

JUNGSCHAR – SPORTFEST

**AUSSCHREIBUNG
(AB 2017)**



CVJM-Westbund

1. ALLGEMEINES:

Der Wettbewerb „Jungschar-Sportfest“ ist ein Mannschafts-Wettkampf für Jungen-, Mädchen- und gemischte Jungscharen.

Die Teilnehmer sind Jungscharler im Alter von 9 - 13 Jahren, als Stichtag für die ältesten Teilnehmer ist der 30.09. festgelegt. D.h. wer am 30.09. des Jahres noch keine 14 Jahre alt ist, darf noch mitspielen!

Zur ältesten Jahrgangsstufe (= Jahrgangsstufe 0) gehören somit im Jahr 2017 diejenigen, die in der Zeit vom 01.10.2003 bis 31.12.2004 geboren sind. Zur jüngsten Jahrgangsstufe (= Jahrgangsstufe 4) gehören die, die in der Zeit vom 01.01.2008 bis 31.12.2008 geboren sind. Nehmen jüngere Mädchen oder Jungen z.B. in 2017 teil, so werden diese bei den Einzelwettkämpfen genauso gewertet wie die, die 2008 geboren sind (also auch Jahrgangsstufe 4). Siehe auch Tabelle auf Seite 15



Teilnehmer aus älteren Jahrgängen dürfen nicht teilnehmen!

Eine Mannschaft sollte aus 6 bis 10 Teilnehmern bestehen!

Das Jungschar-Sportfest besteht aus den Einzel- und Gruppenwettkämpfen und einem oder zwei Turnieren.

Der CVJM-Westbund führt in jedem Jahr eine Westbundmeisterschaft durch. Die Kreisverbände sollten spätestens drei Wochen vor der Bundesmeisterschaft ein Turnier auf Kreisverbandsebene durchführen. Zur Westbundmeisterschaft kann jeder Kreisverband jeweils die 1. und 2. Sieger des Mädchen- und des Jungenturniers (einschließlich der gemischten Gruppen) melden.

Für die Durchführung auf Kreisverbandsebene sind die Jungscharbeauftragten unter Mitarbeit der Sportbeauftragten verantwortlich; auf Westbundebene der Fachausschuss für Jungschararbeit unter Mitarbeit der Bundessekretäre für Sportarbeit.

Für die unverzügliche Meldung der Sieger der Kreisverbandsmeisterschaft an den CVJM-Westbund sind die Jungscharbeauftragten verantwortlich.

Sonderregelung für die Westbundmeisterschaft:

Der gastgebende Verein / Kreisverband kann zusätzlich eine Jungen- und Mädchenmannschaft (oder gemischte Mannschaft) melden.

**Für die Westbundmeisterschaft
gilt Folgendes :**

Zum Sportfest gehören:

Einzelwettkämpfe (je 10%):

Outdoor: Schlagball-Weitwurf und Weitsprung
(Indoor: Indiacaschlag und Stand-Weitsprung)

Gruppenwettkämpfe (je 20%):

Staffellauf, Bibelquiz

Turniere (je 20%):

Indiacaschlag, Völkerball

Welche Variante gespielt wird, ist abhängig vom Wetter und von den Möglichkeiten, die der ausrichtende Kreisverband bzw. Verein zur Verfügung stellen kann. Standard ist die Outdoor-Variante. Kann diese aufgrund der Örtlichkeiten nicht durchgeführt werden, wird dieses spätestens bei der Anmeldebestätigung von der Turnierleitung den Mannschaften mitgeteilt. Bei schlechtem Wetter entscheidet die Turnierleitung vor Sportfestbeginn, welche Variante durchgeführt wird; die Entscheidung wird bei der Anmeldung vor Ort bekannt gegeben.

Beim Jungschar-Sportfest werden Mädchen- und Jungenmannschaften getrennt gewertet. Gemischte Jungscharen werden den Jungenmannschaften gleichgestellt.

Die (Jungschar-)Mannschaft ist vor Beginn des Jungschar-Sportfestes namentlich zu benennen. Die Mannschaft bestreitet in dieser Zusammensetzung alle Wettkämpfe.

2. WETTKÄMPFE

2.1. EINZELWETTKÄMPFE

Alle Teilnehmer einer Mannschaft nehmen an den Einzelwettkämpfen teil. Die Ergebnisse werden vom jeweiligen Stationsleiter auf den Wertungskarten eingetragen. Es werden nur die tatsächlich erreichten Meter bzw. Zentimeter (ohne Zusatzmeter bzw. -zentimeter) eingetragen!

