

# Weisungen Fachtest Allround

**2008**

Wertungstabellen: [www.stv-fsg.ch](http://www.stv-fsg.ch)



Herausgeber: Schweizerischer Turnverband  
Bahnhofstrasse 38  
5001 Aarau  
[www.stv-fsg.ch](http://www.stv-fsg.ch)

Verfasser: Abteilung Breitensport, Ressort Vereinsturnen,  
Fachbereich Fachteste

Ausgabe: 2011

Copyright: Schweizerischer Turnverband

Nachdruck: Für STV-Vereine und -Mitglieder unter Quellenangabe gestattet

# Inhaltsverzeichnis

1	Sinn und Zweck der Weisungen Fachtest Allound.....	2
2	Art des Wettkampfes.....	2
3	Teilnehmer.....	2
4	Ausrüstung der Spieler.....	2
5	Rugby-Ball (Aufgabe 1).....	3
6	Goba-Schläger (Aufgabe 2).....	3
7	Beach-Ball-Set (Aufgabe 3).....	3
8	Spielfeld.....	3
9	Bewertung.....	4
10	Einspielen.....	4
11	Schiedsgericht / Schiedsrichter.....	4
12	Aufgabe 1 (Rugby).....	6
13	Aufgabe 2 (Goba-Baseball).....	10
14	Aufgabe 3 (Beach-Ball über Kreuz).....	154
15	Anleitung für Anfertigung Goba-Schläger.....	17
16	Notenblatt.....	18
17	Notizen.....	19

## **1 Sinn und Zweck der Weisungen Fachtest Allround**

Diese Weisungen bilden die Grundlage für die Durchführung des Fachtests Allround, nachfolgend FTA genannt, als Disziplin beim Vereinswettkampf im Schweizerischen Turnverband (STV).

Spezielle Weisungen und Ausrüstungsbestimmungen können von der Fachgruppe Fachteste auf Anfang des Kalenderjahres erlassen werden. Diese werden auf der Homepage STV, Ressort Turnen, publiziert.

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde die männliche Form gewählt.

## **2 Art des Wettkampfes**

Der FTA besteht aus drei verschiedenen Aufgaben (1-3) und wird im Freien (Wiese, Rasen- oder Hartplatz) geturnt.

Die Reihenfolge der Aufgaben 1, 2 und 3 muss eingehalten werden.

## **3 Teilnehmer**

### **3.1 Anzahl**

Die Anzahl ist frei wählbar, jedoch müssen mindestens 6 Turnende teilnehmen.

Aufgabe 1 mit der grösstmöglichen Anzahl 2er Gruppen.

Aufgabe 2 mit der grösstmöglichen Anzahl 3er Gruppen.

Aufgabe 3 mit der grösstmöglichen Anzahl 6er Gruppen.

Jeder Spieler muss mindestens eine Aufgabe absolvieren.

Bei mehr als 12 Startenden kann eine Aufteilung auf verschiedene Anlagen vorgenommen werden.

### **3.2 Überzählige Spieler / Helfer**

Überzählige Spieler kommen jeweils bei einzelnen Aufgaben nicht zum Einsatz. Nur bei Aufgabe 2 können maximal drei Helfer die Tennisbälle aufheben und diese in den Ballbehälter legen, wobei das Feld nicht betreten werden darf. Als Helfer dürfen nur Spieler, die am FTA-Wettkampf teilnehmen, eingesetzt werden. Sie werden mit Spielbündeln gekennzeichnet.

### **3.3 Verletzte Spieler**

Bei Wettkampfbeginn muss ein Verein oder eine Riege mit mindestens sechs einsatzfähigen Spielern antreten, dies auch, wenn ein Arztzeugnis vorgelegt wird.

Verletzt sich ein Spieler während des Wettkampfes wird der Ablauf unterbrochen.

