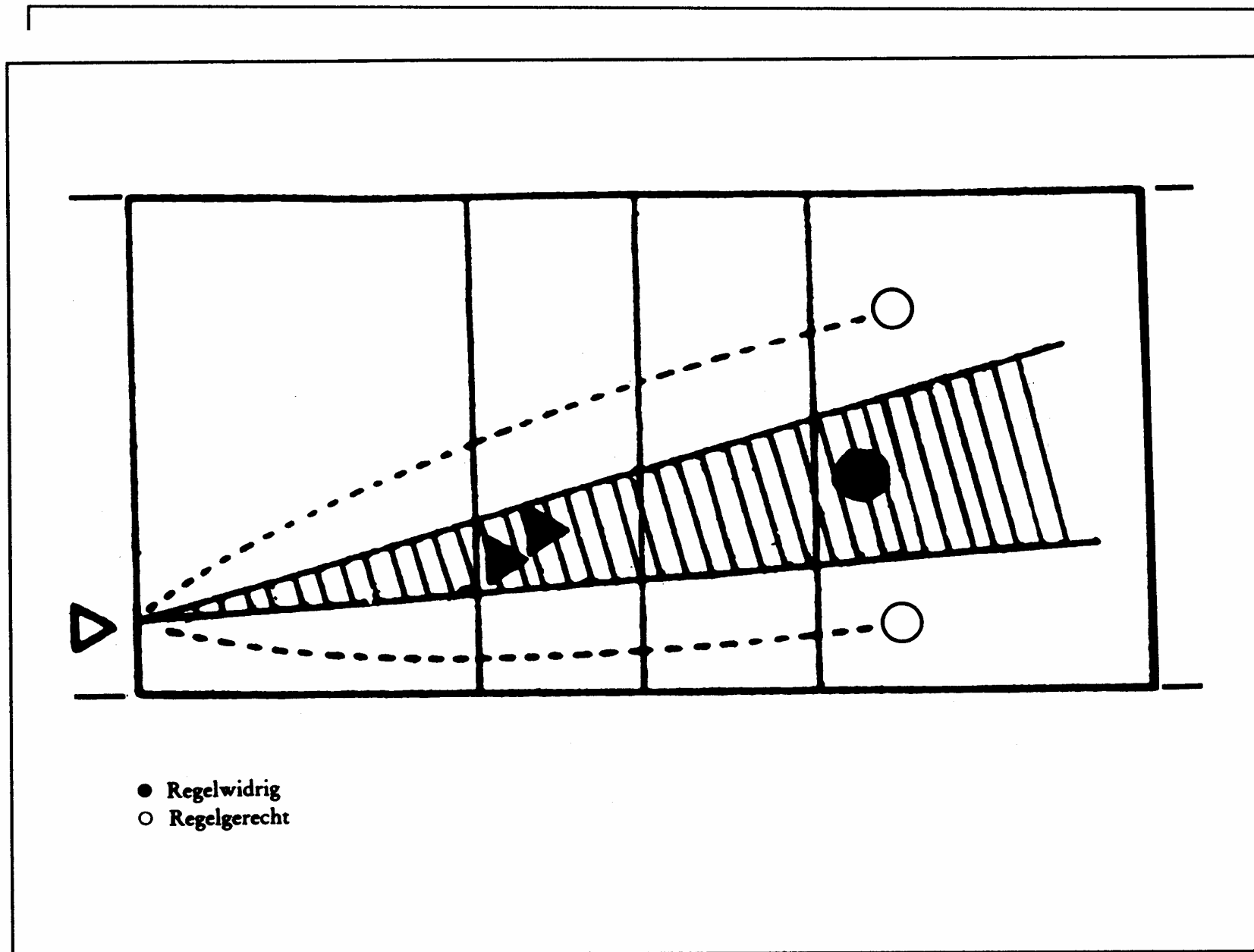


Beispiel B: Bestimmungen der Positionen zwischen den Spielern der gleichen Reihe

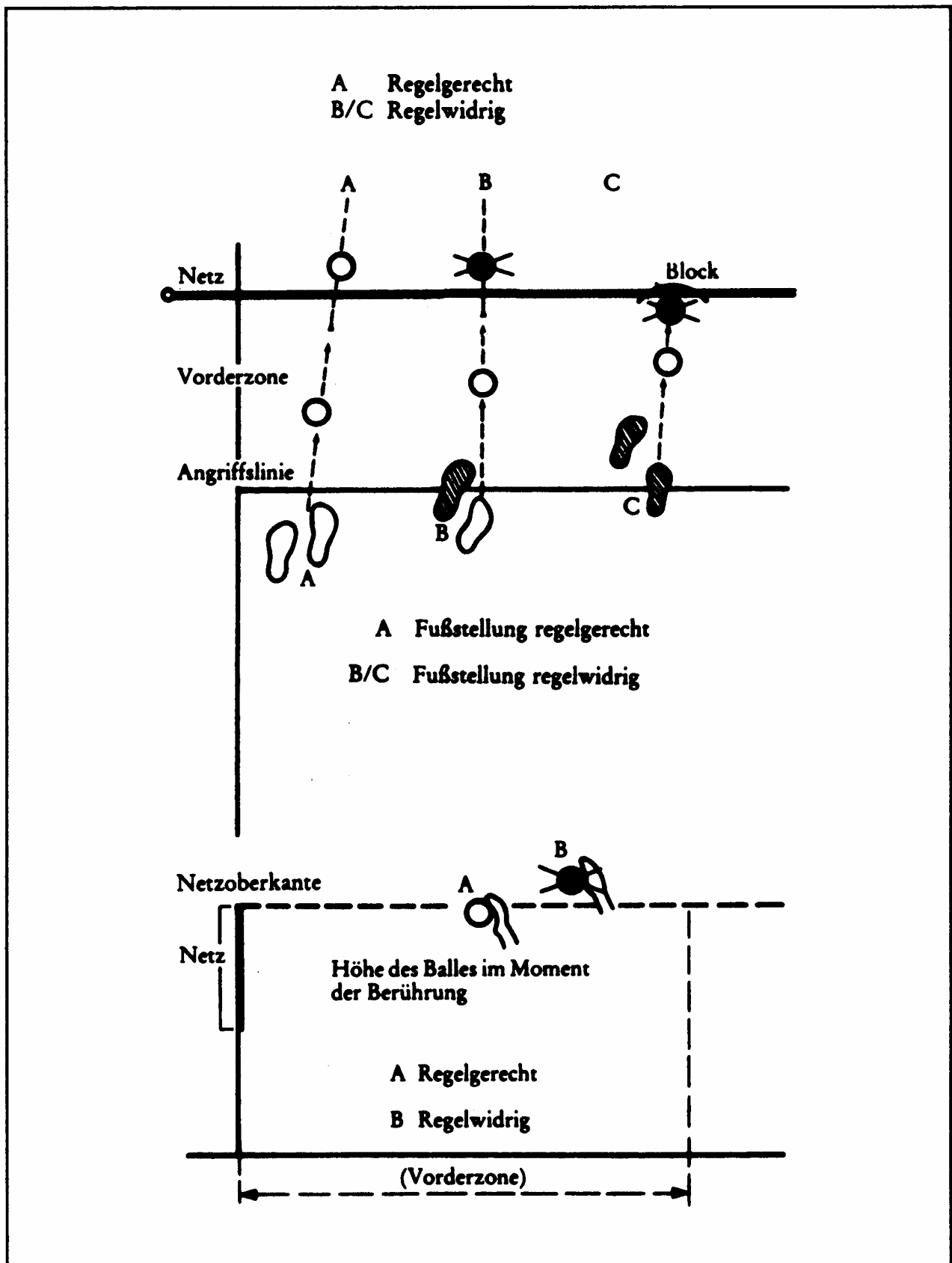


M Mittelspieler
 R Rechter Spieler
 L Linker Spieler

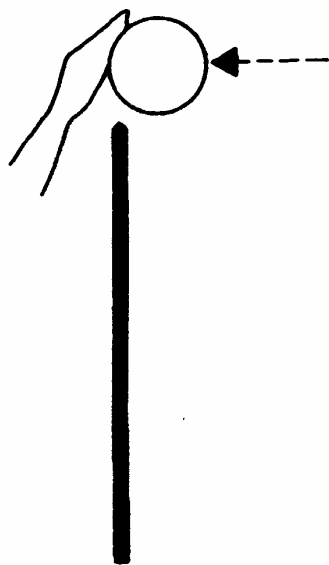
19. Ball, der das Netz überquert
Gruppen – Sichtblock



20. Angriffschlag eines Hinterspielers



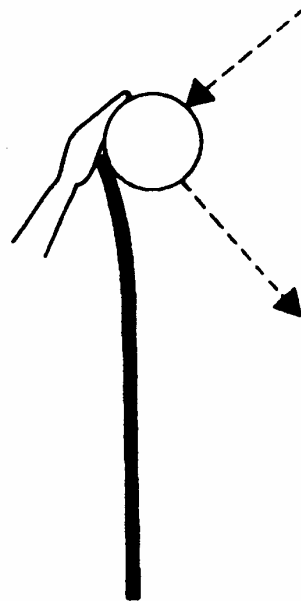
21. Ausgeführter Block



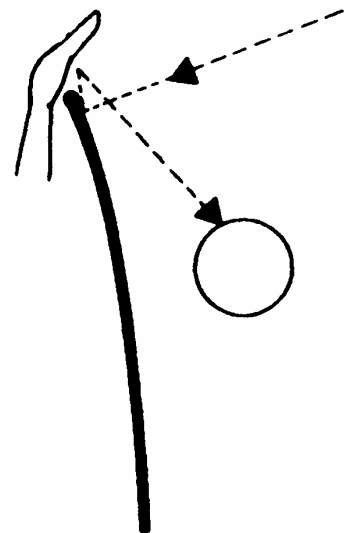
Ball oberhalb
des Netzes



Ball unterhalb
der Netzoberkante



Ball berührt
das Netz



Ball prallt
vom Netz ab

22. Spielbericht

Mannschaft A: _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----------	----	----	----	----	----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----------	----	----	----	----	----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	-----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Mannschaft B: _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----------	----	----	----	----	----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----------	----	----	----	----	----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	-----------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