OUTDOOR-VARIANTE

2.1.1. WEITSPRUNG



Alle Teilnehmer springen aus der 80-cm-Ab-sprungzone. Die Anlaufstrecke darf jeder selbst bestimmen. Der Sprung ist gültig, wenn der Springer einbeinig in der Absprungzone abgesprungen ist. Gemessen wird ab der Fußspitze beim Absprung bis zur hintersten Lade-punkt eines Körperteiles (i. d. R. die Ferse des Teilnehmers) nach dem Sprung. Ergeb-nisse werden in cm auf der Karte notiert, je-weils auf volle Zentimeter abgerundet. Jeder Teilnehmer hat drei Versuche. Der beste Ver-such wird gewertet.

Zu diesem Wert werden pro jüngerer Jahrgangsstufe 20 cm dazugerechnet.

Jahrgangsstufe	0	1	2	3	4
Bonus	0 cm	20 cm	40 cm	60 cm	80 cm

2.1.2. SCHLAGBALLWEITWURF

Ein Schlagball (80 g) muss von einer Abwurflinie (ohne Übertreten während und nach dem Wurf) von dem Teilnehmer in das Feld geworfen werden. Es wird die Entfernung von der Abwurflinie bis zum ersten Aufschlagpunkt des Schlagballs ge-messen. Ergebnisse werden in Meter, abgerundet auf volle 50 cm, auf der Karte notiert. Jeder Teilnehmer hat drei Versuche. Der beste Versuch wird gewertet.

Zu diesem Wert werden pro jüngerer Jahrgangsstufe 3 Meter dazugerechnet.

Jahrgangsstufe	0	1	2	3	4
Bonus	0 m	3 m	6 m	9 m	12 m

INDOOR-VARIANTE

2.1.3. STAND-WEITSPRUNG

Von einer Linie anfangend springt jeder Teilnehmer mit geschlossenen Beinen so weit er kann. Um die genaue Sprungweite messen zu können, bleibt der Teilnehmer nach dem Sprung stehen.

Es wird die Entfernung von der Absprunglinie bis zur Verse des Teilnehmers nach dem Sprung gemessen. Ergebnisse werden in cm auf der Karte notiert, jeweils auf volle Zentimeter abgerundet. Jeder Teilnehmer hat drei Versuche. Der beste Versuch wird gewertet.

Zu diesem Wert werden pro jüngerer Jahrgangsstufe 10 cm dazugerechnet.

Jahrgangsstufe	0	1	2	3	4
Bonus	0 cm	10 cm	20 cm	30 cm	40 cm

2.1.4. INDIACA-WEITSCHLAG

Eine Indiacaca muss von einer Abschlaglinie aus mit einer Hand von dem Teilnehmer in das Feld geschlagen werden. Es wird die Entfernung von der Abschlaglinie bis zum ersten Aufschlagpunkt der Indiacaca gemessen. Ergebnisse werden in Meter, abgerundet auf volle 10 cm, auf der Karte notiert. Jeder Teilnehmer hat drei Versuche. Der beste Versuch wird gewertet.

Zu diesem Wert wird pro jüngerer Jahrgangsstufe 1 m dazugerechnet (siehe Tabelle).

Jahrgangsstufe	0	1	2	3	4
Bonus	0 m	1 m	2 m	3 m	4 m

Achtung!

Die Mannschaft bleibt immer zusammen!

Gewertet werden in jedem Einzelwettkampf die jeweils sechs besten Ergebnisse (einschließlich Bonus).

Wenn alle Teilnehmer die beiden Einzelwettkämpfe beendet haben, bringen die Gruppenleiter die Wertungskarten **sofort** zur Turnierleitung!

2.2 GRUPPENWETTKÄMPFE

An den Gruppenwettkämpfen nimmt eine gewisse Anzahl an Teilnehmern einer Mannschaft teil. Die Ergebnisse werden vom jeweiligen Stationsleiter auf den Wertungszetteln eingetragen.

2.2.1 STAFFELLAUF (PENDELSTAFFEL)

Es laufen jeweils 8 Teilnehmer einer Mannschaft.

Bei Mannschaften mit 6 Teilnehmern laufen der älteste und der jüngste zweimal. Bei Mannschaften mit 7 Teilnehmern laufen die drei ältesten nicht zweimal. Bei Mannschaften mit 8 Teilnehmern läuft jeder einmal. Bei mehr als 8 Teilnehmern dürfen die Mannschaften frei wählen, wer läuft, jedoch darf niemand zweimal laufen.



