

Schulsport im Land Brandenburg

Schuljahr 2023/2024

Das Dokument ist im Internet über folgenden Pfad erreichbar:

<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/jtfo>



Jugend trainiert
für Olympia & Paralympics



**JUGEND
TRAINIERT
BRANDENBURG**

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Grundsätze	4
1.1 Grundsätzliche Altersbegrenzung für das Schuljahr 2023/2024	5
1.2 Standard- und Ergänzungsprogramm Jugend trainiert für Paralympics	7
1.3 Landesveranstaltungen	8
1.3.1 Kreisfinals	8
1.3.2 Regionalfinals	8
1.3.3 Landesfinals	9
1.3.4 Wettbewerbe in den Beruflichen Schulen	10
1.4 Finanzierung und Versicherungsschutz	10
1.4.1 Gebührenordnung	10
1.4.2 Versicherungsschutz	11
1.5 Auszeichnungen	11
1.6 Hinweise zur Teilnahmeberechtigung	11
1.8 Berater*innen für Schulsport/zuständige Schulrätinnen und Schulräte	13
2 SPORTARTENSPEZIFISCHE AUSSCHREIBUNGEN	14
2.1 Badminton	15
2.2 Basketball	16
2.2.1 Paralympics	16
2.2.2 WK I – WK IV	17
2.3 Beach-Volleyball	19
2.4 Fußball	20
2.4.1 Paralympics	20
2.4.2 WK II und WK III	21
2.4.3 WK IV	22
2.5 Gerätturnen	29
2.6 Goalball	32
2.7 Golf	33
2.8 Handball	34
2.9 Hockey	36
2.10 Judo	37
2.11 Leichtathletik	39
2.11.1 Paralympics	39
2.11.2 Leichtathletik WK IV - I	44
2.12 Rudern	45
2.13 Schwimmen	46
2.13.1 Paralympics	46
2.13.2 WK IV – I	49
2.14 Tennis	52
2.15 Tischtennis	53
2.15.1 Paralympics	53

2.15.2 WK IV – I	55
2.16 Triathlon	56
2.17 Volleyball	58
2.18 Zweifelderball	59
6 SPORTLICHE BEGABTENFÖRDERUNG	61
6.1 Schule-Leistungssport-Verbundsysteme im Land Brandenburg	61
6.2 Schulen mit sportlichem Profil	62
7 ANLAGEN	64

SCHULSPORTLICHER MANNSCHAFTSWETTBEWERB - Jugend trainiert für Olympia & Paralympics

1. Allgemeine Grundsätze

Der Mannschaftswettbewerb der Schulen basiert auf einem bundeseinheitlichen Wettkampfsystem. Der Wettbewerb ist insgesamt in vier, nach Altersstufen geordnete Wettkampfklassen unterteilt und unterscheidet zwischen einem Standardprogramm (je nach Sportart Wettkampfklassen II, III bzw. IV) und einem Ergänzungsprogramm. Die Teilnahme daran ist freiwillig und für alle Schulmannschaften möglich.

Der Bundeswettbewerb der Schulen Jugend trainiert für Olympia & Paralympics wird durch den Hauptsponsor Die Bahn und den Werbepartnern Allianz, Bett1.de, EUROSPORT und molten unterstützt.

Meldungen zum Bundesfinale

Die Landessiegermannschaften der einzelnen Sportarten qualifizieren sich für die Teilnahme am Bundesfinale. Die Meldungen zu den Bundesfinalveranstaltungen der jeweiligen Schulmannschaften erfolgen über das Ministerium für Bildung, Jugend und Sport. Die Anmeldeunterlagen müssen vollständig elektronisch ausgefüllt und **termingerecht** im Ministerium für Bildung, Jugend und Sport vorliegen. Die Einverständniserklärungen der Erziehungsberechtigten verbleiben in der jeweiligen Schule. Der jeweilige Meldebogen, das Anschreiben und weitere Unterlagen für die Siegermannschaften können auf dem Bildungsserver über den folgenden Link: <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/jtfo> abgerufen werden.

Weitere Hinweise und Informationen zum Bundesfinale finden Sie unter <https://www.jugendtrainiert.com/>

Vorbehalt

Änderungen in den allgemeinen Bestimmungen, den Hinweisen zur Durchführung der Bundesfinalveranstaltungen und den Hinweisen zum Versicherungsschutz sind durch Beschlüsse des Vorstandes der Deutschen Schulsportstiftung auf Vorschlag der Kommission Jugend trainiert für Olympia & Paralympics möglich.

1.1 Grundsätzliche Altersbegrenzung für das Schuljahr 2023/2024

Altersbegrenzung für die im Schuljahr 2023/24 **im Standardprogramm** zur Austragung kommenden Sportarten bei **Kreis-, Regional- und Landesfinals**: Bitte beachten, beim Bundesfinale sind andere Jahrgänge zugelassen. Dies ist nur in diesem Übergangsjahr vorgesehen, im nächsten Schuljahr werden die vorgegebenen Altersbegrenzungen der Deutschen Schulsportstiftung bindend sein.

Sportart	WK I (U-20)	WK II (U-18)	WK III (U-16)	WK IV (U-14)
Badminton		2007 und jünger	2009 und jünger	
Basketball		2007 und jünger	2009 und jünger	
Beach-Volleyball		2007 - 2009 ¹		
Fußball		2007 - 2010	2009 - 2012	
Gerätturnen			2009 und jünger ²	2011 und jünger ¹
Golf			2009 – 2011 ^{1, 4}	
Handball			2009 – 2012	2011 - 2014
Hockey ³			2009 – 2012	
Judo			2009 - 2012	
Leichtathletik		2007 - 2010	2009 - 2012	
Rudern		2007 - 2009	2010 - 2012	
Schwimmen			2009 - 2012	2011 - 2014
Ski Alpin				2011 - 2014
Skilanglauf			2009 - 2012	2011 - 2014
Skispringen				2013 - 2014
Tennis			2009 - 2012	
Tischtennis		2007 und jünger	2009 und jünger	
Triathlon			2009 - 2012	
Volleyball		2007 - 2009	2009 - 2011	
1 Mixmannschaften mit Festlegung Mädchen- und Jungenanteil				
2 Nur für Mädchen				
3 Kleinfeldhockey				
4 Je Mannschaft kann max. ein Mitglied einem jüngeren Jahrgang angehören				

Altersbegrenzung für die im Schuljahr 2023/24 **im Standardprogramm** zur Austragung kommenden Sportarten beim **Bundesfinale**

Sportart	WK I (U-20)	WK II (U-18)	WK III (U-16)	WK IV (U-14)
Badminton		2007 und jünger	2009 und jünger	
Basketball		2007 und jünger	2009 und jünger	
Beach-Volleyball		2007 - 2009 ¹		
Fußball ⁴		2008 - 2010	2010 - 2012	
Gerätturnen			2009 und jünger ²	2011 und jünger ¹
Golf			2009 – 2011 ^{1, 5}	
Handball			2009 – 2011	2011 - 2014
Hockey ³			2009 – 2012	
Judo			2009 - 2012	
Leichtathletik		2007 - 2009	2009 - 2011	
Rudern		2007 - 2009	2010 - 2012	
Schwimmen			2009 - 2012	2011 - 2014
Ski Alpin				2011 - 2014
Skilanglauf			2009 - 2012	2011 - 2014
Skispringen				2013 - 2014
Tennis			2009 - 2012	
Tischtennis		2007 und jünger	2009 und jünger	
Triathlon			2009 - 2012	
Volleyball		2007 - 2009	2009 - 2011	
1 Mixmannschaften mit Festlegung Mädchen- und Jungenanteil 2 Nur für Mädchen 3 Kleinfeldhockey				
4 WK II (U-17) und WK III (U-15) 5 Je Mannschaft kann max. ein Mitglied einem jüngeren Jahrgang angehören				

Altersbegrenzung für die im Schuljahr 2023/24 **im Ergänzungsprogramm** (Sportarten des Standardprogramms) zur Austragung kommenden Sportarten:

Sportart	WK I (U-20)	WK II (U-18)	WK III (U-16)	WK IV (U-14) Nur bis Klasse 6
Badminton ¹	2008 und älter	2007 - 2010		2011 und jünger
Basketball	2008 und älter			2011 und jünger
Beach-Volleyball ¹	2008 und älter		2009 - 2012	
Fußball ⁴	2008 und älter			2012 - 2014
Geräturnen		2007 - 2010	2009 und jünger ²	
Golf ¹		2007 - 2010		2011 und jünger
Handball	2008 und älter	2007 - 2010		
Hockey ³	2008 und älter	2007 - 2010		2011 und jünger
Judo	2008 und älter	2007 - 2010		2011 und jünger
Leichtathletik	2008 und älter			2011 und jünger
Rudern	2008 und älter			2011 und jünger
Schwimmen	2008 und älter	2007 - 2010		
Ski Alpin	2008 und älter	2007 - 2010	2009 - 2012	
Skilanglauf	2008 und älter	2007 - 2010		
Tennis	2008 und älter	2007 - 2010		2011 und jünger
Tischtennis	2008 und älter			2011 und jünger
Triathlon	2008 und älter	2007 - 2010		2011 und jünger
Volleyball	2008 und älter			2011 und jünger
Zweifelderball				2011 und jünger
1 Nur für gemischte Mannschaften; 2 Nur für Jungen; 3 Kleinfeldhockey; 4 WK IV (U-13)				

1.2 Standard- und Ergänzungsprogramm Jugend trainiert für Paralympics

Im Standardprogramm werden die Bundessieger in den einzelnen Sportarten ermittelt. Startberechtigt sind beim Bundesfinale die jeweiligen Landessieger aus den 16 Ländern der Bundesrepublik Deutschland. Über Sonderregelungen entscheidet der Vorstand der Deutschen Schulsportstiftung im Einvernehmen mit der Kommission Sport der Kultusministerkonferenz (KMK).

Zum **Standardprogramm** von Jugend trainiert für Paralympics gehören:

- Fußball (Förderschwerpunkt geistige Entwicklung)
- Goalball (Förderschwerpunkt Sehen)
- Leichtathletik (offen für alle o.g. Förderschwerpunkte)
- Rollstuhlbasketball (Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung)
- Schwimmen (offen für alle o.g. Förderschwerpunkte)
- Skilanglauf (Förderschwerpunkte Sehen und geistige Entwicklung)
- Tischtennis (Förderschwerpunkte körperliche, motorische und geistige Entwicklung)

An den Wettbewerben können Schüler*innen mit Behinderung in gemischten Mannschaften (ohne Festlegung des Mädchen- bzw. Jungenanteils) teilnehmen, sofern in der Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist.

Eine Mannschaft kann sich aus Schüler*innen mit Behinderung zusammensetzen, die in den Wettkampfklassen II und III startberechtigt sind. Die Zuordnung der Jahrgänge zu den Wettkampfklassen wird jährlich festgelegt. Einzelheiten sind der nachstehenden Übersicht zu entnehmen.

Altersbegrenzung für die im Schuljahr 2023/2024 im Standardprogramm zur Austragung kommenden Para Sportarten:

	FÖRDERSCHEWERPUNKTE	JAHRGÄNGE
Fußball ID	Geistige Entwicklung	2006 und jünger
Goalball	Sehen	2006 und jünger
Leichtathletik ¹	offen	2005 und jünger
Rollstuhlbasketball	körperliche und motorische Entwicklung	2006 und jünger
Schwimmen	offen	2007 und jünger
Para Ski Nordisch	Sehen	2004 und jünger
Para Ski Nordisch	Geistige Entwicklung	2004 und jünger
Tischtennis	körperliche, motorische und geistige Entwicklung	2006 und jünger

¹ Innerhalb der Wettkampfklasse unterscheiden sich die Anforderungen und Bewertungen entsprechend dem Alter der Teilnehmer*innen.

Das Ergänzungsprogramm umfasst in der Regel die Wettkampfklassen I und IV der Sportarten des Standardprogramms sowie Sportarten, die nicht zum Bundesfinale führen. Die Länder können in ihrer Zuständigkeit für bis zum Landesfinale Veränderungen der Altersbegrenzung und im Austragungsmodus vornehmen. Außerdem werden im Ergänzungsprogramm in verschiedenen Ländern Wettbewerbe und Disziplinen in Sportarten angeboten, die nicht paralympisch sind bzw. als schulsportliche Projekte ausgeschrieben sind.

1.3 Landesveranstaltungen

Alle Wettbewerbe in den Sportarten erfolgen in Anlehnung an die Wettkampfbregeln der Sportfachverbände. Die Wettbewerbe finden auf Grundlage der auf dem Bildungsserver veröffentlichten Ausschreibungen statt.

Eine Teilnahme außerhalb der Wertung ist nicht möglich.

Mädchen- und Jungenwettbewerbe werden getrennt ausgetragen, wenn es in der Ausschreibung nicht ausdrücklich anders geregelt ist.

1.3.1 Kreisfinals

Die Berater*innen für Schulsport entscheiden entsprechend der Anzahl der gemeldeten Schulen in den Landkreisen bzw. kreisfreien Städten über die Durchführung und den Austragungsmodus in den einzelnen Sportarten.

Eine Teilnahme außerhalb der Wertung ist nicht möglich.

1.3.2 Regionalfinals

Die Kreissieger ermitteln in den Bereichen der Staatlichen Schulämter Brandenburg an der Havel, Cottbus, Frankfurt (Oder) und Neuruppin ihre Regionalsieger. Im Zuständigkeitsbereich des Staatlichen Schulamtes Frankfurt (Oder) werden zwei Regionalsieger (Nord und Süd) ermittelt.

Folgende Punkte sind besonders zu beachten:

- Ab zwei Schulmannschaften sind jeweils Regionalfinals durchzuführen, der Sieger kann am Landesfinale teilnehmen.
- Eine Teilnahme außerhalb der Wertung ist nicht möglich.
- Beim Kreisfinale erhalten die Kreissieger die Teilnahmebestätigung für das Regionalfinale.
- Die Unterlagen zum Regionalfinale (Ausschreibung, Meldeergebnis) sind auf dem Bildungsserver <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/jtfo-landesfinale> hinterlegt und können heruntergeladen werden.
- 30 Minuten vor Beginn der Wettkämpfe beruft der Veranstalter eine Mannschaftsleiterbesprechung ein.
- Zu Beginn dieser Besprechung muss von jeder teilnehmenden Schule die vollständig ausgefüllte Meldeliste (s. Anhang) in Papierform vorliegen.
- Nach Kontrolle der vollständigen Meldeunterlagen erfolgt ggf. die Auslosung.
- Mannschaften, die keine vollständige Meldeliste vorlegen können, nehmen nicht am Wettbewerb teil.
- Es können nur solche Wettkampfergebnisse gewertet werden, die im direkten Vergleich mit mindestens einer Mannschaft einer anderen Schule bzw. im Alleingang vor dem Kampfgericht, in dem die teilnehmende Schule nicht vertreten sein darf, erzielt wurden.
- Im Schwimmen qualifizieren sich die Regionalsieger direkt für das Landesfinale. Regionen, die kein Regionalfinale durchführen, können Schulmannschaften mit ihrer geschwommenen Mannschaftszeit melden. Diese Mannschaften können das Starterfeld ergänzen. Die Anzahl der maximal zugelassenen Teilnehmer beträgt 8 Mannschaften einschließlich Sportschule Potsdam.
- Im Tennis II+IIIm+w, Badminton II+III mix, Gerätturnen II+IIIw+m und Judo IIIw+m besteht ein direktes Startrecht einer Mannschaft/ mehrerer Mannschaften aus den

jeweiligen Regionalschulämtern, wenn in den Regionen Kreis- und/oder Regionalausscheide nicht möglich waren.

- Bei Regionalveranstaltungen ist vor Ort ein Schiedsgericht zu bilden. Dieses besteht aus drei Mitgliedern: dem Wettkampfleiter, einem in der Mannschaftsleiterbesprechung gewählten Vertreter der Mannschaftsbetreuer und einer weiteren, sportfachlich qualifizierten Person.
- Einsprüche (Proteste zum Wettkampf) bzw. solche zu erfolgten Disqualifikationen sind innerhalb von 30 Minuten nach dem Ereignis bzw. der Bekanntgabe schriftlich beim Schiedsgericht vorzunehmen.
- Bei Einsprüchen/Protesten ist eine Kautions von 50,00 Euro beim Schiedsgericht zu hinterlegen, die bei berechtigten Einsprüchen/Protesten zurückgezahlt wird.
- Eine durch das Schiedsgericht getroffene Entscheidung ist verbindlich!

1.3.3 Landesfinals

An den Landesfinals dürfen die jeweiligen Regionalsieger teilnehmen. Im Zuständigkeitsbereich des Staatlichen Schulamtes Frankfurt (Oder) können im Bereich Nord und Süd zwei Regionalsieger ermittelt werden. Richtet eine Schule ein Landesfinale aus, kann sie zusätzlich auch am Landesfinale teilnehmen. Für die Teilnahme am Landesfinale muss jede Schule ihre Teilnahmebestätigung termingerecht und vollständig an den Ausrichter senden, sonst erlischt ihr Startrecht. In den Sportarten Leichtathletik, Schwimmen und Gerätturnen besteht darüber hinaus eine namentliche Meldepflicht als Voraussetzung für die Vorbereitung einer EDV-gestützten Wettkampfdurchführung.

In den Spielsportarten werden Wettspielbälle der Firma „molten“ gestellt.

Folgende Punkte sind besonders zu beachten:

- Beim Regionalfinale erhalten die Regionalsieger die Teilnahmebestätigung für das Landesfinale. Die Teilnahmebestätigungen senden die Regionalsieger bis zum Meldeschluss an die Ausrichter des Landesfinals. Es besteht termingerechte Meldepflicht der teilnehmenden Schulen, sonst erlischt das Startrecht.
- **Die aktuellen Unterlagen zum Landesfinale (Ausschreibung, Meldeergebnis) sind auf dem Bildungsserver <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/jtfo-landesfinale> hinterlegt und können heruntergeladen werden.**
- 30 Minuten vor Beginn der Wettkämpfe beruft der Veranstalter eine Mannschaftsleiterbesprechung ein.
- Zu Beginn dieser Besprechung muss von jeder teilnehmenden Schule die vollständig ausgefüllte Meldeliste (s. Anhang) in Papierform vorliegen.
- Nach Kontrolle der vollständigen Meldeunterlagen erfolgt die Auslosung.
- Mannschaften, die keine vollständige Meldeliste vorlegen können, nehmen nicht am Wettbewerb teil.
- Die Speziialschulen Sport nehmen zusätzlich an den jeweiligen Landesfinals im Fußball, Handball, Judo, Leichtathletik, Rudern, Schwimmen und Volleyball (w) teil. Sie ergänzen die jeweiligen Starterfelder.
- Im **Schwimmen** erlangt die Siegermannschaft eines Regionalfinals das Startrecht. In Regionen ohne Regionalfinale (wenn sich nicht mindestens zwei Mannschaften anmelden), können sich Schulen mit einer geschwommenen Meldezeit zum Landesfinale anmelden. Die gemeldeten Regionalsieger plus die gemeldeten Zeiten weiterer Schulen anderer Regionen bilden ein Starterfeld von sieben Mannschaften.
- Grundsätzlich sind ab zwei Schulmannschaften Landesfinals durchzuführen. Findet nur ein Regionalfinale statt, ist der Sieger für die Teilnahme am Bundesfinale qualifiziert.

- Bei Landes-/Regionalveranstaltungen ist vor Ort ein Schiedsgericht zu bilden. Dieses besteht aus drei Mitgliedern: dem Wettkampfleiter, einem in der Mannschaftsleiterbesprechung gewählten Vertreter der Mannschaftsbetreuer und einer weiteren, sportfachlich qualifizierten Person.
- Einsprüche (Proteste zum Wettkampf) bzw. solche zu erfolgten Disqualifikationen sind innerhalb von 30 Minuten nach dem Ereignis bzw. der Bekanntgabe schriftlich beim Schiedsgericht vorzunehmen.
- Bei Einsprüchen/Protesten ist eine Kautions von 50,00 Euro beim Schiedsgericht zu hinterlegen, die bei berechtigten Einsprüchen/Protesten zurückgezahlt wird.
- Eine durch das Schiedsgericht getroffene Entscheidung ist verbindlich!

1.3.4 Wettbewerbe in den Beruflichen Schulen

1.4 Finanzierung und Versicherungsschutz

Die im Kreisfinale entstehenden Kosten (z. B. Fahrtkosten, Wettkampfkosten, Organisationskosten) müssen vom Schulträger bzw. Schulverwaltungsamt übernommen werden. Die Kosten für die Anreise der Teilnehmer*innen, die Aufwandsentschädigungen von Schiedsrichtern, Kampfrichtern, Helfern, für die Auszeichnungen und eventuelle Platz- und Hallenmieten bei den Regional- und Landesfinals übernimmt das MBSJ. Die Kosten für das Bundesfinale tragen die Deutsche Schulsportstiftung, das Land Brandenburg und die Teilnehmer*inneninnen und Teilnehmer*innen. Für alle teilnehmenden Schüler*innen (nicht für betreuende Lehrkräfte!) am Bundesfinale wird als Eigenbeitrag eine Teilnahmegebühr pro Schüler*in von zur Zeit **85,- €** erhoben, die als Mannschaftsgebühr vor der Bundesfinalzulassung zu entrichten ist. **(Die Gebühren werden nicht für Heimschläfer erhoben!)** Die Zahlungshinweise erhalten alle qualifizierten Mannschaften mit dem Anschreiben für Landessieger.

1.4.1 Gebührenordnung

Empfehlung:

Kampf- und Schiedsrichter Kreis-, Regional- und Landesfinals:

- Helfer: 10,00 €
- Schiedsrichter ohne Lizenz: 15,00 €
- Schiedsrichter mit Lizenz*: 30,00 €
- Spielsportarten: 50,00 € (Begründung ggf. entsprechend Regelungen der Verbände)
- WK-Leitung 50,00 €
- Fahrtkosten Privat-Pkw pro km: 0,30 €/ km
- Erste Hilfe: 15,00 € bzw. Sätze der Hilfsorganisation

*In begründeten Ausnahmefällen ist ein höherer Satz möglich, z.B. Einsatz von Bundesliga-Schiedsrichter*innen. Hierfür ist eine kurze Erläuterung bei der Abrechnung einzureichen.

Die Fahrtkosten der teilnehmenden Schulmannschaften an den Jugend trainiert für Olympia & Paralympics-Regional- und Landesfinals werden vom Land getragen. Dabei ist zwischen den kosten- und organisationsgünstigsten Möglichkeiten der Verkehrsträger Bahn und Bus bzw. PKW-Nutzung abzuwägen (siehe Antragsformulare im Anhang bzw. als Download auf dem Bildungsserver Berlin-Brandenburg unter <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/schule/schulkultur/jtfo/downloads/vordrucke>).

Festlegungen zu Art und Umfang von Bewirtungen: für Veranstaltungen, die länger als 3 Stunden dauern, ist eine Verpflegung im angemessenem Rahmen (z.B. Kaffee, Brötchen) erstattungsfähig.

