

Plauschturnier 2024

Anmeldeformular

Mannschaftsname:

Kategorie

1. & 2. Klasse

5. & 6. Klasse

3. & 4. Klasse

Oberstufe



	Spielername	Klasse	Jahrgang
1			
2			
3			
4			
5			
6			
(7)			
(8)			

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

Telefon

E-Mail

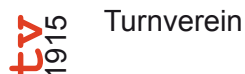
Adresse

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

Name	Telefon	E-Mail	Schichtwunsch
			Morgen Mittag Nachmittag

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

Anmeldeschluss 16. Juni 2024



Plauschturnier 2024

Infos & Bedingungen

Teambildung / Kategorie

Ein Team besteht aus minimal 6 und maximal 8 Teammitgliedern. Die Teams werden in den oben genannten Kategorien gebildet. Beliebig 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
7ner Team:	Mindestens 3
8er Team:	Mindestens 3

Ein Team tritt mit gleichfarbigem Tenüs 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	=	2Punkte
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 2024

Infos & Bedingungen

Fussball

Klassisches Fussball - Turnier nach den E Junioren Regeln. (Abseitsregel wird aufgehoben, ein Freistoss darf nur indirekt ausgeführt werden, Torwart darf den Abstoss nicht mit einem Tropic Kick ausführen und zusätzlich den Ball nicht über die Mittellinie werfen.
Nockenschuhe sind nicht erlaubt.

Zeit:

10 Minuten pro Spiel

Teamgrösse auf dem Feld:

1 Torwart + 4 Feldspieler, Minimum 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 einer Linie rund um den Korb, es kann von jeder Stelle auf der Linie geworfen werden.
- Es wird mit einem Ball gespielt. Das heisst, der Ball muss jedesmal 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 und Ballgrösse variabel je nach Kategorie

Zeit:

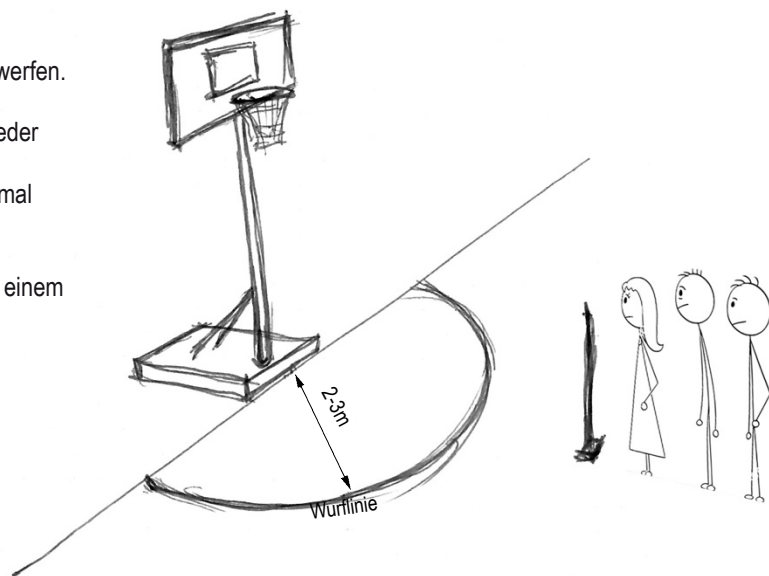
3 Minuten pro Spiel

Punkte:

Ein Korb = 1 Punkt

Rangliste:

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



Plauschturnier 2024

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 (Unterstufe 50cm, Mittelstufe 60cm, Oberstufe 70cm), dann untendurch (Oberstufe zwischen zwei Stangen durch) 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