Die Gruppe kann nochmals mit einem Ersatzspieler (Doppelstart erlaubt) starten

und der Wettkampf wird mit der gemeldeten Anzahl Spieler beendet. Der

Doppelstartende kann für jede Aufgabe frei gewählt werden. Sind bei der Aufgabe

3 nicht mehr sechs einsatzfähige Spieler vorhanden, darf ein gruppenfremder

Spieler eingesetzt werden.

## **4 Ausrüstung der Spieler**

Die Teilnehmenden tragen ein einheitliches Tenue.

Nockenschuhe sind erlaubt, jedoch keine Nagelschuhe oder Schuhe mit Schraubstollen.

Es dürfen keine Handschuhe getragen werden. Der Einsatz von Haftmitteln (z.B. Harz) ist verboten.

Goba-Schläger und Beach-Ball-Set (Punkt 6 bzw. 7) für die Aufgaben 2 bzw. 3 sind von den Teilnehmern zum Wettkampf mitzubringen.

## 5 Rugby-Ball (Aufgabe 1)

Für den Wettkampf (Turnfest) werden die Rugby-Bälle vom Organisator zur Verfügung gestellt. Es dürfen nur diese Bälle verwendet werden.

Zugelassene Rugbybälle:

- A+E nur in den Farben grau/blau

- Rugbyball plus top Q 0395 (Original) in den Farben grau/rot.

Es muss nicht auf allen Anlagen das gleiche Ballfabrikat vorhanden sein.

Die Spieler haben kein Anrecht auf einen bestimmten Ball.

## 6 Goba-Schläger (Aufgabe 2)

Goba-Schläger sind mitzubringen. Der Goba-Schläger muss ein Handgelenkband und ein Fingerband aufweisen, er darf nicht beschichtet sein.

Goba-Schläger können im Fachhandel gekauft oder selber fabriziert werden (siehe Anleitung Seite 17).

Die Tennisbälle werden vom Organisator zur Verfügung gestellt, es dürfen für den Wettkampf nur diese verwendet werden.

## 7 Beach-Ball-Set (Aufgabe 3)

Der Beachball und die Schläger sind von den Wettkämpfern mitzubringen.

## 8 Spielfeld

### 8.1 Grösse / Markierung

Das Spielfeld misst 5 x 22 m bei Aufgabe 1 und 2. Bei Aufgabe 3 betragen die Masse 9 x 14 m.

Die Feldmarkierungen sind gemäss Zeichnung (Ziffer 12 – 14) anzubringen.

### 8.2 Feldlinie

Die Feldlinie ist nur zu beachten, wenn diese gleichzeitig eine Zonenlinie ist.

### 8.3 Zonenlinie

Die Zonenlinie darf der Spieler betreten, aber nicht übertreten, solange er Ballkontakt hat.

### 8.4 Abwurf- oder Abschlaglinie

Die Abwurf- oder Abschlaglinie darf der Spieler nicht betreten oder übertreten, solange er Ballkontakt hat.

### 8.5 Malstab

Berührt ein Spieler den Malstab und dieser wird dabei umgestossen, muss der Malstab vor dem nächsten Umlaufen durch einen Spieler – jedoch nicht Helfer – wieder aufgestellt werden. Für das Aufstellen des Malstabes wird **kein** Abzug vorgenommen.

### 8.6 Zeichnung

Die Zeichnungen dienen zusätzlich der näheren Erläuterung des Übungsablaufes. Dabei handelt es sich lediglich um mögliche Momentaufnahmen, nicht um statische Festlegungen von Spielpositionen. Diese sind dann verbindlich, wenn es der Übungsablauf erfordert oder der Übungsbeschrieb speziell vorsieht.

In den Zeichnungen eingetragene Positionen der Schiedsrichter sind mögliche Standorte. Die Position kann jeder Schiedsrichter selbst wählen (Sonneneinstrahlung, etc.), wobei er die Spieler nicht behindern darf.

## **9 Bewertung**

### 9.1 Noten

Pro Aufgabe gibt es keine Note unter 3.00 und über 10.00. Für die Berechnung der Note werden separate Wertungstabellen erstellt.