Redewettbewerb

Ausgabe 2009

Wettkampfbestimmungen
Wertungsblätter

1. Wettkampfeinteilung

Altersklassen	Redeform
AK 11/12	Gedicht, Lesung, Dialog
AK 13/14	Gedicht, Lesung, Dialog, Vortrag / Referat
AK 15/16	Gedicht, Vortrag / Referat, freie Rede
AK 17/18	Vortrag / Referat, freie Rede
AK 19 und älter	freie Rede

2. Wertung

- ◆ weibliche und männliche Teilnehmer werden nach Altersklassen getrennt gewertet
- ◆ gewertet wird entsprechend den Wertungsblättern des ÖTB ÖÖ
- ◆ die Kriterien sind den Wertungsblättern zu entnehmen

3. Redehalt und Bestimmungen

- ◆ der ÖTB bekennt sich in seinem 5. Leitsatz zur demokratischen Republik Österreich, zur rechtsstaatlichen Verfassung und zu den Grund- und Freiheitsrechten der Menschen. In den Grundrechten ist das Recht auf freie Meinungsäußerung und Redefreiheit festgelegt.
- ◆ jedes Recht steht aber immer in Verbindung mit einer entsprechenden Pflicht !
- ◆ jede Freiheit endet dort, wo die Freiheit des Nächsten beginnt !
- ◆ jede öffentliche Meinungsäußerung endet dort, wo Dritte unberechtigt geschädigt oder in ihrer Würde berührt werden !
- ◆ der Redewettbewerb ist eine frei zugängliche Veranstaltung und daher Öffentlichkeitswirksam.
- ◆ jeder Teilnehmer muss sich dessen bewusst sein, dass seine Teilnahme – im Positiven wie auch im Negativen – nicht nur ihm persönlich, sondern auch dem Veranstalter und dem gesamten ÖTB zugerechnet werden kann.
- ◆ es besteht freie Themenwahl. Bestimmungen zum Manuskript / Inhaltsangabe siehe unter Pkt. 5 Manuskripte – Textvorlagen (Seite 24-04/09-09)
- ◆ die Leitsätze des Österreichischen Turnerbundes sind zu beachten.

4. Redeformen

- ◆ freie Rede
Es besteht für alle Altersklassen freie Themenwahl. Thema und Aussagen der Rede dürfen nicht im Widerspruch zu den Gesetzen der Republik Österreich, zu den Satzungen und Zielen des ÖTB stehen. Sie dürfen nicht parteipolitisch

sein oder religiöse Gefühle verletzen und müssen den Regeln von Sitte und Moral entsprechen. Bei Zuwiderhandeln der Bestimmungen muss der Wettkampfleiter die Rede abbrechen. Der Wettkampfleiter hat den Redner bei groben Verstößen gegen die Inhaltsregeln zu unterbrechen und nach Rücksprache mit dem Kampfgericht die Rede aus der Bewertung zu nehmen. Nach Ende der Rede werden dem Wettkämpfer 3 Fragen zum Inhalt der Rede gestellt, die auch zur Bewertung herangezogen werden.

◆ Vortrag / Referat

Ähnlich einer freien Rede aber unter Zuhilfenahme von technischen Hilfsmitteln. Diese technischen Hilfsmittel sind in der Ausschreibung zu definieren und für Alle gleich. Es besteht für alle Altersklassen freie Themenwahl. Thema und Aussagen des Vortrages / Referates dürfen nicht im Widerspruch zu den Gesetzen der Republik Österreich, zu den Satzungen und Zielen des ÖTB stehen. Sie dürfen nicht parteipolitisch sein oder religiöse Gefühle verletzen und müssen den Regeln von Sitte und Moral entsprechen. Bei Zuwiderhandeln der Bestimmungen muss der Wettkampfleiter den Vortrag / Referat abbrechen. Der Wettkampfleiter hat den Redner bei groben Verstößen gegen die Inhaltsregeln zu unterbrechen und nach Rücksprache mit dem Kampfgericht den Vortrag / Referat aus der Bewertung zu nehmen. Nach Ende des Vortrages / Referates werden dem Wettkämpfer 3 Fragen zum Inhalt des Vortrages / Referates gestellt, die auch zur Bewertung herangezogen werden.

◆ Dialog

Hier handelt es sich um ein Zwiegespräch, einen Sketch, eine Ballade, eine Parodie,... zu einem frei wählbarem Thema. Thema und Aussagen des Dialoges dürfen nicht im Widerspruch zu den Gesetzen der Republik Österreich, zu den Satzungen und Zielen des OTB stehen. Sie dürfen nicht parteipolitisch sein oder religiöse Gefühle verletzen und müssen den Regeln von Sitte und Moral entsprechen.

◆ Gedicht

Ist ein Werk das selbst verfasst wurde. Thema und Aussagen des Gedichtes dürfen nicht im Widerspruch zu den Gesetzen der Republik Österreich, zu den Satzungen und Zielen des OTB stehen. Sie dürfen nicht parteipolitisch sein oder religiöse Gefühle verletzen und müssen den Regeln von Sitte und Moral entsprechen.

◆ Lesung

Ein frei ausgesuchtes Stück - ein Auszug aus einem literarischem Werk, ein klassisches Gedicht, ein Prosatext oder ein Mundartstück.

5. Manuskripte – Textvorlagen – Inhaltsangabe

- ◆ der Inhalt der Rede, des Vortrages / Referates und des Dialoges die gehalten werden, sind dem Wettkampfleiter bis zum Meldetermin in Stichworten schriftlich mitzuteilen. Eine spätere Abweichung des abgegebenen Manuskriptes oder eine andere Rede mit nicht vorher bekannt gegebenem Inhalt wird abgebrochen und nicht gewertet. Ein selbstverfasstes Werk (Gedicht) ist als Gesamtheit abzugeben.
- ◆ die Unterlagen haben folgende Daten des Wettkämpfers zu enthalten ->

- Name
- Verein
- Geburtsdatum

Bei Gedichten, Lesungen oder Zitaten die in der freien Rede, Vortrag oder Referat verwendet werden, sind zusätzlich die Fundstellen inklusive Autor anzugeben.

6. Wettkampfmöglichkeiten - Redezeiten

- freie Rede 5 – 10 Minuten
- Vortrag / Referat 5 – 10 Minuten
- Dialog 5 – 10 Minuten
- Gedicht 2 – 5 Minuten
- Lesung 2 – 5 Minuten

Bis max. 2 Minuten Zeitüberschreitung ist gestattet, dann wird die Rede, Vortrag / Referat bzw. Dialog durch den Wettkampfleiter abgebrochen. Bei 1 Minute Zeitüberschreitung wird der Wettkämpfer auf die Zeitüberschreitung hingewiesen.

7. Kampfgericht

- ◆ Das Kampfgericht besteht aus 4 Kampfrichtern und dem Wettkampfleiter, die getrennt bewerten. Eine Abweichung von mehr als 20% in der Bewertung ist nicht zulässig und bedarf einer Besprechung des Kampfgerichtes. Die höchste und die niedrigste Wertung werden gestrichen, der Mittelwert der drei verbliebenen Wertungen ergibt die Endwertung.
- ◆ Das Kampfgericht darf innerhalb eines Wettkampfes nicht ausgetauscht werden, auch keine einzelnen Kampfrichter.

8. Kleidung

- ◆ für den Redewettbewerb ist eine ordentliche Kleidung zu tragen

Wertungsblatt „Freie Rede“

(AK 15/16 und älter)

Name:

Wettkampf:

Verein:

Kampfrichter:

Thema:

Allgemeiner Eindruck, Körpersprache		Punkte	
1	ordentliche Kleidung	1	
	einwandfreies, ungezwungenes Auftreten, Körperhaltung	3	
	Fühlungnahme mit den Zuhörern, Blickkontakt	3	
	dem Inhalt angepasste, ausdrucksvolle Gesten, Mienenspiel	2	
		9	

Aussprache und Redetechnik		Punkte	
2	klare, deutliche Aussprache, Redegewandtheit	3	
	richtige Betonung der Wörter	3	
	Lautstärke dem Raum und der Zuhörerzahl angepasst	3	
	angemessene Sprechgeschwindigkeit, sinnvolle Pausen	3	
	natürliche und ungezwungene Sprechweise	3	
		15	

Thematik der Rede		Punkte	
3	Thema gegenwärtig und aktuell	5	
	in Bezug und Bedeutung zum ÖTB	3	
	Thema sachlich richtig erfasst	5	
	Thema ausreichend behandelt	5	
	Schwierigkeitsgrad des Themas	5	
	innerer Bezug zum Thema, Standpunkt des Redners	3	
		26	

Aufbau und Gliederung		Punkte	
4	ansprechende Einleitung	3	
	Gliederung und Gedankenführung klar und nachvollziehbar	3	
	Zusammenfassung, wirkungsvoller Schluss	3	
	Einhaltung der Redezeit	3	
		12	

Gestaltung und Formulierung		Punkte	
5	richtige und natürliche Wortwahl, nur unvermeidliche Fremdwörter (passend angewendet und richtig ausgesprochen)	4	
	keine unpassenden Wiederholungen, reichlicher Wortschatz	3	
	sprachlich klare und grammatikalisch richtige Sätze	4	
	lebendige anschauliche Ausführungen	3	
	Herausarbeiten von Höhepunkten	3	
	originelle, persönliche und eigene Ausdrucksweise	3	
	freie Sprechweise	6	
		26	

Fragen zur Rede		Punkte	
6	Frage 1	4	
	Frage 2	4	
	Frage 3	4	
		12	
Gesamtpunktehöchstzahl		100	

Wertungsblatt „Vortrag / Referat“

(AK 13/14 und älter)

Name:

Wettkampf:

Verein:

Kampfrichter:

Thema:

Allgemeiner Eindruck, Körpersprache		Punkte	
1	ordentliche Kleidung	1	
	einwandfreies, ungezwungenes Auftreten, Körperhaltung	3	
	Fühlungnahme mit den Zuhörern, Blickkontakt	3	
	dem Inhalt angepasste, ausdrucksvolle Gesten, Mienenspiel	2	
		9	