1.4.2 Versicherungsschutz

Die Wettbewerbe auf allen Ebenen des Bundeswettbewerbs der Schulen Jugend trainiert für Olympia & Paralympics sowie alle anderen hier ausgeschriebenen schulsportlichen Wettbewerbe der staatlichen Schulämter sind organisierte Schulveranstaltungen/Schulfahrten. Damit besteht für alle Schülerinnen bzw. Schüler und Lehrkräfte ein Unfallversicherungsschutz. Alle Unfälle müssen von der jeweiligen Schule angezeigt werden. Die beteiligten Funktionsträger der Sportfachverbände bzw. Sportvereine sind über die jeweiligen Gruppen-Sportversicherungen unfallversichert. Schüler*innen, Lehrkräfte und andere für die Schule tätige Personen sind gesetzlich unfallversichert, wenn sie im Zusammenhang mit der Teilnahme am Unterricht, an außerunterrichtlichen schulischen Veranstaltungen oder auf den damit verbundenen Wegen einen Unfall erleiden. Informationen zum versicherten Personenkreis, zu den versicherten Tätigkeiten und Wegen, der Unfallanzeige oder dem zuständigen Träger und den Leistungen der gesetzlichen Unfallversicherung sowie zur Unfallfürsorge für Lehrkräfte im Beamtenverhältnis sind in der Handreichung „Unfallversicherung und Haftung“ beschrieben.

1.5 Auszeichnungen

Für die Auszeichnungen bei den Kreisfinals sind die Landkreise und die kreisfreien Städte zuständig. Bei den Regional- und Landesfinals erfolgen die Auszeichnungen durch das MBSJ.

Regionalfinale

Platz 1: Pokal und/oder Medaillen
Platz 1 - 6: Urkunden

Landesfinale

Platz 1: Sweatjacke, T-Shirt und Medaille
Platz 2 und 3: T-Shirt und Medaille
Platz 1 – 6: Urkunden

1.6 Hinweise zur Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind die Schüler*innen einer Schule des Landes Brandenburg in ihrer ausgewiesenen Wettkampfklasse. Regelungen der Verbände zum Start jüngerer Sportler*innen in höheren Wettkampfklassen haben keine Gültigkeit. Die Schüler*innen dürfen an einem Tag nur an einem Wettbewerb in einer Wettkampfklasse teilnehmen.

Die Schulmannschaften sollten zu den Wettkämpfen in einheitlicher Spielkleidung, orientiert an den Vorgaben der Sportverbände, antreten.

Die Mannschaften sind entsprechend der VV Schulfahrten durch geeignete Personen zu begleiten.

Bundesfinale

Für die Teilnahme am Bundesfinale „Jugend trainiert für Olympia & Paralympics“ qualifizieren sich die Landessieger*innen in den Sportarten.

Informationen zum Anmeldeverfahren für das Bundesfinale erhalten Sie vom Ausrichter*in des Landesfinals bzw. vom zuständigen Berater*in für Schulsport Ihrer Region.

1.7 Obleute/Ansprechpartner*innen der Sportverbände für den Schulsport

SPORTART	ANSPRECHPARTNER	ADRESSE
Badminton	Carsten Köhler	Badminton-Verband Berlin-Brandenburg e.V. Am Britzer Garten 16A; 12347 Berlin
Basketball	René Swat	Brandenburgischer Basketball-Verband e.V Postfach 14 10; 15703 Königs Wusterhausen
Beach-Volleyball	Karen Kikulski	Schäferestraße 16; 14548 Schwielowsee
Gerätturnen	Martina Sattler	Krügerstraße 21; 14612 Falkensee
Golf	Hanna Baum	Golfverband Berlin-Brandenburg e.V. Spandauer Damm 21; 14059 Berlin
Fußball		Fußball-Landesverband Brbg. Dresdener Straße 18; 03050 Cottbus
Handball	Dominik Nehls	Handball-Verband Brandenburg e.V. Heinrich-Mann-Allee 103; 14473 Potsdam
Hockey	Katrin Sachse	Weinbergstraße 26; 14469 Potsdam
Judo	Stephan Grau	Brandenburgischer Judo-Verband e.V. Konsumhof 1; 14482 Potsdam
Leichtathletik	Martin Hase	Geschäftsstelle des Lvb Olympischer Weg 2; 14471 Potsdam
Rudern	Geschäftsstelle	LRV-BB Olympischer Weg 2; 14471 Potsdam
Schwimmen	Martin Dröll	LSV-BB Olympischer Weg 2; 14471 Potsdam
Tennis	Susanne Liebenthron	Finkelmanstraße 29; 14469 Potsdam
Tischtennis	Thomas Schwark	Stadtpromenade 12; 03046 Cottbus
Triathlon	Jörg Piazena	Parzellenstr. 12; 03051 Cottbus
Volleyball	Karen Kikulski	Schäferestraße 16; 14548 Schwielowsee
Paralympische Sportarten	Luisa Wiczorke	Behinderten- und Rehabilitationssportverband Brandenburg e.V. Dresdener Str. 18; 03050 Cottbus

1.8 Berater*innen für Schulsport/zuständige Schulrätinnen und Schulräte

<i>SCHULAMT</i>	<i>SCHULRAT*INNEN</i>	<i>KREIS</i>
Neuruppin	Frau Schulrätin Wawer	Prignitz
		Ostprignitz-Ruppin
		Oberhavel
		Havelland
Brandenburg	Herr Schulrat Konschak	Teltow-Fläming
		Potsdam-Mittelmark
		Brandenburg
		Potsdam
Frankfurt (Oder) Süd / Nord	Herr Schulrat Jesse	Märkisch-Oderland
		Frankfurt (Oder)
		Oder-Spree
		Uckermark
		Barnim
Cottbus	Herr Schulrat Losch	Dahme-Spreewald
		Oberspreewald-Lausitz
		Spree-Neiße
		Cottbus
		Elbe-Elster
Wettbewerbe der Oberstufenzentren / Beruflichen Schulen im Land Brandenburg. - Link		

2 SPORTARTENSPEZIFISCHE AUSSCHREIBUNGEN

Im Folgenden sind die für das Land Brandenburg geltenden Ausschreibungen zu finden. Dabei gibt es in einzelnen Sportarten Unterschiede zu den Ausschreibungen bei den Bundesfinalveranstaltungen. Deshalb werden alle Mannschaften darauf hingewiesen, sich im Internet unter

<https://www.jugendtrainiert.com/>

über die geltenden Bestimmungen beim Bundesfinale zu informieren!

Rahmenzeitplan für den Wettkampftag:

- bis 9.30 Uhr Anreise
- ab 9.30 Uhr Mannschaftsleitersitzung/Wettkampfrichtersitzung
- 10.00 Uhr Wettkampferöffnung
- 10.10 -16.00 Uhr Wettkampfdauer mit Siegerehrung

In den Mannschaftsspielen wird ab sechs Mannschaften in zwei Staffeln gespielt. Nach Beendigung der Vorrunde werden durch Halbfinalspiele die Finalgegner ermittelt. Notwendige organisatorische Änderungen sind den Schulen über die Ausschreibung mitzuteilen bzw. vor dem Wettkampf im Rahmen der Mannschaftsleitersitzung zu erläutern.

2.1 Badminton



Spielbedingungen

Gespielt wird – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Regeln und Wettkampfbestimmungen des Deutschen Badminton Verbandes.

Bezugsquelle gegen Gebühr: Meyer & Meyer Fachverlag & Buchhandel GmbH, von-Coels-Str. 390, 52080 Aachen. Tel.: 0241 / 95810-13, Fax: 0241 / 9581010, E-Mail: vertrieb@m-m-sports.com

Die Spielregeln stehen auch als Download bereit: www.badminton.de/der-dbv/spielregeln/

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus 4 Jungen und 4 Mädchen (einschließlich Ersatzspieler*in), mindestens jedoch aus 3 Jungen und 3 Mädchen. Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn weniger als 3 Jungen und 3 Mädchen zu Beginn einer Begegnung spielbereit sind.

Spielmodus

Es werden 2 Jungeneinzel, 2 Mädcheneinzel, 1 Jungendoppel, 1 Mädchendoppel und 1 gemischtes Doppel ausgetragen. Spielfolge:

1. Spiel: Jungendoppel
2. Spiel: Mädchendoppel
3. Spiel: 1. Jungeneinzel
4. Spiel: 1. Mädcheneinzel
5. Spiel: 2. Jungeneinzel
6. Spiel: 2. Mädcheneinzel
7. Spiel: Gemischtes Doppel

Die Mannschaftsaufstellung kann sich von Begegnung zu Begegnung ändern. Sie ist vor jeder Begegnung der Turnierleitung verdeckt abzugeben. Jede/r Spieler*in kann in einer Begegnung maximal in 2 verschiedenen Disziplinen eingesetzt werden. Der/Die Ranglistenerste muss nicht unbedingt im Einzel spielen.

Es müssen alle sieben Spiele einer Begegnung ausgetragen werden, auch wenn eine Mannschaft vorzeitig durch den Gewinn von vier Punkten bereits gewonnen hat.

Ein/e verletzte/r Spieler*in kann am selben Tag nicht mehr eingesetzt werden. In diesem Falle greift die Ersatzspieler*innen-Regelung: Vor Beginn einer Begegnung anwesende, im Spielbericht aufgeführte Ersatzspieler*innen (1 Junge und 1 Mädchen) können bei Verletzung eines/einer Stammspieler*in im Verlauf einer Begegnung im nächsten Spiel dort eingesetzt werden, wo der/die verletzte Spieler*in aufgestellt war.

Gespielt werden 2 Gewinnsätze bis 21, bei Gleichstand von 20:20 wird so lange gespielt, bis ein Vorsprung von 2 Punkten (22:20, 23:21) erreicht ist (maximal bis 30). In der Vorrunde werden 2 Gewinnsätze bis 15 (Kurzsätze) gespielt. Im dritten entscheidenden Satz wird bei Gleichstand von 14:14 so lange gespielt, bis ein Vorsprung von zwei Punkten (16:14, 17:15, ...) erreicht ist (maximal bis 20).

Wertung

Für die Platzierung bei Gruppenspielen gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:

- a) Punktdifferenz (Anzahl der gewonnenen Begegnungen)
- b) Spieldifferenz
- c) Satzifferenz
- d) Spielpunktdifferenz
- e) direkter Vergleich der beiden punktgleichen Mannschaften

Spielleitung

In der Regel werden keine Schiedsrichter*innen eingesetzt. Die Spieler*innen üben die Schiedsrichterfunktion selbst aus. An der Wettkampfstätte muss ständig ein/e Oberschiedsrichter*in anwesend sein.

Die Bälle werden vom Ausrichter gestellt. Beim Bundesfinale wird mit Naturfederbällen gespielt, die vom Deutschen Badminton-Verband festgelegt werden.

2.2 Basketball



2.2.1 Paralympics

Spielbedingungen

Gespielt wird – soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – auf der Grundlage des Regelwerkes des Deutschen Rollstuhl-Sportverbandes (DRS). Sie stehen als Download im Internet unter: www.drs-rollstuhlbasketball.de

Gespielt wird mit Bällen der Firma Molten (Offizieller Spielball) in der Größe 6.

Das Spielfeld entspricht einem normalen Basketballfeld. Es werden die offiziellen Korbanlagen benutzt.

Mannschaftsstärke

Startberechtigt sind Schulmannschaften mit dem Förderschwerpunkt „körperliche und motorische Entwicklung“. Es dürfen auch Schüler*innen mitspielen, die nicht ständig auf die Benutzung eines Rollstuhls angewiesen sind. Schüler*innen ohne jegliche Behinderung sind nicht startberechtigt.

Schüler*innen mit einer Körperbehinderung, die an Regelschulen beschult werden, können in die Schulmannschaften integriert werden. Auch die Meldung einer Mannschaft mit Schüler*innen nur aus Regelschulen ist möglich, sofern alle Schüler*innen eine nachgewiesene Körperbehinderung haben. Zu einer Schulmannschaft können auch Schüler*innen mit dem Förderschwerpunkt „körperliche und motorische“ Entwicklung gehören, die an verschiedenen Schulen beschult werden.

Eine Mannschaft besteht aus 5 Spieler*innen und 2 Auswechselspieler*innen. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung. Es kann beliebig ein- und ausgewechselt werden.

Jede Mannschaft muss mit 2 verschiedenfarbigen, einheitlichen nummerierten Trikots antreten.

Besondere Regeln

Die Freiwurflinie wird 75 cm näher an den Korb vorverlegt, dies gilt für alle Spieler*innen. Statt der Freiwürfe kann der/die Spieler*in auch die Option „Einwurf Seitenlinie“ wählen.

Wenn der Ball sich auf dem Schoß eines/r Spieler*in befindet, darf dieser grundsätzlich gespielt werden. Dies ist allerdings nicht möglich, wenn der/die Spieler*in den Ball mit einer Hand bedeckt oder berührt. In diesem Fall wird diese Aktion durch die Schiedsrichter*innen mit einem Foul bestraft.

Die Zeitregeln, 3 Sekunden, 8 Sekunden und 24 Sekunden, werden wie folgt verlängert: In der Zone auf 5 Sekunden, Ball über die Mittellinie auf 10 Sekunden und erster Korbwurf nach spätestens 30 Sekunden.

Spielerwechsel sind zwischen dem Teambankbereich und dem Kampfrichtertisch in Form des „Abklatschens“ möglich. Es wird mit durchlaufender oder gestoppter Zeit gespielt. Sobald mit gestoppter Zeit gespielt wird, sind die Spielerwechsel ausschließlich bei Unterbrechungen möglich. Durchlaufende und gestoppte Zeiten können in einem Spiel vorkommen, z. B. letzte 2 Spielminuten, Freiwürfe oder ähnliches.

Anstelle frei wählbarer Auszeiten gibt es eine „zentrale“ Auszeit zur Mitte der Spielzeit.

Spielmodus

Der Turniermodus und die Spielzeit werden vor Turnierbeginn mitgeteilt, ebenso – abhängig von der Länge der Spielzeit – die Anzahl der persönlichen Fouls, die zum Ausschluss eines/r Spieler*in führt. Sofern mit durchlaufender Zeit gespielt wird, wird die Uhr bei Freiwürfen und in den letzten beiden Spielminuten sowie in der Verlängerung bei jeder Spielunterbrechung gestoppt. Es werden entsprechend der Meldung Vorrundengruppen ausgelost. Dafür kann nach den Ergebnissen der vergangenen Schuljahre eine Setzliste für die Auslosung erstellt werden. Diese Setzliste ist vor der Auslosung zu veröffentlichen.

Es kann entsprechend der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften in Vorrunden gespielt werden.

Beispiele:

- bei 16 Mannschaften 4 Gruppen mit 4 Teams
- bei 15 Mannschaften 3 Gruppen mit 5 Teams
- bei 12 Mannschaften 4 Gruppen mit 3 Teams
- bei 10 Mannschaften 2 Gruppen mit 5 Teams

Im Anschluss an die Vorrundenspiele folgen ggf. Zwischenrundenspiele sowie die Platzierungs- und Finalsiege in Abhängigkeit der Anzahl der teilnehmenden Teams.

Im Anschluss an die Vorrundenspiele folgen ggf. Zwischenrundenspiele sowie die Platzierungs- und Finalsiege in Abhängigkeit der Anzahl der teilnehmenden Teams.

In den Vorrundenspielen ist ein Unentschieden als Endergebnis zugelassen und wird mit 1:1 Punkten gewertet. In den „K. o.-Spielen“ wird die Spielzeit um 2 Minuten verlängert. Ist das Spiel nach einer zweiten Verlängerung nicht entschieden, wird eine Entscheidung über das Freiwurfschießen herbeigeführt. Es werden pro Team drei Spieler*innen benannt, die jeweils 2 Freiwürfe schießen. Sollte danach noch keine Entscheidung gefallen sein, wird so lange ein/e neue/r Spieler*in pro Team benannt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Für die Platzierungen in den Gruppen gelten folgende Kriterien:

- a) Gesamtpunkte
- b) Ergebnis aus Direktvergleich der punktgleichen Mannschaften
- c) Korbverhältnis

Seit 2018 kommt eine „Klassifizierung“ der Spieler*innen entsprechend der Regeln des DRS Fachbereich Rollstuhlbasketball für den Wettbewerb in der Sportart Rollstuhlbasketball zur Anwendung. Die detaillierten Regelungen sind in der Anlage zu finden. Weiterhin wird an die teilnehmenden Mannschaften der dringende Appell gerichtet, möglichst viele „echte“ Rollstuhlfahrer einzusetzen!

2.2.2 WK I – WK IV

Spielbedingungen

Gespielt wird – soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den offiziellen Basketball-Regeln der FIBA und den Vorschriften der Spielordnung des DBB.

Bezugsquelle gegen Gebühr bei den Vertriebspartnern des DBB. Infos unter Tel. 02331 / 106-0 oder im Internet auf der Webseite unter www.basketball-bund.de

Gespielt wird mit Bällen der Firma Molten (Offizieller Spielball).

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus maximal 9 Spieler*innen. Die Mannschaftsaufstellung darf während eines Turniers nicht verändert werden. Jede Mannschaft muss mit 2 Trikotsätzen mit unterschiedlichen Farben ausgestattet sein.

Spielmodus

Die Spielzeit beträgt für alle Spiele 2 x 10 Minuten, ausgenommen sind notwendige Verlängerungen. Die Halbzeitpausen betragen 2 Minuten. In jeder Halbzeit darf von jeder Mannschaft eine Auszeit von einer Minute genommen werden. Der Art. 49.2 (Stoppen der Uhr bei Korberfolg in den letzten 2 Minuten) entfällt.

Mit dem 4. Foul scheidet ein/e Spieler*in aus dem betreffenden Spiel aus.

Der Artikel 41 der internationalen Basketballregeln wird wie folgt gehandhabt: Nachdem eine Mannschaft 6 persönliche oder technische Fouls in einer Halbzeit begangen hat, werden alle darauffolgenden Spielerfouls mit 2 Freiwürfen bestraft. Die Spielerfouls der Verlängerung zählen dabei zur zweiten Halbzeit.

In Abänderung des Artikels 8.7 beträgt die Dauer einer Verlängerungsperiode 3 Minuten.

Bei einem disqualifizierenden Foul ist der/die Spieler*in automatisch für das nächste Spiel gesperrt. Bei einem schweren Verstoß entscheidet das Schiedsgericht über weitergehende Maßnahmen.

Wertung

- Zur Platzierung von Mannschaften werden die §§ 42 und 45 der DBB-Spielordnung herangezogen. § 42
- Über die Reihenfolge der Platzierung in offiziellen Tabellen entscheidet die höhere Zahl der Wertungspunkte.
- Bei punktgleichen Mannschaften wird die Mannschaft mit geringerer Anzahl an Spielen besser platziert.

Bei Punktgleichheit und gleicher Anzahl von Spielen werden die Platzierungen gemäß folgenden Kriterien in der aufgeführten Reihenfolge ermittelt:

- a) nach der höheren Zahl der Wertungspunkte aus den Spielen dieser Mannschaften untereinander
- b) nach dem höheren Wert der Korbdivergenz aus den Spielen dieser Mannschaften untereinander
- c) nach dem höheren Wert der Korbdivergenz aus allen Spielen des Wettbewerbs
- d) nach den weniger erhaltenen Korbpunkten bei positiver Korbdivergenz bzw. nach den mehr erzielten Korbpunkten bei negativer Korbdivergenz aus allen Spielen des Wettbewerbs

Gegen Zwischentabellen ist ein Rechtsmittel nicht statthaft. § 45

Verzichtet ein Verein (bzw. eine Schule) für eine Mannschaft vor deren letztem Spiel auf die Teilnahme am Wettbewerb, so werden die bisher von ihr ausgetragenen Spiele aus der Wertung genommen.



2.3 Beach-Volleyball

Spielbedingungen

Gespielt wird – soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den zum Turnierzeitpunkt für den Bereich der Deutschen Volleyball-Jugend gültigen Offiziellen Beach-Volleyball Spielregeln der FIVB. Gespielt wird mit Bällen der Firma Molten (offizieller Spielball).

Spielfeldgröße: 8 m x 8 m; Netzhöhe: Mädchen 2,24 m; Jungen u. Mixed: 2,35 m

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus 4 Mädchen und 4 Jungen einer Schule (inkl. einer Ersatzspielerin und eines Ersatzspielers).

Spielmodus

Gespielt wird 2:2 (Mädchen, Jungen und Mixed) in 4 Gruppen mit späteren Überkreuz- und Finalbegegnungen. Es werden alle Plätze ausgespielt.

Mannschaftszusammensetzung: Vor jeder Begegnung wird von der Betreuungsperson eine Meldung mit einer Mädchen-, einer Jungen- und einer Mixed-Mannschaft abgegeben. Jede/r Schüler*in kann nur in einer Mannschaft spielen. Falls sich ein/e Spieler*in verletzt, kann er/sie in dem laufenden Spiel nicht ersetzt werden (wenn die Einwechsellmöglichkeit schon genutzt wurde). Das Spiel wird als verloren mit den bis dahin erzielten Punkten gewertet. Da in den folgenden Begegnungen die Mannschaften grundsätzlich neu benannt werden müssen, kann ggf. der/die Ersatzspieler*in zum Einsatz kommen. Abfolge der Spiele: Alle Spiele einer Begegnung finden parallel statt.

Gewinner einer Begegnung/Wertung: Alle Spiele/Endergebnisse der 3 Kategorien (Mädchen, Jungen, Mixed) werden zusammengefasst; daraus ergibt sich die Siegermannschaft mit den meisten gewonnenen Spielen (3:0 oder 2:1) und gleichzeitig die Wertung (2:0 oder 0:2 Punkte). Alle Spiele einer Begegnung müssen durchgeführt werden.

Auszeiten: Jeder Mannschaft steht pro Satz eine Auszeit zur Verfügung.

Einspielzeit: Vor dem Spiel erhalten die Mannschaften 5 Minuten Einspielzeit auf dem Spielfeld.

Es kann insgesamt 2 Einwechslungen pro Schulvergleich geben. Die WechselSpieler*innen werden mit geschlechtsspezifischen Wechselkarten ausgestattet, die sie bei der Einwechslung bei dem/der Schiedsrichter*in abgeben müssen. Die Coaching-Assistenzkarte wird an den/die ausgewechselte/n Spieler*in weitergegeben. Ein Rücktausch ist nicht möglich.

Die ErsatzSpieler*innen dürfen den Coach bei der Betreuung der Teams unterstützen und erhalten dafür eine Coaching-Assistenzkarte. Coaching ist in den Auszeiten und Satzpausen gestattet.

Wertung

Ermittlung der Rangfolge: Für die Ermittlung der Rangfolge gelten folgende Kriterien in nachfolgender Reihenfolge:

- a) Punktverhältnis
- b) Satzifferenz (Subtraktionsverfahren)
- c) Anzahl der gewonnenen Sätze
- d) Balldifferenz (Subtraktionsverfahren)
- e) Anzahl der gewonnenen Bälle
- f) Direktvergleich

Schiedsgericht: Die teilnehmenden Teams müssen Schiedsrichteraufgaben übernehmen.