### 9.2 Punkte

Die mögliche Anzahl Punkte sind bei der jeweiligen Aufgabe angegeben.

### 9.3 Punkteabzug

Die Punkteabzüge sind bei den verschiedenen Aufgaben aufgelistet.

### 9.4 Ordnungsabzug

Verstöße gegen die Vorschrift „4 Ausrüstung“ werden bei folgenden Fällen mit einem Ordnungsabzug von 0,5 Punkt bestraft:

- Tragen von unerlaubtem Schuhwerk
- Tragen von Handschuhen
- Verwendung von Haftmitteln
- Tragen von nicht einheitlichem Tenue
- Nicht verwenden der Bälle, welche vom Organisator zur Verfügung gestellt werden

### 9.5 Fehlermeldung an Spieler

Ablauffehler und/oder Linienübertritte werden erst nach zwei gleichen, aufeinander folgenden Fehlern den Spielern durch den Schiedsrichter mitgeteilt.

## **10 Einspielen**

Das Einspielen auf der Wettkampfanlage ist untersagt.

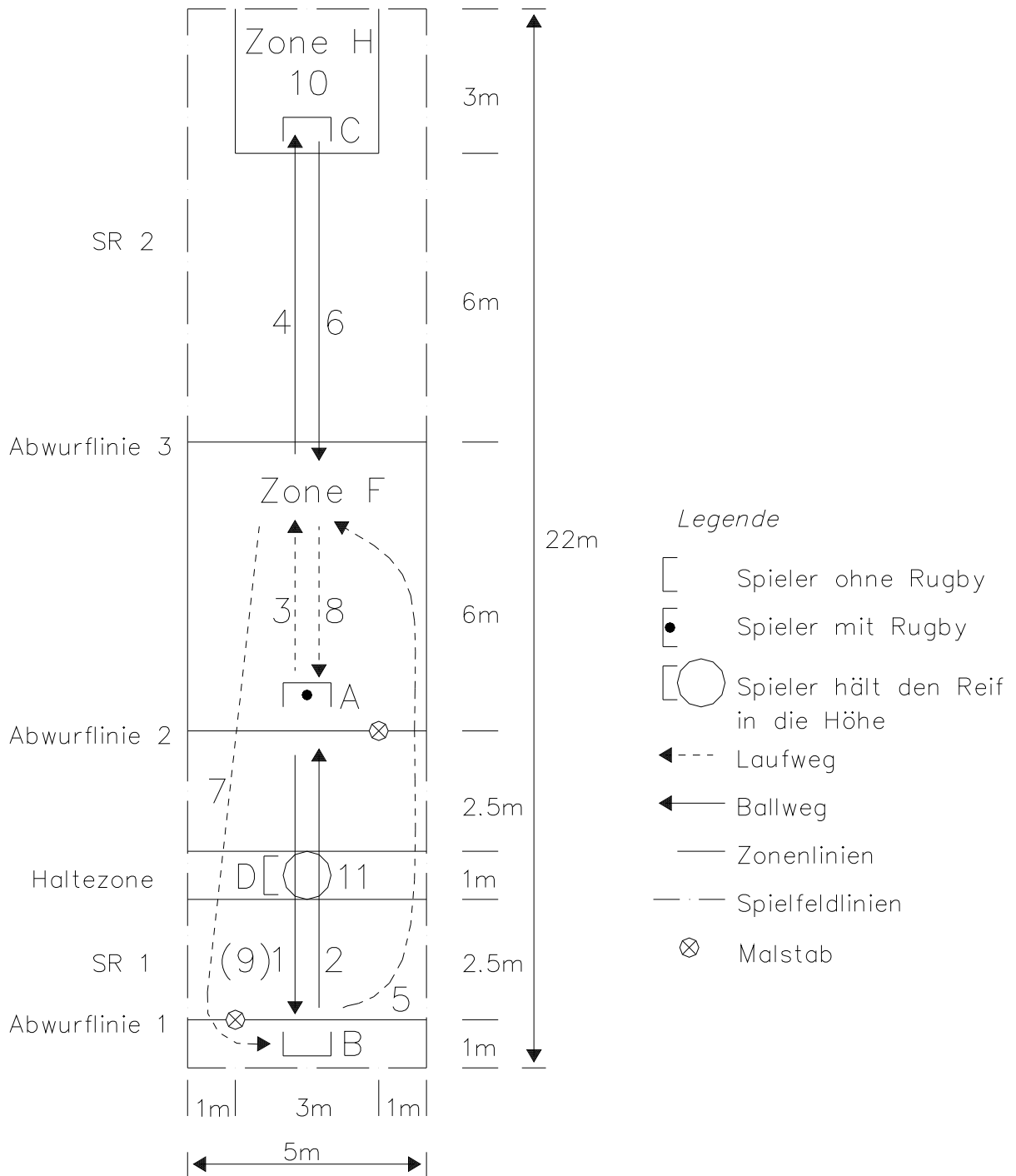
## **11 Schiedsgericht / Schiedsrichter**