Aussprache und Redetechnik		Punkte	
2	Klare, deutliche Aussprache, Redegewandtheit	3	
	richtige Betonung der Wörter	3	
	Lautstärke dem Raum und der Zuhörerzahl angepasst	3	
	angemessene Sprechgeschwindigkeit, sinnvolle Pausen	3	
	natürliche und ungezwungene Sprechweise	3	
		15	

Thematik der Rede		Punkte	
3	Thema gegenwärtig und aktuell	4	
	in Bezug und Bedeutung zum ÖTB	2	
	Thema sachlich richtig erfasst und ausreichend behandelt	4	
	Schwierigkeitsgrad des Themas	4	
	innerer Bezug zum Thema, Standpunkt des Redners	2	
		16	

Aufbau und Gliederung		Punkte	
4	ansprechende Einleitung	3	
	Gliederung und Gedankenführung klar und nachvollziehbar	3	
	Zusammenfassung, wirkungsvoller Schluss	3	
	Einhaltung der Redezeit	3	
		12	

Gestaltung und Formulierung		Punkte	
5	richtige, natürliche Wortwahl, nur unvermeidliche Fremdwörter (passend angewendet und richtig ausgesprochen)	4	
	keine unpassenden Wiederholungen, reichlicher Wortschatz	3	
	sprachlich klare und grammatikalisch richtige Sätze	4	
	lebendige anschauliche Ausführungen	3	
	Herausarbeiten von Höhepunkten	3	
	originelle, persönliche und eigene Ausdrucksweise	4	
	freie Sprechweise	5	
		26	

Notizen

Σ - Punkte Seite 01

Wertungsblatt „Vortrag / Referat“
(AK 13/14 und älter)



Name:

Wettkampf:

Verein:

Kampfrichter:

Thema:

Σ - Punkte Seite 01	
---------------------	--

6	Einbindung und Umgang mit dem technischen Hilfsmittel		
	Folie – klar, eindeutig, übersichtlich	2	
	Folienaussagen passend zum Vortrag	2	
	Loslösen von der Folie und freies Sprechen	2	
	Folie ist nur Hilfsmittel / Unterstützung oder Festhalten zum Vortrag	2	
	Anzahl der Folien – zu viel / zu wenig	2	
		10	

7	Fragen zum Vortrag / Referat		
	Frage 1	4	
	Frage 2	4	
	Frage 3	4	
		12	

Gesamtpunktehöchstzahl	100	
-------------------------------	------------	--

Wertungsblatt „Dialog“

(AK 11 bis 14)

Gruppe:

Wettkampf:

Name 1:

Kampfrichter:

Name 2:

Verein:

Thema:

	Allgemeiner Eindruck, Körpersprache	Punkte / Redner	Redner 1	Redner 2	Σ
1	ordentliche Kleidung bzw. passende Kleidung zum Dialog	4			
	einwandfreies, ungezwungenes Auftreten, Körperhaltung	3			
	Fühlungnahme und Blickkontakt mit den Zuhörern	3			
	dem Inhalt angepasste, ausdrucksvolle Gesten, Mienenspiel	4			
		14			

	Redetechnik - Redegewandtheit			
2	klare, deutliche Aussprache	3		
	Lautstärke dem Raum und der Zuhörerzahl angepasst	3		
	angemessene Sprechgeschwindigkeit	3		
	natürliche und ungezwungene Sprechweise, auch Mundart möglich	3		
		12		

	Redetechnik, Ausdruck der Partner zu- und miteinander			
3	Anteil am Gesamten	4		
	Eingehen aufeinander – Abstimmung der Partner	4		
	Körpersprache zueinander	4		
		12		

	Aufbau und Gliederung			
4	Thema – roter Faden	4		
	aufbauend und wirkungsvoller Schluss	4		
	Einhaltung der Redezeit	4		
		12		

	Gestaltung und Formulierung			
5	natürliche Wortwahl, nur unvermeidliche Fremdwörter	4		
	Wortschatz und Satzstellungen angepasst	4		
	lebendige anschauliche Ausführung	4		
	originelle, persönliche und eigenständige Prägung	4		
	freie Sprechweise	4		
		20		

Gesamtpunktehöchstzahl	70			
-------------------------------	-----------	--	--	--

Wertungsblatt „Gedicht“

(AK 11 bis 16)

Name:

Wettkampf:

Verein:

Kampfrichter:

Gedicht:

1	Allgemeiner Eindruck, Körpersprache	Punkte	
	ordentliche Kleidung	1	
	einwandfreies, ungezwungenes Auftreten, Körperhaltung	3	
	Fühlungnahme mit den Zuhörern, Blickkontakt	3	
	dem Inhalt angepasste, ausdrucksvolle Gesten, Mienenspiel	3	
		10	

2	Aussprache und Redetechnik		
	klare, deutliche Aussprache	4	
	richtige Betonung der Wörter	4	
	angemessene Lautstärke, dem Raum und dem Publikum angepasst	4	
	angemessene Sprechgeschwindigkeit, sinnvolle Pausen	4	
	natürliche und ungezwungene Sprechweise	4	
		20	

3	Inhalt und Thematik		
	Aufbau – Prosa / Vers / Reim	5	
	Schwierigkeit	5	
	auswendig vorgetragen	5	
	Einhaltung der Redezeit	5	
		20	

4	Rhythmik und Melodik		
	passende Veränderung der Sprechgeschwindigkeit	4	
	dem Text angepasster Rhythmus	4	
	passende Variation der Lautstärke	4	
	Sprachmelodie, Tonfall zum Text passend	4	
		16	

	Gesamtpunktehöchstzahl	66	
--	-------------------------------	-----------	--

Wertungsblatt „Lesung“

(AK 11 bis 14)

Name:

Wettkampf:

Verein:

Kampfrichter:

Gedicht/Text:

1	Allgemeiner Eindruck, Körpersprache	Punkte	
	ordentliche Kleidung	1	
	einwandfreies, ungezwungenes Auftreten, Körperhaltung	3	
	Fühlungnahme mit den Zuhörern, Blickkontakt	3	
	dem Inhalt angepasste, ausdrucksvolle Gesten, Mienenspiel	3	
		10	

2	Aussprache und Redetechnik		
	klare und deutliche Aussprache	4	
	richtige Betonung der Wörter	4	
	angemessene Lautstärke, dem Raum und dem Publikum angepasst	4	
	angemessene Sprechgeschwindigkeit, sinnvolle Pausen	4	
	natürliche und ungezwungene Sprechweise	4	
		20	

3	Rhythmik und Melodik		
	passende Veränderung der Sprechgeschwindigkeit	5	
	dem Text angepasster Rhythmus	5	
	passende Variation der Lautstärke	5	
	Sprachmelodie, Tonfall zum Text passend	5	
		20	

4	Textauswahl		
	Schwierigkeitsgrad	5	
	Einhaltung der Redezeit	5	
		10	

Gesamtpunktehöchstzahl	60	
-------------------------------	-----------	--



turnfest.at

ÖTB  Oberösterreich

Radsternfahrt

Durchführungsbestimmungen
Wertung

Radsternfahrt

Ausgabe 1999

Allgemeines

Den einzelnen Gruppen und ihren Mannschaftsführern ist es überlassen, die richtige Strecke zu wählen. Kommt es doch darauf an, Gemeinschaftsgeist, umsichtiges Denken und vor allem Kameradschaft zu üben. Erst das gemeinsame Meistern der anfallenden kleinen und größeren Schwierigkeiten am Anmarschweg machen diese Fahrt zu dem, was es sein wird – ein turnerisches Erlebnis.

Wir wollen unsere Fahrräder werbewirksam – auf den ÖTB hinweisend – ausstatten, unsere Kleidung soll ebenfalls auf den Turnerbund hinweisen.

Es soll ein Anliegen des Gruppenführers sein, geschichtsträchtige Punkte anzufahren, um dort mit Kleinveranstaltungen für den Turnerbund zu wirken. Gespräche mit der Bevölkerung, Lied und Volkstanz an geeigneten Plätzen vorgetragen, sind ebenfalls wertvolle Beiträge auf unserer Radsternfahrt.

Daß wir die Straßenverkehrsordnung beachten und uns ordentlich und hilfsbereit den anderen Verkehrsteilnehmern gegenüber verhalten, ist selbstverständlich.

Teilnahmebedingungen

Die Strecke „Heimatort ⇒ Zielpunkt“ ist mit eigener Körperkraft auf dem Fahrrad zurückzulegen. Die Gestaltung der Fahrräder soll unmißverständlich auf die Zugehörigkeit zum Österreichischen Turnerbund hinweisen – ÖTB wirksame Kleidung, Fremdwerbung sollte vermeiden werden.

Wenigstens drei Turnfestplakate sind unterwegs werbewirksam an gut sichtbaren Stellen anzubringen. Vergeßt nicht, vorher die Genehmigung einzuholen.

Veranstaltungen an Orten der Wegstrecke – z.B. Volkstanzen an einem geeigneten Platz, die Niederlegung eines Blumenstraußes und kurze Besinnung an einem Kriegerdenkmal, Besuch eines Altenheimes,...

Unbedingte Einhaltung der Straßenverkehrsordnung !

Fahrstrecken und Tempo nach dem schwächeren Teilnehmer ausrichten.

Meldung sofort nach Ankunft am Zielort.

Wertung

Kilometerpunkte = Teilnehmer x Kilometer (Luftlinie + gefahrene Kilometer : 2)

Werbepunkte je Teilnehmer

Bekleidung bis 6 Punkte

Fahrräder bis 2 Punkte

Veranstaltungen bis 10 Punkte

Die Werbepunkte werden nach Überprüfung der werbewirksamen Tätigkeit durch ein Kampfgericht vergeben.


Auszeichnungen

Jeder Teilnehmer erhält eine Erinnerungsschleife.

Jeder teilnehmende Verein erhält eine Urkunde.



turnfest.at

ÖTB  Oberösterreich

Deutscher Fünfkampf

Bestimmungen

Der Deutsche Fünfkampf

Ausgabe 1999

Allgemeines

Die Anmeldung erfolgt durch die Eintragung in die Teilnehmerliste der Wettkampfleitung.