2.4 Fußball



2.4.1 Paralympics

Spielbedingungen

Es gelten die *FIFA-Regeln* (www.fifa.com), sofern nicht gesondert andere Regelungen getroffen werden. Zur Organisation und Durchführung sollte mit **Special Olympics** kooperiert werden, um die speziellen Rahmenbedingungen für die Veranstaltungsdurchführung zu gewährleisten.

Gespielt wird auf einem *Rasen- oder Kunstrasenfeld* mit den Abmessungen 50-70 m x 35-50 m.

Torgröße etwa 2 x 5 m. *Spielball-Größe* 5.

Mannschaftsstärke

Spielberechtigt sind Schüler*innen mit geistiger und mehrfacher Behinderung, die die Altersvoraussetzungen erfüllen, unabhängig von der Art oder des Grades der Behinderung.

Die geistige Behinderung muss von offiziell anerkannter Stelle bestätigt sein (vgl. offizielle SO-Sportregeln, Art. 1).

Menschen mit psychischer Behinderung können an dem Wettbewerb nicht teilnehmen.

Das Spiel wird zwischen zwei *Mannschaften* mit je sieben Athleten ausgetragen, von denen einer der Torwart ist. Eine Mindestanzahl von drei Spielern sollte zu jeder Zeit auf dem Feld sein. Die *Spielerliste* darf nicht mehr als elf Athleten beinhalten.

Spielmodus

Die Spieldauer wird in zwei gleich lange Halbzeiten geteilt (2 x 15 Minuten).

Auswechslungen können in Spielunterbrechungen beliebig oft vorgenommen werden (mit Rückwechsel der Athleten), sofern der Schiedsrichter informiert ist. Der Auswechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn sein Wechselpartner dasselbe verlassen hat. Ist der Ball außerhalb der Seitenlinie, kann er entweder mit dem Fuß eingestoßen oder eingeworfen werden.

Auswechslungen können in Spielunterbrechungen beliebig oft vorgenommen werden (mit Rückwechsel der Athlet*innen), sofern der/die Schiedsrichter*in informiert ist. Der/die Auswechselspieler*in darf das Spielfeld erst betreten, wenn sein/ihr Wechselpartner/in dasselbe verlassen hat.

Ist der Ball außerhalb der Seitenlinie, kann er entweder mit dem Fuß eingestoßen oder eingeworfen werden.

Turniermodus

In einem ersten Abschnitt des Turniers (Klassifizierungsspiele) solle möglichst jede Mannschaft gegen alle anderen Mannschaften spielen. Darüber wird die Gruppenzusammensetzung festgelegt. Danach wird in Gruppen gespielt und über Zwischenrunden, Platzierungs- und Finalspiele ausgespielt.

Diese Hinweise gelten verbindlich für die Bundesfinalveranstaltung, aber in den Regional- und Landesauscheidungen kann davon entsprechend den organisatorischen Bedingungen in den Ländern abgewichen werden.

Zur Gewährleistung homogener Leistungsgruppen in der Hauptrunde wird zu Beginn eines Turniers eine **Klassifizierung** nach dem **Schweizer System** gespielt. Die erste Spielrunde wird frei gelost. Aus der daraus resultierenden Tabelle wird die zweite Spielrunde zugeteilt, indem der aktuelle Tabellenführer gegen die nächstbeste Mannschaft, gegen die er noch nicht gespielt hat, antritt usw. Die folgenden Runden werden stets nach diesem Prinzip zugeteilt. Insgesamt werden 6 Spielrunden gespielt. Bei einer ungeraden Zahl von teilnehmenden Mannschaften hat ein Team pro Runde spielfrei. Diese Mannschaft erhält automatisch einen Punkt zugesprochen.

In der Klassifizierung wird jeweils 1 x 15 Minuten gespielt.

2.4.2 WK II und WK III

Spielbedingungen

Gespielt wird – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Regeln des Deutschen Fußball-Bundes.; Bezugsquelle: Deutscher Fußball-Bund, Geschäftsstelle, Otto-Fleck-Schneise 6, 60528 Frankfurt/Main, Tel.: 069 / 67 88 – 1.

Gespielt wird mit Bällen der Firma Molten (offizieller Spielball). Größe 5 (410g-420)

Die Mannschaften müssen zu jedem Spiel 2 verschiedenfarbige Spielbekleidungen bereithalten. Gemäß den Bestimmungen des DFB ist das Tragen von Schienbeinschonern verbindlich vorgeschrieben. „Thermohosen“ dürfen nur getragen werden, wenn sie mit der Farbe der Sporthosen übereinstimmen.

Mannschaftsstärke

Jede Mannschaft besteht einschließlich der Ersatzspieler*innen

- bei den Jungen aus maximal 15 Spielern,
- bei den Mädchen aus maximal 10 Spielerinnen.

Bei den Jungen können bis zu 4 Spieler und bei den Mädchen bis zu 3 Spielerinnen pro Spiel ausgewechselt werden.

Bei Jungen und Mädchen ist der Rücktausch ausgewechselter Spieler*innen zulässig.

Spielmodus

Bei den Jungen wird auf Großfeld („normales Spielfeld“) mit 11er-Mannschaften und bei den Mädchen auf Kleinfeld mit 7er-Mannschaften gespielt.

Bei gelber Karte erfolgt eine 2-Minuten-Zeitstrafe. Bei gelb-roter Karte erfolgt eine weitere 2-Minuten-Zeitstrafe. Nach Ablauf der Zeitstrafe kann ein neuer Spieler eingesetzt werden. Bei roter Karte erfolgt ein Spelausschluss und der Spieler ist zusätzlich für das folgende Spiel gesperrt

Wertung

Für die Ermittlung der Rangfolge nach Abschluss der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:

- a) Punkte
- b) Ergebnis der Spiele punktgleicher Mannschaften untereinander
- c) Tordifferenz
- d) höhere Zahl der erzielten Tore
- e) Entscheidungsschießen (Elfmeterschießen bei den Jungen, Neunmeterschießen bei den Mädchen)

2.4.3 WK IV

Wettkampf IV m und w Talentsichtungsprogramm des DFB-Schul-Cup (gemischte Mannschaften spielen bei den Jungen, sind aber nur bis zum Landesfinale - nicht beim Bundesfinale – startberechtigt) Der DFB-Schul-Cup wird bis zum Bundesfinale ausgetragen

Gespielt wird mit Bällen der Firma Molten (offizieller Spielball). (350g light)

Vorbemerkungen:

Der Idee eines Vielseitigkeitswettbewerbs (Mannschaftsmehrkampfs) folgend soll zukünftig die Wettkampfklasse (WK) IV von „Jugend trainiert für Olympia & Paralympics“ durch Technikübungen ergänzt werden. Es sollen einfache Technikübungen ohne Zeit-Messen/Stoppen und ohne umfangreiche Zusatzverrechnung/-auswertung durchgeführt werden. Die Leistung der gesamten Mannschaft fließt im Sinne einer „Handicap-Regelung“ ins Spiel ein. Der Spielstand zu Spielbeginn ergibt sich aus den zuvor durchgeführten Übungen. Die Spiele beginnen somit stets mit einem 1:0 oder einem 1:1. Entsprechend der sportlichen Philosophie des DFB soll in der Altersklasse WK IV auf Kleinfeldern (5 x 2-Meter-Tore) gespielt werden.

Mannschaftsstärke:

- Acht-gegen-Acht mit drei Ergänzungsspielern
- Die Übungen werden von allen zehn Schüler*innen der Mannschaften durchgeführt. Wird die Teilnehmer*innenzahl von 10 unterschritten, verliert die Mannschaft den Technikwettbewerb. Pro Team ist ein Betreuer vorgesehen.

1. Übungen

Die wichtigsten Elemente (Basistechniken) des Fußballspiels, der Ballvortrag (Dribbling), das Passen und der Schuss auf das Tor, werden die Inhalte der Übungen bilden, die von allen teilnehmenden Schüler*innen absolviert werden. Hierzu führen die Mannschaften vor jedem Spiel auf/neben dem Spielfeld drei Übungen durch.

Nach zahlreichen Gesprächen in den verschiedenen Gremien des DFB wurde eine erste Ideensammlung zusammengetragen und wurden bereits die ersten Vorschläge auf Praktikabilität geprüft. Basierend auf den Erkenntnissen der Tests sind folgende Übungen erarbeitet worden:

Übung 1: Dribbeln

Aufbau:

Den Mannschaften werden zwei parallele Strecken mit einer Länge von 16,5 Metern vorgegeben. Dies entspricht der Länge von Toraus-Linie bis zur 16-Meterraum-Linie.

Ein Meter vor den beiden Eckpunkten sowie in der Mitte der Strecken werden Markierungen aufgestellt. Die beiden Mannschaften bilden jeweils zwei Fünfer-Gruppen, die sich gegenüber aufstellen. Ist die Teilnehmer*innenzahl kleiner als zehn und ist die Anzahl ungerade, so erhält die Gruppe mit der größeren Teilnehmer*innenzahl anfänglich den Ball.

Ablauf:

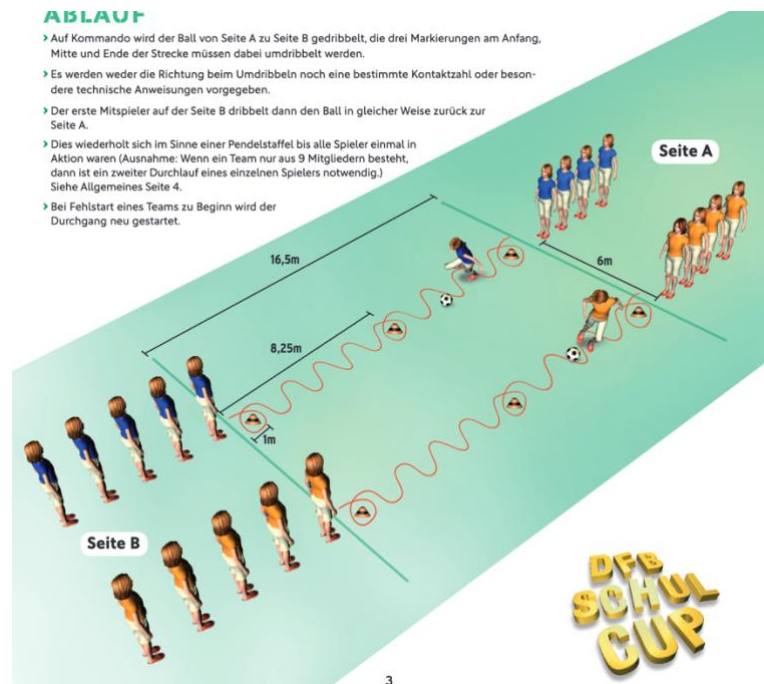
Auf Kommando wird der Ball von Seite A zu Seite B gedribbelt, die drei Markierungen am Anfang, Mitte und Ende der Strecke müssen dabei umdribbelt werden.

Es werden weder die Richtung beim Umdribbeln noch eine bestimmte Kontaktzahl oder besondere technische Anweisungen vorgegeben. Der erste Mitspieler auf der Seite B dribbelt dann den Ball in gleicher Weise zurück zur Seite A. Dies wiederholt sich im Sinne einer Pendelstaffel bis alle Spieler einmal in Aktion waren (Ausnahme: Wenn ein Team nur aus neun Mitgliedern besteht, dann ist ein zweiter Durchlauf eines einzelnen Spielers notwendig.) Siehe Allgemeines Seite 4. Bei Fehlstart eines Teams zu Beginn wird der Durchgang neu gestartet. > Jeder Spieler muss mit dem Ball am Fuß die Grundlinie überqueren. Überquert der Ball vor Spieler A die Linie, darf der nächste Spieler B erst dann losdribbeln, wenn Spieler A die Linie überquert hat! Bei einer zu frühen Fortsetzung ruft der Stationsleiter deutlich den Schulnamen und „Frühstart“, d.h. Spieler B muss mit Ball am Fuß zurück zur Grundlinie und kann dann erneut beginnen (s. Bild).

Wertung:

Die Mannschaft, deren letzter Spieler zuerst auf der anderen Seite ist und den Ball auf oder hinter der Grundlinie gestoppt und mit der Sohle zur Ruhe gebracht hat, gewinnt diese Übung und erhält einen Wertungspunkt. Wird der letzte Ball von beiden Mannschaften zeitgleich zur Ruhe gebracht, bekommen beide Mannschaften jeweils einen Punkt. Rollt der Ball von Team A innerhalb des Dribbelparcours, z.B. aufgrund eines technischen Fehlers, weg, darf nur der jeweils an der Reihe befindliche Spieler den Ball am Fuß zurückdribbeln. Unterstützt ein Mitspieler durch Ball stoppen oder zurückspielen, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B gewertet. Der Ball darf nur von jenem Spieler von Team A hinter der Grundlinie aufgenommen werden, der als Nächster an der Reihe ist. Stoppt jemand anderes bewusst den Ball, wird der Durchgang automatisch für Team B gewertet.

Nach dem Überqueren der Linie am Ende der Strecke durch den letzten Spieler, darf kein anderer Spieler den Ball bewusst stoppen (z.B. bei einem versehentlich zu weit vorgespielten Ball). Vorgehensweise ansonsten wie beim vorherigen Punkt. Wird das Dribbeln von Team A durch einen kreuzenden Ball von Team B gestört, darf der Ball nicht bewusst von Team A weggespielt oder weggeschossen werden (unsportliches Verhalten). Ist dies der Fall oder wird Team B bewusst an der Fortsetzung gehindert, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B gewertet.



Übung 2: Passen

Aufbau:

Für die beiden Mannschaften werden zwei parallele Strecken mit einer Länge von zehn Metern vorgegeben. An beiden Seiten werden jeweils mittig Hütchentore (zwei Meter breit) aufgestellt. Die beiden Mannschaften teilen sich wie in Übung 1 auf.

Ablauf:

Jede Schülerin bzw. jeder Schüler passt den Ball einmal zur anderen Seite (besteht eine Mannschaft nicht aus zehn Schüler*innen, wird wie in Übung 1 verfahren). Der Ball kann je nach Leistungsstand direkt, aber auch nach Stoppen und gegebenenfalls nach Vorlegen bis zur Hütchenlinie (Achtung: Handspiel ist nicht erlaubt) zur anderen Seite gepasst werden. Das Feld zwischen den Schüler*innenn darf nicht betreten werden. Einzige Ausnahme: Der Ball bleibt, da er zu schwach gespielt wurde, in diesem Feld liegen. Die Schülerin bzw. der Schüler, die/der den Wettbewerb fortsetzen möchte, darf den Ball mit dem Fuß zurück hinter ihre/seine Begrenzungslinie bringen, weiterspielen oder beenden, wenn es sich um die letzte Schülerin/den letzten Schüler handelt.

Der eingeteilte Spieler, der den zuletzt gepassten Ball auf der Linie oder dahinter zur Ruhe bringen soll, trägt idealer Weise ein Überziehleibchen; dies erleichtert der Stationsleitung den Überblick.

Der Ball darf nur von dem Spieler gestoppt oder gespielt werden, der als Nächster an der Reihe ist. Hält jemand anderes von Team A, z.B. zum Zeitgewinn, den Ball eindeutig bewusst auf, so ist der Durchgang sofort beendet und Team B gewinnt.

Rollt ein Ball mit einem Passversuch von Team A in oder durch die Passtation von Team B, werden folgende Situationen unterschieden:

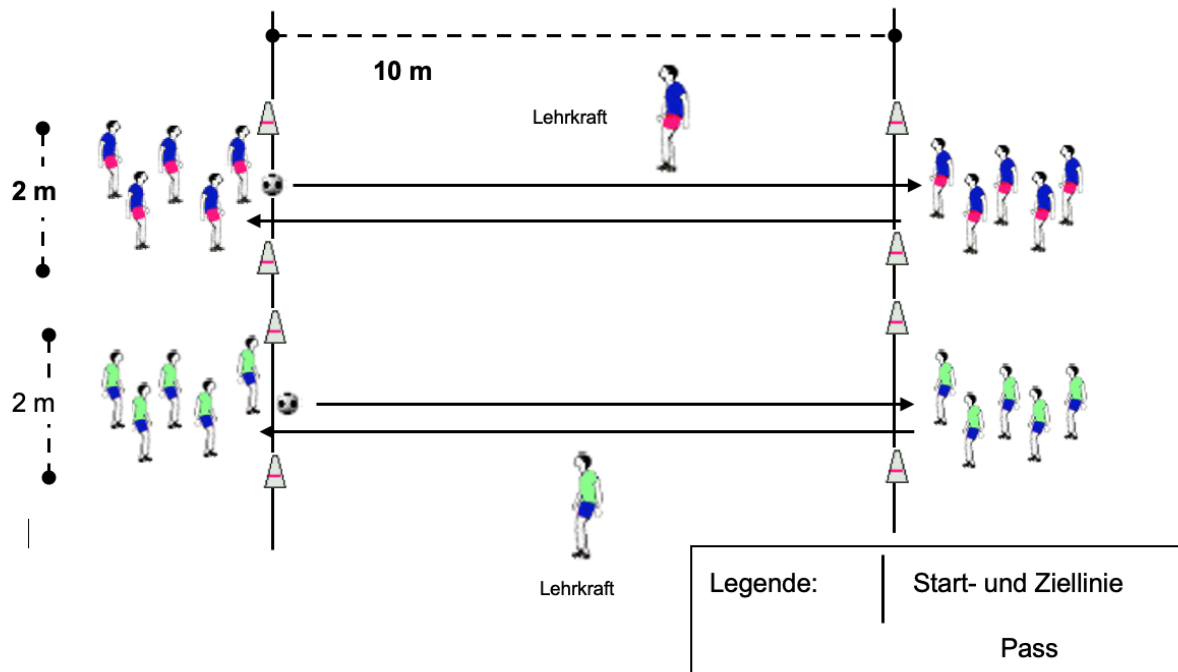
- a) Ablauf von Team B wird (weitestgehend) nicht gestört und Ballkontrolle ist vorhanden: Der nächste Spieler von Team A kann den Ball zurückholen, indem der Ball mit dem Fuß außen um die Station bzw. Spieler zurückdribbelt wird, bevor das Passen fortgesetzt werden kann
- b) Ablauf von Team B wird (erheblich) gestört, z.B. Ball trifft den gegnerischen Ball, der dadurch wegprallt: Der Durchgang wird sofort beendet und für Team B gewertet.

Bei Fehlstart eines Teams zu Beginn wird der Durchgang neu gestartet.

Wertung:

Die Mannschaft, die nach dem letzten Pass den Ball auf der anderen Seite zuerst auf der Linie zwischen den Hütchen oder dahinter mit der Sohle zur Ruhe gebracht hat, gewinnt diese Übung und erhält einen Wertungspunkt. Wird der letzte Pass von beiden Mannschaften zeitgleich zur Ruhe gebracht, bekommt jede Mannschaft einen Punkt.

Wird das Passen von Team A durch einen kreuzenden Ball von Team B gestört, darf der Ball nicht bewusst von Team A weggespielt oder weggeschossen werden (unsportliches Verhalten). Ist dies der Fall, oder wird Team B bewusst an der Fortsetzung gehindert, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B gewertet.



Übung 3: Torschuss

Aufbau:

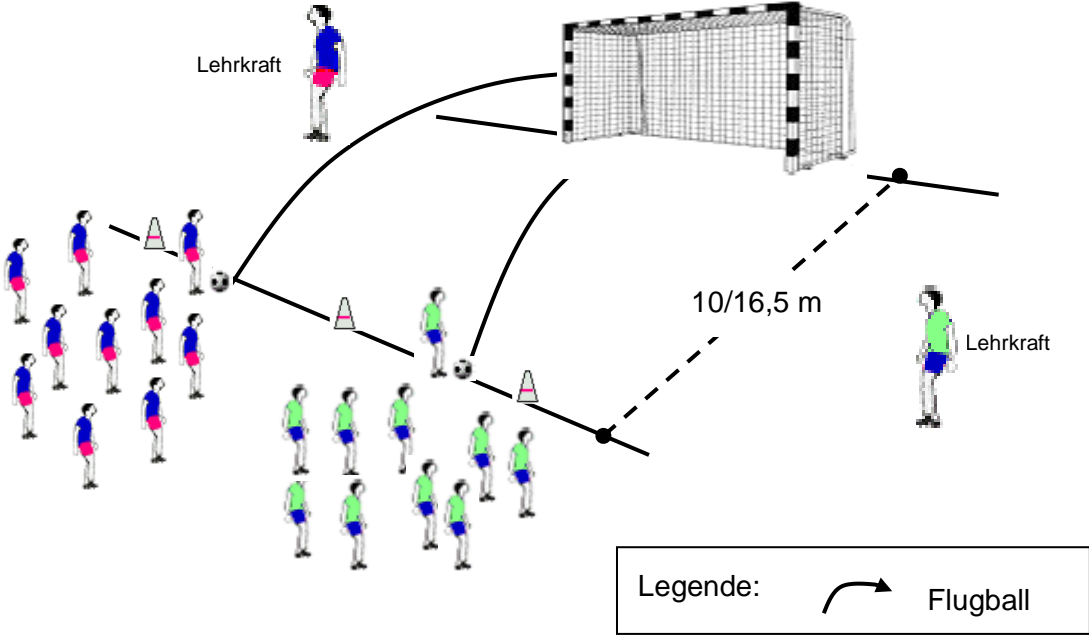
Das Tor wird durch eine Markierung (ein Hütchen oder ein Markierungsband) in zwei gleich große Hälften geteilt. Zehn Meter (Mädchen) / 16,5 Meter (Jungen) vor der Torlinie werden Markierungen für beide Mannschaften aufgestellt.

Ablauf:

In zehn direkten Duellen versuchen die Schüler*innen, ein Tor aus einer Entfernung von 10/16,5 Metern Entfernung zu erzielen. Zielbereich ist die jeweils gegenüberliegende Torhälfte. Der Ball muss als Flugball gespielt werden, d. h., er darf vor der Überquerung der Torlinie den Boden nicht berühren. Berührt der Ball, bevor er ins Tor geht, Latte oder Pfosten, ist das Tor gültig. Gelangt der Ball von der Latte oder dem Pfosten nicht direkt oder gar nicht ins Tor, wird der Versuch als Fehlversuch gewertet. In keinem Fall gibt es eine Wiederholung.

Wertung:

Die Mannschaft mit den meisten Treffern erhält zwei Wertungspunkte. Bei Gleichstand bekommt jede Mannschaft einen Punkt.