Das Schiedsgericht besteht aus zwei Schiedsrichtern.

Die Verantwortlichkeiten der einzelnen Schiedsrichter sind bei den verschiedenen Aufgaben aufgeführt.

**Notizen:**

# Fachtest Allround Aufgabe 1





## 12 Aufgabe 1 (Rugby)

### Allgemeine Angaben

Ziel	Wurftechnik erlernen und verfeinern
Zeit	90 Sekunden
Feldgrösse	5 x 22 m
Material	1 Reif 80 cm, 1 STV-Rugbyball, 2 Malstäbe, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

### Spielablauf

- 1 = A wirft den Rugbyball durch den Reif zu B
- 2 = B fängt den Rugbyball und wirft diesen durch den Reif zurück zu A
- 3 = A fängt den Rugbyball und läuft damit in Richtung Abwurflinie 3
- 4 = A wirft den Rugbyball aus Zone F zu C
- 5 = B läuft nach seinem Wurf ebenfalls in Zone F
- 6 = B fängt den Rugbyball in Zone F, welcher von C zurückgeworfen wird
- 7 = A läuft nach seinem Wurf um den Malstab zur ersten Position von B
- 8 = B läuft nun mit dem Ball zur Abwurflinie 2
- (9) = B wirft den Rugbyball durch den Reif zu A (Ablauf beginnt von vorne)
- C = Der Fänger fängt und wirft den Rugbyball von und zu A und B immer aus der Zone H
- D = Der Reifhalter befindet sich in der Haltezone und hält den Reifen hoch, damit A und B durchspielen können. Der Reifhalter ist Statist zum Ball! Er darf weder mit dem Fuss noch mit der Hand den Rugbyball berühren. Die Art wie der Reifen gehalten und bewegt wird, ist frei.

### Gruppeneinteilung (Startnummern-Beispiel)

- nach Ablauf des Durchganges wird A (Läufer mit ungerader Startnummer) zu D (Reifenhalter) und B (Läufer mit gerader Startnummer) zu C (Fänger-Werfer)
- der erste Fänger-Werfer und der erste Reifen-Halter pro Gruppe müssen zuletzt laufen!

Läufer	Reifen-Halter	Fänger-Werfer
11 + 12 (A+B)	17 (D)	18 (C)
13 + 14	11	12
15 + 16	13	14
17 + 18	15	16

### Wertung

Jeder Fangball 1 Punkt

- hat der Ball beim Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangball

### Fangbälle werden nicht gewertet:

- wenn der Rugbyball nicht durch den Reif fliegt
- wenn die Linien von Zone H beim Fangen und Werfen übertreten werden
- wenn eine Abwurflinie beim Fangen und Werfen betreten oder übertreten wird
- wenn die Linien von Zone F beim Fangen und Werfen übertreten werden