Die Reihenfolge der Wettkämpfer richtet sich bei allen Bewerben nach dieser Liste.

Weithochsprung (1,20m hoch – 2,40m weit)

Es wird nur ein Sprung ausgeführt.

Der Sprung ist gültig, wenn die Latte nicht herabfällt.

Fehllauf, Übertreten beim Absprung, Abwerfen oder Abbrechen der Latte machen den Sprung ungültig.

Zur leichteren Kontrolle an der Absprungstelle ist auf der Aufsprungseite des Absprungbalkens ein Streifen Erde oder Sand anzubringen.

Der Absprungbalken ist am Boden eingelassen, nicht federnd, weiß und 15 – 20cm breit.

Bei Neuauflegen der abgeworfenen Latte ist die Höhe neuerlich nachzumessen.

Wenn nicht mindestens 5 Turner den Pflichtsprung ordnungsgemäß durchführen, ist von allen Teilnehmern der Sprung zu wiederholen.

Alle Springer, die den Weithochsprung gültig durchgeführt haben, treten zum Gerwerfen an.

Gerwerfen

Der Ger ist aus Eschenholz, rund, 190cm lang, hat 30mm Schaftdurchmesser und ist mit einer 300g schweren Eisenspitze versehen.

Der Gerschaft wiegt 900g, daher ist das Gesamtgewicht ca. 1,20kg. Als Ziel dient eine lotrecht befestigte Holzscheibe 75cm breit und 150cm hoch, die 50cm über dem Erdboden angebracht ist.

Die Scheibe muß so beschaffen sein, daß sie beim Auftreffen eines Geres nicht federt. Von oben nach unten und von links nach rechts werden auf der Scheibe die Halbierungsgeraden gezogen und von der Mitte nach außen mit den Zahlen 10 – 1 versehen.

Geworfen wird von einer 12m entfernten Abwurflinie, die beim Wurf nicht übertreten werden darf.

Es ist nur ein Wurf gestattet. Dieser ist gültig, wenn die Spitze des Geres in der Scheibe stecken bleibt.

Der Wurf ist auch dann gültig, wenn der Schaft oder die Spitze brechen, jedoch ein Teil der Spitze in der Scheibe stecken bleibt oder der Ger, nachdem er bereits stecken geblieben ist, zu Boden fällt.

Gewertet wird bis zu 10 Punkten, wobei auch halbe Punkte (in Zweifelsfällen) zulässig sind.

Vier Fünfkämpfer müssen gültige Würfe erzielen. Ist dies nicht der Fall, wird ein zweiter Durchgang durchgeführt, an dem die Erfolgreichen des ersten Durchganges nicht mehr teilzunehmen haben. Die Erfolgreichen des zweiten Durchganges (d.h. die besten dieses Durchganges – Ergänzung auf die vorgeschriebenen vier Werfer) und die des ersten Durchganges treten zum Lauf an. Sollten nach dem zweiten Durchgang keine vier gültigen Wurfleistungen vorliegen, so wird ein dritter Durchgang angesetzt. Sind auch jetzt keine gültigen Würfe nachzuweisen (Summe aus ersten, zweiten und dritten Durchgang) ist der Kampf abzubrechen.

Die besten vier Werfer kommen zum Lauf.

Die Gere sind vom Veranstalter beizustellen.

Alle benützen den gleichen Ger.

Zur Vermeidung von Unfällen ist für entsprechende Absperrung Sorge zu tragen.

200m Lauf

Die vier besten Gerwerfer treten zum Lauf an. Es ist nur ein Lauf gestattet.

Der Lauf kann so durchgeführt werden, daß die Läufer bei 100m eine Wendemarke umlaufen müssen.

Die drei besten treten zum Hammerwerfen an.

Hammerwurf

Der Hammer aht ein Gesamtgewicht von 4kg und eine Gesamtlänge von 60cm.

Dem Wettkämpfer ist nur ein Wurf gestattet.

Drehungen sind nicht gestattet.

Erreichen nicht wenigstens zwei Fünfkämpfer einen gültigen Wurf, ist ein zweiter Durchgang anzusetzen. Ein Werfer mit gültigem Wurf braucht nicht zu wiederholen. Wird im zweiten Durchgang nicht mindestens ein gültiger Wurf erzielt, so ist ein dritter Durchgang anzusetzen. Wird auch in diesem kein gültiger Wurf erreicht, so ist der Kampf abubrechen.

Die zwei besten Hammerwerfer werden zum Ringen zugelassen.

Für weitreichende Absperrung und Sicherung zur Vermeidung von Unfällen ist unbedingt zu sorgen.

Freiringen

Die zwei besten Hammerwerfer ringen um den Sieg im Deutschen Fünfkampf.

Vor dem Kampf reichen sich die Gegner die Hände zum Gruß.

Der Kampf beginnt mit dem Befehl „Fertig – Los“ und wird von zwei Kampfrichtern beurteilt.

Gegenstand des Angriffes ist der ganze Körper. Auch die Beine dürfen beim Angriff benützt werden. Gestattet sind daher Schenkel-, Bein-, Fußgriffe, Haken usw.

Verboten sind: Verdrehen der Arme am Rücken über einen rechten Winkel hinaus, sämtliche Würgegriffe, die „Krawatte“, Stoßen, Schlagen, Kratzen, Verdrehen einzelner Finger, das Anfassen bei den Haaren und den Kleidern des Gegners, Beintreten und Beinschlagen.

Die Ausführung verbotener Griffe zieht das erste Mal eine Verwarnung nach sich, das zweite Mal den Ausschluß und damit die Zuerkennung des Sieges an den Gegner.

Besiegt ist, wer sitzend oder liegend zuerst den Boden berührt, sei es mit einem Oberschenkel, einer Schulter, der Seite oder dem Bauch.

Gleichzeitiges Zubodenfallen beider Gegner macht den Gang unentschieden.

Sieger ist, wer seinen Gegner zweimal geworfen hat.

Das Urteil der Kampfrichter ist unanfechtbar.

Der erste Gang des Ringkampfes darf höchstens 10 Minuten dauern. Nach Ablauf von 7 Minuten werden die Ringer durch Zuruf des Kampfrichters darauf aufmerksam gemacht, daß der Gang in drei Minuten beendet ist.

Wenn die Entscheidung innerhalb der 10 Minuten nicht erfolgt, so haben die Ringer nach einer Pause von 1 Minute zu einem zweiten Gang anzutreten, der höchstens 3 Minuten dauern darf. Besiegt ist dann der, der zuerst zu Boden muß und zwar in Fortsetzung eines vom Gegner im Stand oder im Knien angesetzten Griffes.

Führt auch der zweite Gang noch keine Entscheidung herbei, so wird nach einer Unterbrechung von 1 Minute zum dritten Gang, der auch nur 3 Minuten dauern darf, angetreten. Die Entscheidung im dritten Gang erfolgt nach Punktwertung. Mit einem Punkt wird jeder ordnungsgemäße Griff gewertet, den der Ringer beim Gegner anbringt. Sieger ist der, dem innerhalb von 3 Minuten mehr Punkte zugesprochen werden. Die Punkte sind vom Kampfrichter laut zu zählen.



turnfest.at

ÖTB

Oberösterreich

Jahnwanderung

Jahnwanderung
Jahn - Dreikampf
Jahn – Achtkampf
Jahn – Zehnkampf
Nostalgie - Zehnkampf
Geländelauf

Allgemeines:

Ausgabe 1999

1. Hauptziel

Die Menschen bewußt an das natürliche Leben in der freien Natur heranführen. In diesem bewußten Erleben sollen die Umweltbelastungen, denen unsere Natur ausgesetzt ist, erkannt werden. In der Folge sollte sich jeder einzelne zum Umdenken, zum Umgestalten seiner Lebensgewohnheiten aufgerufen fühlen.

Förderung des Wanderns als natürlichste Form unserer Leibeserziehung. Diese Art der Fortbewegung, im richtigen Maß betrieben, fördert die Gesundheit des menschlichen Organismus.

Die Heimat zu durchwandern, um Land und Leute besser kennenzulernen !

Hebung des Gemeinschaftssinnes durch gegenseitige Hilfe und Unterstützung in der Wandergruppe. Jeder einzelne sieht sich auf der Wanderung oft scheinbar unüberwindlichen Schwierigkeiten ausgesetzt. Das Überwinden solcher Probleme fördert die Willenskraft. Diese Kraft formt den Menschen, sie fördert auch die Bereitschaft, Aufgaben in einer Gemeinschaft zu übernehmen, wo es auf zwei Worte ankommt „Ich will“.

2. Durchführung

Die Durchführung und Leitung obliegt dem jeweiligen Turnwart des ÖTB OÖ und den von ihm eingesetzten Amtswaltern. Der Führungskreis hat sich ausschließlich aus Teilnehmern vorangegangener Jahnwanderungen zusammengesetzt. Denn nur ständige Erlebnisnähe und Tätigkeit in der Ausrichtung der Jahnwanderung garantieren das Wissen und die Kraft zur Führung und Formung der Mannschaft, ob im Verein oder im ÖTB Oberösterreich.

Der Fußmarsch umfaßt die Wegstrecke vom Heimatort der vereine zum jeweiligen Zielort. Vereine die aus anderen Bundesländern an der Jahnwanderung teilnehmen, beginnen ihren Fußmarsch an dem Schnittpunkt der OÖ Landesgrenze, der in der Luftlinie zwischen Heimatort und Zielort liegt.

3. Teilnehmer

Alle ÖTB Vereine mit ihren Mitgliedern. Vereinsfremde Gäste, soweit sie von den Vereinen eingeladen werden.

4. Wanderbedingungen

Die Wegstrecke ist von jedem Wanderer in einem Fußmarsch ohne Zuhilfenahme mechanischer Transportmittel und ohne zwischenzeitliche Rückkehr zum Heimatort zurückzulegen.

