

Spielparcours (SPP)

Allgemeine Angaben

Anlage	Die Anlage wird gemäss beiliegender Skizze "Spielparcours" erstellt. Sie hat eine Abmessung von 20 m x 5 m. Die Länge des Parcours beträgt ca. 40 m. Der Parcours wird mit einem Unihockeyschläger und einem Unihockeyball als Einzellauf absolviert.
Versuche	Es gibt nur einen Versuch. Probedurchgänge sind nicht erlaubt.
Start	Ohne Startpföcke, Partnerhilfe ist nicht erlaubt. Mit Unihockeyschläger und Unihockeyball hinter der Startlinie.
Startkommando	"Auf die Plätze" Der Turnende stellt sich hinter der Startlinie auf. "Los" oder zuklappen des Starholzes.
Fehlstart	Startet ein Turnender zu früh (Spielen des Balles oder abheben eines Fusses vom Boden vor dem Startkommando)
Disqualifikation	Verursacht derselbe Turnende 2 Fehlstarts, so wird er im Spielparcours disqualifiziert.
Abschluss	Zum Abschluss des Spielparcours wird von der Schusslinie aus auf eine Holzwand (1.60 m x 1.15 m) oder einen Schwedenkasten geschossen. Abstand der Schusslinie: 2 m 7 - 11 Jahre 4m 12 - 16 Jahre
Messung	Auf 1/10 Sekunden genau Laufzeit = Startkommando bis Auftreffen des Unihockeyballes auf der Holzwand. Wenn der Ball das Ziel verfehlt, wird die Zeit beim Überqueren der senkrechten Ebene der Holzwand gestoppt. Erreicht der Ball das Ziel nicht, wird nach dem Stillstand des Balles die Zeit gestoppt.
Zuschläge	Wird die Holzwand verfehlt oder nicht erreicht, gibt es 5 Sekunden Zuschlag auf die Laufzeit.
Ablauffehler	Wird ein Hindernis nicht korrekt passiert, muss der Turnende vor diesem Hindernis nochmals beginnen.
Wertung	Als Wertung gilt die Wertungstabelle Vereinswettbewerb Jugend vom Aargauer Turnverband.