Die Läufer nehmen hinter der Start- und Wechselstange Aufstellung. Der Startläufer hat den Staffelstab. Der erste Läufer beginnt beim Startsignal zu laufen. Der ankommende Läufer hält den Staffelstab in der rechten Hand und läuft links an der Wechselstange vorbei. Der Übernehmende steht links an der Stange hinter der Wechselstange und erhält den Stab aber rechts.

Die Zeit der Mannschaften wird auf den Wertungskarten eingetragen.

Die Strecke sollte in der Regel 75 Meter betragen, kann aber (für alle Mannschaften gleich!) entsprechend der örtlichen Verhältnisse verkürzt werden.

Bei Durchführung der Indoor-Variante sollte die Strecke in der Regel 28 Meter betragen, die von jedem Läufer zweimal absolviert wird. Läufer 1 = Läufer 9; Läufer 2 = Läufer 10; usw. Es werden dann also 16 x 28 Meter gelaufen.

2.2.2 BIBELQUIZ

Die Bibeltex-te, aus denen die Fragen gestellt werden, müssen den Gruppen spätestens mit der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

Das Bibelquiz besteht aus drei Arbeitsblättern zu den jeweiligen Bibelabschnitten.

Alle drei Aufgabenblätter werden gleichzeitig an eine Mannschaft abgegeben und sind alle drei innerhalb von **15 Minuten** von der Gruppe ohne Mitarbeiter und ohne Bibel zu lösen. Hilfen von außen sind nicht zulässig.

Nach **15 Minuten** werden die drei Aufgabenblätter wieder vom Stationsleiter eingesammelt und zu einem späteren Zeitpunkt ausgewertet.



2.3. TURNIERE

Jede Mannschaft nimmt an zwei Turnieren teil.

Die Ergebnisse werden vom jeweiligen Stationsleiter auf den Wertungskarten eingetragen.

2.3.1 INDIACA

Spielgedanke: Indiacaca ist ein Spiel zwischen zwei Mannschaften. Das Spielgerät, die Indiacaca wird mit einer Hand so über ein Netz gespielt, dass sie von einem Gegner nicht mehr regelgerecht zurückgespielt werden kann. Dabei soll jeder Spieler während des Spiels auf jeder Position mit teilweise eingeschränkter Funktion spielen.

Spielfeld:

- Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 x 6,10 Metern, dessen Grenzen durch Linien auf dem Boden bestimmt werden. In Ausnahmefällen kann die Turnierleitung entscheiden, dass auf Badminton-Feldern (13,40 x 6,10 Meter) gespielt wird.
- Grundlinien und Seitenlinien gehören zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Feldern gemeinsam. Berührt eine Indiacaca die Linien des Spielfeldes, so ist sie im Feld.
- Das Angriffsfeld wird 3 m von der Mittellinie in jedem Spielfeld durch eine Linie abgegrenzt.
- Die Netzhöhe beträgt 2,00 Meter.

Spielgerät:

Als Spielgerät dient einheitlich die Indiacaca »Turnier«. Sie muss bei Spielbeginn fehlerfrei sein. Treten während des Spiels Fehler am Gerät auf (Federbruch usw.), kann nur der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen. Jede Mannschaft stellt eine spielfähige Indiacaca.

Mannschaft:

Zu einer Mannschaft gehören: 6 - 10 Teilnehmer, davon 6 auf dem Feld. Auswechselspieler können bei der Halbzeit eingewechselt werden.

Jeder Spieler muss jedoch während des gesamten Turnieres mindestens eine Halbzeit eingesetzt werden.

Spielzeit:

- Für das Turnier findet die Zeitspielregel Anwendung (mind. 2 x 5 Minuten, maximal 2 x 8 Minuten). Die Zeit bestimmt sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und der zur Verfügung stehenden Spielfelder.
- Bei Halbzeit werden die Seiten gewechselt. Die Zeit läuft durch. Nach dem Seitenwechsel hat die Mannschaft den Aufschlag, die in der ersten Hälfte das Spiel nicht eröffnet hat.

- Mit dem Abpfiff nach der abgelaufenen Spielzeit ist der Satz, bzw. das Spiel beendet. (Anmerkung: Eine beim Abpfiff noch in der Luft befindliche Indiacca wird nicht zu Ende gespielt, d. h. es gibt keinen Punkt mehr.)
- Der Schiedsrichter kann bestimmen, dass bei außergewöhnlichen Spielunterbrechungen (z. B. schwere Verletzung eines Spielers) die verlorene Zeit nachgespielt wird.