Das persönliche Verhalten hat sich den Hauptzielen der Jahnwanderung (s. Pkt.1) anzupassen, jeder Wanderer sollte im Rucksack die notwendigen Ausrüstungsgegenstände mittragen, um Notsituationen selbst meistern zu können. Die Wanderer sollten nicht auf ein Begleitfahrzeug angewiesen sein. Nachfolgende Troßfahrzeuge sollten lediglich Großgepäck wie Zelte, Schlafsäcke, Kochgeschirr u. s. w. transportieren.

Auf der Wanderung soll durch diszipliniertes Verhalten die Natur geschützt werden. Durch den Wanderführer sollten Besichtigungen von Kulturdenkmälern, ein Innehalten bei Gedenkstätten, u. s. w. eingeplant werden.

5. Werbung

Durch Mitführen eines Wimpels

Durch Befestigen von ÖTB Aufschriften auf den Rucksäcken, Hüten,...

Durch vorbildliches Verhalten

Wertung:

Beim Eintreffen am Zielort hat sich der Mannschaftsführer jeder Wandergruppe beim Turnwart des ÖTB OÖ zu melden. Von ihm erhält er alle notwendigen Weisungen hinsichtlich des Zeltplatzes, des Zeitplanes, der Wettkämpfe u. s. w.

1. Befragung (Wertung A)

Nach der Meldung beim Turnwart des ÖTB OÖ meldet sich die eingetroffene Wandergruppe bei der Befragungsstelle. Diese Befragung gliedert sich in 3 Punkte

Kenntnis des Weges

Aussage über das jeweilige Leitwort der Jahnwanderung

Erlebnisbericht über besondere Besichtigungen, Gedenkfeiern, Art der Werbung für den ÖTB,...

Bei dieser Bewertung werden keine Punkte vergeben. Die Befragung muß aber positiv abgeschlossen werden als Grundlage für die weitere Wertung.

2. Entfernung Heimatort \Rightarrow Zielort (Wertung B)

Gewertet wird die Luftlinie + 20% Meßkorrektur vom Heimatort zum Zielpunkt \times Anzahl der Wanderer.

Beispiel \Rightarrow Luftlinie 58km + 20% = 69,6 \rightarrow 70km

70km \times 40 Wanderer = 2800 Punkte

Nur die Anzahl der bei der Schlußmeldung angetretenen Jahnwanderer wird für die Jahnwanderwertung herangezogen. Der Verein meldet sich am Schlußtag der Jahnwanderung im Rahmen der Hauptmeldung mit Lied oder Spruch und Angabe der Gesamtzahl der Wanderer beim Obmann des ÖTB OÖ bzw. beim Turnwart des ÖTB OÖ.

3. Zusatzpunkte für Drei-, Acht- und Zehnkampf (Wertung C)

Dreikämpfer \Rightarrow 1 Zusatzpunkt

Acht- und Zehnkämpfer \Rightarrow 2 Zusatzpunkte

Beispiel \Rightarrow Luftlinie (incl. Meßkorrektur) 70km, 40 Wanderer, davon 15 Dreikämpfer, 6

Achtkämpferinnen, 8 Zehnkämpfer

Punkte \Rightarrow 15 + 12 + 16 = 43 davon $1/10 = 4,3$ Punkte, dieser Wert wird der Teilnehmerzahl hinzugezählt = 44,3 Multiplikator d.h. 70km \times 44,3 = 3101 Punkte Endwert.

Die Gesamtzahl der Wanderer wird in das Verhältnis zur Gesamtmitgliederzahl gebracht. Der daraus errechnete Prozentsatz wird der Punktezahl hinzugerechnet.

Beispiel \Rightarrow

Gesamtmitglieder	Wanderer	Zuschlag in % zu den Wanderpkt.
500	20	4%
100	20	20%

Die Wanderpunkte werden aus der Summe der Wanderer \times Kilometer plus Wettkampf – Gutpunkte errechnet. Als Grundlage dient die Gesamtmitgliederzahl der letzten Standesmeldung.

4. Zusammenfassung

Jener Verein, der die höchste Punkteanzahl erreicht, ist Sieger der Jahnwanderung und erhält für ein Jahr die Jahnwanderfahne.

Mehrere Vereine können selbstverständlich gemeinsam wandern, sofern jeder die Wanderung an seinem Heimatort beginnt. Jeder Verein wird getrennt gewertet.

5. Jahnwanderfahne

Beschluß des ÖTB OÖ \Rightarrow Die erste und zweite Jahnwanderfahne bleiben beim ÖTB Neumarkter Turnverein in Aufbewahrung !

6. Zielort

Zeltplatz

Die Zuteilung des Zeltplatzes erfolgt ausschließlich durch den Landesturnwart. Vor Eröffnung des Zeltplatzes darf innerhalb der Bannmeile nichts abgelegt, und keine Zelte aufgestellt werden.

Bannmeile

Die Bannmeile ist ausgeschildert. Es besteht die Möglichkeit, mit Troßfahrzeugen bis zum Abstellplatz zu fahren, um Großgepäck abzuladen. Die Kraftfahrzeuge sind außerhalb der Bannmeile abzustellen. Für den An- bzw. Abtransport von Großgepäck kann die Bannmeile aufgehoben werden.

Nachtruhe

Die Nachtruhe wird in Absprache mit den Mannschaftsführern festgelegt und ist von allen Zeltplatzbenützern strikt einzuhalten. Bei Nichteinhalten erfolgt ein Punkteabzug von 1 Pkt. / Wanderer.

7. Wettkampfanlage

Die Wettkämpfe finden auf unbehauener Anlage statt.
Das Tragen von Laufschuhen mit Dornen ist untersagt.

8. Wettkampfkleidung

Vorgeschriebene Kleidung lt. Bundesturnordnung.
Das Antreten mit „Sponsor- oder Werbeaufschriften“ ist verboten.

9. Wettkampf- und Alterklasseneinteilung

Durchgeführt werden der Jahndreikampf, Jahnachtkampf, Jahnzehnkampf, Nostalgiezehnkampf und Geländelauf.

Am Wettkampf können sich nur Jahnwanderer beteiligen, die die Bedingungen der Jahnwanderung erfüllt haben !

Die Wertung erfolgt nach Rangwertung, die niedrigste Rangzahl bestimmt den Sieger.

10. Siegerzeichen

Jahnzehnkampf

Die ersten je Klasse → Natureichenkranz mit Siegerschleife

Alle Wettkämpfer →Urkunde

Die Sieger der einzelnen Altersgruppen Jug. A / B und Junioren werden in ihren Leistungen noch einmal untereinander verglichen und die hier ermittelte geringste Rangzahl erhält den Jahnschild für 1 Jahr. Sollte ein Wettkämpfer diesen Schild dreimal gewinnen, so geht er in seinen Besitz über. Jeder Gewinner des Jahnschildes muß seinen Namen und Verein auf der Rückseite eingravieren lassen.

Jahnachtkampf

Die ersten je Klasse → Natureichenkranz mit Siegerschleife

Alle Wettkämpfer →Urkunde

Die Sieger der einzelnen Altersgruppen Jug. A / B und Junioren werden in ihren Leistungen noch einmal untereinander verglichen und die hier ermittelte geringste Rangzahl erhält den Jahnschild für 1 Jahr. Sollte eine Wettkämpferin diesen Schild dreimal gewinnen, so geht er in ihren Besitz über. Jede Gewinnerin des Jahnschildes muß ihren Namen und Verein auf der Rückseite eingravieren lassen.

Jahndreikampf

Die ersten je Klasse → Natureichenkranz mit Siegerschleife

Alle Wettkämpfer →Urkunde

Geländelauf

Der Erste jeder Klasse → Urkunde

Verein

Jeder Verein erhält die Wimpelschleife für das Wimpelband

11. Weisungen für den Zielort

Wie sich die Jahnwanderer am Zielort zu verhalten haben, wird jedem Verein, gemeinsam mit der Ausschreibung übermittelt. Außerdem werden diese Richtlinie (Änderungen vorbehalten) am Zielort angeschlagen.

Auch der vorläufige Zeitplan wird den Vereinen mit der Ausschreibung übermittelt und ebenfalls am Zielort verlautbart.

12. Ausschluß aus der Wertung

Personen, die die Kameradschaft und die Gemeinschaft stören oder gefährden, die sich den gültigen Bestimmungen oder Anordnungen des Leiters nicht fügen, oder durch ihr Verhalten das Ansehen des ÖTB ÖÖ und das des gesamten Turnerbundes schädigen, werden von der Wertung ausgeschlossen.

Wettkämpfe:

Ausschreibung JAWA 07

1. Jahnzehnkampf: männlich

60m-Lauf, 200m-Hindernislauf, 1500m-Geländelauf, Steinstoß (12 kg), Standweitsprung, Baumklettern, Luftgewehrschießen, Hammerwurf (5kg), Turngeschichtlicher Fragebewerb, Heimatkundlicher Fragebewerb.

Altersklasse	WK-Nummer	Alter	Jahrgang
JUTU B	10	15 bis 16	1992-1991
JUTU A	11	17 bis 18	1990-1989
JUNIOREN	12	19 bis 21	1988-1986

HINWEIS: Der 200-Lauf war bei seiner Entstehung als Hindernislauf gedacht. Um diesen wunderbaren Wettkampf auch weiterhin traditionsbewusst durchzuführen wird der 200 m Lauf wieder ein Hindernislauf werden (nicht nur ein Sprint mit Wende). Ebenso wird beim Nostalgiezehnkampf der 150 m Lauf als Hindernislauf durchgeführt.

2. Jahndreikampf: männlich

60m-Lauf, Standweitsprung, Steinstoß

Altersklasse	WK-Nummer	Alter	Jahrgang
JUTU G	29	bis 06	bis 2001
JUTU F	30	07 bis 08	2000-1999
JUTU E	31	09 bis 10	1998-1997
JUTU D	32	11 bis 12	1996-1995
JUTU C	33	13 bis 14	1994-1993
TU	34	22 bis 32	1985-1975
TU 1	35	33 bis 40	1974-1967
TU 2	36	41 bis 45	1966-1962
TU 3	37	46 bis 50	1961-1957
TU 4	38	51 bis 55	1956-1952
TU 5	39	56 bis 60	1951-1947
TU 6	40	61 bis 65	1946-1942
TU 7	41	66 bis 70	1941-1937
TU 8	42	71 und älter	1936 und früher
TU V	43	alle Jg.	(versehrt)

Ergänzung zur Ausschreibung: Ab TU 7: 40 m Lauf

3. Jahnachtkampf: weiblich

60m-Lauf, 800 m-Geländelauf (siehe Geländelauf!), Steinstoß (7 kg), Standweitsprung, Baumklettern, Luftgewehrschießen, Turnfachlicher Fragebewerb, Heimatkundlicher Fragebewerb.