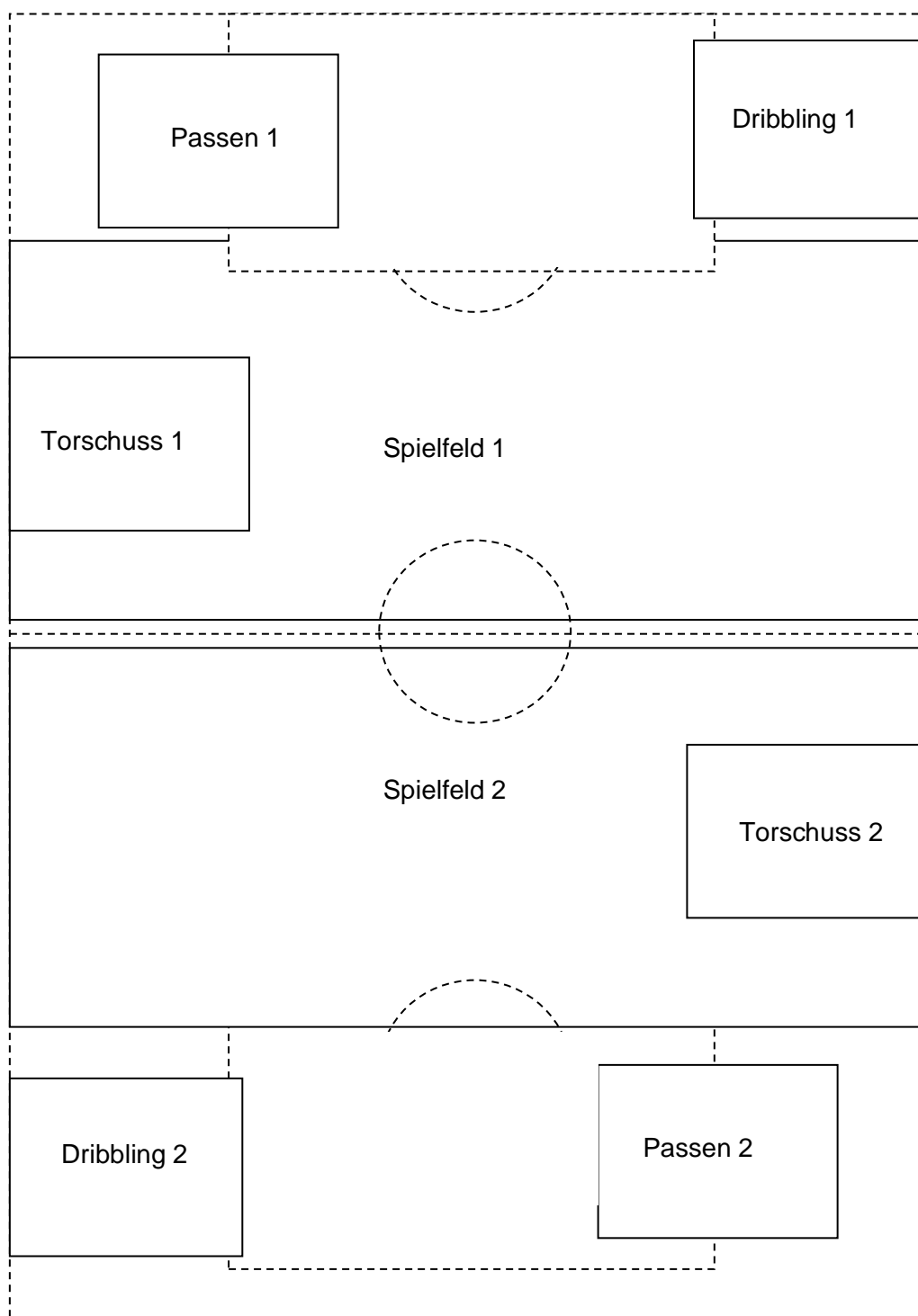
2. Wertung der Übungen

- Hat eine Mannschaft weniger als zehn Spieler*innen, verliert sie den Technikwettbewerb und geht mit 0:1 in das Spiel.
- Jede Schülerin bzw. jeder Schüler hat grundsätzlich bei allen Übungen nur einen Versuch, die Übungen sollen vor der Ausführung nicht mehr geübt werden.
- Direkt im Anschluss an die Übungen erfolgt das Spiel der an den Übungen beteiligten Mannschaften auf dem Kleinfeld (Sieben-gegen-Sieben).
- Der Spielstand zu Beginn des Fußballspiels ergibt sich aus den zuvor durchgeführten Übungen.
 - Durch Übung 1 und 2 wird ein Wertungspunkt ausgespielt. Der Sieger der Übung 3 erhält zwei Wertungspunkte.
 - Es kann bei allen Übungen sowie in der Summe zu einem Unentschieden kommen.
 - Die Verteilung der Wertungspunkte erfolgt nach folgendem Schema:

Wertungspunktstand nach Abschluss der Übungen	Spielstand bei Spielbeginn
4 : 0	1 : 0
4 : 1	
4 : 2	
3 : 1	
3 : 3	1 : 1
2 : 2	
1 : 3	0 : 1
2 : 4	
1 : 4	
0 : 4	

3. Tipps zum Aufbau der Stationen und zur Durchführung

Stationsaufbau:



Zur besseren Übersicht hat es sich bewährt, die Schüler*innen, die die Übung absolviert haben, seitlich neben die beiden Strecken bzw. neben dem Tor zu positionieren. Dort sollten sich auch die betreuenden Lehrkräfte befinden.

Bei keiner Übung ist das Spielen des Balles mit der Hand erlaubt. Bei ungeübten Schüler*innen sollte zuvor darauf hingewiesen werden, dass beim absichtlichen Spielen des Balles mit der Hand die Übung für die gegnerische Mannschaft gewertet wird.

Wenn durch das Umstoßen/-schießen von Hütchen kein Vorteil entsteht, zieht dies keine Konsequenzen nach sich.

Zur Erleichterung der Ergebnisweitergabe „Stationsleiter → Schiedsrichter → Turnierleitung“ sollte folgende Wertungskarte eingesetzt werden:

	Mannschaft A:										Mannschaft B:									
Übung 1: Dribbeln	1 : 0					1 : 1					0 : 1									
Übung 2: Passen	1 : 0					1 : 1					0 : 1									
Übung 3: Torschuss	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2 : 0					1 : 1					0 : 2									
Gesamt- ergebnis Übungen	1 : 0					1 : 1					0 : 1									
Gesamtergebnis Übungen = Spielstand zu Beginn des Spiels																				
Endstand des Spiels	:																			

2.5 Gerätturnen



Die Wettkämpfe werden nach der Wettkampfordnung des Deutschen Turner- Bundes (DTB) ausgetragen. Es gelten die aktuell gültigen Wertungsbestimmungen des DTB, sowie die Festlegungen in dieser Ausschreibung.

Gerätturnen nur WK III - Mädchen beim Bundesfinale

In der **WK III** wird die Kür modifiziert - weiblich, Leistungsklasse 4 (LK 4) nach den aktuellen Arbeitshilfen LK 1 - LK 4 des DTB und der Ergänzungsbroschüre für 2021 (zu finden unter www.karturnen.de – Wertungsvorschriften Frauen – LK) geturnt. Eine Mannschaft besteht aus 5 Schülerinnen, wobei 4 pro Gerät starten. Die 3 höchsten Wertungen an jedem Gerät werden addiert und alle 3 Geräteergebnisse zusammen ergeben die Gesamtpunktzahl am Gerät. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.

Die Gerätehöhen betragen: Sprungtisch 1,10 m oder 1,25 m (darf wahlweise eingestellt werden) Schwebebalken 1,25 m (bei 20 cm Mattenunterlage)

Bodenmusik: Jede Turnerin hat eine eigene, beschriftete CD (Name und Schule) mit ihrer Kürmusik, die auf Track 1 abzuspielen ist, mitzubringen. Alle Schülerinnen einer Mannschaft können auf die gleiche Musik turnen. Wenn die Musik der Pflichtübung als Kürmusik genutzt wird, muss ebenfalls eine eigene beschriftete CD abgegeben werden.

Die **WK IV** ist für Mädchen- und Jungenmannschaften ausgeschrieben. Startet eine gemischte Mannschaft, so zählt sie je nach Überzahl des Geschlechts zu den Mädchen- oder Jungenmannschaften. Die Festlegung erfolgt mit der ersten Meldung und gilt für den gesamten Qualifikationsweg. Eine Mannschaft besteht aus 5 Schüler*innen.

Die Inhalte des Wettkampfs IV bestehen aus 3 Gerätebahnen – A-B-C und 3 Sonderprüfungen. Vom Niveau entsprechen die Inhalte der P4 in den Aufgabenbüchern 2015 Gerätturnen des DTB.

Hinweis: Die im Übungstext aufgeführten Alternativen führen weder zu einem Punktabzug noch zu einem Bonus, d.h. es handelt sich um gleichwertige Alternativen.

- **Gerätebahn A** – wird von allen Schüler*innen einzeln geturnt

Reck (schulterhoch)

Aus dem Stand vorlings mit Ristgriff: Hüft-Aufschwung mit Schwungbeineinsatz (aus dem Stand oder aus dem Schritt) oder Hüft-Aufzug in den Stütz; Vorschwing, Rückschwung mit Hüft-Umschwung rückwärts, a) mit direkt anschließendem Felgunterschwing in den Stand; oder b) Vorschwing, Rückschwung in den freien Stütz, Niedersprung, Felgunterschwing mit Schwungbeineinsatz (auch beidbeinig) in den Stand.

Boden (Bodenbahn 10m bestehend aus 5 Matten 1 m x 2 m oder einem Bodenläufer 12 m) Aus dem Stand: 2 bis 3 Schritte vorwärts, Handstütz-Überschlag seitwärts links (Rad), Aufrichten in die Bewegungsrichtung, Schritt vorwärts, Handstütz-Überschlag seitwärts rechts, Aufrichten in die Bewegungsrichtung, Schließen der Beine in den Stand.

Sprung (Bock 1,10 m oder 1,20 m; Brettabstand variabel) Sprunggrätsche

- **Gerätebahn B** – wird von allen Schüler*innen einzeln geturnt

Schwebebalken (Höhe 1 m)

Aus dem Seitstand vorlings am Schwebebalken: Absprung, Drehhockwende, Auf- richten über die Schrittstellung in den Stand; 1 bis 2 Schritte, Pferdchensprung oder Hocksprung; 1 bis 2 Schritte, $\frac{1}{2}$ Drehung im beidbeinigen Ballenstand; Schritte jeweils mit Vorspreizen (rechts – links oder links – rechts); 1 bis 2 Schritte Standwaage (Haltezeit 2 Sek. möglich, aber nicht nötig); Abgang: Anlauf (Anhüpfer erlaubt), Rondat (Radwende) in den Querstand vorlings.

Boden (Bodenbahn 10 m bestehend aus 5 Matten 1 m x 2 m oder einem Bodenläufer 12 m)

Aus dem Stand: Schritt vorwärts und Aufschwingen in den flüchtigen Handstand (Haltezeit 2 Sek. erlaubt), Abrollen, Aufrichten in den Stand, Strecksprung mit $\frac{1}{2}$ LAD (= Längsachsendrehung), Rolle rückwärts über den hohen Hockstütz in den Hockstand (Felgrolle erlaubt), Strecksprung mit $\frac{1}{2}$ LAD in den Stand.

Parallelbarren (brusthoch)

Aus dem Innenquerstand auf einem kleinen Kasten: Absprung zum Vorschwung, Rückschwung, Vorschwung mit Grätschen und Schließen der Beine, Rückschwung, Vorschwung, Kehre mit $\frac{1}{4}$ Drehung einwärts in den Außenquer- stand vorlings.

- **Gerätebahn C** – Die Gruppenübungen 1 (Boden) und 2 (Langbank) werden von allen Mannschaftsmitgliedern in einem Durchgang gemeinsam gezeigt. Die Partnerübung 3 (Boden) wird paarweise (2 Paare) gezeigt.

Gruppenübung 1:

Schattenrollen (Geräte: Bodenbahn 10 m bestehend aus 5 Matten 1 m x 2 m oder einem Bodenläufer 12 m) Alle 5 Mannschaftsmitglieder turnen nacheinander einsetzend, synchron, hintereinander, in ununterbrochener Reihenfolge jeweils 4 Rollen vorwärts mit direkt anschließendem Strecksprung, wobei die Nachfolgenden mit dem Strecksprung nach der Rolle des/r Vorausturnenden beginnen.

Gruppenübung 2:

Schattenhockwenden (Geräte: 2 Turnbänke à 4 m, breite Seite oben, hinter- einander gestellt) Alle 5 Mannschaftsmitglieder turnen nacheinander jeweils 8 fortlaufende Hockwenden in rhythmischer Folge mit oder ohne Zwischenfedern, wobei die Nachfolgenden mit der zweiten Hockwende des/r Vorausturnenden einsetzen.

Partnerübung 3:

Synchronübung (Geräte: Bodenbahn 10 m bestehend aus 5 Matten 1 m x 2 m oder einem Bodenläufer 12 m) Die Paare turnen jeweils parallel und synchron 3 bis 5 verschiedene Übungsteile (darunter mind. 2 akrobatische Elemente) als fließende Bewegungsverbinding.

- **Sonderprüfungen**

Standweitsprung: Es wird auf Hallenboden ohne Mattenunterlage gesprungen. Jede/r Schüler*inder Mannschaft führt 3 fortlaufende Standweitsprünge mit beidbeiniger Landung aus. Die 4 höchsten Weiten werden addiert.

Klettern (Tae oder Stangen, je nach Örtlichkeiten, beim Bundesfinale wird an der Stange geklettert) Jede/r Schüler*in sitzt auf einem kleinen Kasten im Grätschsitz vor der Stange, die Hände sind an der Stange/am Tau. Auf Startkommando erfolgt das Klettern (mit oder ohne Einsatz der Füße) bis zu einer festgelegten Markierung (4 Meter vom Boden gemessen). Die 4 schnellsten Zeiten werden addiert.

Staffellauf: Sprint-Umkehrstaffel mit Übergabe eines Tennisrings; es starten alle 5 Mannschaftsmitglieder. Die Start- und Wendemarken sind an den Grundlinien eines Volleyballfeldes oder einer anderen entsprechenden Spielfeldmarkierung mit einer Länge von 18 m. Der Start erfolgt aus dem Hochstart neben einer Markierungsstange. Beim Wechsel wird der Tennisring übergeben und um die Markierungsstange herumgeführt.

In einem festgelegten Bereich (ca. 1,5 m hinter der Markierungsstange) darf sich nur der/die folgende Läufer/in aufhalten, alle anderen Läufer*innen befinden sich hinter der Markierung hintereinander sitzend auf einer Bank.

Berechnung

Die Siegerermittlung im WK IV erfolgt nach folgenden Grundsätzen:

- An den Gerätebahnen A und B kommen jeweils die 4 höchsten Gesamtwertungen jedes/jeder Turner/in in die Wertung. • An der Gerätebahn C gibt es eine Gesamtwertung für die ganze Mannschaft,
- Aus den 3 Sonderprüfungen werden jeweils die Rangfolgen ermittelt und anschließend die Rangfolgepunkte addiert. Daraus ergibt sich eine Rangfolge der Sonderprüfungen (weitere Hinweise sind den Handreichungen zu entnehmen).
- Der Sieger des Wettbewerbs wird durch eine Rangfolgeberechnung ermittelt. Hierzu werden die Platzierungen der 4 Ranglisten (3 Gerätebahnen und die Sonderprüfungen) addiert. Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Rangfolgesumme. Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Rangfolge bei den 3 Gerätebahnen. Bei weiterer Punktgleichheit entscheidet die bessere Platzierung beim Stangenklettern.

Die Ausschreibung für die Wettkämpfe in der WK III & IV im Schuljahr 2021/22, die Handreichung zum Wettbewerb, Kampfrichterunterlagen, sowie Übungsvorschläge zur WK III stehen unter www.dtb.de/geraeturnen/themen/jugend-trainiert-fuer-olympia/informationen-jtfo/ bereit.

Einige Videobeispiele sind zu finden unter gymtotal.de/inhalte/misc/jugend-trainiert-fuer-olympia/

Als Ansprechpartnerinnen für die Bundeswettbewerbe stehen beim DTB zur Verfügung:

Für **fachlich, inhaltliche Fragen:**

TK-Mitglied – Schule: Ursula Francke, E-Mail: ursula.francke@dtb.de

Für die **Organisation und Durchführung des Bundesfinals:**

DTB Mitarbeiter für Wettkampforganisation Gerätturnen: Claudia Janecek Tel.: 069-67801-112

E-Mail: claudia.janecek@dtb.de

Bei Fragen zu den Qualifikationswettbewerben wenden Sie sich bitte an die Ansprechpartner*innen in den Landesturnverbänden.

2.6 Goalball



Allgemeine Bestimmungen

1. Gespielt wird – soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den offiziellen Regeln der International Blind Sports Federation (IBSARegeln) 2018-2021.
Sie stehen als Download im Internet unter: www.ibsasport.org/sports/goalball/rules/ (in englischer Sprache). Hinweise zum Regelwerk und Informationen zur Sportart sind auch unter www.goalball.de veröffentlicht.
2. Gespielt wird mit dem Goalball der Firma KSG (1250g).
3. Es sind sowohl Mixed-Teams als auch reine Mädchen- oder Jungenmannschaften zugelassen. Eine Mannschaft besteht aus 5 Spieler*innen und 2 Betreuern/innen. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung.
4. Die Nettospielzeit beträgt 2 x 7 Minuten. Eine Mannschaft kann pro Spiel lediglich 2 Auszeiten („Time-outs“) nehmen. Eine Mannschaft darf maximal 2 Auswechslungen („Substitutions“) je Spiel nehmen.
5. Alle Spieler*innen auf dem Spielfeld müssen eine lichtundurchlässige Brille (keine Schlafbrille) tragen. Jede Mannschaft spielt in einheitlichen Trikots, auf denen sowohl auf der Vorder-, als auch auf der Rückseite die Nummer des/der Spieler*in zu erkennen sein muss.
6. Startberechtigt sind die Schulmannschaften mit dem Förderschwerpunkt „Sehen“. Zu einer Schulmannschaft können auch Schüler*innen mit dem Förderschwerpunkt „Sehen“ gehören, die an verschiedenen Schulen beschult werden. Wenn in den Ländern eine Qualifikation für das Bundesfinale stattgefunden hat, müssen sie jedoch für diesen Verbund auf allen Ausscheidungsebenen gestartet sein.
7. Der Turniermodus wird vor Turnierbeginn mitgeteilt. Der Spielmodus wird anhand der Meldungen bestimmt und den Teams rechtzeitig vorher bekannt gegeben. Es kann entsprechend der Teilnehmermannschaften in Vorrunden gespielt werden. Für einen Sieg gibt es 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt. Nach der Gruppenphase findet die Endrunde in Form von Platzierungsspielen statt.
8. Sollte es nach Ablauf der regulären Spielzeit Unentschieden stehen, erfolgt eine Verlängerung von je 2 x 2 Minuten, wobei das erste Tor der Verlängerung die Partie entscheidet (Golden Goal). Sollte in der Verlängerung kein Tor fallen, wird der Sieger per Penaltywerfen ermittelt.
9. Bei Punktegleichheit von zwei oder mehr Mannschaften wird nach den untenstehenden Kriterien entschieden:
 - a) Tordifferenz
 - b) Anzahl der geworfenen Tore
 - c) Penaltywerfen
10. In der Gruppenphase hat das erstgenannte Team links vom Schiedsrichtertisch Anwurf. Bei den Platzierungsspielen findet der Münzwurf („Coin Toss“) vor dem Einmarsch auf das Spielfeld statt.
11. Sollte eine Mannschaft gegen die Wertung eines Spieles Protest einlegen wollen, so muss dieser sofort im Anschluss an das entsprechende Spiel eingelegt werden. Die Protestgebühr beträgt 100 €, welche bei der Turnierleitung hinterlegt werden muss. Bei erfolgreichem Protest erfolgt die Rückerstattung des Betrages.

Hinweise und Informationen zum Wettbewerb:

Die Deutsche Behindertensportjugend (DBSJ) steht für weitere sportartspezifische Fragen gern unter der E-Mailadresse jtfp@dbsj.de zur Verfügung.

2.7 Golf



Spielbedingungen:

Die Wettkämpfe werden – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den aktuellen Turnierbedingungen des Deutschen Golf Verbandes e.V., des Ligastatuts und den von der Spielleitung veröffentlichten Platzregeln ausgetragen. Einsichtnahme in diese Verbandsordnungen ist im Sekretariat des gastgebenden Golfclubs möglich.

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus maximal fünf und mindestens vier Schüler*innen – sie kann beliebig aus Schülerinnen und Schülern bestehen. Jede Mannschaft ist von einer Lehrkraft (in Ausnahmefällen auch von einer durch die jeweilige Schulleitung schriftlich autorisierte volljährige andere Person) zu betreuen. Ein Kapitän ist zu benennen, der aus dem Kreis der Mannschaftsmitglieder kommen kann, oder aber es ist automatisch der/die Betreuer*in. Der Kapitän muss während des Wettkampfs jederzeit sichtbar die C-Karte tragen. Als Begleitperson/Caddie ist nur der/die offiziell benannte Betreuer*in der Schulmannschaft erlaubt und/oder ein Mannschaftsmitglied.

Teilnahmeberechtigung/Wettkampfklasse:

Teilnahmeberechtigt in einer Mannschaft sind Schüler*innen mit PE oder besser. Der Nachweis der Schulzugehörigkeit wird über das von der Schulleitung bestätigte Mannschaftsmeldeformular erbracht.

Spielmodus:

Es sollten maximal 5 Einzel über 18 Löcher - Zählspiel nach Stableford (vorgabenwirksam) gespielt. In begründeten Fällen können auch abweichend 9-Löcher-Zählspiel gespielt werden! Die Summe der 4 besten Einzelergebnisse einer Mannschaft in einer Brutto-Wertung ergibt das

Mannschaftsergebnis, d.h. es kann ein Streichergebnis geben. Die NettoWertung kann als Information für die Schulen aufgeführt werden. Die siegreiche Mannschaft in der Brutto-Wertung qualifiziert sich als Landessieger für das Bundesfinale. Wenn sich mehr als 12 Mannschaften für das Landesfinale melden, sollten regionale Qualifikationsturniere ausgetragen werden. Diese Qualifikationsturniere können über 9 Löcher gespielt werden.

Wertung:

Die Mannschaft mit dem höchsten Gesamtergebnis ist Turniersieger. Bei Gleichheit wird die Summe der besten 3 Einzelergebnisse gewertet. Bei weiterer Gleichheit wird das Verfahren fortgesetzt (die 2 besten Einzelergebnisse, dann das beste Einzelergebnis). Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los.

Mannschaftsmeldung:

Mit der Meldung ist die namentliche Nennung der Schüler*innen inkl. der jeweiligen EGA-Vorgabe erforderlich. Die Veränderung der EGA-Vorgabe ist dem Starter (Ausrichter) anzuzeigen und spätestens vor Startbeginn auf der Scorekarte zu korrigieren. Sollte ein/e gemeldeter/gemeldete Spieler*in nicht antreten können, kann dieser/diese durch einen/eine andere/n Spieler*in der Schule (die Schulzugehörigkeit muss angemessen nachgewiesen werden) ersetzt werden. Der/Die neue Spieler*in spielt an Stelle des/der zu ersetzenden Spieler*in. Eine Veränderung der bereits abgegebenen Mannschaftsaufstellung ist dem Starter (der Spielleitung) spätestens 10 Minuten vor dem Start der jeweiligen Spielgruppe mitzuteilen.

Spielleitung:

Die Spielleitung wird in Abstimmung mit der zuständigen Kultusbehörde und dem ausrichtenden Landesgolfverband/Club eingesetzt.