Aufschlag:

- Der Aufschlag wird von dem hinteren rechten Spieler aus dem Aufschlagraum heraus ausgeführt. Dabei wird die Indiacca mit einer Hand nicht über Hüfthöhe gehalten und mit der anderen Hand unmittelbar über das Netz gespielt.
- Im Augenblick des Aufschlages müssen alle Spieler erkennbar auf bestimmten Positionen innerhalb des Spielfeldes stehen. Dies sind: hinten rechts I, am Netz rechts II, am Netz Mitte III, am Netz links IV, hinten links V und hinten Mitte VI.

Rotation:

- Bei jedem Erhalt des Aufschlages rotiert die Mannschaft um eine Position im Uhrzeigersinn, bevor ihr Spieler aufschlägt. Dieser hat Aufgaberecht, bis seine Mannschaft einen Fehler macht.
- Funktionen: Die Rückraumspieler (I, V, VI) gelten als Verteidigungsspieler. Die Netzspieler (II, III, IV) gelten als Angriffsspieler. Verteidigungsspieler dürfen den Angriffsraum (3 m vom Netz) betreten, dort jedoch die Indiacca nicht über Netzhöhe berührend ins gegnerische Feld spielen. (Anmerkung: d.h. also nicht schmettern, blocken oder anders hinüberspielen.) Der Ort des Fußabsprungs / Standes ist entscheidend.

Spielvorgang

- Die Indiacca darf bis zu dreimal auf der eigenen Netzseite gespielt werden. Ein Abwehrblock zählt nicht als Berührung. (Anmerkung: Ein Abwehrblock liegt vor, wenn ein Spieler zum deutlichen Zwecke der Abwehr eine oder beide Hände über die Netzkante hebt und dabei die Indiacca berührt.)
- Die Indiacca darf außer beim Abwehrblock nur mit einer Hand gespielt werden. (Anmerkung: Das Spielen mit zusammengehaltenen Händen gilt als Spiel mit zwei Händen, auch wenn die Indiacca nur eine Hand berührt. Gleiches gilt auch, wenn beide Hände sich gleichzeitig in Richtung der Indiacca bewegen; Ausnahme: Abwehrblock am Netz.)
- Jede Berührung der Indiacca wird als Spielen der Indiacca gewertet. Ein Spieler darf die Indiacca nicht zweimal hintereinander berühren oder spielen. (Anmerkung: Ausnahme - nach dem Abwehrblock)
- Die Indiacca darf nur mit den Händen (Vorder- und Rückseite) sowie dem Unterarm (einschließlich Ellbogen) gespielt werden. Jede andere Körperberührung wird als Fehler gewertet. Die Indiacca darf beim Spiel nur geradlinig geschlagen werden und muss unmittelbar nach der Berührung ohne Verzögerung abprallen.
- Die Indiacca darf das Netz nur innerhalb des Spielfeldes überqueren.

- Jeder Fehler des Gegners bedeutet Punktgewinn für die eigene Mannschaft und Aufschlagrecht.
- Außer beim Aufschlag darf die Indiacas das Netz zwischen den Seitenstreifen berühren, sie darf danach weiterspielt werden. Netzberührung wird nicht als Schlag gewertet.
- Berührt die Indiacas außerhalb der Seitenstreifen das Netz oder einen Gegenstand (Decke o.ä.) gilt dies als Fehler.
- Ein Spieler darf während des Spielvorganges nicht Netz, Spannseile oder Netzpfeiler berühren.

Fehler:

Nachstehend sind die wichtigsten Fehler aufgeführt, die zum Punktgewinn für den Gegner führen.

Wenn die Indiacas ...

1. den Boden im eigenen Feld berührt
2. unter dem Netz hindurchgeschlagen wird
3. einen Gegenstand der nicht zum Spielfeld gehört, berührt
4. auf der gegnerischen Seite ins Aus fliegt (und nicht vorher von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft berührt wurde)
5. das Netz beim Aufschlag berührt
6. Netz oder Pfeiler außerhalb der Seitenstreifen berührt
7. innerhalb einer Mannschaft mehr als dreimal gespielt wird
8. gehalten, gefangen, geworfen oder mit erheblicher Verzögerung gespielt wird

Wenn ein Spieler ...