Altersklasse	WK-Nummer	Alter	Jahrgang
JUTI B	20	15 bis 16	1992-1991
JUTI A	21	17 bis 18	1990-1989
JUNIORINNEN	22	19 bis 21	1988-1986

Es darf in diesen Altersklassen wahlweise am Jahnachtkampf, oder am Jahndreikampf teilgenommen werden. (Eine Beteiligung an beiden Wettkämpfen ist untersagt)
Die gleiche Regelung gilt für den Geländelauf.

4. Jahndreikampf: weiblich

60m-Lauf, Standweitsprung, Steinstoß

Altersklasse	WK-Nummer	Alter	Jahrgang
JUTI G	49	bis 06	bis 2001
JUTI F	50	07 bis 08	2000-1999
JUTI E	51	09 bis 10	1998-1997
JUTI D	52	11 bis 12	1996-1995
JUTI C	53	13 bis 14	1994-1993
JUTI B	54	15 bis 16	1992-1991
JUTI A	55	17 bis 18	1990-1989
TI	56	19 bis 28	1988-1979
TI 1	57	29 bis 35	1978-1972
TI 2	58	36 bis 40	1971-1967
TI 3	59	41 bis 45	1966-1962
TI 4	60	46 bis 50	1961-1957
TI 5	61	51 bis 55	1956-1952
TI 6	62	56 bis 60	1951-1947
TI 7	63	61 bis 65	1946-1942
TI 8	64	66 und älter	1941 und früher

Ergänzung zur Ausschreibung: Ab TI 7: 40 m Lauf

5. Geländelauf:

Altersklasse	WK-Nummer	Alter	Jahrgang
Jungturnerinnen 800m			
Jug. E u. D	100	09 bis 12	1998-1995
Jug. C u. B	101	13 bis 16	1994-1991
Turnerinnen 800m			
Jug. A und Ti Allg. Kl.	102	17 bis 28	1990-1979
Ti 1, 2, 3	103	29 bis 45	1978-1962
Ti 4, 5	104	46 bis 55	1961-1952
Jungturner 800m			
Jug. E u. D	105	09 bis 12	1998-1995
Jug. C	106	13 bis 14	1994-1993
Turner 1500m			
Tu Allg.Kl. und Tu 1	107	22 bis 40	1985-1967
Tu 2, 3	108	41 bis 50	1966-1957
Tu 4, 5	109	51 bis 60	1956-1947

Wettkampfanlage:

Die Wettkämpfe finden auf unbehauener Anlage statt. Das Tragen von Laufschuhen mit Dornen ist untersagt.

6. Wettkampf der ehemaligen Zehnkämpfer:

Der 2005 eingeführte Wettkampf für ehemalige Zehnkämpfer wird auch dieses Jahr wieder unter dem Titel „**Nostalgiezehnkampf**“ durchgeführt.

Es ist klar, dass die Einzigartigkeit unseres Jahnzehnkampfes durch die Einführung dieses Wettkampfes nicht leiden darf. Der „**Nostalgiezehnkampf**“ darf also mit dem Jahnzehnkampf nicht vergleichbar sein.

Es wurden daher einige Disziplinen ausgetauscht und andere etwas erleichtert.

Die Teilnahme am Nostalgiezehnkampf ersetzt die Teilnahme am 3-Kampf.

Disziplinen für den **NOSTALGIEZEHNKAMPF**:

150 m Hindernislauf

50 m Lauf

Steinstoß (Stein ist leichter als beim Jahnzehn-, bzw. –achtkampf)

Standweitsprung

Baumklettern (wenn möglich leichter Baum als beim Jahnzehn-, bzw. –achtkampf)

Baumstammwerfen (anstelle des Hammerwerfens: der Baumstamm ist ca. 1,5 m lang und zw. 7 kg und 10 kg schwer). Geworfen wird beidhändig, als Ausgangsstellung ist der Stamm vor dem Körper in Hüfthöhe zu halten. Das Abstützen des Stammes mit einer Hand ist erlaubt. Stoß- und Drehtechniken wie beim Kugelstoßen sind untersagt. Drei Schritte Anlauf sind gestattet. Der erste Berührungspunkt des Baumes auf dem Boden ist der Messpunkt – egal, ob der Baum über die Spitze fällt.

Ger-Zielwurf (Anstelle des Luftgewehrschießens, Entfernung zur Tafel: Tu: 10 m/Ti 7 m)

Tu: 1500 m, Ti: 800m Geländelauf

Turnkundliche Fragen (eigener Fragenkatalog)

Heimatkundliche Fragen

Altersklasse	WK-Nummer	Alter	Jahrgang
Turnerinnen			
Ti Allg. Kl.	13	22 bis 28	1985-1979
Ti 1, 2, 3	14	29 bis 45	1978-1962
Ti 4, 5	15	46 bis 55	1961-1952
Turner			
Tu Allg.Kl. und Tu 1	23	22 bis 40	1985-1967
Tu 2, 3	24	41 bis 50	1966-1957
Tu 4, 5	25	51 bis 60	1956-1947

Ausschreibung JAWA 07

Sonderwettkämpfe

Friesenwettkampf
Steinstoßen
Seilziehen
Laufstaffeln

Friesenwettkampf

Ausgabe 1999

Allgemeines

Der ÖTB – TV Scharnstein hat sich 1979 entschlossen, einen Mehrkampf zu schaffen, der vielseitigen Turnschwestern und Turnbrüdern Gelegenheit gibt, sich in den Disziplinen, die seit jeher von den Turnvereinen gepflegt worden sind, im Wettkampf zu messen. Im Laufe der Jahre hat sich der Wettkampf weiterentwickelt und wurde von den Gegebenheiten der heutigen Zeit angepaßt. Wir wollen mit diesem Wettkampf dem Vermächtnis Friedrich Friesens treu bleiben und es mehr in das Bewußtsein der Turner rücken.

Geschichte – wer war Karl Friedrich Friesen

Karl Friedrich Friesen (geb. 1785 in Magdeburg) war einer der begabtesten und eifrigsten Mitarbeiter Jahn's am baue der deutschen Turnkunst. Im Jahr 1808 wurde er Lehrer an der Plamannschen Erziehungsanstalt in Berlin, wo später auch Jahn tätig war. Dort wurden die beiden auch Freunde. Sie griffen auf die Werke von J.Ch. Guts – Muths und G.U.A. Vieth zurück und machten das Turnen volkstümlich. Vieth und Guts – Muths hatten bereits vor Jahn die Einführung des Schulturnens gefordert, Jahn und Friesen waren die Praktiker. 1812 bildete sich in Berlin ein Turnkünstlerverein, dem Friesen als Obmann vorstand. Friesen führte dem Turnen auch das Fechten zu und war ein unerschöpflicher Erfinder von Pferdübungen. Auch das Schwimmen oder dessen Erlernung war schon damals ein fester Bestandteil des Turnens geworden. Im Jahre 1813 verließ Friesen Berlin und schloß sich mit Jahn an die Lützowsche Freischar an. Viele Turner hatten sich in diesem Freikorps gefunden, indem Friesen Adjutant geworden war. Der Freiheitsdichter Theodor Körner starb in den Armen Friesens am 26. August 1813 im Gefecht bei Gadebusch. Am 15. März 1814 geriet Friesen im Ardennenwald bei La Lobbe in einen französischen Hinterhalt und fiel. Zwei Jahre später wurden seine Gebeine nach Berlin überführt und im Friedhof der Invalidenkirche beigesetzt. Friesen war Lehrer, Turner und Soldat und erstrebte einerseits die Vielfalt der Leibesübungen, als Soldat gab er sein Leben für die Befreiung Deutschlands vom Joche Napoleons. Durch sein Leben und Wirken ist Friesen auch heute noch neben Jahn als Leitfigur des deutschen Turnens zu betrachten.

Durchführung

Der Friesenwettkampf wird in den Jahren, in denen kein Landes- oder Bundesturnfest stattfindet, durchgeführt und wird bundesoffen ausgeschrieben (Bundesturnzeitung).

Der Friesen – Schild ist ein Wanderpreis, der jener Turnerin oder jenem Turner zufällt, der dreimal die Gesamtwertung gewonnen hat. Es wird eine Platzwertung durchgeführt.

Wettkampfausschreibung

Turnerinnen	Disziplin	Turner
60m	Lauf	60m
-----	Weitsprung	Mit Anlauf
3kg bzw. 4kg	Kugelstoß	6kg bzw. 7,25kg
100m	Schwimmen	100m
10km Einzelzeitfahren	Radfahren	20km Einzelzeitfahren
1000m	Geländelauf	2000m
-----	Schießen	Stehend frei
-----	Ger – Zielwurf	Entfernung 12m
-----	Barren	ÖTB OÖ Turnprogramm 2002
-----	Reck	ÖTB OÖ Turnprogramm 2002
ÖTB OÖ Turnprogramm 2002	Boden	-----
ÖTB OÖ Turnprogramm 2002	Kasten	-----

Steinstoß

Ausgabe 1999

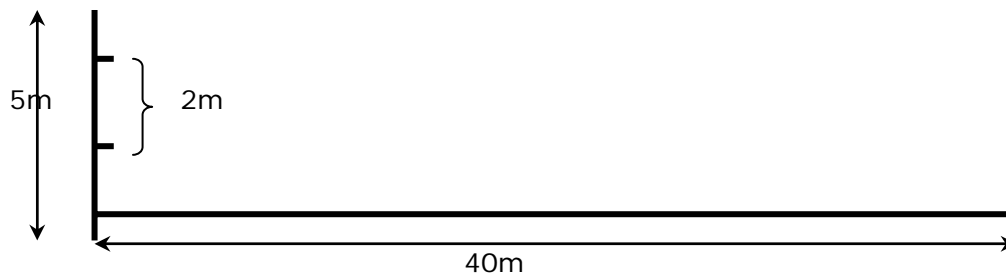
Wettkampfanlage

Naturanlage (Wiese u.s.w.) mit genügend Sicherheitsabstand.