### **Einen Punkt Abzug gibt es:**

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren eines Malstabes (inkl. Kleidung)
- bei fehlerhaftem Übungsablauf
- wenn der Reifenhalter die Zonelinien übertritt, ab dem Moment, wo der Rugbyball die Hand des Werfers verlässt und bis dieser den Reif durchquert hat

### **Schiedsgericht**

- Schiedsrichter 1 (SR1)
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
  - Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes
  - addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle bei Abwurflinie 1 + 2
  - kontrolliert die Abwurflinie 1 + 2 und den Übungsablauf
- Schiedsrichter 2 (SR2)
- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle in Zone H und F bei der Abwurflinie 3 (Wurf aus Zone H)
  - kontrolliert die Abwurflinie 3 und Zonenlinien (H)
  - teilt sein Resultat dem SR1 mit

**Notizen:**



## 13 Aufgabe 2 (Goba-Baseball)

### Allgemeine Angaben

Ziel	Zielwurf und Zielschlag, Schulung der schlechteren Hand
Zeit	3 Minuten
Feldgrösse	5 x 22 m
Material	3 Goba-Schläger (für jeden Spieler ein Schläger), 5 Tennisbälle, 1 Ballbehälter, 2 Malstäbe, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Abschränkungsmaterial (Plastik, Jute oder Holz), Markierungsmaterial, 3 Spielbündel

### Spielablauf

- 1 = A wirft den Tennisball mit der Hand (ohne Goba-Schläger) aus der Zone I zu B
- 2 = B schlägt den Tennisball aus der Zone H direkt mit dem Goba-Schläger (ohne vorher zu fangen) zu C
- 3 = A läuft sofort nach dem Wurf um den Malstab in Zone H
- 4 = B läuft sofort nach dem Schlag um den Malstab in Zone F
- 5 = C fängt den direkt geschlagenen Ball von B und läuft sofort in die Zone I und wird zu Spieler A (Spielablauf beginnt von vorne)  
Kann C den Ball nicht fangen, läuft er ohne Ball in die Zone I und behändigt einen Reserveball

### Zusatzangaben

- die Linie zwischen der Zone F + G gehört zur Zone F (übertreten der Zonenlinie = Wertung Zone G (2 Punkte)).
- Überlaufen der Zonenlinie von Zone F zu Zone G zum Fangen des Balles ist erlaubt.
- Jeder Spieler entscheidet selber, an welche Hand er den Goba-Schläger anzieht. (Die Handfläche inkl. Finger bleiben während der ganzen Spielzeit von 3 Minuten auf der Holzfläche.)

### Helfer

Standort des Helfers (max. 3) ausserhalb des Feldes. Betreten des Feldes ist nicht erlaubt. Der Helfer kann die Tennisbälle ausserhalb des Feldes aufheben und muss diese zurück in den Ballbehälter legen. Als Helfer dürfen nur FTA-Wettkämpfer zum Einsatz kommen. Die Helfer werden mit Spielbündeln gekennzeichnet. Die Helfer dürfen sich die Tennisbälle auch über das Spielfeld zuwerfen.

### Reserveball

Ein Reserveball darf erst zum Einsatz kommen, wenn der Spielball das Feld verlassen hat. Ein am Boden liegender Ball muss nicht aufgenommen, sondern kann aus dem Feld gekickt („uuseschuttä“) werden. Der Reserveball wird vom Spieler A selbst aus dem Ballbehälter genommen.

## Wertung

Fangball	3 Punkte	wenn direkt in Zone F gefangen wird
	2 Punkte	wenn direkt in Zone G gefangen wird
Lauf	1 Punkt	wenn die Abschlaglinie aus Zone I kommend in Zone H überlaufen ist

Ist der Tennisball beim Schlusspfiff bereits geschlagen, zählt der folgende Fangball.