2.8 Handball



Spielbedingungen

Gespielt wird – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Spielregeln des Deutschen Handballbundes.

Bezugsquelle (gegen Gebühr): Deutscher Handballbund (DHB), Geschäftsstelle, Strobelallee 56, 44139 Dortmund, Tel.: 0231/911910 oder zum kostenfreien Download:

https://www.dhb.de/?proxy=redaktion/DHB-live-/Seitenbaum/02_Verband/Satzung-und-Ordnungen/Satzungen-und-Ordnungen/Internationale_Handballregeln_mit_den_DHB-Zusatzbestimmungen_Stand_1- Juli_2016.pdf

Bälle - gespielt wird mit Bällen der Firma Molten (offizieller Spielball).

WK I m	WK I w - III m	WK III w – IV w
Größe 3 IHF-zertifiziert	Größe 2 IHF-zertifiziert	Größe 1 IHF-zertifiziert

Zu beachten sind die DHB-Sonderregelungen des Jugendspielbetriebes:

- Jugendliche dürfen nur wechseln, wenn sich ihre Mannschaft im Ballbesitz befindet oder während eines Time-out.
- Das Team-Time-out entfällt. Aufgrund der verkürzten Spielzeit wird die Zeitstrafe von 2 Minuten auf 1 Minute reduziert.
- Bei allen Spielen des Bundesfinales wird die Anwendung der 2-LinienAbwehr in der Wettkampfklasse III zwingend vorgeschrieben (hierzu gehören z.B. die Abwehrformationen: 1:5, 2:4, 3:3, 3:2:1, offensive 5:1).
- Die Verletztenregel findet aufgrund der verkürzten Spielzeit keine Anwendung.

Detaillierte Informationen unter: www.dhb.de

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus maximal 11 Spieler*innen. Die Mannschaft muss in jedem Fall mit einem Torwart/einer Torfrau spielen. Auf der Spielfläche dürfen sich gleichzeitig höchstens 7 Spieler*innen einschließlich Torwart/Torfrau befinden.

Spielmodus

Die Spielzeit beträgt beim Bundesfinale in allen Altersklassen bei den Vorrundenspielen 2 x 10 Minuten, in der Vorschlussrunde und bei Endspielen 2 x 15 Minuten. Die Halbzeitpause ist auf 2 Minuten festgelegt. Die zweitgenannte Mannschaft hat bei Farbgleichheit die Trikots zu wechseln.

Wettkampf IV m und w

Erlaubte Abwehrformation:

- Manndeckung (Klare Zuordnung Verteidiger/Angreifer)
- Sinkende Manndeckung
- 1:5-Abwehr (fünf Spieler verteidigen im Raum vor der 9 m – Linie mannorientiert mit Übergabe und Übernahme, ein Spieler sichert den Raum zwischen 6 m und 9 m)
- Einzelmanndeckung (auch in Unterzahl) ist verboten
- persönliche Zeitstrafen (keine Mannschaftsreduzierung)

Maßnahmen bei Nichteinhaltung offensiver Spielweisen im Handball

- 1 Information:
Stellt der Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft keine der vorgegebenen Deckungsformationen spielt, gibt er Time-Out und informiert den Mannschftsverantwortlichen, dass er die Spielweise seiner Mannschaft in der Abwehr umgehend ändern muss.
- 2 Verwarnung:
Ist nach der Information keine Änderung des Abwehrverhaltens im nächsten Angriff festzustellen, verwarnt der Schiedsrichter den Mannschftsverantwortlichen nach Time-Out.
- 3 7m-Sanktion:

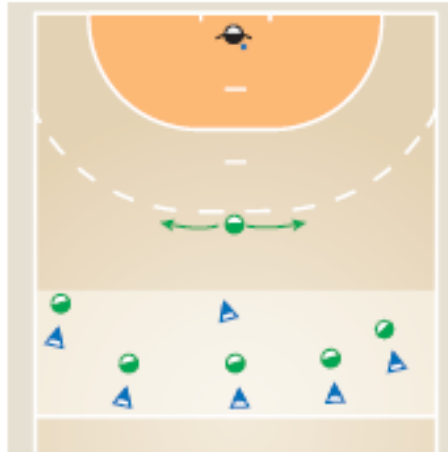
Ist auch nach der Verwarnung keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verhängt der Schiedsrichter einen. einen 7m gegen die verteidigende Mannschaft. Bei jedem weiteren Verstoß ist wiederum auf 7m zu entscheiden.

Erläuterung: Wird durch den 7m ein Tor erzielt, wird das Spiel mit Anwurf fortgesetzt. In allen anderen Fällen mit Abwurf vom Torwart. Nachwurf des zurückprallenden Balles ist nicht gestattet.

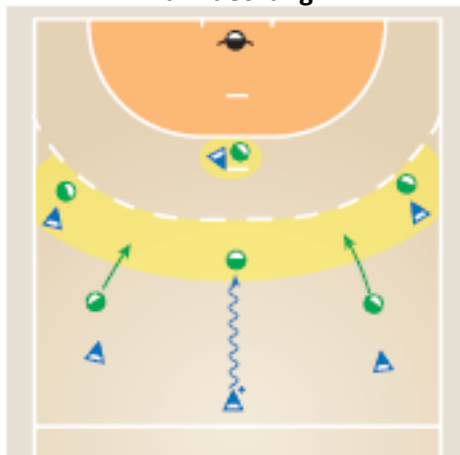
Manndeckung
- ganzes Feld -



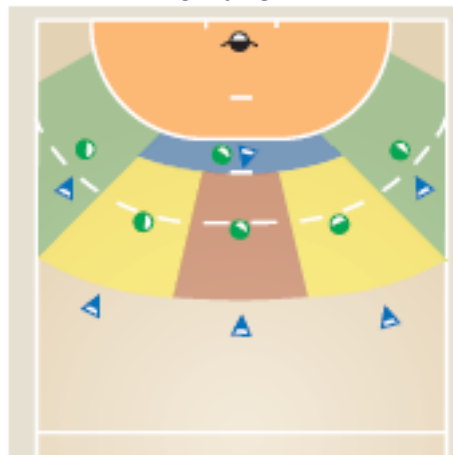
Manndeckung
- ab Mittellinie -



Sinkende
Manndeckung



Raumdeckung:
- 1:5 Abwehr -



Wertung

Für die Ermittlung der Rangfolge nach Abschluss der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:

- a) nach Punkten,
- b) bei Punktgleichheit nach dem Ergebnis der direkt beteiligten Mannschaften untereinander nach Punkten,
- c) bei Punktgleichheit und Unentschieden im direkten Vergleich zählt die Tordifferenz der direkt beteiligten Mannschaften untereinander,
- d) die höhere Plusstorzahl der direkt beteiligten Mannschaften untereinander,
- e) die Tordifferenz aller Spiele, die höhere Plusstorzahl aller Spiele.

Ist nach Anwendung dieser Regel eine Entscheidung nicht gefallen, wird der Sieger durch Siebenmeterwerfen entsprechend den Ausführungsbestimmungen für das Siebenmeterwerfen des DHB ermittelt.

Bei Entscheidungsspielen/Endspielen mit unentschiedenem Ausgang wird nach einer Pause von 5 Minuten nochmals um die Seitenwahl bzw. den Anwurf gelost. Die Spielverlängerung dauert 2 x 5 Minuten

(Seitenwechsel ohne Pause). Fällt dabei keine Entscheidung, wird der Sieger durch ein Siebenmeterwerfen nach den Bestimmungen des DHB ermittelt.

2.9 Hockey



Spielbedingungen

Gespielt wird – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Regeln des Deutschen Hockey-Bundes bzw. dem derzeit gültigen Regelkommentar für Kleinfeldhockey (Ausgabe 11). Dieser ist über den Deutschen Hockey-Bund zu beziehen: www.schulhockey.de

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus maximal 9 Spieler*innen (5 Feldspieler*innen, ein/e Torwart/Torfrau, 3 Auswechsel-Spieler*innen).

Spielmodus

Die Spielzeit beträgt mindestens 2 x 10 Minuten. Beim Bundesfinale beträgt die Spielzeit 2 x 12 Minuten, bei Entscheidungsspielen 2 x 15 Minuten. Die Halbzeitpause ist auf maximal 5 Minuten festgelegt.

Ein/e Spieler*in kann verwahrt (grüne Karte), mit einer Zeitstrafe von 2 bis 5 Minuten belegt (gelbe Karte) oder auf Dauer vom Spiel ausgeschlossen werden (rote Karte). Eine Verwarnung zieht keine Zeitstrafe nach sich. Die zweite Zeitstrafe innerhalb eines Spieles für denselben/dieselbe Spieler*in bedeutet den Ausschluss für die Dauer des Spieles.

Spielstrafen auf Dauer ziehen eine automatische Sperre für das nächste Spiel nach sich, sofern das Schiedsgericht keine höhere Strafe verhängt. Jede weitere Hinausstellung auf Dauer zieht den Ausschluss vom Turnier nach sich. Erhält ein/e Spieler*in eine zweite Zeitstrafe während eines Turniers, so ist er/sie automatisch für das nächste Spiel dieses Turniers gesperrt.

Wertung:

Für die Ermittlung der Rangfolge nach Abschluss der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:

- a) Punkte
- b) Tordifferenz
- c) höhere Anzahl der erzielten Tore
- d) Direktvergleich der punkt- und torgleichen Mannschaften
- e) Shoot Out (3 Spieler*innen jeder Mannschaft)

Bei Entscheidungsspielen/Endspielen mit unentschiedenem Ausgang wird die Siegermannschaft durch ein Shoot Out (3 Spieler*innen jeder Mannschaft) ermittelt. Endet beim Bundesfinale ein Platzierungsspiel um die Plätze 5 - 16 unentschieden, so wird beiden Mannschaften der bessere Platz zuerkannt; es gibt kein Shoot Out.



2.10 Judo

Bedingungen

Die Wettkämpfe werden – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Wettkampffregeln und -bestimmungen des Deutschen Judo-Bundes DJB (Jugend, U18, weiblich/männlich) ausgetragen. Bezugsquelle: Deutscher Judo-Bund e.V. (DJB), www.judobund.de/djb-info/regeln/

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schüler*innen (5 Wettkämpfer*innen und maximal 3 Ersatzkämpfer*innen).

Modus

Für den Wettbewerb Jugend trainiert für Olympia & Paralympics gelten folgende Sonderregelungen:

- Würge- und Hebeltechniken sind nicht erlaubt. Bei Zuwiderhandlung Bestrafung mit „Shido“, im Wiederholungsfalle und bei Kampfunfähigkeit des/der Gehebelten/-würgten Bestrafung mit „Hansoku-make“.
- Kommt es zum „Diving“ oder zu einer „Kopfverteidigung“ (jegliche Aktion, wo der Kopf/Nacken benutzt wird, um eine Landung auf dem Rücken zu verhindern) wird sofort ein direkter „Hansoku-make“ ausgesprochen, dem aber KEIN Wettkampfausschluss folgt.
- Grundsätzlich führt ein direkter „Hansoku-make“ nur zum Ausschluss für den aktuellen Wettkampftag. Bei Wiederholung derselben strafbaren Handlung führt dies zum Ausschluss vom Wettbewerb.
- Die Abschenk-Regelung entfällt bei „Jugend trainiert“.
- Verletzungsbedingte Behandlungen sind durch Ärzte*innen/Sanitäter*innen unter Beachtung der Aussagen des Artikels 26 der DJB-Kampffregeln zu blutenden und kleineren Verletzungen möglich.
- Die Mindestgraduierung ist der weiß-gelbe Gürtel (8. Kyu).
- Die Wettkampffläche beträgt mindestens 6 x 6 m zuzüglich einer Sicherheitsfläche von 3 m, zwischen den beiden Wettkampfflächen mindestens 4 m. Die Reduzierung der äußeren Sicherheitsfläche ist in begründeten Ausnahmefällen möglich.

Die Wettkampfzeit beträgt 3 Minuten. Ist ein Kampf nach Ablauf der regulären Wettkampfzeit nicht entschieden, erfolgt der Golden Score. Die Länge des Golden Scores wird auf maximal 3 Minuten begrenzt, danach erfolgt ein KR-Entscheid.

Auf der Waage wird das tatsächliche Gewicht ermittelt. Pro Gewichtsklasse können 3 Schüler*inneneingewogen werden. Die Athlet*innen müssen in Unterhose bzw. Unterhose und T-Shirt gewogen werden und haben dementsprechend 100 Gramm Gewichtstoleranz.

Der Start in der nächsthöheren Gewichtsklasse ist zulässig. Zu Wettkampfbeginn müssen mindestens 3 Gewichtsklassen besetzt sein. Die Gewichtsklassen sind:

WK III: Jahrgänge 2008-2011 (ein Mindestgewicht entfällt im unteren und oberen Gewichtsklassenbereich)

weiblich: -35, -40, -48, -57, +57 kg männlich: -34, -40, -46, -55, +55 kg

Wettkampf IV m und w - Gewichtsklassenempfehlung:

weiblich: -36 kg, -40 kg, -44 kg, -48 kg, +48 kg. männlich: -38 kg, -42 kg, -46 kg, -50 kg, +50 kg

Wertung:

- bei **Unentschieden nach Ende der 3-minütigen Kampfzeit:** Es gibt im Einzelkampf des Mannschaftskampfes kein „Hiki-wake“ mehr, sondern der Kampf wird ggf. im Golden Score entschieden.

bei **Mannschaftskämpfen:** Die siegreiche Mannschaft im **Poolssystem** erhält 2 Gewinnpunkte (GP), der Verlierer 0 GP. Im Falle eines Unentschiedens, wobei die Siegpunkte (SP), nicht die Unterbewertungspunkte (UP), ausschlaggebend sind, erhält jede Mannschaft einen Gewinnpunkt („Hiki-wake“).

Bei **Ausscheidungskämpfen** gibt es **einen** Stichkampf.

Aus allen von mindestens einer Mannschaft besetzten Gewichtsklassen wird eine Klasse für den Stichkampf ausgelost. Die Mannschaftsführer/innen dürfen vor dem Lösen eine neue Mannschaftsaufstellung abgeben. Stichkämpfe werden immer nach dem Golden-Score-Prinzip ausgetragen: bei unentschiedenem Stand nach Ablauf der vollen Kampfzeit entscheidet die erste Wertung bzw. „Hansoku-make“ in der anschließenden Verlängerung.

bei **Poolkämpfen**:

Die Reihenfolge der Platzierung der Mannschaften ergibt sich aus der Anzahl der GP, nachrangig der SP und schließlich der UP aus allen Kämpfen, wobei vorrangig die jeweils höhere Differenz der Punkte entscheidend ist, erst dann die Höhe der Punktzahl selbst.

Sind alle Differenzen gleich, so entscheidet der höhere Stand der SP, nachrangig der UP. Kann immer noch keine Entscheidung getroffen werden, so entscheiden die untereinander geführten Kämpfe.

Haben diese beiden Mannschaften gegeneinander unentschieden gekämpft, dann wird ein Stichkampf in einer auszulosenden Gewichtsklasse ausgetragen. Im Falle von 3 oder mehr absolut gleichstehenden Mannschaften werden Entscheidungskämpfe im Pool-System durchgeführt. Die vorher auszulosende Gewichtsklasse gilt dann für alle diese Stichkämpfe (siehe oben).

2.11 Leichtathletik



2.11.1 Paralympics

Allgemeine Bestimmungen

1. Startberechtigt sind Schüler*innen mit körperlich-motorischen Beeinträchtigungen, Sehbeeinträchtigungen und geistigen Beeinträchtigungen.
2. Es erfolgt eine Wertung in den Wertungsklassen U18, U16 und U14. Der ältere Jahrgang in der U18 wird nach der Startklasse U20 der WPA (World Para Athletics), der jüngere nach der Startklasse U17 der WPA bewertet.
3. Besteht bisher keine gültige Klassifizierung für die Sportart Para Leichtathletik muss durch die Schulen über den beigefügten vereinfachten Klassifizierungsbogen eine Einstufung der Teilnehmer*innen erfolgen. Jede Schule klassifiziert ihre Schüler*innen entsprechend der Klasseneinteilung selbstständig. Anfragen bezüglich der Klassifizierung und alle Klassifizierungsbögen sind bis zum Meldeschluss an Sara Grädtke (verantwortliche Klassifizierung des Deutschen Behindertensportverbandes) per E-Mail (saramazzi84@gmail.com) zu senden. Vor Ort kann eine stichpunktartige Überprüfung der angegebenen Startklassen erfolgen. Die Klassifizierungstabelle und der Klassifizierungsbogen sind unter www.jugendtrainiert.com veröffentlicht. Für die Einholung der Einverständniserklärung bei den Erziehungsberechtigten ist jeweils die meldende Schule verantwortlich. Außerdem wird mit der Meldung bestätigt, dass aus medizinischer Sicht keine Einwände gegen die Wettkampfteilnahme der Schüler*innenvorliegen.
4. Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Schüler*innen, die der WK II angehören müssen. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung. Jede/r Schüler*inkann in bis zu 4 Disziplinen an den Start gehen.
5. Beim Weitsprung, Kugelstoß und Ballwurf sind jeweils 3 Versuche erlaubt. Die Startklassen T/F11 und T/F12 dürfen beim Weitsprung aus der 1m-Zone springen. Die Sportler/innen der U14 dürfen beim Weitsprung aus der 80cmZone springen.
6. Es dürfen keine Handbikes eingesetzt werden. Rennrollstühle sind erlaubt. Eine separate Wertung zwischen Renn- und Normalrollstuhl erfolgt nicht. Starter/innen im Rollstuhl müssen, sofern sie eine Disziplin im Rollstuhl durchführen, alle weiteren Disziplinen aus dem Rollstuhl absolvieren. Beim Kugelstoß und beim Ballwurf müssen der/die Sportler/in bei der Übungsausführung Sitzkontakt entsprechend den Regeln der WPA haben.
Betreuer*innen bzw. Guides sind während des Wettkampfes entsprechend der Regularien von World Para Athletics (<https://www.paralympic.org/athletics>) im Innenraum der Wettkampfanlage zugelassen.
7. Es wird getrennt nach Startklassen, Disziplinen und Geschlecht gewertet. Je nach Geschlecht/Startklasse/Disziplin wird die erbrachte Leistung in einen Punktwert umgewandelt. Berechnungsgrundlage hierfür ist die Faktorentabelle der Abteilung Para Leichtathletik. Alle so ermittelten Punktwerte einer Mannschaft werden zu einer Gesamtsumme addiert. Bei max. 10 Teilnehmer*innen pro Mannschaft können also bis zu 40 Punktwerte in die Berechnung einfließen. Es werden den Wettkampfklassen angepasste Punkte verwendet. Gesamtsieger ist die Mannschaft mit den meisten Faktoren insgesamt.

Die Stoßgewichte entsprechen den auf der Webseite des DBS (<https://www.dbs-npc.de/leichtathletik-wettkampfwesen.html>) veröffentlichten Gewichten je Alters-, Startklasse und Geschlecht.

Die Klassifizierungstabelle und ein Klassifizierungsbogen sind unter www.jugendtrainiert.com veröffentlicht.

WPA		Startklassen nach medizinischen Aspekten
Sehbehinderung (T/F 1X)		
T/F11		Blind Keine Wahrnehmungen von Licht in beiden Augen bis zur Wahrnehmung von Licht, jedoch unfähig, aus jeder Entfernung und aus jeder Richtung die Form einer Hand zu erkennen.
T/F12		Hochgradig sehbehindert Sehrest von maximal 2/60 (3,3 %) und/oder eingeschränktes Gesichtsfeld von maximal 5 Grad.
T/F13		Sehbehindert Sehrest von maximal 6/60 (10%) und/oder eingeschränktes Gesichtsfeld zwischen 5 und maximal 20 Grad.
Geistige Behinderung (T/F 2X)		
T/F20		Geistige Behinderung gemäß internationaler Vorgabe (WPA-Klassifikation vorhanden / IQ < 75).
T/F28		Geistige Behinderung gemäß nationaler Vorgabe (keine internationale Klassifikation vorhanden / IQ < 75); nicht lernbehindert.
Cerebrale Bewegungsgestörte (T/F 3X)		
T/F31		Quadriplegie: Schwere Spastik und/oder Athetose. Sehr geringe funktionale Kraft und geringe Beweglichkeit in allen Extremitäten und im Rumpf. Minimale Handfunktion.
T/F32		Quadriplegie: Schwere bis mittlere Spastik und/oder Athetose. Geringe funktionale Kraft aller Gliedmaßen und des Rumpfes, aber fähig, einen Rollstuhl selbst fortzubewegen. Zu unterscheiden sind Sportler/innen, deren Funktion in den oberen Gliedmaßen und deren Funktion in den unteren Gliedmaßen überwiegt.
T/F33		Mittlere Spastik an allen Extremitäten (Quadriplegie, Triplegie) oder schwere Spastik an einer Körperseite (Hemiplegie). Der Sportler/Die Sportlerin ist auf den Rollstuhl angewiesen, kann aber den Rollstuhl selbständig bewegen. Er/Sie ist manchmal fähig, mit Hilfe oder Hilfsmitteln zu gehen. Mäßige Rumpfkontrolle. Langsames und mühsames Zugreifen und Loslassen.
T/F34		Mittlere bis schwere Diplegie; vorwiegend in den unteren Gliedmaßen. Gute Funktionskraft und minimale Kontrollprobleme im Rumpf und in den oberen Gliedmaßen. Mittlere bis schwere Beeinträchtigung in den unteren Gliedmaßen. Für die Sportausübung wird ein Rollstuhl benutzt.
T/F35	CP5	Mittlere Diplegie: Gute Funktionskraft und minimale Kontrollprobleme im Rumpf und in den oberen Gliedmaßen. Mittlere bis schwere Beeinträchtigung in den unteren Gliedmaßen. Der Sportler/Die Sportlerin

		benötigt unter Umständen Hilfsmittel (Orthesen), wenn er/sie längere Strecken geht.
T/F36		Mittlere Athetose oder Ataxie: der Sportler/die Sportlerin geht ohne Hilfsmittel. Athetotische Erscheinungen sind das am stärksten hervortretende Kennzeichen dieser Klasse. Es bestehen Steuerungsprobleme in den Bewegungen vor allem in den oberen Gliedmaßen. Die Bewegungen sind unkoordiniert und ausfahrend. Spastik kann mit vorhanden sein.