Der Stoßsektor (Breite 5m, Länge 40m) soll mit einem gut sichtbaren Begrenzungsband auf dem Boden markiert sein.

Der Stoßbalken, ein weiß gestrichener, gerader Holzbalken (Höhe 8cm, Breite 11cm, Länge 2m) muss gut haltbar auf den Boden befestigt werden können.

Stoßgerät – achteckiger Naturstein oder Eisenblock mit einem Mindestgewicht von 15kg.



Wettkampfdurchführung

Es ist dem Wettkämpfer erlaubt, das Gerät mit beiden Händen zu halten.

Der Wettkämpfer kann vor dem Stoß einen Anlauf nehmen.

Es ist dem Wettkämpfer gestattet, die Innenkante des Stoßbalkens zu berühren.

Wenn der Wettkämpfer nach dem Beginn des Versuches mit irgendeinem Körperteil die Oberkante oder die Oberfläche des Stoßbalkens oder den Boden hinter dem Stoßbalken berührt, ist der Stoß ungültig.

Der Stoß ist ungültig, wenn der Wettkämpfer während des Versuches den Stein fallen läßt.

Der Stoß ist ungültig, wenn der Stein nicht im Sektor landet.

Messen

Einzelwettbewerb

Alle Messungen sind nur mit einem geeichten Maßband aus Stahl oder Glasfaser vorzunehmen.

Jeder Stoß wird unmittelbar nach dem Versuch vom hinteren Rand der Aufschlagstelle des Steines, die der Innenkante des Stoßbalkens am nächsten liegt, rechtwinklig zu diesem oder dessen seitliche Verlängerung gemessen.

Zur Feststellung der Leistung muss das Maßband so angelegt werden, dass die Leistung an der Innenkante des Stoßbalkens abgelesen werden kann.

Beim Einzelbewerb hat jeder Wettkämpfer 3 Versuche, der beste Stoß wird gewertet.

Mannschaftsbewerb (Steinstoßstaffel)

Eine Mannschaft besteht aus 4 od. 6 Turnern je nach Ausschreibung.

Jeder Mannschaftsteilnehmer hat nur einen Versuch.

Für die Steinstoßstaffel wird ein 2. Stoßbalken benötigt, welcher nach jedem Versuch bei der letzten Einschlagstelle befestigt wird.

Nach dem letzten Stoß wird die Gesamtweite gemessen.

Die Mannschaft mit der größten Weite ist die Siegermannschaft.

Seilziehen

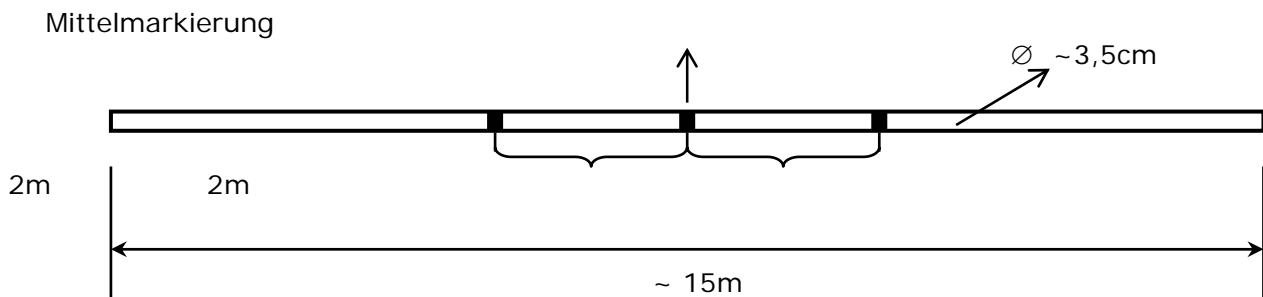
Ausgabe 1999

Wettkampfanlage

Naturanlage (Wiese u.s.w.) mit einer Mindestlänge von 25m und einer Mindestbreite von 5m. Der Boden soll nicht zu weich, damit beim Wettkampf keine Vertiefungen im Boden entstehen. Auf der Wettkampfstätte wird eine Mittellinie mit 3m Länge auf dem Boden markiert. Es dürfen beim Wettkampf nur Schuhe mit glatten Sohlen und unbeschlagenen Absätzen verwendet werden. Vertiefungen dürfen nicht im Boden angebracht werden.

Gerätebeschreibung

Das Seil ist ca. 15m lang und ca. 3,5cm dick, knotenlos und ohne Handgriffe. In der Mitte des Seiles und 2m von der Mitte nach beiden Seiten sind Bänder oder Farbmarkierungen angebracht (Mannschaftsmarkierungen).



Mannschaftsstärke

Je nach örtlicher Ausschreibung kann eine Mannschaft aus 4 od. 6 Turnern bestehen.

Wettkampfdurchführung

Vor Wettkampfbeginn wird durch Los die Platzwahl vorgenommen. Das Seil wird von allen Turnern der beiden Mannschaften gehalten, die Seilmittelmarmkierung muß genau über der Bodenmittellinie sein. Der Vordermann jeder Mannschaft darf nicht die Mannschaftsmarmkierung anfassen. Der Kampfrichter steht auf der Mittellinie und gibt das Startkommando „Fertig – Los“. Die Mannschaft, der es gelingt die gegnerische Mannschaftsmarmkierung über die Mittellinie zu ziehen, hat den Durchgang gewonnen. Nach jedem Durchgang wird die Seite gewechselt. Jeder Wettkampf besteht aus 3 Durchgängen. Jene Mannschaft, welche zweimal gewonnen hat, ist Sieger. Ist ein Durchgang nach 3 Minuten nicht entschieden, so bricht der Kampfrichter diesen Gang als unentschieden ab.

29-04/10-99

Pendelstaffel

Ausgabe 1999

Wettkampfanlage

60m, 75m, 80m, 100m; (die Laufdistanz wird vom Veranstalter festgelegt).

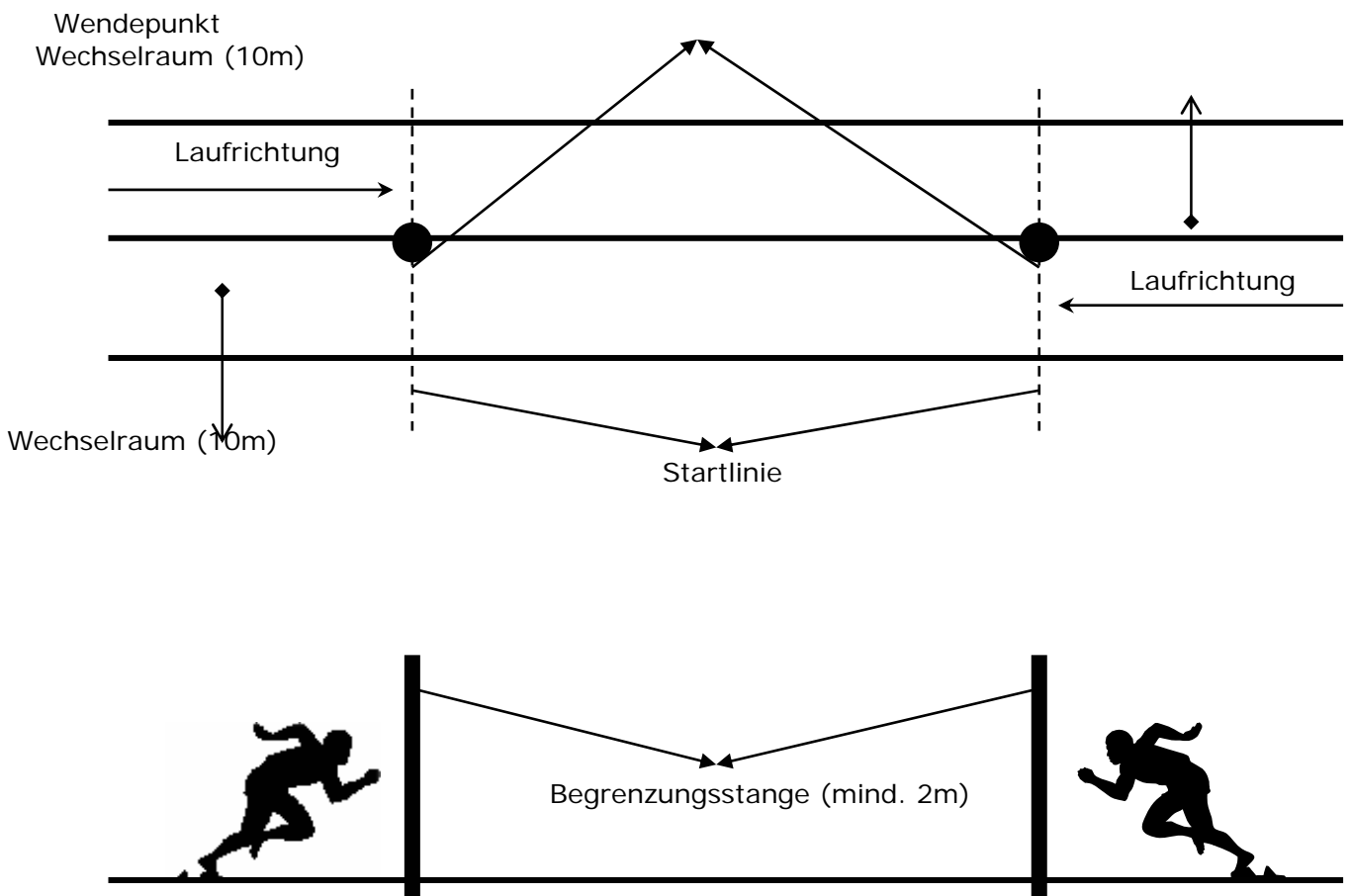
Die Laufdistanz wird mit Begrenzungslinien und den Begrenzungsstangen gekennzeichnet.