## Fangball wird nicht gewertet:

- wenn der Ball nicht direkt geschlagen wird
- wenn der Ball vor dem Fangen den Boden berührt (Fänger darf mit der Hand den Boden berühren)
- wenn sich mehr als ein Tennisball im Spielfeld befindet (z.B. einer am Boden und einer im Spiel)
- wenn der Ball ausserhalb der Zone F oder G gefangen wird.
- wenn der Ball nicht aus der Zone I geworfen wird (SR1 teilt SR2 mit, dass der Fangball nicht zählt)

## Einen Punkt Abzug gibt es

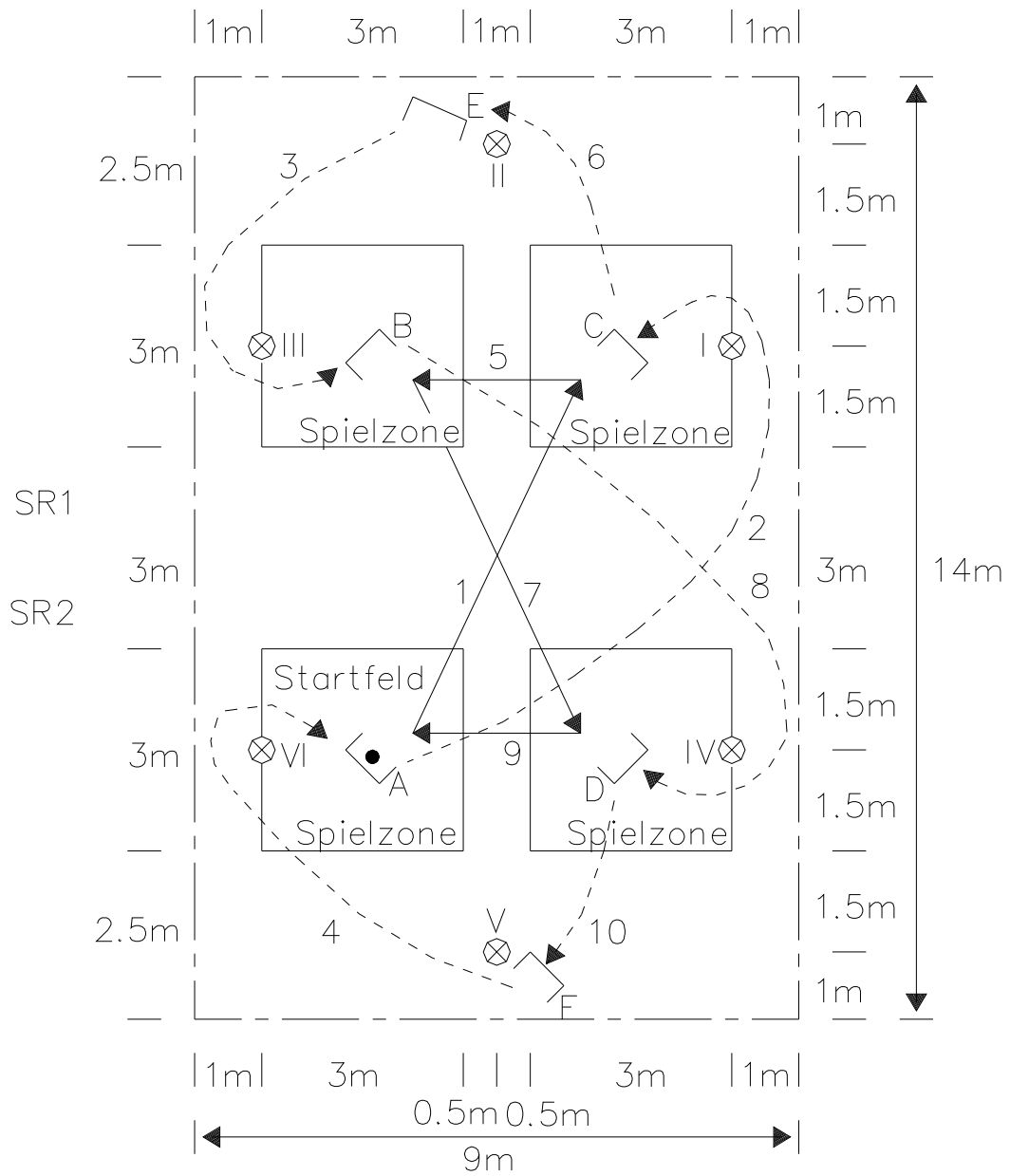
- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren eines Malstabes (inkl. Kleidung)
- bei fehlerhaftem Übungsablauf
- wenn die Abschlaglinie während des „Schlages“ (Schläger/Ball Berührung) betreten oder übertreten wird
- wenn Helfer den Ball berühren, bevor dieser mit seinem ganzen Umfang das Spielfeld verlassen hat
- wenn Helfer das Spielfeld betreten