9. das Netz, Seile, Pfeiler berührt
10. unter dem Netz hindurchgreift, über das Netz greift - auch beim Block ist übergreifen nicht erlaubt. Es gilt als Fehler, wenn nach einem Angriffsschlag eine Hand im Nachführen ins gegnerische Feld kommt und die Abwehr dadurch behindert wurde. (Anmerkung: Beim Übergreifen werden in der Regel die Gegenspieler behindert. Deshalb kann der Schiedsrichter jedes Übergreifen als Fehler werten.)
11. das Feld des Gegners betritt
12. derselben Mannschaft zweimal hintereinander schlägt, ohne dass die Indiacas zwischendurch von einem anderen Spieler berührt wurde (außer beim Block)
13. die Aufgabe falsch ausführt
14. die Linien des Aufgaberaumes berührt oder übertritt
15. die Indiacas mit einem Körperteil außer der Hand oder dem Unterarm berührt
16. während der Aufgabe einen Aufstellungs- oder Rotationsfehler macht
17. für eine absichtliche Verzögerung beim Zeitspiel verantwortlich ist
18. als Verteidigungsspieler im Angriffsraum oberhalb der Netzkante zum Gegner schlägt

19. direkt die gegnerische Aufgabe blockiert oder diese aus der Angriffszone direkt zurückschmettert
20. durch den Schiedsrichter wegen Unsportlichkeit eine Verwarnung erhält

Doppelfehler / Spielunterbrechung

- Auf Doppelfehler wird erkannt, wenn zwei Gegner gleichzeitig einen Fehler begehen (z. B. Übertreten der Mittellinie, Netzberührung usw.). Es wird auf Wiederholung des Aufschlages erkannt. Der Fehler wird keiner Mannschaft angerechnet.
- Spielunterbrechung wird vorgenommen, wenn ein Ereignis von außen oder Materialschaden (z.B. Federbruch, Netzschaden, Indica bleibt im Netz hängen, Fremdpersonen im Feld) eintritt. Das Spiel wird nach der Unterbrechung fortgesetzt.

Spielleitung / Schiedsrichter

- Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Ihm sollte ein Anschreiber oder Punktezähler zur Seite stehen.
- Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelrechten Zustand des Spielfeldes und der Indica. Er sorgt für die Richtigkeit des Spielberichtes.
- Er eröffnet und schließt das Spiel ab und hat das Recht, es zu unterbrechen und abubrechen. Beginn und Ende, Spielunterbrechungen und Vorteile werden von ihm durch eindeutige Zeichen (z. B. Pfiff, Zuruf, Handzeichen) angezeigt.
- Bei gleichzeitigem Spielen auf mehreren Spielfeldern bleibt der Schiedsrichter für sein Feld verantwortlich.
- Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.
- Jeden Punkt gibt er bekannt, sorgt für die richtige Buchung durch Anschreiber und für eine laufende Ansage / Anzeige des Spielstandes.
- Er hat die Pflicht, Spieler wegen ungehörigen Benehmens zu verwarnen oder auszuschließen.
- Der Schiedsrichter hält sich während eines Spielganges außerhalb des Spielfeldes in der Nähe eines der beiden Pfosten auf und stellt sich so, dass er beide Mannschaftsfelder gut übersehen kann.
- Nach dem Spiel gibt er das Ergebnis bekannt und bestätigt im Spielbericht die Richtigkeit der Eintragungen.

- Sollten Linienrichter zur Verfügung stehen, haben sie ihren Platz an den Endpunkten der dem Schiedsrichter gegenüberliegenden Seitenlinien, so dass sie die Seitenlinien und je eine Grundlinie einsehen können. Sie unterstützen den Schiedsrichter in der Leitung des Spiels und zeigen Linienfehler (Ausbälle) durch Erheben ihres Armes an.
- Der Anschreiber oder Punktezähler bucht nach dessen Zuruf für beide Mannschaften die gewonnenen Punkte.

Wertung des Spieles

- Für ein gewonnenes Spiel erhält die Mannschaft 2 Punkte (Pluspunkte), für ein verlorenes Spiel 0 Punkte (Minuspunkte). Bei Unentschieden werden die Wertungspunkte auf beide Mannschaften 1 : 1 verteilt.
- Es werden alle Plätze ausgespielt.
- Bei Wertungspunktgleichheit zählt die Spielpunktdifferenz. Weisen zwei Mannschaften auch die gleiche Spielpunktdifferenz auf, entscheidet die Anzahl der erreichten Spielpunkte; sollte auch diese gleich sein, entscheidet das Spiel der beiden Mannschaften gegeneinander.
- Wird ein Spiel wegen eines Disziplinarvergehens abgebrochen oder nicht den Regeln entsprechend zu Ende geführt, erhält die Mannschaft 0 : 2 Punkte und 0 : 10 Spielpunkte. Die Mannschaft wird hierdurch nicht vom Turnier ausgeschlossen.
- Kann ein Spiel durch höhere Gewalt nicht zu Ende gespielt werden, behalten die derzeit erzielten Punkte ihre Gültigkeit.