Ablauf

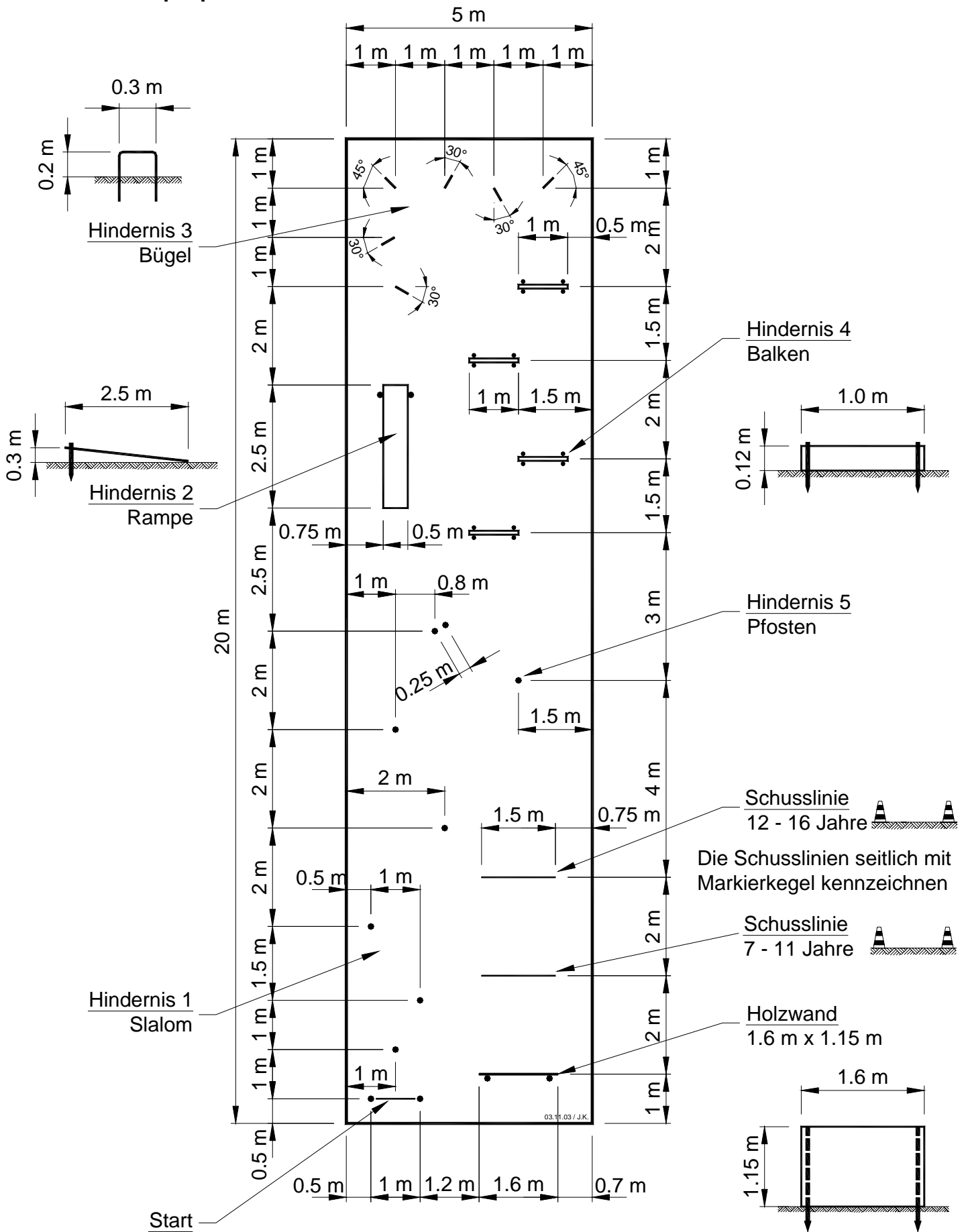
Start	Start hinter der Linie
Hindernis 1	Slalom und abschliessend zwischen den beiden Pfosten hindurch
Hindernis 2	Rampe überspielen (Ball darf seitlich nicht hinunterfallen)
Hindernis 3	Unter den Bügeln durchspielen
Hindernis 4	Jeder Balken einzeln überspielen
Hindernis 5	Eine Runde um den Pfosten druppeln
Ziel:	Schuss auf die Holzwand von der dem Alter entsprechenden Schusslinie aus (nur ein Versuch, ansonsten gibt es einen Zeitzuschlag)

siehe auch Skizze Übungsablauf

Dieses Reglement ersetzt die Ausgabe vom 06. Mai 2001

30. Oktober 2003

Skizze Spielparcours



Situation 1:100 und Details der Hindernisse

Material

Start	2 Pfosten oder Malstäbe 1 Linie
Hindernis 1	7 Pfosten oder Malstäbe
Hindernis 2	1 Schalttafel (2.5 m x 0.5 m) 2 Befestigungspfosten für Rampenhöhe 0.3 m
Hindernis 3	6 Metallbügel, 30 cm breit, 40 cm lange Schenkel
Hindernis 4	4 Balken oder Bretter, 12 cm hoch, 1 m lang 16 Befestigungspfosten
Hindernis 5	1 Pfosten oder Malstab
Abschusslinie	4 Markierkegel 2 Linien
Ziel	Holzwand, 1.15 m hoch, 1.6 m breit. (ev. auch Schwedenkasten möglich) 2 Befestigungspfosten (Kein Unihockeygoal verwenden, da damit die Zeit nicht genau genug abgestoppt werden kann!)
Markierung	Sägemehl oder Markierungsfarbe um den Ablauf zu Kennzeichnen

Skizze Übungsablauf

