

Plauschturnier 2026

Anmeldeformular



Mannschaftsname _____

- Kategorie 1. & 2. Klasse
 3. & 4. Klasse
 5. & 6. Klasse
 Oberstufe

Spielername

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
(7) _____
(8) _____

Klasse

Jahrgang

Name des Team-Verantwortlichen (bis Kat. 5/6. Klasse eine erwachsene Pers) Telefon

E-Mail

Adresse

Jedes Team stellt 2-3 Helfer für eine Arbeitsschicht von ca. 2 Stunden:

Name	Telefon	E-Mail	Schichtwunsch
_____	_____	_____	<input type="radio"/> Morgen <input type="radio"/> über Mittag <input type="radio"/> Mittag
_____	_____	_____	<input type="radio"/> Morgen <input type="radio"/> über Mittag <input type="radio"/> Mittag
_____	_____	_____	<input type="radio"/> Morgen <input type="radio"/> über Mittag <input type="radio"/> Mittag

Anmeldung an: Lyna Tanner, Schuelerwisstr 18, 8477 Oberstammheim, elkiturnen-stammertal@gmx.ch (Bitte Scan, kein Foto!)

Anmeldeschluss 13. Juni 2025

Plauschturnier 2026

Infos & Bedingungen

Teambildung / Kategorie

Ein Team besteht aus minimal 6 und maximal 8 Teammitgliedern. Die Teams werden in den oben genannten Kategorien gebildet. Beliebige viele jüngere Kinder können in die Gruppen aufgenommen werden, aus der nächsthöheren Kategorie jedoch max. eines pro Gruppe. Ein Team besteht möglichst ausgeglichen aus Mädchen und Knaben, eine Mindestanzahl des jeweils anderen Geschlechts muss vertreten sein:

6er Team: Mindestens 2
7er Team: Mindestens 3
8er Team: Mindestens 3

Ein Team tritt mit gleichfarbigem Tenü an.



Punkte / Auswertung

Pro Posten werden pro Rang Punkte vergeben. Die Punkte entsprechen dem erreichten Rang. Das Team mit der kleinsten Summe der Rangpunkte, gewinnt das Schülerturnier. Bei Gleichstand müssen die beiden Teams zu einer Runde Montagsmaler antreten.

Beispiel:

Posten 1		Posten 2	
1. Team A	= 1 Punkte	1. Team C	= 1 Punkt
2. Team B	= 2 Punkte	2. Team A	= 2 Punkte
3. Team C	= 3 Punkte	3. Team B	= 3 Punkte
etc.		etc.	

Resultate

Team	Posten 1	Posten 2	Summe	Rang
A	1	2	3	1
B	2	3	5	3
C	3	1	4	2

Plauschturnier 2026

Infos & Bedingungen

Fussball

Die Abseitsregel wird aufgehoben und ein Freistoss darf nur indirekt ausgeführt werden. Der Abstoss darf nicht mit einem Auskick, oder Dropkick ausgeführt werden und der Ball nicht über die Mittellinie geworfen werden. Bei Vergehen darf der Torwart den Abwurf wiederholen. Wenn der Torhüter den Ball auf den Boden legt, ist dieser frei und darf nur noch mit dem Fuss gespielt werden. Bei Wiederaufnahmen des Balls (auch bei Rückpass), wird dies als indirekter Freistoss im Strafraum geahndet. Nockenschuhe sind nicht erlaubt. Es darf mit Turnschuhen oder Tausendfüssler gespielt werden.



Zeit:

10 Minuten pro Spiel. Die erstgenannte Mannschaft hat jeweils Anstoss.

Teamgrösse auf dem Feld:

1 Torwart + 4 Feldspieler, mind. 2 Mädchen müssen auf dem Feld sein.

Punkte:

Sieg: 3 Punkte Unentschieden: 1 Punkt Niederlage: 0 Punkte

Rangliste:

Auswertung nach Anzahl Punkte. Wer am meisten Punkte hat gewinnt.

Bei gleicher Anzahl Punkte gilt:

1. Die bessere Tordifferenz
2. Die größere Anzahl geschossene Tore

Basketballfreiwurf

Regeln:

- Ziel ist in der vorgegebenen Zeit so viele Körbe wie möglich zu werfen.
- Jedes Teammitglied muss teilnehmen
- Geworfen wird von einem markierten Punkt vor dem Korb.
- Es wird mit einem Ball gespielt. Das heisst, der Ball muss jedes Mal vom Werfer geholt werden. Zuwerfen ist erlaubt.
- Nach jedem Wurf wechselt der Werfer.
- Die nicht werfenden Teammitglieder stehen in einer Reihe hinter einem Malstab.
- Korbhöhe, Wurfdistanz und Ballgrösse variieren je nach Kategorie

Zeit:

3 Minuten pro Spiel

Punkte:

Ein Korb = 1 Punkt

Rangliste:

Auswertung nach Anzahl Punkte. Wer am meisten Punkte hat gewinnt.

Plauschturnier 2026

Infos & Bedingungen

Hindernislauf

Regeln

- Jedes Teammitglied startet. Es wird die Durchschnittszeit pro Kind ausgerechnet
- Der Bündel wird wie ein Staffetenstab weitergegeben
- Pro Fehler gibt es einen Zeitzuschlag (wird vor Ort bekannt gegeben)

Fehler

Vom Bänkli fallen, Gummiringe nicht einfädeln, Malstäbe umwerfen, Hürdenstangen abwerfen, Slalomstangen auslassen, Hüpfball nicht hüpfen, auf Ringe treten, keine Rolle, keine Bündelübergabe...

Rangliste

Auswertung nach Laufzeit. (Gesamtzeit / Anz. Teammitglieder)
Wer am schnellsten ist, gewinnt.

Ablauf

- 1 Start / Ziellinie
- 2 Lauf über Bänkli (Oberstufe schmale Seite)
- 3 Slalom um Malstäbe
- 4 Gummiring aus Stab ausfädeln, beim nächsten Stab wieder einfädeln
- 5 Hürde überspringen (1/2 Kl. 50cm, 3/4 Kl. 55cm, 5/6 Kl. 60 cm, Oberstufe 70cm), dann untendurch, 2x
- 6 Hüpfball: Start im Ring um Malstab und zurück, es muss gehüpft werden, Ball muss im Ring liegen bleiben
- 7 Ringe hüpfen
- 8 Rolle vorwärts auf Matte
- 9 Sprint, beim Start Bündelübergabe