Das Spielergebnis wird auf den Wertungskarten eingetragen.

2.3.2 VÖLKERBALL

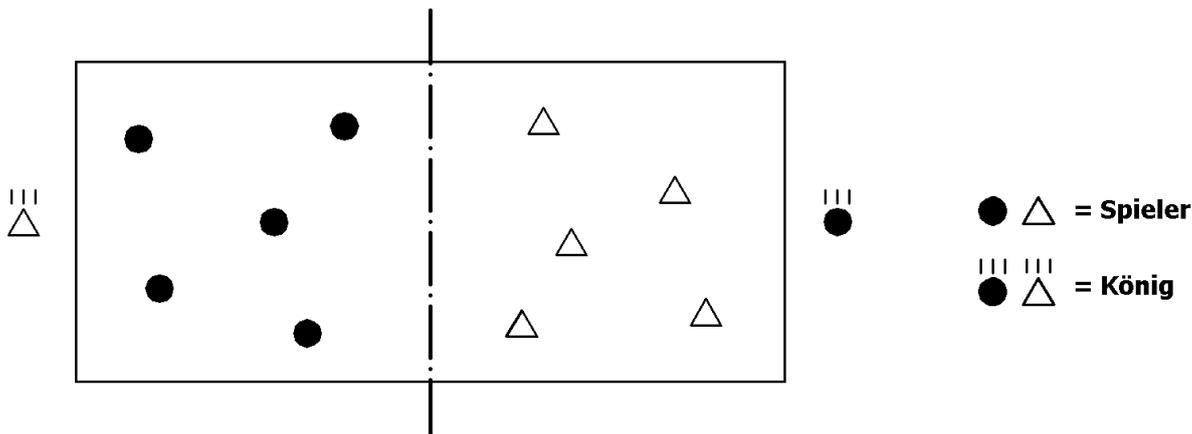
Spielgedanke: Spieler von zwei Teams werfen sich gegenseitig mit einem Ball (z. B. Softball mind. 16 cm Durchmesser) ab, ohne dabei ihr jeweiliges Spielfeld zu verlassen.

Anzahl der Spieler:

Zu einer Mannschaft gehören: 6 - 10 Teilnehmer, davon 6 auf dem Feld (5 Feldspieler und einen König). Während des Spiels dürfen die Spieler nicht ausgewechselt werden, es sei denn, ein Spieler verletzt sich. Jeder Spieler muss während des Turniers mindestens einmal eingesetzt werden.

Durchführung:

In einem Spielfeld (16 x 6,1 m bzw. 13,40 x 6,1 m) stehen sich zwei Mannschaften im jeweils eigenen Feld gegenüber. Die Mittellinie zwischen den Teams darf nicht überschritten werden. Zusätzlich befindet sich von jeder Mannschaft noch ein Spieler hinter dem gegnerischen Spielfeld als »König«, so dass der Gegner sich zwischen ihm und seinen Mitspielern aufhält (siehe Skizze).



Wenn von der Turnierleitung nichts anderes festgelegt wird gilt: Die auf dem Spielbogen zuerst genannte Mannschaft bekommt am Anfang den Ball, die andere Mannschaft hat Seitenwahl.

Der Ball wird nun zwischen dem Team und dem König hin und her geworfen, wobei versucht wird, Spieler des gegnerischen Teams mit dem Ball zu treffen. Dieses Team versucht seinerseits, den Bällen auszuweichen oder durch Fangen des Balles selbst die Möglichkeit zu erhalten, gegnerische Spieler abzuwerfen. Die Spielfeldbegrenzungen dürfen nicht überschritten werden. Eine Überschreitung des Spielfeldes beim Werfen führt zum Ballverlust an die gegnerische Mannschaft. Verlässt ein Spieler beim Ausweichen das Spielfeld, gilt er als abgeworfen.

Wird ein Spieler getroffen und der Ball fällt auf den Boden, geht er zum König, der Ball verbleibt bei seiner Mannschaft.