Boden – Rasen-, Aschen- oder Tartanbahn

Für eine Gruppe sind 2 Laufbahnen notwendig, die mit einem weißen Begrenzungsband (5m) markiert sind.

Laufbahnbreite 1,22m – 1,25m

Das Staffelholz ist eine glatte, aus einem Stück hergestellte Röhre (Holz, Metall oder ein anderes Material) – Länge 28cm – 30cm / Umfang mind. 120mm / Gewicht mind. 50g



Wettkampfdurchführung

Zu Beginn des Laufes werden die Startplätze der Mannschaften ausgelost.

Die Startplätze dürfen nach der Auslosung nicht zwischen den teilnehmenden Mannschaften getauscht werden.

Es ist dem Startläufer freigestellt ob er einen Tief- oder Hochstart durchführt.

Keine Startmaschine erlaubt.

Startkommando „Auf die Plätze“ – „Fertig“ – Schuß.

Der Staffelstab muß während des ganzen Rennens in der Hand getragen werden. Läßt ein Läufer den Stab fallen, darf nur er selbst ihn wieder aufnehmen.

Der Staffelstab muß innerhalb des Wechselraumes übergeben werden.

Bei der Übergabe darf die Startlinie nicht übertreten werden.

Mit Ausnahme des 1. Läufers dürfen die nachfolgenden Läufer bis zu 10m zum Wechsel anlaufen.

Die Läufer dürfen das Staffelholz nicht vor der Begrenzungsstange übernehmen.

Um die anderen Läufer nicht zu behindern, müssen die gelaufenen Läufer solange in ihrer Bahn oder ihren Wechselraum bleiben, bis die Laufbahn frei ist.

Behindert ein Läufer absichtlich nach der Stabübergabe durch Verlassen seines Platzes oder seiner Bahn einen Läufer einer anderen Mannschaft, ist seine Mannschaft auszuschließen.

Unterstützung eines Läufers durch Anstoßen hat den Ausschluß der Mannschaft zur Folge.



turnfest.at

ÖTB

Oberösterreich

Spielmannwesen

Ausbildungswesen
Musizieren in kleinen Gruppen

1. Allgemeines und Mitgliedschaft

Im Fachgebiet „Spielmannswesen“ des ÖTB OÖ sind musizierende Gruppen zusammengeschlossen, die in den Vereinen oder in eigenen Abteilungen von Vereinen, die dem Österreichischen Turnerbund angehören, ihre musikalischen Tätigkeiten regelmäßig ausüben und willens sind, sich dem Fachgebiet anzuschließen.

Voraussetzung für die Betreuung dieser Abteilungen (in der Folge „Klangkörper“ genannt) durch das Fachgebiet „Spielmannswesen“ ist ihre Tätigkeit auf der Grundlage der Satzungen des ÖTB OÖ der Turnordnung und der Fachgebietsordnung „Spielmannswesen“ im ÖTB.

Die Beschlüsse der SZ-Leitertagungen und des Bundesfachausschusses sind für alle dem Fachgebiet „Spielmannswesen“ angehörigen Klangkörper bindend.

2. Aufgaben und Ziele

Dem Fachgebiet „Spielmannswesen“ fallen im allgemeinen Bemühen des ÖTB Oberösterreich um die musikalische Betreuung der Menschen im kulturellen Bereich und im Freizeitbereich besondere Aufgaben zu.

2.1 Aufgaben

Die musikalische Aus- und Weiterbildung

Die musikalische Umrahmung von Veranstaltungen im turnerischen/sportlichen Bereich

Die Mitwirkung bei Angeboten für eine sinnvolle Freizeitgestaltung (z. B. Konzertreisen, Übungslager, etc.)

Die Ausrichtung von Lehrgängen

Die Durchführung von Wertungsmusizierbewerben

3. Verantwortlichkeit

3.1 Die Organe des Fachgebietes Spielmannswesen

die SZ - Leitertagung des ÖTB OÖ

der Landesfachwart für Spielmannswesen u deren Stellvertreter

der Musikalische Ausschuß

4. Wahlmodus

Die SZ Leitertagung des ÖTB OÖ wählt seinen Landesfachwart und den Landesfachausschuß.

Diese Wahlen müssen unmittelbar vor ordentlichen Landesturntagen des ÖTB OÖ durchgeführt werden. Die Wahlen erfolgen mit Handzeichen, sie können aber auch auf Antrag und Mehrheitsbeschluß geheim durchgeführt werden.

Jeder Teilnehmer an der SZ - Leitertagung ist berechtigt, Wahlvorschläge einzubringen (mündlich oder schriftlich).

Stimmberechtigt sind alle SZ Leiter der OÖ Spielmannszüge.

Für Beschlüsse und Abstimmungen bei SZ - Leitertagungen ist eine einfache Mehrheit erforderlich.

Bei Stimmgleichheit entscheidet der Landesfachwart für SZ - Wesen, bei Abwesenheit sein Stellvertreter endgültig.

5. SZ - Leitertagung

Die Leitertagung findet 1 bis 2 mal im Jahr statt und wird vom Landesfachwart oder dessen Stellvertreter einberufen.

Stimmberechtigt sind jeweils ein SZ Leiter und sein Stellvertreter, also immer zwei pro anwesenden Spielmannszug.

Mitglieder der ÖTB OÖ Leitung und Landesturnrat können an der Tagung beratend teilnehmen.

5.1 Aufgaben der SZ - Leitertagung

Gemeinsam über die Arbeit im ÖTB OÖ – Spielmannswesen zu beraten
Vorschläge oder Anregungen der OTB OÖ Leitung zu beraten
Die Ausrichtung von Landesspielmannszugtreffen
Organisation von Lehrgängen im ÖTB OÖ.

6. Landesfachwart

6.1 Aufgaben

Vertretung des Fachgebietes nach innen und aussen unter Beachtung der von der SZ-Leitertagung gefassten Beschlüsse.

Ausreichende Unterrichtung aller Führungsgremien, betroffener Vereine und betreuter Klangkörper über Aufgaben, Ziele und Maßnahmen des Fachgebietes.

Vorbereitung und Durchführung von Landesveranstaltungen, soweit sie das Fachgebiet betreffen. Dazu gehören insbesondere die Landesturnfeste mit den Wertungsmusizierbewerben, der Organisation und Durchführung eigener Veranstaltungen und der Einsatz bei Rahmenveranstaltungen.

Gleiches trifft auch bei der Organisation und Durchführung von Landesspielmannszugtreffen zu. Dabei sind für den durchführenden Verein die „Bestimmungen für die Organisation und Durchführung von Landesspielmannszugtreffen bindend, die vom Landesfachausschuß überwacht werden.

7. Wertungsmusizieren / Musizieren in kleinen Gruppen

Als wichtiges Fortbildungsmittel und zur Verbesserung der musikalischen Leistungsfähigkeit sowohl der einzelnen Musiker als auch der Klangkörper werden die Bewerbe „Wertungsmusizieren“ und „Musizieren in kleinen Gruppen“ durchgeführt.

Einzelheiten hierzu regeln die „Wertungsspielordnung“ und die jeweiligen Ausschreibungen. Die Wertungsspielordnung ist für alle am Wertungsmusizieren teilnehmenden Vereine, Klangkörper und kleine Gruppen bindend.

Verantwortlich für die gesamte ordnungsmässige Durchführung der Wertungsmusizierbewerbe ist ein vom Landesfachausschuß bestimmtes Mitglied des Fachgebietes Spielmannswesen.

8. Bekleidung

Die Teilnahme an turnerischen Veranstaltungen des ÖTB Oberösterreich und seiner ist im allgemeinen nur in der bundeseinheitlichen Bekleidung, wie sie in der „Kleiderordnung“ festgelegt ist, möglich. Ausnahmen können nur vom Landesfachwart für Spielmannswesen genehmigt werden. Die gültige Kleiderordnung wird von der Bundes SZ Tagung festgelegt, wo jeder SZ Leiter Sitz und Stimme hat.

9. Pflichtspielgut

Für alle vom Fachgebiet betreuten Klangkörper wird ein „Pflichtspielgut“ verbindlich vorgeschrieben. Das Pflichtspielgut wird vom Musikalischen Ausschuss vorgeschlagen und bei der SZ - Leitertagung mit mindestens 2/3 aller anwesenden Stimmberechtigten beschlossen. Änderungsvorschläge über das bestehende Pflichtspielgut müssen von den Vertretern von mindestens 3 Klangkörpern an den Musikalischen Ausschuß gerichtet werden. Nach seinen Beratungen und der Weiterleitung an die SZ - Leitertagung wird dort mit 2/3-Mehrheit aller anwesenden Stimmberechtigten entschieden. Dieses Pflichtspielgut wird von den Landesverbänden übernommen.

10. Instrumentierung

10.1 Grundinstrumentierung

10.1.1 Fanfarenzug

Natur- und Ventilfanfaren in Es
Trompeten in B
Schlagwerk

10.1.2 Spielmannszug

Pikkoloflöten

Konzertflöten
Klappenlose Querflöten
Lyren
Trompeten in B
Natur- und Ventilfanfaren in ES
Marschtrommeln
Große Trommel
Becken

Darüber hinaus kann die bundeseinheitliche Instrumentierung um die in den einzelnen Klangkörpern verwendeten zusätzlichen Instrumente erweitert werden. Dadurch ist es jedem Turnermusiker möglich, mit seinem Instrument auch im Landes und Bundesspielmannszug mitzuwirken, sofern dies der Bundesdirigent oder sein(e) Stellvertreter für den jeweiligen Anlaß nicht anders bestimmen. Das Spielen nach Noten ist grundsätzlich gestattet und ist auch im Landes u. Bundesspielmannszug möglich, wobei die dazu notwendigen Notenhalterungen (am Arm oder direkt am Instrument) zugelassen sind.

Die Aufstellung von Notenständern und sonstigen Instrumentenständern bei Standkonzerten sind den einzelnen Klangkörpern erlaubt, die Verwendung derselben im Landes oder Bundesspielmannszug ist jedoch nicht gestattet.

Beim Musizieren in kleinen Gruppen ist jegliche Instrumentierung zulässig.