WPA	Startklassen nach medizinischen Aspekten	
T/F37		Hemiplegie: (Spastik in einer Körperseite) Sportler/innen haben in den unteren Gliedmaßen eine mittlere bis minimale Spastik, die einen deutlich asymmetrischen Gang hervorruft. Gute Funktionsfähigkeit der nicht betroffenen Körperhälfte. Die oberen Gliedmaßen sind meistens stärker betroffen. Auf der dominanten Seite bestehen gute Funktionsfähigkeiten.
T/F38		Funktionsprofil 1. Dies ist die Klasse für ganz minimal behinderte Hemiplegiker, Monoplegiker (nur eine Gliedmaße behindert), ganz minimal behinderte Diplegiker und ganz minimal behinderte Athetotiker. 2. Der Sportler/Die Sportlerin kann, ohne zu hinken, frei laufen und springen; sein/ihr Gang ist beim Gehen und Laufen symmetrisch. 3. Unter Umständen wird bei dem Sportler/der Sportlerin eine minimale Beeinträchtigung der vollen Funktion durch eine Koordinationsstörung beobachtet. Diese besteht meistens an den Händen, mitunter auch im Bein.
Amputierte / Les Autres (T/F 4X)		
T/F40		Kleinwüchsige unter 1.30m (Männer); 1.25m (Frauen) plus Zusatzdefinitionen laut WPA (Version Januar 2018)
T/F41		Kleinwüchsige unter 1.45m (Männer); 1.37m (Frauen) plus Zusatzdefinitionen laut WPA (Version Januar 2018)
T/F42		ein- oder beidseitige Beeinträchtigung oberhalb des Knies, wie z.B. Beeinträchtigung der Muskelkraft oder Beweglichkeit (Stehend mit Beeinträchtigung ohne Prothese).
T/F43		beidseitige Beeinträchtigung unterhalb des Knies, wie z.B. Beeinträchtigung der Muskelkraft oder Beweglichkeit (Stehend mit Beeinträchtigung ohne Prothese).
T/F44		einseitige Beeinträchtigung unterhalb des Knies, wie z.B. Beeinträchtigung der Muskelkraft oder Beweglichkeit oder unterschiedliche Beinlänge (Stehend mit Beeinträchtigung ohne Prothese).

T/F45		Doppeloberarmverlust; Doppelunterarmverlust und diesen Einschränkungen Gleich- gestellte
T/F46		Oberarmverlust oder Unterarmverlust und diesen Einschränkungen Gleichgestellte
T/F48		Allgemeine Behinderung ab einem Grad der Behinderung von 20%. Die Klasse T/F48 gehört zu den stehenden Klassen. Unterarmstützen oder die Benutzung von Rollstühlen sind nicht erlaubt. Nachweis von 20GdB durch Vorlage des Behindertenausweises bei der finalen Registrierung/ Klassifizierung in Berlin.
T/F49		Kleinwüchsige ohne WPA-Klassifizierung (keine internationale Klassifikation vorhanden oder Mindestalter noch nicht erreicht).
Rollstuhlfahrer – Fahrdisziplinen (T 5X)		
T51		Tetraplegiker mit schlechter Arm- und Schulterfunktion
T52		Tetraplegiker mit guter Arm- und Schulterfunktion
T53		Paraplegiker mit schlechter Rumpffunktion
T54		Paraplegiker mit guter Rumpffunktion
Rollstuhlfahrer – Wurfdisziplinen (F 5X)		
F51		Tetraplegiker (Schädigung Halswirbelsäule) mit schlechter Arm- und Schulterfunktion. Keine Sitzbalance.
WPA		Startklassen nach medizinischen Aspekten
F 52		Tetraplegiker mit guter Arm- und Schulterfunktion, aber reduzierter Fingerfunktion, Lähmung der Rumpf- und Beinmuskulatur. Geringe Sitzbalance.
F 53		Tetraplegiker mit guter Arm-, Schulter- und Fingerfunktion, Lähmung der Rumpf- und Beinmuskulatur. Geringe Sitzbalance.
F 54		Paraplegiker (Schädigung obere Brustwirbelsäule) mit normaler Funktion der oberen Gliedmaßen. Schlechte Sitzbalance.
F 55		Paraplegiker (Schädigung untere Brustwirbelsäule) mit fast normaler Rumpffunk- tion/Sitzbalance.
F 56		Paraplegiker (Schädigung Lendenwirbelsäule) mit schlechter Beinfunktion.
F 57		Paraplegiker (Schädigung Steißbeinregion) mit guter Beinfunktion oder beidseitig Ober- /Unterschenkelamputierte oder diesen Einschränkungen Gleichgestellte mit stark reduzierter Funktion der unteren Gliedmaßen.
Amputierte (T/F 6X)		
T/F61		Doppelt Oberschenkelamputation mit Prothese
T/F62		Doppelt Unterschenkelamputation mit Prothese
T/F63		Einseitige Oberschenkel Amputation mit Prothese
T/F64		Einseitige Unterschenkelamputation mit Prothese

2.11.2 Leichtathletik WK IV - I

Bedingungen

Die Wettkämpfe werden – soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Internationalen Wettkampfbregeln (IWR) Leichtathletik ausgetragen.

Fehlstartregelung (Regel 162.7):

Jeder/Jede Wettkämpfer*in, der/die einen Fehlstart verursacht, ist zu disqualifizieren. Die Fehlstartregelung wird im Standardprogramm nur in der WK II angewandt. Für die WK III gilt weiterhin, dass ein Fehlstart pro Lauf ohne Disqualifikation des/der verursachenden Athlet*in erlaubt ist. Der/Die Wettkämpfer*in, der/die diesen Fehlstart verursacht hat, ist zu verwarnen. Danach sind in diesem Lauf alle Wettkämpfer*innen zu disqualifizieren, die einen Fehlstart verursachen.

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Schüler*innen. Für jede Mannschaft werden 3 Schüler*innen pro Disziplin sowie 2 Staffeln zugelassen, von denen 2 Teilnehmer*innen und eine Staffel gewertet werden. Ein/e Schüler*in darf nur in 3 Disziplinen einschließlich der Staffel eingesetzt werden.

Modus

Leistungsbewertung nach Punktetabelle:

Eine Bewertung der Leistungen nach Punkten erfolgt in allen Wettkämpfen nach der Leichtathletik-Punktewertung – nationale Punktetabelle – je nach Zuständigkeit für männliche oder weibliche Teilnehmer*innen.

Auf der Webseite des Deutschen Leichtathletik-Verbandes steht die Punktewertung zum Download zur Verfügung:

www.leichtathletik.de/service/downloads/arbeitsmaterialien-undorganisationshilfen/

- Bei Punktegleichheit werden die Mannschaften auf den gleichen Rang gesetzt.
- Bei Wurf, Stoß und Weitsprung sind jeweils 4 Versuche erlaubt. Im Hochsprung scheidet der/die Schüler*in nach 3 aufeinander folgenden Fehlversuchen aus.
- Bei allen Laufwettbewerben bis 400 m ist nur der Tiefstart erlaubt.
- Die Einzelleistungen bei Ausscheidungswettkämpfen in den Ländern können in die Verbands-Bestenlisten aufgenommen werden.

Wettkampfklasse I	
Jungen	100 m, 800 m, 4 x 100 m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (6,00 kg), Speerwurf (800 g)
Mädchen	100 m, 800 m, 4 x 100 m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (4,00 kg), Speerwurf (600 g).
Wettkampfklasse II	
Jungen	100 m, 800 m, 4 x 100 m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (5 kg), Speerwurf (700 g)
Mädchen	100 m, 800 m, 4 x 100 m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (3 kg), Speerwurf (500 g)
Wettkampfklasse III	
Jungen	75 m, 800 m, 4 x 75 m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (4 kg), Ballwurf (200 g, Durchmesser 75 - 85 mm)
Mädchen	75 m, 800 m, 4 x 75 m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoßen (3 kg), Ballwurf (200 g, Durchmesser 75 - 85 mm)
Wettkampfklasse IV	
Jungen	75 m, 800 m, 4 x 75 m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung (Anfangshöhe 1,15 m), Kugelstoßen (3 kg), Ballwurf (200 g)
Mädchen	75 m, 800 m, 4 x 75 m-Staffel, Weitsprung, Hochsprung (Anfangshöhe 1,10 m), Kugelstoßen (3 kg), Ballwurf (200 g)

2.12 Rudern



Bedingungen

Die Rennen werden – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den „Ruder-Wettkampfregele“ (RWR) des Deutschen Ruderverbandes und den „Bestimmungen für das Jungen- und Mädchenrudern“ der Deutschen Ruderjugend ausgetragen. **Insbesondere wird auf die Ziffer 2.3.2 und deren Ausführungsbestimmungen in den RWR hingewiesen (Mindest- und Höchstmaße der Gigs müssen eingehalten werden).**

Die aktuellen „Ruder-Wettkampfregele“ und „Bestimmungen für das Jungen- und Mädchenrudern“ befinden sich als Download auf der Webseite des Deutschen Ruderverbandes zur Verfügung: www.rudern.de/wettkampfsport/regeln

Mannschaftsstärke

Ein/e Schüler*inist nur startberechtigt, wenn ein Dokument der Schule (mit Namen, Vornamen, Geburtsdatum) vorliegt, aus dem hervorgeht, dass gegen einen Start bei einer Ruderregatta keine ärztlichen Bedenken bestehen. Anstelle des Dokuments der Schule wird auch die Aufnahme in die Aktiven-Datenbank (Ziffer 2.2.6 RWR) des DRV anerkannt. Die ärztliche Untersuchung muss nach dem 1. Oktober des dem laufenden Ruderjahr vorausgehenden Jahres erfolgt sein.

Für Steuerleute ist die ärztliche Unbedenklichkeitsbescheinigung nicht erforderlich.

Steuerleute dürfen nicht älter als die Teilnehmer*innen sein, die in der jeweiligen WK dem ältesten Jahrgang angehören.

Doppelstarts von Ruderer*innen sind für die Wettkämpfe des Bundesfinals nicht zulässig. Diese Einschränkung gilt nicht für Steuerleute.

Wettbewerbe beim Bundesfinale

Wettkampfklasse II

Jungen	WK II a	Doppelvierer mit Steuermann/-frau (4x+)	1000 m
	WK II b	Gig-Doppelvierer mit Steuermann/-frau (Gig 4x+)	1000 m
	WK II c	Gig-Vierer mit Steuermann/-frau (Gig 4+)	1000 m
	WK II d	Achter (8+)	1000 m
Mädchen	WK II a	Doppelvierer mit Steuermann/-frau (4x+)	1000 m
	WK II b	Gig-Doppelvierer mit Steuermann/-frau (Gig 4x+)	

Wettkampfklasse III

Jungen	Doppelvierer mit Steuermann/-frau (4x+)	1000 m
Mädchen	Doppelvierer mit Steuermann/-frau (4x+)	1000 m

Auswertung

Die Aufgaben des Schiedsgerichts werden vom Regattausschuss übernommen. Der DRV-Vertreter bei „Jugend trainiert“ kann Entscheidungen gemäß Ziffer 2.1.3 RWR übernehmen.

2.13 Schwimmen



2.13.1 Paralympics

1. Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Schüler*innen, die den WK II und WK III angehören müssen. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung. Jede/r Schüler*in darf nur in einer WK starten.
2. Je Mannschaft dürfen höchstens 3 Teilnehmer*innen pro Wettkampf antreten.
3. Die jeweils 2 punktbesten Starter*innen einer Mannschaft kommen in die Wertung. Startberechtigt sind Schüler*innen mit körperlich-motorischen Beeinträchtigungen, Sehbeeinträchtigungen und geistigen Beeinträchtigungen.
4. Zum Meldeschluss sind folgende Unterlagen einzureichen:
5. Vollständig ausgefüllter Meldebogen. Nachmeldungen werden nicht berücksichtigt. Werden keine Meldezeiten angegeben, schwimmen die Aktiven grundsätzlich im langsamsten Lauf.
6. Schüler*innen mit körperlicher Beeinträchtigung: Für jede/n Starter*in muss, wenn er/sie nicht schon in einer Startklasse, entsprechend der Regeln des Deutschen Behindertensportverbandes – Abteilung Para Schwimmen, klassifiziert wurde, der vereinfachte Klassifizierungsbogen ausgefüllt werden. Vor Ort kann eine stichpunktartige Überprüfung der angegebenen Startklasse erfolgen. Wird kein Klassifizierungsbogen eingereicht, starten die Schüler*innen in der Startklasse AB.
7. Schüler*innen mit Sehbeeinträchtigung: Nachweis über den Grad der Sehbehinderung
8. Schüler*innen mit geistigen Beeinträchtigungen: Nachweis über amtlich festgestellten IQ
9. Anfragen bezüglich der Klassifizierung und alle Klassifizierungsbögen sind an Annett Juvier (verantwortlich für Klassifizierung der Abteilung Para Schwimmen des Deutschen Behindertensportverbandes) per E-Mail (annett.juvier@abteilung-schwimmen.de) zu senden.
10. Für die Einholung der Einverständniserklärung bei den Erziehungsberechtigten ist jeweils die meldende Schule verantwortlich. Außerdem wird mit der Meldung bestätigt, dass aus medizinischer Sicht keine Einwände gegen die Wettkampfteilnahme der Schüler*innen vorliegen.
11. Benötigte Hilfsmittel (Tappinggerät für sehbehinderte Aktive, etc.) sind durch die Schule in Eigenregie mitzubringen.
12. Grundsätzlich gelten diese Regeln für alle Schüler*innen, die aufgrund der Beeinträchtigung keine individuellen Ausnahmen für die Bewegung der Arme/Beine bekommen haben.
13. Die Starts erfolgen nach der 2-Start-Regel, das heißt, der 2. Start wird nicht abgebrochen, unabhängig davon, ob alle Schwimmer*innen regelgerecht gestartet sind. Der Start bei Freistil/Brust kann vom Startblock, neben dem Startblock oder aus dem Wasser erfolgen, der Start bei Rücken ausschließlich aus dem Wasser.
14. Bei Freistil kann jede beliebige Schwimmart geschwommen werden. Beim Wenden bzw. beim Zielanschlag muss der/die Schwimmer*in die Wand mit einem beliebigen Teil seines/ihrer Körpers berühren. Ein Teil des Körpers muss während des gesamten Wettkampfes die Wasseroberfläche durchbrechen. Es ist dem/der Schwimmer*in jedoch erlaubt, während der Wende völlig untergetaucht zu sein sowie nach dem Start und nach jeder Wende eine Strecke von 15 m völlig untergetaucht zu schwimmen. An diesem Punkt muss der Kopf die Wasseroberfläche durchbrochen haben.
15. Beim Brustschwimmen ist ein Bewegungszyklus bestehend aus einem Armzug und einem Beinschlag in genau dieser Reihenfolge auszuführen. Die Bewegung der Arme und Beine sind zeitgleich in derselben horizontalen Ebene auszuführen. Die Arme dürfen nicht über die Hüftlinie hinaus nach hinten geführt werden, Ausnahme ist ein Tauchzug nach Start und Wende. Bei diesem Tauchzug darf der/die Schwimmer*in einen einzigen Delphinbeinschlag ausführen. Die Füße müssen beim Beinschlag nach außen gedreht sein. Der Anschlag bei der Wende und am Ziel hat mit beiden Händen gleichzeitig zu erfolgen.
16. Beim Rückenschwimmen müssen während des Starts beide Hände die Griffe des Startblocks umfassen. Die gesamte Strecke ist in Rückenlage zu absolvieren. Der Anschlag hat in der Rückenlage zu erfolgen. Zur
17. Wendeausführung darf sich der/die Schwimmer*in auf den Bauch drehen und einen einfachen oder Doppelarmzug ausführen, dem die eigentliche Wende unverzüglich folgen muss.
18. Die Wertung erfolgt anhand der aktuellen 1000-Punktetabelle der Abteilung Para Schwimmen im DBS in den jeweils ausgeschriebenen Wettkampfklassen, getrennt nach Disziplin und Geschlecht. Das heißt, es wird eine Rangfolge in den jeweiligen Wettkampfklassen für Jungen und Mädchen ermittelt.

Die Punktetabelle kann auf der Webseite der Abteilung Para Schwimmen im Deutschen Behindertensportverband unter www.abteilung-schwimmen.de, in der Rubrik Regelwerke, abgerufen werden.

Somit ist der Vergleich der Leistungen zwischen Schüler*innen unterschiedlicher Startklassen möglich. Die 4x 25 m Freistilstaffel wird ebenfalls entsprechend der 1000-Punktetabelle gewertet. Die Staffel muss mit jeweils einem Jungen und einem Mädchen der WK II und WK III besetzt werden. Die Startreihenfolge ist beliebig.

19. Die namentliche Meldung muss mit der Mannschaftsmeldung erfolgen. Anhand der erreichten Platzierungen werden Punkte zur Ermittlung des/der Gesamtsieger/in vergeben. Diese Platzierungspunkte sind auf die Anzahl der gemeldeten Schüler*innen beim entsprechenden Wettkampf begrenzt.
20. Die Maximalpunktzahl ist auf 30 (bei 30 oder mehr Teilnehmern/innen) begrenzt. Werden z.B. nur 16 Aktive insgesamt zu einem Wettkampf gemeldet, dann ergibt sich folgende Punktevergabe:
Platz 1 = 16 Punkte, Platz 2 = 15 Punkte, Platz 3 = 14 Punkte, Platz 4 = 13 Punkte usw.
21. Bei Disqualifikation wird der/die Schwimmer*in bei diesem Wettkampf nicht gewertet. Den Gesamtsieg erreicht die Schule mit den meisten Punkten.

Die Wettbewerbe von Jugend trainiert für Olympia & Paralympics in der Sportart Schwimmen finden beim Bundesfinale an einer Wettkampfstätte zur gleichen Zeit statt.

Darüber hinaus gibt es eine „Inklusionsstaffel“ (8 x 25 m), an der jeweils eine Schülerin und ein Schüler mit und ohne Behinderung der Wettkampfklassen III und IV im Rahmen einer Ländermannschaft teilnehmen. Die Wertung der „gettogether-Staffel“ fließt nicht in die Gesamtwertung mit ein. Dieses Wettkampf- und Veranstaltungsformat sollte auch auf Länder- und Regionalebene umgesetzt werden.

Vereinfachte Klassifizierungstabelle

Start-	Beispiele klasse	
AB	alle chronischen inneren Krankheiten ab einem GdB von 20%, sehr leichte Behinderungen	Diabetes, Colitis ulcerosa/Morbus crohn, Asthma, Blasen-/Darminkontinenz, leichte Skoliose, verkürztes Bein
Schüler*innen mit Körperbehinderung - es sind zwingend auf der Vorderseite Angaben zu machen.		
S 10	Schwimmer mit geringen Schwächen an den Beinen. Athleten mit Einschränkungen der Hüftgelenksbewegung. Athleten mit geringen Deformitäten an den Füßen oder geringem Verlust eines Teils einer Gliedmaße.	Klumpfuß, fehlende Hand, Spitzfüße beidseitig, starke Hüftnekrose
S 9	Schwimmer mit erheblichen Schwächen nur an einem Bein oder Athleten mit geringen Koordinationsschwierigkeiten oder mit einem Gliedmaßenverlust. Normalerweise starten diese Athleten außerhalb des Wassers.	ein fehlendes Bein, ein fehlender Unterarm
S 8	Schwimmer mit vollen Arm- und Rumpffunktionen sowie geringen Beinfunktionen. Schwimmer mit nur einem einsetzbaren Arm und teilweisem Gliedmaßenverlust.	Spina bifida, cerebrale Dysfunktionen, starke Dismelien an beiden Beinen
S 7	Schwimmer, die ihre Arme und den Rumpf voll benutzen können, mit geringen Beinfunktionen. Athleten mit Koordinationsschwierigkeiten oder Schwäche auf einer Seite des Körpers. Verlust von zwei Gliedmaßen.	starke Hemiparese, schwere Ataxie, spastische Diparese, Paraplegie inkomplett, inkomplette Querschnittslähmung
S 6	Schwimmer mit uneingeschränkten Arm- und Handfunktionen, etwas Rumpfkontrolle, aber keine verwertbaren Beinmuskeln. Athleten mit Koordinationsproblemen, obwohl diese Athleten noch gehen können. Auch für Zwergwüchsige und Schwimmer mit größeren Verlusten an zwei Gliedmaßen.	Kleinwuchs, Querschnittslähmung
S 5	Schwimmer, die vollständig ihre Arme und Hände benutzen können, aber ohne Einsatz von Rumpf- und Beinmuskeln. Athleten mit sehr starken Koordinationsschwierigkeiten.	
S 4	Schwimmer, die ihre Arme benutzen und geringfügige Schwächen in ihren Händen haben, aber den Rumpf und die Beine nicht einsetzen können. Athleten mit Koordinationsschwierigkeiten in allen vier Gliedmaßen, aber stärker in den Beinen. Auch mit Verlust von drei Gliedmaßen. Größere Fähigkeiten im Vergleich zu Klasse S3.	

S 3	Schwimmer mit angemessenem Armzug, die aber weder Beine noch Rumpf benutzen können. Schwerwiegender Verlust an den vier Gliedmaßen. Athleten in dieser Klasse besitzen größere Fähigkeiten im Vergleich zu S2.	
S 2	Ähnliche Behinderungen wie Klasse S1, aber diese Athleten besitzen mehr Vortrieb, wenn sie ihre Arme und Beine benutzen.	
S 1	Schwimmer, die sehr schwere Koordinationsprobleme in allen vier Gliedmaßen haben oder bis auf geringfügige Benutzung der Schultern weder die Beine, den Rumpf noch die Hände einsetzen können.	

Schüler*innen mit mentaler Beeinträchtigung

S 14	Schwimmer, die eine anerkannte Intelligenzschwäche haben, entsprechend dem internationalen Standard der World Health Organisation dem internationalen Standard der World Health Organisation (WHO) und anerkannt von der legitimierten Sportorganisation, INAS-FID.	IQ < 75
------	---	---------

Schüler*innen mit Sehbehinderung

S 13	Schwimmer, die besser sehen, aber immer noch eine Sehbehinderung haben. B3- Athleten. Von einem Sehvermögen von über 2/60 bis zu einem Sehvermögen von 6/60 und/oder einem Gesichtsfeld von über 5 Grad und weniger als 20 Grad.	starke Sehbehinderung mit bestmöglicher Korrektur (Brille o.ä.) von 10% oder weniger
S 12	Diese Schwimmer können Umrisse erkennen und haben beschränkte Fähigkeit zu sehen. Es besteht eine große Spannweite der Sehfähigkeit innerhalb dieser Klasse. B2- Athleten. Von der Fähigkeit, die Form einer Hand zu erkennen, bis zu einem Sehvermögen von 2/60 und/oder einem Gesichtsfeld von weniger als 5 Grad.	sehr starke Sehbehinderung
S 11	Diese Schwimmer können nichts sehen und werden als vollständig erblindet betrachtet. Sie müssen geschwärmte Brillen in dieser Klasse tragen und brauchen Hilfe von außen bei der Wende oder am Ziel (Beckenrand). B1- Athleten. Keine Wahrnehmung von Licht in beiden Augen bis zur Wahrnehmung von Licht, aber Unfähigkeit, die Form einer Hand aus beliebiger Entfernung oder in beliebiger Richtung zu erkennen.	Blindheit

2.13.2 WK IV – I

Bedingungen

Die Wettkämpfe werden, soweit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist, in Anlehnung an die Wettkampfbestimmungen des Deutschen Schwimm-Verbandes ausgetragen. Die Wettkampfbestimmungen können auf den Internetseiten des Deutschen Schwimm-Verbandes eingesehen werden (www.dsv.de).

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht in der WK III aus maximal 9 Schülerinnen oder Schülern, in der WK IV aus 8 Schülerinnen oder Schülern. Mixed-Mannschaften sind in Wettkampfklasse IV bis zum Landesfinale zulässig, dabei ist die Anzahl der Jungen und Mädels egal.