Berührt der Ball zuerst den Boden und dann einen Spieler, so bleibt der Spieler im Feld (Erdball).

Berührt der Ball mehrere Spieler und fällt zu Boden, so gilt nur der erste getroffene Spieler als abgeworfen. Alle anderen weiteren getroffenen Spieler verbleiben im Spielfeld.

Wenn aber der vom direkt getroffenen Spieler abprallende Ball von einem Mitspieler gefangen wird (natürlich nur ohne vorher den Boden berührt zu haben), gilt auch der direkt Getroffene als nicht abgeworfen.

Wenn der vom direkt getroffenen Spieler abprallende Ball von einem eigenen Spieler gefangen wird (natürlich nur ohne vorher den Boden berührt zu haben), gilt der direkt Getroffene als abgeworfen.

Wird ein Spieler am Kopf getroffen, gilt er als nicht abgeworfen.

Jeder Ball (auch der vom Boden aufgenommene Ball) ist »scharf«!

Ein abgeworfener Spieler kann sich mit Pässen und Abwurfversuchen am Spiel weiter beteiligen.

Wenn alle Feldspieler eines Teams abgeworfen sind, wechselt der König in das Feld. Der König bekommt nun den Ball! Der König hat „drei Leben“.

Ein abgeworfener Spieler darf wieder in sein Feld zurück, wenn er von außen einen gegnerischen Spieler abgeworfen hat. Wenn der König im Feld steht und ein anderer Feldspieler wieder ins Feld darf, muss der König das Feld wieder verlassen.

ACHTUNG!

Ein abgeworfener Spieler darf nur (genau wie der König) an der Stirnseite des gegnerischen Feldes stehen und von dort aus werfen. Es darf NICHT von den beiden Seiten geworfen werden!

Verlässt ein Ball das Spielfeld zur rechten oder linken Seite, wird der Ball an den König oder einen abgeworfenen Spieler der jeweiligen Spielfeld-Stirnseite gegeben. Entscheidend ist die Stelle, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat.

Beginn und Ende, Spielunterbrechungen und Vorteile werden vom Schiedsrichter durch eindeutige Zeichen (z. B. Pfiff, Zuruf, Handzeichen) angezeigt.

Spieldauer:

Das Spiel ist entweder nach Ablauf einer bestimmten Zeit (5-8 Minuten, je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften) beendet oder wenn der König dreimal getroffen wurde.

Beim Zeitspiel ist zu beachten, dass Schiedsrichter bestimmen können, dass der Ball an die gegnerische Mannschaft abgegeben werden muss, wenn durch eine Mannschaft bewusste Zeitverzögerungen herbeigeführt werden (z. B. mehr als dreimal drüber geworfen oder mehrfach im Feld zugespielt oder der Ball bewusst festgehalten wird).

Wertung:

- Für ein gewonnenes Spiel vor Ablauf der Zeit gibt es 3 Endpunkte, für ein gewonnenes Spiel bei Ablauf der Zeit gibt es 2 Endpunkte und bei Unentschieden gibt es für jede Mannschaft 1 Endpunkt.
- Endet das Spiel mit Ablauf der Zeit, werden von jeder Mannschaft die noch im Feld stehenden Spieler mit je einem Punkt gezählt, dazu wird die restliche Anzahl der »Leben« des Königs addiert. Die Mannschaft mit der höheren Punktzahl hat gewonnen.
- Haben am Schluss des Turniers zwei Mannschaften die gleichen Endpunkte, entscheidet die Spielpunktdifferenz. Haben zwei Mannschaften die gleiche Spielpunktdifferenz, entscheidet die Gesamtanzahl der Punkte aus den einzelnen Runden. Sind auch diese gleich, entscheidet das Spiel gegeneinander.

Das Spielergebnis wird auf den Wertungskarten eingetragen.

ACHTUNG!

Sobald der König zum ersten Mal das Feld betritt und abgeworfen wird, bleibt die Anzahl seiner Treffer für das ganze Spiel bestehen. Wird z. B. der König zwei Mal getroffen und ein anderer Spieler darf wieder ins Feld zurück, so bleiben die zwei Treffer des Königs weiter bestehen; d. h. wenn er erneut ins Feld muss, braucht er nur noch einmal vom gegnerischen Team getroffen zu werden.

3. GESAMTWERTUNG:

Für jeden Wettbewerb werden die Platzierungen aller Mannschaften festgehalten.