## Schiedsgericht

- |                        |  |
|------------------------|--|
| Schiedsrichter 1 (SR1) | <ul style="list-style-type: none"><li>- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung</li><li>- Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes</li><li>- addiert mit dem Handzählapparat die Laufpunkte</li><li>- kontrolliert die Abschlaglinie und die Zone I bezüglich der Abgabe des Balles</li><li>- überwacht den Übungsablauf und das Umlaufen des Malstabes bei der Zone H/G</li></ul> |
| Schiedsrichter 2 (SR2) | <ul style="list-style-type: none"><li>- addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte</li><li>- kontrolliert das Umlaufen des Malstabes bei der Zone F/G</li><li>- überwacht die Helfer-Fehler</li><li>- teilt sein Resultat dem SR1 mit</li></ul>  |

**Notizen:**

# Fachtest Allround Aufgabe 3



## Legende

- |         |                   |       |                 |
|---------|-------------------|-------|-----------------|
| [       | Spieler ohne Ball | —     | Zonenlinien     |
| [•      | Spieler mit Ball  | - - - | Spielfeldlinien |
| ← - - - | Laufweg           | ⊗     | Malstab         |
| ← —     | Ballweg           |       |                 |



## 14 Aufgabe 3 (Beach-Ball über Kreuz)

### Allgemeine Angaben

Ziel	Geschicklichkeit mit differenziertem Zuspiel
Zeit	3 Minuten
Feldgrösse	9 x 14 m
Material	6 Beach-Ball-Schläger, 1 Beach-Ball, 6 Malstäbe, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial

### Spielablauf

- 1 = A startet und spielt den Ball zu C
- 2 = A läuft um den Malstab I auf die Position von C
- 3 = E läuft um den Malstab III auf die Position von (hinter) B
- 4 = F läuft um den Malstab VI auf die Position von A
- 5 = C spielt den Ball zu B
- 6 = C läuft um die Malstäbe II und III auf die Position von B
- 7 = B spielt den Ball zu D
- 8 = B läuft um den Malstab IV auf die Position von D
- 9 = D spielt den Ball zu Position A (nun Spieler F)
- 10 = D läuft um die Malstäbe V und VI auf die Position von A

### Zusatzangaben

- als Schlag gilt, wenn der Ball mit dem Beach-Ball-Schläger berührt wurde.
- pro Zone ist nur 1 Schlag pro Durchgang erlaubt.
- Bei einem ungenauen Zuspiel ausserhalb der vorgesehenen Zone ist es frei, wer den Ball holt (z.B.: B oder E). Es besteht keine Vorschrift über den Ballrücktransport in die Zone.
- Hat der Ball die Spielzone verlassen und wird in diese zurück gespielt, muss der Ball zuerst mit der Hand gehalten und eine Bodenberührung ausgeführt werden. Erst nachher darf der Schlag aus der Spielzone erfolgen, sonst zählt der Schlag nicht.
- den Ball vom Boden aufheben und weiterspielen ist erlaubt.
- wird der Ball gefangen anstatt direkt geschlagen, muss vor dem nächsten Schlag mit dem Ball eine Bodenberührung ausgeführt werden, damit der Schlag zählt.
- wenn der Ball mit dem Beach-Ball-Schläger und einer Hand gefangen wird (Ball nur kurz blockiert), gilt dies nicht als Schlag.
- das Stoppen des Balles mit dem Beach-Ball-Schläger gilt nicht als Schlag. Vor dem Anspiel ist eine Bodenberührung nötig, damit der nächste Schlag zählt.
- wird der Ball von Hand zugeworfen, muss zuerst eine Bodenberührung des Balles erfolgen, damit der nachfolgende Schlag zählt.
- Hand in Handübergabe ist kein gefangener Ball.
- die Reihenfolge der Spieler muss beim ungenauen Zuspiel nicht zwingend eingehalten werden.
- wer geschlagen hat, muss laufen.