Modus

In der **WK III** werden in den Einzeldisziplinen im Freistil- und Brustschwimmen je Mannschaft 3 Schüler*innen, in der Einzeldisziplin Rückenschwimmen 2 Schüler*innen gewertet. Startberechtigt ist in jeder Einzeldisziplin jeweils ein/e Schüler*in mehr, als gewertet wird. Bei den Einzelstarts gibt es bei einer Disqualifikation somit kein Nachschwimmen.

Ein/e Schüler*in darf höchstens in 3 Disziplinen (einschließlich der Staffeln) eingesetzt werden.

In jedem Staffelwettkampf kann nur jeweils eine Staffel pro Mannschaft starten. Eine disqualifizierte Staffel kann in geänderter Mannschaftsaufstellung bezüglich des/der disqualifizierten Staffelteilnehmer/in einmal nachschwimmen. Beim Austausch der Staffelschwimmer*innen ist die Regel von maximal 3 Starts pro Schüler*in anzuwenden.

Das Nachschwimmen erfolgt im Anschluss an den letzten Wettkampf. Wird die nachschwimmende oder eine weitere Staffelmannschaft der gleichen Schulmannschaft disqualifiziert, scheidet die Mannschaft aus.

In der **WK IV** gelangen nur Staffeln sowie das Mannschaftsdauerschwimmen in die Wertung. Ein/e Schüler*in darf höchstens in 4 Disziplinen eingesetzt werden.

Eine disqualifizierte Staffel kann in geänderter Mannschaftsaufstellung bezüglich des/der disqualifizierten Staffelteilnehmer/in einmal nachschwimmen. Das Nachschwimmen erfolgt im Anschluss an den letzten Wettkampf. Wird die nachschwimmende oder eine weitere Staffelmannschaft der gleichen Schulmannschaft disqualifiziert, scheidet die Mannschaft aus. Beim Austausch der Staffelschwimmer*innen ist die Regel von maximal 4 Starts pro Schüler*in anzuwenden.

Wertung

In der WK III wird das Wettkampfergebnis durch die Addition der Wertungszeiten ermittelt. In der WK IV wird das Wettkampfergebnis durch die Addition der in den einzelnen Teilwettkämpfen (1-4) erreichten Zeiten, abzüglich der erzielten Bonussekunden im Teilwettkampf 5 ermittelt.

Sieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Gesamtzeit.

Besonderheiten

Wettkampf I m und w	50 m Freistil, 50 m Brust, 50 m Rücken, 50 m Schmetterling, 8x50 m Freistilstaffel, 4x50 m Lagenstaffel
Wettkampf II m und w	50 m Freistil, 50 m Brust, 50 m Rücken, 50 m Schmetterling, 8x50 m Freistilstaffel, 4x50 m Lagenstaffel
Wettkampf III m und w	50 m Rücken, 50 m Freistil. 4 x 50 m Lagenschwimmen (Staffel) 50 m Brust, 8 x 50 m Freistilschwimmen (Staffel)
Wettkampf IV m und w	6 x 25 m Freistilstaffel, 6 x 25 m Beinschlagstaffel, 4 x 25 m Brust, 6 x 25 m Koordinationsstaffel. 10 Min. Mannschaftsdauerschwimmen

Grundsätzliche Ziele und Funktion:

Der Talentwettbewerb (neu im Standardprogramm) im Schwimmen soll die Schüler*innen dazu führen, ihr sportliches Talent in der Sportart Schwimmen zu erkennen und sie zu motivieren, einen sportlich orientierten Schwimmsport zu betreiben.

Die Besonderheiten des Schwimmsports spielen dabei eine entscheidende Rolle:

- Das Schwimmen ist an die Gegebenheiten der Schwimmstätte gebunden.
- Es ist sinnvoll, den Talentwettbewerb als Mannschaftswettkampf zu gestalten, da er zur Leistungsidentifikation aller Teilnehmer*innen führt.
- Das Delfinschwimmen sollte nicht in diesen Wettbewerb eingebaut werden.

Schwimmsportspezifische Ziele und Durchführung:

1. Förderung von vielseitigen Bewegungsformen im Wasser in Koordination mit der Atmung.
 2. Förderung der Grundtechniken im Rücken-, Brust- und Kraulschwimmen.
 3. Förderung der Motivation zum sportgerechten Schwimmen verbunden mit dem Willen zur Leistung.
- Die Übungsreihen für den Talentwettbewerb sollten in die Unterrichtsstunden des Schulschwimmens so eingebaut werden, dass sie von der Gruppe der geübten Schwimmerinnen und Schwimmer in ständiger Wiederholung durchgeführt werden können. Sie werden damit zu einem Teil des Schulschwimmunterrichts. Der eigentliche Wettkampf wird zum Motivationsziel und zum Leistungstest.

Wettkampfprogramm

1. Wettkampffolge:

- Wettkampf 1: 6 x 25 m Freistilstaffel, im Wechsel 3 x in Bauchlage und 3 x in Rückenlage
- Wettkampf 2: 6 x 25 m Beinschlagstaffel, im Wechsel 3 x Wechselbeinschlag in Bauchlage mit Brett und 3 x Rückenwechselbeinschlag mit Brett
- Wettkampf 3: 4 x 25 m Brustschwimmstaffel
- Wettkampf 4: 6 x 25 m Koordinationsstaffel, im Wechsel 3 x Bauchlage (Brustschwimm-Armbewegung mit kontinuierlichem Wechselbeinschlag) und 3 x in Rückenlage (seitengleiche Rückenschwimmarmbewegung mit kontinuierlichem Brustschwimmbeinschlag)
- Wettkampf 5: 10 Minuten Mannschaftsdauerschwimmen (6 Teilnehmer*innen pro Mannschaft auf einer Bahn, Schwimmtechnik beliebig, kann auch gewechselt werden).

2. Durchführungsbestimmungen:

Zu Wettkampf 1: Der Start erfolgt vom Startblock (wenn vorhanden) oder vom Beckenrand (außerhalb des Beckens). Erst wenn die Schwimmerin bzw. der Schwimmer (im Folgenden nur Schwimmer genannt) in Bauchlage die Wand berührt hat, kann der nächste Schwimmer im Wasser vom Beckenrand aus (Hände am Beckenrand) oder Hände an den Griffen des Startblocks (falls vorhanden) in der Rückenlage starten. Der nachfolgende Schwimmer in der Bauchlage startet erst vom Startblock (falls vorhanden) oder vom Beckenrand (außerhalb des Beckens), wenn der Schwimmer in der Rückenlage die Wand berührt hat. Bei Wechselverstößen erfolgt eine Disqualifikation.

Zu Wettkampf 2: Gestartet wird mit 25 m Wechselbeinschlag in Bauchlage mit Brett. Der Schwimmer startet im Wasser vom Beckenrand mit dem Schwimmbrett in einer Hand und mit der anderen Hand am Beckenrand. Der zweite Schwimmer schwimmt 25 m Wechselbeinschlag in Rückenlage mit Brett. Er startet im Wasser mit seinem eigenen Brett und einer Hand am Beckenrand erst dann, wenn der Ankommende die Wand mit dem Brett berührt hat. Der Abstoß vom Beckenrand erfolgt in Rückenlage mit dem Brett in den Händen. Auf allen 25 m-Strecken wird das Brett mit den Händen festgehalten. Bei Wechselverstößen erfolgt eine Disqualifikation.

Zu Wettkampf 3: Sportgerechtes Brustschwimmen wird gefordert. Der Start erfolgt vom Startblock (falls vorhanden) oder vom Beckenrand (außerhalb des Beckens). Beim Wechsel und Zielanschlag muss mit beiden Händen gleichzeitig angeschlagen werden. Bei Wechselverstößen erfolgt eine Disqualifikation.

Zu Wettkampf 4: Der Start erfolgt vom Startblock (falls vorhanden) oder vom Beckenrand (außerhalb des Beckens). Nach dem Start kann der Schwimmer gleiten (kein Brusttauchzug und kein Delfinkick erlaubt) und muss dann sofort die Koordinationsübung (Brustarme mit Kraulbeinen) ausführen. Erst wenn der

Schwimmende die Wand berührt hat, kann der nächste Schwimmer im Wasser vom Beckenrand aus (Hände am Beckenrand) oder an den Griffen des Startblocks (falls vorhanden) in der Rückenlage die Koordinationsübung (Rückgleichschlag mit Brustbeinen) starten. Der nächste Schwimmer startet in Bauchlage vom Startblock (falls vorhanden) oder vom Beckenrand (außerhalb des Beckens). Bei Verstößen gegen die zu schwimmende Koordination werden gegen den betroffenen Schwimmer fünf Strafsekunden verhängt, die zur Endzeit der geschwommenen Staffelzeit addiert werden. Bei Wechselverstößen erfolgt eine Disqualifikation.

Zu Wettkampf 5: Jede Mannschaft schwimmt auf einer Bahn mit sechs Schwimmern. Es werden aus organisatorischen Gründen nur vollständig geschwommene **25 m** gezählt. Bei Abpfiff zählen die Schwimmer auf der Strecke nicht mehr. Die Mannschaft startet vom Beckenrand (außerhalb) gemeinsam oder kurz aufeinanderfolgend, wobei die Zeit mit dem Startsignal läuft.

2.14 Tennis



Spielbedingungen

Die Wettkämpfe werden – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Regeln der ITF und der Wettspielordnung des Deutschen Tennis Bundes e.V. ausgetragen. Die Ranglistenwertung der Spiele im Rahmen des Bundesfinals wird bei der Mannschaftsführerbesprechung bekannt gegeben.

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht einschließlich eines/r Ersatzspieler*in aus max. 6 Spieler*innen, von denen jeweils 5 während einer Begegnung eingesetzt werden müssen. In einer Mannschaft sind die 5 Spieler*innen und der/die Ersatzspieler*in der Spielstärke nach aufzustellen und erhalten die Platzziffern 1 bis 4. Diese ergeben sich aus der Reihenfolge der Spieler*innen in der Mannschaftsmeldung. Der/Die an Nummer 1 aufgestellte Spieler*in **muss** im ersten Doppel eingesetzt werden. Ein/e fünfter/fünfte Spieler*in muss im Doppel eingesetzt werden. Die Aufstellung erfolgt nach der Arbeitsrangliste (JTFO) des Deutschen Tennis Bundes e. V., sofern die Schüler*innen in Ranglisten geführt werden. Nicht aufgeführte Spieler*innen erhalten den höchst vermerkten Ranglistenplatz eines/r Spieler*in plus 1.

Spielmodus

In einer Begegnung werden 4 Einzel- und 2 Doppelspiele ausgetragen.

Spiel	Form	Mannschaft 1		Mannschaft 2
1. Spiel	Einzel	A 2	:	B 2
2. Spiel	Einzel	A 4	:	B 4
3. Spiel	Einzel	A 1	:	B 1
4. Spiel	Einzel	A 3	:	B 3
5. Spiel	Doppel	D 1 (A)	:	D 1 (B)
6. Spiel	Doppel	D 2 (A)	:	D 2 (B)

Die Doppel werden gleichzeitig spätestens 30 Minuten nach Beendigung des letzten Einzelspiels ausgetragen. Für eine Begegnung müssen mindestens 2 Tennisplätze zur Verfügung stehen. Stehen mehr als 2 Plätze zur Verfügung, so werden 3 bzw. 4 Einzel parallel durchgeführt.

Wertung

Jedes gewonnene Einzel und Doppel wird mit einem Punkt für das Gesamtergebnis gewertet. Hat jede Mannschaft nach Abschluss der Begegnung gleich viele Punkte gewonnen – 3:3 –, so wird die Entscheidung nachfolgenden Kriterien in nachstehender Reihenfolge herbeigeführt:

Bei Wettkämpfen mit 2 Gewinnsätzen

- a) Anzahl der gewonnenen Sätze
- b) bei gleicher Anzahl der gewonnenen Sätze gilt die Anzahl der gewonnenen Spiele in allen Sätzen
- c) sofern auch diese Anzahl für beide Mannschaften gleich ist, entscheidet der Sieg im 2. Doppel

Werden **Wettkämpfe durch den Gewinn eines langen Satzes** (bis 8 Spiele) entschieden, ist das Match gewonnen mit wenigstens 8 Spielen und 2 Spielen Vorsprung. Beim Stand von 8:7 erfolgt ein weiteres Spiel bis 9:7. Beim Stand 8:8 entscheidet der Tie-Break.

Es wird im KO-System gespielt.

Die Spielpaarungen für das Achtelfinale werden ausgelost, wobei die Mannschaften gemäß den für das Bundesfinale abgegebenen Meldungen (Mannschaftsmeldebogen) auf der Grundlage der Arbeitsrangliste Jugend trainiert für Olympia des DTB eingestuft werden, sofern die Schüler*innen über Ranglistenplätze verfügen. Die Siegermannschaften des Achtelfinales spielen dann weiter im KO-System die Plätze 1 bis 8 aus; die Verlierermannschaften kämpfen ebenfalls im KO-System um die Plätze 9 bis 16.

Besonderheiten

Das Turnier ist eine Freiluftveranstaltung. Der Spielplan lässt grundsätzlich bei ungünstiger Witterung eine Verlegung einzelner Spiele oder ganzer Begegnungen in die Halle zu. Die Spieler*innen müssen daher zusätzliches Schuhwerk (profillos) für die evtl. wetterbedingte Austragung von Spielen in der Halle bereithalten.

Die Wettkampfleitung hat vorsichtshalber einen „Schlechtwetterplan“ erstellt, auf den ggf. zurückgegriffen werden kann. Über Spielunterbrechungen und Verlegungen von Spielen in eine Halle entscheidet die/der jeweilige Oberschiedsrichter*in. Ein in die Halle gelegtes oder dort begonnenes Spiel muss dort auch beendet werden. Von dieser Regelung kann nur im Einverständnis zwischen der/dem Oberschiedsrichter*in und den Betreuern*innen der betroffenen Mannschaften abgewichen werden. Die Mannschaften werden über solche wetterbedingten Änderungen von der Wettkampfleitung entsprechend informiert.

2.15 Tischtennis

2.15.1 Paralympics

Allgemeine Bestimmungen

1. Gespielt wird – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Regeln des Internationalen Tischtennis-Verbandes und der Wettspielordnung des Deutschen Tischtennis-Bundes. Diese stehen als Download im Internet zur Verfügung unter:
www.tischtennis.de/fuer_aktive/regeln/
2. Startberechtigt sind Schulmannschaften mit Schüler*innen mit körperlichmotorischen und geistigen Beeinträchtigungen. Zu einer Schulmannschaft können auch Schüler*innen mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung sowie geistige Entwicklung gehören, die an verschiedenen Schulen beschult werden.
3. Wenn in den Ländern eine Qualifikation für das Bundesfinale stattgefunden hat, müssen sie jedoch für diesen Verbund auf allen Ausscheidungsebenen an den Start gegangen sein.
4. Eine Mannschaft besteht aus 4 Schüler*innen. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung.
5. Die Schulen melden ihre Mannschaft in der Reihenfolge der Spielstärke der Spieler*innen. Hierbei ist der jeweils gültige Q-TTR-Wert (falls vorhanden) mit den Toleranzen gemäß Wettspielordnung des DTTB, Abschnitt H, Nr. 2.2 und 2.3 anzuwenden. Diese Aufstellung nach der Reihenfolge der Spielstärke bleibt für das gesamte Turnier erhalten. Bei Verletzung eines/r Spielers/in kann die Position, unter Berücksichtigung der zu Beginn bekanntgegebenen Aufstellung, neu besetzt werden. Allerdings müssen alle anderen Spieler*innen „aufrutschen“.
6. Es werden 4 Einzel- und 2 Doppelspiele in folgender Spielfolge ausgetragen:

Spielfolge	Mannschaft A	:	Mannschaft B
1. Spiel: Doppel	D 1 (A)	:	D 1 (B)
2. Spiel: Doppel	D 2 (A)	:	D 2 (B)
3. Spiel: Einzel	A 1	:	B 1
4. Spiel: Einzel	A 2	:	B 2
5. Spiel: Einzel	A 3	:	B 3
6. Spiel: Einzel	A 4	:	B 4

Bei Bedarf kann zeitgleich auf 2 Tischen gespielt werden.

7. Es wird auf 3 Gewinnsätze bis jeweils 11 Punkte gespielt. Eine Regelung, dass Spiele nach Erreichen des Siegpunktes aus Zeitgründen abgebrochen werden, ist möglich. Sie muss aber vor Turnierbeginn bekannt gegeben werden.
8. Der Turniermodus muss den Schulen vor Turnierbeginn mitgeteilt werden. Es werden entsprechend der Meldung Vorrundengruppen ausgelost. Dafür kann nach den Ergebnissen der vergangenen Schuljahre eine

Setzliste für die Verlosung erstellt werden. Diese Setzliste ist vor der Verlosung zu veröffentlichen. Nach den Platzierungen in der Vorrunde werden je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften Qualifikations-, Viertel-, Halbfinal-, Platzierungs- und Finalsple ausgetragen.

Für die Ermittlung der Rangfolge nach Abschluss der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:

1. Punktdifferenz
 2. Spieldifferenz
 3. Satzifferenz
 4. Balldifferenz
9. Bei unentschiedenem Spieldausgang nach der Vorrunde wird, um den/die Sieger/in zu ermitteln, zuerst die Satzifferenz, danach die Balldifferenz herangezogen.
10. Bei einseitiger/beidseitiger Armbehinderung kann die Art des Aufschlags frei gewählt werden. Die Angabe darf jedoch nicht geschmettert werden. Der Aufschlag darf nicht auf die gegnerische Tischhälfte gespielt werden. Schwerstbehinderte dürfen sich am Tisch festhalten bzw. anlehnen.
11. Beide Schlägerseiten – unabhängig davon, ob ein Belag vorhanden ist oder nicht – müssen matt sein, und zwar auf der einen Seite leuchtend rot, auf der anderen schwarz.

Nach Olympia 2021: Die Oberfläche des Belagmaterials oder die Oberfläche des Schlägerblatts selbst, wenn dieses unbedeckt bleibt, ist matt. Eine Seite ist schwarz, die andere kann eine beliebige hellleuchtende Farbe aufweisen, die sich jedoch deutlich von der Farbe des verwendeten Balles unterscheiden muss.

12. Gespielt wird mit einem Plastik-Tischtennisball mit 40 mm Durchmesser.

2.15.2 WK IV – I

Spielbedingungen

Gespielt wird – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den Regeln des Internationalen Tischtennis-Verbandes und der Wettspielordnung des Deutschen Tischtennis-Bundes. Siehe auch:

<https://www.tischtennis.de/dttb/regeln-satzung/satzung-ordnungen.html>

Hinweis zum Ball: Gespielt wird mit einem Tischtennisball aus Plastik (3-Stern-Qualität).

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht einschließlich eines/r Ersatzspieler*in aus maximal 7 Spieler*innen, von denen jeweils 6 während eines Wettkampfes eingesetzt werden müssen. Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn zu Beginn einer Begegnung weniger als 6 Spieler*innen spielbereit sind. Über Ausnahmen vor Ort (z.B. Auftreten von Verletzungen, Krankheiten etc.) entscheidet das Schiedsgericht.

Spielmodus - Es werden 6 Einzel- und 3 Doppelspiele ausgetragen.

Spielfolge	Mannschaft A		Mannschaft B
1. Spiel: Doppel	D 1 (A)	:	D 1 (B)
2. Spiel: Doppel	D 2 (A)	:	D 2 (B)
3. Spiel: Einzel	A 5	:	B 5
4. Spiel: Einzel	A 6	:	B 6
5. Spiel: Einzel	A 1	:	B 1
6. Spiel: Einzel	A 2	:	B 2
7. Spiel: Einzel	A 3	:	B 3
8. Spiel: Einzel	A 4	:	B 4
9. Spiel: Doppel	D 3 (A)	:	D 3 (B)

Bei Bedarf kann zeitgleich an 3 Tischen gespielt werden.

Die Spieler*innen sind einschließlich des/r Ersatzspielers/in der Spielstärke gemäß Quartals-Tischtennis Ranglisten-Wert (Q-TTR-Wert, falls vorhanden) mit den Toleranzen gemäß Wettspielordnung des DTTB, Abschnitt H, Nr. 2.2 und 2.3 aufzustellen.

Die Aufstellung muss nach Spielstärke gemäß Q-TTR-Wert erfolgen. Es gilt der Q-TTR-Wert, der zum Tag des Wettkampfes Gültigkeit hat (gemäß den Stichtagen laut DTTB- Wettspielordnung D 1.4). Dieser Stichtag ist:

- der 11. Februar für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. März bis zum 31. Mai beginnen,
- der 11. Mai für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. Juni bis zum 31. August beginnen,
- der 11. August für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. September bis zum 31. Dezember beginnen,
- der 11. Dezember für Veranstaltungen, die im Zeitraum vom 1. Januar bis zum letzten Tag im Februar beginnen.

Ein/e Spieler*in, der/die der Mannschaft noch nicht angehörte, muss der Spielstärke gemäß den Q-TTR-Werten entsprechend eingeordnet werden. Die Einzelaufstellung gilt für das gesamte Turnier. Vor Beginn einer Begegnung gibt der/die Mannschaftsbetreuer*in bekannt, welche 6 Spieler*innen der Rangliste die Einzelspiele bestreiten (Eintragung auf dem Spielbogen). Die Doppelaufstellung kann unter Beachtung der nachfolgenden Bestimmungen von Spiel zu Spiel geändert werden. Die in einem Spiel auf den Plätzen 1 bis 4 eingesetzten Spieler*innen müssen in den Doppeln 1 oder 2 eingesetzt werden. Im Doppel 3 dürfen nur Spieler*innen eingesetzt werden, die in der jeweiligen Begegnung ab Platz 5 der Einzelaufstellung benannt sind. Jede/r Spieler*in darf nur einmal im Doppel eingesetzt werden. Es wird auf 3 Gewinnsätze gespielt. Beim Bundesfinale werden alle Gruppenspiele durchgespielt. In der Zwischenrunde und bei den Platzierungsspielen können die Spiele nach Erreichen des Siegpunktes abgebrochen werden.

Wertung

Für die Ermittlung der Rangfolge nach Abschluss der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:

- | | |
|-------------------|------------------|
| a) Punktdifferenz | c) Satzifferenz |
| b) Spieldifferenz | d) Balldifferenz |

2.16 Triathlon



Bedingungen:

Es gelten die Wettkampfbestimmungen der Deutschen Triathlon Union e.V. (DTU) sowie die Bestimmungen der sportartübergreifenden Ausschreibung von Jugend trainiert für Olympia & Paralympics, sofern in dieser Ausschreibung und in den Wettkampfbestimmungen nichts anderes festgelegt ist.

Besonders hingewiesen wird auf die Wettkampfkleidung, die nach den neuen Bestimmungen für Trikotwerbung neben dem Aufdruck des Kleidungsherstellers sowie dem Schul- oder Stadtnamen der jeweiligen Mannschaft maximal ein kommerzielles Logo zeigen darf.

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 3, maximal 4 Jungen und mindestens aus 3, maximal 4 Mädchen.