Für die Platzziffer einer jeden Disziplin erhält die Gruppe eine ihrer Platzziffer entsprechende Punktzahl. Z.B. 3. Platz beim Weitsprung = 3 Punkte.

Die einzelnen Wettkämpfe gehen mit folgenden %-Zahlen in die Endwertung ein:

Schlagballweitwurf und Weitsprung bzw.

Indiaca-Weitschlag und Stand-Weitsprung

mit je 10 %, d.h. die Platzziffer entspricht der Punktzahl.

Der Staffellauf und das Bibelquiz gehen mit jeweils 20 % in die Wertung ein, d.h. die Platzziffer wird mit 2 multipliziert, so erhält man die Punktzahl.

Die Turniere gehen ebenfalls mit jeweils 20 % in die Wertung.

Die Punkte aus allen Teilen werden addiert. Diese Summe entscheidet dann über den Endstand, wobei die Mannschaft gewonnen hat, die die niedrigste Summe erreicht hat. Bei gleicher Summe entscheidet die Anzahl der besseren Platzierungen. Sollten auch diese gleich sein, entscheidet die Platzierung im Indiaca-Turnier.

Mannschaft	Weitsprung	Weitwurf	Staffellauf	Bibelquiz	Indiaca-tur-nier	Völkerball-turnier	Platzzahl	Platz
	10 %	10 %	20 %	20 %	20 %	20 %		
A	4	5	12	6	6	10	43	6
B	1	4	6	4	12	4	31	3
C	3	1	4	10	10	12	40	4
D	5	3	10	8	8	2	40	5
E	2	6	2	4	4	6	28	2
F	6	2	8	2	2	8	28	1

Jede teilnehmende Jungscharmannschaft erhält eine Urkunde.

Die Sieger auf Bundesebene erhalten den „Jungschar-Sportfest-Pokal“.

ÜBERSICHT DER TEILNEHMENDEN JAHRGÄNGE:

	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Jahrgangsstufe 0	01.10.2003 - 31.12.2004	01.10.2004 - 31.12.2005	01.10.2005 - 31.12.2006	01.10.2006 - 31.12.2007	01.10.2007 - 31.12.2008	01.10.2008 - 31.12.2009
Jahrgangsstufe 1	01.01.- 31.12. 2005	01.01. - 31.12. 2006	01.01. - 31.12. 2007	01.01.- 31.12. 2008	01.01.- 31.12. 2009	01.01.- 31.12. 2010
Jahrgangsstufe 2	01.01.- 31.12. 2006	01.01. – 31.12. 2007	01.01. – 31.12. 2008	01.01. – 31.12. 2009	01.01.- 31.12. 2010	01.01.- 31.12. 2011
Jahrgangsstufe 3	01.01.- 31.12. 2007	01.01. - 31.12. 2008	01.01. - 31.12. 2009	01.01. - 31.12. 2010	01.01.- 31.12. 2011	01.01.- 31.12. 2012
Jahrgangsstufe 4	ab 01.01.2008	ab 01.01.2009	ab 01.01.2010	ab 01.01.2011	ab 01.01.2012	ab 01.01.2013

Hinweis für die Kreismeisterschaften:

Es ist jedem Kreisverband selbst überlassen, ob er die Outdoor- oder Indoor-Variante wählt, bzw. welche Einzelwettkämpfe, Gruppenwettkämpfe und Turniere er bei der Kreismeisterschaft durchführt! Es können z. B. auch andere neue Einzeldisziplinen oder der ganz normale Dreikampf durchgeführt werden.

Es ist dem Kreisverband auch freigestellt, ob er ein oder zwei Turniere durchführt. In der Regel gehen wir davon aus, dass es einfacher ist, wenn nur ein Turnier angeboten wird. Werden zwei Turniere angeboten, zählt jedes mit 20 % in der Endwertung, bei einem Turnier zählt dieses 40 %.

**Das ist uns vom Jungscharfachausschuss sehr wichtig:
Wie ihr seht, lässt das Jungschar-Sportfest nach wie vor offiziell viele Freiheiten für die einzelnen Kreisverbände zu !**

In den Texten wurden vorwiegend die Jungscharler in männlicher Form angesprochen, wie z.B. der Teilnehmer, der Läufer, usw. Natürlich beziehen wir auch jede weibliche Person, jedes Jungscharmädchen mit ein. Diese Form sollte der Vereinfachung beim Lesen der Texte dienen.

Der Jungscharfachausschuss des CVJM-Westbundes