### Wertung

- pro geschlagener Ball 1 Punkt
- gültig ist jeder geschlagene Ball mit dem Schläger

### **Ungültiger Schlag**

- wenn der Ball gefangen und ohne Bodenberührung weitergespielt wird
- beim Doppelschlag des gleichen Spielers
- wenn der Ball von Hand zugeworfen und ohne Bodenberührung weitergespielt wird
- wenn der Ball vom Boden aufspringt und direkt weiter gespielt wird
- wenn der Spieler die Zonenlinie beim Schlag übertritt

### **Einen Punkt Abzug gibt es**

- beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- beim Berühren eines Malstabes (inkl. Kleidung)
- bei fehlerhaftem Übungsablauf

### **Schiedsgericht**

Schiedsrichter 1 (SR1)

- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung
- Zeitnahme, An- und Abpiff des Wettkampfes
- addiert mit dem Handzählapparat die Schlagpunkte in Zone B + C
- kontrolliert die Zonenlinien der Zone B + C
- überwacht das Umlaufen der Malstäbe im Bereich Zone B + C
- kontrolliert den Übungsablauf im Bereich Zone B + C

Schiedsrichter 2 (SR2)

- addiert mit dem Handzählapparat die Schlagpunkte in Zone A + D
- kontrolliert die Zonenlinien der Zone A + D
- überwacht das Umlaufen der Malstäbe im Bereich Zone A + D
- kontrolliert den Übungsablauf im Bereich Zone A + D
- teilt sein Resultat dem SR1 mit

## 15 Anleitung für Anfertigung Goba-Schläger

Das Goba-Spielgerät...Leicht selbstgemacht!



1. Wir entwerfen unsere «Goba-Schläger», indem wir die Hand mit locker gespreizten Fingern auf das Holz legen, und im Abstand von 2 cm eine Linie zeichnen. Auf der Höhe des Handgelenkes schliessen wir das Brett durch eine nach innen gewölbte Linie ab. Nun haben wir die Brettform unserer Goba-Schläger gezeichnet.



2. Wir sägen die Schläger mit einer Laubsäge oder Stichsäge aus.



3. Wir legen die Hand wieder wie zuvor auf den Schläger und bezeichnen die Fixpunkte der Elastikhalterungen für das Handgelenk, den Daumen und für die anderen Finger.

Achtung: Das Handgelenkband sollte nicht breiter als das Handgelenk sein. Die beiden anderen Bänder gehen ungefähr zwischen Fingeransatz und erstem Fingergelenk durch. Das Fingerband hat drei Schlaufen: eine für den Zeigefinger, eine für Mittel- und Ringfinger und eine für den kleinen Finger.



4. Nachdem wir mit der Ahle an den bezeichneten Fixpunkten ein Loch gebohrt haben, befestigen wir die Elastikbänder mit Schrauben und mit Unterlagsscheiben.

Nach jeder Schraube kontrollieren wir schnell, ob die Schlaufe nicht zu eng oder zu locker sitzt.



5. Mit unseren Goba-Schlägern können nun die ersten Spielversuche gemacht werden. Mit Phantasie verzieren wir unsere Schläger. Durch das Anmalen hat jedes seinen eigenen Goba-Schläger angefertigt.



## 17 Notizen