Modus:

Die Streckenlängen richten sich nach den örtlichen Gegebenheiten. Anzustreben sind die beim Bundesfinale zu absolvierenden Strecken: Schwimmen: 200m – Radfahren: 3000m – Laufen: 1000m

Der Wettkampf wird als gemischter Wettbewerb durchgeführt und gliedert sich in 2 Teilwettbewerbe:

1. *Klassischer Triathlonwettbewerb*
Alle Jungen und alle Mädchen starten, nach dem Geschlecht getrennt, in jeweils
2. Startwellen gemeinsam in der klassischen Triathlonreihenfolge (Schwimmen Radfahren-Laufen).

Staffelwettbewerb

Der Staffelwettbewerb wird nach dem ABC-Modell gestaltet. Jede Schule stellt 2 gemischte Staffeln (2 Jungen/ein Mädchen und 2 Mädchen/einen Jungen). Der/die erste Starter*in schwimmt, der/die zweite fährt Rad, der/die dritte läuft – anschließend schwimmt der/die zweite Starter/in, der/die dritte fährt Rad und der/die erste läuft – abschließend schwimmt der/die dritte Starter/in, der/die erste fährt Rad und der/die zweite läuft.

Die Wechsel erfolgen durch eine Körperberührung am Beckenrand bzw. in der Wechselzone.

Wertung:

Beim *klassischen Triathlon* kommen jeweils die 3 besten Jungen und Mädchen in die Wertung. Ihre 6 Zeiten werden addiert. Kann ein/e oder mehrere Starter/innen den Wettkampf nicht beenden, wird die Zielzeit des/der Letztplatzierten plus 30 Sekunden gewertet.

Beim *Staffelwettbewerb* werden beide Staffeln gewertet. Sollte eine Staffel nicht das Ziel erreichen oder disqualifiziert werden, wird für sie die Zeit der in ihrem Lauf letztplatzierten Staffel plus 60 Sekunden gewertet.

Für die Gesamtmannschaftswertung zählt die Summe aus den Zeiten beider Teilwettbewerbe. Bei Zeitgleichheit zählt die bessere Gesamtzeit beider Staffeln.

Die Landesfinalwettbewerbe können von dieser Ausschreibung abweichen, insbesondere wenn dies aus Zeit-, Sicherheits- oder Witterungsgründen sowie aufgrund lokaler Gegebenheiten geboten ist.

Wettkampfbestimmungen:

Schwimmen

Das Schwimmen darf nur in Hallen- oder Freibädern durchgeführt werden. Das Schwimmen kann auf einzelnen Bahnen im Pendel- bzw. Kreisbetrieb organisiert werden; Rundenschwimmen bzw. Schwimmen im „M-System“ auf einem im Becken mit Schwimmbojen oder Leinen markierten Kurs ist ebenfalls zulässig. **Das Tragen von Neoprenanzügen ist nicht gestattet!**

Radfahren

Das Radfahren soll auf verkehrsarmen bzw. verkehrsfreien Wiesen-, Feld-, Forst- oder Radwanderwegen (Fahrbahnbreiten von mindestens 2,5m sind anzustreben) durchgeführt werden; evtl. notwendige verkehrsrechtliche Genehmigungen sind bei der zuständigen Behörde (Stadt, Gemeinde) einzuholen. Eine Vollsperrung der Strecke ist anzustreben.

In Absprache mit dem jeweiligen Ausrichter/Veranstalter/Sachaufwandsträger kann das Radfahren auch auf einem Sportplatz bzw. einer trockenen Tartan- oder Aschenbahn durchgeführt werden.

Durch eine entsprechende Anzahl an aufsichtführenden Personen und Streckenposten muss die Einsicht auf jeden Punkt der Strecke gewährleistet werden. Eine gemeinsame Radstreckenbesichtigung vor dem Wettkampf ist anzustreben. Auf mögliche Gefahrenstellen (Kurve, Kanaldeckel, Straßenbelagwechsel etc.) auf der Strecke ist ausdrücklich hinzuweisen. **Es besteht Helmpflicht!**

Folgende Einschränkungen für die Räder bestehen und werden beim Rad Check-In durch die Kampfrichter*innen überprüft: **Die Reifenbreite beträgt mindestens 1,5 Zoll oder 3,81 cm. Räder mit Klickpedalen/Pedalkörbchen sind nicht gestattet. Hörnchen am Lenker müssen entfernt und offene Lenkerenden verschlossen werden. Rennradlenker sowie Aufsatzlenker (sog. „Triathlonlenker“) sind im Schulbereich verboten!**

Starten die Schüler*innen mit eigenen Rädern, muss sich das Fahrrad in technisch einwandfreiem Zustand (v.a. Bremsanlage, Verschraubungen) befinden. Dies ist durch den Veranstalter vor dem Rennen zu überprüfen („Check In“).

Werden die Räder von der Schule oder dem Triathlonverband zur Verfügung gestellt, müssen die Schüler*innen in das Bremsen und Schalten eingewiesen werden.

Laufen

Das Laufen sollte in nicht zu anspruchsvollem Gelände stattfinden; die Organisation in Sportplatz- oder Fußballfeldrunden wird empfohlen.

Findet das Laufen außerhalb einer Sportanlage statt, muss die Sicherheit und Aufsicht an jedem Punkt der Strecke gewährleistet sein; eine ausreichende Beschilderung bzw. Markierung der Strecke wird vorausgesetzt.

Eine Begleitung der Läufer*innen mit dem Fahrrad ist verboten und führt zur Disqualifikation des/der einzelnen Starter*in bzw. der Staffel.

Sanktionen

Jegliches Fehlverhalten bzw. jeder Verstoß gegen die DTU Sportordnung sowie Windschatten fahren wird einheitlich mit einer 30-sekündigen Zeitstrafe sanktioniert. Schwerwiegende Verstöße können darüber hinaus mit einer Disqualifizierung geahndet werden. Die Strafe wird, soweit möglich, dem/der Athleten/in im Wettkampf angezeigt. In jedem Fall wird die Strafe auf der Ergebnisliste erkenntlich gemacht. Es kann Einspruch gegen die Strafe erhoben werden; in diesem Fall tagt das Schiedsgericht und verkündet seine Entscheidung.



2.17 Volleyball

Spielbedingungen:

Gespielt wird – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – nach den aktuellen internationalen Volleyball-Spielregeln (unter Beachtung von Punkt 2), der Bundesspielordnung (BSO) sowie der Jugend-Spielordnung (Anlage 5 zur BSO) des DVV. Für den WK II gelten die Wettkampfbestimmungen der U18, für den WK III die Wettkampfbestimmungen der U14 der Jugendspielordnung der DVJ.

Gespielt wird mit Bällen der Firma Molten (Offizieller Spielball - Größe 5 DVV1 oder DVV2).

In Änderung/Ergänzung zu den Internationalen Volleyball-Spielregeln gelten folgende Festlegungen:

- In der WK II kann für jedes Spiel ein Libero/eine Libera neu benannt werden. Im Laufe des Turniers können dies somit auch unterschiedliche Spieler*innen sein.
- Die „Rally-Point-Zählweise“ gilt für das gesamte Spiel. In allen Wettkampfklassen gehen alle Spiele über 2 Gewinnsätze. Die ersten Sätze werden bis 25 Punkte, ein eventueller 3. Satz wird bis 15 Punkte gespielt. In diesem Entscheidungssatz wird ein Seitenwechsel vollzogen, sobald eine Mannschaft 8 Punkte erzielt hat.
- Jede Mannschaft erhält 2 Auszeiten zu je 30 Sekunden pro Satz. Es gibt keine technische Auszeit.
- Die in den Wettkampfbestimmungen festgelegte Freizone entfällt.
- In der WK III wird 4 gegen 4 bei einer Feldgröße von 7m x 7m gespielt.
- In der WK IV wird 3 gegen 3 bei einer Feldgröße von 6m x 6m gespielt.
- In der WK I findet eine Landesbestenermittlung statt (ein Team je StSchA), Anreise Selbstkosten

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft in der WK II besteht aus maximal 10 Spieler*innen einschließlich der 4 Auswechselspieler*innen. Für die Mannschaft in der WK III können maximal 8 Spieler*innen einschließlich der 4 Auswechselspieler*innen gemeldet werden.

Für die Mannschaft in der WK IV können maximal 6 Spieler*innen, (im männlichen Bereich werden auch gemischte Mannschaften mit max. zwei Mädchen zugelassen)

Spielmodus:

Wettkampfkategorie	I m	I w	II m	II w	III m	III w	IV m	IV w
Netzhöhen	2,43 m	2,24 m	2,35 m	2,24 m	2,20 m	2,15 m	2,15 m	2,10 m

In der WK IV ist folgendes zu beachten:

- Es sind keine taktischen Positionswechsel erlaubt,
- die Grundaufstellung R-M-L ist einzuhalten (Rechts-Mitte-Links); der rechte Spieler ist der Aufschlagspieler
- Zuspiel nach Annahme (bei Aufschlag des Gegners) über die Netzmitte ist erwünscht.
- erzielt eine Mannschaft bei eigener Aufgabe zwei Punkte in Folge, so rotiert die aufschlagende Mannschaft um eine Position und behält das Aufschlagrecht (Portugal-Regel),
- je Satz sind bis zu sechs Auswechselungen möglich



Wertung:

Für die Ermittlung der Rangfolge nach Abschluss der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien in nachfolgender Reihenfolge:

- a) Punktverhältnis
- b) Satzifferenz
- c) Anzahl der gewonnenen Sätze
- d) Balldifferenz
- e) Anzahl der gewonnenen Bälle
- f) Direktvergleich

2.18 Zweifelderball



Mädchen und Jungen können ohne festgelegte Quote in einer Mannschaft spielen. Eine Mannschaft besteht aus zehn Spieler*innen und einem Auswechselspieler bzw. einer Auswechselspielerin. Bei einer Verletzung kann der Auswechselspieler als Stammspieler eingewechselt werden. Ein Spielerwechsel darf sonst nur zu Beginn eines Spieles erfolgen. Gespielt wird mit einem Volley-Allround-Ball, 145 g und 18 cm Durchmesser.

Spielfeldgröße: Länge: 2 x 7 m Breite: 9 m

Ziel: Das Spiel ist gewonnen, wenn alle zehn Spieler*innen der gegnerischen Mannschaft abgeworfen wurden und sich kein Spieler mehr im Spielfeld befindet.

Spielbeginn: Der Schiedsrichter lost mit den beiden Stroh puppen der Mannschaften. Der Gewinner bestimmt dann entweder die Seite oder den Ballbesitz.

Abwurfregeln: Ein Spieler*in verliert den Punkt, wenn er direkt vom Gegner (nicht über den Boden) mit dem Ball getroffen wird und dieser dann auf den Boden fällt. Trifft der Ball mehrere Spieler, so verlieren alle getroffenen ihre Punkte. Wird der Ball, bevor er den Boden berührt, von einem Spieler gefangen (egal, ob eigene oder gegnerische Mannschaft), so wird das Spiel ohne Unterbrechung fortgeführt.

Abgeworfene Schüler*innen müssen das Spielfeld verlassen und sich hinter der gegnerischen Grundlinie oder deren Verlängerung postieren. Diese Schüler*innen können sich im Spielverlauf durch Freiwerfen erlösen und ins Spielfeld zurückkehren.

Das Abwerfen kann nur aus dem Spielfeld oder von der Grundlinie erfolgen. Ein Abwerfen aus dem Seitenaus ist nicht erlaubt.

Ein sich freigeworfener Spieler*in muss ungehindert das eigene Spielfeld über das Seitenaus betreten können.

Übertretungsregeln: Wenn ein Spieler beim Werfen oder Fangen mit einem Fuß die Begrenzungslinie betritt, geht der Ball an die gegnerische Mannschaft. Wenn ein Spieler beim Werfen oder Fangen mit beiden Füßen die Begrenzungslinie betritt, geht der Ball an die gegnerische Mannschaft und der Spieler muss das Spielfeld verlassen (wenn er sich darin befindet). Gleiches gilt für die Hände, wenn sie den Boden berühren. Berührt ein anderer Körperteil die Begrenzungslinie, liegt es im Ermessen des Schiedsrichters, ob nur der Ball zur gegnerischen Mannschaft übergeben werden muss oder der Spieler auch das Feld verlassen muss. Kein Spieler, der sich außerhalb des Spielfeldes befindet, darf bei der Balleroberung die verlängerte Mittellinie berühren oder überqueren.

Stroh puppe: Die Stroh puppe besitzt 2 Punkte. Bei Spielbeginn befindet sie sich hinter der Grundlinie des gegnerischen Feldes und hat Abwurfrecht. Der Stroh puppe ist es selber überlassen, wann sie in das Spielfeld wechselt, darf aber dieses nicht mehr verlassen. Sobald die Stroh puppe ihre beiden Punkte verwirkt hat, wird sie als normaler Spieler behandelt und kann sich wieder durch Abwerfen erlösen.

Treiben: Man darf sich den Ball von der Grundlinie ins eigene Feld und umgekehrt zupassen, um den Gegner in eine optimale Abwurfposition zu bringen. Hat der Schiedsrichter jedoch das Gefühl, dass auf Zeit gespielt wird, hebt er die Hand und pfeift nach zwei weiteren Zuspielen ab. Der Ball geht an die gegnerische Mannschaft.

Eckwürfe und -pässe: Der Ball muss beim Hetzen über die Grund- und Mittellinie zugespielt werden, er darf nicht über das Seitenaus zugespielt werden. Beim Abwerfen eines Gegners muss der Ball über die Grundlinie oder die Mittellinie geworfen werden. Der Ball darf nicht über Ecken gespielt werden, und es ist auch verboten, über Ecken zu springen oder zu laufen, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

Spielende: Nach Beendigung des Spiels werden die Spieler der Siegermannschaft, die sich im Spielfeld befinden, gezählt. Ihre Punkte ergeben den Spielstand.

Zusatz: Grobe Verstöße gegen die Regeln oder die Fairness können mit Ausschluss aus dem Spiel oder aus dem Turnier bestraft werden.

Luftlinie: Ist nicht aus, d. h., dass ein Spieler den Ball in sein Feld zurücknehmen kann, obwohl er die Luftlinie überschritten hat; dabei darf der Spieler sein Feld nicht verlassen und keine Gegner behindern.

Für die Ermittlung der Rangfolge nach Abschluss der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge:

- a) nach Punkten,
- b) bei Punktgleichheit nach dem Ergebnis der direkt beteiligten Mannschaften untereinander,
- c) bei Punktgleichheit mehrerer Mannschaften nach der Differenz der kleinen Punkte der direkt beteiligten Mannschaften untereinander,
- d) bei Punktgleichheit und gleicher Differenz der kleinen Punkte nach dem direkten Vergleich der punktgleichen (kleine Punkte) Mannschaften untereinander,
- e) bei Punktgleichheit und gleicher Differenz der kleinen Punkte mehrerer Mannschaften nach den erzielten kleinen Punkten der direkt beteiligten Mannschaften untereinander,
- f) bei Punktgleichheit, gleicher Differenz der kleinen Punkte und Gleichheit der erzielten kleinen Punkte nach Entscheidung des Loses."

6 SPORTLICHE BEGABTENFÖRDERUNG

6.1 Schule-Leistungssport-Verbundsysteme im Land Brandenburg

Mit dem Ziel, die bestmögliche ganzheitliche Entwicklung der Sporttalente zu gewährleisten, hat sich bundesweit eine Vielzahl unterschiedlicher Kooperationsformen von Schule und Leistungssport entwickelt. Auf der Grundlage des Gesetzes über die Schulen im Land Brandenburg vom 12. April 1996 gibt es die Organisationsform der Schule mit besonderer Prägung (Spezialschulen). Die brandenburgischen Spezialschulen sind Gesamtschulen mit gymnasialer Oberstufe und Bestandteil des Schule-Leistungssport-Verbundsystems. Sie unterstützen die Umsetzung der zwischen den Sportverbänden und auf Bundes- und Landesebene abgestimmten Regionalkonzeption und damit den Talentförderungsprozess. Die Spezialklasse in Luckenwalde und Neustadt/Dosse fördert sportliche Talente in den Sportarten Ringen und Reitsport.

Alle Schulen werden als Ganztagschulen betrieben und bieten damit an allen Tagen eine pädagogische Betreuung bis in den Nachmittag hinein an. Wesentlich für die Standorte der Spezialschulen ist die Nähe einer Sportstätten-Infrastruktur und zum Olympiastützpunkt Brandenburg.

Wesentlich für die Akzeptanz der Spezialschulen ist neben dem sportlichen Profil die schulische Bildung. Bis zum Erwerb der allgemeinen Hochschulreife können die Schüler*innen alle Schulabschlüsse erwerben, ohne dabei auf ihr leistungssportliches Training verzichten zu müssen.

Zu den Spezialschulen gehört jeweils auch ein Wohnheim.

Schule	Anschrift	Schulleiter/-in	Telefon	Sportarten
Lausitzer Sportschule Cottbus Gesamtschule mit gymnasialer Oberstufe	Linnéstraße 1 – 4 03050 Cottbus lausitzer-sportschule-cottbus@t-online.de	n.n.	0355/ 471091	Fußball/m, Handball/m, Leichtathletik, Radsport, BMX, Geräturnen/m, Trampolin, Volleyball/w, paralympischer Sport: Leichtathletik und Radsport
Sportschule Frankfurt (Oder) Gesamtschule mit gymnasialer Oberstufe	Kieler Straße 10 15234 Frankfurt (Oder) sekretariat@sportschule-frankfurt-oder.de	Herr Herrmann	0335/ 4007580	Boxen, Gewichtheben, Handball/w, Judo, Radsport, Ringen, Sportschießen, Fußball/m
Sportschule Potsdam „Friedrich Ludwig Jahn“	Zeppelinstraße 114-117 14471 Potsdam sekretariat@sportschule-potsdam.de	Frau Dr. Gerloff	0331/ 2898200	Fußball/w, Kanurennsport, Leichtathletik, Rudern, Schwimmen, Wasserball, Moderner Fünfkampf/ Triathlon, Handball/m, Volleyball/w, Judo, paralympisches Schwimmen
Friedrich-Ludwig-Jahn-Oberschule „Oberschule mit Sportbetonung“	Ludwig-Jahn-Straße 27 14943 Luckenwalde info@osluk.de	Frau Schwerdt	03371/ 642039	Ringen
Prinz-von-Homburg-Schule	Lindenstraße 6 16845 Neustadt (Dosse)	Herr Roggelin	033970/ 13906	Reitsport

Gesamtschule mit Grundschulteil und Förderschulklassen	sekretariat@homburgschul.e.de			
--	--	--	--	--

6.2 Schulen mit sportlichem Profil

Schule	Anschrift	Schulleiter/-in	Telefon	Sportart
Berufsvorbereitende Oberschule Pierre de Coubertin	Gagarinstraße 5 - 7 14480 Potsdam Coubertinschule-Potsdam@t-online.de	Frau Bahr	0331/ 2898080	Volleyball
Grund- und Oberschule Elsterwerda	Schulweg 7 04910 Elsterwerda os-eda@schulen-ee.de	Herr Koßagk	03533/ 3185	Akrobatik und Zirkussport
Europaschule	Thälmannstraße 63a 16356 Werneuchen leitung@schule-werneuchen.de	Frau Hildebrand	033398/ 7271	Akrobatik und Zirkussport
Oberschule am Rollberg	Hermann-Duncker-Straße 24 16321 Bernau bei Berlin oberschule-rollberg@t-online.de	Herr Weltzin	03338/ 75190	Basketball und Tennis
Grund- und Oberschule „Dr. Georg Graf von Arco“	Kreuztaler Straße 3 14641 Nauen grafvonarcosl@t-online.de	Herr Dr. Beyer	03321/ 449830	Handball und Volleyball
Gesamtschule „Bruno H. Bürgel“ - Sportprofilierte Ganztagschule mit gymnasialer Oberstufe - UNESCO-Projektschule -	Bruno-Baum-Ring 26 14712 Rathenow kontakt@buergelschule.de	Herr Hohmann	03385/ 514185	Basketball und Fußball
Carl-von-Ossietzky-Oberschule mit angegliederter Primarstufe	Unter den Linden 11 14542 Werder (Havel) cvo@schulen-werder.de	Frau Lenius	03327/ 42725	Badminton und Volleyball
Sachsendorfer Oberschule Cottbus Schule mit hervorragender Berufsorientierung	Schwarzheider Straße 7 03048 Cottbus sachsendorfer-oberschule@saos.de	Frau Zickert	0355/ 522832	Mannschafts- und Rückschlagspiele
Schule Finowfurt	Spechthausener Straße 1-3 16244 Schorfheide/OT Finowfurt info@schule-finowfurt.de	Frau Kosanke	03335/ 7465	Handball und Volleyball

Oberschule mit Grundschule Carl Friedrich Grabow	Berliner Straße 29 17291 Prenzlau Grabowschule.Prenzlau@t-online.de	Frau Schlopsnies	03984/ 801890	Sportspiele
Lenné-Oberschule mit Grundschulteil Dahlwitz-Hoppegarten	v. Canstein-Straße 2 15366 Hoppegarten/OT Dahlwitz-Hoppegarten lenne-schule-hoppegarten@ewetel.net	Frau Schmidt	03342/ 36680	Zweikampf, Judo/ Selbstverteidigung
Goethe-Oberschule Kremmen	Straße der Einheit 2 16766 Kremmen Goethe-Schule-Kremmen@t-online.de	Frau Schwabe	033055/ 2018002	Spielsportarten
Freiherr-von-Rochow-Schule - Oberschule	Nordstraße 18 16928 Pritzwalk mail@von-rochow-schule.de	Frau Michaelis	03395/ 304297	Sportspiele Junior-Coach

In den Jahrgangsstufen 5 und 6 ist an drei Grundschulen je eine sportbetonte Klasse mit dem Schwerpunkt der Begabungsförderung im Sport als abweichende Organisationsform eingerichtet.

Schule	Anschrift	Schulleiter/-in	Telefon	Sportart
Sportbetonte Grundschule Cottbus	Drebkauer Straße 43 03050 Cottbus cottbus-18.grundschule@t-online.de	Herr Weinreich	0355/ 421033	Fußball, Leichtathletik, Turnen, Schwimmen
Zeppelin-Grundschule	Haeckelstraße 74 14471 Potsdam zeppelin-grundschule@t-online.de	Frau Bendyk	0331/ 2897520	Turnen, Schwimmen
Erich Kästner-Grundschule	Rosa-Luxemburg-Straße 47 16303 Schwedt/Oder kaestnerschule.stadt@schwedt.de	Frau Kobs	03332/ 32453	Kanurennsport, Schwimmen, Handball

7 ANLAGEN

- Anlage 1 Meldeliste - [Link](#)
- Anlage 2 Gruppenanmeldung zur An- und Abreise mit der Bahn - [Link](#)
- Anlage 3 Gruppenanmeldung zur An- und Abreise mit dem Bus/ Kleinbus [Link](#)
- Anlage 4 Antrag auf Benutzung eines privaten Kraftfahrzeugs zur Beförderung von Schüler*innen - [Link](#)
- Anlage 5 Einspruch - [Link](#)